

MAGNA GRECIA

DIE WIEGE DER ZIVILISATION



Clementoni

MAGNAGRECIA

DIE WIEGE DER ZIVILISATION

Von Michael Schacht und Leo Colovini

MAGNA GRECIA

Von Michael Schacht und Leo Colovini

Für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren, Spieldauer ca. 75 Minuten

Vor 2.500 Jahren besiedelten griechische Händler und Abenteurer den südlichen Teil Italiens. Magna Grecia wurde diese Region genannt, in der die Wirtschaft und die Kultur eine nie zuvor gesehene Blüte erfuhr. Vor der Ankunft der Griechen war das Land lediglich von wenigen kleinen Volksstämmen bewohnt. Fruchtbarer Boden, schiffbare Flüsse, große Wälder, Bronze- und Silberminen boten enorme Ausbreitungsmöglichkeiten. Es entstanden größere Städte wie Tarantum, Syrakusai, Katane, Locri und Naxos, aber auch zahlreiche Dörfer, von denen heute keine Spur mehr übrig ist. Ein dichtes Straßennetz förderte den Handel und in den Städten entstanden reiche Märkte. Mehr und mehr kamen Rivalitäten zwischen den Städten auf. Vor allem um die Herrschaft über die Orakel, die eine wichtige Quelle für Ruhm und Reichtum darstellten, wurde heftig gestritten.

I. SPIELMATERIAL

4 Spielersteine in 4 Farben



80 Straßenteile in 4 Farben
(vorn eine Gerade, hinten eine Kurve)



80 Stadtteile in 4 Farben



80 Märkte in 4 Farben



9 Orakel



12 Aktionskarten



1 Spielbrett. Es zeigt einen Teil vom unentwickelten Magna Grecia mit seinen vielen Dörfern.

II. SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen. Jeder Spieler muss dazu Magna Grecia erfolgreich besiedeln und entwickeln. An günstigen Punkten werden Märkte gebaut, Dörfer zu Städten ausgebaut und durch ein Straßennetz miteinander verbunden. Nur so lässt sich auch das Landesinnere erschließen und können die Orakel beherrscht werden. Eine eigene große Stadt aufzubauen, ist oft sehr kostspielig und manchmal lohnt es sich eher, in den neutralen Dörfern oder den Städten der Gegner Märkte zu bauen. Punkte bekommt man für Märkte und für Orakel.

III. SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett wird in der Tischmitte ausgelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und bekommt die entsprechenden Märkte, Straßen- und Stadtteile, die er vor sich auf den Tisch legt. Sie bilden seinen Nachschub. **Gut erkennbar vom Nachschub getrennt** legt jeder Spieler 4 Straßen- und 4 Stadtteile sowie alle Märkte. Sie bilden seinen Vorrat.
- Bei 2 und 3 Spielern werden 2 Orakel zurück in die Schachtel gelegt. Die Spieler legen jeweils ein Orakel auf ein Dorf **ohne grünen Rand**.
- Es gibt 12 Aktionskarten mit 4 verschiedenen farbigen Rändern. Die 3 Karten einer Randfarbe werden jeweils für sich gemischt und bilden je einen **verdeckten** Stapel. Von jedem der 4 Stapel wird nun eine Karte genommen, gemischt und je ein neuer **verdeckter** Stapel gebildet. Die 3 Stapel werden aufeinander gelegt und bilden einen einzigen Stapel, der **offen** neben das Spielbrett gelegt wird.
- Die Spielersteine werden auf die Zählleiste (am Rand des Spielbretts) gelegt.
 - Bei 4 Spielern auf die 15
 - Bei 3 Spielern auf die 12
 - Bei 2 Spielern auf die 10
- Während des Spiels müssen die Spieler ihr Spielmaterial offen halten.



IV. DAS SPIEL

Das Spiel ist in 12 Runden aufgeteilt. In jeder Runde gibt es eine andere Aktionskarte, die die 3 Grundaktionen und die Spielerreihenfolge festlegt.

Die Spielerreihenfolge entspricht der Reihenfolge der 4 Farben auf der Aktionskarte von oben nach unten (in Abbildung A wäre das 1. Gelb, 2. Orange, 3. Braun, 4. Rot).



Wenn nur 3 oder 2 Spieler spielen, werden die unbenutzten Farben übersprungen.

DER ABLAUF EINER RUNDE

- 1) Der erste Spieler (in Abbildung A wäre das Gelb) nimmt die Karte und legt sie offen vor sich aus.
- 2) Er macht bis zu 2 der 3 Grundaktionen.
- 3) Er baut oder verkauft einen Markt, wenn er will.
- 4) Danach gibt er die Karte an den nächsten Spieler weiter (in der Abbildung wäre das Orange). Der zweite Spieler macht seine Aktionen, wie unter 2) und 3) beschrieben, und gibt die Karte danach an den dritten Spieler usw.
- 5) Wenn jeder Spieler einmal dran war, kommt die Karte zurück in die Schachtel und eine neue Runde beginnt.

DIE 3 GRUNDAKTIONEN

Die 3 Grundaktionen sind auf den Aktionskarten aufgeführt.

Wichtig: Der Spieler kann immer **bis zu 2 der 3 Grundaktionen** machen:

- a) Straßen bauen:** Der Spieler darf maximal so viele Straßenteile anlegen, wie auf der Karte angezeigt sind (in Abbildung A wären das 3). Weiteres unter: „Die Straßen“.
- b) Städte gründen und erweitern:** Der Spieler darf maximal so viele Stadtteile legen, wie auf der Karte angezeigt sind (in Abbildung A wären das 2). Weiteres unter: „Die Städte“.
- c) Vorrat auffüllen:** Der Spieler darf sich aus seinem Nachschub maximal so viele Straßenteile bzw. Stadtteile nehmen und in seinen Vorrat legen, wie auf der Karte angezeigt sind (in Abbildung A wären das 5). Straßen- und Stadtteile darf er sich dabei in beliebiger Kombination nehmen. Sollten Straßen- oder Stadtteile aufgebraucht sein, muss man mit den verbleibenden Teilen auskommen.

Wichtig: Wenn ein Spieler seine Grundaktionen macht, muss er dabei beachten, das den „Vorrat auffüllen“ **immer seine letzte Grundaktion** ist (vorausgesetzt, man hat sich für diese Aktion entschieden).

Also z. B. eine Straße bauen und dann den Vorrat auffüllen oder eine Stadt gründen und dann den Vorrat auffüllen.

Wählt ein Spieler die ersten beiden Grundaktionen, darf er sie aufteilen

und in beliebiger Reihenfolge machen. Also Straßen- und Stadtteile **in beliebiger Reihenfolge** legen.

Er kann z. B. erst ein Straßenteil anlegen, dann ein Stadtteil legen und zuletzt ein weiteres Straßenteil anlegen.

Es ist immer möglich eine Aktion nicht vollständig auszuführen.

Z. B. nur 2 Straßenteile anlegen, auch wenn 3 Straßenteile auf der Aktionskarte angezeigt sind.

Grundaktion erhöhen: Wenn ein Spieler nur eine statt zwei Aktionen macht, darf er den Wert der Aktion zum nächst höheren Wert anheben. *In Abbildung A z. B. wäre es dann möglich, 4 Straßenteile statt 3 anzulegen, 3 Stadtteile statt 2 zu legen oder mit 7 Straßen- bzw. Stadtteilen statt 5 seinen Vorrat aufzufüllen.*

MARKT BAUEN ODER VERKAUFEN

Am Ende seines Zuges kann ein Spieler, wenn er will, entweder einen Markt in einer Stadt oder in einem Dorf bauen oder einen verkaufen. Weiteres unter: „Die Märkte“.

DIE DÖRFER

Auf dem Spielbrett gibt es viele Dörfer – das sind die Felder mit den Häusern. Am Spielbrettrand gelegen, haben die Dörfer einen grünen Rand. Dort beginnt die Besiedlung von Magna Grecia.

Ein Dorf ist immer neutral, d. h. es gehört keinem Spieler.

DIE STÄDTE

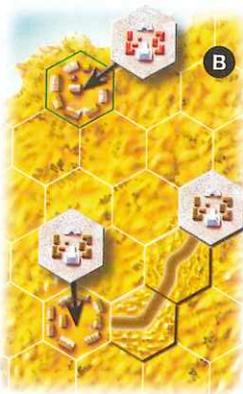
Ein Stadtteil kann zur Gründung einer Stadt oder zur Erweiterung von Städten benutzt werden.

Die Aktionskarte legt fest, wie viele seiner Stadtteile ein Spieler in seinem Zug maximal legen darf (vorausgesetzt, der Spieler hat diese Aktion gewählt). Man kann aber auch weniger legen.

Stadt gründen: Um eine Stadt zu gründen, muss ein Stadtteil gelegt werden ...

- auf ein Dorf mit grünem Rand oder
- auf ein Dorf ohne grünen Rand, an das mindestens eine **eigene** Straße anschließt.

In Abbildung B gründet Rot eine Stadt auf einem Dorf mit grünem Rand. Braun gründet eine Stadt auf einem Dorf ohne grünen Rand. Das ist erlaubt, weil das Dorf an eine eigene (braune) Straße angeschlossen ist.



Stadt erweitern: Um eine (bereits gegründete) Stadt zu erweitern, legt man Stadtteile auf direkt angrenzende Felder. Gegnerische Städte dürfen nicht erweitert werden.

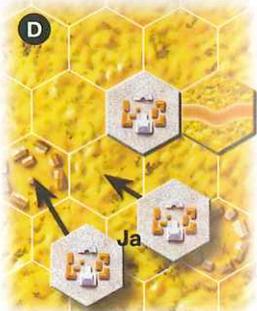


Bauregeln: Stadtteile dürfen nie gelegt werden, auf ...

- Felder direkt neben gegnerischen Städten
- Felder direkt neben Dörfern*
- Felder direkt neben einem Orakel oder auf ein Orakel selbst
- bereits besetzte Felder

Stadtteile dürfen auf Dörfer mit Märkten gelegt werden. Später mehr dazu. Bereits gelegte Stadtteile dürfen nicht mehr versetzt werden.

In Abbildung C kann Braun seine Stadt nur erweitern, indem er ein Stadtteil auf das obere Feld legt, weil alle anderen Felder direkt an Dörfer, Städte oder Orakel angrenzen.



Die 2. Bauregel (*) muss erst am Ende des Zuges eines Spielers erfüllt sein.

Es ist daher möglich, sie zu umgehen.

In Abbildung D erweitert Orange seine Stadt, indem er erst ein Stadtteil neben das Dorf legt. Das wäre eigentlich verboten. Da er aber noch ein 2. Stadtteil auf das Dorf legt, ist am Ende seines Zuges die 2. Bauregel erfüllt („kein Stadtteil direkt neben einem Dorf“).

In Abbildung E legt Braun 2 Straßenteile an und gründet mithilfe von 2 Stadtteilen eine Stadt. Am Ende des Zuges wird die 2. Bauregel erfüllt.



Limits: Ein Spieler darf in seinem Zug **nur eine Stadt** gründen.

Er kann aber in seinem Zug mehrere Städte erweitern – auch eine im gleichen Zug gegründete Stadt.

Baukosten: Eine Stadt zu gründen oder zu erweitern ist kostspielig, denn jedes gelegte

Stadtteil kostet 1 Punkt.

Für jeden eingesetzten Punkt wird der Spielerstein des Spielers auf der Zählleiste um ein Feld zurückgesetzt.

Wenn man keine Punkte mehr hat, darf man nicht mehr bauen.

Aus einem Dorf entsteht also eine Stadt, indem ein Stadtteil darauf gelegt wird. Im Gegensatz zu einem Dorf gehört eine Stadt einem Spieler.

Markt bei Stadtgründung: Gründet ein Spieler eine Stadt, baut er automatisch dort auch einen Markt. Er stellt dafür einen seiner Märkte auf die Stadt. **Dieser Markt ist kostenlos.** Man muss also keine Punkte für ihn bezahlen. Weiteres unter : „Die Märkte“.

DIE STRASSEN

Zu Beginn des Spieles ist es nur möglich, auf Dörfern am Spielfeldrand Städte zu gründen. Durch den Bau von Straßen wird es schließlich auch möglich, das Landesinnere zu besiedeln. Denn nur mit Straßen erreicht man die Dörfer im Landesinneren, um dort Städte zu gründen.

Straßen verbinden Orte miteinander. Eine Straße besteht aus mindestens einem Straßenteil.

Die Aktionskarten legen fest, wie viele Straßenteile ein Spieler in seinem Zug maximal anlegen darf (vorausgesetzt, der Spieler wählt diese Aktion). Man kann aber auch weniger legen.

Bauregeln: Straßenteile dürfen nur gelegt werden ...

- anschließend an eine eigene Stadt
- anschließend an eine fremde Stadt
- anschließend an ein Orakel, an dem bereits mindestens eine **eigene** Straße anschließt
- anschließend an ein Dorf, an das bereits mindestens eine **eigene** Straße anschließt
- verlängernd an eigene Straßen

Bereits gelegte Straßenteile dürfen nicht mehr versetzt werden.

Limits: Ein Spieler darf in seinem Zug an einer oder mehreren Straßen bauen. Gegnerische Straßen darf er nicht verlängern.

Baukosten: Das Anlegen von Straßenteilen **kostet keine Punkte.**



Einige Beispiele zum Anlegen von Straßenteilen (Abb. F):

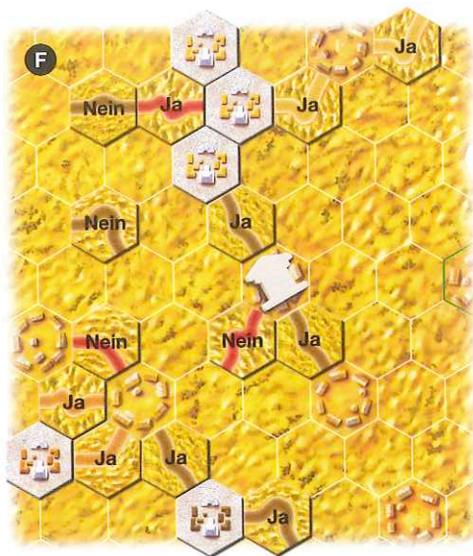
Gelb und Orange können jeweils eine Straße an ihrer eigenen Stadt beginnen, die zu einem Dorf führt. Vom Dorf ausgehend, dürfen sie dann eine weitere Straße beginnen, denn das Dorf wurde ja gerade durch eine eigene Straße angeschlossen.

Rot kann z. B. eine Straße an der gelben Stadt beginnen. Er darf aber nicht eine Straße an einem Orakel oder einem der beiden Dörfer beginnen, weil sie noch nicht an einer roten Straße angeschlossen sind.

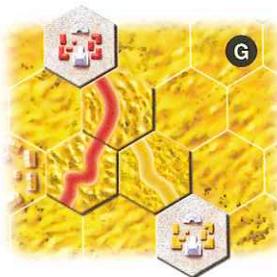
Braun kann z. B. Straßen an seiner eigenen und an der gelben Stadt beginnen. Aber auch am Orakel, denn es ist schon durch eine eigene Straße angeschlossen.

Er darf aber nicht das Straßenteil unten links legen, weil es mit nichts verbunden ist.

Er darf auch nicht die rote Straße weiterführen.



Es ist also auch erlaubt, Straßenteile an **fremde** Städte anzulegen. Gerade zu Beginn des Spiels ist es oft so möglich, schneller in die Mitte des Spielbretts vorzustoßen.



Straße abschneiden: Eine Straße kann andere Straßen abschneiden, wenn sie die vorgenannten Bedingungen erfüllt (siehe Abbildung G).

DIE MÄRKTE

Bauregeln: In seinem Zug kann ein Spieler bis zu zwei Märkte bauen:

- einen, den er automatisch baut, wenn er eine Stadt gründet, und
- einen, den er am Ende seines Zuges in einer gegnerischen Stadt oder in einem Dorf baut.

Baut ein Spieler einen Markt, stellt er dazu einen seiner Märkte aus seinem Vorrat auf das Dorf oder die Stadt. Dabei ist ein Markt genauso aufzustellen, wie es in Abbildung H ersichtlich ist.

Limits: Ein Spieler darf in einem Dorf oder einer Stadt immer nur einen Markt besitzen.

Baukosten: Der Markt bei Stadtgründung ist kostenlos (a).
Der Markt am Ende des Zuges kostet Punkte (b):

- Pro Stadtteil, aus dem die Stadt besteht, 1 Punkt plus 1 Punkt für jeden dort vorhandenen Markt
- Bei einem Dorf kostet es 1 Punkt plus 1 Punkt für jeden dort vorhandenen Markt

Für jeden eingesetzten Punkt wird der Spielerstein des Spielers auf der Zählleiste um ein Feld zurückgesetzt. Aber man darf, wie gesagt, nur bauen, wenn man genügend Punkte hat.

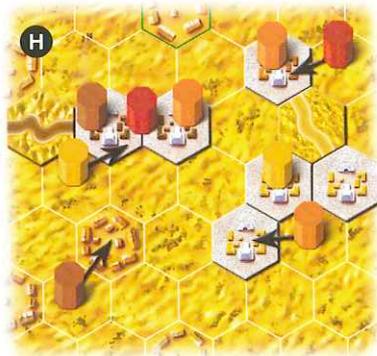
Beispiele (Abb. H):

Orange baut einen Markt in der gelben Stadt und bezahlt dafür 4 Punkte (die Stadt besteht aus 3 Stadtteilen und hat bereits 1 Markt).

Rot baut einen Markt in der orangen Stadt und bezahlt dafür 2 Punkte (die Stadt besteht aus 1 Stadtteil und hat bereits 1 Markt).

Braun baut einen Markt in einem Dorf und bezahlt nur 1 Punkt (das Dorf kostet 1 Punkt und hat noch keinen Markt).

Gelb baut einen Markt in der braunen Stadt und bezahlt dafür 5 Punkte (die braune Stadt besteht aus 2 Stadtteilen und hat bereits 3 Märkte).



Aktive Märkte: Ein Markt kann einem Spieler nur dann Punkte bringen, wenn er auch „aktiv“ ist.

Ein Markt ist „aktiv“, wenn er ...

- in einer eigenen Stadt ist oder
- in einer fremden Stadt oder einem Dorf ist, das direkt mit einer eigenen Stadt durch eine Straße verbunden ist.

Die Farbe der Straße spielt dabei keine Rolle. Hauptsache, er ist mit einer eigenen Stadt direkt verbunden.

Ein nicht aktiver Markt ist 0 Punkte wert.



Wert eines Marktes: Der Wert eines Marktes (in einer Stadt oder in einem Dorf) entspricht der Anzahl der **direkt** angebotenen Orte. Orte können andere Städte, Dörfer, **aber auch Orakel** sein.

Wichtig: „Direkt angebunden“ ist ein Ort nur dann, wenn dazwischen kein weiterer Ort liegt. **Die Farbe der Straßen oder Städte spielt dabei keine Rolle.**

Gezählt werden nur die mit dem Markt direkt verbundenen Orte – nicht die Straßen selbst:

Auch wenn zwei oder mehrere Straßen den gleichen Ort anbinden, ist es trotzdem nur **ein** angebotener Ort.

Beispiele (Abb. I):

Rot: Der rote Markt ist in der roten Stadt und daher aktiv. Er ist 1 Punkt wert (mit 1 Ort verbunden).

Der rote Markt in der orangen Stadt ist aktiv, weil die rote Stadt mit der orangen verbunden ist. Er ist 3 Punkte Wert (mit 3 Orten verbunden).

Der rote Markt in der braunen Stadt ist nicht aktiv, weil die braune Stadt mit keiner roten verbunden ist: Er ist daher keinen Punkt wert.

Braun: Die braunen Märkte sind beide aktiv, der in der braunen Stadt ist 4 Punkte wert, der im Dorf ist 3 Punkte wert.

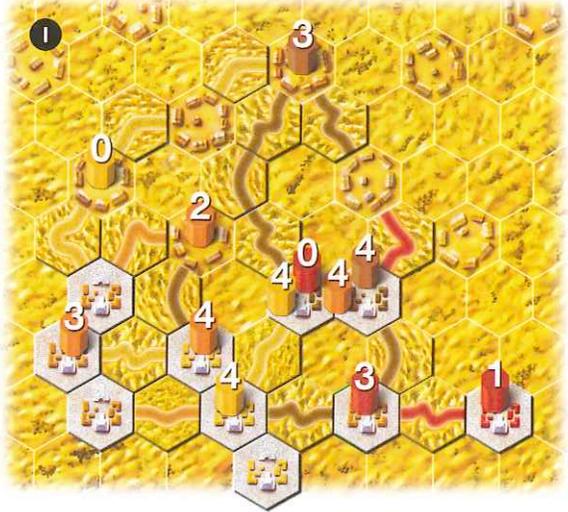
Gelb: Der gelbe Markt in der braunen Stadt ist aktiv und ist 4 Punkte wert ebenso wie der Markt in der gelben Stadt (eigentlich liegen hier 5

Straßen an, die allerdings nur 4 Orte anbinden).

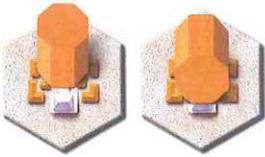
Der gelbe Markt in der Siedlung ist nicht aktiv (er ist mit keiner gelben Stadt verbunden), ist somit keinen Punkt wert.

Orange: Alle orangen Märkte sind aktiv. Der Markt in der braunen Stadt ist 4 Punkte wert, der im Dorf 2 Punkte, der in der gelben Stadt 4 Punkte und der in der orangen Stadt 3 Punkte.

Markt verkaufen: Der Wert der aktiven Märkte wird normalerweise erst am Ende des Spieles berechnet. Wie zuvor beschrieben, darf ein Spieler



am Ende seines Zuges einen Markt bauen. Er kann aber auch am Ende seines Zuges einen Markt „verkaufen“, sich also vorzeitig den Wert des Marktes ausbezahlen lassen. Es ist ihm aber nur erlaubt, **entweder einen zu bauen oder einen zu verkaufen**. Er darf nicht beides machen. Ein Spieler darf in seinem Zug nicht mehr als einen Markt verkaufen.



Beispiel: Braun gründet eine neue Stadt und baut somit automatisch dort einen Markt. Am Ende seines Zuges kann er einen weiteren Markt (gegen Bezahlung) bauen oder verkaufen.

Wird ein Markt verkauft, wird er einfach auf die Seite gelegt. Dies zeigt an, dass der Markt verkauft ist. Es bedeutet aber auch, dass dieser Spieler in dieser Stadt keinen weiteren Markt mehr bauen kann. Bei Spielende kann ein „verkaufter“ Markt natürlich nicht noch mal gewertet werden.

Wichtig: Beim Bauen von Märkten zählen „verkaufte“ gegnerische Märkte nicht für den Baupreis.

In Abbildung J haben Orange und Gelb bereits ihre Märkte verkauft. Braun kann daher in der Stadt für 3 Punkte einen Markt bauen (2 Stadtteile und 1 unverkaufter Markt).

Einen Markt wird man vor allem dann verkaufen, wenn man dringend Punkte benötigt, um weiterbauen zu können. Sicher ist es oft ungünstig, während des Spiels einen Markt zu verkaufen, weil der Wert ja noch steigen kann. Allerdings reichen die Punkte eben nicht aus, um damit über das Spiel zu kommen. Einen verkauften Markt kann man nicht mehr aktivieren.



DIE ORAKEL

Um ein Orakel zu beherrschen, muss ein Spieler eine Straße bauen, die eine **eigene** Stadt mit dem Orakel verbindet. Wird eine Stadt durch eine Straße mit einem Orakel verbunden, wird das pfeilförmige Orakel so gedreht, dass es auf die Straße zur Stadt zeigt. Diese Stadt meldet ihre Herrschaftsansprüche über das Orakel an. Wenn mehrere Städte mit

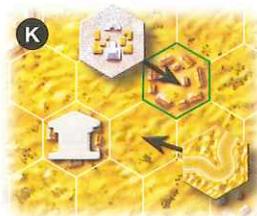


demselben Orakel verbunden sind, wird das Orakel auf die bedeutendste von ihnen gerichtet.

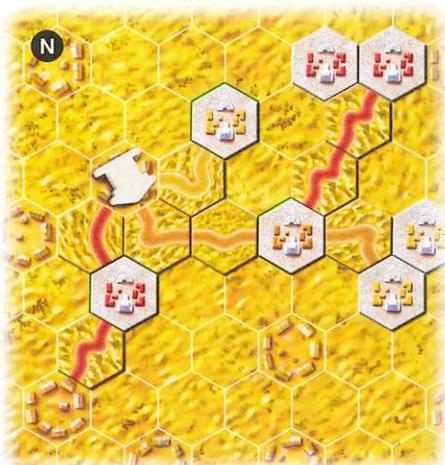
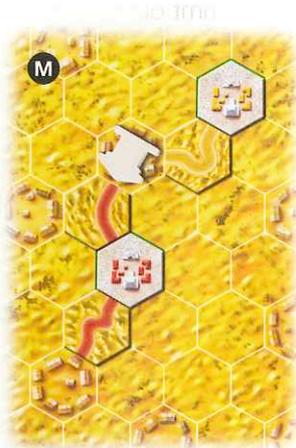
Das ist die Stadt, an die die meisten Orte durch Straßen direkt angeschlossen sind.

Bei einem Gleichstand bleibt das Orakel unverändert.

In der Abbildung gründet Gelb eine Stadt und verbindet sie mit einem Orakel (Abb. K). Das Orakel zeigt auf die Straße zur gelben Stadt (Abb. L).



Danach gründet Rot eine andere Stadt und verbindet sie mit dem Orakel und einem Dorf (Abb. M). Das Orakel wird gedreht und zeigt nun auf die Straße zur roten Stadt, weil diese zwei angebundene Orte hat und die gelbe Stadt nur einen.



Dann gründet Orange eine weitere Stadt und verbindet sie mit dem Orakel und 2 anderen Orten (Abb. N). Das Orakel wird gedreht und zeigt auf die Straße zur orangenen Stadt, weil diese 3 angebundene Orte hat.



Ein weiteres Beispiel (Abb. O): Rot und Gelb ringen um die Herrschaft über ein Orakel. Rot herrscht zurzeit aufgrund seiner 5 Verbindungen über das Orakel, während Gelb lediglich 4 Verbindungen hat. Will Gelb sich durchsetzen, muss er mindestens noch 2 weitere Orte anschließen.

Am Ende des Spieles zählt jedes Orakel 4 Punkte für den, der es beherrscht.

Eine einzige Stadt kann über mehrere Orakel herrschen und

bekommt dann für jedes Orakel 4 Punkte.

Wichtig: Ein Dorf kann niemals über ein Orakel herrschen.

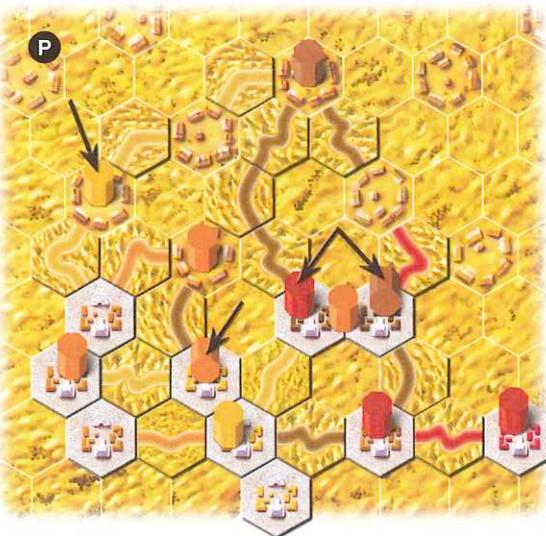
V. SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 12. Runde, wenn alle Aktionskarten gespielt wurden. Zuerst kann man die nicht aktiven und die verkauften Märkte zur besseren Übersicht einsammeln und zurück in die Schachtel legen.

Danach werden alle aktiven (und unverkauften) Märkte gewertet.

Dazu geht man die Städte und Dörfer einzeln durch, bestimmt ihren Wert

und schreibt sie den jeweiligen Besitzern auf der Zählleiste gut. Ist ein Stadt oder ein Dorf abgerechnet, werden die Märkte gleich abgeräumt und zurück in die Schachtel gelegt.



In Abbildung P befinden sich 2 verkaufte Märkte und 2 nicht aktive Märkte (der rote Markt in der braunen Stadt und der gelbe links oben im Dorf).



Alle 4 kommen zurück in die Schachtel (Abb. Q).

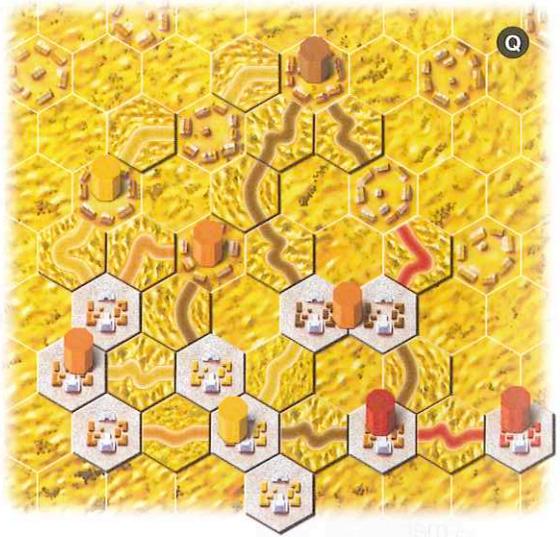
Nun werden die verbliebenen Märkte gewertet.

Gelb erreicht insgesamt 9 Punkte, Rot und Gelb 4 Punkte und Braun 3 Punkte.

Zuletzt werden die Orakel gewertet. Jedes Orakel zählt für seinen Herrscher 4 Punkte.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Stadt- und Straßenteilen im Vorrat.



VI. ERKLÄRUNGEN UND TIPPS

- Wie mache ich Gewinn mit Märkten?

Der Wert eines Marktes in einer Stadt hängt von der Anzahl der direkt angebotenen Orte ab. Die Größe der Stadt spielt für den Wert keine Rolle. Sie bestimmt nur den Baupreis für Märkte. Der Unterschied zwischen dem Baupreis und dem Wert des Marktes ist der Gewinn, den man machen kann.

In einer Stadt baut Braun z. B. einen Markt. Das kostet ihn 4 Punkte, denn die Stadt besteht aus 3 Stadtteilen und hat einen gegnerischen Markt. Die Stadt ist aber bereits mit 6 Orten verbunden. Der Markt ist also 6 Punkte wert. Der Gewinn beläuft sich also bereits auf 2 Punkte.

- Was bringt es mir, eine Stadt zu vergrößern?

Das hängt allein von der Strategie des einzelnen Spielers ab. Wer eher auf Märkte setzt, hat kein großes Interesse, seine Stadt zu vergrößern, weil das erstens kostspielig ist und zweitens dem Konkurrenten nützt, wenn dieser dort ebenfalls einen Markt besitzt. Wer allerdings auf Orakel setzt, ist ohne eine große Stadt nicht konkurrenzfähig. Kleine Städte haben weniger Verbindungsmöglichkeiten als große. Eine große Stadt in der Mitte des Spielfeldes kann über einige Orakel herrschen und dadurch viele Punkte bringen.



- Ist es sinnvoll, eine Stadt auf einem Dorf mit Märkten zu gründen?
Man kann eine Stadt auf einem Dorf gründen, in dem bereits einer oder mehrere Märkte sind. Das ist erlaubt. Das ist allerdings nicht unbedingt sinnvoll, weil dem Besitzer der gegnerischen Märkte dadurch Punkte geschenkt werden.
Einen Markt in einem Dorf zu bauen und zu hoffen, dass ein Gegner dort eine Stadt baut, kann eine gute Strategie sein. Man setzt wenig Punkte ein, kann aber viele gewinnen.
Ungeschickt ist es, in einem Dorf einen Markt zu bauen und später dort eine Stadt zu gründen, denn den Markt hätte man ja mit der Stadtgründung kostenlos bekommen.
- Lohnt es sich, einen Markt in einem Dorf mit Märkten zu bauen?
Je mehr Märkte bereits in einem Dorf sind, desto teurer wird es dort, einen Markt zu bauen.
Um bei Spielende überhaupt Punkte für den Markt zu bekommen, muss man das Dorf an eine eigene Stadt anschließen. Dann ist es aber die Frage, ob der Einsatz in Relation zum Gewinn nicht zu groß war.
- Kann ein Spieler mehrere Märkte in einer Stadt besitzen?
Nein. Außerdem darf ein Spieler, der in einer Stadt einen Markt verkauft hat, dort auch keinen mehr bauen.
- Was geschieht beim Zusammenschluss von zwei Städten?
Zwei Städte können nur dann zusammenwachsen, wenn sie demselben Spieler gehören.
Geschieht das, muss der Spieler einen seiner Märkte entfernen.
Wenn einer der Märkte bereits verkauft ist, kann er diesen entfernen und den anderen behalten.
Das Gleiche gilt für die Märkte der anderen Spieler.
- Kann ein Dorf ein Orakel beherrschen?
Nein, die Götter sind anspruchsvoll. Es muss schon eine Stadt sein.

