

Die Regeln von Mesopotamia

Vorbemerkung: Sie halten die vollständigen Regeln von Mesopotamien in der Hand. Das Mesopotamia-Team arbeitet allerdings gerade an einem ausgefeilterem Design. Der Inhalt bleibt gleich, nur die Form ändert sich. Bei Fertigstellung erhalten registrierte Nutzer eine Benachrichtigung. Der Download ist natürlich kostenlos.

Inhalt

1. Aufbau:

2. Spielziel:

3. Spielphasen:

Phase 1	<u>Abholzung</u>
Phase 2	<u>Baum-Nachwuchs</u>
Phase 3	<u>Einnahmen aus Freihandel</u>
Phase 4	<u>Erzausbeute</u>
Phase 5	<u>Getreideernte</u>
Phase 6	<u>Mehlerzeugung</u>
Phase 7	<u>Mehlverbrauch durch Städte</u>
Phase 8	<u>Auslastung der Schmieden</u>
Phase 9	<u>Stadtmauern bauen</u>
Phase 10	<u>Schmieden und Mahlsteine errichten</u>
Phase 11a	<u>Mesopotamia-Bauten errichten</u>
Phase 11b	<u>Militär und Außenpolitik</u>

1. Aufbau:

Die mit den Namen der fünf Stämme beschilderten Nomadensymbole beschreiben deren Ursprungsprovinzen. Setze bei Spielbeginn jeweils vier Nomadeneinheiten in jede Ursprungsprovinz eines Stammes. Belege dann die kleinen Löcher im Spielbrett mit einem Baumsymbol.

Jeder Spieler zieht fünf Karten aus dem verdeckten Stapel der Macht- und Einflusskarten. Von diesen Karten darf jede Partei pro Runde nur eine ausspielen. Das Ausspielen einer Karte unterbricht die in der beiliegenden Rundenspielhilfe beschriebene Abfolge der einzelnen Spielphasen. Karten mit militärischem Inhalt dürfen allerdings nur in der letzten Spielphase (11B) ausgespielt werden. Übernimmt ein Spieler die Partei mit der grünen Farbe (Amutpiel von Quatna, vgl. Seite 2), so darf sich dieser eine extra Nomadenkarte seiner Wahl aus den Stapel der verbleibenden Macht- und Einflusskarten aussuchen.

Die Hauptstädte in den Kernprovinzen auf dem Spielplan sind neben einem Tempelsymbol in Großbuchstaben geschrieben. Setze zu Spielbeginn in der Kernprovinz an jede Stadt mit farblich unterlegtem Namen ein Kanalsymbol (siehe links). Außerdem wird jede Kernprovinz mit einer Schmiede, einem Mahlstein, einem Streitwagen, zwei Fußtruppen und drei Stadtmauern bestückt .

Dann nimmt sich jeder die beiliegende Tabelle, auf der der Lagerbestand erfasst wird. Zu Beginn des Spiels gehören 10 Getreide, 5 Mehl, 5 Erz, 5 Metall und 5 Holz zum Bestand. Änderungen werden im Laufe des Spiels auf den Lagerbestandszetteln der Spieler vermerkt. Die verschiedenen Materialien werden entweder in Schmieden (Erz zu Metall) und Mahlsteinen (Getreide zu Mehl) verarbeitet oder zum Bau von Schmieden, Mahlsteinen, Kanälen, Tempeln, Stadtmauern, Fußtruppen oder Streitwagen verwendet. Hast du von einem Material zu wenig, so kannst du versuchen zu handeln: Du kannst mit Ausnahme von Mehl ein Material gegen jedes andere Material zu einem Kurs von 1:3 von der Bank eintauschen. Außerdem kannst du zu freien Kursen mit den anderen Spielern tauschen. Ein Tausch kann in jeder Spielphase und ohne Berücksichtigung von Transportzeit abgeschlossen werden.

Es gibt keine Symbole für Karawanen, die durch die Provinzen ziehen, um die Waren zu transportieren. Trotzdem musst du beim Tausch mit anderen Spielern prüfen, ob für den Handel Karawanen durch das Herrschaftsgebiet anderer Spieler ziehen müssten und ob dir diese Spieler freien Zugang zu den Provinzen des Handelspartners gewähren (dies heißt im Spiel "Freihandel zulassen", vgl. auch die Regel zu Phase 3). Wenn der freie Handel untersagt wird, darf gar kein Tauschgeschäft stattfinden, oder es sind frei auszuhandelnde Zölle an denjenigen zu zahlen, durch dessen Gebiet Karawanen ziehen würden.

Aus der Spielhilfe und dem Lagerzettel geht hervor, dass eine Mesopotamia-Runde einer Jahreszeit entspricht. Vier davon ergeben ein Jahr. Eine Runde gliedert sich in 11 Phasen, die in der Spielhilfe erläutert sind. Hellgrün hinterlegte Phasen werden nur in der Frühjahrsrunde gespielt, solche mit braunem Hintergrund nur im Herbst. Dunkelgrün hinterlegte Phasen werden immer gespielt. Es müssen nicht alle Phasen gespielt werden (Bauten sind freiwillig). Wichtig ist, dass die Reihenfolge eingehalten wird. Die Spieler können jeder für sich die Phasen 1 bis 10 parallel spielen, während für die Teilphasen 11A (Errichtung von Mesopotamia-Bauten) und 11B (Militärphase) die Reihenfolge zwischen den Spielern sehr wichtig ist. Der startende Spieler entscheidet, ob nach seinem Abschluss der Spielphase 11 die anderen im Uhrzeigersinn folgen oder ob anders herum gespielt wird. Solange noch keine Mesopotamia-Bauten oder Militärplättchen auf dem Rahmen liegen, beginnt der jüngste Spieler. Später beginnt, wer die wenigsten Symbole auf dem Spielrahmen besitzt. Nach den militärischen Aktionen beginnt eine neue Jahreszeit (Runde).

2. Spielziel

Die Spieler entscheiden nach einem Jahr (vier Runden), ob sie noch 1, 2 oder 3 weitere Jahre spielen möchten. Sieger ist, wer am Ende die meisten Symbole seiner Spielfarbe (Mesopotamia-Bauten und Militärplättchen) auf dem Rahmen platzieren konnte.

Bei acht Spielparteien wird das ganze Feld bespielt, bei weniger Mitspielern werden folgende Spielparteien nicht besetzt:

Anzahl der Spielparteien:	nicht besetzte Herrscherhäuser:
7	Ischmedagan von Susa (rosa)
6	Ischmedagan von Susa (rosa), Zimrilin von Mari (lila)
5	Ischmedagan von Susa (rosa), Zimrilin von Mari (lila), Hammurabi von Babylon (gelb)
4	Ischmedagan von Susa (rosa), Rimsin von Larsa (orange), Jarimlin von Jamschad (rot), Amutpiel von Quatna (grün)
3	wie bei 4 Spielern und ohne Ibalpiel von Eschnunna (braun)

3. Spielphasen

Phase 1) Abholzung:

In jeder einzelnen bewaldeten Provinz im Herrschaftsgebiet kann ein Baum entfernt werden. Dieser wird als eine Holzeinheit im Lagerbestand vermerkt.

Phase 2) Baum-Nachwuchs:

Im gesamten Herrschaftsgebiet jeder Spielpartei wächst jeweils ein Baum pro Spielpartei nach. Im Zusammenhang mit Punkt eins wird demnach pro Spieler meistens ein Baum weniger vom Spielbrett entfernt als Holzeinheiten im Lagerbestand eingehen.

Phase 3) Einnahmen aus Freihandel:

Wenn du im vergangenen Jahr zollfreien Tausch-handel anderer Spieler durch dein Gebiet erlaubt hast, erhältst du wegen der blühenden Geschäfte entlang der Karawanenstraßen deines Gebietes die folgende Anzahl an Metallen zur Gutschrift im Lager:

historischer Name:	Spielfarbe:	Anzahl der Spielparteien					
		8	7	6	5	4	3
Rimsin von Larsa	orange	7	3	7	5	–	–
Hammurabi von Babylon	gelb	”””	5	5	5	5	5
Zimrilin von Mari	lila	”””	5	5	2	–	5 5
Amutpiel von Quatna	grün	”””	4	4	4	5	– –
Ipalpiel von Eschnunna	braun	”””	2	1	2	5	5 –
Jarimlin von Jamschad	rot	”””	2	2	–	5	– –
Schamschiadad von Assur	blau	”””	1	1	1	5	5 5
Ischmedagan von Susa	rosa	”””	1	–	–	–	–

Phase 4) Erzausbeute:

Es wird mit einem einzigen Wurf ausgewürfelt, wieviel Erz-Einheiten du für jedes Bergwerk in deinem Herrschaftsgebiet erhältst:

Würfelaugen:	erwürfelte Einheiten:
1–2	6
3–4	8
5–6	10

Phase 5) Getreideernte:

Durch einen einzigen Würfelwurf bestimmst du, wie viel Getreide du für jede landwirtschaftlich genutzte Stadt im Herrschaftsgebiet bekommst. Der Würfelmodus ist der gleiche wie unter Punkt 4 (Tabelle). Landwirtschaftlich genutzt sind nur Städte mit farblich unterlegtem Stadtnamen, wie z.B. Bagdad (siehe links), sofern für diese ein Kanal vorhanden ist. (Kanalbau: siehe Punkt 11). Für Städte ohne farbliche Unterlegung wie z.B. Hatra können keine Kanäle gebaut werden. Folglich kann es dort keine Getreideernte geben.

Phase 6) Mehlerzeugung:

Pro Mahlstein in deinem Herrschaftsgebiet kannst du bis zu fünf Getreide in fünf Mehl umwandeln. Streiche also Getreide aus dem Lagerbestand und füge Mehl hinzu

Phase 7) Mehlverbrauch der Städte:

Vermindere für jede Stadt in deinem Herrschaftsgebiet deinen Lagerbestand um ein Mehl, auch wenn die Stadt nicht landwirtschaftlich genutzt wird. Hast du nicht genug Mehl im Lager, so musst du für jedes fehlende Mehl eine Stadtmauer abreißen. Sind nicht genug Mauern vorhanden, reiße danach Schmieden ab!

Phase 8) Auslastung der Schmieden:

Überlege dir, an welchen Schmieden du Erz zu Metall umwandeln willst und an welchen du zusätzliches Militär aufstellen willst. Bei Metallherstellung verwende für jede Schmiede bis zu fünf Erz aus dem Lager, um diese in bis zu fünf Metall umzuwandeln. An jeder Schmiede, die statt dessen in dieser Runde zur Militär-aufstellung beitragen soll, kannst du eine Fußtruppe oder einen Streitwagen aufstellen. Verwende dazu aus dem Lager:

Für jede neue Fußtruppe: 1 Metall, 1 Holz und 1 Mehl

Für jeden neuen Streitwagen: 2 Metall, 2 Holz und 2 Mehl

Zum Verschleiern deiner militärischen Stärke darfst du deine Militärplättchen provinzweise übereinander stapeln und sogar Leerplättchen als wertlose Militärplättchen unauffällig in die Stapel einfügen. Diese müssen erst bei einem Kampf offengelegt und dann entfernt werden.

Phase 9) Stadtmauern bauen:

Eine Provinz kann höchstens mit einer Stadtmauer pro Stadt abgesichert werden. Pro Provinz kann nur eine Mauer in jeder Runde hinzu gebaut werden. Durch den Mauerbau erhöht sich die Defensivrate des Militärs in der Provinz um drei Punkte für jede Mauer. Sind in einer Provinz bereits zwei oder drei Mauern vorhanden, ist kein Angriff mit Streitwagen mehr möglich.

Für den Bau einer Stadtmauer streiche im Lager: 1 Metall, 1 Holz und 1 Mehl.

Phase 10) Schmieden und Mahlsteine errichten:

In einer Provinz können pro Stadt nur eine Schmiede und ein Mahlstein vorhanden sein. Zusätzliche Schmieden erhöhen die Metallerzeugung aus Erz und ermöglichen eine schnellere Aufstellung von Militär (siehe Punkt 8). Zusätzliche Mahlsteine erhöhen die Mehlherstellung aus Getreide (siehe Punkt 5). Für die

Errichtung verwende aus deinem Lager:

Für jede Schmiede– bzw. jeden Mahlstein: 2 Metall, 2 Holz und 2 Mehl. Warte zunächst, bis alle Spielparteien die vorherigen Spielphasen abgeschlossen haben. Die folgende Spielphase 11 beginnt der Spieler, der bisher die wenigsten Plättchen seiner Farbe auf dem Spielrahmen platzieren konnte. Dieser bestimmt auch, ob die Anderen im Uhrzeigersinn folgen oder ob anders herum verfahren wird.

Phase 11A) Mesopotamia–Bauten errichten:

Errichte Mesopotamia–Bauten in den Städten (Marduck– und Ishtar–Tempel oder Kanäle). Dabei ist zu bedenken:

In einer Provinz wird die Anzahl der möglichen Bauplätze für Marduck– und Ishtar–Tempel durch die Anzahl der Städte begrenzt (pro Stadt nur ein Tempel).

In einer Provinz wird die Anzahl der Bauplätze für Kanäle durch die Anzahl der Städte mit farblich unterlegtem Stadtnamen (siehe Punkt 5) begrenzt.

Pro Provinz und Runde darf nur ein Mesopotamia–Bau errichtet werden.

Die Kosten für jeden Bau betragen: 1 Metall, 1 Holz und 1 Mehl.

Nach jedem Neubau eines Tempels oder Kanals hast du die Möglichkeit, deine Herrschaft im Lande zu festigen, in dem du ein Mesopotamia–Bau–Rahmen–symbol (je nach Bau: Tempel oder Kanal) auch auf dem Spielrahmen platzierst. Die Belegung der Spielrahmenelemente startet immer in der linken unteren Ecke und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Entstehen im Spielverlauf durch Entfernung von Plättchen Belegungslücken auf dem Rahmen, so sind diese von der unteren linken Ecke beginnend im Uhrzeigersinn aufzufüllen. Voraussetzung dafür, dass du überhaupt ein Plättchen auf den Rahmen legen darfst, ist im Normalfall, dass du nach der Errichtung des Baus mindestens eine vier würfelst.

Ausnahmen:

Leichter wird es bei den folgenden Kombinationen: Marduck–Tempel an einen eigenen Marduck–Tempel, Ishtar–Tempel an eigenen Ishtar–Tempel, Ishtar–Tempel an eigenen Kanal. Für diese Kombinationen und deren Umkehrung benötigst du nur eine zwei.

Einschub:

Die Spielphase 11B wird zunächst von dem Spieler gespielt, der zuvor die Phase 11A gespielt hat. Der nächste Spieler spielt dann die Phasen 11A und 11B usw.

Phase 11B) Außenpolitik und Militärisches:

In dieser Phase kannst du vor der im weiteren Verlauf dieser Phase zu spielenden Militärbewegung eine politische Kampagne durchführen. Eine Kampagne ist in der Regel erfolgreich, wenn du mindestens eine vier würfelst. Die Kosten für eine Kampagne betragen: 1 Metall oder 1 Holz oder 1 Mehl. Im Falle einer erfolgreichen Kampagne stehen dir die im Folgenden beschriebenen Möglichkeiten offen: –

Offizielle Bündnisse abschließen: Offizielle Bündnisse müssen auch von deinen Bündnispartnern bestätigt werden. Bei Erfolg dürfen sich die Partner nicht den Krieg erklären. Sonstige inoffizielle Absprachen und deren Verletzung bleiben davon unberührt. Mit Hilfe von Macht– und Einflusskarten ist es außerdem erlaubt, Nomadenstämme auch gegen offizielle Bündnispartner einzusetzen.

Offizielle Bündnisse aufkündigen: Das Aufkündigen kann einseitig geschehen. Bei Erfolg kannst du ab der

nächsten Runde versuchen, eine Kriegserklärung gegen die ehemals verbündete Partei auszusprechen. Sonstige inoffizielle Absprachen können immer gebrochen werden.

Kriegserklärungen aussprechen: Bei erfolgreicher Kriegserklärung kannst du eine bestimmte Partei noch in dieser Runde im Zuge der Militärbewegung angreifen, sofern in dieser Runde kein Bündnis besteht. Der Kriegszustand besteht solange fort, bis beide Kriegsparteien eine Runde lang nicht gegeneinander kämpfen. Dann besteht wieder ein neutrales Verhältnis.

Willst du ein Bündnis abschließen, erhältst du bei deinem Kampagnenwurf einen Bonuspunkt für jedrei Ishtar–Tempel Deiner Spielfarbe auf dem Spielrahmen. Willst du ein Bündnis aufkündigen oder einen Krieg erklären, erhältst du bei deinem Kampagnenwurf einen Bonuspunkt für jedrei deiner Marduck–Tempel auf dem Spielrahmen.

Möchtest du deine Fußtruppen und Streitwagen bewegen, ist zu beachten, dass diese nur für einen Kampf in eine von einem anderen Spieler besetzte Provinz bewegt werden dürfen. Kämpfen darfst du nur, wenn deine unmittelbar zuvor erwürfelte Kampagne zur Kriegserklärung gegenüber der Partei erfolgreich gewesen ist oder du bereits in der vorherigen Runde gegen diese Partei gekämpft hast.

Bei der Militärbewegung kannst du eine Fußtruppe nur eine Provinz weit bewegen, einen Streitwagen bis zu zwei. Beide brauchen dafür ein Mehl. Der Streitwagen auch dann, wenn er sich zwei Provinzen weit bewegt. Setzt du in eine Provinz, in der gekämpft werden soll, musst du gleich alle Militäreinheiten dort hinziehen, mit denen du ggf. kämpfen willst. Bis zum Ende des Kampfes darfst du keine Verstärkung mehr hinzuziehen.

Gekämpft wird immer Plättchen gegen Plättchen, wobei der Angreifer zunächst bestimmt, mit welcher Einheit er zuerst kämpft (z.B. Streitwagen) und der Verteidiger dann die verteidigende Einheit bestimmt (z.B. Fußtruppe).

Würfelmodus:

Grundsätzlich gewinnt, wer die höhere Zahl würfelt. Im Angriff erhältst du mit Streitwagen zwei Bonuspunkte, mit Fußtruppen einen. In der Verteidigung erhältst du pro Stadtmauer in der Provinz einen Bonuspunkt. Sind in einer Provinz bereits zwei oder drei Mauern vorhanden, so ist kein Angriff mit Streitwagen mehr möglich. Derjenige, der weniger Punkte (Würfel plus Bonuspunkte) erhalten hat, nimmt einen Streitwagen bzw. eine Fußtruppe vom Spielfeld. Bei Gleichstand wird nochmals gewürfelt. Dieser Vorgang wiederholt sich. Gewinner ist, wer Militäreinheiten in der Provinz übrig behält. Gewinnt der Angreifer, so würfelt dieser, ob alle Bauten in der Provinz zerstört wurden – dies ist bei Zahlen über zwei der Fall. Werden die Bauten nicht zerstört, so gehen alle Bauten der Provinz in den Besitz des Angreifers über.

Der siegreiche Angreifer darf außerdem auf dem Spielrahmen für jeden eroberten Mesopotamia–Bau ein beliebiges entsprechendes Symbol des unterlegenen Verteidigers in ein Symbol seiner Spielfarbe umwandeln (z.B. tauscht ein roter Angreifer auf dem Rahmen einen beliebigen grünen Marduck–Tempel des unterlegenen grünen Verteidigers durch einen roten Marduck–Tempel aus).

Festigung der Herrschaft durch Militär:

Eroberst du eine neue Provinz von einem Mitspieler oder von einem Nomadenstamm (s.u.), führt dies zur Festigung deiner Herrschaft. Ohne eine bestimmte Zahl würfeln zu müssen, kannst du eine Fußtruppe deiner Farbe auf den Spielrahmen setzen (Belegungsregeln wie bei Mesopotamia–Bauten). Verlierst du eine Provinz im Kampf, so musst du – sofern vorhanden – eines deiner Militärplättchen vom Spielrahmen nehmen, das vom Angreifer bestimmt wird.

Haben alle Spieler die Spielphase 11 wie beschrieben nacheinander gespielt, so beginnt eine neue Runde (Jahreszeit) mit der Spielphase 1. Im Folgenden wird der Einsatz von Macht– und Einflusskarten mitsamt der

Phase 11A) Mesopotamia–Bauten errichten:

Bedeutung der Nomaden erläutert.

Macht- und Einflusskarten

Die Macht- und Einflusskarten haben, wenn sie geschickt eingesetzt werden, eine erhebliche Wirkung auf das Geschehen auf dem Spielbrett und sind oft Anlass für spannende Verhandlungen unter den Spielern. Das Spiel ist allerdings um einiges einfacher, wenn ohne diese Karten gespielt wird. Daher kann es für Anfänger sinnvoll sein, zunächst eine Partie ohne Macht- und Einflusskarten zu spielen.

Die Macht- und Einflusskarten können in beliebiger Menge getauscht und gehandelt werden wie jedes andere Gut. Allerdings darf jede Partei pro Runde nur eine Karte ausspielen. Das Ausspielen einer Karte unterbricht die in der bei-liegenden Rundenspielhilfe beschriebene Abfolge der einzelnen Spielphasen. Karten mit militärischem Inhalt dürfen nur in der letzten Teilphase (11B) ausgespielt werden.

Sonderfall Nomaden: (treten nur beim Ausspielen von Karten in Aktion)

Die Nomaden sind ein launisches und unberechenbares Volk. Mal geben sie sich friedfertig und verbergen deine Leute in der Wüste vor deinen Feinden. Doch schon eine Runde später können sie sich als räuberische Meute auf eine deiner Provinzen stürzen. Der Hintergrund: Die Nomadenstämme werden durch die Macht- und Einflusskarten aller Spieler gelenkt und zeitweilig von dem Spieler übernommen, der eine entsprechende Nomadenkarte ausspielt.

Ein Nomadenstamm besteht aus vier Nomadenplättchen, wobei du mit Hilfe einer entsprechenden Karte einen Stamm bis zu zwei Provinzen pro Runde bewegen darfst. Die Nomaden können aufgrund ihrer besonderen Ortskenntnisse auch durch von den Spielern besetzte Provinzen hindurch ziehen, sofern sich in den Provinzen keine Stadt befindet. Die Nomaden erhalten im Angriff einen Bonus von zwei Punkten. In der Verteidigung erhalten die Nomaden niemals Bonuspunkte, auch wenn sie Provinzen mit Stadtmauern verteidigen, die sie zuvor erobert haben.

Hat ein Stamm in einem Kampf alle Einheiten verloren, so werden wieder vier Plättchen auf das Ursprungsfeld des Stammes zurückgesetzt. Hat ein Stamm eine Provinz erobert, so versucht er diese zu verteidigen. (Ausnahmen: In der Ursprungsprinz mit Namen des Stammes und sonstigen Provinzen ohne Stadt kämpfen die Nomaden niemals. Nur in diesen Fällen können sich militärische Einheiten verschiedener Farbe in der gleichen Provinz aufhalten, ohne zu kämpfen.) Für die Verteidigung eines Nomadenstammes würfelt derjenige Spieler, der diese zuletzt durch eine Nomadenkarte gesetzt hat.

Nach einer Eroberung durch Nomaden wird wie bei einer normalen Eroberung darum gewürfelt, ob sämtliche erbauten Anlagen im Kampf zerstört wurden. Dies ist bei Zahlen größer als zwei der Fall. Sofern ein Stamm bei einem Kampf Verluste erlitten hat, wird er nach jeder Runde wieder auf vier Einheiten aufgestockt. Hat ein Spieler eine Provinz an einen Nomadenstamm verloren, so verliert er – entsprechend den Kampfregeln auf Seite 5 (oben) – eventuell auch Symbole auf dem Spielrahmen. Ein Spieler, der mit Nomaden eine Provinz erobert, darf allerdings dafür keine Symbole auf dem Spielrahmen platzieren.

Das Ausspielen einer Nomadenkarte unterbricht den Ablauf der Spielphase 11B. Nomaden darfst du auch gegen offizielle Bündnispartner einsetzen.