

ONE CARD WONDER

EINKARTENWUNDER

SPIELMATERIAL FÜR DAS BASIS-SPIEL



60 Ressourcen-Spielsteine
(12 von jeder Sorte)



16 Münzen
(Holz-Scheiben)



1 Beutel



72 Bauabschnitt-Marker



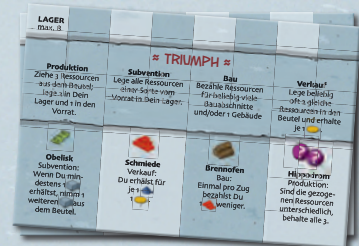
24 Gebäude-Spielsteine



20 Wunder-Karten



1 Vorrats-Tableau
(Rückseite Spielvorbereitung)



12 Gebäude-Tableaus
mit Lager, Übersicht über die Aktionen
und 4 Gebäude-Feldern

SPIELVORBEREITUNG

I. Gebt jedem Spieler 4 Gebäude-Spielsteine.

II. Legt 1 Ressource von jeder Sorte an die Seite. Dann legt ihr von jeder Sorte die folgende Anzahl an Ressourcen in den Beutel:

Spielerzahl	2	3	4	5	6
Ressourcen	5	7	9	9	11

Hinweis: Münzen werden niemals in den Beutel gelegt.

III. Die übrigen Ressourcen legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

IV. Verteilt an jeden Spieler zufällig 2 Gebäude-Tableaus, die ihr zunächst geheim halten könnt.

V. Mischt die Wunder-Karten und legt eine Karte mehr offen aus als Spieler teilnehmen. Zieht für jedes Wunder zwei Ressourcen aus dem Beutel und legt sie auf das Wunder.

Hinweis: Die Wunder haben in der unteren Ecke der Illustration eine Nummer I, II oder III. Diese zeigt den Schwierigkeitsgrad an. Wir empfehlen für die erste Partie, mit Wundern der Stufe I zu spielen.

VI. Bestimmt einen Startspieler. Der Spieler rechts vom Startspieler wählt ein Wunder und legt dieses vor sich aus. Die beiden auf dem Wunder platzierten Ressourcen erhält er als Start-Ressourcen. Die anderen Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn und nehmen sich ebenfalls ein Wunder und die darauf liegenden Ressourcen. Das übrig gebliebene Wunder legt ihr in die Schachtel zurück. Die darauf liegenden Ressourcen kommen in den Beutel.

VII. Bereitet den Vorrat vor, indem ihr das Vorrats-Tableau in der Tischmitte platziert (mit der Seite „Vorrat“ nach oben) und die zu Beginn an die Seite gelegten Ressourcen

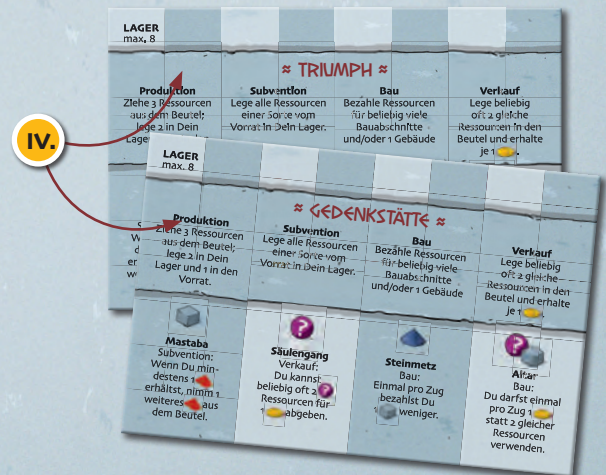
in die passenden Segmente des Vorrats legt, so dass sich in jedem Segment 1 Ressource befindet. Daneben legt ihr die Münzen und Baubabschnitt-Marker bereit. Die Münzen werden immer separat in einem eigenen Vorrat verwaltet und befinden sich niemals auf dem Vorrats-Tableau.

VIII. Jeder von euch wählt jetzt eines seiner Gebäude-Tableaus aus und legt es offen in seinen Spielbereich. Das jeweils andere Tableau legt jeder in die Schachtel zurück. Platziert dann eure beiden Start-Ressourcen auf je einem Feld in eurem Lager.

Beispiel: Aufbau für 2 Spieler



je 5 in den Beutel bei 2 Spielern



KHAZNE AL-FIRAUN

V.

BEDUINEN-ZELTE

☞ Arabische Wüste - 8. Jh. v. Chr.

☞ Nimm 2 aus dem Beutel, 1 aus dem Lager und 1 aus dem Lager.

☞ Nimm 4 aus dem Beutel, 1 aus dem Lager und 1 aus dem Lager.

☞ Oasen müssen in der Reihenfolge gebaut werden. Setz den Gebäudestein zunächst auf Oase I und rücke ihn dann nach rechts.

LEUCHTTURM PHAROS

☞ Alexandria - 280 v. Chr.

☞ AUSSICHTSPLATTFORM
Sofort: Nimm 4 aus dem Vorrat

VII.

Wissen

Holz

Lehm

Stein

Eisen

VORRAT

VIII.

LAGER max. 8			
≈ TRIUMPH ≈			
Produktion	Subvention	Bau	Verkauf
Ziehe 3 Ressourcen aus dem Beutel; lege 2 in Dein Lager und 1 in den Vorrat.	Lege alle Ressourcen einer Seite vom Vorrat in Dein Lager.	Bezahle Ressourcen für beliebig viele Bauabschnitte und/oder 1 Gebäude	Lege beliebig oft 2 gleiche Ressourcen in den Beutel und erhalte je 1 .
<p>Obelisk Subvention: Wenn Du mindestens 1 erhältst, nimm 1 weiteren aus dem Beutel.</p>	<p>Schmiede Verkauf: Du erhältst für je 1 1 .</p>	<p>Brennofen Bau: Einmal pro Zug bezahlst Du weniger.</p>	<p>Hippodrom Produktion: Sind die gezogenen Ressourcen unterschiedlich, behalte alle 3.</p>

VI.

LEUCHTTURM PHAROS

☞ Alexandria - 280 v. Chr.

☞ AUSSICHTSPLATTFORM
Sofort: Nimm 4 aus dem Vorrat

SPIELABLAUF

Der Startspieler führt den ersten Zug durch. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler mit jeweils einem Spielzug, bis ein Spieler sein Wunder vollständig gebaut hat. In Deinem Spielzug wählst Du genau eine der folgenden Möglichkeiten für eine Aktion. Wenn Du die Aktion beendet hast, ist Dein linker Nachbar an der Reihe.

AKTION 1: PRODUKTION

Ziehe 3 Ressourcen aus dem Beutel und lege 2 davon in Dein Lager. Die andere Ressource platzierst Du auf dem Vorrats-Tableau im entsprechenden Segment.

AKTION 2: SUBVENTION

Lege alle Ressourcen einer Sorte vom Vorrats-Tableau in Dein Lager.



AKTION 3: BAU


Du darfst beliebig viele Abschnitte Deines Wunders und/oder ein Gebäude bauen. Dazu bezahlst Du die auf dem Bauabschnitt des Wunders oder auf dem Gebäude abgebildeten Ressourcen und Münzen aus Deinem Lager. Ressourcen legst Du in den Beutel zurück, Münzen in den allgemeinen Vorrat.

Gebäude sind die 4 Felder im unteren Bereich Deines Gebäude-Tableaus und die vergleichbaren Bereiche auf Deiner Wunder-Karte (meist unterhalb der Illustration). Ein Bauabschnitt Deines Wunders ist ein Feld mit Abbildung der Baukosten darin.

Du darfst in einem Spielzug beliebig viele Bauabschnitte des Wunders, aber nur maximal 1 Gebäude bauen. Ein Gebäude darfst Du vor oder nach dem Vollenden von Bauabschnitten bauen, aber nicht zwischen zwei Bauabschnitten. Einzelheiten zum Bauen folgen im nächsten Kapitel.

AKTION 4: VERKAUF

Lege 2 gleiche Ressourcen aus Deinem Lager in den Beutel und nimm Dir eine  aus dem Vorrat in Dein Lager. Du kannst dies beliebig oft durchführen, mit Paaren derselben Sorte oder anderen Ressourcen-Sorten. Du musst mindestens 1 Verkauf durchführen, wenn Du diese Aktion wählst. Hinweis: Eine  ersetzt jede Ressource.

Hinweis: Das Lager auf Deinem Gebäude-Tableau hat 8 Felder. Auf jedem Feld kannst Du 1 Ressource oder 1 Münze  lagern. Außerhalb des Lagers kannst Du weder Ressourcen noch Münzen aufbewahren. Du darfst jederzeit durch eine Aktion mehr Ressourcen oder Münzen erhalten. Dann musst Du aber sofort beliebig Ressourcen und/oder Münzen in den Vorrat legen, so dass Du nur noch 8 Plätze in Deinem Lager benötigst. Wichtig: Ressourcen werden in diesem Fall nicht in den Beutel, sondern auf das Vorrats-Tableau gelegt.

AKTION 5: SPEZIELLE AKTIONEN

Einige Gebäude haben die Funktion „NEUE AKTION“. In Deinem Spielzug kannst Du diese Aktion statt einer der zuvor beschriebenen Aktionen als Deinen Spielzug durchführen.

WUNDER-KARTEN

Die Wunder-Karten zeigen den Namen, den Ort und die ungefähre Zeit des Baus für das abgebildete Wunder.

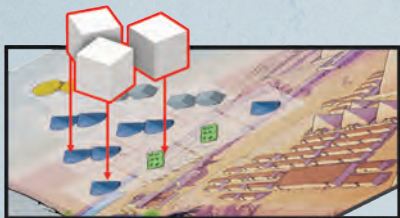
Jedes Wunder setzt sich aus ungefähr 10 Bauabschnitten zusammen, die von unten nach oben gebaut werden müssen. Einige Bauabschnitte sind über dreiecksförmige Pfeile miteinander verknüpft. Du darfst einen Bauabschnitt, in den ein oder mehrere Pfeile hineinzeigen, nur vollenden, wenn Du alle Bauabschnitte vollendet hast, von denen die Pfeile ausgehen. Zeigt kein Pfeil in einen Bauabschnitt, kannst Du diesen jederzeit bauen.



Die Kosten für einen Bauabschnitt (Ressourcen und/oder Münzen) sind in dem jeweiligen Feld abgebildet. Vollendest Du einen Bauabschnitt, legst Du die zum Bezahlen verwendeten Ressourcen in den Beutel und Münzen in den allgemeinen Vorrat.

Anschließend platzierst Du einen Bauabschnitt-Marker auf dem Feld des vollendeten Bauabschnitts.

Du kannst mehrere Bauabschnitte im selben Spielzug vollenden. Sie werden einzeln nacheinander gebaut, so dass die Vollendung eines Bauabschnitts Dir den Zugang zu einem weiteren Bauabschnitt eröffnen kann, der dann sofort gebaut werden kann.



Wie erwähnt, weisen die Wunder-Karten (meist im unteren Teil) eines oder mehrere Gebäude auf, die Dir helfen können, Dein Wunder schneller fertig zu stellen. Details zu Gebäuden folgen im nächsten Kapitel.

GEBÄUDE

Jeder Spieler hat 4 Gebäude auf seinem Gebäude-Tableau und mindestens ein weiteres Gebäude auf seiner Wunder-Karte. Du kannst die Gebäude in beliebiger Reihenfolge oder auch gar keins davon bauen.

Die Kosten für den Bau eines Gebäudes sind unmittelbar über oder neben dem Gebäude-Text abgebildet. Um ein Gebäude zu bauen, nutzt Du die Aktion „Bau“ und bezahlt entsprechend Ressourcen in den Beutel und/oder Münzen in den allgemeinen Vorrat. Dann stellst Du einen Deiner Gebäude-Spielsteine auf die Kosten, um anzuzeigen, dass Du dieses Gebäude gebaut hast. Ab sofort – auch schon im

laufenden Spielzug – kannst Du die Vorteile des Gebäudes nutzen.

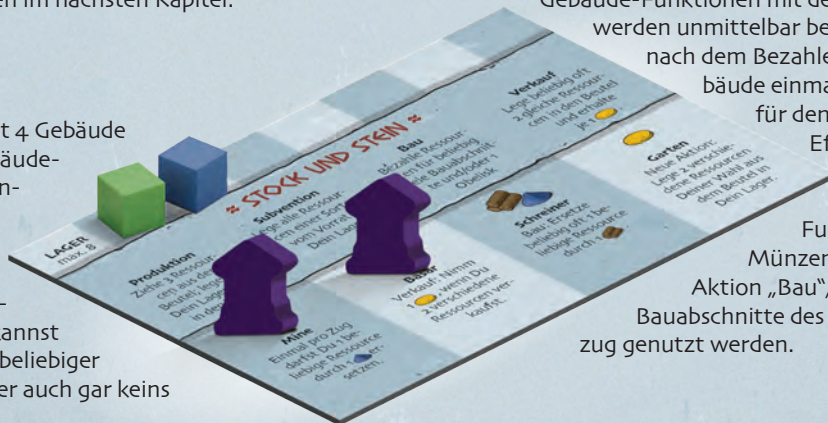
Beginnt der Gebäude-Text mit dem Stichwort einer Aktion (Produktion, Subvention, Bau, Verkauf), kannst Du die Vorteile des Gebäudes nur nutzen, wenn Du die entsprechende Aktion ausführst.

Hinweis: Du kannst im gesamten Spiel maximal 4 Gebäude bauen. Wenn Du alle Gebäude-Spielsteine eingesetzt hast, kannst Du kein weiteres Gebäude mehr bauen.

Bei Gebäuden, deren Text mit „NEUE AKTION“ beginnt, steht Dir neben den 4 regulären Aktionen (Produktion, Subvention, Bau, Verkauf) eine weitere Aktion als Spielzug zur Verfügung. Als eigenständige Aktion löst eine solche Aktion keine anderen Gebäude-Vorteile aus, die sich auf die regulären Aktionen Produktion, Subvention, Bau oder Verkauf beziehen.

Gebäude-Funktionen mit dem Stichwort „Sofort“ werden unmittelbar beim Bau des Gebäudes, nach dem Bezahlen der Kosten für das Gebäude einmalig ausgeführt und haben für den Rest des Spiels keinen Effekt mehr.

Gibt Dir eine Gebäude-Funktion Ressourcen oder Münzen oder bezieht sich auf die Aktion „Bau“, können diese Effekte für Bauabschnitte des Wunders im selben Spielzug genutzt werden.



SPIELLENDE UND SIEGER

Wer zuerst alle Bauabschnitte seines Wunders vollendet hat, gewinnt sofort das Spiel. Erinnerung: Es ist nicht notwendig, dass Du ein oder mehrere Gebäude baust.

VARIANTEN

HANDEL

In Partien mit 4 oder mehr Spielern dürft ihr untereinander Verhandeln und Handeln, um Ressourcen und Münzen zu tauschen. Dabei darf der Spieler am Zug allerdings nicht beteiligt sein.

Hinweis: Um dies eindeutig festzustellen, sollte der Spieler am Zug immer den Beutel erhalten. Sobald Du den Beutel übergeben bekommst, musst Du sofort jede Art von Verhandlungen beenden. Ein bereits abgesprochener Tausch darf noch durchgeführt werden. Ihr dürft Ressourcen oder Münzen verschenken, vielleicht in der Hoffnung auf ein Gegengeschenk in der Zukunft, aber: Absprachen auf die Zukunft sind nicht bindend.

Ein Handel darf Ressourcen, Münzen und Versprechungen über zukünftige Ressourcen oder Münzen betreffen. Es ist nicht erlaubt, in den Handel Gegenstände oder Handlungen außerhalb des Spiels einzubeziehen (wie echtes Geld, Abwasch, Staub wischen...).

TWO CARD WONDER (max. 4 Spieler)

Wer zuerst zwei Wunder vollendet, gewinnt das Spiel. In der Vorbereitung erhält jeder Spieler zusammen mit den beiden Gebäude-Tableaus zufällig ein Wunder und legt es offen vor sich aus. Danach wählt jeder Spieler ein weiteres Wunder mit 2 Start-Ressourcen wie üblich und entscheidet sich für ein Gebäude-Tableau.

Wer einen Bauabschnitt oder ein Gebäude auf einer Wunder-Karte baut, darf auf der anderen Wunder-Karte erst bauen, wenn ein Spieler sein erstes Wunder vollendet hat. Dann dürfen alle Spieler nach den üblichen Bauregeln auf beiden Wunder-Karten bauen.

Jeder kann weiterhin nur 4 Gebäude bauen. Die Effekte der Gebäude von Deinem Gebäude-Tableau wirken sich auf beide Wunder aus.

KLARSTELLUNGEN

* MÜNZEN

Münzen sind keine Ressource, aber jede Münze benötigt ein Feld in Deinem Lager. 1 Münze kann beim Bauen als Ersatz für jede Ressource verwendet werden. Umgekehrt kann eine Münze, die als Baukosten abgebildet ist, nicht durch Ressourcen ersetzt werden (siehe das Gebäude „Gärten“ in der Abbildung).

* ERHALTEN

Unter „Erhalten“ verstehen wir jede Aktion oder jeden Effekt, durch den Du eine Ressource oder Münze erhältst, erfasst aber nicht die Ergebnisse eines Handels mit einem anderen Spieler.

* NIMM oder

Wenn Du eine Ressource „nehmen“ darfst, suchst Du normalerweise die entsprechende Ressource aus dem Beutel heraus und legst sie in Dein Lager. Wenn Du die Ressource nicht aus dem Beutel herausuchen sollst, ist dies ausdrücklich angegeben (bspw. „nimm aus dem Vorrat“). Wenn mehrere Möglichkeiten bestehen („oder“) darfst Du beliebig wählen.






Wenn du etwas vom Vorrat, aus dem Beutel oder von einem anderen Spieler nehmen darfst, aber nicht genügend vorhanden ist, verfällt der Rest.

* KLARSTELLUNG ZUR ABFOLGE

Grundsätzlich darfst Du alle Effekte und Teilaktionen eines Spielzugs in beliebiger Reihenfolge durchführen. Wenn Du mehrere Gebäude-Effekte nutzen darfst, kannst Du bspw. entscheiden, welche du zuerst nutzt.

Lege alle zum Bezahlen verwendeten Ressourcen sofort in den Beutel, noch bevor Du irgendetwas anderes tust, wie zum Beispiel den Effekt des gebauten Gebäudes auszuführen.

* JOKER-SYMBOL UND MÜNZEN

Ein Joker-Symbol  bedeutet, dass Du eine beliebige Ressource bezahlen kannst, einschließlich einer Münze . Mehrere Joker   (oder 2 ) können mit gleichen oder unterschiedlichen Ressourcen bezahlt werden.

* KOSTENREDUZIERUNGEN

Kosten in Joker (🀄) und Münzen (🟡) können nicht durch Effekte reduziert werden, die die Kosten für eine konkrete Ressource reduzieren.

* GEBÄUDE-EFFEKTE

Die Gebäude helfen Dir, Dein Wunder zu vollenden. Du kannst den Effekt eines Gebäudes sofort nach dem Bau nutzen. Beispiel: In Deinem Spielzug wählst Du die Aktion „Bau“ und errichst ein Gebäude, das Dir als Effekt erlaubt, beim Bauen einmal pro Zug ein Lehm weniger zu bezahlen. Du kannst noch in diesem Zug einen Abschnitt in Deinem Wunder vollenden und dabei die Baukosten um ein Lehm reduzieren.

Hinweis: wenn Du mehrere verschiedene Handlungen in einem Spielzug durchführen möchtest, empfehlen wir, dass Du den Gebäude-Spielstein eines Gebäudes nach dem Nutzen des Effekts hinlegst, wenn Du das Gebäude nur einmal pro Zug nutzen darfst.

ERWEITERUNG „ANFÜHRER“

Material: 10 Anführer-Tableaus (Anführer)

SPIELVORBEREITUNG

In der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler verdeckt zusammen mit den beiden Gebäude-Tableaus einen Anführer. Sieh Dir die Vorderseite des Anführer-Tableaus an und lege es dann verdeckt vor Dir ab. Halte die Vorderseite vor den anderen geheim. Du darfst Dir jederzeit Deinen Anführer ansehen. Die Anführer können einen entscheidenden Einfluss auf das Spiel nehmen.

EINEN ANFÜHRER AKTIVIEREN

Jeder Anführer hat einen Namen, historische Daten, einen Effekt (oberhalb des ✖) und die Kosten, die notwendig sind, um den Anführer zu besiegen (unterhalb des ✖).

Du darfst Deinen Anführer jederzeit nach dem Spielzug eines beliebigen Spielers aktivieren, um den

Effekt zu nutzen. Decke Deinen Anführer dazu auf. Das Spiel wird dann sofort unterbrochen und Du sagst den Effekt und die Kosten für das Besiegen des Anführers laut an. Deine Mitspieler entscheiden gemeinsam, ob sie den Anführer besiegen wollen, indem sie gemeinsam die Kosten für das Besiegen bezahlen. Die Mitspieler können die Kosten untereinander beliebig aufteilen.

Wenn Deine Mitspieler die Kosten gemeinsam bezahlen, bekommst Du die bezahlten Ressourcen und Münzen als Tribut und legst sie in Dein Lager. Wenn die Kosten für das Besiegen nicht bezahlt werden, führst Du den Effekt des Anführers aus. Danach legst Du den Anführer in die Schachtel, unabhängig davon, ob Du den Effekt nutzen konntest oder der Anführer besiegt wurde.

Einige Anführer haben ein Logo (🌐) unterhalb der Kosten. Spielt ihr zu Zweit oder zu Dritt, dürfen die Mitspieler zum Besiegen dieses Anführers eine beliebige Ressource aus dem Vorrat nehmen, um die Kosten zu bezahlen.



Autor: Nat Levan

Illustration: Guillaume Tavernier

Design des Logos: Guillaume Tavernier und Daniel Solis

Grafik/Layout: Heiko Günther, TJ Muas

Layout deutsche Ausgabe: Fiore GmbH

Deutsche Ausgabe: © 2022 OSTIA-Spiele, Elsterweg 45,

38446 Wolfsburg, www.ostia-spiele.de,

unter Lizenz von APE Games

Redaktion: Stefan Risthaus

Idee zu Two Card Wonder: Volker Wichert

I. GEBÄUDE-FUNKTIONEN

Wie nutze ich Orakel (Apollo-Tempel) und Hippodrom (Triumph) zusammen?

Nutze zuerst das Orakel, dann das Hippodrom.

Das bedeutet:

Du ziehst erst 4 Ressourcen aus dem Beutel. Lege dann eine Ressource Deiner Wahl wieder in den Beutel zurück. Sind die verbliebenen 3 Ressourcen unterschiedlich, darfst Du alle in Dein Lager legen.

Wie merke ich mir bei der Wettkampfstätte (Zeus-Statue), dass ich im letzten Zug keine Münze erhalten habe?

Lege am Ende jedes Spielzugs in dem Du keine 🟡 erhalten hast, eine Münze auf die Wettkampfstätte und nimm sie erst zu Beginn Deines nächsten Zugs in Dein Lager.

II. ANFÜHRER

Wann genau kann ich meinen Anführer einsetzen?

Wenn Du Deinen Anführer aufdeckst, wird das Spiel unterbrochen und zunächst der Anführer abgehandelt, das heißt er muss besiegt werden oder führt seinen Effekt aus. Erst dann geht das Spiel weiter und ein anderer Spieler kann seinen Anführer einsetzen oder der nächste Spieler in Spielreihenfolge führt seinen Spielzug aus.

Was passiert, wenn mehrere Anführer gleichzeitig aufgedeckt werden?

In dem seltenen Fall, dass mehrere Spieler gleichzeitig ihren Anführer aufdecken, werden die Anführer in Spielreihenfolge ausgeführt. Lest zuvor die Effekte aller aufgedeckten Anführer vor.

Dann beginnt der Spieler, der gerade am Zug gewesen ist und die anderen folgen im Uhrzeigersinn, wobei nur die betroffenen Spieler berücksichtigt werden.

Darf ich mit Cartimandua einen bereits aufgedeckten Anführer besiegen?

Ja, wenn ein Spieler seinen Anführer aufdeckt, darfst Du Cartimandua aufdecken, um diesen Anführer zu besiegen.

Du kannst Cartimandua aber jederzeit einsetzen, um die Münzen zu erhalten. Dann besiegst Du aber keinen Anführer (Du kannst keinen verdeckten Anführer besiegen).

Kann Sappho nur im eigenen Spielzug eingesetzt werden?

Ja, Du führst dann als Deinen Zug jede Aktion einmal aus. Dein regulärer Zug entfällt dann.

Wie genau wird der Effekt von Alexander durchgeführt?

Nimm alle Bauabschnitt-Marker von Deinem Wunder und lege sie einzeln beliebig wieder darauf, wobei Du keine Baukosten bezahlst, aber die Reihenfolge und Regeln für die Bauabschnitte einhalten musst.

Werden durch den Effekt von Archimedes auch die Gebäude auf meiner Wunder-Karte fertiggestellt?

Nein. Archimedes hat nur den Effekt, dass alle noch nicht fertig gestellten Gebäude auf Deinem Gebäude-Tableau sofort gebaut werden. Du kannst also bereits genutzte „Sofort“-Effekte nicht noch einmal nutzen.

Die Gebäude auf Deiner Wunder-Karte werden durch Archimedes nicht fertig gestellt. Du kannst die Gebäude auf der Wunder-Karte zusätzlich bauen, so dass Du mehr als 4 Gebäude haben kannst. Wenn kein Gebäude-Spielstein mehr verfügbar ist, verwende als Ersatz einen Bauabschnitt-Marker, um weitere Gebäude als gebaut zu markieren.

Darf Ramses auch untere Bauabschnitte zerstören?

Ja. Die anderen Bauabschnitte bleiben ausnahmsweise bestehen. Der betroffene Spieler muss dann diesen Bauabschnitt zuerst neu bauen, bevor er andere Bauabschnitte vollenden darf.

