

EUPHRAT & TIGRIS

Wettstreit der Könige

Material

- 16 Anführer in 4 Dynastien



- 193 Zivilisations-Karten

Bevölkerung



40 x

Markt



40 x

Tempel



65 x

Landwirtschaft



40 x

Schatz



8 x

- 4 Katastrophen-Karten



- 3 Schiffs-Karten



Schatz-Karten können während des Spiels mit Tempel-Karten ausgetauscht werden. Werden im Text Schatz-Karten* mit Stern geschrieben, so heißt das: Schatz-Karte oder ausgetauschte Schatz-Karte.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Dynastie (Symbol) aus und legt die 4 Anführer des gewählten Symbols in den 4 Farben **schwarz (König)**, **grün (Händler)**, **rot (Priester)** und **blau (Bauer)** vor sich ab. Dazu nimmt jeder Spieler 1 Katastrophen-Karte, die restlichen kommen aus dem Spiel. Die 3 Schiffs-Karten werden für später bereit gelegt. Die 8 Schatz-Karten werden aus den Zivilisations-Karten herausgesucht und in einer Reihe so auf den Tisch gelegt, dass dazwischen genau eine Karte Platz hat und unter jeder Karte genügend Platz für bis zu 8 weitere Karten ist. Die Schatz-Karten* sind jeweils der Beginn und die 1. Karte eines Königreichs.



Die restlichen 185 Zivilisations-Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält **8 Karten** auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt auf mehrere Nachziehstapel verteilt, so dass alle Spieler gut darauf zugreifen können. Im Spiel **zu zweit** werden noch 30 Karten zufällig herausgemischt und aus dem Spiel genommen.

Spielziel

Ziel der Spieler ist es, ihre Dynastie in den Bereichen Bevölkerung (**schwarz** - dafür ist der **König** verantwortlich), Markt (**grün - Händler**), Tempel (**rot - Priester**) und Landwirtschaft (**blau - Bauer**) zu entwickeln. Dazu setzt jeder Spieler die Anführer seiner Dynastie in Königreiche ein und erweitert diese, baut Schiffe, trägt Konflikte aus und erringt Siegpunkte in den 4 Bereichen. Sieger ist der Spieler, dem es gelingt, seine Dynastie möglichst gleichmäßig zu entwickeln, ohne in einem Bereich zu weit hinten zu liegen.

Königreiche

Im Spiel werden jeweils alle waagrecht und senkrecht zusammen hängenden Karten als 1 Königreich bezeichnet. Waagerechte Verbindungen können nur über die Karten zwischen den Schatz-Karten* entstehen! In einem Königreich können Anführer mehrerer Spieler liegen, **allerdings nie gleichfarbige** (z. B. nie 2 Priester)!

Spielablauf

Ein Startspieler wird per Zufall ermittelt. Beginnend bei diesem folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am Zug ist, kann bis zu 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Er kann dabei aus den folgenden Möglichkeiten wählen und auch zweimal dieselbe Aktion wählen:

- 1. **Einen eigenen Anführer ein- oder versetzen**
- 2. **Eine Zivilisations-Karte legen (aus der Hand in ein Königreich)**
- 3. **Eine Katastrophen-Karte einsetzen**

■ 1. Einen eigenen Anführer ein- oder versetzen

Ein Spieler darf jeden seiner Anführer auf jede unbesetzte Zivilisations-Karte setzen. Das gilt sowohl, wenn er ihn von außen einsetzt, als auch, wenn er ihn von einem Königreich in ein anderes versetzt. Die Farbe des Anführers muss nicht mit der Farbe der Karte übereinstimmen, und Anführer dürfen auch auf Schatz-Karten* gesetzt werden. Der Anführer zeigt an, dass sein Besitzer in diesem Königreich Siegpunkte in der Farbe des Anführers sammeln kann.

König



Händler



Priester



Bauer



■ 2. Eine Zivilisations-Karte legen

Mit den Zivilisations-Karten werden Königreiche vergrößert, und Siegpunkte gesammelt (siehe S. 3). Es gibt dabei 2 Möglichkeiten:



a. Die Karte wird in eine Spalte unter einer Schatz-Karte* angelegt.

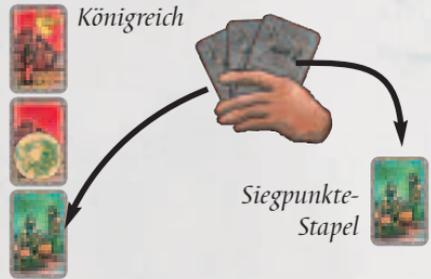
Der Spieler kann die Spalte frei wählen. Die erste Karte einer Spalte wird direkt unter die Schatz-Karte* gelegt. Jede weitere Karte dieser Spalte wird immer direkt unterhalb der zuletzt gelegten Karte angelegt. Sobald in einer Spalte 8 Karten liegen, darf keine weitere Karte angelegt werden. (Karten können aber auch wieder entfernt werden.)

b. Die Karte wird zwischen zwei Schatz-Karten* gelegt und verbindet zwei Königreiche. Dies ist nur erlaubt, wenn unter **beiden** benachbarten Schatz-Karten* bereits **mindestens je 3 Karten** angelegt wurden.

SIEGPUNKTE SAMMELN:

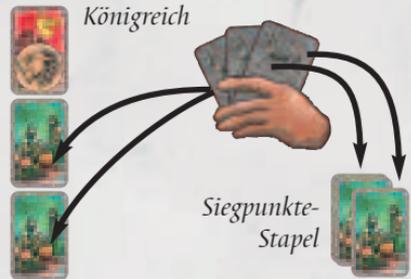
- Immer dann, wenn ein Spieler eine Karte **in die Spalte** eines Königreichs legt, und in diesem Königreich bereits ein Anführer der gleichen Farbe liegt, bekommt der Besitzer dieses Anführers (im Normalfall ist das der Spieler, der die Karte gelegt hat) 1 Zivilisations-Karte der gleichen Farbe als Siegpunkt und legt diese offen vor sich aus. Diese Karte muss der Spieler aus seiner Hand nehmen. Hat er keine Karte dieser Farbe auf der Hand oder will er keine spielen, entfällt diese Möglichkeit. Die Siegpunkt-Karten bilden dabei einen Stapel, bei dem immer nur die oberste Karte sichtbar ist. Die Spieler dürfen auch den eigenen Stapel **nicht** durchsehen.
Anmerkung: Die Spieler können vereinbaren, dass sie ihre Siegpunkt-Karten in 4 offenen, nach Farben getrennten Stapeln ablegen, die für jeden einsichtig sind.

Beispiel: Der **Löwen-Spieler** hat in seiner 1. Aktion seinen **Händler** auf die **rote Karte** gelegt. In seiner 2. Aktion legt er eine **grüne Karte** darunter. Dafür erhält er nun **1 grünen Siegpunkt**. Er nimmt eine **grüne Karte** aus seiner Hand und legt diese vor sich ab.



- Der **schwarze Anführer (König)** ist zusätzlich zu seiner normalen Funktion (schwarze Siegpunkte sammeln) eine Art Joker für den Fall, dass ein Anführer in der Farbe der gelegten Karte nicht im Königreich vertreten ist. In diesem Fall kann der Besitzer des Königs eine Siegpunkt-Karte in der gelegten Farbe aus seiner Hand vor sich ablegen.

Beispiel: Der **König** des **Löwen-Spielers** liegt bereits seit einiger Zeit in einem Königreich, in dem sich kein **Händler** befindet. In seiner 1. und 2. Aktion legt der **Löwen-Spieler** jeweils eine **grüne Karte** in das Königreich. Dafür erhält er **2 grüne Siegpunkte**. Er nimmt **2 grüne Karten** aus seiner Hand und legt sie vor sich ab.



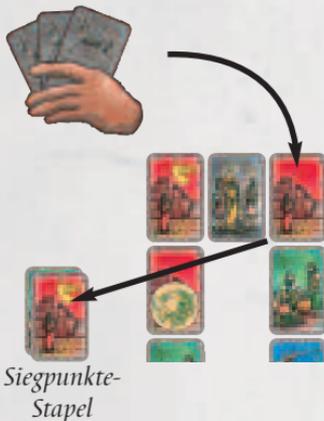
- Legt ein Spieler eine Karte **zwischen** 2 Schatz-Karten*, so werden die beiden Königreiche zu einem größeren Königreich verbunden. In diesem neuen Königreich können sogenannte externe Konflikte entstehen, die sofort durchgeführt werden (siehe S. 5). Für die Karte zwischen 2 Schatz-Karten* kann der Spieler keine Siegpunkt-Karte ablegen.
- Liegt in dem neuen größeren Königreich ein **grüner Anführer (Händler)** und das neue Königreich enthält mindestens 2 Schatz-Karten, so darf der Besitzer des

Händlers alle bis auf 1 Schatz-Karte zu seinen Siegpunkten legen, wenn er sie durch eine **rote Karte** aus seiner Hand ersetzen kann. Dies darf erst **nach** der Lösung der eventuellen externen Konflikte geschehen. **Anmerkung:** Der König kann hier **nicht** als Joker eingesetzt werden!

Beispiel:



Der **Löwen-Spieler** legt die schwarze Karte zwischen die beiden **Schatz-Karten**. Da sich nun sein **Händler** in diesem neuen Königreich befindet, darf er 1 **Schatz-Karte** durch 1 **rote Karte** aus seiner Hand ersetzen und die **Schatz-Karte** auf seinen Siegpunkte-Stapel legen. **Schatz-Karten** sind Joker bei der Wertung.



■ 3. Eine Katastrophen-Karte einsetzen

Mit der Katastrophen-Karte kann jeder Spieler einmal im Spiel 1 Zivilisations-Karte entfernen. Diese Karte kommt zusammen mit der Katastrophen-Karte aus dem Spiel. Es kann jede Zivilisations-Karte entfernt werden, auch eine solche, die 2 Königreiche verbunden hat. Nicht entfernt werden dürfen: Karten, auf denen ein Anführer liegt, Schatz-Karten* und Schiffs-Karten. **Entstehen durch die Katastrophen-Karte Lücken** in den Spalten, so werden die Karten **nach oben** verschoben.

Beispiel:



Der Spieler spielt seine Katastrophen-Karte und entfernt die **blaue Karte**. Beide Karten kommen aus dem Spiel.



Es sind wieder 2 getrennte Königreiche entstanden.

Konflikte

Im Spiel können 2 **Arten von Konflikten** entstehen: Der **interne** und der **externe Konflikt**. Beide Konflikte werden im Folgenden beschrieben:

DER INTERNE KONFLIKT (GLEICHFARBIGE ANFÜHRER)

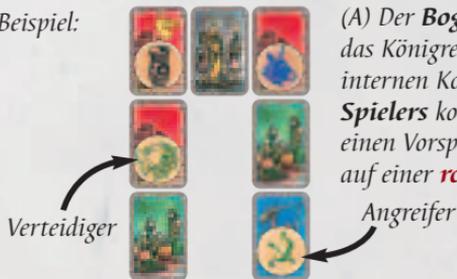
Setzt ein Spieler seinen **Anführer in ein Königreich**, in dem bereits ein **gleichfarbiger Anführer** vorhanden ist, so kommt es zum internen Konflikt.

Um den Konflikt zu entscheiden, werden ausschließlich **rote Karten (Tempel-Karten)** ausgespielt. Dabei hat **jede rote Karte den Wert 1**. Zusätzlich bekommt ein Spieler einen **Bonus im Wert von 1**, wenn sein **Anführer auf einer roten Karte** liegt (**Tempel- oder Schatz-Karte**).

Der **Angreifer** (der Spieler am Zug) wählt beliebig viele **rote Karten** aus seiner Hand

und legt diese offen vor sich aus (0 bis alle roten Karten, die er hat). Dann kann der **Verteidiger** (der Spieler, dem der Anführer gehört, der bereits vorher im Königreich war) ebenfalls beliebig viele **rote Karten** aus seiner Hand auslegen. Nun wird verglichen. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt, bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Der **Verlierer** des Konflikts muss seinen **Anführer zurücknehmen**. Der **Gewinner** des Konflikts bekommt als Belohnung **1 rote Karte**, die er auf seinen Siegpunkte-Stapel legt. Diese nimmt er von den Karten, die von den Spielern zur Lösung des Konflikts ausgelegt wurden. Alle anderen gespielten Karten kommen auf einen Ablagestapel. Wurde keine einzige Karte gelegt, so darf der Gewinner die Karte aus der Hand nehmen. Ist dies nicht möglich, verfällt der Siegpunkt.

Beispiel:



(A) Der **Bogen-Spieler** legt seinen **Händler** in das Königreich, wodurch es sofort zu einem internen Konflikt mit dem **Händler** des **Löwen-Spielers** kommt. Der **Löwen-Spieler** hat bereits einen Vorsprung im Wert von 1, da sein **Händler** auf einer **roten Karte** liegt.

(B) Der **Bogen-Spieler** als Angreifer legt **3 rote Karten** vor sich aus. Es steht 3:1.



(C) Der **Löwen-Spieler** als Verteidiger hat nur **1 rote Karte** auf der Hand und legt sie nicht aus.



(D) Der **Bogen-Spieler** hat den Konflikt gewonnen und darf **1 der gespielten roten Karten** auf seinen Siegpunkte-Stapel legen.



Zum **Löwen-Spieler** zurück.



(E) Der **Löwen-Spieler** hat den Konflikt verloren und muss seinen **Händler** zu sich zurück nehmen.

DER EXTERNE KONFLIKT (2 KÖNIGREICHE WERDEN VERBUNDEN)

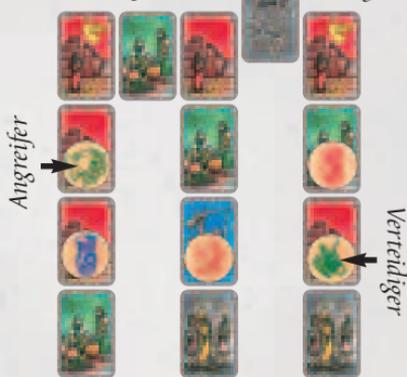
Werden 2 **Königreiche verbunden**, legt man die Verbindungskarte zunächst verkehrt herum hin. Dann wird überprüft, ob in dem neuen Königreich **Anführer derselben Farbe** liegen. Ist dies der Fall, kommt es zu **externen Konflikten**. Gibt es mehrere solche Konflikte, entscheidet der Spieler am Zug über die Reihenfolge. Dabei kann er auch zunächst einen Konflikt austragen lassen, an dem er selbst nicht beteiligt ist. **Angreifer** ist immer der am Zug befindliche Spieler bzw. der Spieler, der diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Um den Konflikt zu entscheiden, können die beteiligten Spieler **Karten in der Farbe der jeweiligen Anführer** auslegen. Dabei hat **jede Karte den Wert 1**. Zusätzlich haben **alle Karten der Anführerfarbe**, die bereits in den bisherigen Königreichen liegen, den **Wert 1**. Es beginnt der Angreifer. Er wählt **beliebig viele Karten der Anführerfarbe** aus seiner Hand und legt diese offen vor sich aus. Der Verteidiger kann nun ebenfalls beliebig viele Karten in dieser Farbe aus seiner Hand auslegen. Nun werden die Werte wie beim internen Konflikt verglichen.

Der **Verlierer** des Konflikts muss seinen **Anführer zurücknehmen**. Der **Gewinner** des Konflikts bekommt als Belohnung **eine der ausgespielten Karten** und legt sie auf seinen Siegpunkte-Stapel. Alle anderen gespielten Karten kommen auf einen Ablagestapel.

Nun werden **alle Karten der Anführerfarbe im ehemaligen Königreich des Verlierers** aus diesem Königreich genommen (Ausnahme: Schatz-Karten* und Karten, auf denen ein Anführer liegt) und **auf den Siegpunkte-Stapel des Gewinners** gelegt. **Entstehen Lücken** in den Spalten, so werden die Karten **nach oben** verschoben. Zerfällt das eine Königreich dadurch wieder, so kann es sein, dass weitere Konflikte entfallen. Ansonsten wird nun der nächste Konflikt ausgetragen, bis es in dem vereinigten Königreich keine gleichfarbigen Anführer mehr gibt.

Beispiel: Königreich 1 Königreich 2



(A) Der **Vase-Spieler** legt die **grüne Karte** zwischen die beiden Königreiche 1 und 2 und verbindet diese. **Nun kommt es zu 2 externen Konflikten - in den Farben Grün und Rot.**

Der **Vase-Spieler** entscheidet sich, dass zuerst der **grüne Konflikt** ausgetragen wird, an welchem er selbst nicht beteiligt ist. Da der **Löwen-Spieler** im Uhrzeigersinn vor dem **Stier-Spieler** sitzt, wird der **Löwen-Spieler** zum Angreifer und der **Stier-Spieler** zum Verteidiger.

(B) Der **Löwen-Spieler** hat bereits Wert 3, da im Königreich 1, in dem sein **Händler** liegt, **3 grüne Karten** vorhanden sind. Er legt **2 weitere grüne Karten** vor sich aus. **Es steht nun 5:1.**



(C) Der **Stier-Spieler** hat zunächst Wert 1, da im Königreich 2, in dem sein **Händler** liegt, **1 grüne Karte** vorhanden ist. Er legt aus seiner Hand **4 grüne Karten** aus. **Damit steht es 5:5, d. h. er gewinnt den Konflikt.**



Königreich 1
zerfällt in 2 Teile.



(D) Zuerst darf der Gewinner **1 grüne Karte** von den ausgespielten Karten auf seinen Siegpunkte-Stapel legen. Danach werden aus dem alten Königreich 1 (in dem der Verlierer saß) die **3 grünen Karten** auf den Siegpunkte-Stapel des Gewinners gelegt.



(E) Die **blaue** und die **schwarze Karte** werden nach oben gerückt. Der **Löwen-Spieler** muss seinen **Händler** zurücknehmen. Da das alte Königreich 1 nun wieder in 2 Königreiche zerfällt, darf der **Stier-Spieler** mit seinem **Händler** die Schatz-Karte **nicht** austauschen.

Nun muss noch der **rote Konflikt** durchgeführt werden. Nach der Lösung dieses Konflikts wird die Verbindungskarte aufgedeckt und das Spiel geht normal weiter.

Anmerkung: Legt kein Spieler Karten, wird der Konflikt durch die bereits in den Königreichen liegenden Karten entschieden. In diesem Fall kann der Gewinner eine entsprechende Siegpunkt-Karte aus seiner Hand spielen.

KARTEN NACHZIEHEN

Am Ende des gesamten **Spielzuges** eines **Spielers** (nicht direkt nach einem Konflikt) dürfen **alle Spieler** ihre Kartenhand auf 8 ergänzen!

DIE EIGENSCHAFTEN DER FARBEN

Wie schon teilweise beschrieben, haben alle 4 Farben besondere Eigenschaften.

- **Schwarz:** Der Anführer kann als Joker fungieren, wenn eine Karte einer anderen Farbe gelegt wird, und kein entsprechender Anführer im Königreich vorhanden ist.
- **Grün:** Der Anführer kann nach dem Verbinden von Königreichen Schatz-Karten austauschen.
- **Rot: Rote Karten** sind zum Lösen interner Konflikte nötig.
- **Blau:** Sobald **durch** eine Aktion »Eine Zivilisations-Karte legen« mindestens 4 gleichfarbige Karten in einer Spalte direkt untereinander liegen, kann der Spieler, der diese Karte gelegt hat, ein **Schiff** bauen. Handelt es sich um **blaue Karten**, hat er die freie Wahl unter den 3 Schiffs-Karten (soweit diese nicht schon eingesetzt wurden). Bei einer anderen Farbe muss er die passende Schiffs-Karte wählen, soweit sie noch vorhanden ist (z. B. das **blau-grüne** Schiff, wenn mindestens **4 grüne Karten** liegen). Das Schiffbauen geht folgendermaßen:

Die **letzten 4 Karten derselben Farbe** werden von der Auslage entfernt und **auf einen Ablagestapel** gelegt. An ihre Stelle wird die **Schiffs-Karte** gelegt. Sollten auf den Karten Anführer liegen, kommen sie zu ihren Besitzern zurück. Die **Auswirkung eines Schiffes:** Für jeden Anführer eines Spielers, der sich am Ende seines Zuges in einem Königreich mit einem farblich passenden Schiff befindet, bekommt der Spieler 1 Siegpunkt-Karte. Dafür muss er eine farblich passende Karte aus seiner Hand auf

seinen Siegpunkte-Stapel legen. Hat er keine passende Karte, so entfällt diese Möglichkeit. Dadurch kann ein Spieler zusätzliche Siegpunkte pro Zug machen.

Anmerkung: Der König kann hier **nicht** als Joker eingesetzt werden!

Beispiel:



Der **Stier-Spieler** hat die **4. blaue Karte** angelegt und darf die **4 blauen Karten** durch eine Schiffs-Karte ersetzen. Er entscheidet sich für die **blau-schwarze Schiffs-Karte**.



Nun darf der Besitzer eines **Königs** in diesem Königreich immer am Ende seines Zuges **1 zusätzliche schwarze Karte** auf seinen Siegpunkte-Stapel legen, wenn er eine solche Karte auf der Hand hat. Sobald ein **Bauer** in dieses Königreich kommt, darf dessen Besitzer jede Runde nach seinem Zug **1 blaue Karte** auf seinen Siegpunkte-Stapel legen.



Anmerkungen: Unter eine Schiffs-Karte können ganz normal Karten gelegt werden. Schiffs-Karten zählen **nicht** im externen Konflikt und Anführer dürfen **nicht** auf Schiffs-Karten gesetzt werden!

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Zivilisations-Karten nicht mehr ausreichen, um am Ende eines Zuges die Kartenhand aller Spieler auf 8 zu ergänzen. Das Spiel endet außerdem, wenn am Ende eines Zuges nur noch 1 Schatz-Karte in der Auslage übrig ist.

Gewinner

Alle Spieler nehmen nun ihren Siegpunkte-Stapel und legen die Karten nach Farben getrennt vor sich nebeneinander aus. Die **Schatz-Karten** sind **Joker**, die beliebigen Farben zugeordnet werden dürfen. Bei jedem Spieler ist **nur die Farbe** entscheidend, in der er **am wenigsten Karten** gesammelt hat. Diese Zahlen werden verglichen. Wer hierbei die höchste Zahl erreicht, ist der Gewinner des Spiels. Herrscht Gleichstand in der schwächsten Farbe, so werden die zweitschwächsten Farben verglichen ...

Beispiel:

	Grün 5	Rot 7	Blau 6	Schwarz 5	<i>Der Bogen-Spieler gewinnt. Seine schwächste Farbe (Grün) ist 5-mal vertreten. Es folgen der Löwen- vor dem Stier- und dem Vasen-Spieler.</i>
	Grün 6	Rot 4	Blau 6	Schwarz 6	
	Grün 4	Rot 9	Blau 5	Schwarz 6	
	Grün 9	Rot 7	Blau 8	Schwarz 3	



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

Verlag und Autor bedanken sich für die intensive Testarbeit bei folgenden Mitspielern: Iain Adams, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Dieter Hornung, Christof Tisch, Alex Weiß, Hannes Wildner.

