

# KHAN 汗可

Ein taktisches Einsetzspiel mit ein wenig ‚Kartenglück‘ für 2-4 Spieler  
 Von Christwart Conrad

## SPIELIDEE

1244 – Das Mongolische Reich erstreckt sich von Osteuropa über Asien bis an den Pazifischen Ozean. Es war (und ist) das bisher größte zusammenhängende Reich der Weltgeschichte. Von seiner Hauptstadt Karakorum aus wird es vom Großen Khan beherrscht, der seine besten Generäle aussendet, damit sie noch mehr Land für den Herrn der Mongolen erobern. Die mongolische Kriegskunst erlaubt es den einzelnen Generälen selbst zu entscheiden, auf welche Weise sie in ein Land einfallen und wie sie es erobern, solange sie das Hauptziel vor Augen haben. Die mongolischen Truppen sind höchst mobil und halten ihre Feinde dadurch, dass sie überall und zu jeder Zeit auf einmal erscheinen können, in Furcht und Schrecken. Sie verjagen die feindlichen Herrscher aus ihren Ländern und verfolgen sie unerbittlich, wohin auch immer sie fliehen mögen. Auf diese Weise verhindern sie, dass diese die Kontrolle über ihre Truppen wiedererlangen.

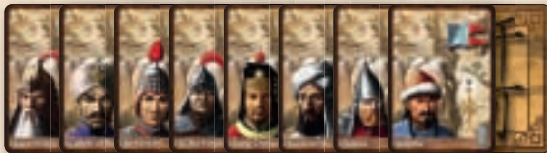
Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Generäle des Großen Khans. Ihre Aufgabe besteht darin, die 8 feindlichen Herrscher aus ihren Ländern zu verjagen und so viele wertvolle Gebiete wie möglich einzunehmen. Der General, dem dies am besten gelingt, wird zum neuen Großen Khan ernannt.

## ZIEL DES SPIELS

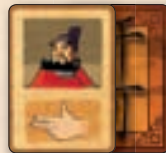
Die Spieler fallen zunächst in die feindlichen Gebiete ein, indem sie ihre Jurten auf dem Spielplan einsetzen. Danach können sie 2 oder mehr angrenzende Gebiete erobern. Dazu legen sie ein passendes Eroberungsplättchen über die Jurten (dabei dürfen auch die Jurten anderer Spieler überdeckt werden). Die Eroberungsplättchen bringen den Spielern bei Spielende je nach Größe Siegpunkte. Bonuspunkte winken den Spielern, die am Ende die größten zusammenhängenden Gebiete aufweisen können. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

## SPIELMATERIAL

Im unteren Teil des Spielplans befindet sich das Spielfeld. Es ist in 132 Landfelder unterteilt, die 6 Regionen unterschiedlicher Landschaften zugeordnet sind. Es wird von einem Fluss durchzogen, der aus 22 Feldern besteht. Während des Spiels können Brücken über ihn gebaut werden. Viele Randfelder grenzen an das sog. Umland. Im oberen Teil des Spielplans befinden sich die Lager der 8 feindlichen Herrscher. Sie bestehen aus einem großen Feld in der jeweiligen Farbe und jeweils 5 Ablagefeldern für neutrale Jurten. Weitere dieser Ablagefelder befinden sich am unteren Spielplanrand. Diese bilden den allgemeinen Vorrat.



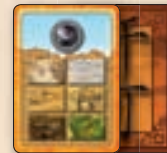
72 Spielkarten  
 (9 in jeder der 8 Herrscherfarben)



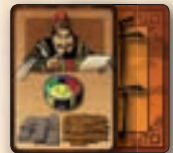
6 Sonderkarten  
 „Hohle Moral:  
 Führe eine  
 dritte Aktion aus.“



4 Sonderkarten  
 „Schutz des  
 Großen Kahn: Schütze  
 deine Jurten.“



4 Sonderkarten  
 „Göttliche  
 Unterstützung: Schütze  
 neutrale Jurten.“



4 Sonderkarten  
 „Kundschafter:  
 Reserviere ein  
 Plättchen.“

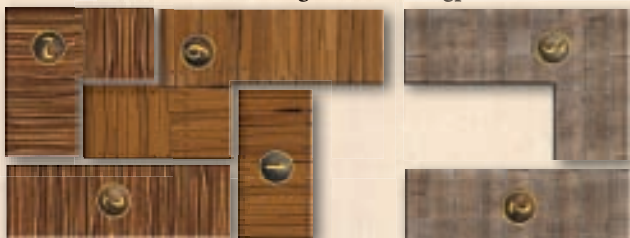


8 Herrscherfiguren in 8 verschiedenen Farben  
 (unabhängig von den Spielerfarben)



60 neutrale Jurten 160 Spieler-Jurten  
 (je 40 pro Spielerfarbe)  
 (Die Anzahl der Jurten ist nicht durch  
 das Spielmaterial begrenzt.)

### 38 Plättchen mit aufgedruckten Siegpunkten



29 Eroberungsplättchen  
 (4x „2 Felder“, 8x „3 Felder“,  
 5x „4 Felder“, 12x „5 Felder“)

9 Brückenplättchen  
 (5x „3 Felder“,  
 4x „4 Felder“)



Umland  
 Gebirge (22 Felder)  
 Eiswüste (20 Felder)  
 Tundra (22 Felder)  
 Fluss (22 Felder)  
 Steinwüste (21 Felder)  
 Sandwüste (22 Felder)  
 Tropischer Wald (25 Felder)

Spielplan

# SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die neutralen Jurten werden auf die für sie vorgesehenen Felder auf dem Spielplan verteilt: je 5 Jurten in jedes der 8 feindlichen Lager, die übrigen am unteren Spielplanrand.
- Die Brücken- und Eroberungsplättchen werden nach Typ und Form sortiert als Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält die Jurten seiner Farbe und die folgende Anzahl Sonderkarten:

Sonderkarte	Spielerzahl		
	2	3	4
<b>Hohle Moral:</b> Führe eine dritte Aktion aus.	2	2	1
<b>Schutz des Großen Kahn:</b> Schütze deine Jurten.	2	1	1
<b>Göttliche Unterstützung:</b> Schütze neutrale Jurten.	2	1	1
<b>Kundschafter:</b> Reserviere ein Plättchen.	2	1	1

- Die so erhaltenen Sonderkarten legen die Spieler offen vor sich aus.



- Die 8 Herrscherfiguren werden auf die für sie vorgesehenen Landfelder gestellt. (Nach dem ersten Spiel dürfen die Spieler frei entscheiden, wohin die Herrscherfiguren zu Spielbeginn gestellt werden. Es wird allerdings empfohlen, sie möglichst gleichmäßig zu verteilen.)
- Ein Startspieler wird ausgelost.
- Nun werden abhängig von der Spielerzahl in 1-3 Einsetzrunden die ersten Jurten auf dem Spielfeld eingesetzt. Dabei setzen die Spieler abwechselnd jeweils eine ihrer Jurten in ein Landfeld ihrer Wahl ein. Dabei darf in jeder Region höchstens eine Jurte eingesetzt werden.

Spielerzahl	2	3	4
Anzahl Einsetzrunden	3	2	1

- Die Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 4 davon verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten werden als Nachziehstapel verdeckt auf das untere der beiden Ablagefelder auf dem Spielplan gelegt. Ausgespielte Karten werden auf dem oberen Feld abgelegt. Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



# ÜBERSICHT ÜBER DEN SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spielzug besteht aus den folgenden 5 Phasen:

- Einen Herrscher vertreiben und eine neutrale Jurte einsetzen
- Ausführen von 2 Aktionen:**  
(Passen ist nicht erlaubt.)  
ENTWEDER 2 der folgenden Einzelaktionen in beliebiger Reihenfolge (es darf auch zweimal dieselbe gewählt werden):
  - In ein bestimmtes Land einfallen (Einsetzen einer Jurte nach Karte)
  - Einen Herrscher vertreiben
  - Erobern (Eroberungsplättchen auslegen)
 ODER folgende Kombi-Aktion:
  - In ein beliebiges Land einfallen (freies Einsetzen einer Jurte)
  - Handkarten abwerfen
- Eine Sonderkarte in die Spielschachtel zurücklegen (falls nötig)
- Eine Sonderkarte ausspielen (optional)
- Handkarten nachziehen

**Beispiel:** Eine graue Karte (Seljuk) wurde aufgedeckt. Zeigt sie nach Norden, wird der graue Seljuk-Herrscher um ein Feld nach Norden versetzt. Zeigt sie nach Südwesten oder Westen, kann der Seljuk-Herrscher nicht in die angegebene Richtung versetzt werden, da die ersten 3 Felder durch ein Eroberungsplättchen, eine neutrale Jurte, den Fluss (Südwesten) und eine Brücke (Westen) blockiert werden. Da die vorgegebene Richtung blockiert ist, versucht der Herrscher in die nächstfreie Richtung im Uhrzeigersinn zu fliehen. In diesem Fall würde er ein Feld nach Nordwesten ziehen. Der hellblaue russische Herrscher hat nur 5 mögliche Fluchtwege, da er am Spielfeldrand steht.

# SPIELABLAUF

## 1. Einen Herrscher vertreiben und eine neutrale Jurte einsetzen



Der aktive Spieler zieht die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie offen auf den Ablagestapel. Die gezogene Karte bestimmt den Herrscher, der vertrieben werden soll, und die Richtung, in die er ziehen muss.

Die betroffene Herrscherfigur wird auf das erste freie Feld in der vorgegebenen Richtung gezogen, jedoch höchstens 3 Felder weit. Ein Feld gilt als frei, wenn sich dort weder eine Jurte, noch eine andere Figur, noch ein Brücken- oder Eroberungsplättchen befindet. Flussfelder zählen zwar zu den 3 Feldern mit, doch darf die Figur nicht auf ein solches gezogen werden. Gibt es in der vorgegebenen Richtung im



Abstand von 3 kein freies Feld, wird stattdessen die im Uhrzeigersinn nächste Richtung betrachtet (sollte er z. B. nach Südosten, zieht er nach Süden; sollte er nach Nordwesten, zieht er nach Norden).

Nachdem der Herrscher versetzt wurde, wird auf das Feld, auf dem er vorher stand, eine neutrale Jurte gelegt. Diese wird aus dem Lager des entsprechenden Herrschers genommen. War dies die letzte Jurte seines Lagers oder konnte der Herrscher in allen 8 Richtungen kein freies Feld im Abstand von 3 Feldern erreichen, wird er vom Spielfeld entfernt und in sein Lager gestellt. Im letzteren Fall werden eventuell übrig gebliebene Jurten seines Lagers in den allgemeinen Vorrat gelegt. Wenn im weiteren Spielverlauf ein Herrscher versetzt werden soll, der bereits aus dem Spiel ist, wird einfach solange eine Karte gezogen, bis ein Herrscher versetzt (oder aus dem Spiel genommen) werden kann. Sobald der 5. Herrscher aus dem Spiel ist, beginnt die Endphase.

## 2A. In ein bestimmtes Land einfallen:

Eine eigene Jurte entsprechend einer Karte einsetzen



Der aktive Spieler spielt eine seiner Handkarten. Die ausgespielte Karte bestimmt, auf welchen Landfeldern er seine Jurte einsetzen darf:

- Zeigt die Karte eine der 6 Landschaften (Gebirge, Tundra, Eiswüste, Steinwüste, Sandwüste und Tropischer Wald), darf die Jurte in ein beliebiges freies Feld der entsprechenden Region gesetzt werden.
- Zeigt die Karte das Khan-Symbol, darf die Jurte in ein beliebiges freies Feld des Spielfeldes gesetzt werden.
- Zeigt die Karte den Fluss, darf die Jurte in ein beliebiges freies Feld gesetzt werden, das an den Fluss grenzt.
- Zeigt die Karte das Umland, darf die Jurte in ein beliebiges freies Feld gesetzt werden, das an das Umland grenzt.

**Hinweis:** Die meisten Randfelder grenzen an das Umland mit Ausnahme einiger weniger Länder im Gebirge (4 Felder), der Sandwüste (3 Felder) und dem Tropischen Wald (4 Felder).

Die Jurten werden immer nur in Landfelder gesetzt, niemals auf Flussfelder oder in das Umland.

## 2B. Einen Herrscher vertreiben:

Der aktive Spieler nennt den Herrscher, den er vertreiben möchte. Er zieht die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie offen auf den Ablagestapel. Die Farbe dieser Karte wird ignoriert. Sie zeigt an, in welche Richtung die Herrscherfigur ziehen muss. Dabei gelten dieselben Regeln wie in Phase 1, „Herrscher vertreiben und eine neutrale Jurte einsetzen“, mit einer Ausnahme: Die neutrale Jurte wird aus dem **allgemeinen Vorrat** (am unteren Spielplanrand) genommen und nicht aus dem Lager des betroffenen Herrschers.

## 2C. Erobern:

Der aktive Spieler nimmt ein Brücken- oder Eroberungsplättchen aus dem Vorrat neben dem Spielplan und legt es über mehrere mit Jurten belegte Landfelder. Gibt es die gewünschte Form nicht mehr, muss der Spieler auf eine andere Form ausweichen. Der aktive Spieler darf nur dann ein solches Plättchen auslegen, wenn er von den überdeckten Jurten die Mehrheit besitzt – neutrale Jurten nicht mitgezählt. Mit anderen Worten, er muss mindestens eine eigene Jurte überdecken und darf von keinem Spieler mehr Jurten überdecken als eigene.

- 1 Hat der aktive Spieler die alleinige Mehrheit unter den überdeckten Jurten (neutrale Jurten zählen nicht), legt er eine seiner Jurten auf das Plättchen.
- 2 Teilen sich ein oder mehr Spieler die Mehrheit, so legt jeder von ihnen eine seiner Jurten auf das Plättchen.

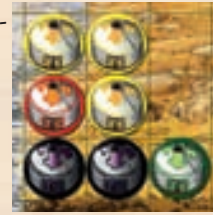
Das abgelegte Plättchen darf auch auf die Rückseite gedreht werden um die entsprechend spiegelverkehrte Form zu erhalten. Da die Zahl der Jurten im Prinzip unbegrenzt ist, empfiehlt es sich, die überdeckten Jurten vom Spielfeld zu nehmen.

**Hinweis:** Es gibt keine Einschränkungen für den Brückenbau über Regionsgrenzen hinaus.

**Eroberungsplättchen:** Alle überdeckten Felder müssen von Jurten belegt sein.

**Brücken:** Mit einer Brücke können Landfelder auf beiden Seiten des Flusses erobert werden. Mit Ausnahme der Flussfelder selbst, auf die im gesamten Spiel keine Jurten gelegt werden, müssen alle überdeckten Felder mit Jurten belegt sein. Dabei muss auf beiden Uferseiten mindestens ein Landfeld belegt werden. Brücken dürfen auch nebeneinander gebaut werden.

### Beispiel: Eroberungsplättchen legen



**Beispiel 1:** **Gelb** dürfte jedes dieser Eroberungsplättchen wie oben dargestellt ablegen mit Ausnahme des 2 Felder kleinen. Man braucht keine Mehrheit in Bezug auf die neutralen Jurten! **Grün** darf das 2 Felder kleine Plättchen über die **neutrale** und **grüne** Jurte legen. Keiner von beiden dürfte es über die zwei **neutralen** Jurten links legen, da keine eigene Jurte überdeckt würde.



**Beispiel 2:** **Rot** darf das Eroberungsplättchen **1**, **Gelb** die **2** und **Blau** nur die **3** wie angegeben ablegen. Die **4** dürften sowohl **Rot** als auch **Gelb** legen. In beiden Fällen würden sie es ‚gemeinsam erobern‘ und dürften beide eine ihrer Jurten auf das Plättchen legen. Herrscherfiguren dürfen nicht überdeckt werden!

## 2D. In ein beliebiges Land einfallen:

Eine eigene Jurte einsetzen und Handkarten abwerfen

Der aktive Spieler setzt eine seiner Jurten auf ein freies Landfeld seiner Wahl und wirft 0-4 Handkarten ab. Dies ist eine Kombi-Aktion und verbraucht beide Aktionen des Spielers!

## 3. Eine Sonderkarte in die Spielschachtel zurücklegen

Hat der aktive Spieler eine Sonderkarte ausliegen, auf der sich eine seiner Jurten befindet (aus einer vorherigen Runde), erhält er die Jurte zurück und legt die Sonderkarte zurück in die Spielschachtel.

## 4. Eine Sonderkarte einsetzen

Nun darf der aktive Spieler eine seiner Sonderkarten einsetzen.



**Hohes Moral: Führe eine dritte Aktion aus.** Durch Einsatz der „Hohen Moral“ darf ein Spieler eine weitere Aktion ausführen:

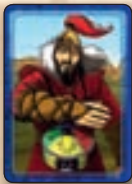
**Beispiel 1: AAC:** In zwei bestimmte Länder einfallen, dann erobern.

**Beispiel 2: ACC:** In ein bestimmtes Land einfallen, dann zweimal erobern.

**Beispiel 3: DC:** In ein beliebiges Land einfallen, Handkarten abwerfen, danach erobern.

**Beispiel 4: BBC:** Zunächst einen Herrscher vertreiben, danach einen weiteren (z. B. denselben), schließlich erobern.

Nachdem die Sonderkarte eingesetzt wurde, wird sie in die Spielschachtel zurückgelegt.

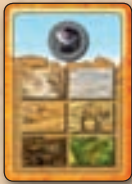


### Schutz des Großen Kahn: Schütze deine Jurten.

Diese Sonderkarte darf nur eingesetzt werden, wenn sie aktuell bei keinem anderen Spieler aktiv ist. Zusätzlich gilt für das 2-Personenspiel, dass ein Spieler sie nicht zweimal hintereinander einsetzen darf.

Zum Zeichen dafür, dass ein Spieler diese Karte einsetzt, legt er eine seiner Jurten auf die Karte. Solange die Karte aktiv ist (d. h. solange eine Jurte drauf liegt), darf kein anderer Spieler eine Jurte des geschützten Spielers mit einem Eroberungs- oder Brückenplättchen überdecken, es sei denn, der geschützte Spieler wäre an einer Mehrheit beteiligt und stimmt dem Überdecken zu. Tut er es nicht, muss der aktive Spieler eine andere Aktion ausführen.

**Beachte:** Solange ein „Schutz des Großen Kahn“ aktiv ist, kann kein anderer Spieler seine eigenen Jurten schützen.



### Göttliche Unterstützung: Schütze neutrale Jurten.

**Bei 2 oder 3 Spielern:** Diese Sonderkarte darf nur eingesetzt werden, wenn sie aktuell bei keinem anderen Spieler aktiv ist. Zusätzlich gilt für das 2-Personenspiel, dass ein Spieler sie nicht zweimal hintereinander einsetzen darf. Zum Zeichen dafür, dass ein Spieler diese Karte einsetzt, legt er eine seiner Jurten auf das Neutrale-Jurten-Symbol der Karte.

Solange die Karte aktiv ist, darf kein anderer Spieler eine neutrale Jurte mit einem Eroberungs- oder Brückenplättchen überdecken, es sei denn, der geschützte Spieler wäre an einer Mehrheit beteiligt und stimmt dem Überdecken zu.

**Beachte:** Solange eine „Göttliche Unterstützung“ aktiv ist, kann kein anderer Spieler die neutralen Jurten schützen.

**Bei 4 Spielern:** Setzt ein Spieler die Karte ein, legt er eine seiner Jurten in eine der abgebildeten Regionen auf der Karte. Er darf keine Region wählen, die ein anderer Spieler gerade schützt.

Solange die Karte aktiv ist, darf kein anderer Spieler eine neutrale Jurte in der markierten Region mit einem Eroberungs- oder Brückenplättchen überdecken, es sei denn, der beschützende Spieler wäre an einer Mehrheit beteiligt und stimmt dem Überdecken zu.



### Kundschafter: Reserviere ein Brücken- oder Eroberungsplättchen.

**Bei 2 oder 3 Spielern:** Spielt ein Spieler den Kundschafter, legt er eine seiner Jurten auf einen der Brücken- oder Eroberungsplättchen-Stapel neben dem Spielplan. Danach legt er den Kundschafter zurück in die Spielschachtel. Solange seine Jurte auf diesem Stapel liegt, dürfen die anderen Spieler keine in Form und Farbe identischen Plättchen nutzen. Sie dürfen allerdings ihrerseits einen Stapel anderer Farbe oder anders geformter Plättchen reservieren. Zu Beginn seines nächsten Spielzuges, muss der Spieler seine Jurte von dem Stapel zurücknehmen.

**Bei 4 Spielern:** Bei 4 Spielern: Spielt ein Spieler den Kundschafter, reserviert er sich ein Brücken- oder Eroberungsplättchen neben dem Spielplan, indem er eine seiner Jurten auf ein Plättchen seiner Wahl legt. Danach legt er den Kundschafter zurück in die Spielschachtel. Solange seine Jurte auf diesem Plättchen liegt, dürfen die anderen Spieler es nicht nutzen. Sie dürfen allerdings ihrerseits ein anderes, auch identisches reservieren. Sollte ein von einem Mitspieler reserviertes Plättchen auf einem Stapel liegen, legt man es zum Zwecke der Reservierung eines identischen Plättchens zur Seite. Zu Beginn seines nächsten Spielzuges muss der Spieler seine Jurte vom Plättchen zurücknehmen.

**Bei 4 Spielern:** Bei 4 Spielern: Spielt ein Spieler den Kundschafter, reserviert er sich ein Brücken- oder Eroberungsplättchen neben dem Spielplan, indem er eine seiner Jurten auf ein Plättchen seiner Wahl legt. Danach legt er den Kundschafter zurück in die Spielschachtel. Solange seine Jurte auf diesem Plättchen liegt, dürfen die anderen Spieler es nicht nutzen. Sie dürfen allerdings ihrerseits ein anderes, auch identisches reservieren. Sollte ein von einem Mitspieler reserviertes Plättchen auf einem Stapel liegen, legt man es zum Zwecke der Reservierung eines identischen Plättchens zur Seite. Zu Beginn seines nächsten Spielzuges muss der Spieler seine Jurte vom Plättchen zurücknehmen.

## 5. Handkarten nachziehen

Zum Abschluss seines Zuges zieht der aktive Spieler, sofern er weniger als 4 Handkarten hat, solange Karten vom Nachziehstapel, bis er wieder 4 auf der Hand hält.

## Die Endphase einleiten

Die Endphase wird eingeleitet, sobald der 5. Herrscher vom Spielfeld entfernt wird. Danach werden sofort alle übrigen Herrscherfiguren durch neutrale Jurten ersetzt und ebenfalls vom Spielfeld genommen. Geschieht dies in Phase 1 eines Spielzuges, beginnt der aktive Spieler sofort mit der Endphase. Geschieht dies in Phase 2 eines Spielzuges, darf der aktive Spieler seinen

Spielzug noch regulär beenden. Allerdings steht dann Aktion 2B „Einen Herrscher vertreiben“ nicht mehr zur Verfügung. Die Endphase beginnt dann sein linker Nachbar.

## Die Endphase

Ab sofort besteht der Spielzug eines Spielers aus 2 Eroberungen, d. h. jeder Spieler legt zwei Brücken- oder Eroberungsplättchen aus. Es dürfen weder Hand- noch Sonderkarten gespielt werden. Allerdings gelten noch aktive Sonderkarten weiterhin, und zwar bis der entsprechende Spieler an die Reihe kommt. Wenn ein Spieler nicht mehr erobern kann, verfällt sein Zug. Das Spiel endet erst, wenn kein Spieler mehr erobern kann.

## Wertung

Die Spieler werten nun alle Plättchen, auf denen sie mit einer eigenen Jurte vertreten sind. Dazu addieren sie die auf den Plättchen aufgedruckten Siegpunktzahlen. Sind zwei oder mehr Spieler an einem Plättchen beteiligt, werden die Punkte des Plättchens auf die Spieler aufgeteilt (ggf. aufrunden).

Schließlich werden 10, 6 bzw. 3 Bonuspunkte an die Spieler mit dem größten, zweitgrößten und drittgrößten zusammenhängenden Gebiet verteilt. Die Größe eines Gebietes ist die Zahl der Landfelder, die durch mehrere (Seite an Seite – nicht Ecke an Ecke) aneinander grenzende Plättchen bedeckt werden, auf denen derselbe Spieler eine Jurte liegen hat.

Jeder Spieler kann nur einen Bonus erhalten. Bei Gleichstand entscheidet das nächstkleinere Gebiet. In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass alle Gebiete zweier Spieler gleich groß sind, erhalten beide die vollen Bonuspunkte. Dabei werden die weiteren Plätze ebenfalls voll gewertet.

**Hinweis:** Plättchen, auf denen mehrere Jurten liegen, zählen zur Größe der Gebiete von allen beteiligten Spieler. Auf diese Weise können die Landfelder eines Plättchens zu mehreren Gebieten gehören.

### 2 Beispiele zur Gebietswertung:

Spieler	Rot	Gelb	Blau	Grün
Größe der Gebiete	37, 12, 8, 3, 3, 2	32, 20, 8, 4, 3, 2, 2	32, 18, 12, 3, 3, 3, 2, 2	32, 10, 7, 5, 5, 4
Bonuspunkte	10	6	3	0

Spieler	Rot	Gelb	Blau	Grün
Größe der Gebiete	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	20, 20, 14, 12, 11	20, 18, 7, 5, 5, 4
Bonuspunkte	10	10	6	3

## Sieger

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige mit dem größeren zusammenhängenden Gebiet.



Englische Regel: Christwart Conrad, Steve McKeogh and Jonny de Vries  
Deutsche Übersetzung: Grzegorz Kobiela  
Grafik und Illustration: David Cochard  
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider  
Projektleiter: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games