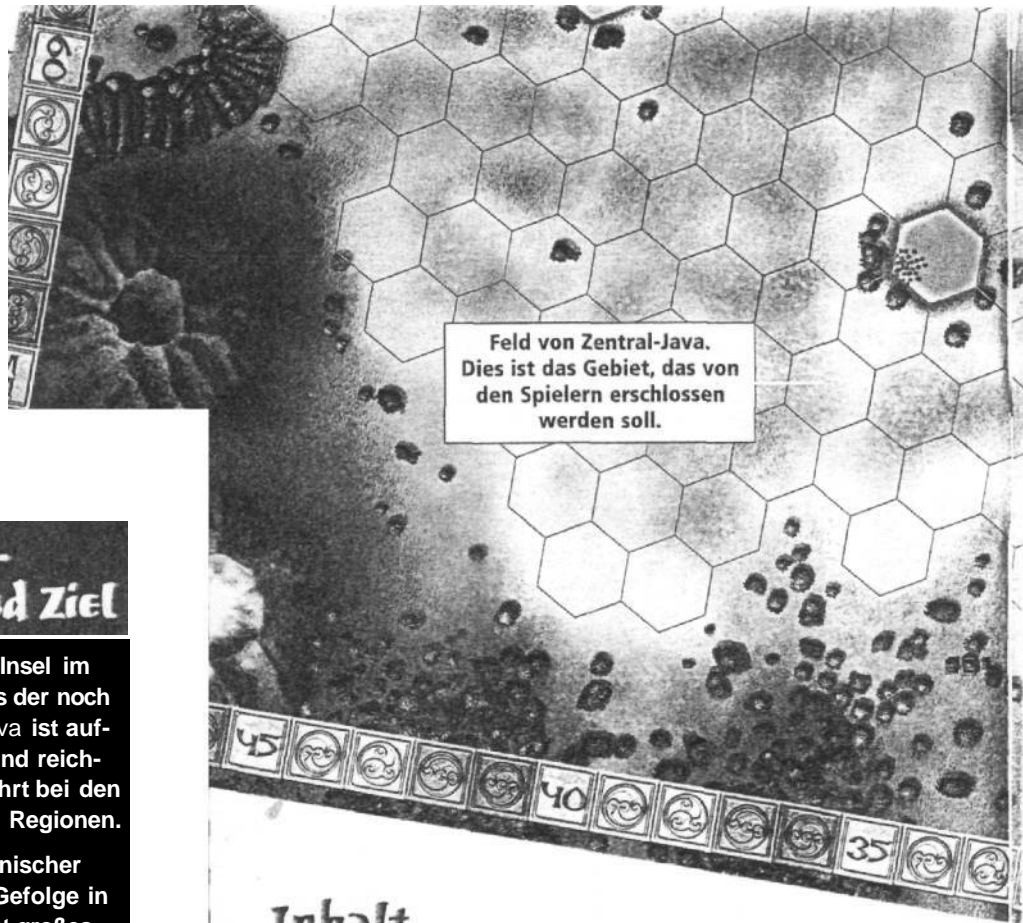


D

JAWA



Ravensburger



Das Spiel – Hintergrund und Ziel

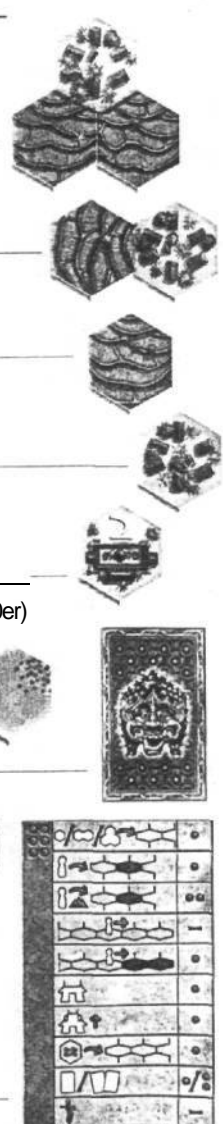
Java - eine faszinierende Insel im Indischen Ozean. Besonders der noch unentdeckte Teil Zentral-Java ist aufgrund fruchtbarer Böden und reichhaltiger Bodenschätze begehrt bei den Herrschern der umliegenden Regionen.

Jeder Spieler ist ein javanischer Herrscher, der mit seinem Gefolge in Zentral-Java ein möglichst großes unbesiedeltes Gebiet erschließen und eine Hochkultur entstehen lassen möchte. Er bewässert den Boden und legt Reisterrassen an. Er gründet Dörfer, baut sie durch das Errichten von Palästen zu Städten aus und veranstaltet Palastfeste. Jeder ist bestrebt, in dem neuen Gebiet die dominierende Rolle zu spielen.

Für den Bau und Ausbau von Palästen, das Anlegen von Bewässerungsanlagen und das Ausrichten von Palastfesten gibt es Ruhmespunkte, die auf der Wertungsleiste festgehalten werden. Die meisten Punkte gibt es jedoch am Spielende bei der „Großen Wertung“. Wer nach dieser Wertung auf der Wertungsleiste vorne liegt, ist Sieger des Spiels.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 56 3-teilige Geländetafeln (2 Reisfelder / 1 Dorf- bzw. Stadtfeld)
- 20 2-teilige Geländetafeln (1 Reisfeld / 1 Dorf- bzw. Stadtfeld)
- 12 1-teilige Geländetafeln (1 Reisfeld)
- 8 1-teilige Geländetafeln (1 Dorf- bzw. Stadtfeld)
- 40 Palastplättchen (6 x 2er, 7 x 4er, 8 x 6er, 9 x 8er, 10 x 10er)
- 16 Bewässerungsplättchen
- 30 Palastkarten
- 12 Aktionschips
- 48 Spielfiguren in 4 Farben
- 4 Wertungssteine
- 4 Kurzspielregeln



2 - 4 Spieler
12-99 Jahre

Autoren:
M. Kiesling / W. Kramer
Illustration / Design:
Franz Vohwinkel / KniffDesign

Ravensburger Spiele® Nr. 26 230 4



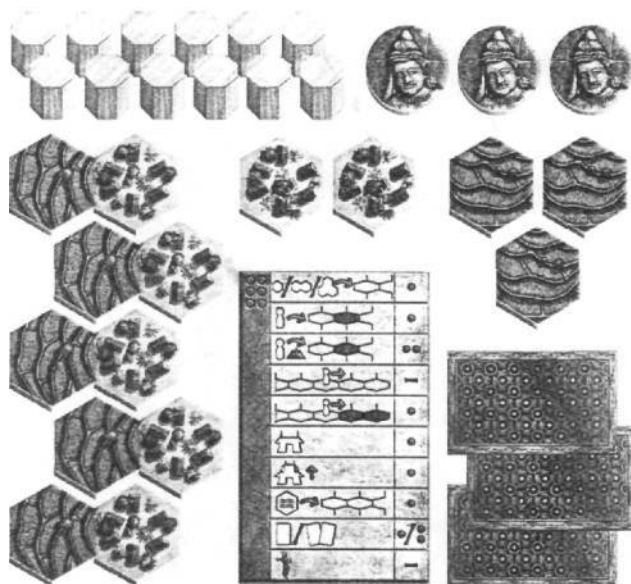
Die Vorbereitung

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt in der Mitte das unerschlossene Zentral-Java, das aus 150 Gelände- und 3 Bewässerungsfeldern besteht.

Das Gelände um Zentral-Java herum ist bereits erschlossen und grenzt sich durch Gebirge bzw. Flachland von Zentral-Java ab. Rund um den Spielplan verläuft eine Wertungsleiste, auf der die Ruhmespunkte festgehalten werden.

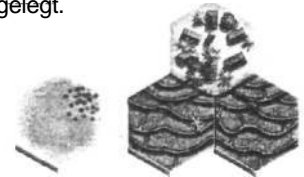
Jeder Spieler erhält:

- 12 Spielfiguren einer Farbe
- 3 runde Aktionschips
- 5 2-teilige Geländetafeln
- 3 1-teilige Geländetafeln „Reis“
- 2 1-teilige Geländetafeln „Dorf bzw. Stadt“
- 1 Kurzspielregel
- 3 Palastkarten vom Stapel, die er verdeckt hält



Nehmen weniger als 4 Spieler teil, bleibt das überzählige Material in der Schachtel.

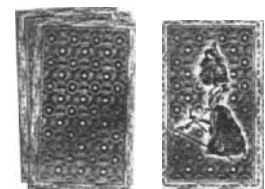
Die **3-teiligen Geländetafeln** und die **16 Bewässerungsplättchen** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



Die **40 Palastplättchen** werden nach Werten geordnet und mit der Palastseite nach oben (ohne Tänzerin) neben dem Spielplan bereitgelegt.



Die **Palastkarten** werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.



Die quadratischen **Wertungssteine** werden auf das Feld 0 der Wertungsleiste gestellt.



Der Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt.
Er beginnt, danach verläuft das Spiel
reihum im Uhrzeigersinn.

Während seines Zuges **muss** ein Spieler
mindestens eine Geländetafel auf den
Spielplan legen. Dadurch kann er Dörfer,
Städte und Reisfelder vergrößern oder
verkleinern. Außerdem **kann** er Spiel-
figuren auf den Plan bringen bzw.
bewegen, Paläste errichten bzw. aus-
bauen, Bewässerungsplättchen erwerben
und anlegen und Palastfeste ausrichten.

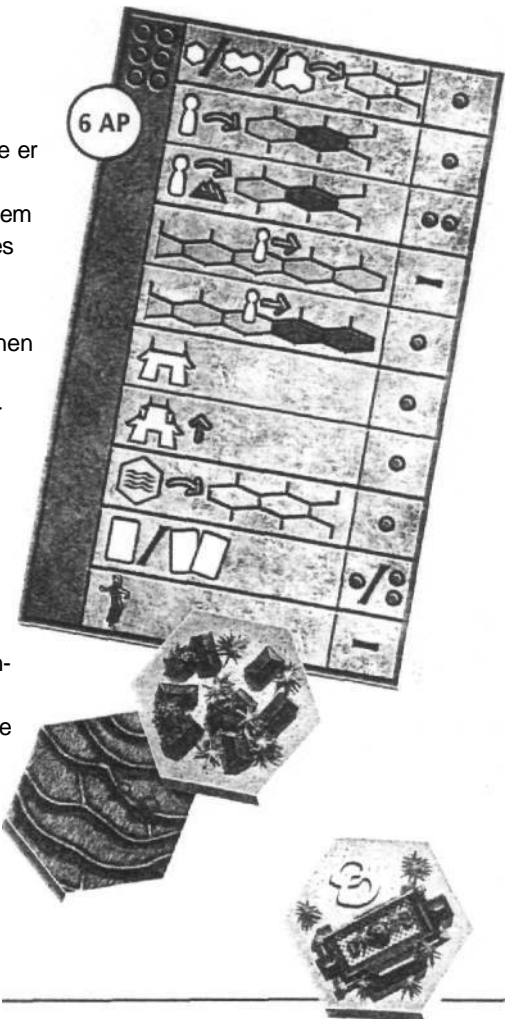
Jede dieser Aktionen „kostet“ eine
bestimmte Anzahl Aktionspunkte (AP).
(Vgl. untenstehende Übersicht und Kurz-
spielregel.)

Pro Zug stehen jedem Spieler maximal
6 Aktionspunkte (AP) für seine Aktionen
im Spiel zur Verfügung. Diese 6 AP muss
man sich als Guthaben gedanklich vor-
stellen. Ist ein Spieler am Zug, darf er

bestimmte Aktionen ausführen, für die er
unterschiedlich viele AP verbraucht.
Die einzelnen Aktionen können in einem
Zug beliebig oft wiederholt werden, es
sei denn, die nachfolgenden Regeln
begrenzen dies.

Auch ist die Reihenfolge dieser Aktionen
beliebig. Mit einer Ausnahme:
Möchte ein Spieler ein Palastfest aus-
richten, so ist dies **immer** die letzte
Aktion seines Zuges. Das Ausrichten
eines Palastfestes kostet **keinen** AP.
Ein Spieler ist nicht gezwungen, alle
6 AP zu verbrauchen; nicht verwen-
dete AP verfallen.

Für bestimmte Aktionen (in der unten-
stehenden Übersicht grau unterlegt)
erhält man **sofort** Ruhmespunkte, die
auf der Wertungsleiste festgehalten
werden. Die meisten Punkte gibt es
aber am Ende des Spiels, bei der
„Großen Wertung“.

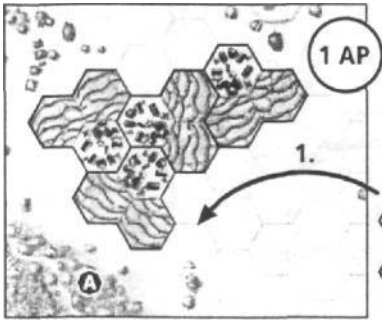


6 AP pro Spieler. Folgende Aktionen sind möglich:

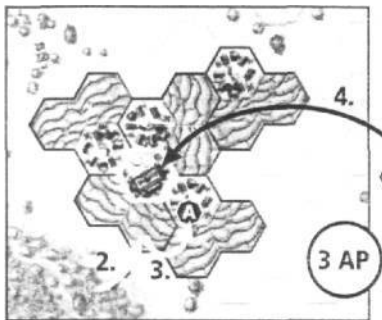
Symbol	Aktion	Kosten (Anzahl AP)	Was dabei beachtet werden muss
	1 Geländetafel auf den Spielplan legen		1 Tafel muss mindestens gelegt werden. Es spielt keine Rolle, ob es sich hierbei um eine 1er-, 2er-, oder 3er-Tafel handelt.
	1 Spielfigur nach Zentral-Java ziehen vom Flachland aus		
	1 Spielfigur nach Zentral-Java ziehen vom Gebirge aus		
	1 Spielfigur in Zentral-Java ziehen ohne Farbwechsel		Ohne Farbwechsel bedeutet, dass eine Spielfigur sich nur auf Reisfeldern bzw. nur auf Dorf-/Stadtfeldern bewegt, ohne diese zu verlassen. Die Länge der Strecke spielt keine Rolle.
	1 Spielfigur in Zentral-Java ziehen pro Farbwechsel		Ein Farbwechsel bedeutet, dass eine Spielfigur von einem Reis- feld auf ein Dorf- bzw. Stadtfeld zieht oder umgekehrt.
	1 Palast errichten		In einem Zug dürfen verschiedene Paläste errichtet bzw. jeweils einmalig ausgebaut werden. In einem Zug darf derselbe Palast aber nicht mehrmals ausgebaut werden.
	1 Palast ausbauen		
	1 Bewässerungsplättchen auf den Spielplan legen		Das Plättchen muss sofort gelegt werden. Es können auch mehrere Plättchen gelegt werden.
	1 Palastkarte erwerben		In einem Zug dürfen max. 2 Palastkarten erworben werden.
	1 Palastfest ausrichten		In einem Zug darf max. 1 Palastfest ausgerichtet werden.

Geländetafeln anlegen

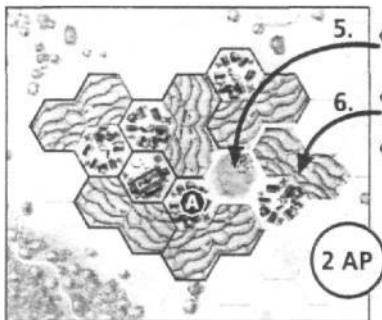
Beispiel für den Zug eines Spielers



1, Spieler A nimmt sich eine **3-teilige** Geländetafel vom allgemeinen Vorrat und legt diese auf den Spielplan (1 AP).



2. Danach zieht er mit einer Spielfigur nach Zentral-Java auf ein Reisfeld. Da er vom Flachland aus kommt, kostet ihn diese Aktion 1 AP.
3. Nun zieht er in das Dorf. Der Farbwechsel kostet ihn 1 AP.
4. Anschließend errichtet er einen Palast mit dem Wert 4 (1 AP) und erhält hierfür sofort 2 Ruhmespunkte auf der Wertungsleiste (s.u.).



5. Dann legt er ein Bewässerungsplättchen auf den Spielplan (1AP) und
6. umschließt es mit einer weiteren 3-teiligen Geländetafel (1 AP). Da er direkt neben dem Bewässerungsplättchen steht und hier auch den höchsten Rang einnimmt, erhält er sofort 3 Ruhmespunkte auf der Wertungsleiste (s.u.).

Als letzte Aktion (0 AP) richtet er noch ein Palastfest aus und gibt dafür die entsprechende Palastkarte ab (s.u.).

Da er insgesamt 6 AP verbraucht hat, endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

= 6 AP

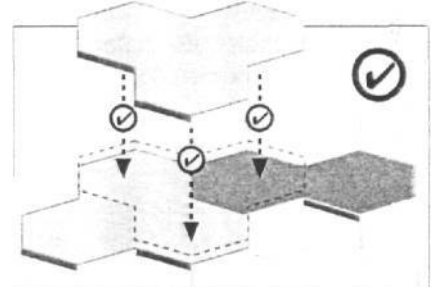
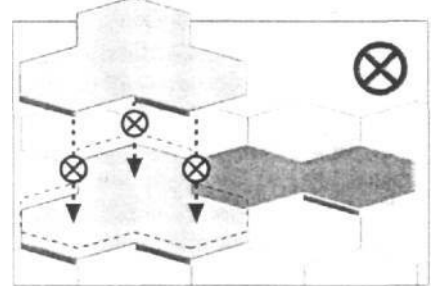
Die einzige Aktion, die ein Spieler in seinem Spielzug ausführen **muss**, ist das Legen einer Geländetafel auf den Spielplan. Dabei spielt es keine Rolle, ob er eine 1- oder 2-teilige Geländetafel aus seinem Vorrat oder eine 3-teilige Geländetafel vom allgemeinen Vorrat legt.

Das Legen einer Geländetafel - egal welcher Größe - kostet 1 AP.

Es gelten folgende Legeregeln:

- Eine Tafel kann auf beliebige Felder von Zentral-Java gelegt werden, es dürfen aber niemals Spielfiguren, Bewässerungsfelder oder Paläste abgedeckt werden. Die anzulegende Tafel muss nicht an eine bereits liegende Tafel oder an den Rand von Zentral-Java angrenzen.
- Mit den Geländetafeln können Terrassen gebildet werden, d.h. eine Tafel kann auf andere Tafeln gelegt werden, wenn folgende Regeln beachtet werden:
 - Die gelegte Tafel darf nicht kippen, d.h. sie muss mit ihrer ganzen Fläche aufliegen.
 - Geländetafeln dürfen nicht deckungsgleich aufeinander gelegt werden, d.h.:

- eine 3-teilige Tafel darf nicht direkt auf eine 3-teilige Tafel
- eine 2-teilige Tafel darf nicht direkt auf eine 2-teilige Tafel
- eine 1-teilige Tafel darf nicht direkt auf eine 1-teilige Tafel gelegt werden.



- Die gelegte Tafel darf sowohl Reisfelder als auch Dorf- bzw. Stadtfelder abdecken.
- Eine Geländetafel darf nicht so gelegt werden, dass zwei Städte miteinander verbunden werden.
- Eine Stadt und ein Dorf (bzw. mehrere Dörfer) dürfen miteinander verbunden werden.

Außenregel

Diese Regel kann gegen Ende des Spiels wichtig werden, wenn nur noch wenige Möglichkeiten zum Legen bestehen, denn es gilt bis zum Spielende: Pro Zug muss mindestens 1 Tafel gelegt werden.

Eine 3-teilige oder 2-teilige Geländetafel darf über den Rand der vorgegebenen Spielplanfelder hinaus gelegt werden.

Es gelten dafür folgende Regeln:

- Mindestens 1 Spielplanfeld muss abgedeckt werden.

- Für jedes Feld der Tafel, das **nicht** auf einem Spielplanfeld liegt, muss 1 AP bezahlt werden.

Wer beispielsweise eine 3-teilige Tafel so legt, dass 2 Felder außerhalb liegen, muss hierfür 3 AP bezahlen (1 AP für das Legen, 2 AP für die außen liegenden Felder).

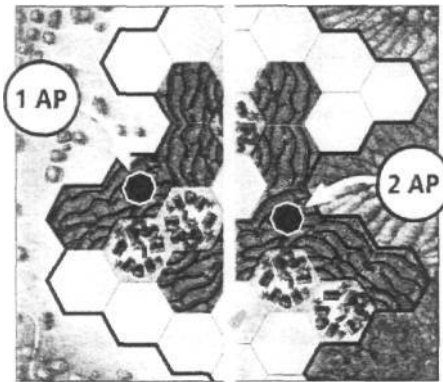
Wird anschließend auf die neu geschaffenen Felder eine weitere Tafel gelegt, müssen dafür keine zusätzlichen AP mehr bezahlt werden.

Spielfiguren bewegen

Die Spielfiguren haben folgende Zugmöglichkeiten:

- Eine Figur kann sich nur **auf Geländetafeln** bewegen, nicht aber auf oder über Palast- oder Bewässerungsfelder.
- Eine Figur kann am Rand von Zentral-Java an einer beliebigen Stelle auf eine Tafel eingesetzt werden (Dorf- bzw. Stadt- oder Reisfeld). Das Einsetzen kostet vom Flachland aus 1 AP und vom Gebirge aus 2 AP. (Abb.)
- Jedes Sechseck einer Geländetafel stellt 1 Feld dar. Auf einem Feld darf nur 1 Figur stehen.
- Figuren können innerhalb einer Farbe beliebig weit gezogen werden. Dies kostet **keinen** AP.
- Jeder Farbwechsel (Reis- zu Dorf- bzw. Stadtfeld oder umgekehrt) kostet 1 AP.

- Fremde Figuren stellen Hindernisse dar, sie dürfen **nicht** übersprungen werden.
- Eigene Figuren dürfen übersprungen werden.



Flachland

Gebirge

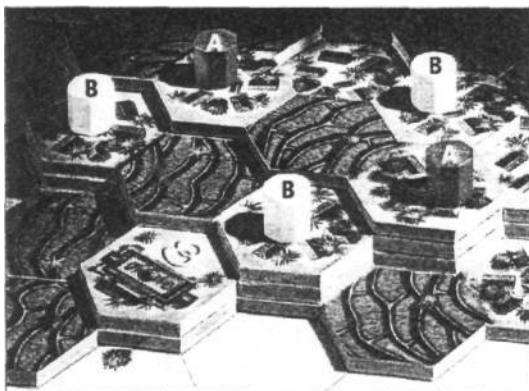
- Höhenwechsel über verschiedene Geländetafeln sind jederzeit beliebig möglich und kosten **keinen** zusätzlichen AP, sofern dabei **kein** Farbwechsel stattfindet.
- Möchte man die Position einer Spielfigur ändern, kann dies aufgrund häufiger Farbwechsel viele AP erfordern. Eine Figur kann deshalb ganz aus Zentral-Java zurückgezogen werden, sofern sie sich am Spielplanrand befindet. Der Rückzug über das Flachland kostet 1 AP, über das Gebirge 2 AP. Anschließend kann die Figur wieder an beliebiger Stelle - den Regeln entsprechend - eingesetzt werden.

Palast errichten und ausbauen

Der Bau und Ausbau von Palästen bringt den Spielern Ruhmespunkte ein. Legt ein Spieler ein Palastplättchen auf ein Dorffeld (1 AP), errichtet er damit einen Palast. Im Laufe des Spiels können solche Paläste weiter ausgebaut und damit wertvoller gemacht werden. Jeder Ausbau kostet erneut 1 AP. Durch den Palast wird ein Dorf zur Stadt.

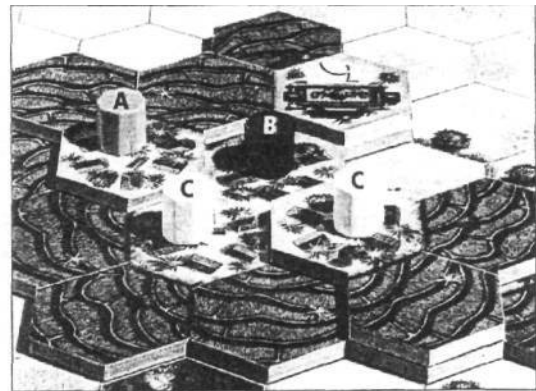
- Einen Palast errichten bzw. ausbauen kann nur der Spieler, der in dem entsprechenden Dorf bzw. der Stadt den **höchsten Rang** einnimmt, d.h. dessen Figur auf einer höheren Ebene steht als irgendeine Figur eines Mitspielers. Besteht bei der höchsten Figur Gleichstand mit der Figur eines anderen Spielers, kommt es auf die

zweite Figur an. Besteht auch hier Gleichstand, dann kommt es auf die dritte und eventuell weitere Figuren an. Hat kein Spieler einen Höhenvorteil, darf niemand den Palast errichten bzw. ausbauen. Gleichstand reicht nicht aus!



Beispiel 1

Spieler A steht mit zwei seiner Spielfiguren auf der 4. Ebene der Stadt. Spieler B steht mit einer Spielfigur auf der 4. Ebene, mit zwei anderen Figuren auf der 3. Ebene der Stadt. Spieler A hat gegenüber Spieler B einen Höhenvorteil, da er mit einer Figur mehr als Spieler B auf Ebene 4 steht. Es spielt keine Rolle, dass Spieler B mit mehr Figuren als Spieler A in der Stadt vertreten ist.



Beispiel 2

Spieler A steht mit einer Figur auf Ebene 2. Spieler B steht mit einer Figur auf Ebene 1. Spieler C steht mit je einer Figur auf Ebene 2 und Ebene 1. Spieler A und C wetteifern um den ersten Rang. Spieler C gewinnt aufgrund seiner 2. Figur. B geht erst gar nicht in die Betrachtung mit ein, da er mit keiner Figur auf Ebene 2 steht.

- Ein Palast kann nur auf einem freien Dorffeld (ohne Spielfigur) errichtet werden. Auf welcher Ebene des Dorfes er errichtet wird, spielt keine Rolle.
- In jeder Stadt kann es **nur 1 Palast** geben. Ein Palast kann maximal bis zum Wert 10 ausgebaut werden.
- Wird ein Palast errichtet bzw. ausgebaut, darf der Wert des Palastes nie höher sein als die Anzahl der Felder dieses Dorfes bzw. dieser Stadt. Ein Dorf muss also aus mindestens 2 Feldern bestehen, um dort einen Palast mit dem Wert 2 errichten zu können. Das Feld, auf dem der Palast errichtet wird, zählt weiterhin mit zur Stadt.

Ein Palast muss aber nicht unbedingt mit dem Wert 2 beginnen. Es darf sofort ein höherwertiger Palast errichtet werden, wenn das Dorf bereits entsprechend viele Felder hat.

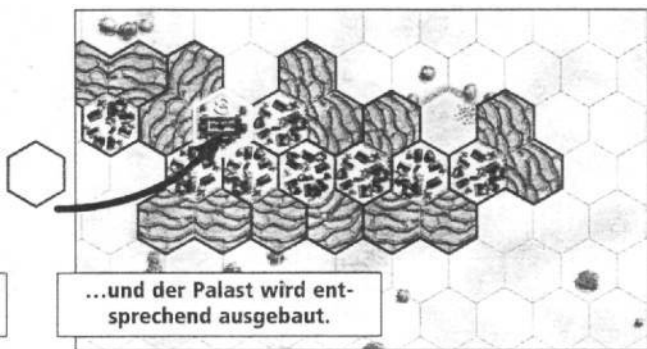
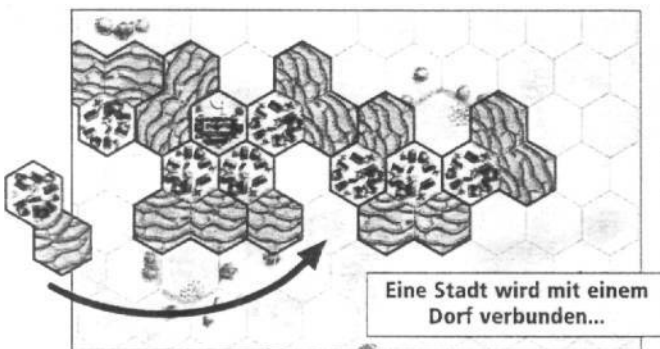
Besteht ein Dorf z.B. aus 4 oder mehr Feldern, kann sofort ein Palast mit dem Wert 4 gegründet werden. Auch kann beispielsweise ein Palast mit dem Wert 4 sofort auf den Wert 8 ausgebaut werden, wenn die Stadt mindestens 8 Felder (einschließlich Palastfeld) umfasst.

- Das Palastplättchen wird immer mit seiner Vorderseite (ohne Tänzerin) nach oben auf ein Dorffeld gelegt.



- Beim Ausbauen eines Palastes werden die neuen Palastplättchen auf die bereits platzierten gelegt, d.h. einmal gelegte Palastplättchen verbleiben für den Rest des Spiels auf dem Spielplan und gehen nicht mehr zurück in den Vorrat.

- Zwei Städte können nicht zusammenwachsen. Wohl aber kann eine Stadt mit einem oder mehreren Dörfern verbunden werden, so dass die Stadt größer wird und der Palast entsprechend ausgebaut werden kann. (Abb.)
- Pro Zug kann **ein** Palast nur **einmal** gewertet werden, d.h. das Errichten **und** Ausbauen bzw. ein mehrmaliges Ausbauen hintereinander durch einen Spieler ist im selben Zug nicht erlaubt. Ist ein Spieler in mehreren Dörfern bzw. Städten der Ranghöchste, kann er aber, sofern es seine AP zulassen, in seinem Zug in mehreren Dörfern bzw. Städten Paläste errichten bzw. ausbauen.



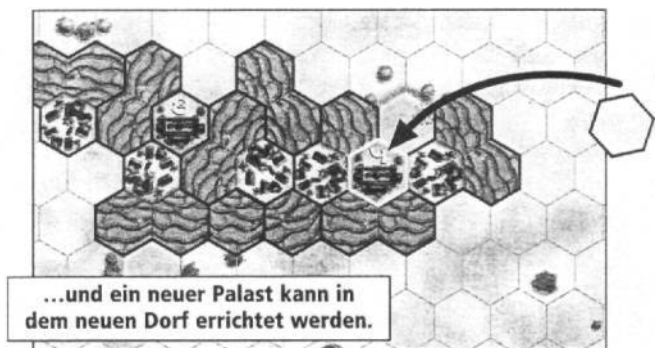
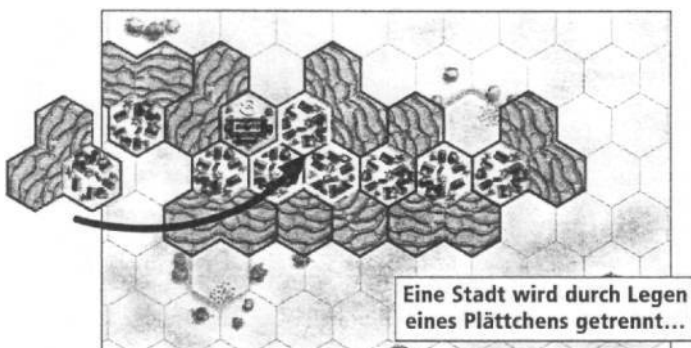
Ruhmespunkte für das Errichten bzw. Ausbauen der Paläste

Wer einen Palast errichtet bzw. ausbaut, zieht seinen Wertungsstein **sofort** um die Hälfte des **neuen** Palastwertes vor. Wird z.B. ein 2-er Palast zu einem 8-er Palast ausgebaut, erhält der Spieler 4 Punkte.

Hinweis:

Eine Stadt kann durch Abdecken von Feldern geteilt oder verkleinert werden. Der ursprüngliche Wert des Palastes bleibt aber erhalten!

Bei einer geteilten Stadt kann auf dem abgetrennten Teil ohne Palast (gilt nun wieder als Dorf) den Regeln entsprechend ein neuer Palast gebaut werden!



Bewässerungsplättchen anlegen

Auf dem Spielplan befinden sich bereits 3 Bewässerungsfelder. Zusätzlich können noch weitere Bewässerungsplättchen auf den Spielplan gelegt werden, um weitere Ruhmespunkte zu erzielen.

- Wer ein Bewässerungsplättchen erwirbt (1 AP), muss es **sofort** auf ein beliebiges freies Spielplanfeld legen. Bewässerungsplättchen dürfen nicht auf ein Randfeld gelegt werden und müssen immer **direkt auf den Spielplan**, also nicht auf eine Geländetafel gelegt werden.
- Die erworbenen Bewässerungsplättchen können (müssen aber nicht) nebeneinander auf den Spielplan gelegt werden, so dass ein größeres Bewässerungsgebiet entsteht.

Ruhmespunkte für Bewässerungsplättchen

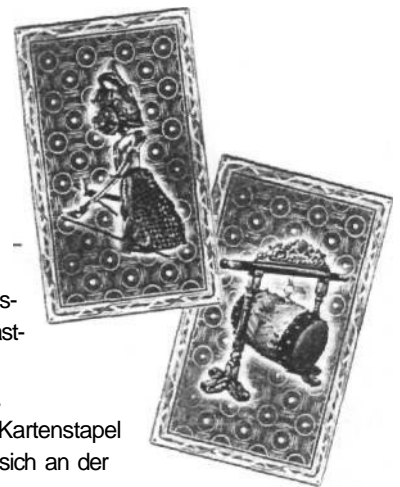
Wird ein Wassergebiet (bestehend aus einem oder mehreren zusammenhängenden Bewässerungsplättchen) **vollständig** von Geländetafeln eingeschlossen, wird sofort überprüft, wer auf den **direkt benachbarten Feldern** (unabhängig ob Reis- oder Dorf- bzw. Stadtfeld) den **höchsten** Rang einnimmt. Es gilt die gleiche Höhenregel wie beim „Errichten und Ausbauen von Palästen“. Dieser Spieler erhält für **jedes** umschlossene Bewässerungsplättchen dieses Wassergebietes einmalig sofort 3 Ruhmespunkte.

Gibt es keinen Höhenvorteil bzw. steht keine Spielfigur neben dem Wassergebiet, erhält niemand Ruhmespunkte. Entstehen während des Spiels Lücken auf dem Spielplan, können diese, unter Abgabe entsprechend vieler AP, jederzeit mit Bewässerungsplättchen gefüllt werden. Die Ruhmespunkte werden wie gerade beschrieben ermittelt.

Palastkarten erwerben

Zu Beginn des Spieles hat jeder Spieler 3 Palastkarten erhalten. Da die Palastkarten nicht ausreichen werden, um sich an mehreren Palastfesten zu beteiligen,

- dürfen pro Zug maximal 2 Palastkarten für je 1 AP erworben werden.
- Der Spieler am Zug entscheidet sich entweder für die offen ausliegende Palastkarte, die sofort durch die oberste Karte des Stapels ersetzt wird,
- oder für die oberste Karte des verdeckten Stapels.
- Ihre Palastkarten halten die Spieler vor den Mitspielern geheim.



Palastfeste

Am Ende seines Zuges kann jeder Spieler in **einer** Stadt seiner Wahl ein Palastfest ausrufen. Er muss dazu

- **weder** den entsprechenden Palast errichtet oder ausgebaut haben
- **noch** auf der höchsten Ebene in dieser Stadt stehen.

Es darf **pro Ausbaustufe** nur **ein** Palastfest ausgerichtet werden.

Seine Mitspieler können versuchen, sich an der Ausrichtung des Festes zu beteiligen. Wer hierbei erfolgreich ist, erhält die entsprechenden Ruhmespunkte. Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt werden (gilt auch für den Spieler am Zug):

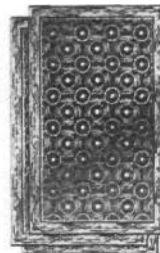
- Die Spieler, die sich an der Ausrichtung des Festes beteiligen wollen, müssen mindestens eine passende **Palastkarte** besitzen und
- mit mindestens **1 Figur** in der Stadt vertreten sein.

Um herauszufinden, wer das Fest letztendlich ausrichten darf, wetteifern die Spieler mit ihren Palastkarten.

Diese Karten zeigen entweder 1 oder 2 Symbole. Das Symbol auf der Karte, die offen neben dem Kartenstapel liegt, zeigt, was jeder Spieler besitzen muss, der sich an der Ausrichtung des Festes beteiligen möchte.



offene Karte



Kartenstapel



1 Punkt



1 Punkt



2 Punkte

- Zeigt die offen ausliegende Karte nur **1 Symbol**, können die Spieler diejenigen ihrer Karten einsetzen, die ebenfalls dieses Symbol zeigen. Eventuell weitere Symbole auf den ausgespielten Karten werden nicht beachtet. Jede dieser Karten ist 1 Punkt wert.
- Zeigt die offen ausliegende Karte **2 Symbole**, können die Spieler alle Karten einsetzen, die
 - **eines** der beiden Symbole zeigen. Diese Karten sind 1 Punkt wert.
 - **beide** Symbole zeigen. Diese Karten sind 2 Punkte wert.

Ablauf eines Festes

Der Spieler am Zug fordert seine Mitspieler auf, sich an der Ausrichtung eines Palastfestes zu beteiligen, indem er eine oder mehrere passende Karten offen vor sich auf den Tisch legt.

Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

- **Es beteiligt sich kein Mitspieler an der Ausrichtung des Festes**, d.h. kein anderer Spieler legt eine passende Karte aus. In diesem Fall führt der Spieler am Zug das Fest allein durch und erhält sofort die entsprechenden Ruhmespunkte (s.u.).
- **Es beteiligen sich auch andere Spieler an der Ausrichtung**, indem sie ihrerseits reihum passende Karten

auslegen und damit mindestens mit dem höchsten Gebot gleichziehen.

Kommt ein Spieler wieder an die Reihe, kann er

- sein Angebot erhöhen oder
- passen.

Immer dann, wenn Punktegleichstand bei allen noch beteiligten Spielern besteht, fragt der Spieler, der den Punktegleichstand ausgelöst hat, ob seine Mitspieler das Fest gemeinsam mit ihm ausrichten wollen.

Ein Spieler, der keine Einigung möchte, muss sofort eine oder mehrere Karten ausspielen.

Es wird so lange gespielt, bis es

- entweder zu einer Einigung kommt. Alle noch beteiligten Spieler erhalten die entsprechenden Ruhmespunkte (s.u.),
- oder ein einziger Spieler übrig bleibt. Dieser Spieler richtet das Fest allein aus und erhält entsprechend mehr Ruhmespunkte (s.u.).

Besteht Punktegleichstand und keiner der Beteiligten kann eine weitere Palastkarte ausspielen, erfolgt die Einigung automatisch.

Palastkarten abgeben

Alle Spieler, die Karten ausgespielt haben, müssen diese abgeben - auch wenn sie damit unterlegen waren. Die abgegebenen Karten kommen auf einen Ablagestapel. Sobald der Aufnahme­stapel aufgebraucht ist, wird der Ablage­stapel gemischt und als neuer Aufnahme­stapel verwendet.

Palastplättchen umdrehen

Ist der Wettstreit entschieden, wird das oberste Palastplättchen umgedreht. Durch die Tänzerin wird angezeigt, dass in dieser Stadt ein Fest stattgefunden hat und erst dann wieder ein neues Fest ausgerichtet werden kann, nachdem der Palast weiter ausgebaut wurde.

Ruhmespunkte für Palastfeste

Wurde das Fest von **einem** Spieler ausgerichtet, erhält er die Punkte, die auf der Rückseite der Kurzspielregel in der Spalte „Schwerter“ angegeben sind.

Bei einer **Einigung** erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte, die in der Spalte „Hands­schlag“ angegeben sind.

Beispiel

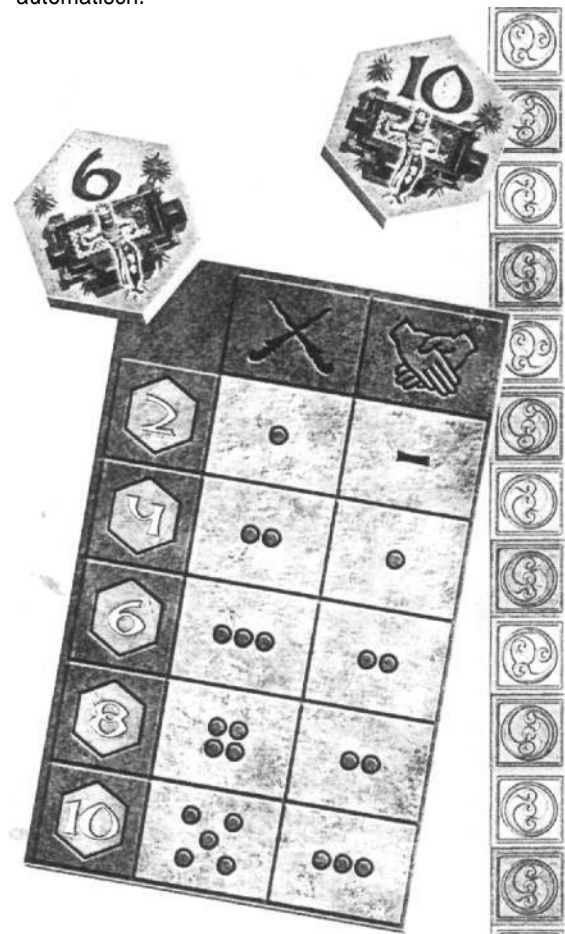
- A ruft ein Fest in einer Stadt aus, das einen Palast mit dem Wert 8 besitzt. Er legt eine Karte mit einer Übereinstimmung aus: 1 Punkt.
- B macht das gleiche.
- C beteiligt sich ebenfalls und legt eine Karte mit 2 Übereinstimmungen aus: 2 Punkte.
- D passt.
- A ist gefordert, mit den Punkten von C gleichzuziehen. Er spielt eine weitere Karte mit 1 Übereinstimmung aus.

- B müsste ebenfalls gleichziehen, was er aber nicht will. Er passt und legt seine Karte auf den Ablagestapel.
- C und A könnten nun über eine Einigung verhandeln. C möchte dies aber nicht und legt eine weitere Karte mit einer Übereinstimmung aus. Er besitzt jetzt 3 Punkte.
- A legt seinerseits eine dritte Karte aus und besitzt ebenfalls 3 Punkte.
- Nun einigen sich A und C. Sie geben ihre Karten ab und erhalten je 2 Ruhmespunkte.

Hätte A nicht gleichziehen können, hätte C alleine 4 Ruhmespunkte erhalten.

Besteht Punktegleichstand und keiner der beteiligten Spieler besitzt eine weitere passende Palastkarte, erfolgt die Einigung automatisch.

Alle beteiligten Spieler erhalten die entsprechenden Punkte.



Aktionschip

Jeder Spieler besitzt 3 Aktionschips.

Wer 1 Chip einsetzt, dem stehen in dieser Runde 7 statt 6 AP zur Verfügung.

Anschließend geht der Chip aus dem Spiel.

Pro Zug darf maximal 1 Chip eingesetzt werden.

Spielende

Sind alle 3-teiligen Geländetafeln aufgebraucht, geht das Spiel seinem Ende entgegen.

Der Spieler, der die letzte 3-teilige Tafel genommen hat, führt seinen Zug vollständig (6 AP) aus und macht **für sich allein** die „Große Wertung“.

Reihum haben dann alle anderen Spieler noch einen Zug in dem man keine Geländetafel mehr legen muss und führen - **jeder für sich** - ebenfalls die „Große Wertung“ durch. Danach endet das Spiel.

Sieger ist der Spieler, dessen Stein auf der Wertungsleiste am weitesten vorne liegt.

Die Große Wertung

Ein Spieler, der seine „Große Wertung“ durchführt, betrachtet Palast für Palast. Punkte bekommt er nur für den ersten **oder** den zweiten Rang in einer Stadt.

Nimmt eine seiner Spielfiguren in einer Stadt den höchsten Rang ein, d.h. steht eine Figur auf einer höheren Ebene als die Figuren seiner Mitspieler, erhält er den vollen Wert des entsprechenden Palastes als Ruhmespunkte.

Besteht mit einem Mitspieler Gleichstand bei der „höchsten Figur“, hängt der erste Rang davon ab, wie hoch die zweite oder weitere Figuren der entsprechenden Spieler in der Stadt stehen. (Vgl. Höhenregel „Errichten und Ausbauen von Palästen“.)

Besteht Gleichstand mit allen Figuren eines Mitspielers, erhält der Spieler dennoch den vollen Wert des Palastes.

Nimmt der Spieler mit einer Figur in einer Stadt lediglich den zweithöchsten Rang ein, erhält er die Hälfte des jeweiligen Palastwertes.

Besteht beim zweiten Rang Gleichstand mit einem Mitspieler, erhält der Spieler, der die „Große Wertung“ durchführt, dennoch die Hälfte des Palastwertes.

Zum Zeichen dafür, dass ein Palast gewertet wurde, wird ein Aktionschip aus dem Vorrat auf den Palast gelegt. Nach der „Großen Wertung“ des Spielers werden diese wieder entfernt. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass kein Palast vergessen oder doppelt gewertet wird.

Beispiel

Bei einem Palast mit dem Wert 10 haben Spieler A, B, und C je 1 Figur auf der Höhe 3 stehen und außerdem je 1 Figur auf Höhe 2 und Höhe 1.

Spieler B hat noch 1 weitere Figur auf Höhe 1. Er erhält damit den 1. Rang und 10 Ruhmespunkte.

Die Spieler A und C nehmen den 2. Rang ein und erhalten später - wenn sie ihre „Große Wertung“ durchführen - jeweils 5 Ruhmespunkte. Dies gilt natürlich nur, wenn sich die Situation nicht noch einmal durch die Ausführung des letzten Zuges eines Spielers geändert hat. Es ist durchaus möglich, dass z.B. Spieler C durch seinen letzten Zug vor der „Großen Wertung“ noch eine Figur so platziert, dass er jetzt der Ranghöchste ist. In diesem Fall erhält er natürlich ebenfalls 10 Ruhmespunkte.

Hinweis: Ein Spieler, der die „Große Wertung“ für sich bereits abgeschlossen hat, kann sich weiterhin an der Ausrichtung von Palastfesten beteiligen und dafür Punkte erhalten.

Tipp:

Die „Große Wertung“ sollte man während des Spiels nicht aus den Augen verlieren, d.h. die Spieler sollten rechtzeitig darauf achten, in möglichst vielen Städten auf einer möglichst hohen Ebene zu stehen.

Außerdem sollte man mit dem eigenen Vorrat an 1- und 2-teiligen Geländetafeln haushalten, da diese Geländetafeln für die „Große Wertung“ entscheidend sein können.