

# LIONS OF LYDIA

Im Reich von König Krösus



## INHALT

1 Stadt-Board

4 Spieler-Boards

1 Wagenrennen-Board

4 Holztore

40 Kaufleute (Holzfiguren)

16 Ressourcen-Marker (Holz)

4 Einfluss-Marker (Holz)

48 Holzmünzen

1 Holzfigur König Krösus

12 violette Ländereikarten

8 goldene Ländereikarten

4 Brunnen-Karten

20 silberne Ländereikarten

4 silberne Start-Ländereikarten

4 Stoffbeutel

1 Brunnen-Plättchen

1 Brunnen-Plättchen aus Holz

(Kickstarter Edition)

4 Grab-/Landgut-Plättchen

(Alyattes' Grab)

4 Innenhof-Plättchen

4 Baumeister-Plättchen

1 Wertungsblock

1 Spielanleitung

Die antike Welt befindet sich im Umbruch ...

Im kleinasiatischen Königreich Lydien hat König Krösus die erste Münze der Welt geprägt. Sie besteht aus der legendären Gold-Silber-Legierung Elektron, die im Fluss Paktolos vorkommt. Von da an wird der traditionelle Tauschhandel in der gesamten antiken Welt durch Münzen als Zahlungsmittel ersetzt.

„Lions of Lydia“ basiert auf den Spielmechanismen „Engine Building“ und „Bag Management“. Du bist ein einflussreicher Herrscher, der seine Kaufleute zu den Stadttoren sendet, um Tauschhandel zu treiben und dadurch seine Ressourcen und Ländereien zu mehren. Dabei bringen die edlen lydischen Kaufleute Goldmünzen in Umlauf, die eine nie dagewesene Kaufkraft besitzen.

Um den Sieg zu erringen, musst du die Kaufleute in deinem Beutel clever zusammenstellen und ihre Fähigkeiten durch deine Ländereien unterstützen. Traditionelle Kaufleute bringen einfache Ressourcen ein, die du für dein Engine Building benötigst – doch wenn du deine Waren nicht in Gold und Silber umtauschst, kannst du die wertvollsten Ländereien nicht kaufen! Edle lydische Kaufleute – mitsamt ihren goldenen Löwenkopfmünzen – übernehmen schließlich die Führung an diesem bedeutenden wirtschaftshistorischen Wendepunkt. Sobald genug Ländereien aufgewertet sind, endet das Spiel und einer oder eine wird zum Gewinner oder zur Gewinnerin gekürt!

Wirst du die beste Auswahl an Kaufleuten zusammenstellen, um deine Ziele zu erreichen? Wirst du als Erster die wertvollsten Ländereien erwerben und aufwerten? Und wirst du den Umgang mit der neuen Währung – den „Lions of Lydia“ – beherrschen?



Alter: 12+ | Spielzeit: 30–60 min | Spieler: 2–4

## SPIELAUFBAU

Siehe Abb. 1:

1. Legt das Stadt-Board in die Mitte des Tisches.
2. Stellt die vier Holzttore  in die farblich passenden Ecken auf dem Stadt-Board.
3. Legt ein Brunnen-Plättchen – entweder das normale Plättchen oder das aus Holz – in die Mitte des Stadt-Boards.
4. Jeder Spieler und jede Spielerin bekommt ein Spieler-Board, einen Satz aus vier unterschiedlichen Ressourcen-Markern  und einen Einfluss-Marker . Die Ressourcen-Marker und der Einfluss-Marker werden auf die entsprechenden Symbole am linken Rand der Spieler-Boards gelegt. (Nicht benötigte Marker kommen zurück in die Box.)
5. Jeder Spieler und jede Spielerin erhält eine Start-Ländereikarte (mit der aufgewerteten Seite  nach unten), die zu der Ressource in der unteren rechten Ecke seines/ihrer Spieler-Boards passt. (Nicht benötigte Start-Ländereikarten kommen zurück in die Box.)

Abb. 1



6. Mischt die Ländereikarten-Stapel (silbern , golden , & violett ) getrennt voneinander und legt dann an jede Seite des Stadt-Boards zwei violette, eine goldene und drei silberne Karten (bei zwei Spieler\*innen zwei silberne Karten), und zwar mit den aufgewerteten  Seiten nach unten (siehe Abb. 1). Nicht benötigte Karten kommen zurück in die Box.
7. Stellt auf alle vier goldenen Karten je einen lydischen Kaufmann .
8. Dann stellt je einen blauen, grünen, roten und gelben Kaufmann an die Tore , und zwar so, dass an jedem Tor ein farblich nicht passender Kaufmann steht (z. B. ein blauer Kaufmann am roten Tor).
9. Stellt einen blauen, grünen, roten und gelben Kaufmann zum Brunnen.
10. Legt in jeden Beutel je einen blauen, grünen, roten und gelben Kaufmann; dann erhält jeder Spieler einen Beutel.

11. Stellt nun auf jedem Spieler-Board je einen lydischen Kaufmann  auf das Feld rechts neben dem Einfluss-Marker (also zweite Spalte, unterste Reihe). Nicht benötigte Kaufleute kommen zurück in die Box.

12. Die Münzen werden in Reichweite aller Spieler\*innen gelegt.

13. Wählt einen Spieler als Startspieler aus.

**Achtung:** Die in diesem Abschnitt nicht erwähnten Komponenten (z. B. Brunnen-Karten, König Krösus, Innenhof-Plättchen etc.) werden nur für die Spiel-erweiterungen benötigt und bleiben in der Box.



# SPIELVERLAUF

## Zusammenfassung des Spiels

In „Lions of Lydia“ ziehen die Spieler reihum Kaufleute aus ihren Beuteln und senden sie an verschiedene Orte der Stadt. Die zu den Toren gesandten Kaufleute sammeln und tauschen Ressourcen und Münzen, während die zum Brunnen gesandten Kaufleute Ländereikarten kaufen und aufwerten. Sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Ländereien aufgewertet (also auf die  Seite gedreht) hat, ist das Spiel zu Ende und die Spieler\*innen vergleichen ihre Siegpunkte, um den angesehensten Edelmann oder die angesehenste Edelfrau des Königreichs zu ermitteln!

### Ein Spielzug

Bei jedem Spielzug führst du der Reihe nach folgende Schritte aus:

1. Du ziehst verdeckt einen Kaufmann aus deinem Beutel.
2. Diesen Kaufmann stellst du an eines der Tore oder an den Brunnen; anschließend führst du die Aktionen, die an dem jeweiligen Ort möglich sind, aus (siehe die nachfolgenden Abschnitte „Tor-Aktionen“  und „Brunnen-Aktionen“ ).
3. Dann wählst du einen beliebigen Kaufmann vom Brunnen aus und legst ihn in deinen Beutel. Damit ist dein Spielzug beendet.

**Achtung:** Wenn am Brunnen kein Kaufmann mehr steht, den du zum Abschluss deines Spielzugs in deinen Beutel legen kannst, nimm einen von einem beliebigen Tor. Zu Beginn und zum Abschluss jedes Spielzugs müssen sich in deinem Beutel vier Kaufleute befinden.



## Tor-Aktionen

Wenn du deinen Kaufmann an ein Tor gestellt hast, führe der Reihe nach folgende Schritte aus:

- 1. Sammle Ressourcen von deinen Ländereikarten ein** (siehe Seite 6: **Ländereien**).
- 2. Sammle Ressourcen vom Tor und von den Kaufleuten ein:** Rücke deinen Ressourcen-Marker in der Farbe des Tors ein Feld vor. Rücke dann deine Ressourcen-Marker in den Farben der Kaufleute am Tor je ein Feld vor (das heißt, jeder Kaufmann bringt dir eine Ressource seiner Farbe ein).

Beispiel: Wenn du einen grünen Kaufmann an das blaue Tor stellst, wo sich bereits ein roter und ein blauer Kaufmann befinden, dann erhältst du einen , zwei  und einen  (siehe Abb. 2).

**Achtung:** Du darfst nie mehr als sechs Ressourcen von einer Sorte besitzen. Erwirbst du mehr als sechs, so werden die überzähligen nicht gezählt.

- 3. Tausche Ressourcen gegen Münzen ein:** Wenn du einen lydischen Kaufmann  an ein Tor stellst oder sich dort schon einer befindet, so darfst du zusätzlich die Ressourcen in der Farbe des Tors gegen Münzen eintauschen (im Verhältnis 1:1). Du *musst* dies nicht tun, doch wenn du es tust, darfst du nur so viele eintauschen, dass die Gesamtmenge von 12 Münzen in deinem Vorrat nicht überschritten wird.

Wenn in dem obigen Beispiel auch ein lydischer Kaufmann  am blauen Tor steht, kannst du deinen  zwei Felder zurücksetzen und dir zwei Münzen nehmen (siehe Abb. 3).

**Achtung:** Du darfst nie mehr als 12 Münzen besitzen.

- 4. Verschiebe Kaufleute paarweise zum Brunnen:** Sieh dir am Schluss noch einmal das Tor an. Befinden sich dort zwei Kaufleute derselben Farbe, so verschiebe beide zum Brunnen (siehe Abb. 4).





## Brunnen-Aktionen

Wenn du am Zug bist, kannst du deinen Kaufmann (statt an einem Tor) auch am Brunnen platzieren. In diesem Fall darfst du folgende Aktionen ausführen:

- 1. Kaufe eine Länderei:** Du kannst Karten von **einer Seite** des Stadt-Boards erwerben. Die Kosten sind im oberen Bereich der Karte angezeigt (siehe Abb. 5). Um zu bezahlen, setze einfach deine Ressourcen-Marker um die angezeigte Anzahl zurück und lege die Karte(n) mit der aufgewerteten Seite  nach unten neben dein Spieler-Board. Du darfst so viele Karten von einer Seite des Stadt-Boards kaufen, wie du dir leisten kannst, allerdings darf die Gesamtzahl deiner Karten das Ländereien-Maximum  auf deiner Einfluss-Leiste nie überschreiten (siehe Seite 7: **Spieler-Board-Bonusse**).

 **Achtung:** Wenn du eine goldene Karte  kaufst, musst du den lydischen Kaufmann umgehend von der Karte zum Brunnen stellen.

**Achtung:** Frei gewordene Karten-Plätze werden nicht durch neue Karten ersetzt.

- 2. Werte eine Länderei auf:** Gegen Zahlung kannst du beliebig viele deiner eigenen Karten aufwerten (also umdrehen). Die Aufwertung einer Länderei kostet ebenso viel wie deren Erwerb. Du setzt den Ressourcen-Marker auf deinem Spieler-Board



um die im oberen Bereich der Karte angezeigte Anzahl zurück (siehe Abb. 5) und drehst die Karte um – sodass die aufgewertete Seite  nun oben liegt. (Das heißt: Um eine aufgewertete Länderei zu erhalten, musst du deren Kosten zweimal bezahlen: einmal, um sie zu kaufen, und ein zweites Mal, um sie aufzuwerten).

 **Wichtig:** Münzen sind „wild“. Du kannst sie anstelle jedweder Ressource einsetzen (1 Münze = 1 Ressource), wenn du Ländereien kaufst oder aufwertest!

## Ländereien

  Silberne und goldene Ländereikarten können dir Bonus-Ressourcen einbringen, wenn du deinen Kaufmann an ein Tor stellst. Prüfe die Farbe des Kaufmanns, den du während des jeweiligen Spielzugs platziert hast, und die Farbe des Tors, an dem du ihn platziert hast. Für jede deiner Ländereikarten, die dieses Paar von Tor und Kaufmann aufweist, erhältst du die auf dieser Karte/diesen Karten angegebene(n) Bonus-Ressource(n).

Beispiel (siehe Abb. 7): Naomi zieht einen blauen Kaufmann aus ihrem Beutel und platziert ihn am blauen Tor. Ihre Start-Karte zeigt an: Ein blauer Kaufmann an

einem blauen Tor bringt ihr einen  ein. Naomi besitzt auch eine silberne Karte, die anzeigt, dass ein blauer Kaufmann an irgendeinem Tor ihr   einbringt. Also rückt Naomi den blauen Ressourcen-Marker auf ihrem Spieler-Board drei Felder vor und bringt anschließend ihren Spielzug zu Ende.

**Achtung:** Nachdem du die Ressourcen von deinen Ländereikarten eingesammelt hast, führst du wie gewohnt den nächsten Schritt deines Spielzugs aus (sammelst also Ressourcen vom Tor und von den Kaufleuten ein).

Abb. 7



Violette Karten bringen keine Ressourcen ein, dafür aber Siegpunkte am Ende des Spiels, und zwar nach den auf der Karte angezeigten Bedingungen. Gehört dir z. B. die Karte auf Abb. 8, so erhältst du drei Punkte für je zwei silberne Karten, die sich am Ende des Spiels in deinem Besitz befinden.

Die auf den Karten verwendeten Symbole werden in Anhang A genauer beschrieben.



Abb. 8

Kosten für Kauf und Aufwertung: 3 Münzen

Du erhältst 3 Punkte für je 2 silberne Karten, die du am Ende des Spiels besitzt.

## Spieler-Board-Bonusse

Immer, wenn du mit einem deiner Ressourcen-Marker die äußere rechte Spalte auf deinem Spieler-Board („Feld 6“) erreichst, erhältst du sofort einen Bonus. Du musst dich dabei für einen der beiden nachfolgend beschriebenen Bonusse entscheiden:

**1. Bonus 1 – rücke auf der Einfluss-Leiste vor:** Rücke deinen Einfluss-Marker  auf deiner Einfluss-Leiste ein Feld nach rechts und erhalte die angezeigten Bonusse (siehe Abb. 9). Hier die Details zu jedem Level auf der Einfluss-Leiste:

a. Level 0: Zu Beginn des Spiels beträgt dein Ländereien-Maximum drei  (du darfst also nicht mehr als drei Ländereikarten haben, inklusive deiner Start-Karte).

b. Level 1: Versetze den lydischen Kaufmann  sofort von diesem Feld zum Brunnen (siehe Abb. 9). Dein Ländereien-Maximum erhöht sich auf fünf .

c. Level 2: Du erhältst sofort zwei Münzen und dein Ländereien-Maximum erhöht sich auf acht .

d. Level 3: Du erhältst sofort drei Münzen und darfst für den Rest des Spiels beliebig viele Ländereikarten besitzen.

e. Level 4: Du erhältst vier Siegpunkte am Ende des Spiels.

- f. Level 5: Du erhältst zehn Siegpunkte am Ende des Spiels.
- g. Level 6: Für den Rest des Spiels darfst du die angezeigte Ressource so verwenden, als wäre sie irgendeine der vier einfachen Ressourcen (🌿, 🏠, 🍷, 🏰), und am Ende des Spiels erhältst du 18 Siegpunkte.

**Achtung:** Auf der Einfluss-Leiste erzielte Siegpunkte werden **nicht** addiert, das heißt, die maximale Anzahl der Punkte, die du auf deiner Einfluss-Leiste erzielen kannst, beträgt 18 (nicht 32).

## 2. Bonus 2 – werte kostenlos eine deiner

**Ländereien auf:** Du darfst eine deiner nicht aufgewerteten Ländereikarten umdrehen , ohne dafür zu bezahlen.

Nach der Wahl deines Bonus setzt du deinen Spielzug wie gewohnt fort. Der Ressourcen-Marker bleibt auf „Feld 6“, bis du dich entscheidest, diese Ressource auszugeben.

**Achtung:** Ein Kaufmann, der während deines Spielzugs zum Brunnen verschoben wurde, darf im letzten Schritt deines Spielzuges ausgewählt werden, damit du wieder vier Kaufleute in deinem Beutel hast.



Abb. 9



# ENDE DES SPIELS & WERTUNG

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler oder eine Spielerin die geforderte Anzahl an aufgewerteten Ländereien  (in der Tabelle rechts angegeben) erreicht hat und alle anderen Spieler\*innen einen letzten Spielzug ausgeführt haben. Der Spieler, der als Erster die geforderte Anzahl an aufgewerteten Ländereien erreicht hat, nimmt sich das Brunnen-Plättchen aus der Mitte des Stadt-Boards.

2 Spieler*innen .....	8	
3 Spieler*innen .....	7	
4 Spieler*innen .....	6	

## Wertung

Der Endstand setzt sich aus den folgenden Positionen zusammen:

1. den Siegpunkten , die unten auf deinen silbernen (inklusive der silbernen Start-Karte) und goldenen Karten angezeigt werden,
2. den Siegpunkten, die auf dem Feld der Einfluss-Leiste angezeigt werden, auf dem sich dein Einfluss-Marker befindet,
3. dem ermittelten Wert von all deinen violetten Karten,

4. und – **wenn du das Brunnen-Plättchen hast** – einem Siegpunkt pro Münze in deinem Besitz.

Der Spieler oder die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt!

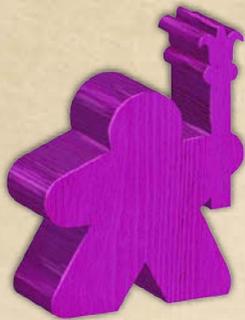
Bei einem Gleichstand gewinnt der- oder diejenige der punktgleichen Spieler\*innen, der oder die auf der Einfluss-Leiste am weitesten vorn steht. Gibt es auch dann noch einen Gleichstand, so gewinnt der bzw. die punktgleiche Spieler\*in mit den meisten Ressourcen und Münzen!

# SPIELERWEITERUNGEN

Diese Box enthält acht Erweiterungen zum Spiel „Lions of Lydia“. Beherrscht du die Regeln für das Basisspiel, so findest du hier Anleitungen für die Spielerweiterungen. Diese sind modular zu verwenden, das heißt, man kann „Lions of Lydia“ mit beliebig vielen Erweiterungen spielen. Wir empfehlen, mit ein bis vier Erweiterungen zu spielen.

Bei jeder Spielerweiterung gelten sämtliche Regeln aus dem Basisspiel. Die nachfolgend beschriebenen Regeln und Spielbestandteile werden einfach hinzugefügt, und schon kann's losgehen.

## Erweiterung 1: König Krösus



Krösus war der letzte König von Lydien. Während seiner Herrschaft wurden die ersten Münzen der Welt geprägt – die „Lions of Lydia“. In dieser Spielerweiterung besucht König Krösus die Stadttore, um seinen Untertanen eine Gunst zu erweisen.

**Ergänzende Spielbestandteile:** 1 König-Krösus-Spielfigur

**Spielaufbau:** Der König wird an einem der vier Tore platziert.

**Spiel:** Wenn du einen Kaufmann an das Tor stellst, an dem sich der König befindet, darfst du sofort eine zusätzliche Ressource von der Farbe des Tors nehmen. Anschließend verschiebst du König Krösus an ein anderes Tor deiner Wahl.

**Strategie-Tipp:** Denk gut darüber nach, wohin du den König verschiebst, nachdem du deinen Bonus erhalten hast.

## Erweiterung 2: Die Wasser des Paktolos

Der Paktolos floss durch die alte Hauptstadt von Lydien. Der Legende nach badete König Midas im Paktolos, um sich von dem Fluch zu befreien, dass alles, was er berührte, zu Gold wurde. Seither führte der Fluss Gold, das die Lyder dazu nutzten, die Löwenkopfmünzen herzustellen.

**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Brunnen-Karten

**Spielaufbau:** Lege eine beliebige Brunnen-Karte an jede Seite des Stadt-Boards.

**Spiel:** Brunnen-Karten werden auf dieselbe Weise erworben und aufgewertet wie die Länderei-Karten. Verschiebst du einen Kaufmann zum Brunnen und er passt zu der Farbe auf einer Brunnen-Karte in deinem Besitz, so erhältst du die auf der Karte angegebene

Anzahl von Münzen, bevor du wie gewohnt Ländereien kaufst oder aufwertest.

**Wertung:** Brunnen-Karten bringen vier Siegpunkte ein (acht, wenn ) und zählen bei der Wertung von violetten Karten als goldene Ländereien.



## Erweiterung 3: Die Handwerker Gilde

Das alte Lydien gehörte zu den reichsten Königreichen der damaligen Zeit und zog Handwerker aus vielen angrenzenden Reichen an. Bei dieser Spielerweiterung kannst du spezielle Handwerker-Kaufleute anwerben.



**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Handwerker-Kaufleute (violett)

**Spiel Aufbau:** Auf jedem „4-Siegpunkte“-Feld auf den Einfluss-Leisten der Spieler-Boards wird ein Handwerker-Kaufmann platziert. Alle nicht benötigten Handwerker kommen zurück in die Box.

**Spiel:** Wenn du mit deinem Einfluss-Marker auf das Handwerker-Feld kommst (also deinen Einfluss-Marker zum vierten Mal vorrückst), wird der Handwerker sofort zum Brunnen verschoben. Am Ende des Spielzugs darfst du ihn in deinen Beutel legen.

Wenn du einen Handwerker an ein Tor oder an den Brunnen stellst, wähle dort einen Kaufmann aus, den du „kopierst“. Führe nun die Aktionen wie gewohnt aus, als hätte dein Handwerker dieselbe Farbe wie der Kaufmann, den du kopiert hast (inklusive des Gewinns aller Ressourcen und Karten-Bonusse).

Beispiel: Wenn du deinen Handwerker an ein Tor stellst, wo sich bereits ein roter und ein blauer Kaufmann befinden, kannst du den roten oder den blauen zum „Kopieren“ wählen und dann deinen Spielzug ausführen, als wäre er ein Kaufmann in dieser Farbe.

**Achtung:** Am Ende deines Spielzugs kommen der Handwerker und der Kaufmann, den du kopiert hast, zum Brunnen, weil sie bei diesem Spielzug als farblich gleich gelten. Also hast du immer die Möglichkeit, den Handwerker wieder in deinen Beutel zu legen, um deinen Spielzug zu beenden!

**Strategie-Tipp:** Der Handwerker ist sehr hilfreich, aber letzten Endes kann es auch klug sein, ihn am Brunnen stehen zu lassen.

## Erweiterung 4: Innenhöfe



Dein luxuriöses Domizil im Zentrum der Stadt verfügt über einen Innenhof, in dem die Kaufleute regelmäßig zusammenkommen und um deine Gunst ersuchen.

**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Innenhof-Plättchen + je 1 zusätzlicher roter, gelber, blauer und grüner Kaufmann

**Spiel Aufbau:** Nimm das Innenhof-Plättchen und den zusätzlichen Kaufmann in der Farbe deiner silbernen Start-Ländereikarte und stelle den Kaufmann auf dein Innenhof-Plättchen. Alle nicht benötigten zusätzlichen Kaufleute und Innenhof-Plättchen kommen zurück in die Box.

**Spiel:** Zu Beginn deines Spielzugs, nachdem du einen Kaufmann aus deinem Beutel gezogen hast, darfst du anstelle des gezogenen deinen Innenhof-Kaufmann spielen. Der Kaufmann aus dem Beutel wird auf dein leeres Innenhof-Plättchen gestellt und kann bei einem späteren Spielzug genutzt werden. Dadurch hast du bei jedem folgenden Spielzug einen Reserve-Kaufmann in deinem Innenhof, den du anstelle des gezogenen Kaufmannes nutzen kannst.

**Strategie-Tipp:** Versuche, immer einen starken Kaufmann in deinem Innenhof zu haben, um ihn einzusetzen, wenn du ihn am nötigsten brauchst.

## Erweiterung 5: Das Grab des Alyattes

König Alyattes hinterließ Instruktionen zur Errichtung eines prachtvollen Grabmals nach seinem Tod. Wirst du den Bau dieses antiken Bauwerks unterstützen?

**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Grab-Plättchen

**Spielaufbau:** Lege ein Grab-Plättchen unter jede goldene Ländereikarte (eine pro Seite des Stadt-Boards).

**Spiel:** Ein Grab-Plättchen kann erst erworben werden, wenn die darüberliegende goldene Karte bereits gekauft wurde. Die Kosten für ein Grab-Plättchen belaufen sich auf zwei Münzen; zusätzlich musst du einen Kaufmann in der angegebenen Farbe vom Brunnen auf das Plättchen ziehen. Dieser „in den Ruhestand versetzte“ Kaufmann ist damit aus dem Spiel und darf nicht mehr in den Beutel gelegt oder für irgendeine andere Aktion verwendet werden. Wenn von der geforderten Farbe kein Kaufmann am Brunnen steht, darfst du dieses Plättchen nicht erwerben.

Als nächstes musst du auch noch deinen entsprechenden Ressourcen-Marker zurücksetzen. Lege ihn für den Rest des Spiels auf die dafür vorgesehene Stelle auf dem Grab-Plättchen. Sämtliche Ressourcen, die du von dieser Farbe besitzt, sind damit verloren und du erhältst auch nicht den „Feld-6“-Bonus für diese Ressource.



Stattdessen bekommst du für den Rest des Spiels jedes Mal Münzen statt Ressourcen!

Beispiel: Besitzt du das rote Grab-Plättchen und hast einen roten Kaufmann an das rote Tor gestellt, so bekommst du zwei Münzen statt zwei roter Ressourcen.

**Achtung:** Da dir Grab-Plättchen Münzen statt Ressourcen einbringen, liegt deine Obergrenze bei 12 (was der Obergrenze an Münzen entspricht) statt bei 6 (was der eigentlichen Obergrenze an Ressourcen entspricht).

## Erweiterung 6: Königliche Baumeister



Einige lydische Bauwerke, die vor über 2500 Jahren erbaut wurden, haben sich bis heute an der Ausgrabungsstätte von Sardes in der Türkei erhalten. Bei dieser Spielerweiterung erhältst du Zugang zu den königlichen Baumeistern von Lydien, die dich beim Kauf und bei der Aufwertung von Ländereien unterstützen.

**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Baumeister-Plättchen

**Spielaufbau:** Lege an jede Ecke des Stadt-Boards ein Baumeister-Plättchen (siehe Abb. 10).

**Spiel:** Stelle einen lydischen Kaufmann auf ein Baumeister-Plättchen (statt an ein Tor oder an den Brunnen), um eine Brunnen-Aktion mit einem Sonderbonus auszuführen: Du darfst Ländereien von den beiden Seiten des Stadt-Boards kaufen, die an dieses Baumeister-Plättchen angrenzen. Danach kehrt der lydische Kaufmann an den Brunnen in der Mitte zurück, von wo du ihn zum Abschluss deines Spielzugs wieder wegnehmen kannst.

**Strategie-Tipp:** Überlege, wie die Karten an den angrenzenden Seiten des Stadt-Boards Paare bilden könnten.



Abb. 10

## Erweiterung 7: Wagenrennen

Die Lyder waren nicht nur für die Münzprägung berühmt, sondern auch für das Bogenschießen, die Erfindung des Würfelspiels und das Führen von Streitwagen. Bei dieser Spielerweiterung nimmst du an mehreren Rennen teil, die alle eine hübsche Belohnung einbringen.



**Ergänzende Spielbestandteile:** 1 Wagenrennen-Board

**Spielaufbau:** Das Wagenrennen-Board wird neben das Stadt-Board gelegt.

**Spiel:** Immer, wenn zwei zusammenpassende (nicht lydische) Kaufleute von einem Tor zum Brunnen verschoben werden, nimmst du einen der beiden Kaufleute und stellst ihn auf das nächste freie Feld auf dem Wagenrennen-Board.

Wenn alle drei Felder auf dem Wagenrennen-Board besetzt sind, findet sofort ein „Rennen“ statt: Alle Spieler\*innen haben der Reihe nach die Möglichkeit, Ressourcen auszugeben, die zu den drei Kaufleuten auf dem Wagenrennen-Board passen; dafür erhalten sie eine Belohnung ersten, zweiten oder dritten Ranges:

- 1. Rang:** Das Ausgeben einer Ressource, die zum ersten Kaufmann passt, bringt eine Münze ein.
- 2. Rang:** Das Ausgeben von zwei Ressourcen (von denen eine zu den ersten beiden Kaufleuten passt) bringt drei Münzen ein.
- 3. Rang:** Das Ausgeben von drei Ressourcen (von denen eine zu jedem Kaufmann passt) erlaubt dir, deinen Einfluss-Marker um ein Feld vorzurücken.

Nach dem Rennen kehren die drei Kaufleute zum Brunnen zurück und das Spiel geht wie gewohnt weiter. Wenn sich das Wagenrennen-Board später wieder gefüllt hat, kommt es zu einem weiteren Rennen.

**Strategie-Tipp:** Plane im Voraus, damit du die Ressourcen parat hast, die du zum Gewinn einer Belohnung brauchst!

## Erweiterung 8: Landgüter

Während dein Wirtschaftsimperium immer größer wird, entscheidest du dich, ein luxuriöses Landgut außerhalb der Stadt zu errichten, um dein Prestige zu steigern.

**Ergänzende Spielbestandteile:** 4 Landgut-Plättchen (auf der Rückseite der Grab-Plättchen des Alyattes)

**Spielaufbau:** Lege ein Landgut-Plättchen unter jede goldene Ländereikarte (eines pro Seite des Stadt-Boards).

**Spiel:** Ein Landgut-Plättchen kann erst erworben werden, wenn die darüberliegende goldene Karte bereits gekauft wurde. Die Kosten für ein Landgut-Plättchen belaufen sich auf drei Münzen; zusätzlich musst du eine deiner **aufgewerteten (!)** goldenen oder silbernen Karten so abdecken, dass nur noch die Prestige-Punkte sichtbar sind (siehe Abb. 11). Die verdeckte Ländereikarte bringt dir keine Ressourcen oder Münzen mehr ein, ist aber dafür am Ende des Spiels die doppelte Punktzahl wert.

**Achtung:** Die Kombination aus Ländereikarte und Landgut-Plättchen zählt bei der Schlusswertung als eine .



Abb. 11

## Anhang A

 alle (nicht lydischen) Kaufleute

 lydischer Kaufmann

 alle Tore

 Münze

 alle vier einfachen Ressourcen

 Siegpunkte (z. B. „3“)

 Wenn du die Bedingung links des Pfeils erfüllst, erhältst du sofort die Belohnung rechts

 aufgewertete Seite der Ländereikarte

 eine beliebige aufgewertete Ländereikarte

 Werte eine Karte kostenlos auf oder rücke auf der Einfluss-Leiste ein Feld vor.

  Du darfst die links angezeigte Ressource nutzen (um damit zu bezahlen oder sie gegen eine Münze einzutauschen), als wäre es eine der rechts angezeigten Ressourcen.

**Violette Ländereikarten:** Dieser Legende kannst du entnehmen, wie die Punkte berechnet werden, die du aufgrund der verschiedenen violetten Ländereikarten erhältst.

**Achtung:** Die nicht aufgewerteten Seiten zeigen nach oben. Die erzielten Punkte verdoppeln sich immer auf der aufgewerteten Seite.



Du erhältst am Ende des Spiels 1 Punkt für jeden Schritt, den du auf der Einfluss-Leiste zurückgelegt hast (2 pro Schritt, wenn ) , also maximal 6 Punkte (12, wenn ) .



Du erhältst 3 Punkte für jedes Paar von Kaufleuten derselben Farbe (6, wenn ) , das sich am Ende des Spiels in deinem Beutel befindet, also maximal 6 Punkte (12, wenn ) .



Du erhältst 3 Punkte für je 2 grüne Ressourcen, die du am Ende des Spiels besitzt (6 für je 2 grüne Ressourcen, wenn ) , also maximal 9 Punkte (18, wenn ) .



Du erhältst 2 Punkte für jeden lydischen Kaufmann (4, wenn ) , der sich am Ende des Spiels in deinem Beutel befindet, also maximal 8 Punkte (16, wenn ) .



Du erhältst 3 Punkte für je 2 gelbe Ressourcen, die du am Ende des Spiels besitzt (6 für je 2 gelbe Ressourcen, wenn ) , also maximal 9 Punkte (18, wenn ) .



Du erhältst 1 Punkt für jede  -Ländereikarte, die du am Ende des Spiels besitzt (2 Punkte für jede  -Karte, inklusive dieser Karte, wenn sie  ist).



Du erhältst 3 Punkte für je 2 rote Ressourcen, die du am Ende des Spiels besitzt (6 für je 2 rote Ressourcen, wenn ) , also maximal 9 Punkte (18, wenn ) .



Du erhältst 3 Punkte für je 2 silberne Ländereikarten (egal ob aufgewertet oder nicht), die du am Ende des Spiels besitzt (6 für je 2 silberne Ländereien, wenn diese Karte  ist).



Du erhältst 3 Punkte für je 2 blaue Ressourcen, die du am Ende des Spiels besitzt (6 für je 2 blaue Ressourcen, wenn ) , also maximal 9 Punkte (18, wenn ) .



Du erhältst 3 Punkte für jede goldene Ländereikarte (egal ob aufgewertet oder nicht), die du am Ende des Spiels besitzt (6 pro goldene Länderei, wenn diese Karte  ist).



Du erhältst 1 Punkt für je 2 Ressourcen (nicht Münzen), die am Ende des Spiels von all deinen Ländereikarten erzeugt werden (2 für je 2 erzeugte Ressourcen, wenn diese Karte  ist).



Du erhältst 2 Punkte für jede violette Ländereikarte (egal ob aufgewertet oder nicht) (inklusive dieser Karte), die du am Ende des Spiels besitzt (4 pro violette Länderei, wenn diese Karte  ist).

Kurz gesagt: Addiere alle Ressourcen-Symbole auf deinen silbernen und goldenen Karten und teile das Ergebnis durch 2. Wenn die betreffende Karte aufgewertet ist, multipliziere erneut mit 2.

**Beispiel silberne Ländereikarte:** Wenn du einen roten, gelben, grünen oder blauen Kaufmann an das grüne Tor stellst, erhältst du eine grüne Ressource. Diese Karte bringt dir am Ende des Spiels 3 Punkte ein.



**Beispiel goldene Ländereikarte:** Wenn du einen lydischen Kaufmann an das rote oder grüne Tor stellst, erhältst du zwei rote und zwei grüne Ressourcen. Diese Karte bringt dir am Ende des Spiels 6 Punkte ein.



## Anhang B

### Ein Spielzug

1. Ziehe einen Kaufmann aus deinem Beutel!
2. Stelle diesen Kaufmann an ein Tor oder an den Brunnen und führe die entsprechenden Aktionen aus!
3. Nimm einen Kaufmann vom Brunnen und lege ihn in deinen Beutel!

### Tor-Aktionen

1. Sammle Karten-Ressourcen ein!
2. Sammle Tor- und Kaufmann-Ressourcen ein!
3. Erhalte „Feld-6“-Bonuse!
4. Tausche Ressourcen gegen Münzen!
5. Verschiebe Paare zum Brunnen!

### Brunnen-Aktionen

1. Kaufe Ländereien!
2. Werte Ländereien auf!
3. Siehe Seite 9: „Ende des Spiels“!



Denk daran: Münzen sind „wild“!

## Mitwirkende

Spieldesign: **Jonathan „Jonny Pac“ Cantin**

Illustrationen: **Darryl T. Jones**

Producer: **Dennis Hoyle**

Copyright 2020 by Bellwether Games LLC

**Spielertester:** Danny Devine, Steven Aramini, Jeff Carter, Drake Villareal, William J. Brown III, Don & Adrian Gilstrap, Michael Dunsmore, Monique Lussier, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Greg „Pops“ Cantin, Jack Roof, Robert Mumme, Sara Hoyle, Daniel & Rebekah Williams, Ben Scheuter, Kyle Menigoz, Darryl T. Jones, L. J. Lange, Chris Mercado



Deutsche Lizenz:  
Spielefaible, 25582 Kaaks  
[www.spielefaible.de](http://www.spielefaible.de)

Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreibt uns an: [info@spielefaible.de](mailto:info@spielefaible.de)