

ASCALION

von JACK KITTREDGE, PETER OLOTKA,
BILL EBERLE und MICK ADO



**Ein Spiel um Handel, Entwicklung und Diplomatie
Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren**

1.0 Einleitung

ASCALION versetzt die Spieler auf einen mythischen Kontinent, wo sie ihre Barbarenvölker durch Handel, Entwicklung und Diplomatie zu Reichtum und Ruhm führen.

Wertvolle Rohstoffe finanzieren den Bau von Schiffen, Städten, Tempeln und Universitäten. Doch der Neid der Nachbarn bremst jede Entwicklung und führt bald zu Konflikten. Kriegsschiffe und Plünderer bedrohen den Frieden; Waffen werden für Angriff und Verteidigung entwickelt und andere Völker um Hilfe gebeten. Doch Bündnisse wechseln nach Runden und die Freunde von gestern sind die Feinde von morgen.

Einfach zu lernende Spielmechanismen, klare und übersichtliche Regeln sowie ein variabler Spielaufbau bieten Tausende von Möglichkeiten - kein Spiel gleicht dem anderen.

Wer organisiert seine Wirtschaft am besten und erhandelt die wichtigsten Rohstoffe?

Wer hält seine Gegner auf sichere Distanz und findet die geeigneten Bündnispartner?

Wem gelingt zuerst der Bau dreier Städte, die am Ende den Sieger bestimmen?

2.0 Spielmaterial

Regelbuch und Spielanleitung

Sie lesen gerade darin. Diese Anleitung hilft Ihnen, mit all dem bunten Spielmaterial ein lebhaftes Spiel zu erleben.

Sechsteiliger, puzzleartiger Spielplan

Er zeigt den fiktiven Kontinent ASCALION und die ihm vorgelagerten drei Inseln mit insgesamt 45 Ländern. Hellblaue Wasserfelder stellen flaches und dunkelblaue Felder tiefes Gewässer dar.

Vier Spielhilfen

Sie enthalten alle benötigten Tabellen, damit Sie nach einiger Erfahrung die Spielanleitung kaum noch benötigen.

Würfel

Er symbolisiert fiktive Naturkatastrophen und verhindert manchmal Produktion, Handel und Transporte auf dem Kontinent.

108 Einheiten (Krieger)



Je 18 in einer Farbe, die persönlichen Spielsteine für bis zu sechs Spieler. Jede Einheit besitzt einen Kampfwert von 1. Die Kampfwerte anderer Spielsteine, soweit sie einen besitzen, sind aufgedruckt.

30 große Rohstoffquellen

Je 6 Wald, Pferde, Gold, Kohle und Eisen. Sie werden als Rohstoffquellen zu Beginn eines Spieles auf dem Plan plaziert.



111 Rohstoffe

24 Holz, 24 Pferde, 21 Gold, 21 Kohle und 21 Eisen; Rohstoffe, die von den großen Rohstoffquellen produziert werden.



72 Entwicklungsgüter

24 Waffen, 18 Städte, 18 Boote und 12 Schiffe. Entwicklungsgüter erhält man im Eintausch gegen bestimmte Rohstoffkombinationen.



2 Tempel

Im Erweiterungsspiel überschwemmen Prediger dieser beiden Religionen die Länder ASCALIONS und nehmen maßgeblichen Einfluß auf Kriege und Konflikte. Der dritte Tempel kann als Ersatz verwendet werden.



42 religiöse Anhänger

21 Schwestern und 21 Brüder. Diese Spielsteine zeigen an, in welchen Ländern die jeweilige Religion bereits Einfluß gewonnen hat.



6 Universitäten

Für jedes Reich symbolisiert eine Universität den hohen ideologischen Standard, mit dem man den Religionen begegnen kann.



42 Bücher

Sie zeigen auf dem Plan, in welchen Ländern Bildung und Wissenschaft den Religionen widerstanden haben.



3.0 Spielziel

3.1 Der Einfache Sieg

ASCALION gewinnt, wer am Ende einer Angriffsphase 3 Städte besitzt und dadurch sein Volk in die Zivilisation geführt hat. Es ist durchaus möglich (und ein Erfolg beständiger Bündnisse), daß mehrere Spieler gleichzeitig ihre dritte Stadt errichten und so gemeinsam gewinnen.

3.2 Der Einzelsieg

Will man nur einen einzigen Gewinner ermitteln, siegt der Spieler, der als erster die meisten Städte (mindestens 3) errichtet. Erreichen mehrere Spieler in der gleichen Runde 3 Städte, spielt man weiter, bis ein Spieler am Ende einer Angriffsphase allein 3 oder mehr Städte besitzt.

4.0 Spielerzahl

Je nach Spielerzahl werden nicht alle Rohstoffquellen für ein Spiel benötigt: Bei 2 bis 4 Spielern wird nur mit 4 Wald, 3 Pferden, 3 Gold, 3 Eisen und 3 Kohle gespielt; bei 5 und 6 Spielern mit 5 Wald, 4 Pferden, 4 Gold, 4 Eisen und 4 Kohle. Die restlichen Rohstoffquellen dienen als Ersatz.

Bei 2 bis 4 Spielern spielt man nur auf dem großen Kontinent und läßt die drei Inseln außer acht. Bei 5 und 6 Spielern werden die Inseln hinzugenommen.

Nach einiger Spielerfahrung bleibt es den Spielern selbst überlassen, welche Kombination von Rohstoffquellen und Inseln sie in das Spiel einbauen.

4.1 Der Spielaufbau

Der Spielplan wird zusammengesetzt und in die Mitte des Spieltisches gelegt.

Je nach Spielerzahl und den Vorgaben unter 4.0 werden die Rohstoffquellen verdeckt gemischt und gleichmäßig unter die Spieler verteilt. Ohne die Rohstoffquellen vorher anzusehen, setzen die Spieler sie in beliebige Länder auf dem Kontinent und den Inseln. Dabei darf in jedem Land nur eine Rohstoffquelle plaziert werden. Nachdem alle gesetzt wurden, werden sie umgedreht. Für das gesamte Spiel bleiben die Rohstoffquellen nun unverrückbar an ihrem Platz.

Jeder Spieler wählt sich 18 Einheiten einer Farbe. Durch den Würfel wird ein Startspieler ermittelt. Beginnend bei diesem Startspieler und danach fortsetzend *gegen den Uhrzeigersinn* setzt nun jeder Spieler reihum einen seiner Spielsteine in ein beliebiges Land, in dem sich noch keine Einheit befindet. Sind alle Länder in Besitz genommen, beginnt der Spieler, der als letzter eine Einheit plaziert hat, mit dem eigentlichen Spiel. Die anderen Spieler folgen jeweils *im Uhrzeigersinn*.

Die benötigten Rohstoffe und Entwicklungsgüter sollte man gleichmäßig unter alle Mitspieler aufteilen, so daß jeder für die Verwaltung von ein oder zwei Sorten zuständig ist (ein Spieler verwaltet zum Beispiel das Gold und die Waffen). Dies erleichtert in den Phasen *Entwicklung* und *Produktion* die Handhabung der Spielsteine.

5.0 Spielablauf

ASCALION *wird in Runden zu je 6 Phasen gespielt*. Der Startspieler wechselt dabei von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn. Er hat die Aufgabe, in den Phasen *Produktion*, *Handel* und *Transport* zu würfeln, deshalb liegt der Würfel auch immer vor dem Startspieler. In den Phasen *Wechsel des Startspielers*, *Entwicklung* und *Angriff* wird nicht gewürfelt. Die Phasen im einzelnen:

- Phase 1 Wechsel des Startspielers
- Phase 2 Entwicklung
- Phase 3 Produktion
- Phase 4 Handel
- Phase 5 Transport
- Phase 6 Angriff

6.0 Würfeln

Zu Beginn der Phasen *Produktion*, *Handel* und *Transport* ist es die Aufgabe des Startspielers, jeweils festzustellen, ob diese Phasen überhaupt stattfinden. Der Würfel symbolisiert hier mögliche Naturkatastrophen oder andere Widrigkeiten, die eine Durchführung der jeweiligen Phase verhindern können.

Der Startspieler würfelt zu Beginn der einzelnen Phase einmal. Würfelt er eine 1, 2, 3 oder 4, dann findet die Phase statt. Bei einer 5 fällt die Phase komplett aus und man setzt das Spiel mit der nächsten Phase fort. Bei einer 6 müssen die Spieler darüber abstimmen, ob sie die entsprechende Phase durchführen wollen. Der Startspieler gibt als erster seine Stimme ab, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Es gilt die einfache Mehrheit. Bei Stimmengleichheit liegt die endgültige Entscheidung beim Startspieler, der durchaus seine erste Meinung ändern darf.

7.0 Wechsel des Startspielers (Phase 1)

Zu Beginn einer neuen Runde wird der Spieler links vom Startspieler der vergangenen Runde zum neuen Startspieler. Der Startspieler der allerersten Runde ist immer der Spieler, der als letzter eine Einheit auf dem Spielplan plaziert hat. Der Startspieler hat die Aufgabe, in den Phasen 3, 4 und 5 zu würfeln und erhält deshalb auch immer den Würfel, den er sichtbar vor sich auf den Tisch legt.

8.0 Entwicklung (Phase 2)

Durch bestimmte Rohstoffkombinationen ist es den Spielern möglich, Städte, Waffen, Boote und Schiffe zu entwickeln. Die dazu benötigten Rohstoffe müssen alle in vorhergehenden Phasen in das Land transportiert worden sein, in dem man die Entwicklung beabsichtigt. In der Phase Entwicklung tauscht man dann seine Rohstoffkombinationen gegen die gewünschten Entwicklungsgüter ein und legt die Rohstoffe in den Vorrat zurück.

In der Phase Entwicklung wird nicht gewürfelt — diese Phase findet immer statt. Der Startspieler beginnt mit dem Eintausch seiner Rohstoffkombinationen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

8.1 Die Rohstoffkombinationen

Folgende Rohstoffkombinationen können gegen entsprechende Entwicklungsgüter eingetauscht werden:

- 1 Eisen + 1 Kohle = 1 Waffe
- 2 Gold = 1 Waffe
- 1 Holz + 1 Gold + 1 Eisen + 1 Kohle - 1 Stadt
- 4 Gold = 1 Stadt
- **3 Holz = 1 Boot**
- 5 Holz = 1 Schiff
- 5 Gold = 1 Schiff

In der Entwicklungsphase, in der zum erstenmal Boote gebaut werden, kostet jedes Boot nur 2 Holz, in jeder weiteren Entwicklungsphase gilt der Kurs von 3 Holz für 1 Boot.

In der Entwicklungsphase, in der zum erstenmal Schiffe gebaut werden, kostet jedes Schiff nur 4 Holz bzw. 4 Gold, in jeder weiteren Entwicklungsphase gilt der Kurs von 5 Holz bzw. 5 Gold für 1 Schiff.

8.2 Plazierung

Städte und Waffen werden in den Ländern plaziert, in denen sich die entsprechende Rohstoffkombination befunden hat. Städte dürfen niemals auf Booten oder Schiffen plaziert werden, dagegen können hier Waffen eingesetzt werden. Ein Boot wird auf den Fluß bzw. auf ein hellblaues Seefeld direkt neben das Land gesetzt, in dem sich die Rohstoffkombination befunden hat. Dementsprechend setzt man ein Schiff auf ein hellblaues oder dunkelblaues Seefeld neben dem entsprechendem Land.

Sobald ein Boot oder Schiffeingesetzt wird, plaziert der jeweilige Spieler einen seiner Krieger darauf.

Entwicklung ist nur in eine Richtung möglich, d.h., Rohstoffe lassen sich in Entwicklungsgüter verwandeln, aber Entwicklungsgüter nicht wieder zurück in Rohstoffe!

9.0 Produktion (Phase 3)

In der Phase Produktion können aus allen Rohstoffquellen die entsprechenden Rohstoffe produziert und gefördert werden. Der Startspieler muß würfeln, ob die Phase stattfinden kann (siehe 6.0).

9.1 Plazierung

Findet die Phase Produktion statt, plaziert man in jedem Land, das eine Rohstoffquelle besitzt, einen Rohstoff; beispielsweise kommt zu einer großen Wald-Rohstoffquelle ein kleiner Wald-Spielstein, zu einer großen Kohle eine kleine hinzu.

Neue Rohstoffe werden nur zu Rohstoffquellen in Länder gelegt, in denen der Rohstoff auch verarbeitet wurde und somit keiner mehr vorhanden ist. Befindet sich z.B bei einer Kohle-Rohstoffquelle noch ein Kohle-Rohstoff, dann wird in der Phase Produktion kein neuer Kohle-Rohstoff mehr hinzugefügt!

Einzigste Ausnahme sind hier die Pferde. Eine Pferdezucht wirft immer Nachwuchs ab, auch wenn sich noch ein Pferd im Land der Rohstoffquelle (die ja eigentlich eine Pferdezucht darstellt) befindet. Jedoch dürfen niemals 2 Pferde in einem Land stehen. Ein neu hinzukommendes Pferd wird statt dessen in einem benachbartem Land plaziert, das man selbst besitzen muß. Man kann seine neu hinzukommenden Pferde auch in weiter entfernte eigene Länder ohne Pferd setzen, sofern man immer zur Rohstoffquelle Pferd (bzw. zu seiner Pferdezucht) eine ununterbrochene Kette von eigenen Ländern mit jeweils einem Pferd bilden kann.

9.2 Städte und Produktion

Wer in einem Land mit einer Rohstoffquelle eine Stadt baut, erhöht seine Produktivität auf das Doppelte und erhält für diese Rohstoffquelle jeweils 2 Rohstoffe. Der Einfluß einer Stadt erstreckt sich auch auf alle eigenen, direkt benachbarten Länder. Auch hier wird die Produktion verdoppelt. Pferde bilden hier erneut eine Ausnahme, denn es gibt immer nur ein einziges Pferd hinzu (siehe auch unter 9.1).

Befinden sich bei einer Rohstoffquelle mit bzw. neben einer Stadt bereits zwei entsprechende Rohstoffe, so erfolgt keine weitere Erhöhung der Förderung. Befindet sich dort jedoch nur ein Rohstoff, so erhält man einen hinzu. Sollten gar zwei Länder mit je einer Stadt und je einer Rohstoffquelle benachbart sein, so bleibt es bei der *maximalen* Produktion von zwei Rohstoffen je Rohstoffquelle.

10.0 Handel (Phase 4)

In der Phase Handel können die Spieler untereinander Rohstoffe (auch Pferde!) tauschen, um die gewünschten Kombinationen zu erhalten. Der Startspieler muß würfeln, ob die Phase stattfinden kann (siehe 6.0).

10.1 Voraussetzungen

Nur Spieler, die auf dem Spielplan auch mindestens eine gemeinsame Grenze besitzen, können miteinander handeln. Jeder Spieler darf beliebig oft handeln. Das Mengenverhältnis ist nicht festgelegt, jedoch müssen die beteiligten Handelspartner immer mindestens einen Rohstoff miteinander tauschen. Einige Beispiele für den Handel:

- 1 Holz gegen 1 Kohle
- 2 Eisen gegen 1 Pferd
- 1 Holz + 1 Kohle -t- 1 Eisen gegen 2 Gold
- 1 Gold gegen 1 Gold
- 2 Eisen gegen 2 Eisen

10.2 Vorgehensweise

Beim Handel nimmt man einfach das bzw. die entsprechenden Rohstoffe aus beliebigen eigenen Ländern und überreicht sie seinem Tauschpartner. Die Spieler dürfen die erhandelten Rohstoffe dann in *beliebige eigene Länder* plazieren. Der Tausch von gleichen Rohstoffen miteinander (etwa Gold gegen Gold) ist ein erlaubter Weg, um Rohstoffe außerhalb eines Landes zu bringen und eine weitere Produktion in folgenden Spielrunden zu ermöglichen.

Kommt es zu Diskussionen, wer zuerst seine erhandelten Rohstoffe plazieren soll, so beginnt immer erst der Startspieler bzw. der Spieler, der dem Startspieler am nächsten sitzt.

10.3 Optionale Handelsregel

Zu Spielbeginn sollten die Spieler sich darauf einigen, ob sie mit dieser zusätzlichen Handelsregel spielen wollen. Normalerweise muß man mit seinem Handelspartner mindestens eine gemeinsame Grenze besitzen (siehe auch 10.1). Mit dieser Option muß man seinen Handelspartner nach den normalen Bewegungsregeln innerhalb einer fiktiven Transportphase erreichen können. Etwa von einer Insel aus mit einem Boot oder Schiff zum Festland oder aber mit einem Boot über den Fluß. Es genügt, daß man den Handelspartner erreichen kann, ein Rückweg ist nicht erforderlich. Versucht man diesen Kontakt über den Fluß, so muß man die Passageregel beachten (siehe auch 11.6) und vor Beginn des eigentlichen Handels die nötigen Genehmigungen einholen (vielleicht gar als Bestandteil eines folgenden Handels?). Eine einmal erteilte Passageerlaubnis gilt für eine komplette Handelsphase und darf in derselben nicht wieder zurückgenommen werden.

11.0 Transport (Phase 5)

In der Phase Transport können die Spieler Rohstoffe und Waffen von einem Land in eines oder mehrere andere eigene Länder versetzen. Als Transport bezeichnet man eine komplette Bewe-

gung von Rohstoffen, Waffen, Booten oder Schiffen im Rahmen dieser Regeln.

Achtung! Nur Rohstoffe und Waffen können transportiert werden — Städte und Einheiten verlassen niemals ihr Gebiet!

Der Startspieler muß würfeln, ob diese Phase stattfinden kann (siehe 6.0).

11.1 Anzahl der Bewegungen

Normalerweise darf jeder Spieler in der Phase Transport nur einen einzigen Transport durchführen: *entweder* zu Fuß *oder* zu Pferde *oder* mit dem Boot *oder* mit dem Schiff. Zusätzliche Bewegungen sind nicht erlaubt. Natürlich kann auch ein Pferd, Boot oder Schiff bewegt werden, ohne Rohstoffe zu transportieren.

Für je 3 Länder, die ein Spieler zu Beginn einer Transportphase mehr besitzt als zu Spielbeginn, darf er eine -weitere Bewegung ausführen.

In einem Spiel mit 4 Personen beginnt jeder Spieler normalerweise mit 9 Ländern. Wer nun 12 besitzt, darf eine zusätzliche Bewegung ausführen. Wer gar 15 Länder besitzt, darf zwei zusätzliche Bewegungen ausführen.

Boote und Schiffe werden in diesem Zusammenhang auch als Länder gewertet!

11.2 Transport zu Fuß

Zu Fuß darf man eine beliebige Anzahl Rohstoffe und Waffen von einem Land in ein direkt benachbartes eigenes Land transportieren. Dabei wird nur eine Grenzlinie überquert. Ein Transport über den Fluß in ein gegenüberliegendes eigenes Land ist möglich. Die transportierten Güter überqueren also nur eine einzige Grenze bzw. den Fluß an einer Stelle.

11.3 Transport zu Pferde

Zu Pferde darf man eine beliebige Anzahl Rohstoffe und Waffen über zwei Landesgrenzen (dabei auch über den Fluß) transportieren, sofern man alle betretenen Länder selbst besitzt. Unterwegs darf man beliebige Güter abladen und aufnehmen.

Beispiel: Ein Pferd beginnt in Ys und lädt 2 Gold, 1 Kohle und 1 Waffe auf. Es zieht nun in das benachbarte Comorium und lädt dort 1 Gold und 1 Kohle ab und nimmt gleichzeitig 1 Holz und 1 Eisen auf. Von dort zieht es in das dritte benachbarte Land Doilan, wo es seine gesamte Ladung ablädt.

11.4 Transport über eine Pferdekette

Ein Transport von Rohstoffen oder Waren durch Pferde ist auch über mehr als zwei benachbarte Länder möglich, sofern man in allen beteiligten Ländern Pferde besitzt. Im Rahmen einer ununterbrochenen Pferdekette ist auch ein unbeschränkter Transport von Gütern möglich, solange der Transport nur in eine Richtung ausgeführt wird. Dabei können Güter beliebig auf- und abgeladen werden.

Beispiel zum Transport über eine Pferdekette

Ein Spieler will mit Hilfe seiner Pferdekette (in den Ländern Mabaron, Ikarien, Orphir und Revena) eine Stadt bauen und diese durch zwei Waffen absichern.

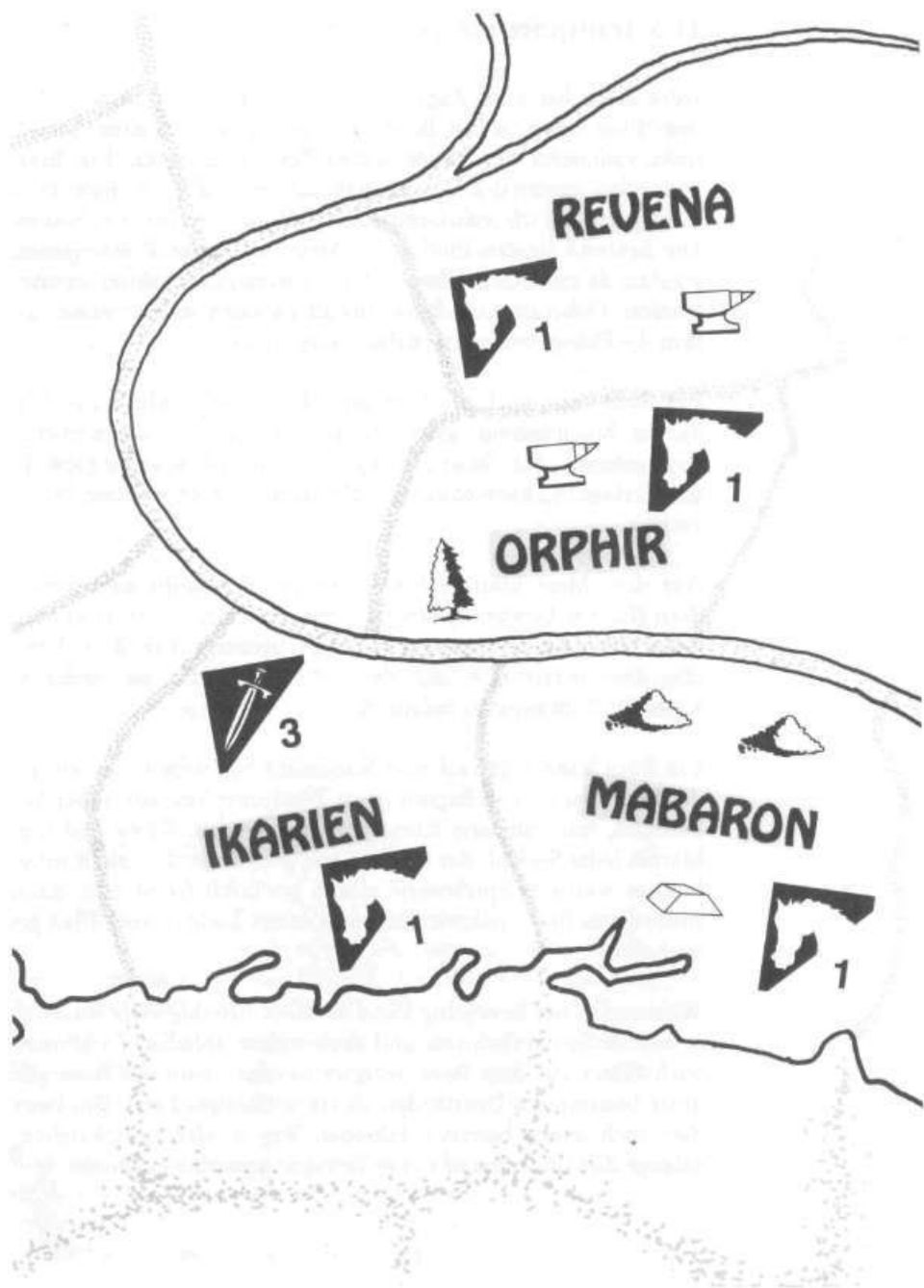
Dazu bewegt er 2 Kohle und 1 Gold aus Mabaron nach Ikarien.

Dort lädt er die Waffe auf und zieht nach Orphir.

Hier läßt er 1 Kohle zurück, lädt aber 1 Baum auf und zieht nach Revena.

In Revena befindet sich nun eine Kombination aus je einem Rohstoff, die in der kommenden Entwicklungsphase in eine Stadt umgewandelt wird.

In Orphir liegen 1 Kohle und 1 Eisen, die zu einer Waffe »entwickelt« werden können.



REVENA



ORPHIR



IKARIEN



MABARON



11.5 Transport mit dem Boot

Jedes Boot hat eine Zugweite von 8 Bewegungspunkten. Auf dem Fluß benötigt ein Boot für jede Grenzlinie eines Landes *links und rechts* des Flusses einen Bewegungspunkt. Ein Boot kann also maximal 8 Grenzlinien passieren. Bei der Bewegung zählt man einfach *jede* Grenzlinie links und rechts des Flusses. Die Einfahrt in den Fluß vom Meer aus kostet 2 Bewegungspunkte, da zwei Grenzlinien (Küstenlinien) gleichzeitig passiert werden. Dabei darf ein Boot nur an Ländern vorbeiziehen, die ihm die Passage erlauben (siehe hierzu 11.6).

Ein Boot kann auch die Mündung des Flusses verlassen und in die See hinausfahren. Jedes hellblaue Seefeld verbraucht aber 2 Bewegungspunkte. Steht dem Boot nur noch 1 Bewegungspunkt zur Verfügung, kann es ein Seefeld nicht betreten und der Punkt verfällt.

Auf dem Meer können Boote nur auf den hellblauen Seefeldern (flaches Gewässer) bewegt werden, wobei es für jedes hellblaue Seefeld zwei Bewegungspunkte benötigt. Ein Boot kann also über maximal 4 Seefelder ziehen. Dunkelblaue Seefelder kann ein Boot niemals befahren.

Ein Boot kann maximal eine Runde auf See stehen bleiben. Jedes Boot, das sich zu Beginn einer Transportphase auf hoher See befindet, muß an eine Küste gezogen werden. Küste bedeutet hierbei jedes Seefeld, das an ein Land grenzt. Ist dies nicht möglich, es wurde beispielsweise eine 5 gewürfelt (siehe 6.0), dann sinkt dieses Boot und wird mitsamt seiner Ladung vom Plan genommen.

Während seiner Bewegung kann ein Boot beliebig viele Rohstoffe und Waffen aufnehmen und auch wieder abladen. Es können auch Güter auf dem Boot gelagert werden, denn ein Boot gilt unter bestimmten Umständen als eigenständiges Land. Ein Boot darf auch seinen bereits gefahrenen Weg wieder zurückziehen, solange dies im Rahmen seiner Bewegungspunkte geschieht.

11.6 Passageregel

Ein Boot ist in seiner Zugweite von der Stärke der Länder abhängig, an deren Ufern es sich gerade befindet. Auf seiner Fahrt auf dem Fluß passiert es immer die Ufer von 2 Ländern gleichzeitig (ein Land links und ein Land rechts vom ihm). Es darf seine Fahrt nur *fortsetzen*, wenn ihm der oder die Besitzer dieser Länder die Weiterfahrt erlauben oder aber wenn die gesamte Stärke des Bootes größer ist als die der betreffenden Länder zusammen. Hier gelten die Länder, an deren Ufer sich das Boot gerade befindet und nicht das Land, wo das Boot hinziehen möchte.

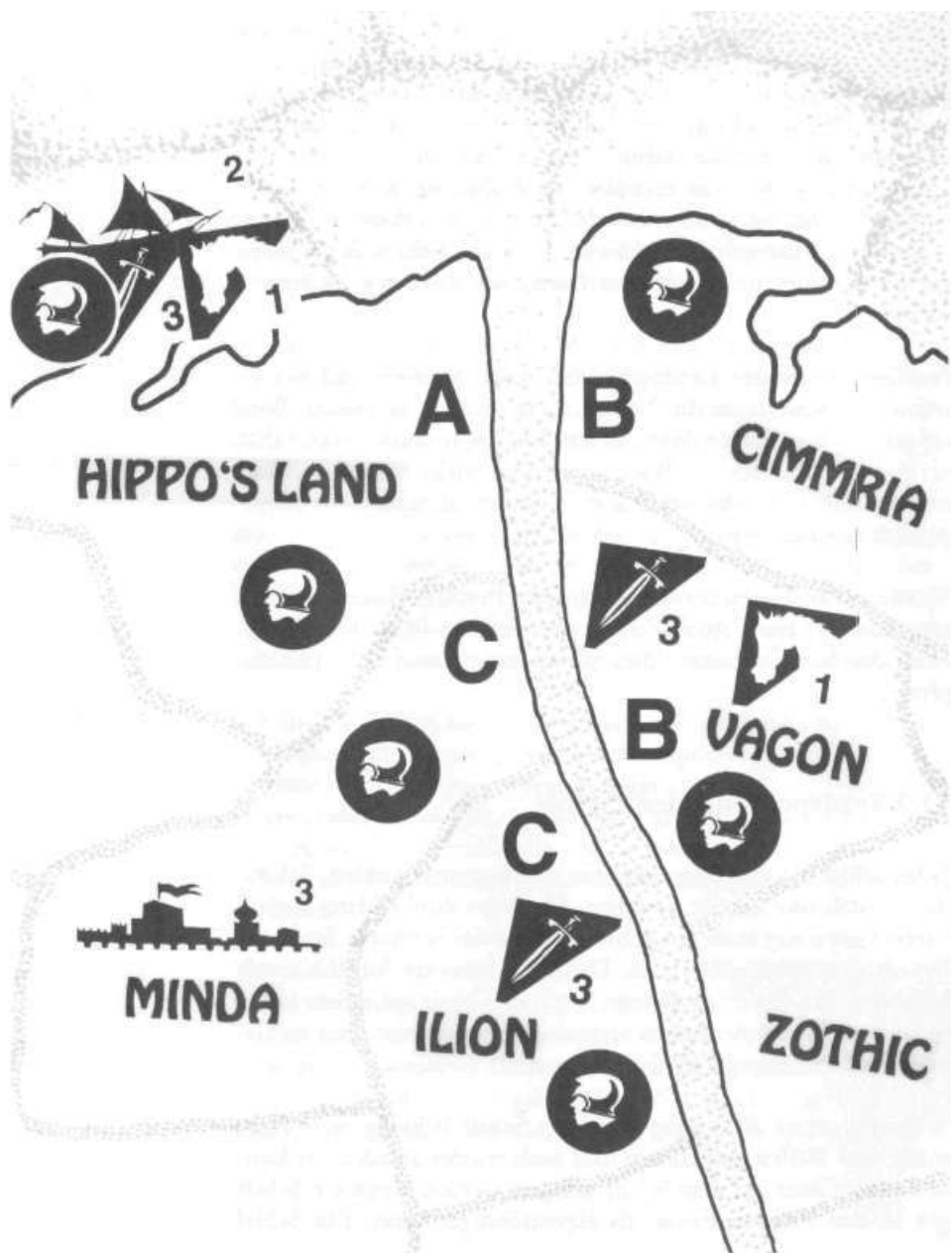
Gehören die beiden Länder verschiedenen Spielern und nur einer von ihnen erlaubt die Passage, dann muß die Stärke des Bootes größer sein als der Wert des Landes, das ihm die Weiterfahrt verbieten will. Kann ein Boot seine Fahrt nicht fortsetzen, muß es stehenbleiben oder im Rahmen seiner übrigen Bewegungspunkte zurückziehen.

Wurde einem Boot auf der Hinfahrt die Passage erlaubt, so kann man ihm bei einer Rückfahrt in der gleichen Phase die Durchfahrt durchaus verbieten (dies gilt nicht während der Handelsphase).

11.7 Transport mit dem Schiff

Jedes Schiff hat eine Zugweite von 8 Bewegungspunkten. Schiffe dürfen sich nur auf See bewegen. Für jedes dunkelblaue Seefeld (tiefes Gewässer) muß ein Schiff 1, für jedes hellblaue Seefeld 2 Bewegungspunkte aufwenden. Den Fluß kann ein Schiff niemals befahren. Ein Schiff darf seine Bewegung auch auf jedem beliebigen Seefeld beenden, es ist niemals gezwungen ans Ufer zu ziehen. Eine Passageregel für Schiffe existiert nicht.

Während seiner Bewegung kann ein Schiff beliebig viele Rohstoffe und Waffen aufnehmen und auch wieder abladen. Es können auch Güter auf dem Schiff gelagert werden, denn ein Schiff gilt in den meisten Fällen als eigenständiges Land. Ein Schiff



2



HIPPO'S LAND

A

B

CIMMRIA



C



3



1

B VAGON



C



3

MINDA



3

ILION



ZOTHIC

darf auch seinen bereits gefahrenen Weg wieder zurückziehen, solange dies im Rahmen seiner 8 Bewegungspunkte geschieht.

Beispiel zur Bootsbewegung und zur Passageregel
Spieler (A) startet mit seinem Boot (beladen mit Waffe, Pferd und Krieger = Kampfwert 7) auf dem westlichen Seefeld an der Küste von Hippo's Land.

Das östliche Seefeld kostet die ersten 2 Bewegungspunkte.

Das Überfahren der Mündungslinie mit den Grenzen (Küsten) von Hippo's Land und Cimmria kostet ebenfalls 2 Bewegungspunkte.

Die Weiterfahrt über die Grenze von Cimmria nach Vagon kann Spieler (B) nicht verwehren, und Spieler (A) genehmigt sich selbst natürlich die Passage.

Für die ungehinderte Überquerung der Grenze nach Minda ist das Boot stark genug.

Für die Weiterfahrt nach Ilion wird die Erlaubnis der Länder Minda und Vagon benötigt, da beide zusammen einen Kampfwert von 9 aufweisen. Spieler (C) verweigert die Passage, doch Spieler (B) genehmigt die Durchfahrt.

Die Grenze nach Zothic stellt ebenfalls kein Hindernis mehr dar, und das Boot beendet mit dem achten Bewegungspunkt seine Fahrt an den Ufern der Länder Ilion und Zothic.

(Vermutlich greift es in der Angriffsphase Ilion mit Hilfe von Spieler (B) an.)

11.8 Begrenzung von Pferden und Waffen

Nach Abschluß der Transportphase und jeder Bewegung in einer anderen Phase, darf es in keinem Land (und hier gelten Boote und Schiffe als Länder) mehr als eine Waffe und ein Pferd geben. Befinden sich in einem Land mehr als eine Waffe und ein Pferd, so werden diese ersatzlos vom Spielplan genommen und in den Vorrat zurückgelegt.

12.0 Angriff (Phase 6)

In der Phase Angriff haben die Spieler die Möglichkeit, andere Länder anzugreifen, um an wichtige Rohstoffquellen, Rohstoffe oder Entwicklungsgüter zu gelangen oder um ihren Einflußbereich zu vergrößern.

Vor der Phase Angriff wird nicht gewürfelt, sie findet immer statt. Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Angriff — sofern er angreifen will. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

12.1 Ablauf eines Angriffs

Ein Spieler darf nur ein fremdes Land angreifen, das mit mindestens einem seiner Länder eine gemeinsame Grenze hat. Länder, die sich am Fluß gegenüber liegen, besitzen in diesem Sinne eine gemeinsame Grenze.

Auch ein Boot oder Schiff gilt im Rahmen des Angriffs als ein Land. Ein Spieler kann ein Boot oder Schiff während der Transportphase (siehe 11.0) an die Küste oder das Ufer eines fremden Landes oder einer fremden Insel bringen und gegen dieses Land in der Angriffsphase einen Angriff versuchen.

Zuerst wählt der Spieler das Land aus, das er angreifen will. Danach kann ein zusätzlicher Transport (siehe 12.5) erfolgen. Sowohl Angreifer wie auch Verteidiger können eventuell beteiligte Spieler um Beistand bitten (siehe 12.6). Schließlich werden die endgültigen Kampfwerte von Angreifer und Verteidiger berechnet und so der Ausgang des Angriffs bestimmt.

12.2 Anzahl der Angriffe

Normalerweise darf jeder Spieler nur einen einzigen Angriff in dieser Phase durchführen. War dieser Angriff erfolgreich, darf der Spieler sofort einen zweiten Angriff starten.

Achtung! In der ersten Spielrunde ist kein zusätzlicher zweiter Angriff erlaubt!

12.3 Städtebonus

Für jede Stadt, die ein Spieler besitzt, darf er nach dem ersten *oder* zweiten *erfolgreichen* Angriff einen zusätzlichen Transport durchführen. Bei diesem Transport dürfen auch ganz normal Rohstoffe bewegt werden und dieser Transport muß nicht in Zusammenhang mit einem eventuellen zweiten Angriff stehen. Schlägt ein zweiter Angriff fehl, kann der Städtebonus nicht mehr in Anspruch genommen werden.

12.4 Kampfwert

Der Kampfwert eines Landes, Bootes oder Schiffes entspricht der Summe aller vorhandenen Spielsteine mit einer Wertangabe sowie der Einheiten (Krieger), die immer einen Kampfwert von 1 haben. Dabei kann grundsätzlich nur ein Spielstein von jeder Sorte vorhanden sein (siehe 11.8). Im einzelnen sind dies:

- Krieger — Wert 1
- Pferd - Wert 1
- Boot - Wert 2
- Waffe - Wert 3
- Stadt — Wert 3
- Schiff — Wert 4

12.5 Zusätzlicher Transport

Wurde ein Angriff gegen ein Land ausgesprochen, kann ein Spieler im Rahmen dieses Angriffs einen Extra-Transport durchführen. Bewegt werden dürfen nur Pferd, Waffe, Boot und Schiff bzw. erlaubte Kombinationen davon. Mit diesem zusätzlichen Transport müssen die bewegten Spielsteine so gezogen werden, daß sie direkt an dem Angriff beteiligt sind.

So ist es möglich, ein Pferd und eine Waffe aus einem zwei Felder entfernten Land durch ein eigenes direkt neben das angegriffene Land zu ziehen. Oder man bewegt ein Boot an die Küste oder das Ufer des angegriffenen Landes. Alles in allem ist aber nur ein einziger zusätzlicher Transport erlaubt, der sich an den Regeln der Phase 11.0 orientieren muß.

12.6 Bündnisse

Ausgangspunkt aller Berechnungen ist immer das angegriffene Land. Sämtliche Länder, die mit diesem Land eine gemeinsame Grenze besitzen, können Einfluß auf den Ausgang des Konfliktes nehmen. Dazu gehören auch Länder auf der anderen Seite des Flusses sowie Boote und Schiffe, die an dem Ufer bzw. der Küste des angegriffenen Landes liegen.

Nachdem der Angreifer seinen zusätzlichen Transport (siehe 12.5) durchgeführt hat, haben Angreifer und Verteidiger die Möglichkeit, andere Spieler um Unterstützung bei diesem Konflikt anzurufen. Ausgehend vom Startspieler müssen alle beteiligten Mitspieler reihum bekanntgeben, ob sie die Werte ihrer Länder dem Angreifer oder dem Verteidiger zukommen lassen, oder ob sie sich neutral verhalten wollen. Ein einmal ausgesprochenes Votum gilt. Jede Zusage bezieht sich aber immer nur auf einen einzigen Konflikt.

Bündnispartner können im Rahmen eines Konfliktes niemals Spielsteine bewegen und durch Länder von Bündnispartnern darf man keine Spielsteine ziehen.

Beispiel zur Angriffsphase

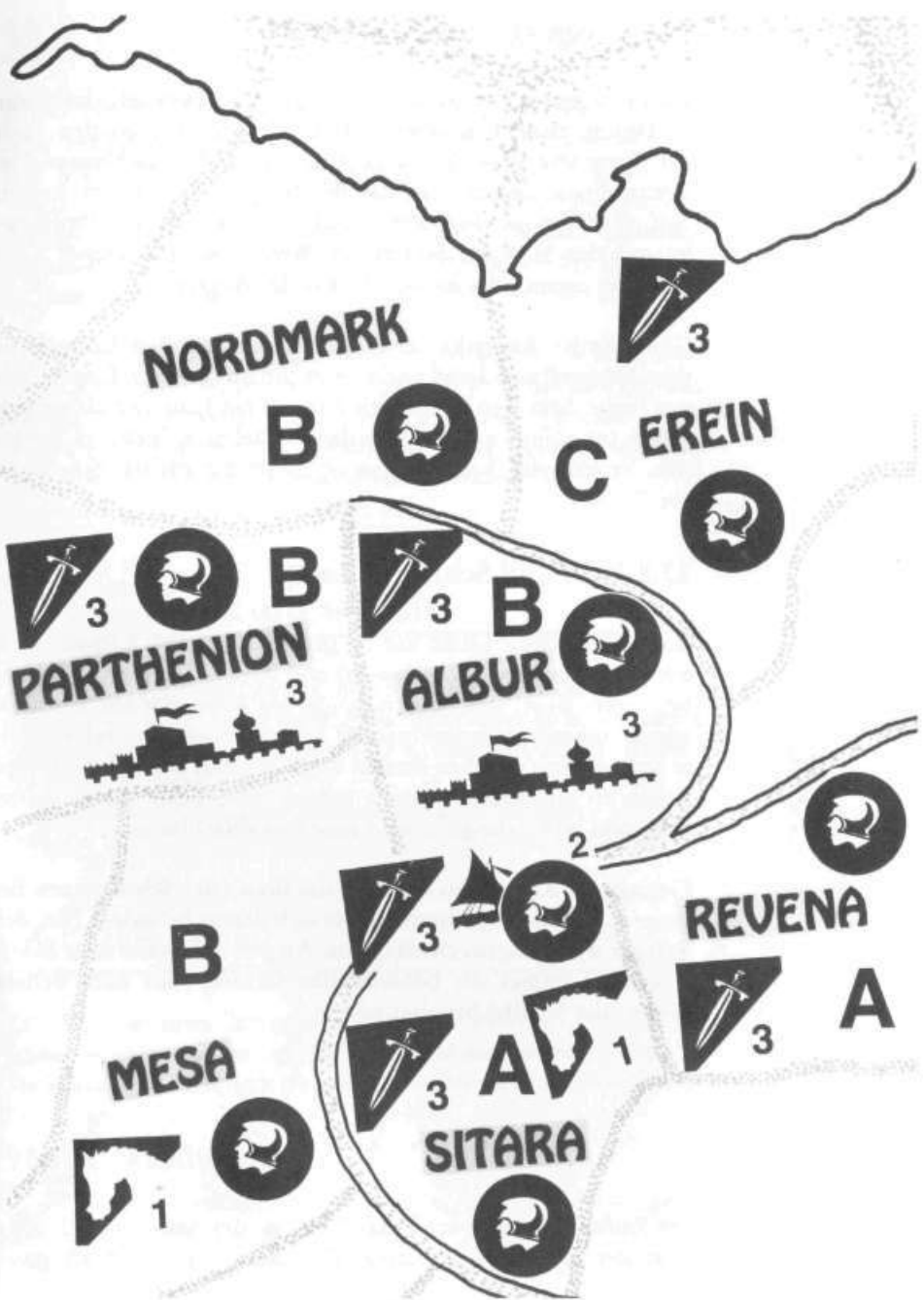
Ein umfangreicher Angriff aus der Schlußphase einer Partie, an dem sieben Länder beteiligt sind:

Spieler (A) besitzt die Länder Sitara (Wert 5), Revena (Wert 4) und das Boot (Wert 6), das er mit seinem zusätzlichen Transport an die Küste von Albur gezogen hat. Er hat einen Angriff auf Albur angekündigt, das Spieler (B) gehört.

Spieler (B) besitzt die Länder Nordmark (Wert 1), Parthenion (Wert 7), Mesa (Wert 2) und Albur (Wert 7).

Spieler (A) besitzt insgesamt einen Wert von 16 (inclusive dem Bonuspunkt für einen Angriff) und Spieler (B) besitzt einen Gesamtwert von 17.

Die Entscheidung liegt nun bei Spieler (C), der Erein (Wert 4) besitzt. Bleibt (C) neutral oder geht ein Bündnis mit (B) ein, dann verliert (A) seinen Angriff. Paktiert Spieler (C) mit Spieler (A), dann gewinnt (A) mit 20 zu 17 Punkten und erobert Albur mit der Stadt und der Waffe.



NORDMARK



B



C

EREIN



B



ALBUR



PARTHENION



2

B



REVENA



MESA



A



A

SITARA



12.7 Ausgang eines Konfliktes

Sowohl Angreifer wie auch Verteidiger berechnen alle ihnen zur Verfügung stehenden Werte. Dabei eingerechnet werden auch die Werte von allen dem angegriffenen Land benachbarten Gebieten, deren Spieler sich als Bündnispartner beteiligt haben. *Schließlich hat ein Angreifer immer einen Bonuspunkt.* Der Spieler mit der höchsten Summe an Werten gewinnt diesen Konflikt. Bei einem Gleichstand verliert der Angreifer.

Gewinnt der Angreifer, so nimmt er den fremden Krieger aus dem angegriffenen Land und ersetzt ihn durch einen Krieger seiner Farbe. Sein Gebiet hat sich nun um ein Land mit all seinem Inhalt vergrößert und er kann den Städtebonus (siehe 12.3) nutzen. Verliert der Angreifer, so ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

12.8 Boot und Schiff im Kampf

Boote und Schiffe gelten fast im gesamten Spiel als Länder (oder besser gesagt: bewegliche Inseln) und können sich an Angriffen beteiligen. Es ist aber auch möglich, ein Boot oder ein Schiff direkt anzugreifen. Gegeneinander können Boote und/oder Schiffe nur auf dem gleichen Seefeld kämpfen. Auf dem Fluß müssen Boote im gleichen Abschnitt stehen, d.h., beide Boote haben links und rechts die gleichen Länder als »Nachbarn«.

Gelingt ein Angriff, so wechselt das Boot oder Schiff seinen Besitzer mit all den Spielsteinen, die sich darauf befinden. Nur der Krieger wird ausgewechselt. Beim Angriff auf Boote oder Schiffe können immer alle benachbarten Gebiete (also auch weitere Boote oder Schiffe) beteiligt sein.

13.0 Begrenzung der Spielsteine

Außer bei den Kriegeren können nur so viele Spielsteine eingesetzt werden, wie in diesem Spiel vorhanden sind. Sind also einmal Waffen, Rohstoffe, Städte, Boote und Schiffe ausgegangen, stehen keine weiteren mehr zur Verfügung. Ist abzusehen, daß die Spielsteine im Rahmen einer Entwicklungs- oder Produktionsphase zur Neige gehen, so werden immer erst der Startspieler dieser Runde und danach die Spieler links von ihm bedient.

Hat ein Spieler sämtliche 18 Krieger auf dem Plan, so kann man auf beliebige Art weitere Krieger ins Spiel bringen. Im Spiel mit weniger als 6 Personen, benützt man dazu die noch nicht eingesetzten Farben. Erwartungsgemäß tritt dieser Umstand aber nur im 2 oder 3 Personenspiel ein, so daß sich hier jeder Spieler von Beginn an zwei Farben auswählen sollte.

14.0 Erweiterungsregeln

Nach einiger Spielerfahrung ist es möglich, ASCALION mit dem bisher noch nicht benötigtem Spielmaterial zu erweitern und ein weitaus komplexeres Spiel kennenzulernen. Bei dieser Erweiterung werden benötigt:

2 Tempel und 6 Universitäten als Entwicklungsgüter sowie 42 religiöse Anhänger und 42 Bücher für die Produktionsphase.

15.0 Tempel

Der Besitzer eines Tempels — eigentlich deren geistiges Oberhaupt — kann mit seinen religiösen Anhängern fremde Länder »bekehren« und dadurch diese Gebiete entscheidend schwächen.

15.1 Entwicklung

Ein Tempel kann nur in der Phase Entwicklung errichtet werden. Zu Beginn einer jeden Entwicklungsphase wird zuerst der

Startspieler befragt, ob er ein solches Zentrum errichten will. Lehnt er ab, werden die anderen Spieler im Uhrzeigersinn befragt.

Zum Aufbau eines Tempels muß ein Spieler »ein Jahr in Armut und Andacht« verbringen und darf in der Produktionsphase der gleichen Runde keine Rohstoffe produzieren, unabhängig davon, ob diese Produktionsphase stattfindet oder nicht. Geht der Spieler diese Bedingung ein, setzt er sofort einen der beiden Tempel in ein eigenes Land seiner Wahl.

Mit Einsatz der Erweiterungsregel ist auch bereits in der ersten Runde eines Spieles eine Entwicklungsphase möglich, in der jedoch nur ein Tempel errichtet werden kann. In einer Spielrunde kann immer nur ein Tempel entstehen. Ein weiterer kann frühestens in der nächsten Runde folgen.

15.2 Produktion

Der Besitzer eines Tempels erhält in jeder Produktionsphase — sofern diese stattfindet — zwei seiner Anhänger (Brüder oder Schwestern), die er sofort zur »Bekehrung« fremder Länder einsetzen kann. Diese Anhänger plziert man

- a) in fremde Länder, die einem eigenen Land benachbart sind, und/oder
- b) in fremde Länder, die einem fremden Land benachbart sind, das bereits einen der eigenen Anhänger besitzt.

Dabei darf immer nur ein Anhänger (egal welcher Religion) in einem Land stehen. Besitzt ein Spieler beide Zentren, dann gehören alle Anhänger derselben Gesinnung an und können entsprechend plziert werden.

Anhänger können auch auf Booten und Schiffen plziert werden.

15.3 Handel

Tempel und ihre Anhänger können nicht gehandelt werden!

15.4 Angriff

Ein Land, das auf Grund eines religiösen Anhängers bekehrt wurde, kann unter keinen Umständen im Angriff gegen den Besitzer des entsprechenden Zentrums eingesetzt werden und kann auch nicht zur Verteidigung bei einem Angriff durch den Besitzer des Zentrums herangezogen werden. Sämtliche Werte in diesem Land werden gegen den Besitzer des Zentrums nicht berücksichtigt. Im Falle eines Angriffs gegen den Besitzer können Pferde und Waffen nicht durch bzw. aus diesem Land herausgezogen werden.

Erobert der Besitzer einer Religion ein Land, dann wird sein Anhänger wieder herausgenommen und steht für eine neue Bekehrung zur Verfügung.

Erobert ein anderer Spieler einen Tempel, so wird dieser automatisch aufgelöst und die entsprechenden Anhänger vom Plan genommen. Es steht ab der nächsten Entwicklungsphase für eine Neugründung zur Verfügung.

16.0 Universitäten

Mit dem Bau einer Universität kann ein Spieler den Einwohnern seines Landes den Wissensstand zukommen lassen, der sie vor religiösen Fanatikern (Anhängern) schützt und zusätzlich die Produktivität eines Landes erhöht.

16.1 Aufbau

Eine Universität kann nur während einer Angriffsphase errichtet werden. Dazu muß ein Spieler auf seine komplette Angriffsphase verzichten und statt dessen seine »Mittel im Rahmen einer Stiftung« zum Bau einer Universität einsetzen. »Mittel« bedeutet in diesem Fall zwei beliebige Rohstoffe (Gold, Pferd, Eisen, Kohle oder Holz) aus ein oder zwei eigenen Ländern vom Plan zu nehmen. Wurden die genannten Mittel investiert, erhält man eine Universität.

Beginnend beim Startspieler einer Runde entscheidet man sich zu Anfang der Angriffsphase, ob man einen Angriff ausführen oder eine Universität errichten will. In einer Runde kann immer nur eine einzige Universität erbaut werden. Erst in der folgenden Runde ist eine weitere Errichtung möglich.

16.2 Plazierung

In der folgenden Entwicklungsphase plaziert ein Spieler seine Universität in einem beliebigen eigenen Land. Auf Booten oder Schiffen können Universitäten niemals plaziert werden.

16.3 Bücher

In der Produktionsphase erhält ein Spieler für seine Universität immer ein Buch und plaziert es in einem beliebigen eigenen Gebiet (hierzu zählen auch Boote und Schiffe). Das Plazieren eines Buches kann folgende Auswirkungen haben:

- a) Ein Buch in einem Gebiet verhindert das Eindringen eines religiösen Anhängers.
- b) Plaziert man ein Buch in einem eigenen Gebiet, in dem sich bereits ein Anhänger befindet, wird dieser sofort vom Plan genommen.
- c) Plaziert man ein Buch in einem Gebiet, in dem sich eine Rohstoffquelle befindet, so verdoppelt diese ihre normale Produktion in folgenden Produktionsphasen. Die doppelte Produktion gilt im Gegensatz zur normalen Spielregel auch für Pferde, solange diese nach Regel 9.1 plaziert werden können. Im übrigen gelten die allgemeinen Regeln der Produktionsphase.

Grundsätzlich gilt aber: Eine Rohstoffquelle produziert unter keinen Umständen jemals mehr als zwei Rohstoffe in einer Runde.

16.4 Handel

Universitäten und Bücher können niemals gehandelt werden.

16.5 Verlust eines Gebietes

Erobert ein Spieler ein Gebiet, in dem sich ein Buch befindet, so bleibt dieses Buch nur erhalten, wenn der neue Besitzer eine Universität besitzt. Andernfalls muß das Buch vom Plan genommen werden. Erobert ein Spieler ein Gebiet mit einer Universität, so gilt diese immer als zerstört und wird vom Plan genommen. Der Spieler, der eine Universität verliert, muß am Ende jeder folgenden Konfliktphase zwei beliebige seiner Bücher vom Plan nehmen, bis er eine neue Universität errichtet oder erobert.

Originalausgaben: BORDERLANDS, BORDERLANDS
EXPANSION SETS # 1 und 2
Design und Entwicklung: JACK KITTREDGE,
PETER OLOTKA und BILL EBERLE
Graphische Gestaltung: LINDA BouND

Deutsche Ausgabe bei WELT DER SPIELE GMBH, Frankfurt/Main
Redaktion und Koordination: MARIO TRUANT
Entwicklung und Bearbeitung: MICK ADO
Spielregeln: HUBERT BRUNS und PETER A. GEHRMANN
Titelbild: FRANK FRAZETTA / AGENTUR LUSERKE
Graphische Gestaltung: GUIDO BLANKENBURG,
ALEX ANDERS und GÜNTER VOJTEK
Produktion: HARALD KRUMMECK, Mainz (Satz);
REPRO-SERVICE VojTEK, Hochheim/Main (Lithos);
AVANTI LASERSATZ, Oldenburg (Belichtungen);
FULDAER VERLAGSANSTALT GMBH, Fulda (Regelbuch/
Spielhilfen); SCHWÄBISCHE PAPPENFABRIK
GMBH & Co KG, Jettingen-Scheppach (Spielplan/
Stanztableaus); WILHELM SPINDLER OHG, Tettau
(Spielbox)
Spieltests: Mitglieder und Freunde des HIPPODICE
SPIELECLUB E.V.

Printed in Germany ISBN 3-927903-00-0 ESP 6002

Rohstoffkombinationen (8.1)

- 1 Eisen + 1 Kohle = 1 Waffe
- 2 Gold = 1 Waffe
- 1 Holz + 1 Gold + 1 Eisen + 1 Kohle = 1 Stadt
- 4 Gold = 1 Stadt
- 3 Holz = 1 Boot
- 5 Holz = 1 Schiff
- 5 Gold = 1 Schiff

In der Entwicklungsphase, in der zum erstenmal Boote gebaut werden, kostet jedes Boot nur 2 Holz. In der Entwicklungsphase, in der zum erstenmal Schiffe gebaut werden, kostet jedes Schiff nur 4 Holz bzw. 4 Gold.

Transport / Bewegung (11.0)

zu Fuß: nur über eine eigene Grenze

zu Pferd: über zwei eigene Grenzen

Pferdekette: entlang einer ununterbrochenen Kette von Pferden in eigenen Ländern

mit dem Boot (8 Bewegungspunkte): auf dem Fluß über Grenzlinien und unter Beachtung der Passageregel, auf See nur über hellblaue Seefelder (1 Grenzlinie kostet 1 Bewegungspunkt, ein hellblaues Seefeld 2.)

mit dem Schiff (8 Bewegungspunkte): nur über Seefelder (Hellblau kostet 2 Bewegungspunkte, dunkelblau 1.)

Pro Runde nur 1 Transport je Spieler. Pro zusätzlicher 3 Länder mehr als zu Spielbeginn jeweils 1 zusätzlicher Transport (Boote und Schiffe gelten als Länder).

Spielablauf (5.0 & 6.0)

Phase 1: Wechsel des Startspielers

Phase 2: Entwicklung

Phase 3: Produktion (W)

Phase 4: Handel (W)

Phase 5: Transport (W)

Phase 6: Angriff

- (W) Der Startspieler würfelt:
- 1-4: Phase wird durchgeführt
 - 5: Phase findet nicht statt
 - 6: Abstimmung über Durchführung der Phase

Kampfphase (12.0)

- (1) Angriff erklären
- (2) Zusätzlicher Transport
- (3) Bündnisse
- (4) Berechnung der Kampfwerte
- (5) Austausch der Krieger bei Sieg des Angreifers
- (6) Nutzen des Stadtbonus bei Sieg des Angreifers
- (7) Zweiter Angriff nach Sieg des Angreifers

Städtebonus

Produktion: Verdopplung der Produktion durch Rohstoffquellen in Ländern mit Städten und in Ländern mit benachbarten eigenen Städten (9.2)

Angriff: zusätzlicher Transport nach erstem oder zweitem erfolgreichem Angriff (12.3)



