

ÄMTER - ERWEITERUNGSMODUL 4

Es gelten die Regeln des Grundspiels, sämtliche Regeländerungen oder -anpassungen werden in dieser Spielregel aufgeführt und erläutert.

Spielmaterial

• 1 Ämtertableau



• 5 x 15 Spielmarker



• 36 Ämtermarker



• 5 Regionenkarten



• 1 Beutel



Spielvorbereitung

Das Ämtertableau wird gut erreichbar neben den Spielplan gelegt. Die 5 Regionenkarten werden gemischt und in einer Reihe offen neben den Spielplan bereitgelegt. Die 36 Ämtermarker werden in den Beutel gelegt.

Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde:

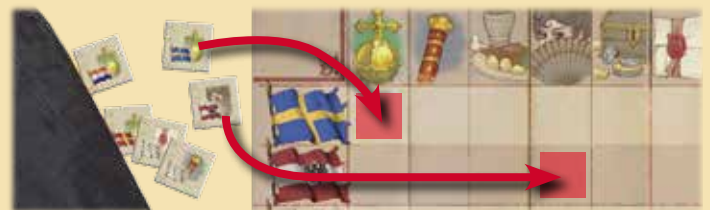
Es werden 6 Ämtermarker aus dem Beutel gezogen und jeweils auf den Schnittpunkt der Kunst und der Burg gesetzt, wo er tätig ist.

Ende einer Runde:

Der ausgelegten Reihenfolge nach wird für jede Region festgestellt, welcher Spieler in der Region die meisten Länder besitzt. Dieser Spieler ersetzt ein beliebiges der ausliegenden Ämtermarker durch einen eigenen Marker. Der Ämtermarker kommt aus dem Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne ist.

Wenn alle Regionen abgehandelt sind, wird/werden alle noch offenen Ämtermarker auf dem Ämtertableau umgedreht. Die erste Regionenkarte wird an den Schluss der Reihe gelegt.



Spielende

Am Ende des Spiels wird für jede senkrecht und waagerechte Reihe des Ämtertableaus festgestellt, welcher Spieler dort die meisten Marker besitzt. Dabei gelten die umgedrehten Marker als weitere „Spielerfarbe“.

Der Spieler mit den meisten Markern in einer Reihe erhält die an der Reihe angegebenen Siegpunkte (SP).

Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler einen Siegpunkt weniger als angegeben.

