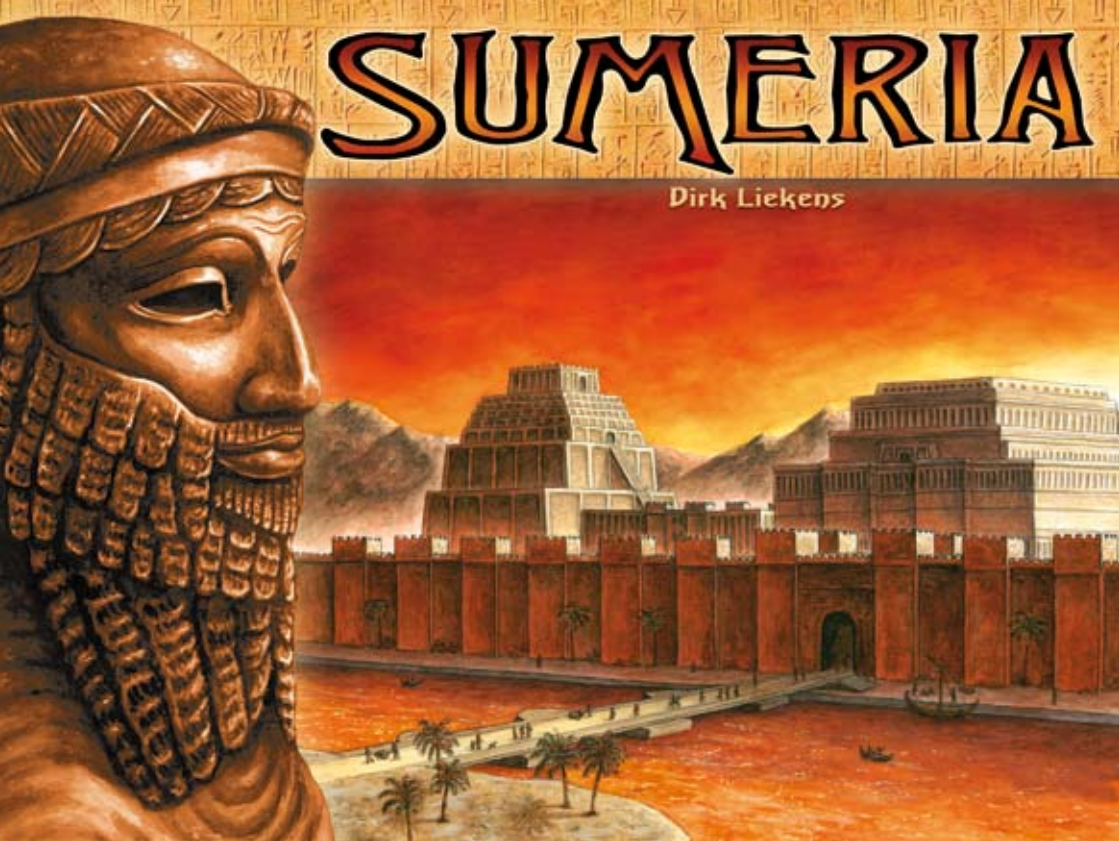


SUMERIA

Dirk Liekens



DEUTSCHE SPIELREGEL

3 bis 4 Spieler
45 bis 60 Minuten

Die Spieler versuchen, in den wichtigsten sumerischen Stadtstaaten des Altertums den größten Einfluss zu erhalten. In jedem Zug verändern die Spieler den Stellenwert eines der Stadtstaaten durch geschickten Einsatz ihrer Händler. Nimmt ein Stadtstaat an Bedeutung zu, fällt ein anderer zurück. Das Ziel ist es, in den Wertungen am Ende jeder Dynastie (Runde) die Kontrolle über die herausragendsten Stadtstaaten zu besitzen. Die Spieler müssen ihre Züge sorgfältig planen, denn ein Stadtstaat kann sehr schnell an Bedeutung verlieren.

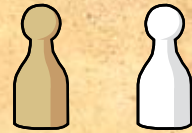


SPIELMATERIAL

Spielplan mit acht Stadtstaaten, jeder mit sieben Orten (eine Stadt, drei Kleinstädte, drei Dörfer), alle durch Handelswege verbunden.



Eine Startspielerfigur (große naturfarbene Spielfigur)
Ein Zuganzeiger (große weiße Spielfigur)



36 Einflussmarker



9 wirtschaftlich



9 militärisch

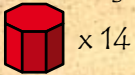


9 politisch

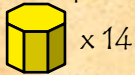


9 religiös

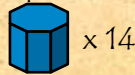
56 Händlerfiguren (je 14 in jeder der vier Spielerfarben)



x 14



x 14



x 14



x 14

8 Stadtstaaten-Plättchen



Ein Beutel

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt folgende Anzahl von Händlerfiguren in seiner Farbe:

Je 14 bei 3 Spielern.

Je 10 bei 4 Spielern.

Eventuell übrige werden im Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Man legt die acht Stadtstaaten-Plättchen in beliebiger Reihenfolge nebeneinander offen unten an die Spielplankante. Deren Position zeigt im Lauf des Spiels die relative Bedeutung der Stadtstaaten an. Die ersten drei Felder von links kennzeichnen die derzeit „aufstrebenden“ Stadtstaaten (also jene, die am Ende der Runde gewertet werden). Die Stadtstaaten an diesen drei Schlüsselpositionen wechseln normalerweise bei jedem Zug eines Spielers.

Man legt alle Einflussmarker in den Beutel und zieht blind sechs davon, die auf die entsprechend gekennzeichneten Felder oberhalb der drei Schlüsselpositionen gelegt werden.

Es wird ein Startspieler bestimmt, der die Startspielerfigur bekommt.



Beginnend beim Startspieler stellt jeder Spieler einen seiner Händler auf eine Stadt, eine Kleinstadt oder ein Dorf. Auf jedem Ort darf höchstens eine Händlerfigur stehen.

Städte haben einen höheren Stellenwert als Kleinstädte, die ihrerseits wichtiger als Dörfer sind (was später erklärt wird). Es ist vorteilhaft, seine Händler möglichst gleichmäßig über den Spielplan zu verteilen, und natürlich sind Stadtstaaten, die gerade eine Schlüsselposition einnehmen, besonders wichtig.

Das Einsetzen der Händler wird so oft wiederholt, bis jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Händler platziert hat:

8 Händler bei 3 Spielern.

5 Händler bei 4 Spielern.

Händler, die nicht auf dem Spielplan platziert sind, bleiben offen als Vorrat vor dem jeweiligen Spieler stehen.

Der Zuganzeiger kommt auf das Feld mit der Zahl „1“ auf dem Spielplan.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in sechs Runden gespielt. In jeder Runde hat jeder Spieler drei Züge, beginnend beim Startspieler.

In seinem Zug muss ein Spieler eine der folgenden drei Aktionen ausführen:

Einen seiner Händler auf den Spielplan stellen, oder

Einen seiner Händler auf dem Spielplan bewegen, oder

Einen seiner Händler vom Spielplan entfernen.

EINEN SEINER HÄNDLER AUF DEN SPIELPLAN STELLEN

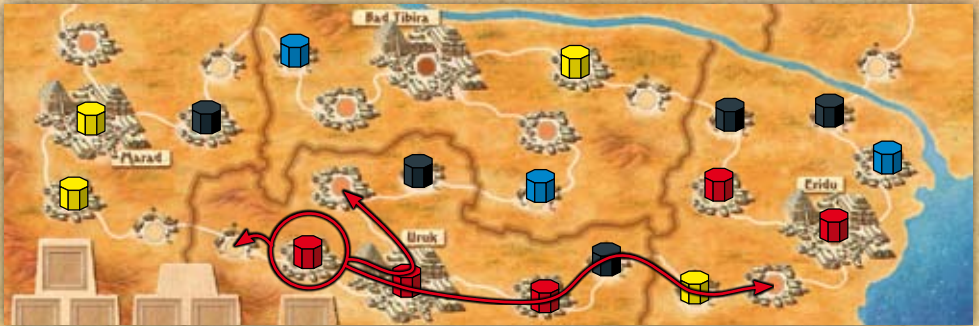
Man nimmt einen der Händler aus seinem Vorrat und stellt ihn auf einen freien Ort des Spielplans. Dieser Stadtstaat bekommt dadurch höheren Einfluss: Das Plättchen des Stadtstaates, in den man den neuen Händler gestellt hat, rückt wenn möglich um eine Position nach links (d.h., es tauscht die Position mit dem links davon liegenden Plättchen). Falls bereits alle Händler eines Spielers auf dem Spielplan sind, kann er diese Aktion nicht wählen.

EINEN SEINER HÄNDLER AUF DEM SPIELPLAN BEWEGEN

Man bewegt einen seiner Händler auf dem Spielplan entlang der Handelswege bis zum nächsten freien Ort in der gewählten Richtung.

Man darf dabei jede beliebige Anzahl von eigenen und fremden Händlern überspringen, muss aber auf dem ersten freien Ort, den man erreicht, stehenbleiben.

Wenn man auf einer bereits besetzten Stadt ankommt, darf man dort in einer beliebigen Richtung abbiegen.



Dieser Händler darf sich in eine der drei durch Pfeile angezeigten Richtungen bewegen.

Sollte der Händler seine Bewegung nicht in dem Stadtstaat beenden, in dem er seine Bewegung begann, gewinnt dieser neue Stadtstaat an Einfluss: Das Plättchen des Stadtstaates, in den man den Händler bewegt hat, rückt wenn möglich um eine Position nach links (d.h., es tauscht die Position mit dem links davon liegenden Plättchen).

EINEN SEINER HÄNDLER VOM SPIELPLAN ENTFERNEN

Man nimmt einen seiner Händler vom Spielplan und stellt ihn in seinen Vorrat zurück. Dieser Stadtstaat hat nun an Einfluss verloren: Das Plättchen des Stadtstaates, aus dem man den Händler weggenommen hat, rückt um eine Position nach rechts, wenn möglich (d.h., es tauscht die Position mit dem rechts davon liegenden Plättchen).

Sobald alle Spieler einen Zug beendet haben, wird der Zuganzeiger auf das nächste Feld der Zugleiste verschoben.

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde endet, wenn alle Spieler ihren dritten Zug vollendet haben. Am Ende jeder Runde wird ermittelt, wer die drei aufstrebenden Stadtstaaten kontrolliert.

Die drei Stadtstaaten ganz links gelten als aufstrebend und die Spieler mit dem meisten Einfluss innerhalb dieser Stadtstaaten gewinnen Macht in Form von

Einflussmarkern.

Die Kontrolle in einem dieser Stadtstaaten gewinnt der Spieler, der dort die meisten Händler hat; der Spieler mit der zweithöchsten Zahl an Händlern ist Zweiter. Gleichstände werden wie folgt durch die Orte in diesen Stadtstaaten entschieden:

Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der einen Händler in der Stadt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler mit den meisten Händlern in Kleinstädten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler, der in dieser Runde früher an der Reihe war.

- Der Spieler, der die Kontrolle im ersten aufstrebenden Stadtstaat hat, darf sich zwei der drei Einflussmarker oberhalb des ersten Stadtstaaten-Plättchens aussuchen und nehmen. Der Zweite in diesem Stadtstaat nimmt sich das übrig gebliebene Plättchen.
- Der Spieler, der die Kontrolle im zweiten aufstrebenden Stadtstaat hat, darf sich eine der zwei Einflussmarker oberhalb des zweiten Stadtstaaten-Plättchens aussuchen und nehmen. Der Zweite in diesem Stadtstaat nimmt sich das übrig gebliebene Plättchen.
- Der Spieler, der die Kontrolle im dritten aufstrebenden Stadtstaat hat, darf sich den Einflussmarker oberhalb des dritten Stadtstaaten-Plättchens nehmen. Der Zweite in diesem dritten Stadtstaat geht leer aus.

Sollten sich keine Händler in einem der aufstrebenden Stadtstaaten befinden, kommen die entsprechenden Einflussmarker aus dem Spiel. Sollte nur ein einziger Spieler Händler in einem der beiden ersten Stadtstaaten haben, sucht er sich wie üblich die oder den Einflussmarker aus – den Marker für den Zweitplatzierten bekommt er nicht, er kommt aus dem Spiel.

Der Spielplan wird für die nächste Runde vorbereitet.

- Den Zuganzeiger stellt man wieder auf das Feld „1“.
- Die sechs Felder oberhalb der drei aufstrebenden Stadtstaaten werden wieder mit sechs blind gezogenen Einflussmarkern aus dem Beutel aufgefüllt.
- Der Startspieler für die nächste Runde wird bestimmt: Der Spieler, der die wenigsten Händler im ersten aufstrebenden Stadtstaat hat, ist in dieser Runde als letzter an der Reihe, deshalb geht die Startspielerfigur an den Spieler zu seiner Linken. Sollte es im ersten aufstrebenden Stadtstaat einen Gleichstand geben, wiederholt man die Prozedur mit den folgenden Stadtstaaten, bis man einen einzigen Spieler mit den wenigsten Händlern in einem Stadtstaat ermittelt hat.

- Die drei Stadtstaaten-Plättchen auf den aufstrebenden Positionen schiebt man zunächst beiseite. Die übrigen Stadtstaaten-Plättchen rücken nun nach links auf (so, dass der Stadtstaat, der vorhin an vierter Position war, nun auf die erste Position rückt). Dann kommen die beiseite gelegten Stadtstaaten auf die drei hintersten Positionen, aber in umgekehrter Reihenfolge (also: 1→8, 2→7, 3→6).



Jeder Spieler legt die von ihm gesammelten Einflussmarker offen sichtbar vor sich ab.

ENDE DES SPIELS

Man spielt sechs Runden lang (bis die Einflussmarker aus dem Beutel aufgebraucht sind).

Jeder Spieler bekommt Punkte für seine Einflussmarker. Es gibt Punkte für jede der vier Sorten von Einflussmarkern und zwar nach folgender Tabelle:

Marker einer Sorte	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45

Man rechnet seine Punktzahlen für jede der vier Sorten zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Anzahl an Markern einer Sorte. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

WERTUNGSBEISPIEL

Dirk, Harald und Paul haben zu dritt gespielt. Die erzielten Punkte sehen wie folgt aus:

Spieler	Wirtschaftlich	Militärisch	Politisch	Religiös	Gesamt
Dirk	4x  = 10	2x  = 3	4x  = 10	5x  = 15	38
Harald	3x  = 6	2x  = 3	5x  = 15	1x  = 1	25
Paul	2x  = 3	5x  = 15	0x  = 0	3x  = 6	24

Dirk gewinnt.

DANKSAGUNG

Dirk dankt Nicky, David, Bart, Sam, Gunther, dem Spielclub „3 Promille“ und ganz besonders seiner Familie, die immer zum Testen seiner Spielideen bereit ist.

Reiver Games dankt folgenden Personen für Spieltests und Korrekturlesen: Paul Allwood, Chris Barnard, Spencer Booth, Andy Evans, Chris Funk, Paul Graham, Steve Kearon, Michael Kröhnert, Richard Lea, W. Eric Martin, Vin Petrol, Louise Pope, Mal Ross, Duncan Sangster, Harald Schindler, Chris Sorrell, Lisa Willcox und Paul Willcox.

Grafische Gestaltung von Harald Lieske (www.haraldlieske.de).

Deutsche Übersetzung von Michael Kröhnert.

Lektorat: Harald Schindler

Weitere Informationen über Sumeria und unsere anderen Spiele finden Sie auf der Internetseite von Reiver Games: www.reivergames.co.uk

Sumeria, die Spielregel und die Gestaltung sind Copyright © Reiver Games 2009. Alle Rechte vorbehalten.

WARNHINWEIS

Enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren.