

KINGS OF MITHRIL

1. Neue Plättchen kaufen - freiwillig / Nicht in erster Runde!

Kosten: Mine – 1 Gerste
Landschaft – 1 Metall
Gold = Joker

2. Plättchen legen – mindestens ein Weg muss fortgeführt werden, nie Gebiete verschiedener Spieler verbinden. / Sonderregel erste Runde!

2.1. Produktionsschilder legen:

Dorf auf Acker ➤ 2 Schilder auf Gehöfte dieses Abschnitts

Werkstatt ➤ Schild auf Werkshalle dieses Sektors

Dorf auf Fluss ➤ Schild auf Gebäude an Flussmündung

Auf jedem Gebäude können beliebig viele Schilder verschiedener Spieler liegen.

2.2. Karten ziehen für gelegte Plättchen

Bestimmte Plättchen - Dorf : Landwirtschaft

Turm : Militär

Werkstatt : Metall

Beliebige Plättchen -

Auf Wald : Forstwirtschaft

Erste neue Mine in neuem Bergsektor : Mine

Randfeld : Grenzpatrouille

Komplett von Straßen umschlossenes Landschaftsgebiet
: 1 Viehwirtschaft / 6 Felder

Jedes Plättchen einzeln legen – dann evtl. Prod.schild legen – dann evtl. Karte(n) nehmen.
Je nach Lage kann es für ein Plättchen mehr als 1 Karte geben.

Nicht gelegte Plättchen zurück in Vorrat.

Wer sein Reich komplett geschlossen hat, zieht 2 Militärkarten und ist bis zur Endwertung aus dem Spiel.

3. Würfeln – Verwalter bewegen; Sanduhr entfernen, wenn Verwalter an Startpunkt vorbei kommt.

Rohstoffe/Schild entsprechend Standpunkt des Verwalters an Spieler ausgeben.

4. Neues Plättchen entsprechend Würfelwurf nehmen (s. Beiblatt).

5. Würfel an nächsten Spieler weiterreichen.

Spielende u. Wertung

Spiel endet sofort, wenn Verwalter am leeren Sanduhrfeld vorbeizieht.

Wertung: Anzahl Wertungsrunden = Anzahl Spieler – 1

Pro Kategorie Schilder zählen, Spieler mit meisten Schildern der Kategorie dreht eine Karte um = 5 Kronen.

Sonderfall Militär: Wache (keine Kronen) bedeutet, Turm umdrehen (2 -> 3 Kronen)

In jeder Wertungsrunde scheidet Spieler mit wenigsten Kronen aus*.

Wer als letzter übrig bleibt, gewinnt das Spiel*.

* Bei Gleichstand gewinnt höhere bzw. höchste Kartennummer.