

Ganz einfach: Anführer setzen und Zivilisations-Plättchen legen.

(Spielregel, Seite 4 und 5)

Niemand erhält einen Siegpunkt, da die Farbe des Plättchens nicht mit der Farbe des Anführers übereinstimmt.

Ein Anführer muß direkt neben einen Tempel eingesetzt werden. Für das Einsetzen gibt es keinen Siegpunkt.

Das Legen eines Plättchens bringt keinen Siegpunkt, wenn kein Anführer mit dem Plättchen verbunden ist.

Der Besitzer des grünen Löwen erhält 1 grünen Siegpunkt. Plättchen und Anführer haben die gleiche Farbe.

Obwohl sich kein roter Anführer im Königreich befindet, erhält der Besitzer des schwarzen Stiers 1 roten Siegpunkt.

Schwarze Anführer sind Könige – und nur sie erhalten Siegpunkte in anderen Farben, wenn sich im Königreich keine gleichfarbigen Anführer befinden.

Auf ein Flußfeld dürfen nur blaue Zivilisations-Plättchen gelegt werden.

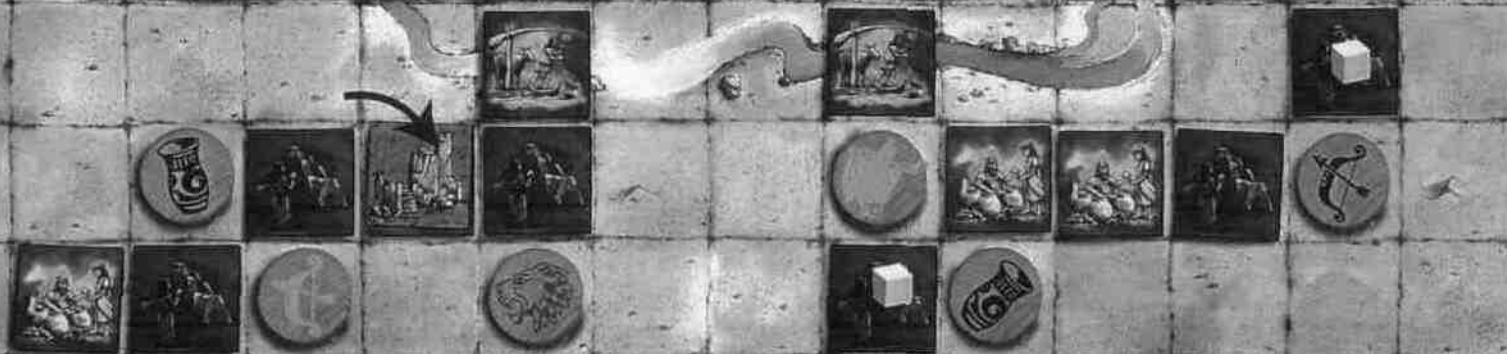
Selten – aber wirkungsvoll: (Spielregel, Seite 5 und 11)

Katastrophen-Plättchen spielen: Es unterbricht die Verbindung. So wird hier z.B. ein Königreich in zwei Königreiche getrennt.

In einem Königreich liegen 2 Schätze: Am Ende der Aktion nimmt sich der Besitzer des grünen Stiers einen der beiden Schätze nach seiner Wahl. (Grüne Anführer erhalten die Schätze). Ein Schatz zählt als Siegpunkt einer beliebigen Farbe.

EUPHRAT & TIGRIS

Übersicht über die wichtigsten Aktionen



Die taktischen Feinheiten: (Spielregel, Seite 6, 8 und 10)

Externer Konflikt: Zwei Königreiche werden durch ein Plättchen verbunden, und in dem neuen, größeren Königreich befinden sich Anführer gleicher Farben.

Die beiden blauen Anführer und die beiden grünen Anführer tragen einen Konflikt aus. Die Besitzer der siegreichen Anführer erhalten Siegpunkte in ihrer Farbe in der Anzahl der Anhänger des unterlegenen Anführer plus 1 für den Anführer selbst. Die unterlegenen Anführer und ihre Anhänger werden entfernt.

Monument: Am Ende seines Zuges erhält der Besitzer des blauen Löwen 1 blauen Siegpunkt. Am Ende seines Zuges erhält der Besitzer des roten Bogenschützen 1 roten Siegpunkt. Die Siegpunkte erhalten sie, da sie mit dem Monument gleicher Farbe verbunden sind.

Interner Konflikt: Ein Anführer wird in ein Königreich gesetzt, in dem sich bereits ein Anführer gleicher Farbe befindet. Der Schwarze Löwe fordert den schwarzen Stier heraus. Der Besitzer des siegreichen Anführers erhält einen roten Siegpunkt. Der unterlegene Anführer wird entfernt.