

# EUPHRAT & TIGRIS



SPIELREGEL

## EINLEITUNG

*Ur, Niniveh, Babylon – schon antike Quellen beschreiben diese Städte als Ursprung der Menschheit. Im fruchtbaren Mesopotamien, zwischen Euphrat und Tigris, liegt die Wiege der Zivilisation.*

*Etwa 3.000 v. Chr. entwickelten sich die ersten großen Siedlungen entlang der Ufer dieser beiden großen Flüsse. Die Bauern begannen große Teile des umliegenden Landes zu bewässern, bis hin zu den trockenen Ebenen.*

*Ein Triumph mit Folgen, denn so entstand ein Transportproblem. Doch die schlauen Bauern nutzten einfach Töpferscheiben als Räder für ihre Karren. So konnten Lebensmittel über die trockenen Pfade zu den Märkten transportiert werden und Überschüsse konnten dorthin gebracht werden, wo sie benötigt wurden.*

*Der Handel florierte und im ganzen Land entstanden Märkte. Um die Übersicht über die steigende Anzahl an Tauschgeschäften zu bewahren, suchten die Händler nach neuen Möglichkeiten, diese festzuhalten. Sie begannen Zeichen in ihre Tongefäße zu ritzen und erfanden so – noch vor den Ägyptern – die Schrift. Als die Bevölkerung anwuchs, ballten sich Wohlstand und Ressourcen und die Gesellschaft begann sich zu einem Klassensystem zu entwickeln. Zahlreiche Priester und königliche Verwalter regelten das Alltagsleben. Sie dienten vielen eifersüchtigen Göttern und natürlich einer Reihe von Königen. Über die Jahrhunderte folgte eine Dynastie der nächsten.*

*In Euphrat und Tigris erhalten die Spieler die Möglichkeit, an diesem faszinierenden Teil der Geschichte teilzuhaben. Sie kehren zurück zu den Ursprüngen der städtischen Zivilisation. Mesopotamien, das Zweistromland, wartet nur darauf besiedelt zu werden. Wem gelingt es, sein Volk zur mächtigsten Kultur mit ausgewogenen Stärken zu entwickeln? Wer wird die Herrschaft über die reichen Täler von Euphrat und Tigris erringen?*



# SPIELMATERIAL

1 beidseitig bedrucktes Spielbrett



153 Zivilisationsplättchen



57 rote  
**Tempelplättchen**



30 grüne  
**Marktplättchen**



30 schwarze  
**Siedlungs-  
plättchen**



36 blaue  
**Landwirtschafts-  
plättchen**

4 Verbindungs-  
plättchen



8 Katastrophen-  
plättchen



4 Sichtschirme



140 Siegpunktmarker



15 mit Wert  
5 Steine



20 mit Wert  
1 Stein



15 mit Wert  
5 Getreide



20 mit Wert  
1 Getreide



15 mit Wert  
5 Amulette



20 mit Wert  
1 Amulett



15 mit Wert  
5 Waren



20 mit Wert  
1 Ware



14 Schatzmarker

16 Anführerfiguren aus Plastik  
(4 von jeder Farbe)



6 Monumente aus Plastik

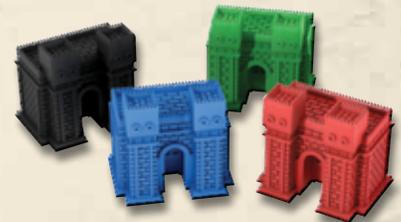


1 Stoffbeutel

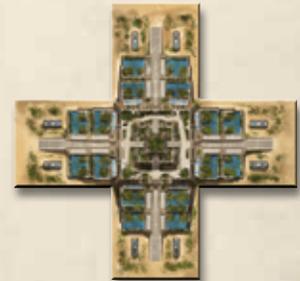


SPIELMATERIAL  
FÜR OPTIONALE  
SPIELVARIANTEN

4 Zivilisationsgebäude  
aus Plastik



1 Wunderplättchen



1 Shedu-Figur aus Plastik



## PLÄTTCHEN UND FARBEN

Die Zivilisationsplättchen, Gebäude, Anführer und Siegpunkte in *Euphrat & Tigris* gibt es jeweils in den Farben: **schwarz**, **rot**, **blau** und **grün**. Jede Farbe entspricht einem thematischen Bereich. So stellen zum Beispiel blaue Spielmaterialien den thematischen Bereich „**Landwirtschaft**“ dar. Diese Spielregel bezieht sich auf die verschiedenen Spielmaterialien mit deren Namen; für einen intuitiven Umgang mit der Spielregel sind die Namen von Spielmaterial, das eine bestimmte Farbe hat, zusätzlich in der entsprechenden Farbe gedruckt.

Des Weiteren bezieht sich diese Spielregel immer auf die Zivilisationsplättchen, wenn nur von „Plättchen“ die Rede ist; alle anderen Plättchen werden immer mit dem gesamten Namen bezeichnet.

## SPIELAUFBAU

Das Spiel *Euphrat & Tigris* wird wie folgt aufgebaut:

### 1. AUFBAU DES SPIELBRETTES

Das Spielbrett wird in die Mitte des Spielbereiches gelegt. Für das Standardspiel wird die gold umrandete Seite, für das erweiterte Spiel die blau umrandete Seite des Spielbrettes benötigt (siehe „Spielbrett für das erweiterte Spiel“ auf Seite 15).



Spielbrettseite für das Standardspiel



Spielbrettseite für das erweiterte Spiel

Nun wird ein **Tempel**plättchen auf jedes der zehn Felder gelegt, auf denen ein geflügeltes Wesen (ein sogenannter „Shedu“) abgebildet ist. Dann wird ein Schatzmarker auf jeden dieser **Tempel** gelegt.

### 2. VORRÄTE VORBEREITEN

Alle übrigen Zivilisationsplättchen werden in den Beutel gegeben und gemischt. Dann werden die vier nicht benötigten Schatzmarker zurück in die Schachtel und alle Monumente neben das Spielbrett gelegt. Zum Schluss werden die Siegpunktmarker nach Farben sortiert und ebenfalls neben das Spielbrett gelegt.

### 3. DYNASTIEN WÄHLEN

Jeder Spieler wählt eine Dynastie, die aus vier Anführern besteht. Die vier Anführer müssen dasselbe Dynastiesymbol (z. B. den Bogenschützen, den Stier, den Krug oder den Löwen) in verschiedenen Farben tragen. Jeder Spieler nimmt sich dann das Verbindungsplättchen und die zwei Katastrophenplättchen, die sein Dynastiesymbol zeigen, sowie den dazugehörigen Sichtschirm.

## ZUSAMMENBAUEN DER MONUMENTE



Vor dem ersten Spiel müssen die sechs Monumente zusammengebaut werden.

Jedes Monument besteht aus zwei verschiedenfarbigen Plastikteilen – einem kleinen Oberteil und einem großen Unterteil. Das kleine Oberteil wird in das Loch des Unterteils gesteckt.

Hierbei ist zu beachten, dass es keine zwei identischen Monumente geben soll. Auf den Bildern sind die richtigen Kombinationen abgebildet:

- ≡ blaues Oberteil/rotes Unterteil
- ≡ grünes Oberteil/schwarzes Unterteil
- ≡ blaues Oberteil/schwarzes Unterteil
- ≡ grünes Oberteil/blaues Unterteil
- ≡ rotes Oberteil/grünes Unterteil
- ≡ rotes Oberteil/schwarzes Unterteil



**HINWEIS:** Die Spieler werden über ihre Symbole identifiziert und nicht durch Farben. Alle Spieler spielen alle vier Farben.

Dann zieht jeder Spieler sechs Zivilisationsplättchen aus dem Beutel. Diese legt er hinter seinen Sichtschirm, sodass nur er sie sehen kann. Seine Anführer, seine Katastrophenplättchen und sein Verbindungsplättchen lässt er offen, für alle sichtbar, vor sich liegen. Die nicht benötigten Anführer, Sichtschirme, Katastrophenplättchen und Verbindungsplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Zufällig wird ein Startspieler ausgewählt, indem die Verbindungsplättchen aller Spieler verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt werden und dann ein Verbindungsplättchen gezogen wird. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Spielbereich eines Spielers



## EINEN ANFÜHRER SETZEN

Jeder Spieler besitzt eine Dynastie aus vier Anführern: einem **König**, einem **Priester**, einem **Bauern** und einem **Händler**. Ein Spieler darf nur seine eigenen Anführer setzen.



König



Priester



Bauer



Händler

Ein Anführer kann entweder von außerhalb des Spielbrettes gesetzt werden oder von einem Feld des Spielbrettes auf ein anderes versetzt werden. Außerdem kann ein Anführer auch vom Spielbrett zurückgenommen werden. Das Setzen eines Anführers erfolgt nach folgenden Regeln:

- ☞ Ein Anführer muss offen auf ein leeres Feld gesetzt werden.
- ☞ Ein Anführer kann nur direkt an einen **Tempel** angelegt werden (d. h., der Anführer und der **Tempel** müssen an einer Seite aneinandergrenzen).
- ☞ Ein Anführer darf nicht so gesetzt werden, dass er Königreiche miteinander verbindet.
- ☞ Ein Anführer darf nicht auf ein Flussfeld gesetzt werden.

Setzt ein Spieler einen Anführer in ein Königreich, in dem sich bereits ein Anführer der gleichen Farbe befindet, kommt es zu einem Konflikt (siehe „Konflikte“ Seite 7).

In bestimmten Situationen können Plättchen vom Spielfeld heruntergenommen oder umgedreht werden. Wenn der letzte **Tempel**, der an einen Anführer angrenzt, heruntergenommen oder umgedreht wird, erhält der Spieler dieser Dynastie den Anführer zurück.

Für das Setzen eines Anführers erhalten die Spieler keine Siegpunkte. Ein Spieler kann jedoch grundsätzlich keine Siegpunkte erhalten, wenn er nicht mindestens einen Anführer auf dem Spielbrett liegen hat (siehe „Siegpunkte erzielen“ auf Seite 7).



**Darf nicht auf ein Flussfeld gelegt werden**

**Kann nur auf ein Flussfeld gelegt werden**

**Kann einen Anführer setzen**

**Kann keinen Anführer setzen**



## EIN ZIVILISATIONSPLÄTTCHEN LEGEN

Zu Beginn seines Zuges hat jeder Spieler sechs Plättchen hinter seinem Sichtschirm. Die Spieler verwenden diese Plättchen, um Gebiete und Königreiche zu erweitern, Anführer zu stärken und Siegpunkte zu erzielen. Um ein Plättchen zu legen, nimmt ein Spieler eines der Plättchen hinter seinem Sichtschirm und legt es entsprechend den folgenden Regeln auf das Spielbrett:

- ☞ Ein Plättchen muss offen auf ein leeres Feld gelegt werden.
- ☞ **Landwirtschaftsplättchen** dürfen nur auf Flussfelder gelegt werden.
- ☞ **Siedlungen**, **Tempel** und **Märkte** dürfen nicht auf Flussfelder gelegt werden.
- ☞ Ein Plättchen darf nicht so gelegt werden, dass es **mehr als zwei** Königreiche miteinander verbinden würde.

Wenn ein Plättchen gelegt wird, kann es entweder an ein anderes Plättchen oder einen Anführer angelegt werden oder alleinstehend gelegt werden (also so, dass es nirgends angrenzt). Nachdem ein Plättchen gelegt wurde, darf es nicht mehr umgelegt werden.

In den meisten Fällen erhält ein Spieler Siegpunkte, wenn ein Plättchen gelegt wird. Der Siegpunkt hat stets dieselbe Farbe wie das gelegte Plättchen.

## SIEGPUNKTE ERZIELEN

Es gibt vier Arten von Siegpunkten, jeweils in der Farbe des entsprechenden Zivilisationsplättchens:



Steine



Amulette



Getreide



Waren

Für das Legen eines Plättchens erhalten die Spieler unter folgenden Bedingungen Siegpunkte:

- ☞ Wenn das Plättchen in einem Königreich abgelegt wird und sich in diesem Königreich ein Anführer derselben Farbe befindet, erhält der Spieler den Siegpunkt, dem dieser Anführer gehört.
- ☞ Wenn sich kein Anführer der entsprechenden Farbe, aber ein **König** (ein schwarzer Anführer) im Königreich befindet, erhält der Spieler den Siegpunkt, dem der **König** gehört.

Es gibt keine Siegpunkte, wenn:

- ☞ das Plättchen nicht in einem Königreich abgelegt wird;
- ☞ es keinen Anführer derselben Farbe und keinen **König** gibt, der den Siegpunkt erhalten würde; oder
- ☞ das Plättchen so gelegt wird, dass es Königreiche verbindet, auch wenn es dadurch nicht zu Konflikten kommt.

Die Spieler erhalten die Siegpunkte direkt, wenn ein Plättchen gelegt wird. Sie werden hinter den Sichtschirm des jeweiligen Spielers gelegt. Wenn ein Spieler einen Siegpunkt erzielt, erhält er einen Siegpunktmarker mit dem Wert „1“. Jeder Spieler kann zu jeder Zeit fünf Siegpunktmarker mit dem Wert „1“ gegen einen Siegpunktmarker mit dem Wert „5“ eintauschen.

## EIN KATASTROPHENPLÄTTCHEN AUSSPIELEN

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei Katastrophenplättchen. Ein Spieler kann sie nutzen, um ein Feld des Spielbrettes dauerhaft zu belegen und somit zu blockieren.

Wenn ein Katastrophenplättchen ausgespielt wird, bleibt es bis zum Spielende auf dem Spielbrett liegen. Es blockiert ein Feld, das somit nicht mehr verwendet werden kann.

Ein Spieler kann ein Katastrophenplättchen auf ein leeres Feld legen oder auf ein bereits gelegtes Plättchen (dieses wird dann aus dem Spiel genommen). Es gelten lediglich folgende Einschränkungen:

- ☞ Ein Katastrophenplättchen darf nicht auf ein Plättchen mit einem Schatz oder einem Monument gelegt werden (siehe „Monumente bauen“ auf Seite 11).
- ☞ Ein Katastrophenplättchen darf nicht auf einen Anführer gelegt werden.

Ein Katastrophenplättchen unterbricht die Verbindung zwischen Anführern oder Plättchen. So kann ein Katastrophenplättchen ein Königreich in zwei oder

mehr Teile trennen. Wenn ein Katastrophenplättchen den letzten **Tempel** zerstört, der an einen Anführer angrenzt, wird dieser Anführer sofort vom Spielbrett genommen und dem entsprechenden Spieler zurückgegeben.

## PLÄTTCHEN AUSTAUSCHEN

Ein Spieler kann bis zu sechs Plättchen aus seinem Spielbereich auswählen und sie verdeckt in die Schachtel legen. Dann zieht er so viele neue Plättchen aus dem Beutel, wie er abgelegt hat und legt sie hinter seinen Sichtschirm. **Abgelegte Plättchen werden dauerhaft aus dem Spiel genommen.**

Wenn ein Spieler als erste Aktion seine Plättchen austauscht, darf er die neuen Plättchen für seine zweite Aktion verwenden.

## ZUGENDE

Der Spielzug eines Spielers endet, wenn er seine beiden Aktionen ausgeführt hat (oder er sich dafür entschieden hat, den Zug zu beenden, bevor er zwei Aktionen ausgeführt hat). Wenn einer oder mehrere seiner Anführer mit Monumenten verbunden sind, kann er zusätzliche Siegpunkte erzielen (siehe „Monumente bauen“ auf Seite 11). Zum Schluss füllt er seinen Plättchenvorrat aus dem Beutel auf, sodass er den Zug mit sechs Plättchen beendet.

Falls andere Spieler zu diesem Zeitpunkt weniger als sechs Plättchen haben, füllen sie ihren Plättchenvorrat ebenfalls auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## KONFLIKTE

Konflikte können durch das Setzen eines Anführers oder das Legen eines Plättchens ausgelöst werden.

Ein Konflikt entsteht immer dann, wenn sich zwei gleichfarbige Anführer (z. B. zwei **Bauern** oder zwei **Könige**) in einem bestehenden Königreich befinden. Für einen Konflikt kann es zwei Ursachen geben, sodass zwischen zwei verschiedenen Konflikten unterschieden wird:

- ☞ **REVOLTE:** Eine Revolte entsteht, wenn ein Anführer in ein Königreich gesetzt wird, in dem sich bereits ein Anführer derselben Farbe befindet.
- ☞ **KRIEG:** Ein Krieg entsteht, wenn zwei Königreiche durch ein neues Plättchen verbunden werden und sich in dem so neu entstandenen, großen Königreich mehrere Anführer derselben Farbe befinden.

Folgendes ist zu beachten:

- ☞ Das Setzen von Anführern kann nur Revolten auslösen, keine Kriege.
- ☞ Das Legen von Plättchen kann nur Kriege auslösen, keine Revolten.

Der Konflikt wird abgehandelt, indem Plättchen auf dem Spielbrett genutzt werden und zusätzliche, hinter dem Sichtschirm liegende Plättchen, ausgespielt werden. Eine Aktion endet erst, wenn der Konflikt abgehandelt ist. Nachdem alle Konflikte abgehandelt wurden, enthält ein Königreich nur noch Anführer unterschiedlicher Farben.

Wie Konflikte abgehandelt werden, wird auf der folgenden Seite erläutert.



## REVOLTEN

Eine Revolte entsteht, wenn ein Anführer in ein Königreich gesetzt wird, in dem sich bereits ein Anführer derselben Farbe befindet.

Bei einer Revolte ist der Spieler, der den neuen Anführer setzt, der Angreifer. Der Spieler, dem der bereits vorhandene Anführer derselben Farbe in diesem Königreich gehört, ist der Verteidiger. Beide, der Angreifer und der Verteidiger, beziehen ihre Stärke von den **Tempeln**.

Revolten werden wie folgt abgehandelt:

- ☞ **Es werden die Tempel gezählt, die an die gleichfarbigen Anführer angrenzen:** Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger beziehen ihre Stärke aus der Anzahl der **Tempel**, an die ihre betroffenen Anführer angrenzen. Ein **Tempel** kann auch für beide Anführer zählen.
- ☞ **Die Spieler legen Tempel aus ihrem Spielbereich aus:** Zunächst kann der Angreifer und dann der Verteidiger seine Stärke steigern, indem er eine beliebige Anzahl an zusätzlichen **Tempeln** aus seinem Spielbereich in den Konflikt einbringt und sie offen vor seinem Sichtschirm auslegt. Jeder Spieler darf nur ein Mal zusätzliche **Tempel** auslegen.

Der Spieler mit der größeren Stärke (Gesamtanzahl der **Tempel**) entscheidet den Konflikt für sich. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Verteidiger.

**BEISPIEL 1:** Der Angreifer (Krug) hat drei **Tempel**, die an seinen Anführer angrenzen, und der Verteidiger (Stier) hat zwei angrenzende **Tempel**. Der Angreifer legt zwei zusätzliche **Tempel** aus, während der Verteidiger drei zusätzliche **Tempel** auslegt. Nun hat jeder Spieler insgesamt fünf **Tempel**. Da es somit zu einem Gleichstand kommt, gewinnt der Verteidiger.



Beispiel 1

Eine Revolte hat folgende Auswirkungen:

- ☞ Der Verlierer muss seinen Anführer vom Spielbrett zurücknehmen.
- ☞ Der Sieger erhält ein **Amulett** (da der Konflikt durch **Tempel** entschieden wurde).
- ☞ Beide Spieler nehmen alle ihre zusätzlich ausgelegten **Tempel** aus dem Spiel und legen sie verdeckt in die Schachtel.

**BEISPIEL 1 (FORTSETZUNG):** Der Sieger erhält ein **Amulett**. Der Anführer des Verlierers wird diesem zurückgegeben. Die fünf **Tempel**, die zusätzlich ausgelegt wurden, werden aus dem Spiel genommen.



Beispiel 1 (Fortsetzung)

## KRIEGE

Ein Krieg entsteht, wenn zwei Königreiche durch ein neues Plättchen verbunden werden und sich in dem neuen, größeren Königreich dann mehrere Anführer derselben Farbe befinden.

Zur Erinnerung: Zwei Königreiche können durch das Legen von Plättchen, aber nicht durch das Setzen von Anführern verbunden werden. Drei oder mehr Königreiche können nicht durch ein Plättchen verbunden werden. Wenn ein Plättchen so gelegt wird, dass es zwei Königreiche verbindet, gibt es keine Siegpunkte. Stattdessen wird dieses Plättchen durch das Verbindungsplättchen abgedeckt (siehe „Ein Verbindungsplättchen ausspielen“ auf Seite 11). So entsteht ein neues, größeres Königreich.

Wenn sich in dem neu entstandenen Königreich keine zwei Anführer derselben Farbe befinden, wird das Verbindungsplättchen heruntergenommen und die Aktion ist beendet, ohne dass ein Konflikt abgehandelt wird. Wenn sich in einem neu verbundenen Königreich jedoch mehrere Anführer derselben Farbe befinden, löst das einen Krieg aus.

Alle Konflikte zwischen zwei gleichfarbigen Anführern werden einzeln abgehandelt. Jedes Mal wenn Kriege zwischen Anführern in mehr als einer Farbe herrschen, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge die Kriege abgehandelt werden. Für jeden Krieg gilt die neue, aktuelle Zusammenstellung des Königreichs, da vorherige Kriege dazu geführt haben können, dass die Verbindung zwischen Anführern und Plättchen getrennt wurde.

## GEHEIME INFORMATIONEN

- ☰ Alle erhaltenen Siegpunkte, Schatzmarker und Plättchen, die hinter dem Sichtschirm des Spielers liegen, sind geheime Informationen und werden bis zur Schlusswertung vor den anderen Spielern geheim gehalten.
- ☰ Die Anzahl der Plättchen im Beutel ist eine geheime Information; die Spieler dürfen nicht zählen, wie viele Plättchen sich noch im Beutel befinden.
- ☰ Plättchen, die aus dem Spiel genommen werden, sind geheime Informationen; sie werden verdeckt in die Schachtel gelegt und dürfen von niemandem angeschaut werden.

Kriege werden wie folgt abgehandelt:

- ☰ **Festlegen, wer der Angreifer ist:** Falls der aktive Spieler einen Konflikt auslöst, an dem einer seiner Anführer beteiligt ist, wird er zum Angreifer. Andernfalls wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, dessen Anführer beteiligt ist, der Angreifer. Der andere Spieler, der an dem Konflikt beteiligt ist, wird zum Verteidiger.
- ☰ **Anhänger zählen:** Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger bestimmen ihre Stärke, indem sie die ANHÄNGER ihrer Anführer zählen. Das sind die Plättchen auf dem Spielbrett, die dieselbe Farbe wie der Anführer haben und die noch immer mit dem Anführer verbunden sind. Diese Plättchen müssen nicht an den jeweiligen Anführer angrenzen. Wichtig ist jedoch, dass sie sich im Königreich auf **seiner** Seite des Verbindungsplättchens befinden.
- ☰ **Spieler legen Plättchen aus ihrem Spielbereich aus:** Zuerst kann der Angreifer und dann der Verteidiger die Stärke seiner Anhänger steigern. Hierfür legen sie zusätzliche Plättchen der passenden Farbe aus ihren Spielbereichen offen vor ihre Sichtschirme. Jeder Spieler darf nur einmal zusätzliche Plättchen auslegen.

Der Spieler mit der größeren Stärke (Gesamtanzahl der Anhänger auf dem Spielbrett plus die ausgelegten Plättchen aus dem Spielbereich) entscheidet den Konflikt für sich. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Verteidiger.

## BELOHNUNGEN FÜR KONFLIKTE

- ☰ **SIEGER EINER REVOLTE:** Nach einer Revolte erhält der Sieger ein (und nur ein) **Amulett**.
- ☰ **SIEGER EINES KRIEGES:** Nach einem Krieg erhält der Sieger einen Siegpunktmarker der entsprechenden Farbe für jedes Plättchen (und den Anführer), das der Verlierer vom Spielbrett nehmen muss.

**BEISPIEL 2:** Es gibt zwei Kriege: einen zwischen den **Händlern** und einen zwischen den **Königen**. Der Spieler, der die Königreiche verbunden hat, entscheidet sich dafür, zuerst den Krieg der **Händler** abzuhandeln. Der angreifende Spieler des Löwen zählt einen Anhänger (= **Markt**) in seinem Königreich (1) und legt vier zusätzliche **Märkte** aus. Der verteidigende Spieler des Kruges hat zwei Anhänger in seinem Königreich (2) und legt einen zusätzlichen **Markt** aus, auch wenn das nicht ausreicht, um das Ergebnis zu beeinflussen. (Er nutzt diese Gelegenheit, um ein ungewolltes **Markt**plättchen abzulegen). Die Gesamtstärke des Angreifers beträgt fünf und die des Verteidigers drei. Der Angreifer gewinnt.



Beispiel 2

Ein Krieg hat folgende Auswirkungen:

- ☰ Der Verlierer muss seinen Anführer zurücknehmen und alle Anhänger aus dem Königreich entfernen.
- ☰ Der Sieger erhält einen Siegpunkt in derselben Farbe wie der zurückgenommene Anführer und einen für jeden Anhänger, der vom Spielbrett genommen wird (ebenfalls in der passenden Farbe). Für Plättchen, die von den Spielern aus ihren Spielbereichen ausgelegt wurden, gibt es **keine** Siegpunkte.
- ☰ Der unterlegene Anführer wird dem Verlierer zurückgegeben.
- ☰ Die Anhänger des unterlegenen Anführers und alle Plättchen, die von beiden Spielern ausgelegt wurden, werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.
- ☰ Wenn ein Konflikt zwischen zwei **Priestern** entsteht, gibt es eine Ausnahme: **Tempel** (d. h. rote Anhänger), auf denen ein Schatz liegt oder die an einen anderen Anführer angrenzen, werden nicht entfernt. **Amulette** gibt es nur für den unterlegenen **Priester** und die **Tempel**, die tatsächlich vom Spielbrett entfernt wurden.



## ZUSAMMENFASSUNG KONFLIKTE

Wenn ein Anführer in ein Königreich gesetzt wird, in dem sich bereits ein Anführer derselben Farbe befindet, entsteht eine Revolte und die an den Anführer angrenzenden **Tempel** (und die zusätzlich abgelegten Plättchen aus den Spielbereichen) entscheiden über den Ausgang. Wenn zwei Königreiche so miteinander verbunden werden, dass ein neues, größeres Königreich entsteht, in dem sich Anführer derselben Farbe befinden, bricht ein Krieg aus und die Stärke der Anhänger der beteiligten Anführer in ihrem **ursprünglichen** Königreich (und die zusätzlich abgelegten Plättchen aus den Spielbereichen) bestimmen den Sieger des Krieges.

## EIN VERBINDUNGSPLÄTTCHEN AUSSPIELEN

Wenn ein Spieler Königreiche verbindet, legt er sein Verbindungsplättchen auf das verbindende Plättchen als Erinnerung daran, dass es durch das neu entstandene Königreich zu einem Krieg kommen könnte (siehe „Kriege“ auf Seite 8). Für das verbindende Plättchen erhält kein Spieler Siegpunkte, unabhängig davon, ob ein Krieg ausbricht oder nicht.



Es kann immer nur ein Verbindungsplättchen gleichzeitig ausliegen. Es bleibt nur solange auf dem Spielbrett liegen, bis die Spieler alle Konflikte abgehandelt haben, die durch die Verbindung entstanden sind, und wird entfernt, nachdem alle Kriege (wenn es welche gab) abgehandelt wurden.

Ein Spieler legt kein Verbindungsplättchen, wenn er Gebiete miteinander oder ein Königreich mit einem Gebiet verbindet.

## MONUMENTE BAUEN

Es gibt im Spiel insgesamt sechs Monumente. Jedes Monument besteht aus zwei verschiedenfarbigen Teilen; es ist wichtig, dass sie korrekt zusammengebaut werden (siehe „Zusammenbauen der Monumente“ auf Seite 4).



Wenn der aktive Spieler ein Plättchen so legt, dass er dadurch ein **2x2-QUADRAT** aus vier gleichfarbigen Plättchen bildet, kann er die vier Plättchen umdrehen und auf ihnen ein Monument bauen. Einer der beiden Teile des Monuments muss dieselbe Farbe haben, wie die umgedrehten Plättchen. Wenn kein Monument mit dieser Farbe mehr verfügbar ist, kann keines mehr gebaut werden und die Plättchen werden daher nicht umgedreht.

Wenn durch das Legen eines Plättchens ein Krieg ausgelöst wird, müssen die Spieler den Konflikt abhandeln, bevor die Plättchen umgedreht werden. Wenn das Quadrat auch nach der Abhandlung des Konfliktes weiterhin besteht, kann der aktive Spieler ein Monument bauen.

Falls der Spieler, der das Quadrat gebildet hat, kein Monument baut, bleiben die Plättchen offen liegen. Ein Monument darf nur am Ende

der Aktion gebaut werden, in welcher der aktive Spieler ein 2x2-Quadrat vollendet hat.

Umgedrehte Plättchen zählen weiterhin als Teil der Gebiete oder Königreiche und verbinden Anführer und Plättchen. Ihre übrigen Funktionen (z. B. als Anhänger in Konflikten) verlieren sie jedoch.

Ein Monument kann nicht zerstört werden.

Wenn vier **Tempel** umgedreht werden und ein Monument gebaut wird, gilt Folgendes:

- ☞ Wenn sich ein Schatz auf einem **Tempel** befindet, bleibt dieser auf dem umgedrehten Plättchen liegen.
- ☞ Wenn ein Anführer nicht länger an einen **Tempel** angrenzt, wird dieser Anführer vom Spielfeld genommen und seinem Besitzer zurückgegeben.

**BEISPIEL 3:** Der Spieler des Stiers dreht die **Tempel** um und entscheidet sich dafür, ein rot-blaues Monument zu bauen.

Ein Monument bringt regelmäßige Siegpunkte. Am Ende seines Spielzuges prüft der aktive Spieler, ob sich einer (oder mehr) seiner Anführer in einem Königreich mit einem Monument in dessen Farbe befindet. Für jeden Anführer, auf den dies zutrifft, erhält der Spieler 1 Siegpunkt in der Farbe des Anführers. Wenn er zum Beispiel einen blauen Anführer (**Bauer**) in einem Königreich mit einem blauen Monument hat, erhält er einen blauen Siegpunkt (**Getreide**). Da ein Monument immer zwei Farben hat, können durch ein Monument in jeder Runde bis zu zwei Anführer Siegpunkte erhalten.



Beispiel 3

Ein **König** erhält nur dann Siegpunkte, wenn er mit einem schwarzen Monument verbunden ist. Während das Legen eines Plättchens dem **König** Siegpunkte in anderen Farben beschern kann (falls kein passender Anführer vorhanden ist), gilt dies nicht für Monumente.

**BEISPIEL 3 (FORTSETZUNG):** Der **Händler** des Löwen grenzt nicht länger an einen **Tempel**. Er wird zurückgenommen. Am Ende seines Spielzuges erhält der Spieler des Stieres ein **Getreide**. Am Ende seines Spielzuges erhält der Spieler des Löwen ein **Amulett**.



Beispiel 3 (Fortsetzung)

## SCHÄTZE VERGEBEN

Das Vergeben von Schätzen kann durch das Legen eines Plättchens oder das Setzen eines Anführers ausgelöst werden.

Zu Beginn des Spiels werden die zehn Schatzmarker auf die ersten zehn **Tempel** auf dem Spielbrett gelegt.

Schätze erhält man wie folgt:

Wenn ein Königreich am Ende des Spielzuges des aktiven Spielers mehr als einen Schatz enthält, so muss der **Händler** in diesem Königreich alle Schätze bis auf einen an sich nehmen. Wenn Schätze auf den **FELDERN MIT SPEZIELLEM RAND** liegen, muss der Spieler zuerst die Schätze von diesen Feldern nehmen. Anschließend kann er frei wählen, von welchen Feldern er die übrigen Schätze herunternimmt.



Feld mit  
speziellem Rand

Wenn sich in diesem Königreich kein **Händler** befindet, bleiben die Schätze dort liegen, bis es in diesem Königreich einen **Händler** gibt.

**BEISPIEL 4:** Der Spieler des Löwen legt ein **Landwirtschafts**plättchen. Zunächst erhält der Spieler des Stieres ein **Getreide**. Dann nimmt der Spieler des Löwen den auf dem **Tempel**plättchen oben rechts liegenden Schatz, weil ihm der **Händler** in diesem Königreich gehört. Er muss diesen Schatz wählen, weil dieser auf einem Feld mit speziellem Rand liegt.



Beispiel 4

Jeder Schatz zählt als ein Joker-Siegepunkt. Am Ende des Spiels kann jeder Schatz individuell gegen einen beliebigen Siegpunkt eingetauscht werden.

## BEISPIEL: ERSTE SPIELRUNDE

### Heikos Zug

Heiko beginnt das Spiel. Er setzt zwei seiner Anführer auf das Spielbrett: einen **König** und einen **Priester** (1). So bildet er zwei Königreiche.

### Jasmins Zug

Zuerst setzt Jasmin ihren **Bauern** (2) und erweitert so eines der Königreiche, die Heiko gebildet hat. Dann legt sie ein **Landwirtschafts**plättchen auf das angrenzende Flussfeld (3). Dafür erhält sie ein **Getreide** (4). (Der **Bauer** und das **Landwirtschafts**plättchen haben dieselbe Farbe und sie besitzt den **Bauern**.) Sie zieht (verdeckt) ein Plättchen aus dem Beutel, um wieder sechs Plättchen in ihrem Spielbereich zu haben.

### Rolands Zug

Roland setzt seinen **König** (5) und bildet ein neues Königreich. Dann legt er einen **Tempel** (6). Er erhält ein **Amulett** (7), weil sich kein **Priester** (in derselben Farbe des **Tempels**) in diesem Königreich befindet. Somit erhält der Besitzer des **Königs** das **Amulett**. Roland hat seinen **Tempel** so gelegt, dass sein **König** nun an zwei **Tempel** angrenzt. Er zieht (verdeckt) ein Plättchen aus dem Beutel, um wieder sechs Plättchen in seinem Spielbereich zu haben.

### Burcus Zug

Burcu hatte zu Beginn des Spiels vier **Tempel** gezogen. Sie ist auf einen Konflikt aus. Als erste Aktion setzt sie ihren **Priester** (8) in dasselbe Königreich, in dem sich Heikos **Priester** befindet und löst so eine Revolte aus. Auf dem Spielbrett haben beide Spieler einen **Tempel** als Unterstützung für ihre Anführer. Burcu legt drei zusätzliche **Tempel** vor ihrem Sichtschirm aus (9). Heiko könnte bestenfalls zwei zusätzliche **Tempel** auslegen, aber das würde nicht reichen, um einen Gleichstand mit Burcu zu erzielen, also verzichtet er darauf, zusätzliche **Tempel** auszulegen. Burcu gewinnt (vier zu eins). Ihre zusätzlich ausgelegten **Tempel** werden aus dem Spiel genommen (10). Heiko muss seinen **Priester** zurücknehmen (11). Burcu erhält ein **Amulett** (12) für den Sieg der Revolte. Als zweite Aktion legt Burcu ihren vierten **Tempel** auf das Spielbrett (13) und erhält ein weiteres **Amulett** (14). Sie zieht (verdeckt) vier Plättchen aus dem Beutel, um wieder sechs Plättchen in ihrem Spielbereich zu haben.

Nun ist Heiko wieder am Zug.



Beispiel: Erste Spielrunde

## SPIELLENDE UND SIEGER

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ☞ Am Ende des Spielzuges des aktiven Spielers befinden sich höchstens noch zwei Schätze auf dem Spielbrett, oder
- ☞ ein Spieler kann kein Plättchen mehr ziehen, weil der Beutel leer ist.

Nun legen alle Spieler ihre Sichtschirme zur Seite. Jeder Spieler ermittelt, in welchem Bereich er die **wenigsten** Siegpunkte erzielt hat, wobei Schätze als Joker für jeden Bereich eingesetzt werden dürfen (siehe „Schätze vergeben“ auf Seite 12). Der Spieler, der in seinem **schwächsten** Bereich die **meisten** Siegpunkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes vergleichen die Spieler ihren zweitschwächsten Bereich und so weiter. Falls mehrere Spieler in allen vier Bereichen dieselbe Punktzahl erreicht haben, teilen sie sich den Sieg.

## SPIELREGELN FÜR DAS ERWEITERTE SPIEL

### ZIVILISATIONSGEBÄUDE

Beim erweiterten Spiel werden zusätzlich die folgenden vier Zivilisationsgebäude verwendet: **Palast**, **Bibliothek**, **Markthalle** und **Kornkammer**. Beim Aufbau werden sie in der Nähe der Monumente neben das Spielbrett gelegt.

Wenn ein Spieler eines seiner Plättchen so auf das Spielbrett legt, dass es Teil einer ununterbrochenen waagerechten oder senkrechten Reihe aus drei oder mehr Plättchen derselben Farbe ist, darf der Spieler das Gebäude der entsprechenden Farbe nehmen und es auf ein beliebiges Plättchen dieser Reihe stellen.

Wenn das entsprechende Gebäude bereits auf dem Spielbrett steht, darf der Spieler das Gebäude von seiner aktuellen Position wegnehmen und es auf eines der Plättchen der neuen Reihe stellen. Bedingung hierfür ist, dass die neue Reihe länger ist als die Reihe, in der das Gebäude vorher stand.

Wenn ein Gebäude auf einem Plättchen steht, das sowohl Teil einer waagerechten als auch einer senkrechten Reihe ist, muss die neue Reihe länger sein als **jede** der beiden Reihen, in denen das Gebäude derzeit steht.

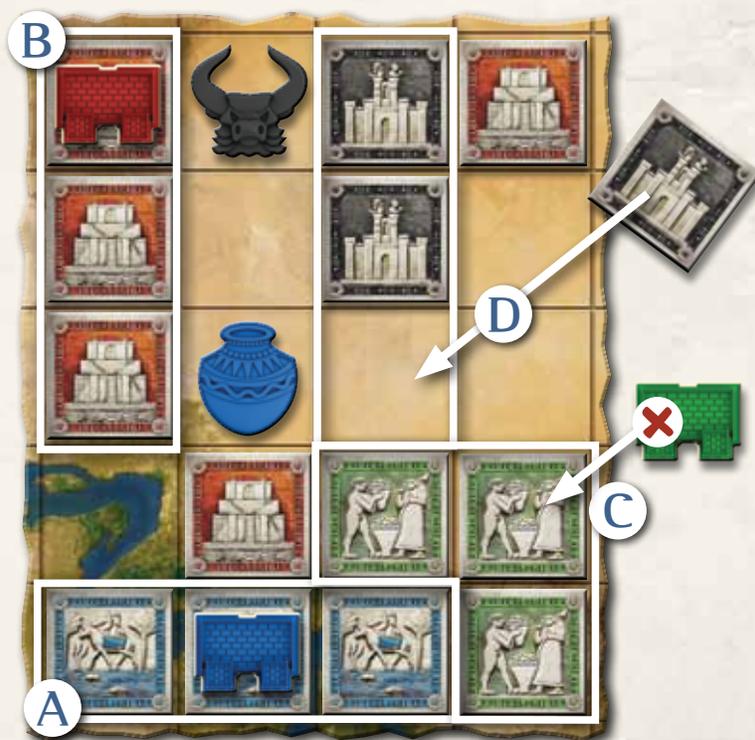
Zivilisationsgebäude müssen (falls sie gebaut werden können) vor Monumenten oder dem Wunder gebaut werden.



Wenn ein Spieler ein Plättchen in ein Königreich legt, das ein Gebäude der entsprechenden Farbe enthält, steigt die Belohnung für den entsprechenden Anführer (oder **König**, wenn kein passender Anführer vorhanden ist) von einem auf zwei Siegpunkte. (Belohnungen für Konflikte und Monumente bleiben hiervon unberührt).

Die Spieler müssen Konflikte abhandeln, bevor sie ein Gebäude setzen. Ein Plättchen, das unter einem Gebäude liegt, zählt im Falle eines Konflikts und darf nicht entfernt werden. Katastrophenplättchen können nicht auf ein Plättchen gelegt werden, auf dem ein Gebäude steht (siehe „Ein Katastrophenplättchen ausspielen“ auf Seite 7). Wenn ein Plättchen, auf dem sich ein Gebäude befindet, umgedreht wird, um dort ein Monument oder Wunder zu bauen, wird das Gebäude heruntergenommen und für zukünftige Einsätze wieder neben das Spielfeld gelegt.

**BEISPIEL 6:** Eine **Kornkammer** kann auf die waagerechte Reihe aus den drei **Landwirtschafts**plättchen gelegt werden (A). Eine **Bibliothek** kann auf die senkrechte Reihe aus den drei **Tempeln** gelegt werden. Die drei **Märkte** (C) bilden keine gerade Reihe, sodass dort keine **Markthalle** errichtet werden kann. Wenn eine **Siedlung** auf D gelegt werden würde, könnte ein Spieler einen **Palast** auf dieser neuen, senkrechten Reihe aus Siedlungsplättchen errichten.



Beispiel 6

**DIE ENTSTEHUNG DER ZIVILISATION**

Die Stadtstaaten der Sumerer und ihre Könige entstanden um 3.000 v. Chr.. Sie brachten die Schrift und den Handel ins Zweistromland. Später (etwa 2.371 v. Chr.) verdrängten die Akkadier die Sumerer und bildeten einen zentralisierteren Staat. Ihre Könige, vor allem Sargon und sein Enkel Naram-Sin, schmiedeten ein Reich, das sich weit in den Norden und Westen erstreckte. Viele Menschen und Dynastien folgten, die alle danach strebten dieses reiche Land zu beherrschen.

**SPIELBRETT FÜR DAS ERWEITERTE SPIEL**

Das Spielbrett für das erweiterte Spiel befindet sich auf der Rückseite des Original-Spielbrettes. Es ist blau (statt gold) umrahmt, zeigt eine andere Karte und enthält vier zusätzliche Schätze. Im Spiel mit dem erweiterten Spielbrett wird ein **Tempel** mit einem Schatz auf jedes der vierzehn Shedu-Felder gelegt. Dann wird nach den Originalregeln gespielt.

Wenn ein Spieler einen Schatz aus einem Königreich mit mehr als einem Schatz einsammelt, muss er zuerst die Schätze einsammeln, die auf den Feldern mit speziellem Rand liegen.

**ENGLISCHE VARIANTE**

Um die Möglichkeit einzuschränken, zusätzliche Plättchen in einem Konflikt loszuwerden, ohne dass sie zu dessen Abhandlung beitragen, kann die folgende Variante gespielt werden: Der Angreifer legt nur dann zusätzliche Plättchen aus (siehe „Konflikte“ auf Seite 7), wenn seine Gesamtstärke dadurch die aktuelle Stärke des Verteidigers übersteigt. Kann er die aktuelle Gesamtstärke des Verteidigers nicht übersteigen, darf er keine zusätzlichen Plättchen auslegen. Anschließend darf der Verteidiger genau so viele zusätzliche Plättchen auslegen, wie er benötigt, um den Konflikt durch einen Gleichstand zu gewinnen. Nicht mehr und nicht weniger!

**WUNDER-VARIANTE**

Das Wunder ist ein spezielles, kreuzförmiges Fünferplättchen. Ein Spieler kann das Wunder errichten, wenn er eine kreuzförmige Konstellation aus fünf gleichfarbigen Plättchen bildet. Wenn ein Spieler sich dazu entscheidet, ein Wunder zu errichten, legt er die fünf Plättchen, die das Kreuz formen, ab und ersetzt sie durch das Wunderplättchen, welches nicht zerstört werden kann. Dann wird die Shedu-Figur auf das Wunderplättchen gestellt (siehe A unten). Das Wunderplättchen zählt immer noch als Teil von Gebieten und Königreichen und kann Anführer und Plättchen verbinden. Alle anderen Funktionen (z. B. als Anhänger in Konflikten) verliert es jedoch. Wenn sich der König des aktiven Spielers in dem Königreich befindet, das auch das Wunder enthält, erhält er am Ende seines Spielzuges einen Siegpunktmarker in einer Farbe seiner Wahl. Alle anderen Monument-Regeln gelten auch für das Wunder.



**BEISPIEL 7:** Der Spieler des Stiers (B) erhält am Ende seines Zuges einen Siegpunktmarker in einer Farbe seiner Wahl, weil sein König im Königreich mit dem Wunder (A) steht.



Beispiel 7

# CREDITS

**Spielleautor:** Reiner Knizia  
**Erweiterte Spielregeln:** Reiner Knizia, Sebastian Bleasdale und Kevin Jacklin  
**Produzent:** Jason Walden  
**Herausgeber:** Adam Baker  
**Grafikdesign:** David Ardila und Edge Studios, mit Christopher Hosch  
**Covergestaltung:** Dleoblack und Zach Graves  
**Spielbrett- und Innengestaltung:** David Ardila und David Griffith  
**Künstlerischer Leiter:** Andy Christensen  
**Korrektorat:** Christopher Meyer und Heather Silsbee  
**Qualitätssicherungskoodinator:** Zach Tewalthomas  
**Plastik-Management:** Jason Beaudoin  
**Plastikfigurengestaltung:** Bexley Andrajack  
**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg  
**FFG Lizenzkoodinator:** Amanda Greenhart  
**Produktionsmanager:** Eric Knight  
**Leitender Spielproduzent:** Steven Kimball  
**Produktionsleiter:** Michael Hurley  
**Leitender Spieldesigner:** Corey Konieczka  
**Verleger:** Christian T. Petersen  
**Spieltester:** Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daglish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas und Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner und Tony Wright

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller  
**Redaktionelle Bearbeitung:** Sabine Machaczek  
**Grafische Bearbeitung und Layout:** Fiona Carey  
**Übersetzung:** Rajja Wollersheim  
**Unter Mitarbeit von:** Rudolf Gebhardt, Heiko Eller, Ferdinand Köther und Philip Strietzel

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. © Dr. Reiner Knizia 2014. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Tigris & Euphrates* is trademark of Dr. Reiner Knizia. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



## INHALT

Aktionen .....	5	Siegpunkte.....	7
Ein Katastrophenplättchen ausspielen .....	7	Spielaufbau .....	4
Ein Zivilisationsplättchen legen .....	6	Spielende und Sieger .....	14
Einen Anführer setzen .....	6	Spielmaterial .....	3
Plättchen austauschen.....	7	Spielregeln für das erweiterte Spiel.....	14
Beispiel: Erste Spielrunde .....	12	Englische Variante .....	15
Geheime Informationen .....	9	Spielbrett für das erweiterte Spiel .....	15
Königreiche .....	5	Wunder-Variante .....	15
Konflikte .....	7	Zivilisationsgebäude .....	14
Belohnungen für Konflikte .....	8	Tempel .....	10
Kriege .....	8	Verbindungsplättchen.....	11
Revoluten .....	8	Ziel des Spiels.....	5
Monumente.....	11	Zugende .....	7
Schätze vergeben .....	12	Zusammenbauen der Monumente .....	4