

Das Königreich Salomos

König Salomo herrschte während eines goldenen Zeitalters des Friedens und des Wohlstands über Israel. In dieser Zeit initiierte er einige legendäre Bauvorhaben. Als einer von Salomos Statthaltern musst du für einen ausreichenden Nachschub von Baumaterial sorgen und den Bau von Bauwerken und Straßen zum Ruhme Salomos beaufsichtigen. Du wirst außerdem beim Bau des ersten Tempels helfen, einem er Wunderwerke der Antike.

INHALT

Das Spiel enthält

1 Spielplan	1 Regelheft
10 gelbe Goldwürfel	14 graue Steinwürfel
18 grüne Nahrungswürfel	12 orangefarbene Kupferwürfel
16 braune Holzwürfel	20 Bauwerkskarten
32 Schicksalskarten	12 braune Straßen
10 Tempelsteine	10 Tempelplättchen
4 Sätze von Spielsteinen mit je 6 Figuren, 5 Gebäuden, 1 Reihenfolgemarken, 1 Punktezahlstein	

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler setzen ihre Figuren in Salomos Königreich ein, um verschiedene Rohstoffe oder Einfluss zu gewinnen. Sie können außerdem eines der drei Bonusfelder besetzen, die jeweils zusätzliche Vorteile bringen. Die Spieler bekommen Siegpunkte für die Errichtung von Bauwerken für König Salomo, für Unterstützung beim Bau des Tempels oder durch den Verkauf von Rohstoffen auf dem Markt. Am Ende des Spiels gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Siegpunkten.

ÜBERBLICK

Eine Spielrunde verläuft in vier Phasen:

- 1) Einsetzphase
- 2) Ausführungsphase
- 3) Marktphase
- 4) Bauphase

Jede Phase wird von den Spielern in Zugreihenfolge durchlaufen, mit Ausnahme der Marktphase, die in umgekehrter Reihenfolge gespielt wird. Dieser Ablauf wiederholt sich bis zur letzten Runde (siehe Spielende).

DEFINITIONEN

Im alten Israel gibt es viele verschiedene Felder, auf denen die Spieler ihre Figuren einsetzen können, um Einfluss oder Rohstoffe zu erhalten. Sie werden hier im Detail beschrieben.

Rohstofffelder

werden auf dem Spielplan durch Gebiete in Salomos Königreich dargestellt. Diese Gebiete produzieren die darauf abgebildeten Rohstoffe, wenn sie durch eine Figur besetzt werden.

Rohstoffregionen

werden durch eine beliebige Anzahl von Rohstofffeldern gebildet, die durch Straßen miteinander verbunden sind. Wenn eine Figur in einer solchen Region eingesetzt wird, erhält der Spieler alle Rohstoffe der angeschlossenen Rohstofffelder.

Bonusfelder

gibt es in drei unterschiedlichen Ausprägungen: *Tribut* (Tribute), *Arche* (Ark) und *Altar*. Um diese zu nutzen, muss ein Spieler alle seine verbleibenden Figuren auf dem entsprechenden Feld einsetzen.

Aktionsfelder

sind die rechteckigen Felder, die entweder auf dem Spielplan oder auf einer der Bauwerkskarten abgebildet sind und das Ausführen einer Aktion erlauben. Auf dem Spielplan abgebildet sind: *Schicksal* (Fortune), *Weisheit* (Wisdom), *Dieb* (Thief), *Händler* (Trader) und *Handwerker* (Artisan).

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird mit den beiden Kartenstapeln daneben auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler erhält einen Satz Spielsteine in einer Farbe.

Im Spiel zu viert werden nur 5 Figuren pro Spieler, alle Rohstoffwürfel und alle Bonusfelder genutzt.

Im Spiel zu dritt werden alle 6 Figuren pro Spieler genutzt, 4 Würfel jeder Rohstoffsorte entfernt, und das Aktionsfeld *Tribut* kann nicht genutzt werden.

Im Spiel zu zweit werden alle 6 Figuren pro Spieler genutzt, 4 Würfel jeder Rohstoffsorte entfernt, und die Aktionsfelder *Tribut* und *Arche* können nicht genutzt werden.

Die Reihenfolgemarken der Spieler werden zufällig auf den Feldern für die Zugreihenfolge (nummeriert von 1 bis 4) verteilt. Die Bauwerkskarten werden gemischt und die vier obersten offen auf den dafür vorgesehenen Feldern auf dem Spielplan ausgelegt. Nur diese können gebaut werden. Die Punktezahlsteine werden auf den Anfang der Punkteleiste gesetzt.

EINSETZPHASE

Zunächst setzen die Spieler ihre Figuren ein. Der Spieler auf Feld 1 der Reihenfolgeleiste beginnt. Er setzt 1 Figur auf ein unbesetztes Rohstofffeld, eine unbesetzte Rohstoffregion oder ein unbesetztes Aktionsfeld. Die 4 Bauwerkskarten können jetzt noch nicht genutzt werden.

Die anderen Spieler folgen in Spielreihenfolge und setzen ebenfalls je 1 Figur. Danach setzt der erste Spieler eine zweite Figur. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre Figuren gesetzt haben.

Einschränkungen beim Einsetzen

Die Spieler dürfen keine Figuren auf Feldern einsetzen, auf denen es ein Gebäude eines anderen Spielers gibt. Sie dürfen außerdem keine Figuren auf Feldern einsetzen, auf denen bereits eine andere (auch eigene) Figur steht.

Setzen auf Bonusfelder

Ein Spieler kann eines der drei Bonusfelder nutzen, indem er alle seine verbleibenden Figuren auf dieses Feld setzt. Er beendet damit effektiv seinen Zug und kann in dieser Einsetzphase keine weiteren Figuren mehr setzen.

Die Bonusfelder:

Mit *Tribut* (Tribute) erhält der Spieler einen Würfel von jeder der fünf Rohstoffsorten.

Die *Arche* (Ark) gibt dem Spieler drei Schicksalskarten.

Mit dem *Altar* erhält der Spieler Siegpunkte in Höhe des Dreifachen seiner aktuellen Spielreihenfolgeposition (1. Spieler = 3 Punkte, 2. Spieler = 6 Punkte, 3. Spieler = 9 Punkte, 4. Spieler = 12 Punkte). Zusätzlich wird er Startspieler und zieht seinen Reihenfolgemarkier auf das Feld 1 der Reihenfolgeleiste (dies geschieht erst, wenn der Spieler das Bonusfeld in der Ausführungsphase nutzt).

AUSFÜHRUNGSPHASE

Nachdem alle Figuren eingesetzt wurden, erhält der Startspieler die Rohstoffe für jedes Rohstofffeld und jede Rohstoffregion, die er besetzt hat. Wenn eine Rohstoffsorte nicht mehr verfügbar ist, erhält der Spieler für den entsprechenden Rohstoff nichts. Der Spieler wertet außerdem seine besetzten Aktions- und Bonusfelder aus. In welcher Reihenfolge er die Rohstoffe, Aktionen und Boni nutzt, kann er dabei frei entscheiden. Danach wertet der zweite Spieler seine besetzten Felder in gleicher Weise aus. Die anderen Spieler folgen in Spielreihenfolge.

Die eingesetzten Figuren kommen danach zu ihren Spielern zurück. Rohstoffwürfel dürfen die Spieler in beliebiger Anzahl aufbewahren.

Ändern der Zugreihenfolge in der Ausführungsphase

Die Zugreihenfolge kann sich in dieser Phase ändern. Dies geschieht augenblicklich, und ab diesem Moment gilt die neue Reihenfolge.

Rohstoffregionen und Straßen

Eine Rohstoffregion wird durch mehrere Rohstofffelder gebildet, die durch Straßen verbunden sind. Der Bau einer Straße kostet 2 Holz und 1 Nahrung. Eine Straße kann zwei Gebäude oder ein Gebäude und ein Rohstofffeld ohne Bauplatz verbinden. Rohstofffelder ohne Bauplatz können von mehreren Spielern angebunden werden. Figuren auf einem Rohstofffeld, das zu einer Rohstoffregion gehört, erhalten die Rohstoffe von allen Feldern der betreffenden Region.

Einschränkungen bei Straßen

Straßen dürfen niemals Felder mit Gebäuden unterschiedlicher Spieler oder mit unbesetzten Bauplätzen verbinden. Straßen können nicht von Gegnern genutzt werden. Ein Spieler darf so viele Straßen bauen wie er möchte und bezahlen kann, aber wenn der Vorrat an Straßen aufgebraucht ist, können keine weiteren mehr gebaut werden.

Schicksalskarten

Schicksalskarten werden von den Spielern geheimgehalten und können jederzeit gespielt werden. Karten mit Rohstoffen können direkt gespielt werden. Die Spieler können sie als geheimen Rohstoffvorrat nutzen, unabhängig davon, ob die entsprechenden Rohstoffe gerade im Vorrat verfügbar sind.

Rohstoffe auf Karten können weder vom Dieb (Thief) gestohlen werden, noch zählen sie für die Belange des Steuereintreibers (Tax Collector) mit. Ein Spieler darf während der Runde beliebig viele Karten auf der Hand halten. Am Ende der Runde kann er jedoch höchstens drei Karten behalten. Wenn der Stapel der Schicksalskarten aufgebraucht ist, werden die schon gespielten Karten gemischt und als neuer Stapel verwendet.

MARKTPHASE

Nachdem alle besetzten Felder genutzt wurden, beginnt die Marktphase. Der Markt bietet Platz für 4 Würfel jeder Rohstoffsorte und ist zu Beginn leer. Diese Phase wird in umgekehrter Zugreihenfolge gespielt. Beginnend mit dem Spieler an letzter Stelle können die Spieler je einen Rohstoffwürfel zu dem jeweils angegebenen Preis kaufen oder verkaufen.

Wenn ein Rohstoff verkauft wird, wird der Würfel auf das gewünschte Marktfeld gelegt und der Spieler erhält die Anzahl Siegpunkte, die unter dem Feld abgedruckt ist. Um einen Rohstoff zu kaufen, nimmt der Spieler einen Würfel vom Markt und zahlt den entsprechenden Preis in Siegpunkten.

Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis alle Spieler gepasst haben. Ein Spieler, der einmal gepasst hat, kann danach nicht wieder in die laufende Runde einsteigen.

BAUPHASE

In dieser Phase darf jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, eine der auf dem Spielplan ausliegenden Bauwerkskarten bauen. Um ein Bauwerk zu errichten, zahlt der Spieler die auf der Karte angegebenen Rohstoffkosten. Er erhält die auf der Karte angegebene Anzahl Siegpunkte und legt sie dann als persönliches Aktionsfeld für die folgenden Runden vor sich ab.

Der Spieler platziert dann eines seiner Gebäude auf einem unbesetzten Bauplatz auf dem Spielplan. Das zugehörige Rohstofffeld kann von den Gegnern ab jetzt nicht mehr genutzt werden. Bei Bauwerkskarten mit einem durchgestrichenen Gebäudesymbol darf der Spieler keines seiner Gebäude auf dem Plan einsetzen, die Karte steht jedoch ganz normal als Aktionsfeld zur Verfügung. Bauwerkskarten, die in dieser Runde nicht gebaut werden, bleiben für die nächste Runde auf dem Spielplan liegen.

Bauwerkskarten

Einige Bauwerkskarten erfordern zusätzliche Erläuterungen.

Der *Meisterhändler* (Master Trader) gibt zwei beliebige Rohstoffwürfel (keiner davon kann Gold sein) im Tausch gegen einen beliebigen anderen Rohstoff.

Der *Händler* (Trader) auf dem Spielplan hat keine solche Einschränkung Gold betreffend.

Der *Meisterhandwerker* (Master Artisan) und der *Handwerker* (Artisan) können nur genutzt werden, wenn der Spieler eine weitere Figur auf einem Rohstofffeld hat. Sie gelten nur für das Feld mit der Figur, nicht für eine ganze Region, und können nicht mit Aktionsfeldern auf Bauwerkskarten kombiniert werden.

BAU DES TEMPELS

Während des Spiels können die Spieler Rohstoffe zum Tempelbau beisteuern. Die drei Bereiche des Tempels müssen in dieser Reihenfolge gebaut werden: Fundament (Foundation), Tragwerk (Structure) und zuletzt die Säulen (Columns). Ein Spieler darf so viele Tempelsteine bauen, wie er möchte und bezahlen kann.

Um einen Tempelstein zu bauen, zahlt der Spieler die abgedruckten Rohstoffe, setzt einen Tempelstein auf ein entsprechendes Feld und erhält dafür entweder ein Tempelplättchen oder die angegebenen Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Tempelplättchen erhält Zugang zum Hohepriester (High Priest). Dies erlaubt es ihm, einmal pro Runde eine Figur auf ein Rohstofffeld zu setzen, auf dem ein gegnerisches Gebäude steht und diese Region wie eine eigene zu nutzen. Es darf aber nach wie vor nie mehr als eine Figur pro Feld eingesetzt werden.

Der Spieler, der den Hohepriester kontrolliert, sollte, um dies anzuzeigen, eines seiner Gebäude auf das Hohepriesterfeld setzen (dieses wird gegen eine Figur ausgetauscht, wenn der Spieler sein fünftes Gebäude baut). Ein anderer Spieler kann die Rolle des Hohepriesters übernehmen, wenn er mehr Tempelplättchen besitzt als der bisherige Amtsinhaber. Bei einem Gleichstand wechselt das Amt nicht.

ENDE DER RUNDE

Nachdem jeder Spieler die Möglichkeit zum Bauen hatte, beginnt eine neue Runde. Die Bauwerkskarten auf dem Spielplan werden wieder aufgefüllt. Der Ablauf wiederholt sich bis zum Spielende.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der der letzte der elf Bauplätze belegt oder das fünfte Gebäude eines Spielers gebaut oder der Tempel vollendet wurde.

In der letzten Runde dürfen die Spieler eine verfügbare Bauwerkskarte auch dann bauen, wenn alle Bauplätze bereits besetzt sind. In diesem Fall wird kein Gebäude auf dem Plan platziert. Der Spieler, der den Hohepriester kontrolliert, erhält 20 Siegpunkte. Schicksalskarten, die Siegpunkte bringen, werden noch ausgewertet. Außerdem erhält jeder Spieler noch 1 Siegpunkt für jeden Rohstoffwürfel im eigenen Vorrat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der die meisten Gebäude gebaut hat.