

DIE TORE DER WELT

DAS KARTENSPIEL

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren von Walter Schranz

INHALT

24 Ereigniskarten (12 pro Kapitel) | 20 Aktionskarten in 4 Farben (blau, grün, rot und orange)
20 Wertekarten in 4 Farben (blau, grün, rot und orange) | 20 Güterkarten
4 Gunstkarten | 2 Abgabekarten | 1 Spielanleitung

WORUM GEHT'S?

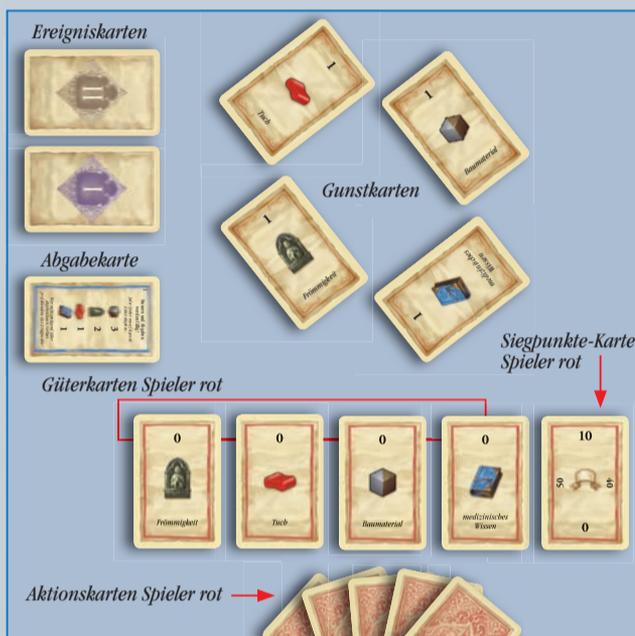
Die Spieler versuchen in 2 Kapiteln die meisten Siegpunkte zu erhalten. Dafür müssen sie Güter sammeln, die sich bei bestimmten Ereignissen punktetragend in Siegpunkte umwandeln lassen. Bei der Verteilung der Güter haben sie es durch geschickten Einsatz der Aktionskarten selbst in der Hand, wie viele der Güter sie erhalten.

SPIELVORBEREITUNG

Die **Ereigniskarten** werden nach den Kapiteln (I und II) getrennt, jeweils gut gemischt und als separate verdeckte Stapel bereitgelegt. Die Abgabekarten werden daneben platziert.

Die 4 **Gunstkarten** werden in der Tischmitte offen ausgelegt, sodass sie ein Rechteck bilden, in der eine Ereigniskarte platziert werden kann. Dabei sollte jede Ecke einer platzierten Ereigniskarte zweifelsfrei auf einen Spieler gerichtet sein.

Jeder Spieler erhält die **Aktionskarten** und die **Güterkarten** in einer Spielerfarbe. Die Güterkarten werden offen ausgelegt, darauf kommt jeweils die passende Wertekarte mit dem Wert „0“. Die **Siegpunkt-Karte** wird so platziert, dass die „10“ an der oberen Kante zu sehen ist.



Im Laufe des Spieles erhalten die Spieler verschiedene Güter und Siegpunkte. Die Anzahl der einzelnen Güter werden auf den Wertekarten angezeigt. Die Wertekarte wird offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. Darauf wird die entsprechende Güterkarte platziert, die obere Kante der Güterkarte gibt die Anzahl an. Ändert sich die Anzahl, wird die Abdeckkarte entsprechend verschoben. Hat ein Spieler mehr als 9 Einheiten eines Gutes, wird die Abdeckkarte umgedreht (die Seite mit der 10 liegt jetzt oben) und entsprechend platziert.

Bei den Siegpunkten startet jeder Spieler mit bereits 10 Siegpunkten, erreicht ein Spieler 20 Punkte, wird die Abdeckkarte so gedreht, dass die 20 an der oberen Kante steht. Entsprechend bei 30, 40, usw.

Der älteste Spieler wird Startspieler.

DAS SPIEL

In jeder Runde werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Ereignis ausführen
2. Ereigniskarte platzieren
3. Einkommen erhalten oder Aktion ausführen
4. Blaue Ereigniskarten nutzen

1. Ereigniskarte ziehen und vorlesen

Der Startspieler zieht die oberste Karte des aktuellen Kapitels und liest den Text des Ereignisses vor. Handelt es sich um eine **braune** Karte muss jeder Spieler (beginnend mit dem Startspieler) das Ereignis **sofort** durchführen. Bei Karten, die eine Entscheidungsmöglichkeit lassen, müssen die Spieler reihum ansagen, ob sie dieses Ereignis nutzen möchten.

2. Ereigniskarte platzieren

Der Startspieler platziert die Ereigniskarte zwischen den Gunstkarten, sodass jeder Kante der Karte eine Gunstkarte eindeutig zugeordnet ist.

3. Einkommen erhalten oder Aktion ausführen

Jeder Spieler erhält nun das Einkommen, das durch die ihm zugeordnete Ecke der Ereigniskarte bestimmt wurde:

- Wurde dem Spieler das **Siegpunkte**-Symbol zugeordnet, erhält der Spieler 2 Siegpunkte. Er muss dazu keine Aktionskarte ausspielen.
- Wurde dem Spieler eines der **Güter** zugeordnet, spielt dieser Spieler eine seiner Aktionskarten aus. Neben den jeweiligen Gütern ist angegeben, wie viele Einheiten dieses Gutes der Spieler erhält. Allerdings kann der Spieler dann nicht die Aktion der Karte nutzen. Er muss sich immer entscheiden, ob er Einkommen erhalten oder die Aktion nutzen möchte.
- Möchte der Spieler lieber die **Aktion** der Aktionskarte nutzen, erhält er kein Einkommen sondern führt die angegebene Aktion aus. Auch wenn der Spieler Siegpunkte erhalten würde, kann er eine Aktionskarte ausspielen und die Aktion ausführen, dann erhält er die Siegpunkte allerdings nicht!
- Der Spieler, der die Karte platziert hat, erhält zusätzlich das **Gut** auf das der **Gunstpfeil** zeigt.

Die Aktionen der Aktionskarten:

- **Tausche Siegpunkte in Güter**
Der Spieler kann bis zu 2 Siegpunkte abgeben und erhält für jeden abgegebenen Siegpunkt ein beliebiges Gut.
- **Tausche Güter in Siegpunkte**
Der Spieler kann bis zu 2 Güter abgeben und erhält für jedes abgegebene Gut einen Siegpunkt.



- **Tausche Güter**

Der Spieler kann bis zu 2 Güter abgeben und erhält für jedes abgegebene Gut ein anderes Gut.

- **Nutze die Gunst**

Der Spieler erhält das Gut, auf das der Gunstpfeil zeigt und ein beliebiges anderes Gut.

- **Karten aufnehmen**

Der Spieler darf alle seine ausgespielten Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen und erhält zusätzlich einen Siegpunkt.

Ausgespielte Aktionskarten bleiben vor dem Spieler liegen, bis er entweder die entsprechende Aktionskarte mit der Aktion „Karten aufnehmen“ nutzt oder bis er alle Aktionskarten ausgespielt hat. In beiden Fällen darf der Spieler wieder alle seiner Aktionskarten auf die Hand nehmen.

4. Blaue Ereigniskarten nutzen

Nach der Verteilung des Einkommens wird die gerade platzierte Ereigniskarte wieder weggenommen. Ist es eine **braune** Ereigniskarte, kommt sie aus dem Spiel. Eine **blaue** Ereigniskarte wird offen beiseitegelegt und kann nun genutzt werden, um aus den Gütern Siegpunkte zu generieren.

Allerdings liegen immer maximal 2 blaue Ereigniskarten aus. Wird eine dritte blaue Ereigniskarte ausgelegt, wird sofort die blaue Ereigniskarte aus dem Spiel genommen, die bereits länger ausliegt.

Reihum, beginnend mit dem Startspieler, kann jeder nun die blauen Ereigniskarten ausführen, dabei darf jeder Spieler aber jede Ereigniskarte nur einmal im Zug nutzen.

Die Karte „*Bischof Henry wird König*“ **muss** ausgeführt werden, alle anderen blauen Ereigniskarten **können** ausgeführt werden.

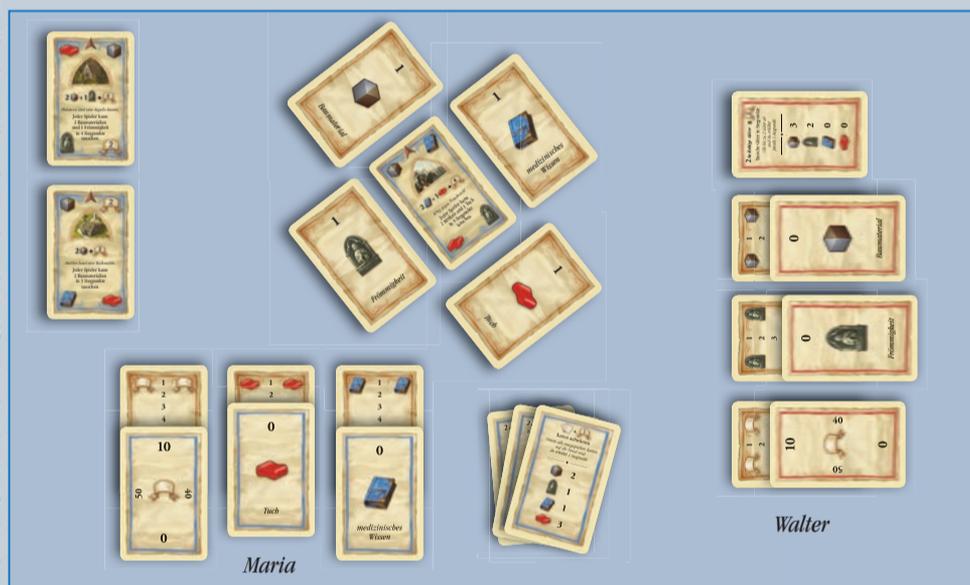
Dann wird der linke Nachbar des Startspielers neuer Startspieler und die nächste Runde beginnt.

Beispiel:

Walter (rot) ist Startspieler. Er zieht die Ereigniskarte „Krieg gegen Frankreich“. Da es eine blaue Ereigniskarte ist, wird das Ereignis erst später ausgeführt. Er platziert die Karte so zwischen den Gunstkarten, dass der Gunstpfeil auf „Baumaterial“ zeigt.

Nun erhält jeder Spieler sein Einkommen: Auf der Ereigniskarte wird Walter Frömmigkeit zugeteilt, er spielt die Aktionskarte „Güter in Siegpunkte tauschen“ und erhält 2 Frömmigkeit, da auf dieser Aktionskarte neben dem Symbol für Frömmigkeit der Wert 2 angegeben ist. Er verschiebt die Wertekarte entsprechend. Ebenso erhält er 1 Baumaterial, da er die Karte platziert hat.

Maria (blau) würde Tuch erhalten. Sie spielt die Aktionskarte „Karten aufnehmen“ und nutzt diese Aktion. Daher erhält sie keine Tücher, darf aber alle ihre Aktionskarten wieder auf die Hand nehmen und erhält 1 Siegpunkt.



Nun wird die Ereigniskarte in die Auslage gelegt. Da dort bereits 2 blaue Ereigniskarten liegen, wird die Karte entfernt, die am längsten dort lag. Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler nun diese Ereigniskarten nutzen. Walter nutzt die Karte „Merthin baut eine Walkmühle“: Er gibt 2 Baumaterialien ab und erhält dafür 3 Siegpunkte. Er verändert die Einstellungen seiner Wertekarten und seiner Siegpunkte-Karte entsprechend. Maria nutzt die neuausgelegte Karte „Krieg gegen Frankreich“: Sie gibt 2 Medizin und 1 Tuch ab und erhält dafür 4 Siegpunkte. Sie verändert ihre Wertekarten und



ihre Siegpunkt-Anzeige entsprechend. Sie hätte zwar noch genügend Güter um diese Ereigniskarte noch einmal zu nutzen, darf aber jede Ereigniskarte nur einmal pro Runde ausführen. Nun wechselt der Startspieler und eine neue Runde beginnt.

KAPITEL ENDE

Nach 12 Runden endet ein Kapitel. Nun müssen Abgaben geleistet werden: Die zuletzt platzierte Ereigniskarte gibt vor, ob die blaue oder die braune Seite der Abgabekarte erfüllt werden muss. Jeder Spieler muss die darauf aufgeführten Güter abgeben, pro Gut, das er nicht abgeben kann, verliert er 3 Siegpunkte! Im zweiten Kapitel wird der Spieler zuerst Startspieler, der links neben dem Spieler mit den wenigsten Siegpunkten sitzt.

SPIELE ENDE

Nach dem 2. Kapitel endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes, ist der Spieler besser platziert, der noch mehr Güter besitzt.

Autor: Walter Schranz
Illustration: Michael Menzel

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign
Redaktion: Stefan Stadler

Die Tore der Welt © 2012, Ken Follett
Alle Rechte vorbehalten
Art.-Nr.: 740252
Made in Germany