

THE 7 ASHES / .th OF EMPIRE

The 7.th Ashes of Empire
das SF-Kartenspiel
für 1-n Spieler
(je 3-4 Spieler 1 Deck)

Erweiterungsregel zu
The Ashes of Empire,
das strategische Kartenspiel.

Info: h.topf@cspp.com

Autorenteam:
Frank Pukrop (ST Tick), Harald Topf
Grafik: Klaus Großpietsch
Stand: 20.05.2001

Das Spielmaterial:

40 Planetenkarten (A1-K4),
15 Jokerkarten, (3x Shuttle, 3x Orbit, 9 andere), 1 Spielplan (s. Rückseite).

Als Spielplan empfehlen wir das **TM** Ashes-Poster 70 cm x 50 cm, das gegen Rückporto (Rollenbrief oder geknickt DIN A4) bei der Verlagsadresse erhältlich ist:

Gebr. Topf, CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn.

Zus. 7 Spielmarken, die nicht enthalten sind; wir empfehlen die Raumschiffs-Spielmarken aus dem Ashes-Brettspiel, man kann aber auch 7 Würfel, 7 Münzen oder 7 Steine nehmen.

Das Spielziel:

Planeten zu entdecken und zusammenhängende Cluster unterschiedlicher Wertung zu bilden:

Cluster 1. Ordnung	7 Punkte
Cluster 2. Ordnung	6 Punkte
Cluster 3. Ordnung	5 Punkte
Cluster 4. Ordnung	4 Punkte
Cluster 5. Ordnung	3 Punkte
Cluster 6. Ordnung	2 Punkte
Cluster 7. Ordnung	1 Punkt

Es gewinnt der Spieler, der bei der Endabrechnung die meisten Punkte für sich verbuchen kann.

Der Spielablauf:

Die 55 Spielkarten werden gemischt und bilden den verdeckten Kartenstapel.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird jeweils abwechselnd gezogen.

Der aktive Spieler setzt seine 7 Spielmarken beliebig auf die Cluster A, B, C, D, E, F, G, H, I, K. Dabei macht es wenig Sinn, mehr als vier Spielmarken auf den gleichen Cluster zu setzen.

Anschließend zieht er offen 7 Karten vom Stapel und entscheidet, welche er behalten darf: Ein Joker wird sofort auf die Hand genommen, die Planetenkarten werden in

Jedes Raumschiff kann also immer nur einen Planeten entdecken, sofern es sich im gleichen Cluster wie der Planet befindet. Entdeckte Planeten und Joker (Handkarten) können nun zu Clustern unterschiedlicher Ordnung kombiniert und offen vor sich ausgelegt werden. Hat ein Spieler bereits ausgelegt, kann er Joker aus anderen Clustern (auch anderer Spieler) durch höherwertige Karten aus seiner Hand ersetzen und den/die Joker auf die Hand nehmen. Am Ende seines Spielzuges darf der Spieler maximal 7 Karten verdeckt auf der Hand halten, überschüssige nicht auslegbare Karten sind zusammen mit den nicht entdeckten Planeten unter den Kartenstoss zu

die entsprechenden Cluster gelegt. Befinden sich nun Planeten (Karten) in den Clustern, in denen sich auch Raumschiffe (Spielmarken) befinden, sind die Planeten entdeckt und können kolonisiert werden, sofern sich nicht mehr Planeten als Raumschiffe im gleichen Cluster befinden. In diesem Fall muss sich der Spieler entscheiden, welche(n) Planeten er entdeckt (d. h. auf die Hand nimmt).

legen, der anschließend durchgemischt wird.

Der nächste Spieler hebt mindestens 7 Karten ab, die er vor seinem aktiven Zug verdeckt unter den Stapel legt.

Sind weniger als 7 Karten vorhanden, endet das Spiel.

7 Punkte	4 gleiche Buchstaben (4/4) oder 3 Shuttle + 3 Orbits (6/6)
6 Punkte	3 gleiche Buchstaben + 1 Joker (3/4 + 1/15)
5 Punkte	6 „echte“ Joker (6/9)
4 Punkte	6 gleiche Ziffern (6/10)
3 Punkte	5 gleiche Ziffern + 1 Joker (5/10 + 1/15)
2 Punkte	4 gleiche Ziffern + 2 Joker (4/10 + 2/15)
1 Punkt	6 „gemischte“ Joker (6/15)

C1 - C4

D1 - D4

E1 - E4

F1 - F4

A1 - A4

B1 - B4

K1 - K4

I1 - I4

H1 - H4

G1 - G4