

Amyitis: Der Palast

Spielvorbereitung

- Der Spielplan *Palast* wird neben die anderen beiden Spielpläne gelegt. Die Markierungssteine der Spieler werden am Beginn der Palast-Leiste platziert (vor das erste Feld). Um den Punktstand anzuzeigen, verwenden die Spieler stattdessen einen ihrer Holzwürfel.
- Die 20 Karten der Amyitis-Erweiterung (orangefarbener Rahmen) werden gemischt. Sie ersetzen die *Gewerbe-Karten* des Grundspiels.

Anmerkung: Wie schon im Grundspiel müssen je nach Spieleranzahl einige Karten aus dem Spiel genommen werden.

Sonderregeln

Rekrutierung: Es ist nun möglich, zwei weitere Arbeitskräfte zu rekrutieren: den Höfling und den Adligen.



Höfling: Der Höfling wird nach den Regeln des Grundspiels rekrutiert. Wenn ein Spieler einen Höfling rekrutiert, bekommt er **1 Prestigepunkt** und zieht auf der Palast-Leiste **1 Feld vorwärts**. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird er **obendrauf** gesetzt.



Adeliger: Anstelle einer *Gewerbe-Karte* kann ein Spieler in seinem Zug auch jederzeit einen Adligen rekrutieren. Hierzu bezahlt er 2 Talente und zieht sofort auf der Palast-Leiste 2 Felder vorwärts. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird er obendrauf gesetzt.

Anmerkung: Wählt ein Spieler diese Aktion, entfernt er in seinem Zug keine Gewerbe-Karte aus der Auslage.

Die Palast-Phase: Ab der zweiten Spielrunde bis zum Ende der Partie wird nach der Aufstellung (Phase I) und vor den Aktionen der Spieler (Phase II) der **Palast gewertet**. Zunächst werden alle noch auf dem Palast liegenden Holzwürfel ihren Besitzern zurückgegeben. Dann wählt der Spieler, der auf der Palast-Leiste am weitesten oben steht, **eine** der vier zur Verfügung stehenden Fähigkeiten (siehe Rückseite). Er markiert seine Wahl mit einem seiner Würfel. Danach wählen auch die anderen Spieler gemäß der **Reihenfolge auf der Palast-Leiste** jeweils eine der verbliebenen Fähigkeiten.

Anmerkung: Ist ein Spieler auf der Palast-Leiste noch kein Feld gezogen, darf er keine Fähigkeit wählen.

Gleichstand: Befinden sich mehrere Spieler auf demselben Feld der Palast-Leiste, darf der Spieler, dessen Markierungsstein **oben** liegt, als Erster wählen.

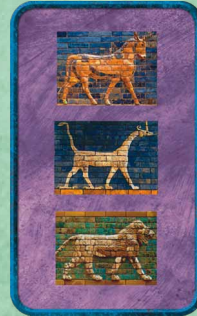
Spiel zu zweit: Beginnend mit dem führenden Spieler auf der Palast-Leiste wählen die Spieler abwechselnd je zwei Fähigkeiten aus.

Fähigkeiten



Startspieler: Wer diese Fähigkeit wählt, wird **sofort** neuer Startspieler (und nimmt sich die *Startspieler-Karte*). In der nächsten Phase ist dieser Spieler nun als Erster an der Reihe. Der Startspielerwechsel am Ende einer Runde entfällt.

Anmerkung: Wurde diese Fähigkeit in einer Runde nicht gewählt hat, wird die Startspieler-Karte an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben (selbst wenn dieser noch nicht im Palast vertreten ist).



Prozession: Der Spieler, der diese Fähigkeit aussucht, führt die Prozession am Ende der Runde durch. Die Prozession wird also nicht zwangsläufig vom Spieler rechts vom Startspieler ausgeführt.

Anmerkung: Wenn am Ende der Palast-Phase niemand diese Fähigkeit gewählt hat, führt der rechte Nachbar des Startspielers die Prozession durch (selbst wenn dieser noch nicht im Palast vertreten ist).



Gewerbe: Wer diese Fähigkeit wählt, kann in der nächsten Aktionsphase einmalig anstelle einer ausliegenden *Gewerbe-Karte* die Aktion einer beliebigen Arbeitskraft (mit Ausnahme des Adligen) nutzen. Die gewählte Arbeitskraft muss sich dabei nicht in der Auslage befinden. Diese Rekrutierung kostet den Spieler nichts, er entfernt aber auch keine *Gewerbe-Karte* aus der Auslage.



Niederer Höfling: Der Spieler, der diese Fähigkeit aussucht, zieht auf der Palast-Leiste ein Feld nach vorne und erhält zudem 1 Talent. Ist das Feld, auf dem der Markierungsstein ankommt, belegt, wird dieser **obendrauf** gesetzt.

Anmerkung: Der niedere Höfling bringt im Gegensatz zum Höfling keine Prestigepunkte ein.