



# RULEBOOK



## HISTORISCHER HINTERGRUND

*Willkommen in Mesopotamien – dem Land zwischen Flüssen, wo Imperien aus Lehm entstehen und im Blut vergehen. Zwischen 5.000 und 1.000 v.Chr. pulsiert diese Wiege der Zivilisation vor Ehrgeiz, Glaube und Feuer, und die Welt, wie wir sie heute kennen, erwacht gerade erst aus ihrem Schlummer. Hier, entlang der fruchtbaren Ufer des Tigris und des Euphrats, erheben sich mächtige Stadtstaaten. Wählt euer Volk. Führt es im ältesten Schmelztiegel der Mächte von seinen bescheidenen Anfängen zu wahrer Größe.*

*Regiert ihr etwa über die Sumerer – Pioniere des städtischen Lebens und der Innovation, Meister der Schrift, Bürokratie sowie der ausgeklügelten Bewässerungskunst? Oder schart ihr die Akkader um euch – die unerbittlichen Einiger der Stadtstaaten – und errichtet das erste Imperium der Geschichte durch Eroberung, Tribut und skrupellosen Ehrgeiz?*

*Befehligt ihr die Babylonier – die Vorreiter des Rechts und der Astronomie, deren Tempeltürme sich voller Zielstrebigkeit erheben und deren Gesetzbücher Könige überdauern? Oder zieht ihr doch mit den Assyrern in den Kampf, deren eiserne Disziplin und unübertroffene militärische Fähigkeiten alle, die sich ihnen entgegensetzen, in Schrecken versetzen?*

*Führt die Elamiter an – das verschwiegene, uralte Volk, das jenseits des Zagros-Gebirges lauert und dort bereits seit Jahrhunderten Wissen und raffinierte Strategien an die nächste Generation weitergibt. Oder herrscht über die Eblaiter – die akribischen Archivare und kulturellen Diplomaten, die hinter den Palastmauern Allianzen schmieden und Handelswege ausbauen.*

*Vereint die Marier – die Meister der Verhandlung und Strategie, die im heiklen Spiel ums Überleben Kriegskunst und Diplomatie im Gleichgewicht halten. Oder befehligt die Hethiter – die unerschrockenen Streitwagenkrieger und Meister des Eisens, deren Einfallsreichtum und Gottesfurcht ihren Aufstieg aus dem anatolischen Hochland antreibt.*

*Aber lasst euch nicht täuschen, angehende Herrscher – dies ist kein friedliches goldenes Zeitalter. Felder verdorren und die Menschen leiden Hunger. Flüsse treten über die Ufer oder verschwinden ohne Vorwarnung. Plünderer dringen aus den Bergen hervor. Und selbst das mächtigste Imperium kann im Handumdrehen zu Fall gebracht werden. Dies ist eure Chance, den Lauf der Geschichte zu prägen ... oder aber ihr geratet in Vergessenheit.*

**Wählt eure Zivilisation. Errichtet euer Imperium. Befehligt eure Armeen.  
Ihr bestimmt den Lauf der Geschichte.**



# INHALTSVERZEICHNIS

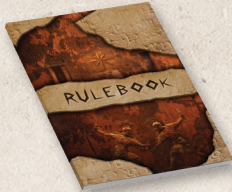
<b>HISTORISCHER HINTERGRUND</b>	<b>2</b>
<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>3</b>
<b>SPIELMATERIAL DES HAUPTSPIELS</b>	<b>4</b>
<b>SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG</b>	<b>6</b>
<b>SPIELAUFBAU</b>	<b>8</b>
SPIELAUFBAU BEI 2 ODER 3 SPIELERN .....	12
RUNDEN, PHASEN UND ZÜGE .....	13
WAS SIND AKTIONEN IN MESOPOTAMIA? .....	14
<b>AKTIONEN</b>	<b>14</b>
ERKUNDUNGSAKTION .....	16
SCHIFFE .....	17
FESTNAGELN .....	18
BAUAKTION .....	19
BAU DER HÄNGENDEN GÄRTEN .....	20
FORSCHUNGSAKTION .....	21
SAMMEL- UND HANDELSAKTION .....	22
SAMMELAKTION .....	22
HANDELSAKTION .....	24
KRIEGSAKTION .....	25
WACHSTUMSAKTION .....	26
ZEITPUNKT VON GEFECHTEN UND ABHANDLUNGSREI- HENFOLGE .....	26
<b>GEFECHTE</b>	<b>27</b>
ABLAUF VON GEFECHTEN .....	27
SCHRITT 1: GEFECHTSKARTEN ZIEHEN .....	27
SCHRITT 2: IN DEN STANDARTEN VON UR SETZEN .....	28
SCHRITT 3: STÄRKE ABHANDELN .....	29
SCHRITT 4: TAKTIK ABHANDELN .....	29
SCHRITT 5: MOBILITÄT ABHANDELN .....	30
SCHRITT 6: GEFECHTSEINSÄTZE .....	32
SCHRITT 7: MEHRERE GEFECHTE .....	33
SCHIFFE IM GEFECHT .....	34
NEUTRALE STÄMME .....	35
MAUERN UND RAMMBÖCKE .....	36
ANGRIFFE AUF SIEDLUNGEN .....	37
ANGRIFFE AUF DAS STARTGEBIET .....	37
<b>DEN SIEG ERRINGEN</b>	<b>38</b>
EREIGNISSE IN MESOPOTAMIA .....	38
DIE ZWEI LEISTEN .....	40
MISSIONSKARTEN .....	42
ENDWERTUNG .....	43
<b>EINZELSPIELERMODUS</b>	<b>44</b>
DIE DREI SPIELMODI .....	44
„DUELL DER KÖNIGE“-MODUS .....	44
SPIELZUG ABSCHLIESSEN .....	46
GEFECHTE IM EINZELSPIELERMODUS .....	48
„BELAGERUNG VON UR“-MODUS .....	50
„WÄCHTER VON ASSUR“-MODUS .....	52
<b>INDEX</b>	<b>54</b>
<b>DANKSAGUNG</b>	<b>55</b>



# SPIELMATERIAL DES HAUPTSPIELS



1 Spielschachtel



1 Regelheft



4 Spielertableaus



4 Standarten von Ur



1 Spielplan



26 Gefechtskarten



3 Miniaturen:  
Stammes-Reiter



9 Miniaturen:  
Stammes-Speerträger



6 Miniaturen:  
Stammes-  
Bogenschütze



15 „Hängende Gärten“-  
Marker



30 Ereigniskarten



3 Miniaturen:  
elamitischer  
Bogenschütze



3 Miniaturen:  
akkadischer  
Bogenschütze



3 Miniaturen:  
babylonischer  
Bogenschütze



20 Handelsmarker



9 Blockiermarker



18 Missionskarten



3 Miniaturen:  
sumerischer  
Bogenschütze



6 Zikkuratmarker



12 Ebenen-Ereignismarker

1 Übersichtskarte  
der Sumerer



23 Zivilisationskarten  
der Elamiter



8 Berg-Ereignismarker



10 Wüsten-Ereignismarker

1 Übersichtskarte  
der Babylonier



23 Zivilisationskarten  
der Akkader



23 Zivilisationskarten  
der Sumerer



40 Holzplättchen  
aus Holz



40 Nahrungsplättchen  
aus Holz



40 Steinplättchen  
aus Holz

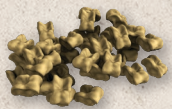
1 Übersichtskarte  
der Akkader



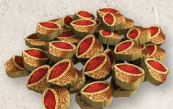
7 Einzelspielermodus-  
Aktionskarten



1 Wertungsblock  
(54 Doppelseiten)



40 spezielle  
Knöchelchen-  
Spielsteine aus  
Kunststoff



40 Tonplättchen  
aus Holz



40 Tafelplättchen  
aus Holz

1 Übersichtskarte  
der Elamiter



18 Einzelspielermodus-  
Strategiekarten



4 Aktionsauswahl-  
Plättchen aus Holz

# SPIELMATERIAL DES HAUPTSPIELS



2 Miniaturen:  
akkadischer  
Streitwagen



2 Miniaturen:  
babylonischer  
Streitwagen



2 Miniaturen:  
akkadischer Rammbock



2 Miniaturen:  
elamitischer  
Rammbock



3 Ereigniswürfel  
der Akkader



3 Ereigniswürfel  
der Elamiter



2 Miniaturen:  
elamitischer  
Streitwagen



2 Miniaturen:  
sumerischer  
Streitwagen



2 Miniaturen: babylonischer  
Rammbock



2 Miniaturen:  
sumerischer Rammbock



3 Ereigniswürfel  
der Sumerer



3 Ereigniswürfel  
der Babylonier



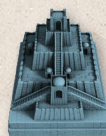
2 Miniaturen:  
sumerischer Reiter



2 Miniaturen:  
akkadischer Reiter



1 Miniatur: akkadische  
Zikkurat (7 Teile)



1 Miniatur: babylonische  
Zikkurat (7 Teile)



8 weiße Dingirwürfel



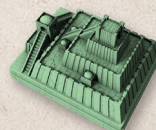
2 Miniaturen:  
elamitischer Reiter



2 Miniaturen:  
babylonischer Reiter



1 Miniatur: sumerische  
Zikkurat (7 Teile)



1 Miniatur: elamitische  
Zikkurat (7 Teile)



8 silberne  
Dingirwürfel



8 schwarze  
Dingirwürfel



6 akkadische  
Amphoren



6 elamitische  
Amphoren



3 Miniaturen:  
akkadischer Speerträger



3 Miniaturen:  
sumerischer Speerträger



3 Miniaturen:  
akkadisches Schiff



3 Miniaturen:  
sumerisches Schiff



6 babylonische  
Amphoren



6 sumerische  
Amphoren



3 Miniaturen:  
babylonischer  
Speerträger



3 Miniaturen:  
elamitischer  
Speerträger



3 Miniaturen:  
babylonisches Schiff



3 Miniaturen:  
elamitisches Schiff



2 babylonische  
Siegel aus Holz



2 elamitische  
Siegel aus Holz



3 Miniaturen:  
akkadische Mauer



3 Miniaturen:  
elamitische Mauer



2 sumerische  
Siegel aus Holz



2 akkadische  
Siegel aus Holz



3 Miniaturen:  
sumerische Siedlung



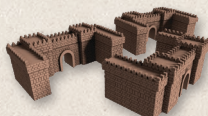
3 Miniaturen:  
akkadische Siedlung



3 Miniaturen:  
elamitische Siedlung



3 Miniaturen:  
babylonische Siedlung



3 Miniaturen:  
sumerische Mauer



3 Miniaturen:  
babylonische Mauer

# SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG

## ERWEITERUNG: ASSYRER UND HETHITER



2 Spielertableaus



6 Missionskarten



6 Ereigniskarten



6 Gefechtskarten



1 Standarte von Ur



5 „Hängende Gärten“-Marker



8 Handelsmarker



2 Ebenen-Ereignismarker



2 Berg-Ereignismarker



2 Wüsten-Ereignismarker



20 Holzplättchen aus Holz



20 Nahrungsplättchen aus Holz



20 Steinplättchen aus Holz



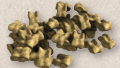
3 Miniaturen: hethitischer Bogenschütze



3 Miniaturen: assyrischer Speerträger



3 Miniaturen: hethitischer Speerträger



20 spezielle Knöchelchen-Spielsteine aus Kunststoff



20 Tonplättchen aus Holz



20 Tafelplättchen aus Holz



3 Miniaturen: assyrischer Bogenschütze



2 Miniaturen: hethitischer Reiter



2 Miniaturen: assyrischer Reiter



2 Aktionsauswahl-Plättchen aus Holz



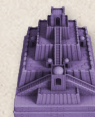
24 Zivilisationskarten der Hethiter



23 Zivilisationskarten der Assyrer



1 Miniatur: assyrische Zikkurat (7 Teile)



1 Miniatur: hethitische Zikkurat (7 Teile)



2 Übersichtskarten



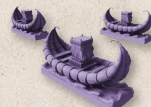
2 Miniaturen: assyrischer Streitwagen



2 Miniaturen: hethitischer Streitwagen



3 Miniaturen: assyrisches Schiff



3 Miniaturen: hethitisches Schiff



2 Miniaturen: hethitischer Rammbock



2 Miniaturen: assyrischer Rammbock



3 Miniaturen: hethitische Mauer



3 Miniaturen: assyrische Mauer



2 hethitische Siegel aus Holz



2 assyrische Siegel aus Holz



4 schwarze Dingirwürfel



3 Miniaturen: hethitische Siedlung



3 Miniaturen: assyrische Siedlung



6 hethitische Amphoren



6 assyrische Amphoren



4 silberne Dingirwürfel



3 Ereigniswürfel der Assyrer



3 Ereigniswürfel der Hethiter



4 weiße Dingirwürfel



# SPIELMATERIAL DER ERWEITERUNG

## ERWEITERUNG: MARIER UND EBLAITER



2 Spielertableaus



6 Missionskarten



6 Ereigniskarten



6 Gefechtskarten



1 Standarte von Ur



5 „Hängende Gärten“-Marker



8 Handelsmarker



2 Ebenen-Ereignismarker



2 Berg-Ereignismarker



2 Wüsten-Ereignismarker



20 Holzplättchen aus Holz



20 Nahrungsplättchen aus Holz



20 Steinplättchen aus Holz



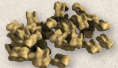
3 Miniaturen: eblaitischer Bogenschütze



3 Miniaturen: marischer Speerträger



3 Miniaturen: eblaitischer Speerträger



20 spezielle Knöchelchen-Spielsteine aus Kunststoff



20 Tonplättchen aus Holz



20 Tafelplättchen aus Holz



3 Miniaturen: marischer Bogenschütze



2 Miniaturen: eblaitischer Reiter



2 Miniaturen: marischer Reiter



2 Aktionsauswahl-Plättchen aus Holz



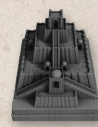
23 Zivilisationskarten der Eblaiter



18 Zivilisationskarten der Marier



1 Miniatur: marische Zikkurat (7 Teile)



1 Miniatur: eblaitische Zikkurat (7 Teile)



2 Übersichtskarten



2 Miniaturen: marischer Streitwagen



2 Miniaturen: eblaitischer Streitwagen



3 Miniaturen: eblaitisches Schiff



3 Miniaturen: marisches Schiff



2 Miniaturen: eblaitischer Rammbock



2 Miniaturen: marischer Rammbock



3 Miniaturen: marische Mauer



3 Miniaturen: eblaitische Mauer



2 marische Siegel aus Holz



2 eblaitische Siegel aus Holz



4 schwarze Dingwürfel



3 Miniaturen: eblaitische Siedlung



3 Miniaturen: marische Siedlung



6 marische Amphoren



6 eblaitische Amphoren



4 silberne Dingwürfel



3 Ereigniswürfel der Marier



3 Ereigniswürfel der Eblaiter



4 weiße Dingwürfel

# SPIELAUFBAU



## WICHTIGE POSITIONEN AUF DEM SPIELPLAN

- A Ereignisleiste:** Spieler bewegen ihr Imperiumssiegel auf der Ereignisleiste vorwärts, indem sie mit Ereignissen interagieren. Eine höhere Position gewährt im Gefecht bestimmte Vorteile.  
Weitere Informationen auf den Seiten 40–41.
- B Bevölkerungleiste:** Bewegt euer Imperiumssiegel auf der Bevölkerungleiste, indem ihr die Wachstumsaktion durchführt. Höhere Stufen erhöhen euer Einheitenlimit, legen die Zugreihenfolge fest und ermöglichen den Bau von höheren Zikkuratebenen. Weitere Informationen auf den Seiten 40–41.
- C Die Stufen im Handelsbereich:** In jedem der vier Abschnitte wird die Stufe angezeigt. Es dürfen dort nur Handelsmarker platziert werden, die der Stufe des jeweiligen Abschnitts entsprechen. Weitere Informationen auf Seite 24.
- D Aussparung für Amphoren:** Wenn ihr eine Handelsaktion durchführt, legt eure Amphorenmarker in die Aussparung über dem von euch gewählten Handelsmarker. Weitere Informationen auf Seite 24.
- E Ressourcensymbol:** Diese Symbole zeigen an, welche Ressource eine Einheit aus einem Gebiet erhält, wenn die Sammelaktion eingesetzt wird. Weitere Informationen auf Seite 22.

## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Spielplan:** Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche, sodass er für alle Spieler gut erreichbar ist.
- 2 Startgebiet für Imperien:** Befolgt die Regeln der Imperiumsauswahl und wählt euer Startgebiet. Stellt die Basis der Zikkurat eures Imperiums in das von euch gewählte Gebiet. Weitere Informationen auf Seite 10.
- 3 Imperiumssiegel auf der Ereignisleiste:** Legt nur die Siegel der von den Spielern gewählten Imperien auf die Leiste und stapelt sie in der nachfolgenden Reihenfolge (von oben nach unten). Legt das assyrische Siegel auf Position 2 der Ereignisleiste. Alle anderen Siegel starten auf Position 1 in der folgenden Reihenfolge: Akkader, Elamiter, Sumerer, Babylonier, Hethiter, Marier und Eblaiter.
- 4 Imperiumssiegel auf der Bevölkerungleiste:** Legt nur die Siegel der von den Spielern gewählten Imperien auf die Leiste und stapelt sie in der nachfolgenden Reihenfolge (von oben nach unten). Legt das babylonische Siegel auf Position 2 der Bevölkerungleiste. Alle anderen Siegel starten auf Position 1 in der folgenden Reihenfolge: Sumerer, Elamiter, Akkader, Eblaiter, Marier, Hethiter und Assyrer.

# SPIELAUFBAU



- 5 Handelsmarker:** Mischt alle Handelsmarker verdeckt. Legt 3 zufällige Marker der entsprechenden Stufe in jeden Bereich und deckt sie dann auf. Weitere Informationen auf Seite 24.
- 6 Dreieckige Aussparung für Berg-Ereignismarker:** Mischt alle dreieckigen Berg-Ereignismarker verdeckt. Legt einen zufälligen Marker in jede dreieckige Aussparung. Weitere Informationen auf Seite 38.
- 7 Quadratische Aussparung für Wüsten-Ereignismarker:** Mischt alle quadratischen Wüsten-Ereignismarker verdeckt. Legt einen zufälligen Marker in jede quadratische Aussparung. Weitere Informationen auf Seite 38.
- 8 Runde Aussparung für Ebenen-Ereignismarker:** Mischt alle runden Ebenen-Ereignismarker verdeckt. Platziert einen zufälligen Marker in jede runde Aussparung. Weitere Informationen auf Seite 38.
- 9 Symbol für Blockiermarker und neutrale Stämme:** Symbole auf dem Spielplan zeigen an, wo Blockiermarker und wo neutrale Stämme platziert werden können.  
**Blockiermarker:** Auf Seite 12 findet ihr weitere Informationen zur Platzierung von Blockiermarkern in Spielen mit 2 oder 3 Spielern.  
**Neutrale Stämme:** Stellt Miniaturen der neutralen Stämme gemäß der Symbole auf den Spielplan. Neutrale Stämme bewachen Ereignisorte. Weitere Informationen auf den Seiten 35–36.
- 10 „Hängende Gärten“-Marker:** Wählt aus jeder der fünf Stufen einen „Hängende Gärten“-Marker aus und legt sie verdeckt auf die Spielfläche. Deckt den untersten Marker (Stufe 1) auf. Weitere Informationen auf Seite 20.
- 11 Ereignisstapel:** Legt den Ereignisstapel verdeckt auf die Spielfläche. Aus diesem Stapel zieht ihr die Ereigniskarte, die durch einen aufgedeckten Ereignismarker bestimmt wird. Weitere Informationen auf Seite 38.
- 12 Missionsstapel:** Mischt den Missionsstapel und verteilt 4 zufällige Missionskarten an jeden Spieler. Jeder Spieler wählt 3 Karten, die er behalten möchte, und legt die übrige unter den Stapel. Dieser Stapel wird erst dann wieder verwendet, wenn ein Ereignis dies bestimmt. Weitere Informationen auf Seite 42.
- 13 Gefechtsstapel:** Legt alle Gefechtsstapel verdeckt auf die Spielfläche. Zieht während eines Gefechts eine Gefechtskarte pro beteiligter Einheit. Weitere Informationen auf Seite 27.
- 14 Ressourcen:** Bewahrt alle Spielressourcen in einer gemeinsamen, für alle Spieler verfügbaren Vorratsbox auf. Ressourcen werden hieraus entnommen, wenn sie gesammelt werden, und wieder hineingelegt, wenn sie verbraucht werden.

# SPIELAUFBAU



## Imperiums Auswahl

Wenn zu viert gespielt wird, werden den Spielern die Rollen von Spieler A bis Spieler D zugewiesen. Diese Rollen bestimmen die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Imperien und Startgebiete auswählen dürfen.

Je nachdem, wann die Spieler an der Spielfläche ankommen, wählen sie ihre gewünschte Rolle aus: Spieler A, B, C oder D. Der erste Spieler, der ankommt, darf eine beliebige Rolle wählen, gefolgt vom zweiten, dritten und schließlich dem vierten Spieler.

Sobald alle Rollen zugewiesen wurden, wählen die Spieler ihre Imperien in der folgenden Reihenfolge aus: Spieler A wählt zuerst, dann Spieler B, danach Spieler C und schließlich Spieler D.

Nachdem alle Imperien ausgewählt wurden, wählen die Spieler ihre Startgebiete in der umgekehrten Reihenfolge: Spieler D wählt zuerst, dann Spieler C, danach Spieler B und schließlich Spieler A.

Es gibt vier mögliche Startgebiete auf dem Spielplan (1 bis 4). Jeder Spieler wählt eines dieser Gebiete während seines Zugs in der Startgebiet-Auswahlphase aus.

Legt jeweils einen Zikkuratmarker auf die Gebiete 5 und 6, sodass die Zahl nach unten zeigt.






Das Gleiche gilt für alle anderen Spieleranzahlen.

Legt auf jedes Startgebiet, in dem sich kein Spieler befindet, den entsprechenden Zikkuratmarker.

**Der Spiel Aufbau für fünf und sechs Spieler erfolgt nach denselben Regeln wie bei vier Spielern.**

## Imperiumsspezifischer Aufbau




Alle Imperien erhalten zu Spielbeginn die folgenden Ressourcen und Einheiten:

- 1 Stein , 1 Holz , 1 Ton , 1 Nahrung 
- 1 Speerträger , der auf dem jeweils ausgewählten Startgebiet platziert wird

Darüber hinaus beginnt jedes Imperium das Spiel mit individuellen Vorteilen und Aufbauelementen, die nachfolgend aufgeführt werden:




### Sumerisches Imperium

- Beginnt mit Forschung  auf Stufe 2 Technologie: Mathematik
- Beginnt mit 1 Tafel  als Ressource
- Erhält einen Dingirwürfel, da die erste Ebene des Zikkurats  zu Spielbeginn bereits gebaut ist







### Babylonisches Imperium

- Beginnt mit Wachstum  auf Stufe 2 Technologie: Bewässerung
- Beginnt mit dem Imperiumssiegel auf Position 2 der Bevölkerungsleiste






### Akkadisches Imperium

- Beginnt mit Krieg  auf Stufe 2 Technologie: Bogenschießen
- Beginnt mit 1 Knöchelchen  als Ressource
- Beginnt mit einem Bogenschützen  anstelle eines Speerträgers  auf dem Startgebiet



### Elamitisches Imperium

- Beginnt mit Sammeln  auf Stufe 2 Technologie: Maße und Gewichte
- Darf 1 Siedlung  und 1 Mauer  auf ein einziges Gebiet stellen, das an das Startgebiet angrenzt
- Das Ereignis in diesem Gebiet wird nicht aufgedeckt


# SPIELAUFBAU



## AUFBAU DES SPIELERBEREICHS



### Assyrisches Imperium

- Beginnt mit Erkundung  auf Stufe 2
- Technologie: Astronomie
- Beginnt mit dem Imperiumssiegel auf Position 2 der Ereignisleiste



### Hethitisches Imperium

- Beginnt mit allen Technologien auf Stufe 1
- Darf einmal pro Zug beliebig viele seiner Dingirwürfel erneut würfeln




### Marisches Imperium

- Beginnt mit allen Technologien auf Stufe 2



### Eblaitisches Imperium

- Beginnt mit Bau  auf Stufe 2
- Technologie: Holzverarbeitung
- Beginnt mit einem Schiff auf einem Fluss am Rande des Startgebiets

- |                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>1</b> Standarte von Ur            | <b>11</b> Aussparungen für Dingirwürfel |
| <b>2</b> Mauer-Miniaturen            | <b>12</b> Startressourcen der Imperien  |
| <b>3</b> Rammbock-Miniaturen         | <b>13</b> Amphoren aus Holz             |
| <b>4</b> Streitwagen-Miniaturen      | <b>14</b> Dingirwürfel                  |
| <b>5</b> Zikkurat-Miniatur (7 Teile) | <b>15</b> Ereigniswürfel                |
| <b>6</b> Siedlungs-Miniaturen        | <b>16</b> Spielertableau                |
| <b>7</b> Reiter-Miniaturen           | <b>17</b> Zivilisationskarten           |
| <b>8</b> Schiffs-Miniaturen          | <b>18</b> Missionskarten                |
| <b>9</b> Speerträger-Miniaturen      | <b>19</b> Übersichtskarte               |
| <b>10</b> Bogenschützen-Miniaturen   |   |

# SPIELAUFBAU

## SPIELAUFBAU BEI DREI ODER ZWEI SPIELERN

Bei einem Spiel mit weniger als vier Spielern wird der Spielaufbau wie folgt angepasst:

### Handelsmarker

- In einem Spiel mit drei Spielern werden nur 9 Handelsmarker verwendet.
- In einem Spiel mit zwei Spielern werden nur 6 Handelsmarker verwendet.

### Spielaufbau bei drei Spielern:

Mischt alle verfügbaren Handelsmarker verdeckt. Wählt dann Folgendes zufällig aus:

- 2 Marker aus jeder Stufe (Stufe 1, 2, 3 und 4)
- 1 weiterer Marker aus Stufe 4

Legt die ausgewählten Marker aufgedeckt und wie im Beispielbild dargestellt in die entsprechenden Abschnitte des Handelsbereichs.

### Spielaufbau bei zwei Spielern:

Mischt alle verfügbaren Handelsmarker verdeckt. Wählt dann Folgendes zufällig aus:

- 1 Marker aus jeder Stufe (Stufe 1, 2, 3 und 4)
- 1 weiterer Marker aus Stufe 2
- 1 weiterer Marker aus Stufe 4






Spielaufbau bei 2 Spielern






Spielaufbau bei 3 Spielern

### Blockiermarker:

Blockiermarker  werden platziert, um bestimmte Gebiete auf der Karte einzuschränken. In Gebieten mit Blockiermarkern  können keine Aktionen durchgeführt werden. Ereignisse werden nicht aufgedeckt, Ressourcen können nicht gesammelt und weder Siedlungen noch Mauern können platziert werden. Einheiten können solche Gebiete nur durchqueren oder dort kämpfen.

Platziert in einem Spiel mit drei Spielern insgesamt 4 Marker in den Gebieten, die mit dem Symbol  gekennzeichnet sind.

Platziert in einem Spiel mit zwei Spielern insgesamt 8 Marker in den Gebieten, die mit dem Symbol  oder  gekennzeichnet sind.

Blockiermarker  dienen dazu, bestimmte Gebiete auf der Karte einzuschränken und somit inaktive Regionen zu simulieren.

Wenn ein Blockiermarker  auf ein Gebiet gelegt wird:

- werden Ereignisse in diesem Gebiet nicht aufgedeckt
- können Sammelaktionen nicht durchgeführt werden
- können weder Siedlungen noch Stadtmauern platziert werden
- dürfen Einheiten dieses Gebiet nur durchqueren oder dort Gefechte führen



# RUNDEN, PHASEN UND ZÜGE

## RUNDEN, PHASEN UND ZÜGE

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. In jeder Runde ist jeder Spieler einmal an der Reihe und darf während seines Zugs beliebig viele Aktionen durchführen, entsprechend den Symbolen auf seinen Dingirwürfeln. Jede Runde besteht aus zwei unterschiedlichen Phasen:

1. Aktionsphase
2. Gefechtsphase

Das Spiel wird über mehrere Runden fortgesetzt, bis die Hängenden Gärten vollständig errichtet sind. Sobald die Runde, in der dies geschieht, abgeschlossen ist, endet das Spiel.

### Aktionsphase

Während der Aktionsphase kommen die Spieler in der Reihenfolge der Bevölkerungsleiste zum Zug. Der Spieler mit der höchsten Position beginnt; anschließend wird in absteigender Reihenfolge fortgefahren. Während eines Zugs darf jeder Spieler so viele verschiedene Aktionen wie möglich durchführen, solange die Standard-Aktionsregeln befolgt werden.

Obwohl die Dingirwürfel offiziell zu Beginn des Zugs eines Spielers geworfen werden, ist es erlaubt (und oft empfiehlt es sich sogar), sie gegen Ende des Zugs zu werfen. Dies ermöglicht eine bessere Planung und trägt zu einem flüssigen Spielablauf bei. Sobald alle Spieler ihre Züge abgeschlossen haben, endet die Aktionsphase.

### TIPP

Wer zuerst spielt, kann möglicherweise über Sieg oder Niederlage entscheiden. Probiert immer, die höchste Position auf der Bevölkerungsleiste zu haben.

### Gefechtsphase

Nach der Aktionsphase beginnt die Gefechtsphase. Die Spieler prüfen alle Flussabschnitte und Gebiete, in denen sich zurzeit Einheiten von anderen Imperien befinden. Gefechte werden in jedem dieser umkämpften Gebiete ausgetragen.

Der Spieler mit der höchsten Position auf der Ereignisleiste entscheidet über die Reihenfolge, in der Gefechte abgehandelt werden – auch wenn dieser nicht an den Gefechten beteiligt ist – was ihm ermöglicht, in seinem strategischen Interesse zu handeln. Sobald alle Gefechte abgehandelt wurden, endet die Gefechtsphase.

### Ende der Runde

Am Ende jeder Runde:

- Ereignisse, die sich über mehrere Runden erstrecken (z. B. 6-Runden-Ereignisse), gehen in den nächsten Schritt über
- Alle Ereigniswürfel werden auf die nächste Zahl gedreht, wodurch möglicherweise die Abhandlung bestimmter Ereignisse ausgelöst wird

Nach dem Abschluss diese Schritte endet die Runde und eine neue Runde beginnt.



# AKTIONEN

## WAS SIND AKTIONEN IN MESOPOTAMIA?

Mesopotamia ist ein Aktionsauswahlspiel. Dies bedeutet, dass ihr während eures Zugs eine oder mehrere Aktionen durchführen könnt. Ihr dürft mindestens eine Aktion pro Zug auswählen. Dazu müsst ihr lediglich eure Aktionsauswahl-Plättchen auf die Aktion legen, die ihr aktivieren wollt.

Darüber hinaus erlauben euch eure Dingirwürfel (was in Keilschrift grob mit „göttliche Würfel“ übersetzt werden kann) gegebenenfalls, zusätzliche Aktionen durch einen Mechanismus zur Würfelverteilung durchzuführen.



### Aktionen durchführen



In diesem Beispiel aktiviert das babylonische Imperium die Handelsrouten-Aktion, indem es sein Aktionsauswahl-Plättchen auf dem entsprechenden Aktionsfeld platziert. Außerdem werden zwei Dingirwürfel passend zu den auf der Erkundungsaktion abgebildeten Zeichen platziert. Dies ermöglicht dem Imperium, eine zweite Aktion während seines Zugs durchzuführen.

### Aktionsregeln







- Während seines Zugs darf ein Spieler so viele verschiedene Aktionen wie möglich durchführen – je nach den verfügbaren Ressourcen und Bedingungen.
- Dieselbe Art von Aktion darf in einem Zug nicht mehr als einmal durchgeführt werden. Selbst wenn ein Spieler seine erste Aktion nutzt, um die Forschungsaktion zu einer anderen zu verbessern, ist es nicht erlaubt, zwei Forschungsaktionen durchzuführen.
- Die Spieler dürfen eine Aktion durchführen, um Ressourcen zu erlangen, und diese Ressourcen direkt darauf nutzen, um noch im selben Zug eine andere Aktion durchzuführen.
- Es ist erlaubt, eine Technologie als eine Aktion zu verbessern und diese neue Aktion dann als zweite Aktion im selben Zug zu nutzen.

### Arten von Aktionen

Es gibt sechs verschiedene Arten von Aktionen, die für alle Spieler verfügbar sind. Diese Aktionen basieren auf uralten mesopotamischen Technologien und stehen jedem Imperium von Beginn des Spiels an zur Verfügung.


Wenn ihr beispielsweise eure Einheiten über die Karte bewegen wollt, benutzt ihr die Erkundungsaktion . Stufe 1 der Erkundungsaktion  wird durch die Technologie „Kartografie“ dargestellt, über die alle Imperien zu Beginn des Spiels verfügen. Dies bedeutet, jedes Imperium kann diese Aktion nutzen, um ihre Einheiten über den Spielplan zu bewegen.


Die sechs verschiedenen Arten von Aktionen:

- Erkundung  – Bewegt eure Einheiten über die Karte.
- Bau  – Errichtet Gebäude, Bauwerke und andere Bauvorhaben.
- Forschung  – Entdeckt fortschrittliche Technologien, um eure Aktionen zu verbessern.
- Sammeln und Handel  – Sammelt Ressourcen auf der Karte und handelt damit.
- Krieg  – Bildet Militäreinheiten aus und stärkt eure Armee.
- Wachstum  – Erhöht eure Bevölkerungszahl.



# AKTIONEN

Für jede Aktion gibt es vier Technologiestufen. Je höher die Stufe einer Technologie ist, desto wirkungsvoller wird sie. Auf Stufe 1 der Erkundungsaktion  (Kartografie) können Spieler beispielsweise eine Einheit aktivieren. Wenn diese Aktion aber auf Stufe 2 (Astronomie) verbessert wird, kann jede Einheit zweimal aktiviert werden.

Da jedes Imperium einzigartig ist, können die zur Verfügung stehenden Technologien sowie die Art und Weise, wie Aktionen durchgeführt werden, variieren. Die Sumerer – bekannt für ihre wissenschaftlichen Erfolge – sind zum Beispiel hervorragend in der Verbesserung von Technologien während der Forschungsaktion , worin sie alle anderen Imperien übertreffen.

Diese Einzigartigkeit spiegelt sich ebenfalls in den Start-Technologien wider. Einige Imperien beginnen das Spiel bereits mit bestimmten Aktionen auf Stufe 2.

## Die Dingirwürfel

Im antiken Mesopotamien spielte Religion eine wichtige Rolle. Im Spiel wird dies durch die Dingirwürfel repräsentiert, die durch die Konstruktion der Zikkurat erlangt werden.

- Zu Spielbeginn befindet sich die Basis eurer Zikkurat bereits auf dem Spielplan.
- Anschließend errichtet ihr nach und nach die sechs verbleibenden Teile der Zikkurat.
- Für jede gebaute Ebene der Zikkurat erhaltet ihr 1 Dingirwürfel, wobei die maximale Anzahl 6 Würfel beträgt.
  - Wenn ihr die erste Ebene eurer Zikkurat errichtet, erhaltet ihr einen Dingirwürfel. Die Farbe dürft ihr euch aussuchen.
  - Wenn ihr die zweite und dritte Ebene errichtet, wählt ihr jeweils einen Dingirwürfel in einer Farbe aus, die ihr noch nicht habt.
  - Wenn ihr die vierte Ebene errichtet, wählt ihr einen Dingirwürfel in einer beliebigen Farbe aus.
  - Wenn ihr die fünfte Ebene errichtet, wählt ihr einen Dingirwürfel aus, der eine andere Farbe hat als der, den ihr bei der vierten Ebene erhalten habt.
  - Wenn ihr die sechste Ebene errichtet, müsst ihr einen Dingirwürfel aussuchen, der eine andere Farbe hat als die, die ihr bei der vierten und fünften Ebene erhalten habt.
  - Wenn der Bau aller sechs Ebenen eurer Zikkurat abgeschlossen ist, besitzt ihr zwei Dingirwürfel jeder Farbe.
- Beim Würfeln zeigt jeder Dingirwürfel ein Zeichen in Keilschrift an.

Diese Zeichen stimmen mit denen überein, die auf den Aktionskarten abgebildet sind. Um eine Aktion mit einem Dingirwürfel zu aktivieren, müsst ihr Folgendes tun:

1. Identifiziert das Zeichen auf der Aktionskarte, die ihr

nutzen wollt.

2. Legt einen Dingirwürfel, der das passende Zeichen anzeigt, in die Dingir-Aussparung auf dieser Aktionskarte.
3. Nun dürft ihr die Aktion aktivieren.


## Komplexität der Technologien und Zeichen

- Für die Aktivierung von Stufe-1-Technologien wird nur ein Zeichen benötigt.
- Um Technologien höherer Stufen zu aktivieren, benötigt ihr jedoch zwei Zeichen – und je höher die Stufe, desto seltener werden die Zeichen.
- Dies spiegelt das Gleichgewicht zwischen Macht und Schwierigkeitsgrad wider. Technologien höherer Stufen zwar sind stärker, doch schwieriger zu aktivieren.

## TIPP


Um das Spiel zu beschleunigen und voranzuplanen, empfiehlt es sich, den Dingirwürfel am Ende eures Zugs zu werfen. So könnt ihr eure nächsten Aktionen im Voraus planen und tragt zu einem flüssigen Spielablauf bei.

## Das Stern-Zeichen

Jeder Dingirwürfel hat eine Seite, auf der ein Stern  abgebildet ist.

Dieses Zeichen dient als Joker und kann als beliebiges Zeichen eingesetzt werden, um eine Aktion zu aktivieren.

## Dingirwürfel erneut würfeln

- Ihr dürft beliebig viele Dingirwürfel erneut würfeln, indem ihr 1 Tafel  ausgibt.
- Ihr dürft pro Zug bis zu dreimal erneut würfeln, wobei während eines einzelnen Zugs nicht mehr als drei erneute Würfe erlaubt sind. Ihr müsst das neue Ergebnis nach einem erneuten Wurf akzeptieren, oder für einen weiteren Versuch eine weitere Tafel einsetzen.


## Glücklos-Modus

In Mesopotamien sind alle Aktionen wichtig. Auch wenn euch eure Dingirwürfel nicht die gewünschte Aktion gewähren, können andere Aktionen dennoch nützlich sein. Indem ihr eine Tafel ausgibt und eure Dingirwürfel erneut würfelt, könnt ihr den Glücksfaktor verringern.

Wenn ihr jedoch ein Spiel ganz ohne Glücksfaktor spielen wollt, könnt ihr diese alternativen Regeln befolgen: Ihr werft eure Dingirwürfel nicht. Stattdessen dürfen sich alle Spieler bei ihren Würfeln für ein beliebiges Zeichen entscheiden – mit Ausnahme des Stern-Zeichens. Daraufhin dürft ihr sie wie gewohnt für Bonusaktionen auf eure Aktionskarten legen.

# AKTIONEN


## ERKUNDUNGSAKTION

Wenn sich ein Spieler für die Erkundungsaktion  entscheidet, darf er Einheiten aktivieren, um sich über die Karte zu bewegen. Jede aktivierte Einheit darf sich so oft bewegen, wie es ihrer Geschwindigkeit entspricht.

Einheit	Symbol	Geschwindigkeit
Speerträger		1
Bogenschütze		1
Reiter		2
Streitwagen		2
Schiff		3

Die Karte ist in verschiedene Gebiete unterteilt, die durch weiße Grenzen voneinander getrennt sind. Eine Einheit bewegt sich, indem sie von ihrem derzeitigen Gebiet in ein angrenzendes reist. Eine Einheit mit Geschwindigkeit 2 kann also beispielsweise in ein angrenzendes Gebiet reisen und sich von dort aus in ein weiteres fortbewegen.

### Technologien der Erkundungsaktion

Die Erkundungsaktion  wird durch die Weiterentwicklung folgender Technologien verbessert:

Stufe	Technologie
1	Kartografie
2	Astronomie
3	Zeitrechnung
4	Segeln

### Definition der Erkundungsaktion







„Aktiviere beliebige Einheiten insgesamt 2-mal.“

Mit dieser Aktion kann der Spieler ...

- zwei verschiedene Einheiten jeweils einmal aktivieren, oder
- dieselbe Einheit zweimal aktivieren

Beispiele:


- Ein Speerträger , der zweimal aktiviert wurde, darf sich 2-mal bewegen (1 Geschwindigkeit × 2 Aktivierungen)
- Ein Reiter , der zweimal aktiviert wurde, darf sich 4-mal bewegen (2 Geschwindigkeit × 2 Aktivierungen)
- Ein Speerträger  und ein Reiter  die jeweils einmal aktiviert wurden, dürfen sich 1- bzw. 2-mal bewegen



# AKTIONEN



## Warum erkunden?

Erkundung ist eine grundlegende Aktion, mit der Spieler Folgendes tun können:

- **Ressourcen sichern:** Bewegt Einheiten in Gebiete mit Ressourcen, um diese später mithilfe der Sammelaktion  zu sichern.
- **Gefechte beginnen:** Begeht euch in Gebiete, die unter feindlicher Kontrolle stehen, um Gefechte am Ende der Runde auszulösen und diese Gebiete möglicherweise zu erobern. Wenn sich eine Einheit in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten begibt, könnte sie möglicherweise aufgehalten werden. In solchen Fällen kann sich die Einheit während dieser Aktivierung nicht weiter fortbewegen. Weitere Informationen zum Festnageln von feindlichen Einheiten auf Seite 18.
- **Ereignisse entdecken:** Wenn eine Einheit ihre Bewegung in einem Gebiet mit einem unerforschten Ereignis beendet, wird dieses Ereignis sofort aufgedeckt und abgehandelt. Weitere Informationen zu Ereignissen auf Seite 38.



## Ein Gebiet kontrollieren

Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, wenn er eine Zickurat  eine Einheit oder eine Siedlung  in diesem Gebiet hat. Es ist nicht möglich, die Kontrolle über euer Startgebiet zu verlieren.

Wenn ein Spieler seine Einheiten in ein Gebiet bewegt, das von den Einheiten eines anderen Spielers kontrolliert wird, kommt es zu einem Gefecht. Bis das Gefecht abgehandelt ist, kontrolliert kein Spieler dieses Gebiet. Dieses Gefecht hat zur Folge, dass sich einer der Spieler entweder zurückzieht oder seine Einheiten verliert.



Der Spieler mit den verbleibenden Einheiten im Gebiet kontrolliert es dann.


## TIPP

Es gibt eine begrenzte Anzahl von Ereignissen. Siegpunkte auf der Ereignisleiste zu verlieren, ist genauso einfach, wie sie zu erlangen.

## SCHIFFE


### Platzierung von Schiffen


Schiffe  werden nicht in Gebieten platziert. Stattdessen werden sie auf Flussabschnitten platziert, die durch die weiße Grenzlinie auf dem Wasser dargestellt werden, die zwei angrenzende Gebiete trennt. Für alle Spielzwecke gilt, dass ein Schiff  beide Gebiete einnimmt, die durch den Flussabschnitt getrennt sind.

Dies bedeutet, ein Schiff  kann ...

- Ressourcen von einem der beiden angrenzenden Gebiete sammeln
- an Gefechten teilnehmen, die in einem der beiden angrenzenden Gebiete ausgetragen werden

### Bewegung von Schiffen

Schiffe  bewegen sich entlang des Flussnetzes, indem sie von einem Flussabschnitt (weiße Grenzlinie) zu einem anderen fahren. Das Flussnetz wird durch Knotenpunkte in verschiedene Abschnitte unterteilt. An Knotenpunkten laufen mehrere weiße Grenzlinien zusammen (typischerweise vertikale und horizontale Grenzen).

Die Bewegung eines Schiffs  gilt als abgeschlossen, wenn es einen Knotenpunkt überquert, um von einem Flussabschnitt in einen anderen zu gelangen, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.



Es darf sich jeweils nur 1 Schiff in einem Flussabschnitt befinden. Spieler dürfen nie ein zweites Schiff in einen Flussabschnitt bewegen, in dem sich bereits eines ihrer Schiffe befindet. Wenn eine Bewegung eines Schiffs dazu führt, dass 2 Schiffe von verschiedenen Imperien am Ende einer Runde denselben Abschnitt besetzen, werden beide Schiffe am Anfang der Gefechtsphase zerstört. Weitere Informationen zu Schiffsgefechten findet ihr auf Seite 34.

## FESTNAGELN

### Feindliche Einheiten festnageln

Wenn eine Einheit in ein Gebiet vordringt, das von feindlichen Einheiten besetzt wird, wird sie in der Regel gezwungen, anzuhalten. Sollten sich am Ende der Runde gegnerische Einheiten im selben Gebiet befinden, wird ein Gefecht ausgelöst.

### Regel zum Festnageln

Bevor ein Gefecht ausgetragen wird, entscheidet die Regel zum Festnageln, ob sich Einheiten weiter fortbewegen dürfen, nachdem sie ein Gebiet unter feindlicher Kontrolle betreten haben.

Das Festnageln läuft folgendermaßen ab:

- Wenn sich eine Einheit in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten begibt, muss sie ihre Bewegung sofort einstellen. Verteidiger in diesem Gebiet werden ebenfalls festgenagelt.
- **Ausnahme:** Wenn die Anzahl von eigenen Einheiten, die sich bereits in dem Gebiet befinden, gleich oder größer ist als die Anzahl der feindlichen Einheiten von allen gegnerischen Imperien, wird die einrückende Einheit nicht festgenagelt und darf sich weiter fortbewegen.

### Beispiel: Festnageln in Aktion



Zwei sumerische Einheiten rücken aus einem angrenzenden Gebiet ein, um drei babylonische Einheiten anzugreifen.

- Ein sumerischer Reiter 🐎 mit 2 Geschwindigkeit rückt ins Gebiet vor. Da die Sumerer in der Unterzahl sind (2 gegen 3), wird der Reiter 🐎 festgenagelt und kann seine zweite Bewegung nicht ausführen.

Später in der Runde aktiviert der babylonische Spieler seinen Reiter 🐎 und seinen Bogenschützen 🏹:


- Der babylonische Spieler entscheidet, welche Einheit sich zuerst bewegt. Die erste Einheit darf sich frei bewegen, da sie noch nicht festgenagelt ist.
- Die zwei sumerischen Einheiten können bis zu zwei babylonische Einheiten festnageln. Deshalb wird die dritte babylonische Einheit nicht festgenagelt und darf sich frei bewegen.
- In diesem Beispiel verlässt der babylonische Reiter 🐎 das Gebiet. Wenn der Spieler daraufhin versucht, den Bogenschützen 🏹 zu bewegen, darf er dies nicht tun. Denn beide verbleibenden babylonischen Einheiten werden nun von den zwei sumerischen festgenagelt.

## TIPP

Nagelt eure Gegner fest, bevor sie es mit euch tun. Wählt eure Schlachtfelder mit Bedacht.



# AKTIONEN

## BAUAKTION

Mit der Bauaktion  können Spieler eines bzw. eine von mehreren verfügbaren Bauwerken oder Einheiten errichten – vorausgesetzt, sie verfügen über die benötigten Ressourcen, die durch den Bau verbraucht werden.



Zu Beginn des Spiels besitzen alle Spieler die Technologie „Maurerhandwerk“. Damit können die Spieler Folgendes errichten:










- Mauern 
- Zikkuratebenen 

Wenn die Spieler in höhere Bautechnologiestufen aufsteigen, erweitern sie ihr Wissen über das Maurerhandwerk, bis sie schließlich die Stufe „Architektur“ erreichen. Mit jeder neuen Stufe werden zusätzliche Bauoptionen freigeschaltet, wodurch die strategischen Möglichkeiten im Spiel erweitert werden.

Stufe	Technologie	Name	Symbol	Ressource
1	Maurerhandwerk	Mauern		
1	Maurerhandwerk	Zikkurat		
2	Holzverarbeitung	Rammbock		
2	Holzverarbeitung	Schiff		
3	Städtebildung	Siedlung		
4	Architektur	Hängende Gärten		

## Bauregeln

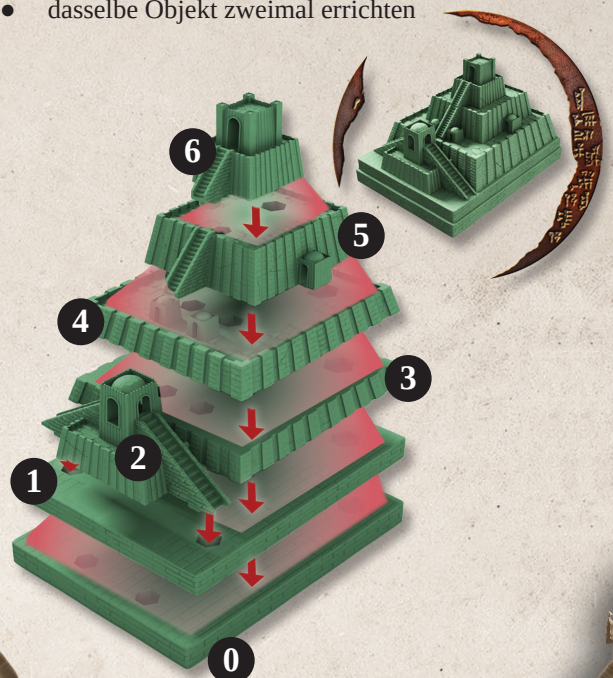
Für jeden konstruierbaren Gegenstand gelten bestimmte Platzierungsregeln:

- **Mauern  und Siedlungen **: Sie können in jedem Gebiet platziert werden, in dem sich mindestens eine eurer Einheiten befindet. Sie dürfen nicht in eurem Startgebiet errichtet werden.
- **Rammböcke **: Sie können in eurem Startgebiet oder in jeder Siedlung errichtet werden, die ihr kontrolliert.
- **Schiffe **: Sie können in jedem Flussabschnitt, der an euer Startgebiet angrenzt, oder im Gebiet einer beliebigen Siedlung , die ihr kontrolliert, gebaut werden.
- **Zikkurat **: Sie darf nur im Startgebiet eures Imperiums gebaut werden. Eine Zikkurat  besteht aus 6 Ebenen, die auf eine Basis gebaut werden. Immer wenn eine Ebene errichtet wird, dürft ihr einen zusätzlichen Dingirwürfel in einer Farbe erhalten, die ihr noch nicht besitzt. Wenn ihr bereits alle drei Farben habt, dürft ihr eine beliebige Farbe wählen. Spieler dürfen können keine Zikkuratebene  bauen, die höher als ihre derzeitige Position auf der Bevölkerungsleiste ist. Alle Spieler beginnen das Spiel auf Position 1 auf der Bevölkerungsleiste. Um die zweite Zikkuratebene zu bauen, müssen die Spieler zunächst auf Position 2 der Bevölkerungsleiste gelangen. Diese Einschränkung gilt ebenfalls für alle weiteren Ebenen der Zikkurat .


## Bautechnologie-Bonus



Einige Imperien verfügen über fortgeschrittene Baufertigkeiten. Wenn auf der Technologiekarte des Imperiums „Bau 2“ angezeigt wird, darf dieser Spieler ...

- zwei verschiedene Objekte errichten, oder
- dasselbe Objekt zweimal errichten



## BAU DER HÄNGENDEN GÄRTEN


Der tatsächliche Standort – und sogar die Existenz – der Hängenden Gärten  bleibt eines der großen Rätsel der Geschichte. Lange Zeit galten sie als prächtiges Wunder von Babylon, doch heutzutage stellen Wissenschaftler diese Annahme infrage. Viele vermuten, dass die Gärten möglicherweise keinem der bekannten Imperien der Antike angehörten. Stattdessen könnten sie sich in einer neutralen oder weniger bekannten Region befunden haben, doch niemand weiß mehr, wo dies war – nur Mythen erzählen davon.

In Mesopotamien sind die Hängenden Gärten  ein einzigartiges Wunder, das von allen Imperien gemeinsam errichtet werden kann. Alle Spieler können zur Konstruktion beitragen, und diejenigen, die es tun, werden großzügig mit Siegpunkten (SP)  belohnt.


Die Hängenden Gärten  bestehen aus fünf Teilen. Jeder Teil kann von jedem Spieler gebaut werden.




### Die Hängenden Gärten errichten




Die Hängenden Gärten  bestehen aus fünf einzigartigen Markern, die in einer zunächst unbekanntem Reihenfolge angeordnet sind. Zu Spielbeginn wird nur der unterste Marker aufgedeckt. Sobald die Spieler einen Teil errichtet haben, wird der nächste Marker aufgedeckt, der jeweils die Voraussetzungen für die darauffolgende Stufe anzeigt.

### Einen Teil bauen



Wenn ein Spieler einen Teil der Hängenden Gärten  errichtet ...

- verbraucht er die auf dem Marker angezeigten, benötigten Ressourcen.
- beansprucht er den Marker und behält ihn als Nachweis für die Siegpunkte , die er am Ende des Spiels erhält.


Für einige Marker gelten möglicherweise zusätzliche Voraussetzungen, wie zum Beispiel:

- Eine Mindestbevölkerungsstufe 
- Eine Mindestereignisstufe 
- Eine bestimmte Anzahl von Siedlungen 

*(Hinweis: Diese Bedingungen müssen erfüllt werden; sie werden jedoch nicht verbraucht.)*

Spieler können erst zum Bau der Hängenden Gärten  beitragen, wenn sie die Technologie „Architektur“  erlangt haben.

### Auslöser für das Spielende


Sobald alle fünf Teile der Hängenden Gärten  gebaut wurden und die aktuelle Runde abgeschlossen ist (alle Spieler dürfen ihren Zug beenden), endet das Spiel sofort.



## TIPP

Beendet das Spiel niemals, ohne euch eures Sieges sicher zu sein.


# AKTIONEN

## FORSCHUNGSAKTION

Wenn ein Spieler die Forschungsaktion  wählt, stehen ihm zwei Optionen zur Verfügung:

- Ton  in Tafeln  umwandeln
- Eine Technologie auf seinem Spielertableau verbessern









Ihr könnt euch für eine der beiden Optionen oder für beide entscheiden. Wenn beide Effekte durchgeführt werden, müssen sie unmittelbar nacheinander erfolgen – sie dürfen von keiner anderen Aktion unterbrochen werden.


Die Forschungsaktion  wird durch die Weiterentwicklung folgender Technologien verbessert:

Stufe	Technologie
1	Keilschrift
2	Mathematik
3	Literatur
4	Gesetzbücher




### Ton in Tafeln umwandeln

Während Ton  eine Grundressource ist, die auf der Karte gesammelt wird, sind Tafeln  besondere Ressourcen, die nicht gesammelt werden können. Die gängigste Methode, um Tafeln  zu erhalten, ist die Umwandlung mittels der Forschungsaktion . Während Spieler mit der frühen Keilschrift 2 Ton  in 1 Tafel  umwandeln können, ermöglicht die fortgeschrittene Technologie „Gesetzbücher“ die Umwandlung von 2 Ton  in 4 Tafeln .

Tafeln  sind die wertvollste Ressource, da sie den Spielern nicht nur ermöglichen, Entdeckungen zu machen, sondern auch beliebige Dingirwürfel neu zu würfeln.

### Entdeckungen machen

Eine Entdeckung stellt einen technologischen Durchbruch dar. Um eine Entdeckung zu machen, müsst ihr die folgenden Schritte ausführen:

- Wählt eine Technologie auf eurem Spielertableau aus
- Entfernt diese aus ihrem Steckplatz
- Ersetzt sie mit der nächsten Stufe derselben Technologieart
- Gebt 1 Tafel  für jede Technologie aus, die ihr verbessert


Beispiel: Wenn ihr Mathematik (Stufe 2) verbessert, müsst ihr sie mit Literatur (Stufe 3) ersetzen.

### Entdeckungsregeln

- Ihr könnt jede Technologie auf eurem Spielertableau verbessern, inklusive der Technologie, die ihr gerade zur Durchführung der Entdeckungsaktion verwendet.
- Ihr könnt eine Technologie ebenfalls zuerst verbessern und dann die neue Version später im selben Zug aktivieren – vorausgesetzt, ihr verfügt über die dafür benötigten Dingirwürfel oder ein verfügbares Aktionsauswahl-Plättchen.
- Ihr könnt eine Technologie (z. B. Bau, Stufe 2) entdecken und direkt danach die nächste Stufe (also Bau, Stufe 3) entdecken.

Beispiel:

Ihr aktiviert Literatur (Stufe 3) mit eurem Aktionsauswahl-Plättchen. Mit Literatur könnt ihr bis zu zwei Entdeckungen machen.


- Ihr habt nur 1 Tafel , also entscheidet ihr euch dafür, eine Entdeckung zu machen.
- Ihr verbessert Literatur zu Gesetzbücher (Stufe 4), obwohl ihr gerade Literatur nutzt.




# AKTIONEN

## SAMMEL- UND HANDELSAKTION


## SAMMELAKTION

Wenn ein Spieler die Sammel- und Handelsaktion  wählt, stehen ihm zwei Optionen zur Verfügung:

- Ressourcen auf der Karte sammeln
- Eine Handelsaktion  durchführen




Ihr könnt euch für eine der beiden Optionen oder für beide entscheiden. Wenn beide Effekte durchgeführt werden, müssen sie unmittelbar nacheinander erfolgen – sie dürfen von keiner anderen Aktion unterbrochen werden.

Die Sammel- und Handelsaktion  wird durch die Weiterentwicklung folgender Technologien verbessert:

Stufe	Technologie
1	Sammeln von Ressourcen
2	Maße und Gewichte
3	Handelsrouten
4	Währung

## TIPP





Ressourcen sind dazu da, um verbraucht zu werden. Werdet nicht zum Horter. Gebt sie strategisch aus.



Mit der Sammelaktion  könnt ihr Ressourcen auf der Karte sammeln, entsprechend den Anweisungen eurer derzeitigen Sammeln-Technologie.

Wenn auf eurer Technologiekarte beispielsweise „Sammle 1 Ressource.“ steht, könnt ihr euch eine Ressource auswählen, die ihr sammeln möchtet, sowie eine Quelle, aus der ihr sie beziehen möchtet.

### Verfügbare Ressourcen

Es gibt vier Standard-Ressourcen, die auf der Karte gesammelt werden können:





- Stein 
- Holz 
- Ton 
- Nahrung 

Besondere Ressourcen wie Tafeln  und Knöchelchen  können nicht auf der Karte gesammelt werden. Sie müssen durch andere Aktionen oder Effekte erlangt werden.



### Mögliche Sammelquellen

Es gibt vier Wege, Ressourcen zu sammeln:


#### 1. Startgebiet:

- Ihr könnt euch eine Ressource eurer Wahl aussuchen, die ihr in eurem Startgebiet erhaltet (Stein , Holz , Ton  oder Nahrung .

#### 2. Siedlungen

- Wenn eine Siedlung  in einem Gebiet gebaut wird, das mit einem Ressourcensymbol gekennzeichnet ist, dürft ihr diese Ressource aus dieser Siedlung  sammeln.

#### 3. Einheiten:





- Jede Einheit, die ein Gebiet mit einem Ressourcensymbol besetzt, kann diese Ressource sammeln.
- Dabei spielt es keine Rolle, ob sich feindliche Einheiten im selben Gebiet befinden.
- Ein Schiff  kann eine Ressource aus einem der beiden an seinen Flussabschnitt angrenzenden Gebiete sammeln.

#### 4. Handelsbereich:

- Ihr könnt die Ressourcen von einem Handelsmarker erhalten. Weitere Informationen auf Seite 24.

# AKTIONEN











## Sammelbeschränkungen




- Jedes Startgebiet, jede Siedlung , jede Einheit und jedes Schiff  kann nur einmal pro Sammelaktion  gewählt werden.
- Ihr könnt dieselbe Einheit oder dasselbe Schiff  nicht mehrmals wählen, um die gleiche Ressource zu sammeln.
- Befinden sich jedoch mehrere Einheiten im selben Gebiet, kann jede von ihnen einmal ausgewählt werden, um die Ressource aus diesem Gebiet zu sammeln.



Der grüne Spieler (Elamiter) aktiviert eine Technologie, die ihm Folgendes gewährt: „Sammle 3 Ressourcen.“

Beispiel für die vier Möglichkeiten, Ressourcen zu sammeln:



1. **Startgebiet (beliebige Ressource):** Der elamitische Spieler wählt sein Startgebiet. Dadurch kann er eine der vier Standard-Ressourcen sammeln: Stein , Holz , Ton  oder Nahrung .
2. **Siedlung :** Die elamitische Siedlung  befindet sich in einem Gebiet mit einem Holzsymbol . Somit darf der Spieler nur Holz  aus diesem Gebiet sammeln.
3. **Einheiten:** Alle Einheiten außer Schiffe  können Ressourcen nur aus dem Gebiet sammeln, in dem sie sich befinden. Der elamitische Speerträger  befindet sich beispielsweise in einem Gebiet mit einem Holzsymbol  und kann deshalb Holz  sammeln.

Schiffe können Ressourcen aus beiden angrenzenden Gebieten sammeln. Das elamitische Schiff  befindet sich zum Beispiel auf einem Flussabschnitt, der an zwei Gebiete angrenzt: ein Gebiet, das Holz  produziert, und eines, das Nahrung  produziert. Der Spieler darf sich entscheiden, welche der beiden Ressourcen er erhalten möchte.

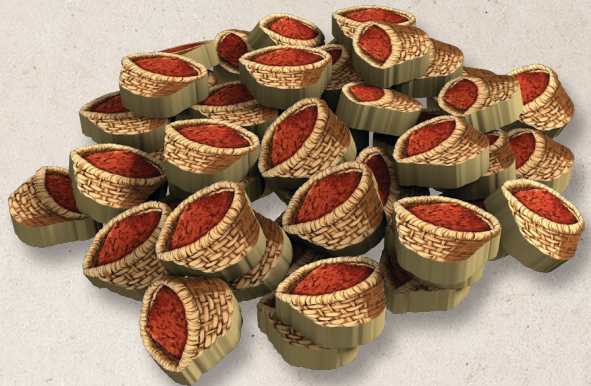
## 4. Handelsbereich:

Der obere Teil des Spielplans ist der Handelsbereich. Er besteht aus vier Abschnitten, von denen jeder eine mögliche Handelsstufe darstellt. Ihr könnt auf jeden dieser Abschnitte zugreifen, sofern ihr eine Technologie mit der jeweiligen Stufe nutzt. Zum Beispiel müsst ihr die Technologie Währung (Stufe 4) nutzen, um Zugriff auf den Abschnitt ganz rechts zu bekommen.





Im Handelsbereich befinden sich Aussparungen für Handelsmarker. Je nach Spielaufbau sind einige Aussparungen belegt und andere nicht. Unter manchen Aussparungen befindet sich ein Schiffssymbol . Dies bedeutet, dass ihr mindestens ein Schiff  auf der Karte haben müsst, um auf diesen Handelsmarker zugreifen zu können.

Über jedem Handelsmarker befindet sich eine Aussparung, in die jeder Spieler eine seiner Amphoren legen kann. Mit der Platzierung seiner Amphore kennzeichnet ein Spieler, dass er diesen Handel als Erstes ausgeführt hat und diesen Handelsmarker für sich beansprucht. Weitere Informationen dazu auf Seite 24.





## HANDELSAKTION

Wenn ein Spieler die Handelsaktion  wählt, darf er mit einem der verfügbaren Handelsmarker interagieren. Jeder Handelsmarker steht für eine einzigartige Tauschmöglichkeit und kann dem Spieler Ressourcen und Siegpunkte  gewähren.

### Zugriff auf einen Handelsmarker

Die folgenden Bedingungen müssen erfüllt sein, um einen Handelsmarker nutzen zu können:

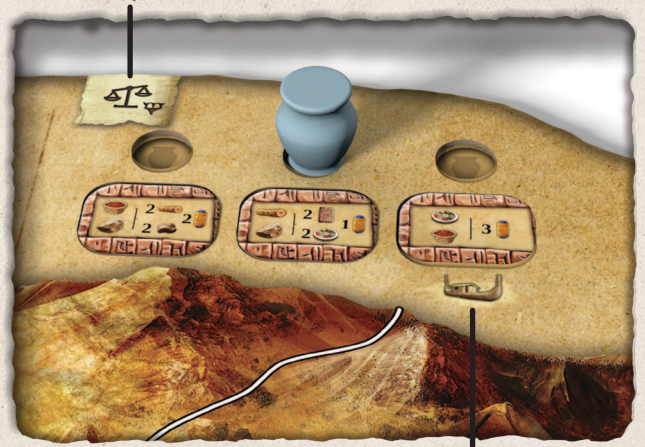
- **Voraussetzung für die Handelsstufe:** Ihr müsst eine Technologie mit einer Handelsstufe nutzen, die mindestens dem Abschnitt des Handelsbereichs entspricht, in dem sich der Marker befindet.
- **Voraussetzung für Schiffe:** Wenn sich unter dem Handelsmarker ein Schiffssymbol  befindet, müsst ihr mindestens ein Schiff  auf der Karte haben.



## TIPP

Platziert eure Amphore früh im Spiel, um euch ein regelmäßiges passives Einkommen von euren Rivalen zu sichern.



Voraussetzung für die Handelsstufe



Voraussetzung für Schiffe


### Einen Handelsmarker verwenden


Es gibt zwei mögliche Szenarien für die Interaktion mit einem Handelsmarker:

1. **Der Marker ist noch nicht oder von euch beansprucht**
  - Wenn sich noch keine Amphore über dem Marker befindet oder die Amphore über dem Marker euch gehört:
    - ♦ Platziert eine eurer Amphoren auf den Marker (falls noch nicht vorhanden).
    - ♦ Verbraucht die Ressourcen, die links auf dem Marker abgebildet sind.
    - ♦ Erhaltet die Ressourcen, die rechts auf dem Marker abgebildet sind.
    - ♦ Sind auf dem Marker Siegpunkte  abgebildet, erhaltet ihr diese am Ende des Spiels.
2. **Der Marker ist von einem anderen Spieler beansprucht**
  - Wenn sich bereits eine Amphore eines anderen Spielers auf dem Marker befindet:
    - ♦ Ihr verbraucht nicht die Ressourcen, die links auf dem Marker abgebildet sind.
    - ♦ Stattdessen bietet ihr diese Ressourcen dem Besitzer der Amphore an.
    - ♦ Ihr erhaltet trotzdem die Ressourcen, die rechts auf dem Marker abgebildet sind, aus der Vorratsbox.
    - ♦ Allerdings erhaltet ihr keine Siegpunkte  aus diesem Handel.

# AKTIONEN


## KRIEGSAKTION

Wenn ein Spieler die Kriegsaktion  wählt, stehen ihm zwei Optionen zur Verfügung:

- Knöchelchen  erhalten
- Eine Einheit ausheben






Ihr könnt euch für eine der beiden Optionen oder für beide entscheiden. Wenn beide Effekte durchgeführt werden, müssen sie unmittelbar nacheinander erfolgen – sie dürfen von keiner anderen Aktion unterbrochen werden.




Die Kriegsaktion  wird durch die Weiterentwicklung folgender Technologien verbessert:

Stufe	Technologie	Einheit	Symbol	Anzahl
1	Bronzeverhüttung	Speerträger		3
2	Bogenschießen	Bogenschütze		3
3	Viehzucht	Reiter		2
4	Wagenrad	Streitwagen		2


### Knöchelchen erhalten

Wenn ihr eine Kriegsaktion  ausführt, die Knöchelchen  gewährt, erhaltet ihr die Anzahl, die auf eurer Technologiekarte angezeigt wird.

Knöchelchen  stehen für die militärische Stärke eures Imperiums. In Gefechten werden sie gesetzt. Sie entscheiden darüber, ob ihr eure Gegner besiegt und eure Gebiete verteidigen könnt.


- Je höher die Stufe der Militärtechnologie, desto höher die Anzahl der Knöchelchen .
- Knöchelchen  können nicht auf der Karte gesammelt werden. Sie können nur mittels der Kriegsaktion  oder Handel erlangt werden.

### Strategischer Hinweis:




Sorgt dafür, dass ihr immer über genügend Knöchelchen  verfügt. Gefechte werden häufig ausgetragen und eine geschwächte Armee lädt zu Angriffen ein. Wenn eure Gegner merken, dass euch die Knöchelchen ausgehen, ergreifen sie möglicherweise die Gelegenheit, um euch anzugreifen.


### Eine Einheit ausheben

Führt die folgenden Schritte aus, um eine Einheit auszuheben:

- **Die Kosten tragen:** Ihr müsst zunächst 1 Holz  verbrauchen, um eine beliebige Einheit auszuheben.
- **Die Einheit wählen:** Wählt eine Einheit, die eurer derzeitigen Militärtechnologie oder einer niedrigeren Militärtechnologiestufe entspricht.
- **Die ausgehobene Einheit** wird entweder in eurem Startgebiet oder in einem beliebigen Gebiet platziert, in dem ihr eine Siedlung habt.

Beispiel:

Wenn ihr Viehzucht (Stufe 3) nutzt, könnt ihr einen Reiter  (Stufe 3) oder eine beliebige Einheit aus einer niedrigeren Stufe, wie beispielsweise einen Speerträger  (Stufe 1) oder Bogenschützen  (Stufe 2), ausheben.

Einen Streitwagen  (Stufe 4) könnt ihr jedoch erst dann ausheben, wenn ihr die entsprechende Technologie freigeschaltet habt.

Detailliertere Informationen zu jeder Einheit und ihren Kampffähigkeiten findet ihr im Abschnitt zu Gefechten auf Seite 27.








# AKTIONEN


## WACHSTUMSAKTION

Mit der Wachstumsaktion  könnt ihr die Bevölkerungszahl eures Imperiums erhöhen.

Um eure Bevölkerung zu vergrößern, müsst ihr:

- **Nahrung  verbrauchen:** Verbraucht die Menge an Nahrung , die auf eurer derzeitigen Wachstumstechnologiekarte angegeben ist.
- **Eure Bevölkerung  vergrößern:** Sobald ihr mit der benötigten Nahrung  gezahlt habt, steigt ihr eine Bevölkerungsstufe  auf.



Je höher die Stufe eurer Wachstumstechnologie, desto weniger Nahrung  wird benötigt. Das bedeutet, das Bevölkerungswachstum wird mit fortschreitender Entwicklung eurer Zivilisation effizienter.


Stufe	Technologie
1	Landwirtschaft
2	Bewässerung
3	Töpferei
4	Braukunst




## ZEITPUNKT VON GEFECHTEN UND ABHANDLUNGSMREIHENFOLGE

### Zeitpunkt von Gefechten

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Spieler ihre Züge abgeschlossen haben, kommt es in allen Gebieten, in denen sich Einheiten von zwei oder mehr Imperien befinden, zu Gefechten.



Somit kann es sein, dass in mehreren Gebieten auf der Karte Gefechte ausgelöst werden. Die Reihenfolge, in der diese Kämpfe abgehandelt werden, ist von strategischer Bedeutung und wird durch die Ereignisleiste  bestimmt.

### Abhandlungsreihenfolge

- Der Spieler mit der höchsten Position auf der Ereignisleiste  entscheidet über die Reihenfolge, in der Gefechte abgehandelt werden.
- Dieser Spieler kann eine beliebige Reihenfolge wählen, unabhängig davon, welche Imperien an den einzelnen Konflikten beteiligt sind.
- Selbst wenn Spieler ihre Position auf der Ereignisleiste durch Gefechte mit neutralen Stämmen ändern, wodurch Ereignisse aufgedeckt werden, werden Gefechte weiterhin so abgehandelt wie zu Beginn festgelegt.
- Wenn es im Gefecht zu einem Gleichstand kommt, gewinnt der Spieler mit der höheren Position auf der Ereignisleiste zum Zeitpunkt der Abhandlung des Gefechts.

### Beispiel: Strategische Gefechtsreihenfolge

Nehmen wir an, es finden Gefechte in zwei Gebieten auf der Karte statt, und die Elamiter sind in beide Konflikte verwickelt.

- Die Akkader sind an einem dieser Gefechte beteiligt und sind derzeit das Volk mit der höchsten Position auf der Ereignisleiste .
- Als führendes Imperium entscheidet der akkadische Spieler über die Reihenfolge der Gefechtsabhandlung.
- Der Spieler bestimmt, dass die Elamiter ihr anderes Gefecht zuerst abhandeln müssen. Dies könnte dazu führen, dass sie Knöchelchen  ausgeben und ihre Streitkräfte somit schwächen.
- Die Akkader hätten dadurch einen strategischen Vorteil, wenn sie im zweiten Kampf auf die nun geschwächten Elamiter treffen.

# GEFECHE

## Gefechtszuordnung bei Konflikten mit mehreren Imperien

In Gebieten, in denen sich Einheiten von mehr als zwei Imperien befinden, müssen mehrere Gefechte nacheinander abgehandelt werden, bis nur noch ein Imperium dort zurückbleibt.

- Das Imperium mit der höchsten Position auf der Ereignisleiste bestimmt nicht nur die Reihenfolge von Gefechtsabhandlungen auf der Karte, sondern ebenfalls, welche zwei Imperien zunächst in jedem Konflikt zwischen mehreren Imperien gegeneinander kämpfen.
- Nach jedem Gefecht wird das unterlegene Imperium aus dem Gebiet entfernt.
- Dies wird so lange fortgesetzt, bis nur noch ein Imperium übrig bleibt. Dieses übernimmt dann die Kontrolle über das Gebiet.

## ABLAUF VON GEFECHTEN

In Mesopotamien werden Gefechte durch eine Kombination von Gefechtskarten, Setzen von Knöchelchen und Stärkeverteilung abgehandelt. Sollte es während einer Gefechtsphase zu einem Gleichstand kommen, wird die Ereignisleiste zur Abhandlung herangezogen. Das Imperium, das derzeit die höhere Position auf der Ereignisleiste hat, wird als Gewinner dieses Gleichstands angesehen. Diese Regel gilt ausnahmslos für alle Gefechtsabhandlungsschritte. Im folgenden Beispiel werden die Gefechtsregeln im Detail erläutert.



Nehmen wir an, 3 babylonische Einheiten greifen 2 sumerische Einheiten an.

### TIPP

Kämpft nicht, nur weil ihr gewinnen könnt. Kämpft dann, wenn es sich lohnt, zu gewinnen.

## SCHRITT 1: GEFECHTSKARTEN ZIEHEN

Zu Beginn des Gefechts zieht jeder Spieler für jede beteiligte Einheit eine Gefechtskarte, die ihrer Einheit entspricht.

Zum Beispiel:

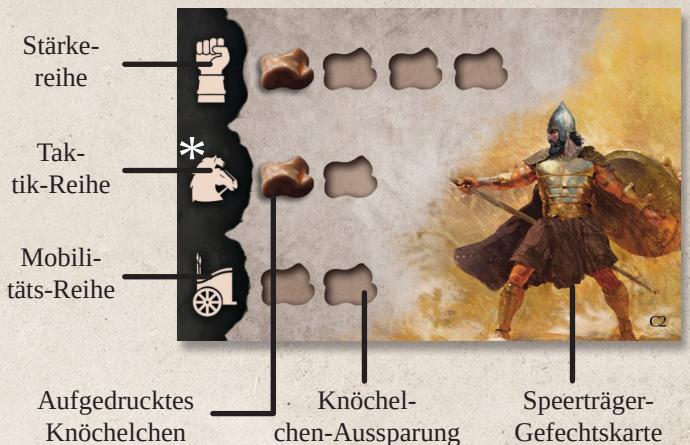
- Ein Speerträger zieht eine Karte vom Speerträger-Gefechtskartenstapel .
- Ein Reiter zieht eine Karte vom Reiter-Stapel und so weiter.

Legt jede gezogene Karte aufgedeckt vor die entsprechende Einheit, oder ordnet sie auf der Spielfläche so an, dass sie die Aufstellung der gegnerischen Streitkräfte widerspiegeln.




Auf jeder Gefechtskarte kann Folgendes zu finden sein:

- Eine Illustration der entsprechenden Art von Einheit
- Aufgedruckte Knöchelchen : Diese repräsentieren den Basis-Gefechtswert oder den taktischen Vorteil, mit dem die Einheit in den Kampf zieht.
- Leere Knöchelchen-Aussparungen : Dies sind Aussparungen, in die Spieler nach dem Setzen zusätzliche Knöchelchen legen können, um die Einheit effektiver zu machen.



\* Die Art von Einheit, gegen die diese Einheit im Vorteil ist


## SCHRITT 2: IN DEN STANDARTEN VON UR SETZEN

Während der Setzen-Phase des Gefechts verteilt jeder Spieler eine beliebige Anzahl seiner verfügbaren Knöchelchen . Er muss aber keine setzen. Alle Spieler haben ein Recht darauf, zu wissen, über wie viele Knöchelchen jeder Spieler verfügt, bevor sie gesetzt werden.



Jede Standarte von Ur verfügt über drei Fächer.



**Stärke:** Setzt hier, um eure Einheiten direkt zu stärken. Je mehr Knöchelchen  auf Stärke gesetzt werden, desto mächtiger werden eure Einheiten in Gefechten.



**Taktik:** Setzt hier, um die Schlachtaufstellung zu beeinflussen und Vorteile bestimmter Einheitenarten zu erlangen. Mit taktischer Überlegenheit könnt ihr das Gefecht zu euren Gunsten beeinflussen – selbst gegen einen in Stärke ebenbürtigen Gegner.



**Mobilität:** Setzt hier, um zu bestimmen, was nach dem Gefecht geschieht: Verfolgt und vernichtet fliehende feindliche Einheiten, falls ihr gewinnt, oder überlebt mit euren eigenen Einheiten, falls ihr verliert.




### TIPP

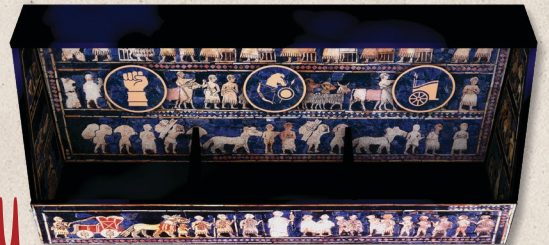
Verleitet euren Gegner dazu, zu viele Knöchelchen zu setzen.  
Opfert eine Schlacht, um den Krieg zu gewinnen.




Nehmen wir in unserem Beispiel an, dass die Babylonier insgesamt 8 Knöchelchen  im Gefecht setzen wollen.



Sie entscheiden sich dazu, 5 Knöchelchen  auf Stärke, 2 Knöchelchen  auf Taktik und 1 Knöchelchen  auf Mobilität zu setzen.



Gleichzeitig entscheiden sich die Sumerer dazu, nicht mehr als 6 Knöchelchen  zu setzen.



Sie setzen die eine Hälfte auf Stärke und die andere auf Taktik.

## SCHRITT 3: STÄRKE ABHANDELN

## SCHRITT 4: TAKTIK ABHANDELN

Nachdem beide Spieler ihre Einsätze offengelegt haben, wird das Stärke-Fach in den Standarten von Ur zunächst abgehandelt.

Vergleich der Stärke

- Die Babylonier setzen 5 Knöchelchen
- Die Sumerer setzen 3 Knöchelchen

Die Babylonier gewinnen den Stärkevergleich.



Berechnet die Stärke-Differenz, indem ihr den niedrigeren Einsatz vom höheren abzieht:  $5 - 3 = 2$

Dieser Unterschied von 2 stellt die Anzahl der Bonus-Knöchelchen dar, die der Gewinner seinen Einheiten zuordnen darf.

Der Verlierer erhält jetzt Knöchelchen zurück.

Der besiegte Spieler (Sumerer) legt die Hälfte seines Einsatzes (abgerundet) wieder in seinen Vorrat.  $3 \div 2 = 1$

Die Sumerer erhalten somit 1 Knöchelchen zurück, das sie in zukünftigen Gefechten einsetzen können.

### Bonus-Knöchelchen zuordnen

Der Gewinner (Babylonier) ordnet die 2 Bonus-Knöchelchen nun seinen Einheiten zu.



Beispiel:

Der babylonische Spieler ordnet 1 Knöchelchen seinem Speerträger und 1 Knöchelchen seinem Bogenschützen zu. Dazu legt er sie in die Aussparungen für Stärke auf seiner Gefechtskarte.

Nachdem das Stärke-Fach abgehandelt wurde, fahrt ihr mit dem Taktik-Fach der Standarte von Ur fort.

Die Kategorie Taktik steht für die Strategie auf dem Schlachtfeld und die Vorteile der Aufstellung. Mit einem Sieg in dieser Kategorie könnt ihr wertvolle Boni erlangen oder die Pläne eures Gegners durchkreuzen.



Vergleicht die Taktikeinsätze:

- Babylonier: 2 Knöchelchen
- Sumerer: 3 Knöchelchen

Die Sumerer gewinnen den Taktikvergleich.

Daraufhin darf der Gewinner sofort alle eigenen und feindlichen Einheiten so anordnen, wie er wünscht. Gegnerische Einheiten treten nun in ihrer Reihe gegeneinander an.



Berechnet danach die Taktik-Differenz:

- $3 - 2 = 1$

Die Sumerer erhalten 1 Knöchelchen in der Kategorie Taktik.



Der Verlierer erhält jetzt Knöchelchen zurück.

- Die Babylonier erhalten die Hälfte ihres Taktikeinsatzes (abgerundet) zurück:  $2 \div 2 = 1$  Knöchelchen wird zurück in ihren Vorrat gelegt.








## Knöchelchen-Gleichstand

Wenn 2 Spieler dieselbe Anzahl von Knöchelchen auf eine Kategorie setzen, verlieren beide Spieler ihren gesamten Einsatz und dürfen ihren Einheiten keine Knöchelchen für diese Kategorie zuordnen.

## Vorteile der verschiedenen Einheiten




Bestimmte Einheiten sind aufgrund ihrer Rolle auf dem Schlachtfeld und ihrer Taktik von Natur aus anderen überlegen. Diese Verhältnisse werden im Spiel durch Symbole für taktische Vorteile und Taktikreihen-Boni auf Gefechtskarten zum Ausdruck gebracht.

## Dreieck der Einheiten Vorteile






- Bogenschützen  haben einen Vorteil gegenüber Speerträgern  (Können aus der Distanz angreifen, bevor Speerträger  in den Nahkampf übergehen).
- Reiter  haben einen Vorteil gegenüber Bogenschützen  (Können überfallartig angreifen und Angriffe aus der Ferne unterbrechen).
- Speerträger  haben einen Vorteil gegenüber Reitern  (Können sich gegen heranrückende Kavallerie wappnen und sie abwehren).
- Streitwagen haben einen Vorteil gegenüber allen drei anderen Einheiten.



## Aufbau von Gefechtskarten und Taktik-Boni

Jede Gefechtskarte ist in drei Reihen unterteilt:

- **Stärkereihe:** Hier werden Bonus-Knöchelchen  aus der Stärkephase zugeordnet. Diese Knöchelchen  werden immer angewendet, unabhängig von der gegnerischen Einheit.
- **Taktikreihe:** In dieser Reihe werden Symbole der Einheitsart angezeigt, die darstellen, gegenüber welcher feindlichen Einheit diese Karte im Vorteil ist. Spieler können dieser Reihe Taktik-Knöchelchen  zuordnen, doch sie werden nur angewendet, wenn die gegnerische Einheit mit dem abgebildeten Symbol übereinstimmt.

Beispiel:

- Auf einer Karte eines sumerischen Speerträgers  ist in der Taktikreihe ein Reiter-Symbol  abgebildet.
- Wenn dieser Speerträger  gegen einen Reiter  antritt, wird jedes aufgedruckte oder zugeordnete Knöchelchen  in der Taktikreihe aktiviert.


- Wenn er jedoch gegen einen Bogenschützen  oder einen anderen Speerträger  antritt, werden die Taktikreihen-Boni ignoriert.

Dieses System fördert die strategische Positionierung und sorgfältige Nutzung der Taktikphase, um vorteilhafte Konstellationen zu schaffen.


## SCHRITT 5: MOBILITÄT ABHANDELN


Die letzte Gefechtsphase ist die Mobilitätsphase, die über das Schicksal der Einheiten nach dem Kampf entscheidet. Das heißt, ob sie Gegner verfolgen können, sich zurückziehen können oder eliminiert werden.

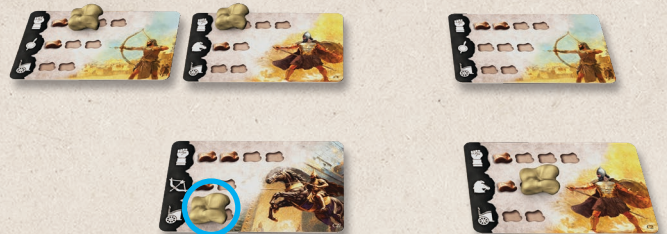
Mobilitätseinsätze vergleichen:

Jeder Spieler offenbart die Anzahl der Knöchelchen , die er in das Mobilitäts-Fach seiner Standarte von Ur gelegt hat. Der Spieler mit dem höheren Mobilitätseinsatz gewinnt diese Phase.



In unserem Beispiel haben nur die Babylonier 1 Knöchelchen  auf Mobilität gesetzt.

Somit ordnen sie es dem Reiter  zu.



## TIPP

Zieht euch zurück, um zu verhindern, dass euer Gegner die Früchte des Sieges erntet, oder verfolgt ihn, um eurem Sieg Nachdruck zu verleihen. So oder so, Mobilität ist entscheidend.


## Ausgang der Mobilitätsphase

- Wenn ihr das Gefecht und die Kategorie Mobilität gewinnt: Ihr dürft alle feindlichen Einheiten vernichten, die sich zurückziehen. Diese Einheiten werden aus dem Spiel entfernt und gelten als eliminiert.
- Wenn ihr das Gefecht verliert, aber die Kategorie Mobilität gewinnt: Ihr dürft euch sicher zurückziehen und eure überlebenden Einheiten in zukünftigen Gefechten einsetzen. So könnt ihr weitere Verluste vermeiden und eure Streitkräfte neu aufstellen.
- Wenn ihr sowohl das Gefecht als auch die Kategorie Mobilität verliert: Eure Einheiten gelten als besiegt, gefangen genommen oder vernichtet. Sie werden aus dem Spiel entfernt und bleiben solange nicht verfügbar, bis sie mittels der Kriegsaktion erneut ausgehoben werden.

## Regeln zum Rückzug:



Der Angreifer wählt ein angrenzendes Gebiet für die sich zurückziehenden Einheiten. In dem gewählten Gebiet dürfen sich keine feindlichen Einheiten befinden.

Wenn kein solches Gebiet verfügbar ist, werden die sich zurückziehenden Einheiten vernichtet und aus dem Spiel entfernt. Wenn sich Einheiten in ein Gebiet mit einem unerforschten Ereignis zurückziehen, wird dieses nicht aufgedeckt. Sie verweilen in diesem Gebiet, ohne dieses Ereignis zu kennen, bis eine andere Einheit – sei es eine eigene oder nicht – dort ihre Bewegung beendet und das Ereignis aufdeckt.

Sobald alle drei Kategorien – Stärke, Taktik und Mobilität – abgehandelt und alle Knöchelchen  verteilt wurden, beginnt das Gefecht.

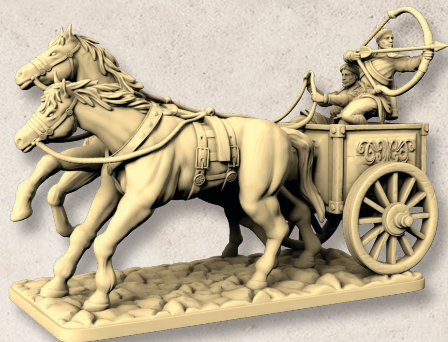
## Den Gefechtsausgang bestimmen

Für jedes Paar gegnerischer Einheiten:

1. Addiert die Gesamtstärke und die gültigen Taktikwerte für jede Einheit.
  - Die Kategorie Stärke schließt aufgedruckte und zugeordnete Knöchelchen  mit ein.
  - Taktiken werden nur angewendet, wenn die Art der Einheit gegenüber der Art ihres Gegners einen Vorteil hat.
2. Vergleicht die endgültigen Gefechtswerte:
  - Die Einheit mit dem höheren Gesamtwert gewinnt das Gefecht.
  - Wenn die Gesamtwerte gleich sind, wird der Gewinner mittels der Ereignisleiste  ermittelt. Das Imperium mit der höheren Position auf der Leiste geht dann als Sieger hervor.

## TIPP

Die Führung auf der Ereignisleiste kann das Blatt in mehr Gefechten wenden, als ihr vielleicht vermutet.





## SCHRITT 6: GEFECHTSEINSÄTZE







### Das Ergebnis anwenden


- Die Verliereinheit muss sich entweder zurückziehen oder wird vernichtet – je nachdem, wie die Mobilitätsphase ausgeht.
- Wenn der Gewinner ebenfalls die Kategorie Mobilität für sich entschieden hat, wird die Verliereinheit verfolgt und eliminiert.
- Wenn der Verlierer die Kategorie Mobilität für sich entschieden hat, darf er sich gemäß den Regeln zum Rückzug zurückziehen.





Schauen wir uns das Gefecht zwischen dem sumerischen Bogenschützen  und dem babylonischen Speerträger  in unserem Beispiel an.

### I. Auswertung von Stärke und Taktik


Sumerischer Bogenschütze :

- Aufgedruckte Stärke: 2
- Taktikvorteil: Bogenschützen  haben einen Vorteil gegenüber Speerträgern .
- Taktikreihe: Keine aufgedruckten oder zugeordneten Knöchelchen .
- Endgültiger Gefechtswert: Stärke (2) + Taktik (0) = 2


Babylonischer Speerträger :

- Aufgedruckte Stärke: 0
- Der Kategorie Stärke zugeordnete Knöchelchen  : 1
- Taktikvorteil: Speerträger  haben keinen Vorteil gegenüber Bogenschützen .
- In der Kategorie Taktik aufgedruckte Knöchelchen  : 1 (ignoriert, da kein Vorteil besteht)
- Endgültiger Gefechtswert: Stärke (0 + 1) + Taktik (0) = 1

### II. Den Gewinner bestimmen

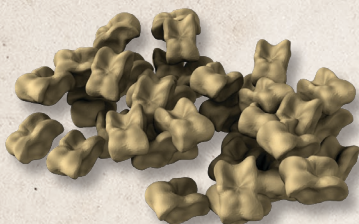
- Der sumerische Bogenschütze  hat einen höheren Gesamtwert (2 gegenüber 1) und gewinnt somit die Kampfhandlung.

### III. Mobilität abhandeln

- Beide Einheiten haben 0 Mobilität.
- Der Gewinner wird mittels der Ereignisleiste  ermittelt: Die Sumerer haben eine höhere Position auf der Leiste und entscheiden die Mobilität für sich.

### Ergebnis:

Der babylonische Speerträger  wird vernichtet und aus dem Spiel entfernt.






## SCHRITT 7: MEHRERE GEFECHE

Gefechte in einer Reihe können mehr als nur eine Kampfhandlung umfassen. Sobald ein Gefecht zwischen zwei Einheiten endet, werden die folgenden Schritte durchgeführt:

### 1. Die besiegte Einheit entfernen

- Die Verlierereinheit wird sofort vom Schlachtfeld entfernt.

### 2. Erschöpfung auf die Gewinnereinheit anwenden

- Die Gewinnereinheit ist durch den Kampf erschöpft.
- Der kontrollierende Spieler muss ein zugeordnetes Knöchelchen  von dieser Einheit entfernen.
- Wenn keine Knöchelchen  zugeordnet waren, muss auch nichts entfernt werden.
- Erschöpfung hat keinen Einfluss auf aufgedruckte Knöchelchen .



### 3. Die nächste Einheit vorrücken

- Wenn sich neben der besiegten Einheit eine weitere befindet (in derselben Reihe), rückt diese vor, um deren Platz einzunehmen.
- Diese neue Einheit greift nun den erschöpften Sieger in der nächsten Kampfhandlung an.


### 4. Wiederholen, bis nur noch eine Einheit übrig bleibt


- Das Gefecht wird weiter ausgetragen, bis nur noch eine Einheit pro Reihe übrig bleibt.
- Gibt es mehrere Gewinner von verschiedenen Spielern in verschiedenen Reihen, ordnet der Spieler, der den Taktikeinsatz gewonnen hat, die Reihen neu an, und das Gefecht dauert an, bis nur die Einheiten eines einzelnen Spielers in dem Gebiet verbleiben.


Dieses System simuliert den Gefechtsverlauf, in dem Einheiten mehrere Kampfhandlungen durchstehen müssen und die strategische Positionierung eine entscheidende Rolle spielt.


Nach der vorherigen Kampfhandlung ereignet sich die nächste zwischen dem sumerischen Bogenschützen  und dem babylonischen Bogenschützen .

### I. Auswertung von Stärke und Taktik



Sumerischer Bogenschütze :

- Aufgedruckte Stärke: 2
- Kein Taktikvorteil (beide Einheiten sind Bogenschützen )
- Endgültiger Gefechtswert: 2


Babylonischer Bogenschütze :

- Aufgedruckte Stärke: 1
- Der Kategorie Stärke zugeordnete Knöchelchen  : 1
- Kein Taktikvorteil
- Endgültiger Gefechtswert: 2


### II. Den Gewinner bestimmen



- Beide Einheiten haben dieselben Gefechtswerte (2 gegenüber 2).
- Der Gewinner wird mittels der Ereignisleiste  abgehandelt.
- Die Sumerer haben eine höhere Position auf der Ereignisleiste  und gehen deshalb als Sieger hervor.

### III. Mobilität abhandeln

- Beide Spieler haben 0 Mobilität.
- Auch hier bestimmt die Ereignisleiste  den Ausgang.
- Die Sumerer entscheiden die Kategorie Mobilität ebenfalls für sich.



**Ergebnis:**


**Der babylonische Bogenschütze  wird vernichtet und aus dem Spiel entfernt.**


Die nächste Kampfhandlung findet in der zweiten Reihe statt, zwischen dem babylonischen Reiter  und dem sumerischen Speerträger .

### I. Auswertung von Stärke und Taktik


Sumerischer Speerträger :

- Aufgedruckte Stärke: 1
- Aufgedruckte Taktik: 1
- Der Kategorie Taktik zugeordnete Knöchelchen  : 1
- Taktikvorteil: Speerträger  haben einen Vorteil gegenüber Reitern.
- Endgültiger Gefechtswert: Stärke (1) + Taktik (1 + 1) = 3

Babylonischer Reiter :

- Aufgedruckte Stärke: 2
- Aufgedruckte Taktik: 1 (nicht angewendet, kein Vorteil gegenüber dem Speerträger )
- Endgültiger Gefechtswert: Stärke (2) + Taktik (0) = 2

### II. Den Gewinner bestimmen

- Der sumerische Speerträger  hat einen höheren endgültigen Gefechtswert (3 gegenüber 2) und gewinnt somit die Kampfhandlung.

## III. Mobilität abhandeln

- Der babylonische Reiter 🐎 hat 1 zugeordnetes Knöchelchen 🍪 der Kategorie Mobilität.
- Der sumerische Speerträger 🏹 hat 0 Mobilität.
- Somit gewinnt der babylonische Spieler die Mobilitätsphase.

### Ergebnis:

Der babylonische Reiter 🐎 wird zwar besiegt, darf sich jedoch aufgrund seines Sieges in der Kategorie Mobilität sicher zurückziehen.

Der Angreifer (babylonischer Spieler) wählt ein angrenzendes Gebiet ohne feindliche Einheiten für den Rückzug.

Sollte ein solches Gebiet nicht existieren, wird die Einheit stattdessen vernichtet.



So sieht das Ergebnis des Gefechts aus.

Keine zwei Gefechte verlaufen jemals gleich ab.

Schon ein einzelnes gesetztes Knöchelchen 🍪 in der Standarte von Ur oder ein strategisch platziertes Knöchelchen 🍪 auf der Gefechtskarte einer Einheit kann das Machtverhältnis auf unerwartete Weise verändern. Was vielleicht wie eine unbedeutende Entscheidung erscheinen mag, kann sich in der Schlacht als Wendepunkt erweisen.

Der Sieg gebührt nicht immer der stärksten Armee, sondern manchmal dem gewieftesten Feldherrn. Scharfsinn, Weitsicht und tiefgreifendes strategisches Denken sind die wahren Waffen des Krieges.

## SCHIFFE IM GEFECHT

### Marineunterstützung in Landgefechten

Schiffe 🚢 üben nicht nur Kontrolle über Flüsse aus. Sie können ebenfalls eine entscheidende Rolle in Landgefechten spielen.

Unterstützung durch Schiffe 🚢 in Landgefechten:

- Jedes Schiff 🚢, das an ein Gefechtsgebiet angrenzt, das von einem am Gefecht beteiligten Imperium kontrolliert wird, darf in diesem Gefecht Unterstützung liefern.
- Für jedes unterstützende Schiff 🚢 erhält der Spieler 1 zusätzliches Knöchelchen 🍪, das er während der Setzen-Phase in der Standarte von Ur setzen kann.
- Er erhält dieses Bonus-Knöchelchen 🍪 sofort vor der Setzen-Phase und muss es während dieser auch verbrauchen.



Beispiel:



Ein elamitischer Speerträger 🏹 ist in ein Gefecht mit einem babylonischen Speerträger 🏹 verwickelt. Ein elamitisches Schiff 🚢 befindet sich auf einem an das Gefecht angrenzenden Flussabschnitt. Der elamitische Spieler erhält vor der Setzen-Phase 1 Bonus-Knöchelchen 🍪 und muss dieses einem der drei Fächer in der Standarte von Ur zuordnen.

Unterschätzt nicht die Macht von Flussflotten.





Ihre Präsenz in umliegenden Gewässern kann das Ruder in Landgefechten herumreißen.

In den Kriegen im antiken Mesopotamien war die Unterstützung durch die Marine – die vor allem der Aufrechterhaltung der Versorgungswege diente – oft der Strippenzieher hinter dem Sieg.

## Schiffsgefechte


Im antiken Mesopotamien gab es zwar noch keine systematische Seekriegsführung, doch die Kontrolle über Flüsse war ein entscheidendes strategisches Element. Schiffe  wurden nicht vom Land aus angegriffen, waren jedoch anderen Schiffen  auf demselben Fluss gegenüber sehr verwundbar.



### Gefechte zwischen Schiffen

- Schiffe  können nicht von Landeinheiten angegriffen werden, sondern ausschließlich von anderen Schiffen .
- Wenn sich zwei Schiffe  von verschiedenen Imperien am Ende einer Runde im selben Flussabschnitt befinden, werden sie beide am Anfang der Gefechtsphase zerstört, bevor sie den Spielern Bonus-Knöchelchen  einbringen können.
- Diese Zerstörung findet vor der Abhandlung von jeglichen Gefechten in dem Gebiet statt.

Diese Regel spiegelt die Verwundbarkeit von auf Flüssen befindlichen Schiffen sowie die Unberechenbarkeit und Entscheidungsgewalt von Schiffsgefechten wider.

### Festnageln auf Flüssen

Im Gegensatz zu Landeinheiten nageln sich Schiffe  nicht gegenseitig fest.


- Während einer Bewegung können mehrere Schiffe  denselben Flussabschnitt uneingeschränkt durchqueren.
- Wenn sich am Ende einer Bewegung zwei gegnerische Schiffe  auf demselben Flussabschnitt befinden, werden beide gemäß den Regeln für Schiffsgefechte zerstört.

Dies sorgt für eine reibungslose Flussnavigation, ohne dabei die strategische Bedeutung der Kontrolle über Flüsse zu vernachlässigen.



## NEUTRALE STÄMME

### Neutrale Stämme: Wächter des Unbekannten

In Mesopotamien ist das frühe Aufsteigen auf der Ereignisleiste  ein mächtiger strategischer Schachzug. Jedes Ereignis, das ihr aufdeckt, verbessert nämlich nicht nur eure Position, sondern verwehrt euren Gegnern die gleiche Möglichkeit. Doch nicht alle Ereignisse sind frei zugänglich. Einige werden von neutralen Stämmen bewacht.



### Was sind neutrale Stämme?

Neutrale Stämme sind Streitkräfte, die unabhängig von den Imperien (Spielern) agieren und bestimmte Gebiete auf der Karte besetzen. Sie agieren als Wächter und sorgen dafür, dass Spieler das Ereignis in diesem Gebiet erst aufdecken können, nachdem sie sie besiegt haben.

- Wenn ein Spieler seine Bewegung in einem Gebiet beendet, das von einem neutralen Stamm bewacht wird, muss er gegen den Stamm kämpfen.
- Das Ereignis wird erst aufgedeckt, wenn der neutrale Stamm aus dem Gebiet entfernt wurde.




## Ablauf von Gefechten mit neutralen Stämmen

Gefechte gegen neutrale Stämme folgen denselben Regeln wie Gefechte gegen andere Spieler, jedoch gibt es etwas Wichtiges zu beachten:


Der neutrale Stamm wird von einem anderen Spieler kontrolliert:


- Wenn ihr nicht die niedrigste Position auf der Ereignisleiste habt, kontrolliert der Spieler direkt unter euch den Stamm.
- Wenn ihr die niedrigste Position habt, übernimmt der Spieler unmittelbar über euch die Kontrolle.
- Die neutralen Stämme gehen aus einem Gleichstand immer als Verlierer hervor.

Der kontrollierende Spieler trifft alle Entscheidungen für den neutralen Stamm:



- Er setzt in der Standarte von Ur.
- Er ordnet Gefechtskarten Knöchelchen  zu.

## Die Stärke des neutralen Stammes bestimmen

So berechnet ihr, wie viele Knöchelchen  der neutrale Stamm in der Setzen-Phase setzen kann:

- Würfelt einen Ereigniswürfel.
- Fügt für jede Einheit, die der neutrale Stamm derzeit hat, 2 hinzu.
- Dies ist die Gesamtzahl an Knöchelchen , die der neutrale Stamm für das Gefecht erhält.

### Wichtiger Hinweis:

Neutrale Stämme setzen in Gefechten immer ALLE verfügbaren Knöchelchen . Neutrale Stämme sorgen für Spannung und Unvorhersehbarkeit bei der Erkundung. Sie verhindern aggressive Expansion und zwingen die Spieler dazu, die Risiken eines frühen Aufstiegs gegen die Vorteile der Ereignisleiste  abzuwägen.

## TIPP


Greift als Erstes an, um das Ereignis aufzudecken. Wenn ihr zögert, werden eure Gegner die Chance nutzen.



## Aufdecken von Ereignissen nach Gefechten mit neutralen Stämmen


Sollte es zu mehreren Gefechten mit neutralen Stämmen kommen, handelt zunächst alle Gefechte ab. Deckt danach die Ereignisse in beliebiger Reihenfolge auf.

## MAUERN UND RAMMBÖCKE

### Mauern : Ein Gebiet befestigen

Mauern  repräsentieren Verteidigungsanlagen zum Schutz strategischer Standorte.

- Ihr könnt Mauern  in jedem Gebiet, in dem sich mindestens eine eurer Einheiten befindet, oder in jeder von euch kontrollierten Siedlung  platzieren.
- Ab diesem Zeitpunkt können feindliche Einheiten das befestigte Gebiet nicht mehr betreten – außer sie verfügen über einen Rammbock.



Mauern  schaffen starke Verteidigungspositionen und zwingen Gegner dazu, vor dem Angriff Belagerungsgeräte vorzubereiten.

### Rammböcke: Die Mauern durchbrechen


Rammböcke sind spezialisierte Belagerungseinheiten zur Durchbrechung von befestigten Gebieten.

- Wenn ihr einen Rammbock baut, könnt ihr ihn in jedem Gebiet, in dem ihr eine Siedlung habt, oder in eurem Startgebiet platzieren. Um einen Rammbock bewegen zu können, muss dieser einer Einheit zugeteilt werden. Ihr könnt eine Einheit in sein Gebiet bewegen und ihn ihr daraufhin zuteilen. Wenn sich eine Einheit aber schon in dem Gebiet befindet, wo der Rammbock gebaut wird, kann er ihr sofort zugeteilt werden.
- Der Rammbock ist nun dieser Einheit zugeteilt und bewegt sich automatisch mit ihr.
- Der Rammbock kann jederzeit sofort die Einheit wechseln, der er zugeteilt ist.
  - ◆ Dafür ist keine Aktivierung erforderlich.
  - ◆ Der Rammbock kann sich nicht alleine fortbewegen.
  - ◆ Er bewegt sich mit derselben Geschwindigkeit wie die Einheit, der er folgt.



### Seine Funktion in Gefechten

- Mit einem Rammbock können ...
  - ◆ die zugeteilte Einheit und
  - ◆ alle anderen Einheiten desselben Imperiums Gebiete betreten, die von Mauern  umgeben sind.
- Am Ende des Gefechts in einem ummauertem Gebiet:
  - ◆ Der Rammbock wird aus dem Spiel entfernt.
  - ◆ Außerdem werden Mauern  zerstört – unabhängig vom Gefechtsausgang.



## ANGRIFFE AUF SIEDLUNGEN

Siedlungen  stehen für die Herrschaft über eine Region – ungeschützt sind sie jedoch verwundbar.



### Siedlungen können sich selbst nicht verteidigen

- Siedlungen  haben keine eigenen Mittel zur Verteidigung.
- Wenn **am Ende der Runde** – nachdem die Gefechtsphase abgehandelt wurde – eine feindliche Einheit in einem Gebiet mit einer Siedlung  verbleibt, muss sich der Besitzer der feindlichen Einheit für eine der folgenden beiden Optionen entscheiden:

#### 1. Die Siedlung zerstören:

Der Spieler darf die feindliche Siedlung  zerstören. Er entfernt dazu die Siedlung  vom Spielplan und der Besitzer der Miniatur erhält sie zurück.

#### 2. Die Siedlung erobern:

Der Spieler darf die Siedlung  stattdessen aber auch erobern. Dazu ersetzt der Spieler die feindliche Siedlungs-Miniatur  mit einer seiner eigenen.

## ANGRIFFE AUF DAS STARTGEBIET

Ihr könnt Startgebiete von anderen Spielern nicht angreifen und sie auch nicht durchqueren.

### Vereinfachter Gefechtsmodus

Gelegentlich möchtet ihr vielleicht die Komplexität von Gefechten reduzieren, und stattdessen eine einfachere, schnellere oder entwicklungsorientiertere Partie spielen. In diesen Fällen empfehlen wir den vereinfachten Gefechtsmodus. In diesem Modus werden weder die drei Fächer der Standarte von Ur noch die Gefechtskarten verwendet. Ihr könnt eine beliebige Anzahl eurer Knöchelchen auf ein beliebiges Fach in der Standarte von Ur setzen.

Eure gesamte Kampfkraft ist die Summe eurer gesetzten Knöchelchen plus:

- 1 für jeden Speerträger
- 2 für jeden Bogenschützen
- 3 für jeden Reiter
- 4 für jeden Streitwagen

Der Spieler, der das Gefecht gewinnt, verliert alle seine gesetzten Knöchelchen und muss eine beliebige seiner beteiligten Einheiten vernichten, jedoch nie die letzte verbleibende Einheit.

Der Spieler, der das Gefecht verliert, erhält die Hälfte seiner gesetzten Knöchelchen (abgerundet) zurück und entfernt alle Einheiten, die an dem Gefecht beteiligt waren.



### TIPP

Mauern können als Abschreckung dienen, da die Aktionskosten und Ressourcen für einen Rammbock eure Gegner dazu veranlassen könnten, sich nach leichteren Zielen umzusehen.

# DEN SIEG ERRINGEN

## EREIGNISSE IN MESOPOTAMIA

Eines der faszinierendsten Merkmale von Mesopotamia ist das dynamische und unvorhersehbare Ereignissystem, das die Welt zum Leben erweckt und die Spieler während des gesamten Spiels vor wichtige Entscheidungen stellt:



### Ein Ereignis aufdecken

Ereignisse sind überall auf der Karte versteckt und warten nur darauf, entdeckt zu werden. Wenn eine Einheit ein Gebiet mit einem verdeckten Ereignismarker erkundet, wird das Geheimnis gelüftet.

### So deckt ihr Ereignisse auf

- Wenn eine Einheit ihre Bewegung in einem Gebiet mit einem verdeckten Ereignismarker beendet, wird dieses Ereignis sofort aufgedeckt.
- Deckt den Marker auf, um das Symbol und die Nummer anzuzeigen.
- Wenn sich in dem Gebiet neutrale Stämme befinden, kann das Ereignis erst aufgedeckt werden, sobald diese Stämme besiegt und entfernt wurden.
- Handelt dieses Ereignis sofort ab, nachdem ihr den neutralen Stamm besiegt und das Ereignis aufgedeckt habt. Danach können andere Gefechte stattfinden.

### Die entsprechende Ereigniskarte finden

- Jeder Ereignismarker entspricht einer bestimmten Ereigniskarte.
- Sucht im verdeckten Ereignisstapel nach der Karte mit demselben Symbol und derselben Nummer wie auf dem aufgedeckten Marker.
- Zieht diese Ereigniskarte und handelt das Ereignis gemäß den Anweisungen ab.



Kennzeichnung

Titel

EV1

### Village with Ancient Wisdom

1. Option

**Protect the Village**  
Gain per Round from protecting the Village. After 6 Rounds, the Village joins your civilization as a settlement. You discover .

Ereignisleistenbelohnung für die 1. Option

2. Option

**Raid the Village**  
Gain per Round from enslaving the Village. After 6 Rounds, the Village is destroyed and you gain a Quest Card.

Ereignisleistenbelohnung für die 2. Option

Geschichtlicher Hintergrund

"Deep in the desert, a village remains untouched by time. Its people, guardians of ancient wisdom, speak in whispers, their knowledge a silent force that stirs the air with untold power."

Illustration

# DEN SIEG ERRINGEN

## Aufbau von Ereigniskarten



Ereignisse sind überall auf der Karte versteckt und warten nur darauf, entdeckt zu werden. Wenn eine Einheit ein Gebiet mit einem verdeckten Ereignismarker erkundet, wird das Geheimnis gelüftet.

## Ein Ereignis abhandeln

Das Aufdecken eines Ereignisses stellt einen entscheidenden Moment im Spiel dar. Mit jedem Ereignis wird der entdeckende Spieler vor eine wichtige Entscheidung gestellt, die seine Strategie und die Welt um ihn herum beeinflussen kann.

## Das Ereignis laut vorlesen

Wenn eine Ereigniskarte gezogen wird, muss der aufdeckende Spieler die folgenden Informationen für alle Spieler laut vorlesen:



1. Den Titel des Ereignisses
2. [Optional aber empfohlen] Den geschichtlichen Hintergrund
3. Die erste Option und die entsprechende Ereignisleistenbelohnung 
4. Die zweite Option und die entsprechende Ereignisleistenbelohnung 

## Eine Entscheidung treffen

Der Spieler, der die Ereigniskarte aufgedeckt hat, muss sich nun entscheiden. Er hat die Wahl zwischen Option 1 oder Option 2. Die gewählte Option bestimmt, wie das Ereignis abläuft.

## Arten von Ereignisoptionen


### 1. Optionen mit sofortigem Effekt

- Das Ereignis wird sofort abgehandelt.
- In der Regel erhält der Spieler Ressourcen oder Boni.
- Der Spieler rückt auf der Ereignisleiste  um die angegebene Anzahl an Positionen (meist 1 ) vor.
- Die Ereigniskarte wird abgelegt und aus dem Spiel entfernt.
- Der Ereignismarker wird von dem Spielplan entfernt.

## TIPP




Durch Auswahl dieser Option wird das Gebiet als wertvoll eingestuft.

Rechnet also mit Konflikten.

Befestigt es mit Mauern  und entsendet Einheiten. Eure Gegner werden versuchen, es an sich zu reißen.

### 2. Option: Siegpunkte am Spielende




- Das Ereignis wird sofort abgehandelt und der Spieler erhält Ressourcen oder Boni.
- Der Spieler rückt auf der Ereignisleiste  um die angegebene Anzahl an Positionen (meist 2 ) vor.
- Die Ereigniskarte wird abgelegt, doch der Ereignismarker bleibt weiterhin aufgedeckt auf dem Spielplan.
- Am Ende des Spiels erhält der Spieler, der dieses Gebiet kontrolliert, die auf dem Marker angezeigten Siegpunkte .

### 3. Dieses Ereignis 6 Runden lang kontrollieren








Das Ereignis wird über einen längeren Zeitraum abgehandelt anstatt sofort.


- Der Spieler nimmt die Ereigniskarte und legt sie vor sich auf die Spielfläche.
- Lege einen Ereigniswürfel neben den Ereignismarker, mit der Zahl 1  nach oben.
- Drehe den Würfel am Ende jeder Runde zur nächsten Zahl und handle den für die jeweilige Runde aufgeführten Effekt ab.

# DEN SIEG ERRINGEN

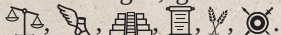
## Beispiel: Beschütze das Dorf

- Am Ende von Runde 1 erhältst du 1 Tafel .
- Drehe den Würfel, sodass er eine 2  anzeigt.
- Wiederhole diesen Vorgang jede Runde.
- Am Ende von Runde 6:
  - ♦ Du erhältst die finale Belohnung (z. B. 1 Siedlung  und eine Forschungsentdeckung).
  - ♦ Du entfernst die Ereigniskarte und den Marker aus dem Spiel.
  - ♦ Du rückst auf der Ereignisleiste  um die angegebene Anzahl an Positionen (meist 3 ) vor.

## Kontrolle verlieren

- Sollte ein anderes Imperium während der 6 Runden die Kontrolle über dieses Gebiet übernehmen, geschieht Folgendes:
  - ♦ Das Ereignis wird zurückgesetzt.
  - ♦ Die Ereigniskarte wird dem neuen Besitzer überreicht.
  - ♦ Der neue Spieler in Kontrolle wählt eine der zwei Ereignisoptionen.
  - ♦ Wenn er sich für die 6-Runden-Option entscheidet, platziert er seinen eigenen Ereigniswürfel mit der 1  nach oben.
- Wenn der ursprüngliche Spieler das Gebiet zurückerobert, wird das Ereignis auf Runde 1 zurückgesetzt.



## Ereignisse, die Technologien gewähren


Einige Ereignisse gewähren dem Spieler technologische Entdeckungen, gekennzeichnet durch ein Aktionssymbol .

In solchen Fällen erhält der Spieler die nächste verfügbare Stufe der angegebenen Technologie.

Wenn der Spieler bereits über die höchste Stufe dieser Technologie verfügt, darf er sich stattdessen eine andere Technologie zur Verbesserung aussuchen.




## Ereignisse, die Einheiten gewähren

Einige Ereignisse gewähren Einheiten (z. B. Speerträger  oder Bogenschützen .


Wenn der Spieler die Einheit aufgrund von Bevölkerungslimits oder fehlenden Miniaturen nicht platzieren kann, erhält er stattdessen 1 Knöchelchen .

## DIE ZWEI LEISTEN



### Die zwei Leisten

In Mesopotamien beeinflussen zwei Leisten den Spielverlauf und die Endwertung: die Ereignisleiste  und die Bevölkerungsleiste . Jede der beiden Leisten regelt bestimmte Aspekte des Spiels und bietet strategische Möglichkeiten für die Weiterentwicklung und für Siegpunkte .





### Ereignisleiste

Wenn Spieler Ereignisse abhandeln, rücken sie auf der Ereignisleiste  vor. Jedes Ereignis stellt eine Entscheidung dar, und je nach Option dürfen die Spieler zwischen 1 und 3 Positionen auf der Leiste vorrücken.

Diese Leiste regelt hauptsächlich die Kriegsführung und konfliktbezogene Mechaniken:

- **Entscheidung bei Gleichstand:** Wenn es bei Gefechten zu einem Gleichstand kommt, geht der Spieler mit der höchsten Position auf der Ereignisleiste als Sieger hervor.
- **Gefechtsreihenfolge:** Der führende Spieler auf der Ereignisleiste  bestimmt die Reihenfolge, in der Gefechte in mehreren Gebieten – oder in einem Gebiet mit mehreren Spielern – abgehandelt werden.
- **Kontrolle von neutralen Stämmen:** Die Ereignisleiste  bestimmt ebenfalls, welcher Spieler die Aktionen von neutralen Stämmen in Gefechten kontrolliert.

### Bevölkerungsleiste

Die Position auf der Bevölkerungsleiste  kann mittels der Wachstumsaktion  erhöht werden, die den Verbrauch von Nahrung  erfordert. Jede Wachstumsaktion  erhöht die Position auf der Leiste in der Regel um eine Position.

Die Bevölkerung beeinflusst zwei entscheidende Aspekte des Spielverlaufs:

#### 1. Spielreihenfolge:

Während der Aktionsphase bestimmt die Position auf der Bevölkerungsleiste die Zugreihenfolge der Spieler. Dabei darf der Spieler mit der höchsten Bevölkerungsstufe beginnen. Die Zugreihenfolge wird am Anfang jeder Runde bestimmt und bleibt für den Rest der Runde unverändert. Jegliche Änderungen an den Bevölkerungsstufen während dieser Runde wirken sich auf die Zugreihenfolge in der folgenden Runde aus.



# DEN SIEG ERRINGEN

## 2. Bau von Zikkuratebenen 🏛️ :

Spieler können nicht mehr Zikkuratebenen 🏛️ errichten, als ihre aktuelle Bevölkerungsstufe beträgt. Alle Spieler beginnen auf Bevölkerungsstufe 1. Um die zweite Zikkuratebene zu bauen und so den zweiten Dingirwürfel freizuschalten, müssen die Spieler zunächst Bevölkerungsstufe 2 erreichen.

### Einheitenlimit:

Die Bevölkerungsstufe bestimmt ebenfalls, wie viele Einheiten ein Spieler maximal auf dem Spielplan haben darf.

- Einheiten umfassen alle beweglichen Plastikminiaturen (z. B. Schiffe 🚢, Rammböcke, Speerträger 🏹).
- Bauwerke wie Zikkurate 🏛️, Siedlungen 🏠 und Mauern 🧱 werden nicht als Einheiten angesehen.
- Das Einheitenlimit ist neben jeder Bevölkerungsstufe abgebildet. Auf Stufe 1 können Spieler beispielsweise 2 Einheiten haben. Sobald sie Stufe 2 erreichen, erhöht sich das Limit auf 4 Einheiten.

## 4. Entscheidung bei Gleichstand:

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, gewinnt der Spieler mit der höchsten Position auf der Bevölkerungsleiste das Spiel.

## Vorrücken auf den Leisten

Zu Spielbeginn legen die Spieler ihre Imperiumssiegel auf die niedrigste Position jeder Leiste, wie Spielaufbau beschrieben. Im Verlauf des Spiels bewegen die Spieler ihr Siegel auf die nächste verfügbare Position darüber.



- Wenn die nächste Position bereits belegt ist, legt der vorrückende Spieler sein Siegel **auf** das bereits vorhandene.

- Der Spieler, dessen Siegel **oben** liegt, wird als **höher** auf der Leiste angesehen.

### Beispiel:

Wenn sowohl ihr als auch einer eurer Gegner auf Position 1 der Bevölkerungsleiste seid und euer Gegner auf Position 2 vorrückt, legt er sein Siegel auf die neue Position. Wenn ihr zu einem späteren Zeitpunkt ebenfalls Bevölkerungsstufe 2 erreicht, legt ihr euer Siegel auf das Siegel eures Gegners und werdet dadurch zum neuen Anführer der Leiste.

## Die höchste Position sichern

Auf der **höchsten Position** jeder Leiste darf sich immer nur ein Siegel befinden. Sobald ein Spieler diese Position erreicht, wird sichert er sie sich, und kein anderer Spieler kann nunmehr auf sie vorrücken.

Dieser Mechanismus sorgt für strategische Spannung:

- Die Spieler müssen entscheiden, ob sie um jeden Preis die Spitze erklimmen oder sich taktisch direkt dahinter positionieren sollen.
- Auf der vorletzten Position (also der zweiten von oben) können sich mehrere Spieler befinden, doch nur einer kann an der Spitze stehen.

## Endwertung

Am Ende des Spiels können Spieler basierend auf ihren endgültigen Platzierungen auf beiden Leisten Siegpunkte 🏆 erlangen:

- **1. Platz:** 9 Siegpunkte 🏆
- **2. Platz:** 6 Siegpunkte 🏆
- **3. Platz:** 3 Siegpunkte 🏆

## TIPP

Oft entscheiden nur wenige Punkte über den Sieg. Jeder Punkt zählt, also lasst keine liegen.

# DEN SIEG ERRINGEN

## MISSIONSKARTEN

### Missionskarten

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler 3 Missionskarten. Auf diesen Karten findet ihr besondere Ziele, die euch Siegpunkte einbringen können, wenn ihr die aufgeführten Bedingungen bis zum Spielende erfüllt.

### Missionen abschließen

Um Siegpunkte von einer Missionskarte zu erlangen, müsst ihr alle auf dieser Karte aufgeführten Voraussetzungen erfüllen. Jede abgeschlossene Mission ist 2 Siegpunkte wert, es werden also maximal 6 mögliche Punkte aus Missionen gezählt.



### Beispiele für Missionsvoraussetzungen:

- Kontrolliere 3 Siedlungen und besitze zu Spielende 1 Stein
- Erforsche bis zum Spielende Stufe 3 der Technologien Literatur und Töpferei und besitze 2 Tafeln
- Erreiche Bevölkerungsstufe 7 and besitze 1 Nahrung



### Sich überschneidende Voraussetzungen

Einige Missionskarten haben ähnliche oder identische Voraussetzungen. In solchen Fällen muss jede Bedingung separat für jede Mission erfüllt werden.

Wenn ihr beispielsweise für zwei Missionskarten jeweils 1 Stein benötigt, müsst ihr insgesamt über 2 Steine verfügen – nicht nur über 1 –, um die Siegpunkte für beide Missionen zu erlangen.

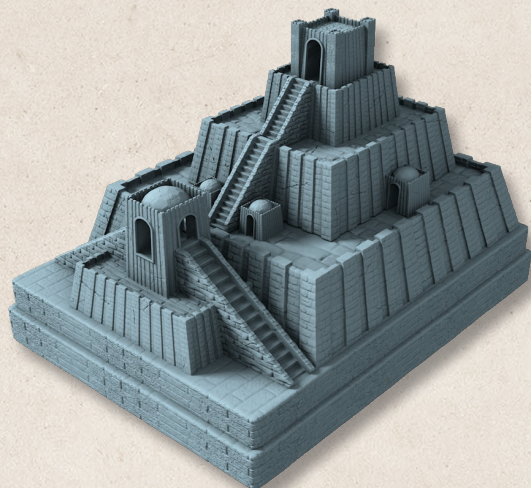
### Technologievoraussetzungen

Für einige Missionen müssen Spieler Technologiestufe 3 von einer bestimmten Aktionsart erforscht haben. Hat ein Spieler Technologiestufe 4 derselben Aktionsart bereits erforscht, wird angenommen, dass er die Voraussetzung für Stufe 3 bereits erfüllt hat.

Zum Beispiel: Wenn eine Mission Literatur (Forschungsstufe 3) erfordert und der Spieler bereits Gesetzbücher (Forschungsstufe 4) hat, gilt die Voraussetzung als erfüllt.



## TIPP




Wählt Karten mit sich überschneidenden Voraussetzungen. Ihr müsst alle drei eurer Missionskarten abschließen. Geht davon aus, dass eurem Gegner das gelingt.




# DEN SIEG ERRINGEN


## ENDWERTUNG

Am Ende des Spiels berechnet jeder Spieler die Gesamtzahl seiner Siegpunkte , indem alle aus verschiedenen Quellen erzielten Punkte addiert werden. Siegpunkte  werden für Folgendes vergeben:


- **Ereignisleiste**   
Punkte basierend auf der Endposition:
  - ◆ 1. Platz: 9 SP
  - ◆ 2. Platz: 6 SP
  - ◆ 3. Platz: 3 SP
- **Bevölkerungsleiste**   
Punkte basierend auf der Endposition:
  - ◆ 1. Platz: 9 SP
  - ◆ 2. Platz: 6 SP
  - ◆ 3. Platz: 3 SP
- **Hängende Gärten**   
Erhaltet SP für jeden errichteten Teil der Hängenden Gärten, gemäß den Markern, die ihr für den Bau erhalten habt.

- **Handelsmarker**  
Erhaltet SP für jede eurer Amphoren, die über den Handelsmarkern liegen, die Siegpunkte  gewähren.
- **Ereignismarker auf der Karte**  
Erhaltet SP für jeden Ereignismarker, der Siegpunkte  gewährt, in einem von euch kontrollierten Gebiet.
- **Siedlungen**   
Jede Siedlung , die ihr am Ende des Spiels kontrolliert, ist 1 Siegpunkt  wert.
- **Missionskarten**  
Legt eure abgeschlossenen Missionskarten offen. Jede erfolgreich abgeschlossene Mission gewährt 2 Siegpunkte .
- **Gebietskontrolle**  
Erhaltet 1 Siegpunkt  für jedes besetzte Gebiet, außer für euer Startgebiet. Ihr besetzt ein Gebiet, wenn ihr entweder eine Einheit oder eine Siedlung in diesem Gebiet habt. Schiffe können keine Gebiete besetzen.

## Das Spiel gewinnen

Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl an Siegpunkten  wird zum Sieger erklärt.

## Entscheidung bei Gleichstand

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, gewinnt der Spieler mit der höheren Position auf der Bevölkerungsleiste  das Spiel.

## TIPP

Spielt aus Freude am Spiel.  
Denn dann habt ihr bereits  
gewonnen.



# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## DIE DREI SPIELMODI

## „DUELL DER KÖNIGE“-MODUS

### 1. „Duell der Könige“-Modus

In diesem Modus wird ein reguläres kompetitives Spiel simuliert, indem ein Automa eingeführt wird. Du kannst diesen Automa sogar in Mehrspielerpartien als einen der Gegner einbinden, oder dich mit anderen Spielern zusammentun, um gemeinsam gegen ihn zu spielen.

### 2. „Belagerung von Ur“-Modus

In diesem Modus spielst du gegen die Zeit. Du führst eine Belagerung gegen eine der fortschrittlichsten und am besten befestigten Städte der Bronzezeit an. Währenddessen setzt der Automa alles daran, wertvolle Ressourcen zu sichern, dir Ereignisse vorzuenthalten und die Ereignis- und Bevölkerungsleistung hinaufzusteigen, um dich zu besiegen.

### 3. „Wächter von Assur“-Modus

In diesem Modus geht es um die Verteidigung einer Festung. Eine unerbittliche Horde nähert sich und du musst dich gegen sechs brutale feindliche Scharen beweisen – eine übler als die andere. Speerträger marschieren, Pferde galoppieren, Streitwagen donnern und Rammböcke prallen gegen deine Mauern. Nur ein wahrer Anführer kann die Stellung halten.

Werfen wir nun einen detaillierteren Blick auf diese Modi.

### Übersicht

Der Einzelspielermodus von Mesopotamia ist eine herausfordernde Spielerfahrung. Er simuliert ein kompetitives Spiel zwischen zwei Spielern, wobei einer davon vom Spiel selbst kontrolliert wird. Dieser vom Spiel kontrollierte Spieler wird als „der Automa“ bezeichnet.

Der Automa kann ebenfalls in Mehrspielerpartien eingesetzt werden. Man kann Mesopotamia zum Beispiel mit drei menschlichen Spielern und einem Automa spielen.

Der menschliche Spieler spielt die Partie genau so, wie er es gegen andere menschliche Spieler tun würde.

Der Automa wird von zwei Kartenstapeln gesteuert: Strategiekarten und Aktionskarten.

Sehen wir uns nun an, wie beide Stapel funktionieren.

### Strategiestapel

Der Strategiestapel besteht aus 10 Standard-Strategiekarten und 2 zivilisationsspezifischen Karten. Jede zivilisationsspezifische Karte ersetzt eine Standardkarte mit demselben Namen.

Die sumerische Karte „Fortschritt“ ersetzt beispielsweise die Standardkarte „Fortschritt“.

So stellst du den Strategiestapel zusammen:

- Nimm 8 Standard-Strategiekarten.
- Füge die zwei zivilisationsspezifischen Karten des Imperiums hinzu, gegen das du spielst.

Platziere die 10 Strategiekarten in deiner Nähe.

### Wie Strategiekarten funktionieren

Während des Zugs des Automa:

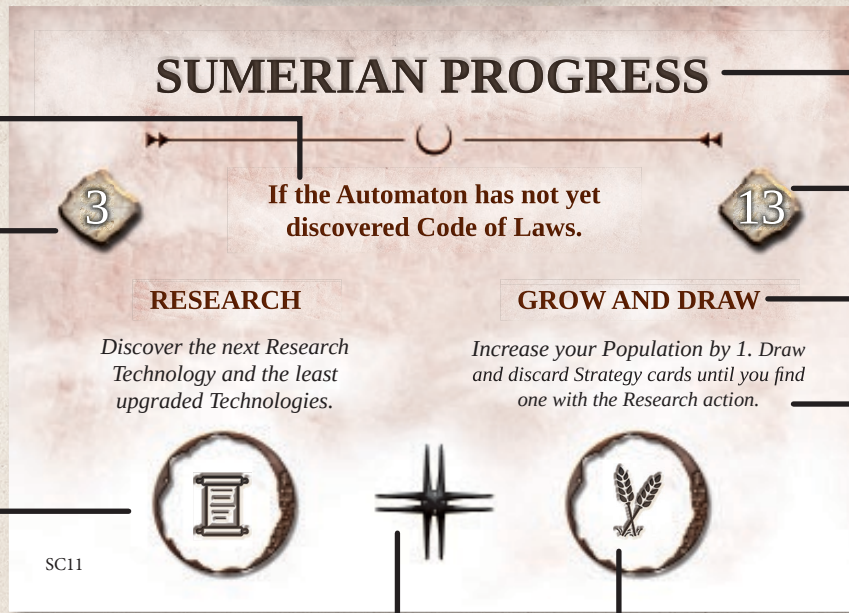
1. Ziehe 3 Strategiekarten und lege sie aufgedeckt auf die Spielfläche.
2. Jede Strategiekarte verfügt über eine Prioritätsbedingung.
  - Wird diese erfüllt, erhält die Karte einen hohen Prioritätswert.
  - Wenn nicht, erhält sie einen niedrigen Prioritätswert.
3. Ordne die drei Karten anhand der Prioritätswerte in der Reihenfolge von der höchsten zur niedrigsten Priorität an. Durch dieses System kann der Automa Taktiken entsprechend der aktuellen Spielsituation priorisieren.

# EINZELSPIELER- MODUSGEN

Bedingung, die die  
Priorität der Karte  
bestimmt

Priorität, wenn  
die  
Bedingung erfüllt  
ist

Platz für die  
Amphore bei  
Durchführung  
der Aktion



Titel der  
Strategiekarte

Priorität, wenn die  
Bedingung nicht  
erfüllt ist

Aktion, die durchge-  
führt werden kann

Beschreibung der  
Aktion, die durchge-  
führt werden kann

Siegel des Imperiums, zu  
dem diese Karte gehört

Symbol der Aktion, die  
durchgeführt werden kann

Beispiel: Strategie – Sumerischer Fortschritt

- Bedingung: „Der Automa hat Gesetzbücher noch nicht erforscht.“
- Erfüllt → hohe Priorität: 3
- Nicht erfüllt → niedrige Priorität: 13

Das bedeutet, der Automa überprüft, ob er in puncto Technologie zurückliegt, und legt in diesem Fall den Schwerpunkt auf die Forschung. Sobald dies abgehandelt wurde, kann der Automa mit dieser Karte die nächste Forschungstechnologie entdecken. Daraufhin führt er die Wachstum- und Ziehen-Aktion durch, wodurch seine Bevölkerung vergrößert wird und er schließlich Karten zieht, bis er die nächste Strategiekarte mit einer Forschungsaktion findet.

## Aktionskarten

Aktionskarten repräsentieren die Fähigkeit des Automa, die Aktion durchzuführen, die die Strategiekarten voraussetzen. Man kann sie in etwa mit den Dingirwürfeln vergleichen, die die Spieler werfen. Manchmal stimmen die Symbole mit den Technologien überein, manchmal nicht. Und gelegentlich ziehst du eine Sternkarte, die für jede beliebige Aktion verwendet werden kann.



## Wie Aktionskarten funktionieren

Wie viele Aktionskarten gezogen werden, hängt von der Zikkuratebene des Automa ab:

### Imperator – Leicht

Zikkuratebene	Gezogene Aktionskarten + Aktion mit höchster Priorität
0	0 + Aktion mit höchster Priorität
1	0 + Aktion mit höchster Priorität
2	1 + Aktion mit höchster Priorität
3	1 + Aktion mit höchster Priorität
4	2 + Aktion mit höchster Priorität
5	2 + Aktion mit höchster Priorität
6	3 + Aktion mit höchster Priorität

### Igigu – Mittel

Zikkuratebene	Gezogene Aktionskarten + Aktion mit höchster Priorität
0	0 + Aktion mit höchster Priorität
1	1 + Aktion mit höchster Priorität
2	1 + Aktion mit höchster Priorität
3	2 + Aktion mit höchster Priorität
4	2 + Aktion mit höchster Priorität
5	3 + Aktion mit höchster Priorität
6	4 + Aktion mit höchster Priorität

# EINZELSPIELER- MODUSGEN

Anunnaki – Schwer

Zikkuratebene	Gezogene Aktionskarten + Aktion mit höchster Priorität
0	0 + Aktion mit höchster Priorität
1	1 + Aktion mit höchster Priorität
2	2 + Aktion mit höchster Priorität
3	2 + Aktion mit höchster Priorität
4	3 + Aktion mit höchster Priorität
5	3 + Aktion mit höchster Priorität
6	4 + Aktion mit höchster Priorität

Der Automa zieht die festgelegte Anzahl von Aktionskarten und versucht, wenn möglich, die Aktionen durchzuführen.

## Beim Ziehen einer Aktionskarte:

- Wenn die Aktion mit einer auf einer aufgedeckten Strategiekarte übereinstimmt:
  - a. Lege eine Amphore (einer beliebigen ungenutzten Spielerfarbe) auf den Aktionsplatz.
  - b. Führe die Aktion auf dem Spielertableau des Automa durch.
- Wenn die Aktion mit keiner Aktion übereinstimmt, die der Automa auf einer Strategiekarte durchführen könnte, geht die Aktion verloren, ähnlich wie wenn ein Spieler unbrauchbare Dingirwürfel würfelt.
- Wenn auf mehreren Strategiekarten dieselbe Aktion aufgeführt wird, handle sie der Reihe nach von der höchsten zur niedrigsten Priorität ab.
- Der Automa kann niemals dieselbe Aktion zweimal im selben Zug durchführen.

Nachdem alle Aktionskarten gezogen wurden, lege sie neben die entsprechenden Strategiekarten. Ordne die Strategiekarten nach Priorität an – von der höchsten zur niedrigsten. Dann führt der Automa eine zusätzliche Aktion durch: die höchstwertige (also die mit der niedrigsten Nummer), noch nicht abgehandelte Aktion auf der Strategiekarte mit der höchsten Priorität.



Die Stern-Aktionskarte agiert als Joker und ermöglicht die Durchführung einer beliebigen Aktion auf einer Strategiekarte. Sie ist immer die zuletzt zugewiesene Aktionskarte. Bei ihr wird die Amphore auf die höchstwertige, noch nicht abgehandelte Aktion einer Strategiekarte platziert – in der Reihenfolge ihrer Priorität, von der höchsten zur niedrigsten. Dies geschieht, bevor der Automa seine zusätzliche Aktion durchführt.

## SPIELZUG ABSCHLIESSEN

1. Lege benutzte Strategiekarten ab
  - Alle Strategiekarten, bei denen beide Aktionen abgeschlossen wurden (es befinden sich Amphoren auf beiden Plätzen), werden aufgedeckt in einem separaten Stapel abgelegt.
2. Ziehe neue Strategiekarten
  - Ziehe Karten, bis 3 aufgedeckte Strategiekarten im Spiel sind.
  - Berechne sie neu und ordne sie nach Priorität.
  - Wenn der Strategiestapel leer ist, mische den Ablagestapel neu, um einen neuen Stapel zu bilden.
3. Mische die Aktionskarten neu

Mische alle benutzten Aktionskarten wieder in den Aktionsstapel.

### Beispiel:

Im Beispiel auf der folgenden Seite hat der Automa weder Gesetzbücher entdeckt noch 2 Siedlungen  errichtet. Darüber hinaus besetzt der Spieler keine Ereignisse oder Siedlungen . Das bedeutet, dass die Strategiekarte „Sumerischer Fortschritt“ eine Priorität von 3, die Strategiekarte „Entwicklung“ eine Priorität von 8 und die Strategiekarte „Angriff“ eine Priorität von 19 haben. Der Automa ordnet die Karten wie abgebildet von oben nach unten an.

Als Nächstes zieht der Automa zwei Aktionskarten. Dabei handelt es sich um die Forschungskarte sowie die Sammel- und Handelskarte. Zunächst ordnet er die Forschungsaktionskarte der Strategiekarte „Sumerischer Fortschritt“ zu, da diese die höchste Priorität hat. Dann ordnet er die Sammel- und Handelsaktionskarte der Strategiekarte „Entwicklung“ zu, die die zweithöchste Priorität hat. Schließlich führt der Automa seine zusätzliche Standardaktion durch, und zwar Wachstum und Ziehen von der Strategiekarte „Sumerischer Fortschritt“, da dies die höchstwertige, noch nicht abgehandelte Aktion auf der Karte mit der höchsten Priorität ist.

# EINZELSPIELER- MODUSGEN

**SUMERIAN PROGRESS**

3 13

If the Automaton has not yet discovered Code of Laws.

**RESEARCH**  
Discover the next Research Technology at the least up to 3 technologies.

**GROW AND DRAW**  
Increase your Population by 1. Draw and discard Strategy cards until you find one with the Research action.

SC11






**DEVELOPMENT**

8 20

If the Automaton has less than 2 Settlements.

**BUILD**  
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Settlements, Hanging Gardens.

**GATHER TRADE**  
Place your Amphora on the Trade token offering the most VP. Otherwise, place it on the next free slot.

SC9





**ATTACK**

9 19

If your human opponent occupies a Settlement or Event.

**WARFARE**  
Complete the following in order: 6 levels of Ziggurat, 2 Battering Rams, Hanging Gardens.

**EXPLORE**  
Move towards the nearest enemy Wall. If none, move towards the nearest enemy unit.

SC5














# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## GEFECHTE IM EINZELSPIELERMODUS

Gefechte verhalten sich im Einzelspielermodus anders. In Einzelspieler Schlachten gibt es keine Einsätze und der Automa folgt ein paar anderen Regeln:



### Führe die folgenden Schritte aus:

1. Ziehe 1 zufällige aufgedeckte Gefechtskarte für jede deiner Einheiten.
2. Lege beliebig viele Knöchelchen  auf die verfügbaren Aussparungen auf deinen Gefechtskarten.
3. Ziehe für den Automa. Ziehe 1 zufällige verdeckte Gefechtskarte für jede der Einheiten des Automa und decke sie dann auf.
4. Schicke Einheiten ins Gefecht
  - Du entscheidest, welche Einheiten kämpfen und in welcher Reihenfolge.
5. Reaktion des Automa  
Bei jedem Gefecht:
  - A. Wenn der Automa über genügend Knöchelchen  für einen Sieg verfügt, ordnet er diese auf die Kategorien Taktik und Stärke zu. Taktik wird nur dann priorisiert, wenn er gegenüber allen Einheiten in derselben Reihe einen Vorteil hinsichtlich der Art der Einheit hat.
  - B. Wenn er nach dem Setzen auf Taktik und Stärke noch Knöchelchen  übrig hat, setzt er diese auf Mobilität. Tue dies jedoch nur, wenn der Automa genügend Knöchelchen  hat, um deine Einheit zu vernichten.
  - C. Wenn er nicht gewinnen kann, setzt er niemals Knöchelchen  auf Taktik und Stärke.
  - D. Wenn er zwar nicht gewinnen, aber fliehen kann, setzt er Knöchelchen  auf Mobilität, nachdem die Kategorien Taktik und Stärke abgehandelt wurden, um den Gewinner zu bestimmen, damit er sich zurückziehen kann.
  - E. Wenn ein Rückzug nicht möglich ist, setzt er keine Knöchelchen  auf Mobilität, sondern wirft 1 Knöchelchen  ab. Somit wird seine Einheit besiegt.







Der Automa versucht stets, seine Knöchelchen  optimal einzusetzen, und verschwendet niemals Knöchelchen  sollte er nicht gewinnen können.

Wiederhole diesen Vorgang für alle Einheiten im Gefecht. Das Gefecht endet, sobald entweder du oder der Automa gewinnt.


### Nach dem Gefecht

- Du verlierst alle Knöchelchen , die du im Gefecht gesetzt hast.
- Für jede Kategorie, die du verloren hast (Stärke, Taktik oder Mobilität), legst du 1 Knöchelchen  pro Karte in deinen Vorrat zurück – aber nur, wenn du dort auch eins gesetzt hast.

### Beispiel:

- Der Spieler kontrolliert 1 Bogenschützen  und 1 Speerträger  und hat 7 Knöchelchen  zur Verfügung.
- Der Spieler hat eine höhere Position auf der Ereignisleiste als der Automa.
- Der Automa kontrolliert 1 Bogenschützen  und 1 Speerträger  und hat 4 Knöchelchen  zur Verfügung.

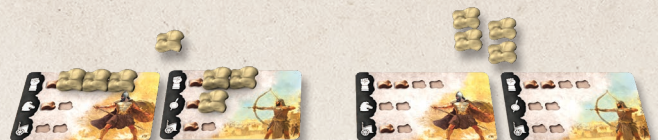


- Der Spieler setzt 6 Knöchelchen  und verteilt diese wie abgebildet auf seine Einheiten.





- \* Der Bogenschütze hat 3 Knöchelchen auf Stärke, 2 auf Taktik und 1 auf Mobilität.
- \* Der Speerträger hat 4 Knöchelchen auf Stärke und 1 auf Taktik.



- Der Automa deckt seine Gefechtskarten auf.
- Der Spieler entscheidet über die Gefechtszuordnung.
- Er entscheidet, dass der Bogenschütze zunächst gegen den Speerträger des Automa kämpft.





# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## Kampf 1: Bogenschütze des Spielers gegen den Speerträger des Automa

- Bogenschütze  des Spielers: Endgültiger Gefechtswert = 3 Stärke + 2 Taktik = 5
- Speerträger  des Automa: Theoretischer maximaler Gefechtswert = 4



Der Automa setzt 0 Knöchelchen  auf Stärke oder Taktik, da er nicht gewinnen kann. Doch der Automa kann fliehen, also setzt er 1 Knöchelchen  auf Mobilität, um sich zurückzuziehen.







Der Speerträger  zieht sich erfolgreich zurück und der Spieler legt 1 Knöchelchen  aus der Taktikreihe ab.

## Kampf 2: Bogenschütze des Spielers gegen den Bogenschützen des Automa





- Bogenschütze  des Spielers: Endgültiger Gefechtswert = 3 Stärke
- Der Automa setzt 2 Knöchelchen  auf Stärke, um den Kampf zu gewinnen.






- Mit nur 1 übrigem Knöchelchen  kann der Automa nicht genug zusätzliche Knöchelchen  auf Mobilität setzen, wodurch sich der Bogenschütze  des Spielers zurückziehen kann.
- Aufgrund von Erschöpfung verliert der Bogenschütze des Automa 1 Knöchelchen  aus der Kategorie Stärke.





## Kampf 3: Speerträger des Spielers gegen den Bogenschützen des Automa

- Speerträger  des Spielers: Endgültiger Gefechtswert = 4 Stärke
- Bogenschütze  des Automa: Endgültiger Gefechtswert = 3 Stärke



- Der Automa:
  - ♦ Er hat nur 1 Knöchelchen  übrig.
  - ♦ Der Spieler hat eine höhere Position auf der Ereignisleiste.
  - ♦ Auch wenn der Automa sein letztes Knöchelchen  auf Taktik setzt, kann er den Gleichstand nicht gewinnen.
  - ♦ Stattdessen setzt er das Knöchelchen  auf Mobilität und zieht sich zurück.

## Ergebnis:

Der Spieler gewinnt das Gefecht und übernimmt die Kontrolle über das Gebiet. Der Spieler legt alle 6 verwendeten Knöchelchen  ab. Hätte der Automa eine höhere Position auf der Ereignisleiste  als der Spieler oder ein zusätzliches Knöchelchen  gehabt, hätte er es genutzt, um den Kampf gegen den Speerträger  zu gewinnen.



# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## „BELAGERUNG VON UR“-MODUS

In diesem Einzelspielermodus übernimmst du die Rolle eines Generals, der dein Imperium in einem gewagten Feldzug zur Eroberung der großen Stadt Ur anführt. Dein Ziel ist es, die Verteidigungsanlagen der Stadt zu durchbrechen und den Sieg über eine mächtige feindliche Streitmacht zu erringen.

Du kannst ein beliebiges Imperium als Verteidiger von Ur einsetzen. Ignoriere jedoch alle regulären Spielaufbauregeln für dieses Imperium. Befolge stattdessen die spezifischen Anweisungen zum Spielaufbau und -ablauf, die in diesem Einzelspielermodus beschrieben werden.

### Ziel:

Erreiche die Zikkurat der Verteidiger von Ur im Gebiet mit mindestens einem Rammbock, bevor die Verteidiger von Ur auf Position der Ereignisleiste oder der Bevölkerungsleiste gelangen.

Wenn du es schaffst, die Stadt Ur zu erreichen, gewinnst du sofort und berechnest deine Punktzahl.

### Du verlierst, wenn ...

die Verteidiger von Ur Position auf der Ereignisleiste oder der Bevölkerungsleiste erreichen.

Die Verteidiger können auf Position auf beiden Leisten gelangen, selbst wenn du dich bereits dort befindest.



### So sieht der Spielaufbau für dein Imperium aus

1. Wähle dein Imperium.
2. Beginne das Spiel in Gebiet .
3. Befolge die Regeln für den spezifischen Spielaufbau deines Imperiums wie im Abschnitt „Imperiumsspezifischer Aufbau“ beschrieben.
4. Dein Imperiumssiegel startet immer auf dem Siegel der Verteidiger von Ur.
5. Ziehe 3 Missionskarten und wähle 2, die du behalten möchtest.




### So sieht der Spielaufbau für die Stadt Ur aus

1. Mische alle Ereigniskarten und lege sie verdeckt in ihre entsprechenden Gebiete auf die Karte – außer in die Gebiete und .
2. Stelle die fertiggebaute feindliche Zikkurat in das Gebiet .
3. Lege das Imperiumssiegel der Verteidiger von Ur auf die erste Position der Ereignisleiste .
4. Lege das andere Imperiumssiegel der Verteidiger von Ur auf die erste Position der Bevölkerungsleiste .
5. Stelle den Aktionsstapel aus den folgenden Aktionskarten zusammen: Sammeln und Handel , Krieg , Erkundung , Wachstum und Stern .
6. Stelle die Speerträger-Miniaturen neben die erste Position der Bevölkerungsleiste .
7. Stelle die Bogenschützen-Miniaturen neben die dritte Position der Bevölkerungsleiste .
8. Stelle die Reiter-Miniatur neben die fünfte Position der Bevölkerungsleiste .
9. Stelle die Streitwagen-Miniatur neben die siebte Position der Bevölkerungsleiste .
10. Platziere 3 Mauern , 3 Siedlungen , 2 Schiffe 1 Speerträger , 1 Bogenschützen und 1 Reiter wie unten auf der Karte abgebildet:




# EINZELSPIELER- MODUSGEN




## Zugreihenfolge und Spielverlauf






1. Genau wie bei einer regulären Partie ist der Spieler mit der höchsten Position auf der Bevölkerungsleiste  als Erstes am Zug.
2. Während deines Zugs wirfst du deine Dingwürfel (sofern vorhanden) und führst Aktionen genau wie in einer normalen Mehrspielerpartie durch.
3. Decke während des Zugs der Verteidiger von Ur zwei Aktionskarten vom Aktionsstapel auf und führe die entsprechenden Aktionen durch. Mische dann alle aufgedeckten Karten wieder in den Aktionsstapel.
4. Wenn sowohl du als auch die Verteidiger von Ur am Zug waren, handle alle Gefechte auf dem Spielplan gemäß den Einzelspieler-Gefechtsregeln ab.
5. Führe weiter abwechselnd Züge durch, bis ...
  - du entweder die Stadt Ur erreichst, oder
  - die Verteidiger von Ur auf Position  auf der Ereignisleiste oder der Bevölkerungsleiste  gelangen.


## So werden die Aktionskarten eingesetzt

**Sammeln und Handel** : Die Verteidiger von Ur legen eine Amphore in eine verfügbare Ausparung des Handelsbereichs, die so weit rechts wie möglich ist. Sie dürfen ihre Amphore in einem Abschnitt platzieren, der bis zu eine Stufe höher ist als deine Technologiestufe bei Sammel- und Handel.


Du kannst keine Handlungsoption wählen, auf der sich eine Amphore der Verteidiger von Ur befindet.



**Krieg** : Die Verteidiger von Ur erhalten so viele Knöchelchen  wie ihre Position auf der Bevölkerungsleiste geteilt durch 3 (immer aufgerundet) ergibt. Dann platzieren sie eine verfügbare Einheit, deren Art der gleichen oder einer niedrigeren Position auf der Bevölkerungsleiste  entspricht. Wähle dabei stets die höchstmögliche.


- **Speerträger**  werden in Gebieten mit Siedlungen  platziert.
- **Bogenschützen** werden in Gebieten mit Mauern  platziert.
- **Reiter**  und **Streitwagen**  werden auf am weitesten rechts liegenden, an feindliche Einheiten angrenzenden Gebieten auf der Karte platziert und blockieren so den Weg zur Stadt Ur.

**Beispiel:** Die Verteidiger von Ur befinden sich auf Position  der Bevölkerungsleiste und haben einen verfügbaren Streitwagen. Sie erhalten 3 Stärke ( $7 \div 3 = 2,3$ , wird aufgerundet auf 3) und platzieren dann

eine Streitwagen-Miniatur auf dem am weitesten rechts liegenden, an feindliche Einheiten angrenzenden Gebiet.


**Erkundung** : Die Verteidiger von Ur versuchen, Ereignisse zu erkunden. Alle Regeln zu Bewegungen sowie zur Erkundung findest du im Abschnitt „Erkundung und Ereignisse“.


**Wachstum** : Die Verteidiger von Ur rücken eine Position auf der Bevölkerungsleiste  vor.

**Stern** : Die Verteidiger von Ur führen keine Aktion durch.

## Erkundung und Ereignisse

Die Verteidiger von Ur möchten zwar Ereignisse erkunden, sich aber nicht ausbreiten. Sie konzentrieren sich darauf, die Stellung zu halten und Ereignisse in der Nähe zu erkunden.

Wenn sie die Erkundungssaktion  durchführen, führe die folgenden Schritte aus:

1. Suche nach nahegelegenen Ereignissen in einem Gebiet mit einer Einheit der Verteidiger von Ur. Wenn sich eine Einheit der Verteidiger von Ur in einem Gebiet mit einem unerforschten Ereignis befindet, erkunden sie es. Sie priorisieren Ereignisse, beginnend mit dem Gebiet, das einer deiner Einheiten am nächsten liegt. Liegen zwei gleichnah entfernt, wähle das Ereignis auf der Karte von links nach rechts und von oben nach unten aus.
2. Befinden sich keine Ereignisse im selben Gebiet wie eine ihrer Einheiten, bewege eine Einheit der Verteidiger in ein angrenzendes Gebiet mit einem unerforschten Ereignis. Wähle das Gebiet, das am weitesten oben und dann am weitesten links liegt.
3. Sie bewegen sich nie neben dein Startgebiet, auch wenn sich dort ein Ereignis befindet.
4. Wenn alle Ereignisse erkundet sind, bewege eine ihrer Einheiten in Richtung der Stadt Ur (Gebiet .



# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## „WÄCHTER VON ASSUR“-MODUS

**Ziel:** Überlebe 6 Wellen feindlicher Angriffe.

Markiere jede besiegte Welle, indem du den nächsten „Hängende Gärten“-Marker für dich beanspruchst. Ist die sechste Welle besiegt, gewinnst du und zählst deine Siegpunkte 🍌.

### Niederlage:

Du verlierst, wenn mindestens eine feindliche Einheit in das Gebiet, in dem sich deine Zikkurat 🏛️ befindet, begibt und sich zu dem Zeitpunkt keine verteidigenden Einheiten dort befinden.

## TIPP

Es ist ratsam, dich zunächst zurückzuhalten und die ersten Wellen abzuwarten. So hast du Zeit, dein Imperium aufzubauen und dich auf die viel schwierigeren späteren Wellen vorzubereiten.



### Aufbau

- Platziere die Blockiermarker 🚫, Ereignisse und die neutralen Stämme wie bei einem Spiel für 2 Spieler.
- Stelle deine Zikkurat 🏛️ auf das Gebiet Ⅱ.
- Stelle die feindliche Zikkurat 🏛️ auf das Gebiet Ⅶ. Alle vom Feind kontrollierten Einheiten beginnen auf diesem Gebiet.
- Wähle dein Imperium und befolge die normalen Anweisungen für den spezifischen Spielaufbau deines Imperiums.
- Ziehe 3 Missionskarten und wähle zwei, die du behalten möchtest.
- Der Feind ignoriert jegliche Anweisungen für den spezifischen Spielaufbau seines Imperiums und führt keine Aktionen durch. Er baut Einheiten und erhält zu Beginn jeder Welle Knöchelchen 🎲 wie unten beschrieben.



# EINZELSPIELER- MODUSGEN

## Regeln für den Feind:

- Er beginnt auf Position **W** auf der Ereignisleiste und verfolgt das Bevölkerungswachstum nicht.
- Der Feind ist immer nach dir am Zug und bewegt seine Einheiten gemäß der Bewegungsregeln.
- Wenn es während eines Gefechts zu einem Gleichstand kommt, gewinnt der Feind, solange er auf der Ereignisleiste **W** höher liegt als du.

## Bewegung

Feindliche Truppen nähern sich deiner Stadt jede Runde um ein Gebiet und meiden dabei neutrale Stämme (sofern möglich). Mauern werden nur dann gemieden, wenn sie keinen Rammbock **W** haben.

## Sind mehrere Wege in gleicher Entfernung verfügbar:

- Priorisiere Wege mit einem aktiven 6-Runden-Ereignis.
- Wenn es keine 6-Runden-Ereignisse gibt, priorisiere nach Einheitsart:
  - ◆ **Bogenschützen** **W** und **Speerträger** **W**: von oben nach unten auf der Karte
  - ◆ **Streitwagen** **W** und **Reiter** **W**: von unten nach oben auf der Karte
  - ◆ **Rammböcke** **W**: Wähle immer den kürzesten Weg zu einer Mauer **W**. Sie können sich nur bewegen, wenn sie einer anderen Einheit zugeteilt sind.

Wenn alle Wege durch Mauern **W** oder neutrale Stämme blockiert sind und der Feind über keine Rammböcke **W** verfügt, zieht der Feind durch ein Gebiet mit neutralen Stämmen und gewinnt sofort das Gefecht. Der neutrale Stamm wird entfernt, ohne dass es zu einem Kampf kommt, und das Ereignis wird vernichtet.

## Interaktion mit Ereignissen:

- Der Feind kann keine Ereignisse erkunden. Lass das Ereignis unerforscht, wenn eine feindliche Einheit ein Gebiet mit einem unerforschten Ereignis durchquert.
- Wenn der Feind ein aktives, von dir kontrolliertes 6-Runden-Ereignis durchquert, wird es vernichtet. Entferne sowohl das Ereignis als auch den entsprechenden Würfel von der Karte.
- Wenn der Feind ein Gebiet mit einem neutralen Stamm durchquert, wird sowohl der neutrale Stamm als auch das Ereignis vernichtet.

## Knöchelchen **W** und Wellen:

- Zu Beginn jeder Welle erhält der Feind die Anzahl an Knöchelchen, die 2 + die Wellennummer entspricht. In Welle 1 verfügt er über 3 Knöchelchen **W**, in Welle 2 dann über 4 Knöchelchen **W** und so weiter.
- Wenn der Feind 0 Knöchelchen **W** übrig hat oder alle feindlichen Einheiten besiegt wurden, fährst du mit der nächsten Welle fort.
- Verbleibende Knöchelchen **W** werden in die jeweils nächste Welle übertragen.

## Aufbau der Wellen

(Alle Wellen starten in Gebiet)

Wellen	Speerträger	Bogenschützen	Rammböcke	Reiter	Streitwagen
1	1	1	-	-	-
2	2	1	1	-	-
3	2	2	1	-	-
4	2	2	1	1	-
5	2	2	2	1	1
6	2	2	2	2	2

## Gefechtsregeln und sonstige Regeln

- Gefechte so wie im Einzelspielermodus mit dem Automa. Es gibt nur einen Unterschied: Der Feind nutzt nicht die Kategorie Mobilität, um sich zurückzuziehen – wenn er verliert, gibt er seine Einheit immer auf.
- Alle hier nicht ausdrücklich genannten Regeln entsprechen den Standardregeln für den Mehrspielermodus von Mesopotamia.



# INDEX

AKTIONSKARTEN .....	45	SCHIFFSGEFECHTE .....	35
AKTIONSPHASE .....	13	NEUTRALE STÄMME .....	35–36
AKTIONSAUSWAHL-PLÄTTCHEN AUS HOLZ .....	14	FESTNAGELN .....	18
AMPHORE .....	24	EBENEN-EREIGNISMARKER .....	38
BOGENSCHÜTZE .....	25	BEVÖLKERUNG .....	40
GEBIET .....	8–9	BEVÖLKERUNGSLEISTE .....	40–41
RAMMBOCK .....	19, 36	MISSIONSKARTEN .....	42
EINSATZ .....	28	FORSCHUNG .....	21
BLOCKIERMARKER .....	12	RESSOURCEN .....	22
BAU .....	19–20	RÜCKZUG .....	31
STREITWAGEN .....	16, 25	FLUSS .....	17
ZIVILISATIONSKARTEN .....	11	RUNDE .....	13
TON .....	22	WERTUNG .....	43
GEFECHTSKARTEN .....	27	SIEGEL .....	8
KONTROLLE .....	17	SIEDLUNG .....	19, 37
GEFECHTSPHASE .....	13	SCHIFF .....	17
WÜSTEN-EREIGNISMARKER .....	38	EINZELSPIELER .....	44–53
DINGIRWÜRFEL .....	15	SPEERTRÄGER .....	25
ENTDECKUNG .....	21	STANDARTE VON UR .....	28
IMPERIUM .....	10	STERN-ZEICHEN .....	15
IMPERIUMSSIEGEL .....	8	STARTGEBIET .....	8–11
ENDE DER RUNDE .....	13	STEIN .....	22
EREIGNISKARTEN .....	38	STRATEGIESTAPEL .....	44
EREIGNISWÜRFEL .....	39	STÄRKE .....	28
EREIGNISOPTIONEN .....	39	TAFELN .....	21
EREIGNISMARKER .....	38	TAKTIK .....	28
EREIGNISLEISTE .....	40–41	HANDELSBEREICH .....	24
EREIGNISSE .....	38–40	HANDELSMARKER .....	24
ERKUNDUNG .....	16–18	STÄMME .....	35–36
NAHRUNG .....	22	ZUG .....	13
SAMMELN UND HANDEL .....	22–24	DREIECK DER EINHEITENVORTEILE .....	30
WACHSTUM .....	26	SIEGPUNKTE .....	43
HÄNGENDE GÄRTEN .....	20	MAUER .....	19, 36
REITER .....	25	KRIEG .....	25
KNÖCHELCHEN .....	27–31	HOLZ .....	22
MOBILITÄT .....	28	ZIKKURAT .....	19
BERG-EREIGNISMARKER .....	38		

# DANKSAGUNG

**Wir möchten all den wunderbaren Personen von Herzen danken, die uns dabei unterstützt haben, die geheimen Wunder von Mesopotamien zu enthüllen und das Brettspiel zu entwerfen, das nun vor euch liegt.**

**Zunächst möchten wir uns bei den engagierten Spieler\*innen bedanken, deren spannende Ereignisse ihren Weg ins fertige Spiel gefunden haben:** Marco S, Raoul S, Virgile I, Sophjen H, Wouter S, Spyros M, Pawel G, Michael R, Pariss Ortiz E, Jiří V, András U, Stephen F, Adán P, Danny McA, Wouter S, Angelo B, Andrew F, Marcus C, Jackson H, Jaakko L, Björn F, Michal, Streiff F, Nina J, Karel van H, Máté M, Liran D, Javier G, Mitch de V, Angelo B, Michal H, Jan M, Thomas D, Ricardo C, Scott F, Alexander S, Mazin Al J, Francisco J G, Andrew F, Tomasz S, Ricardo C, Raoul S und Stefano R.

**Wir danken unserer stets wachsamen Produktionsleiterin:** Ioanna „Ember“ Ouzouni

**Unseren begabten Grafikdesignern:** Mattheos Savvinopoulos, Geps und Charis Papadimitriou

**Unserem innovativen 3D-Bildhauer:** Alexis Rydas

**Unserer geschätzten Community-Managerin:** Marianthi Papanastasopoulou

**Unseren leidenschaftlichen Social-Media-Managerinnen:** Olympia, Chrysa, Xenia und Ina

**Unseren engagierten Testspieler\*innen:**

Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Diana, Anna, Konstantina, Jordan, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Giorgos Giarlos, Meimaridis Stelios, Nikolaos „Marios“ Karatarakis, Gannis Kotsifos, Elina, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalakis, Kona Sparrow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris und die vielen weiteren Testspieler, die das Spiel unbegleitet getestet haben.

**Unseren unermüdlichen Partnern:** Antonia Birniou, Dimitrios Bilios, Giannis Birnios und Filippova Anna

**Den kreativen Fotografen** von „Just Flow – Creative Agency“

**Den talentierten Digital Illustrators** von „The Creation Studio“

**Unserem jungen Event-Marketing-Manager:** Ioannis Laskaris

**Unserem treuen Begleiter:** Wookiee

Zu guter Letzt geht ein ganz besonderer Dank an unsere Familie und alle unsere Freunde, die uns mit ihrer Unterstützung und Geduld auf dieser Reise begleitet haben.

Und vor allem ein großes Dankeschön an euch, unsere geschätzten Unterstützer\*innen, die dieses Regelheft jetzt in den Händen halten. Dank eurem Support erwacht Mesopotamien zum Leben. Ohne euch wäre dieses gewaltige Projekt niemals möglich gewesen.

**Und jetzt legt los und führt eure Zivilisation zu ewigen Ruhm!**

## VIELEN DANK!

