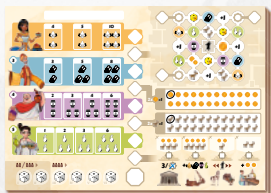


CORINTH™

Sebastien Pauchon

INHALT

1 Block mit Spielerbögen



Dieses Regelheft

1 Hafen-Tableau



9 weiße
Würfel



3 gelbe
Würfel



SPIELZIEL

Eine Partie Corinth lässt euch einige Wochen in einer Hafenstadt im antiken Griechenland erleben. Ihr übernehmt die Rolle von Kaufleuten, die Waren und Ziegen ausliefern, um zu den Besten ihrer Zunft zu werden ...

Nach den 18 (bei 2-3 Spielern) oder 16 Runden (bei 4 Spielern), die eine Partie dauert, wird feststehen, wer von euch als bester Kaufmann von Corinth in die Geschichte eingehen wird!

SPIELAUFBAU

Legt das Hafentableau **1** in die Mitte des Tisches und teilt an jeden Spieler einen Spielerbogen **2** und einen Bleistift aus.

Bestimmt einen Startspieler nach beliebiger Methode und gebt ihm die 9 weißen Würfel **3**.

Die gelben Würfel **4** werden zu Beginn beiseitegelegt.

Jeder Spieler beginnt mit 1 Goldmünze und 1 Ziege (die eingekreisten Symbole auf euren Spielerbögen).

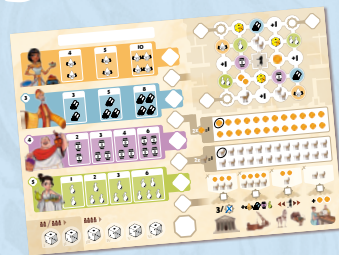
Bei einer Partie zu viert streicht jeder Spieler die beiden Würfelsymbole ganz links auf seiner Rundenleiste durch.



2



3



Gold



4



Ziegen

Hafen

Spielerbogen

Verkaufsstände

Markt

Bezirk

Güter

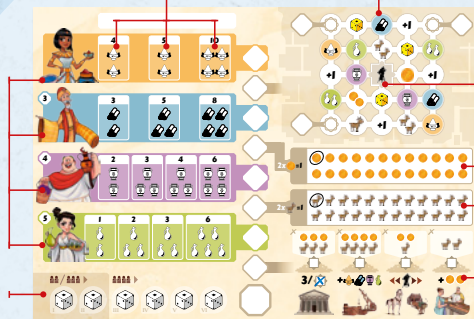
Runden

Statthalter

Goldmünzen

Ziegen

Gebäude



HAFEN BELIEFERN

Der Startspieler streicht das Würfelsymbol ganz links auf seiner Rundenleiste durch.

Jetzt kann er, sofern er das möchte, bis zu 3 gelbe Würfel kaufen. Jeder Würfel kostet 1 Goldmünze (um eine Goldmünze auszugeben, streicht man einfach eines der eingekreisten Symbole durch). Er nimmt seine gekauften gelben Würfel sowie die 9 weißen Würfel und wirft sie alle.

Beispiele für die Würfelverteilung



Anschließend sortiert der Startspieler die Würfel nach Augenzahlen. Alle Würfel mit der höchsten Augenzahl legt er in den Goldbezirk des Hafens. Die restlichen Würfelgruppen werden in aufsteigender Reihenfolge auf die anderen Bezirke des Hafens verteilt, beginnend mit dem niedrigsten, dem Ziegenbezirk, und dann aufsteigend.

Hinweis: Nur der aktuelle Startspieler kann von gelben Würfeln profitieren. Es gibt noch eine andere Möglichkeit sie zu erhalten, nämlich über den Statthalter (siehe S. 3).

Hinweis: Im unwahrscheinlichen Fall, dass alle Würfel dieselbe Augenzahl zeigen: Herzlichen Glückwunsch! Du hast soeben gewonnen und alle zukünftigen Partien auch! Mach ein Foto, poste es in den sozialen Netzwerken, hänge es dir gerahmt an die Wand und schenke das Spiel einem Freund.

RUNDENVERLAUF

Hinweis: Bei einer Partie zu zweit sind die Regeln etwas anders. Mehr dazu am Ende dieses Regelhefts.

Der Startspieler wählt eine Würfelgruppe aus, entfernt sie vom Hafentableau und führt die zugehörige Aktion aus. Anschließend kann er, sofern er das möchte, ein oder mehrere Gebäude bauen.

Gelbe Würfel, die nach dem Zug des Startspielers immer noch auf dem Tableau sind, werden entfernt.

Danach führen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Züge auf die gleiche Weise durch.

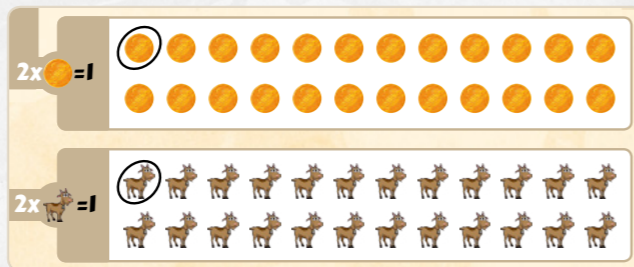
Hinweis: Kann ein Spieler mit den zur Verfügung stehenden Würfeln keine Aktion ausführen, muss er trotzdem eine Würfelgruppe auswählen und sie vom Tableau entfernen. Entstehen durch einen Würfelwurf weniger Gruppen, als Spieler an der Partie teilnehmen, dürfen diejenigen, die leer ausgegangen sind, als Ausgleich den Statthalter um 1 Schritt bewegen (siehe S. 3).

Nachdem alle Spieler am Zug waren, werden die verbleibenden Würfel vom Hafen entfernt. Hat jeder Spieler alle Würfelsymbole auf seiner Rundenleiste durchgestrichen, endet die Partie und die Wertung beginnt. Andernfalls wird der Spieler zur Linken des Startspielers der neue Startspieler, nimmt sich alle weißen Würfel und beliefert den Hafen.

DIE EINZELNEN AKTIONEN

Gold oder Ziegen erhalten

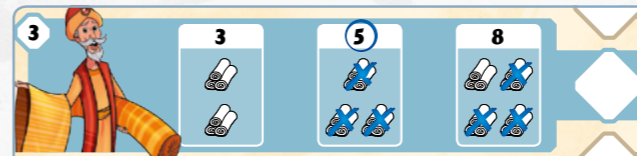
Immer wenn ein Spieler eine Würfelgruppe im Gold- oder Ziegenbezirk auswählt, erhält er so viele Goldmünzen bzw. Ziegen, wie Würfel in dieser Gruppe sind (er kreist entsprechend viele Symbole auf seinem Bogen ein).



Waren ausliefern

Wählt ein Spieler eine Würfelgruppe in einem der 4 anderen Bezirke aus, kann er Verkaufsstände in diesen Bezirken mit Waren beliefern. Dazu kreuzt er so viele Warensymbole auf seinem Bogen an, wie Würfel in der Gruppe waren. Voll ausgestattete Verkaufsstände (deren Waren alle angekreuzt sind) markiert er, indem er die Zahl über dem jeweiligen Verkaufsstand einkreist.

Wer als Erster alle Waren eines Bezirks (außer dem orangefarbenen) angekreuzt hat, kreist zudem das Bonusfeld in der oberen linken Ecke des Bezirks ein (am Ende der Partie erhält er Bonuspunkte dafür). Alle anderen Spieler streichen dieses Feld durch. Sie können weiterhin Waren in diesen Bezirk liefern, allerdings erhalten sie keinen Bonus für das Ankreuzen aller Waren in diesem Bezirk.



Mit einer Gruppe von drei Würfeln könntest du zuerst den Verkaufsstand mit 8 Punkten vollständig auffüllen und dann den Verkaufsstand mit 3 Punkten. Da du als Erster alle Waren an diesen Bezirk geliefert hast, erhältst du zudem die 3 Bonuspunkte ... nicht übel!

Hinweise:

- Ihr könnt die Verkaufsstände eines Bezirks in beliebiger Reihenfolge beliefern. Die Verkaufsstände müssen nicht der Reihe nach beliefert werden.
- Allerdings muss ein Verkaufsstand voll ausgestattet sein, bevor man anfangen kann, den nächsten zu beliefern.

Den Statthalter bewegen

Statt der regulären Aktion des ausgewählten Bezirks kann der Spieler auch den Statthalter über den Markt bewegen.

Dabei muss er den Statthalter um so viele Schritte bewegen, wie die Augenzahl der gewählten Würfelgruppe war.

Mit Goldmünzen lässt sich die Bewegung des Statthalters modifizieren: Jede ausgegebene Goldmünze erhöht oder verringert die Anzahl der Bewegungsschritte um 1. Darüber hinaus gibt es ein Gebäude, das dieselbe Funktion hat (siehe S. 4).

Hinweis: Die Anzahl der Würfel in der ausgewählten Würfelgruppe hat keinen Einfluss auf die Bewegungsschritte.

Um den Statthalter über den Markt zu bewegen, muss der Spieler Schritt für Schritt seine Route einzeichnen und das Feld, auf dem er stehen bleibt, einkreisen. Anschließend profitiert er von diesem Feld (siehe rechts).

Die erste Bewegung beginnt auf dem zentralen Feld des Marktes (wo der Statthalter abgebildet ist). Alle weiteren Bewegungen beginnen dort, wo die letzte Bewegung geendet hat. Es ist verboten, ein Feld zu durchqueren, das bereits durchquert oder eingekreist wurde.

Beispiel für die Bewegung des Statthalters



= 3 Schritte

Kreuze eine Ware im blauen Bezirk an.



Hinweis: Wer die Bewegung des Statthalters nicht vollständig ausführen kann (z. B. weil er nicht genügend Goldmünzen hat, um die Anzahl der Bewegungsschritte zu verringern), darf diese Aktion nicht auswählen.

Der Effekt des Statthalters ist abhängig von dem Feld, das eingekreist wurde:



Kreuze so viele Waren wie abgebildet im passenden Bezirk an.



Du erhältst die abgebildeten Ziegen oder Goldmünzen.



Füge bei all deinen zukünftigen Würfelwürfen 1 gelben Würfel hinzu (aber niemals mehr als 3 gelbe Würfel).



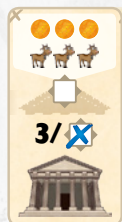
+1

Wenn du zum ersten Mal ein solches Feld betrittst, notiere in nebenstehenden Textfeld die Anzahl der eingekreisten Felder auf dem Markt und addiere +1 für jedes eingekreiste „+1“-Feld (siehe Wertungsbeispiel auf der Rückseite).

Gebäude bauen

Ein Spieler kann am Ende seines Zuges, **nach** seiner Aktion, ein oder mehrere Gebäude bauen.

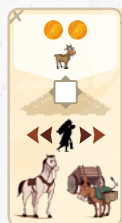
Um ein Gebäude zu bauen, muss er die benötigten Goldmünzen und / oder Ziegen ausgeben, die auf seinem Bogen über dem Gebäude abgebildet sind, indem er entsprechend viele eingekreiste Symbole durchstreicht. Dann kreuzt er das Kästchen des jeweiligen Gebäudes an, um anzuzeigen, dass er ab jetzt davon profitiert.



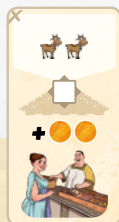
Tempel – Bei der Wertung gibt jedes gebaute Gebäude (auch dieses) 3 Punkte.



Warenlager – Immer wenn du die Aktion „Waren ausliefern“ ausführst, kreuzt du ein weiteres Warensymbol im jeweiligen Bezirk an.



Stallungen – Immer wenn du den Statthalter bewegst, kannst du kostenlos die Anzahl der Bewegungsschritte um 1 oder 2 erhöhen oder verringern (zusätzlich kannst du Goldmünzen ausgeben, um die Bewegung weiter zu modifizieren).



Handelsposten – Immer wenn du die Aktion „Gold erhalten“ ausführst, erhältst du 2 weitere Goldmünzen.



Wertungsbeispiel eines Spielerbogens (4-Spieler-Partie)

PARTIE ZU ZWEIT

Bei einer Partie zu zweit läuft eine Runde folgendermaßen ab:

- Der Startspieler beliefert den Hafen.
- Der Startspieler führt einen Spielzug aus und entfernt die übrigen gelben Würfel vom Hafen.
- Der zweite Spieler führt einen Spielzug aus.
- Der Startspieler führt einen weiteren Spielzug aus.

Eine neue Runde beginnt, wobei der andere Spieler Startspieler wird.

ENDWERTUNG

Nachdem alle Spieler in der letzten Runde am Zug waren (d. h., alle haben alle Würfelsymbole auf ihren jeweiligen Rundenleisten durchgestrichen), endet die Partie und es wird gewertet.

Jeder Spieler zählt Folgendes: die Punkte seiner voll ausgestatteten Verkaufsstände, die Bonuspunkte für zuerst vervollständigte Bezirke, 1 Punkt für je zwei übrige Goldmünzen, 1 Punkt für je zwei übrige Ziegen, die notierten Punkte in den Textfeldern seines Marktes und die Punkte vom Tempel (falls gebaut).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten übrigen Goldmünzen. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

CREDITS

Autor: Sébastien Pauchon

„Yspahan, das Würfelspiel... diesen witzigen Namen hatte ich schon lange im Hinterkopf. Und obwohl das Spiel inzwischen Corinth heißt, möchte ich dem Team von Days of Wonder danken, dass sie an mein Projekt geglaubt haben. Es gibt nur eine Frage, die mich immer noch nicht loslässt: Was passiert bei einem Wurf mit 9 gleichen Augenzahlen?“

Illustration: Julio Cesar

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Days of Wonder and the Days of Wonder Logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.