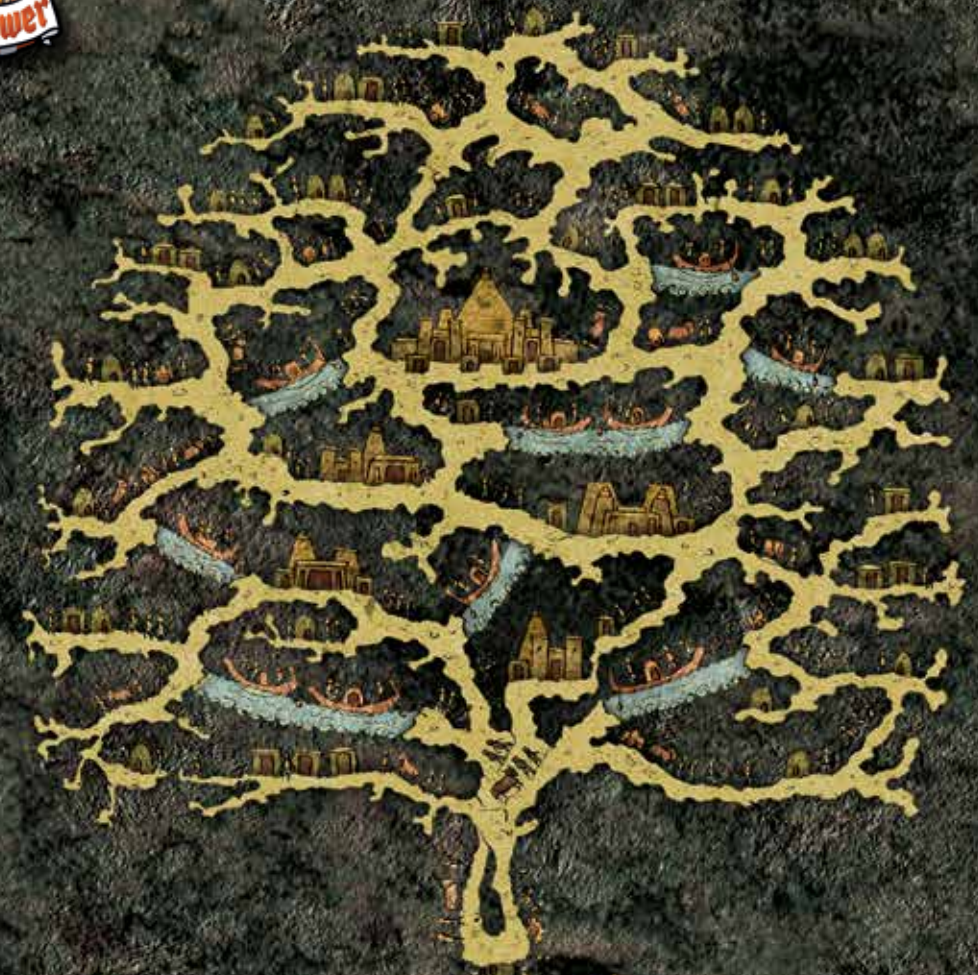


GENTES

EIN SPIEL VON STEFAN RISTHAUS

FÜR 2-4 SPIELER

Bereits im ersten Jahrtausend vor Christus entstehen im östlichen Mittelmeer Stadtstaaten und Volksgruppen, die sich über ausgedehnte Gebiete erstrecken. Durch Eroberungen und Handelsbeziehungen bilden sich immer neue Staaten, Reiche, Gebilde und Völker in ihrer jeweiligen „Blütezeit“.

In Gentes (lat. für „Völker“) führen die Spieler ihre eigenen Völker durch Höhen und Tiefen der Geschichte, um ihnen einen bleibenden Platz in den Annalen der Nachwelt zu verschaffen.

Sie bilden Priester, Soldaten, Kaufmänner, Handwerker, Adlige und Gelehrte aus, um bedeutsame Städte zu gründen und prächtige Monumente zu errichten. Gentes verfügt über einen höchst innovativen Mechanismus, um „aufgewandte Zeit“ anzuzeigen.

SPIELMATERIAL & SPIELAUFBAU



A 1 SPIELPLAN Platziert diesen in der Tischmitte. Im Spiel mit 1 oder 2 Spielern dreht den Spielplan auf die andere Seite, so dass das „1-2P“ Symbol neben der Punkteleiste sichtbar ist (siehe Seiten 12 & 13).

B 6 AUSBILDUNGSKOSTEN-FIGUREN Platziert einen von ihnen zufällig auf jedem Feld in der oberen rechten Ecke des Spielplans.

C 28 AKTIONSSTEINE Platziert sie auf den farblich und bildlich passenden Aktionsfeldern auf dem Spielplan. Jeder Aktionsstein besitzt mehrere Informationen. Die Nummer im Kreis stellt die Kosten (in Münzen) dar, um die Aktion auszuführen. Das (Die) Sanduhrsymbol(e) zeigen an, wieviel Zeit benötigt wird, um die Aktion auszuführen. Die Punkte an der Seite zeigen an, ab welcher Spielerzahl die Plättchen genutzt werden. Das Bild in der Mitte zeigt an, welche Aktion ausgeführt wird. Legt die Aktionssteine zurück in die Schachtel, deren Spieleranzahl nicht den am Spiel teilnehmenden Personen entspricht.



D 12 BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN Jedes Plättchen hat eine Bedingung, eine Anzahl Siegpunkte und einen Indikator für die Spieleranzahl. Legt die Bonuspunkteplättchen zurück in die Schachtel, deren Spieleranzahl nicht den am Spiel teilnehmenden Personen entspricht. Sortiert die übrigen Plättchen nach ihren Bildern und legt sie auf die entsprechenden Felder im unteren Bereich des Spielplans. Bei jedem Stapel sollte die höchste Punktzahl (8) oben liegen und die anderen (mit dem Wert 4) darunter.

E 1 RUNDENMARKER (lila) Platziert diesen auf dem Feld „1“ der Spielrundenskala.

F 40 MARKIERUNGSSTEINE (braun) Platziert diese im allgemeinen Vorrat in Reichweite aller Spieler.

G 4 SPIELERTABLEAUS Jeder Spieler nimmt ein Tableau in der Farbe seiner Wahl. Ungenutzte Spielertableaus kommen zurück in die Schachtel.

H 60 SANDUHREN Jeder Spieler platziert eine Sanduhr auf dem Feld mit der aufgedruckten Sanduhr seines Spielertableaus.

I 21 SCHLÖSSER Jeder Spieler platziert Schlösser auf den Feldern mit einem aufgedruckten Schloss seines Spielertableaus.

J 89 MÜNZEN (36 Einer, 32 Fünfer, 21 Zehner) Gebt jedem Spieler Münzen im Gesamtwert von 20. Der Rest wird als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt. Das Geld aller Spieler ist zu jeder Zeit eine offene Information und die Spieler können jederzeit ihr Geld mit dem Vorrat tauschen um Kleingeld/große Münzen zu erhalten. Das Geld im Spiel ist nicht limitiert. Sollte der seltene Fall eintreten, dass euch das Geld ausgeht, behelft euch mit anderen Mitteln.

K 24 STÄDTE Gebt jedem Spieler die 6 Städte seiner Spielerfarbe. Ungenutzte Städte kommen zurück in die Schachtel.

L 4 SIEGPUNKTMARKER Platziert für jeden Spieler einen Marker seiner Farbe auf dem Feld „0“ der Siegpunktleiste auf dem Spielplan. Ungenutzte Marker kommen zurück in die Schachtel. Immer wenn jemand im Spiel Siegpunkte erhält, wird sein Marker entsprechend weit vorwärts bewegt.

M 4 „50+/100+“ MARKER Gebt jedem Spieler den Marker seiner Farbe. Ungenutzte Marker kommen zurück in die Schachtel. Sobald jemand das Ende der Siegpunktleiste erreicht, wird der 50+/100+ Marker neben das „0“-Feld gelegt, um anzuzeigen, dass der Spieler diesen Wert erreicht hat und läuft mit seinem Siegpunktmarker auf dem Feld 0 weiter.

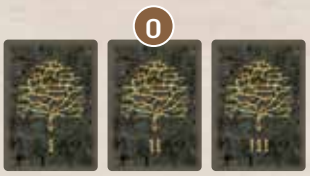












BEISPIEL FÜR EIN SPIEL FÜR 3 SPIELER

N 1 STARTSPIELERMARKER Es wird der Spieler Startspieler, der zuletzt eine Zivilisation ausgelöscht hat. Er wird den ersten Zug im Spiel ausführen.

O 54 ZIVILISATIONSKARTEN Sortiert die Karten in 3 Stapel entsprechend der Epochenzahl auf der Rückseite. Mischt die Stapel separat und legt sie in die Nähe des unteren Rands neben dem Spielplan.

Wenn dies eure erste Partie Gentes ist, nutzt die Tabelle zur Rechten und gebt jedem Spieler die dort aufgeführten Karten aus der Epoche I auf die Hand.

Wenn alle Spieler das Spiel kennen, legt pro Spieler 3 Karten der Epoche I in der Tischmitte aus. Legt zum Beispiel 9 Karten bei 3 Spielern in die Tischmitte.

Beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Startspielers und anschließend gegen den Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler 1 Karte aus der Tischmitte auf die Hand. Folgt den Anweisungen bis jeder Spieler 2 Handkarten besitzt.

Mischt die übrigen Karten wieder in den Stapel der Epoche I. Ihr dürft eure Karten geheim halten. Legt nun 8 Karten der Epoche I offen entlang des unteren Spielplanrands aus, so dass jede Karte einen der vorgezeichneten Plätze einnimmt.

P 24 PERSONEN Platziert je eine Person auf dem entsprechenden "0"-Feld auf der Bevölkerungsübersicht auf jedem Spielertableau. Ungenutzte Personen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Bei der "Ausbildung" neuer Personen während des Spiels, wird die entsprechende Person einen Schritt in Richtung der entgegengesetzten Seite bewegt, um zu zeigen wie viele Personen dieses Typs man trainiert hat. Diese Personen können ihre Felder nicht mit Personen des gegenüberliegenden Typs teilen oder sich an ihnen vorbei bewegen. Trainiert man eine Person, der eine andere Person im Weg steht, so wird diese zurückgedrängt. Dies führt dazu, dass man weniger Personen des anderen Typs besitzt. Eine Person kann niemals weiter als auf das Feld 0 seiner Seite zurückgedrängt werden.

Wenn dies eure erste Partie Gentes ist, nutzt die unten abgebildete Tabelle und gebt jedem Spieler die dort aufgeführten Personen.

Wenn alle Spieler das Spiel kennen, nimmt jeder insgesamt 4 Personen seiner Wahl.

Q ERWEITERTE KONFIGURATION (optional)
Wenn alle Spieler erfahren genug sind, könnt ihr euch darauf einigen, das erste Feld „Steuereintreiber" auf dem Spielplan (4 Münzen für 1 Sanduhr) mit einem Schloss zu versehen, so dass es nicht ausgewählt werden kann.



Jetzt kann Gentes beginnen!

	ZIVILISATIONS-KARTEN	PERSONEN
Startspieler	Treasure Chamber, Monument	1 Adliger, 2 Priester, 1 Kaufmann
2. Spieler	Tenement, Training Ground	1 Adliger, 3 Soldaten
3. Spieler	Marketplace, Shipyard	1 Handwerker, 3 Kaufmänner
4. Spieler	Scriptorium, Road	1 Handwerker, 3 Gelehrte

SPIELABLAUF

Eine Partie Gentes verläuft über 3 “Epochen”, die auf der Rundenleiste und den Rückseiten der Zivilisationskarten dargestellt sind.



Jeweils 2 Runden bilden eine Epoche und jede Runde besteht aus 2 Phasen – **die Blütephase**, in der ihr in euren Zügen Aktionssteine vom Spielplan nehmt oder Markierungssteine platziert; und **die Niedergangsphase**, in der die Aktionssteine wieder auf den Spielplan gelegt werden und einige Aufräumarbeiten für die nächste Runde vorbereitet werden. Am Ende der 6. Runde endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

DIE BLÜTEPHASE

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn folgend, führen die Spieler ihre Züge aus. Hast du in deinem Zug noch leere Felder auf der Zeitskala, ***musst*** du eine verfügbare Aktion ausführen.

Du darfst keine Aktion wählen, für die du nicht genug Platz auf deiner Zeitskala hast um den Aktionsstein und/oder Sanduhren abzulegen. Es dürfen auch keine Aktionen gewählt werden, für die du nicht genug Münzen zum Bezahlen besitzt.

Zusätzlich gilt, dass manche Aktionen (wie zum Beispiel „Chronist“) andere Voraussetzungen haben, die erfüllt werden müssen, um diese Aktion auszuführen. Die Hauptaktionen werden ab Seite 6 detailliert beschrieben.



AKTIONSSTEINE NEHMEN

Um eine Aktion mit diesem Symbol zu wählen, nimmst du den Aktionsstein vom Spielplan und platzierst ihn auf einem leeren Feld auf deiner Zeitskala.



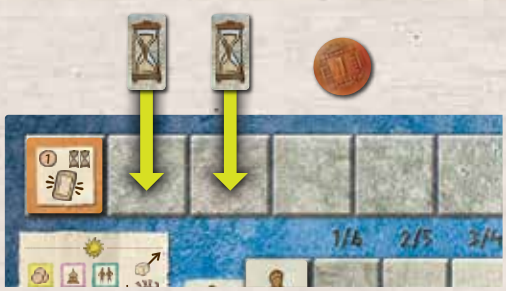
Beispiel: Anja nimmt den Aktionsstein Chronist und platziert ihn auf dem ersten freien Feld ihrer Zeitskala.

Nun bezahlst du seine Kosten (sofern vorhanden), indem du die zu zahlenden Münzen in den allgemeinen Vorrat legst.



Beispiel: Die Kosten von Anjas Aktionsstein belaufen sich auf 1 Münze, die sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.

Nimm anschließend die auf dem Aktionsstein abgebildete Anzahl an Sanduhren und lege sie auf leere Felder deiner Zeitskala.



Beispiel: Anjas Aktionsstein zeigt 2 Sanduhren, also legt sie 2 Sanduhren auf ihrer Zeitskala ab.

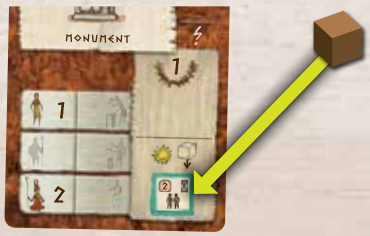
Zum Schluss führst du die auf dem Aktionsstein abgebildete Aktion aus. Die Hauptaktionen werden in Gänze ab Seite 6 beschrieben. Wenn du nicht ***alle*** Voraussetzungen eines Aktionssteins erfüllen kannst, darfst du ihn ***nicht nehmen***.

MARKIERUNGSSTEINE PLATZIEREN

Um eine Aktion mit diesem Symbol ausführen zu können, musst du in der Lage sein, einen Markierungsstein auf ihr zu platzieren (aus dem allgemeinen Vorrat). Diese Aktionen dürfen nur 1x pro Runde ausgeführt werden; maximal 1 Markierungsstein darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel darauf liegen.

Es gibt zwei Orte, bei denen Markierungssteine eine Bedingung sind:

1) Auf Zivilisationskarten, die in einem vorherigen Zug gespielt wurden und aktuell offen vor dir liegen (dies sind die Altar, Shipyard, Monument und Frieze).



Beispiel: Lars platziert einen Markierungsstein auf seiner Karte „Monument“ und nutzt damit die Philosophen-Aktion.

2) In der gleichen Reihe wie eine in einem vorherigen Zug platzierte Stadt im Heimatstadtbereich.



Beispiel: Inka platziert einen Markierungsstein neben ihrer Stadt im Heimatstadtbereich, um die in der gleichen Reihe dargestellte Aktion Schreiber auszuführen.

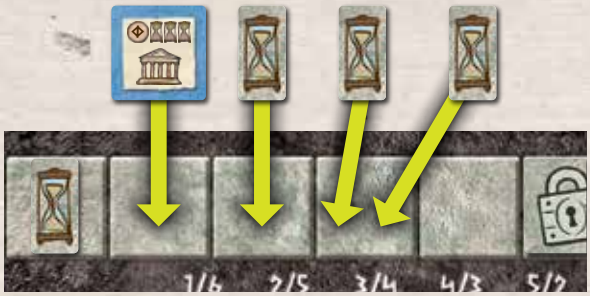
In beiden Fällen zahlst du die dargestellten Münzkosten (sofern vorhanden), platzierst die dargestellte Anzahl an Sanduhren auf leeren Feldern deiner Zeitskala und führst die Aktion durch. Stammt die Aktion von einer Zivilisationskarte, platziere einen Markierungsstein auf der Karte, um anzuzeigen, dass die Aktion in dieser Runde schon genutzt wurde. Stammt die Aktion von einer deiner Städte aus dem Heimatstadtbereich, platziere einen Markierungsstein auf der Stadt, um anzuzeigen, dass die Aktion in dieser Runde schon genutzt wurde.

AKTIONEN MIT MEHRFACHNUTZEN

Eine Aktion mit diesem Symbol darf beliebig oft in einer Runde genutzt werden (aber nur 1x pro Zug). Du musst dazu keinen Aktionsstein aufnehmen und auch keinen Markierungsstein platzieren.

SANDUHREN

Wenn du eine Aktion mit 2 oder mehr Sanduhren auswählst darfst du wählen, ob du jede Sanduhr in ein eigenes leeres Feld der Zeitskala legst oder je bis zu 2 Sanduhren in ein Feld legst. Einem schon vorher mit einer Sanduhr belegten Feld darf nichts hinzugefügt werden.



Beispiel: Als Lars diesen Aktionsstein nimmt, merkt er, dass das Ablegen der Sanduhren in einzelne Felder seine komplette Zeitskala füllt und er im nächsten Zug passen müsste. Stattdessen legt er 2 Sanduhren in 1 Feld, so dass er in dieser Runde noch einmal am Zug sein wird.

PASSEN

Du darfst ***nur*** passen, wenn du keine Aktion mehr ausführen kannst. Das heißt es dürfen keine freien Felder mehr auf deiner Zeitskala existieren.

Nachdem du gepasst hast, darfst du keine weiteren Aktionen mehr in dieser Blütephase ausführen. Es ist möglich, dass die Spieler eine unterschiedliche Anzahl an Zügen in der Blütephase haben, da die einzelnen Aktionen unterschiedlich viele Felder auf der Zeitskala füllen können.

MODIFIZIERBARE FÄHIGKEITEN

Manche Zivilisationskarten und Heimatstädte haben modifizierbare Fähigkeiten in ihren Aktionen, was durch eine andersartige Umrandung dieser Aktionen dargestellt wird (siehe die 3 Beispiele unten).



Wenn du eine dieser Zivilisationskarten im Spiel vor die liegen hast, oder eine Stadt in einer entsprechenden Reihe des Heimatstadtbereichs gebaut hast, darfst du sie benutzen und auf unterschiedliche Weisen einsetzen (sie werden später noch genauer beschrieben).

Wenn auf ihnen das Symbol abgebildet ist, darfst du sie nur 1x pro Runde nutzen. Lege einen Markierungsstein auf die/das entsprechende Karte/Stadtfeld, um die Benutzung anzuzeigen. Wenn sie ein zeigen, dürfen sie wann immer die Situation zur Nutzung entsteht eingesetzt werden.



STEUEREINNEHMER ∞

Erhalte Münzen

Platziere eine Sanduhr auf deiner Zeitskala und erhalte 4 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat ***ODER*** platziere zwei Sanduhren auf deiner Zeitskala und erhalte 8 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



ANFÜHRER

Werde der nächste Startspieler

Platziere den Aktionsstein „Anführer“ auf deiner Zeitskala und erhalte sofort 2 Münzen. In der Niedergangsphase dieser Runde wirst du neuer Startspieler.



PHILOSOPH

Erhöhe deine Bevölkerung

Bilde 1 oder 2 Personen aus und füge sie der eigenen Bevölkerung auf deinem Spielertableau hinzu, indem du die Figuren entsprechend verschiebst.

Welche Personen du ausbilden darfst, ist abhängig von der aktuellen Position der Ausbildungskosten-Figuren und wie viele Münzen du beim Nehmen des Aktionssteins gezahlt hast.

Der auszugebene Betrag bei der Philosophen-Aktion hängt in der Regel von der Auswahl des Aktionssteins ab – du darfst nicht mehr oder weniger Geld ausgeben sofern du nicht eine Aktion oder eine modifizierbare Fähigkeit genutzt hast, die etwas anderes besagt.

Wenn du 1 Person ausbildest, stehen die Kosten in der oberen Reihe der Tabelle auf dem Spielplan. Wähle eine beliebige Ausbildungskosten-Figur die unterhalb dieses Wertes ausliegt ODER einen niedrigeren Wert (weiter links) besitzt. Bilde diese Person aus, indem du die Bevölkerung dieser Person auf deinem Spielertableau um 1 Feld erhöhst.



Beispiel: Inka nimmt diesen Aktionsstein, zahlt 4 Münzen und könnte 1 Person eines beliebigen Typs trainieren…

Wenn du 2 Personen ausbildest, findest du die Kosten der Personen in der unteren Reihe der Tabelle auf dem Spielplan. Wähle eine beliebige Ausbildungskosten-Figur die unter diesem Wert liegt ***ODER*** einen niedrigeren Wert besitzt. Bilde diese Person aus, indem du die Bevölkerung dieser Person auf deinem Spielertableau um 1 Feld erhöhst. Anschließend wählst du eine weitere Person die unterhalb dieses Wertes liegt ***ODER*** einen niedrigeren Wert besitzt und bildest diese Person wie oben beschrieben aus. Du darfst 2 Mal dieselbe Person wählen oder auch 2 unterschiedliche Personen.



Beispiel: Inka entscheidet sich dafür, 2 Personen auszubilden: 1 Händler und 1 Handwerker. Sie bewegt die entsprechenden Figuren auf ihrer Bevölkerungsleiste um je 1 Feld vor.

Abschließend werden die Ausbildungskosten-Figuren auf dem Spielplan wie folgt neu angeordnet:

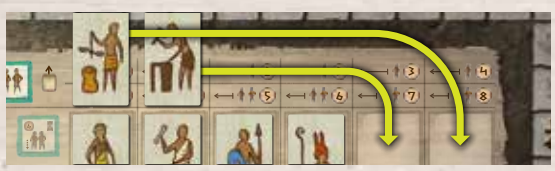
1) Entferne die trainierten Ausbildungskosten-Figuren von ihren Feldern.



2) Schiebe alle übrigen Ausbildungskosten-Figuren so weit nach links, dass alle Lücken wieder gefüllt sind.



3) Platziere die entfernten Figuren auf den freien Feldern auf der rechten Seite – vertausche dabei ihre relative Position zueinander, wenn du 2 verschiedene Personen ausgebildet hast.





Kaufmann Adliger Gelehrter Soldat Priester Handwerker

Wenn beim Ausbilden der Bevölkerung eine andere Figur im Weg steht, wird diese zurück gedrängt. Das führt dazu, dass die Anzahl dieser Personen reduziert wird.



Beispiel: Anja hat 3 Adelige und 3 Handwerker. Würde sie einen weiteren Adeligen ausbilden, ginge dabei ein Handwerker verloren.

Sobald du 18 Gesamtbevölkerung auf deinem Tableau erreichst (virtuelle Bevölkerung der Zivilisationskarten oder anderer Optionen werden nicht mitgezählt), nimmst du dir das oberste Bonuspunkteplättchen des entsprechenden Stapels (Siehe Bonuspunkteplättchen auf Seite 10).



SCHREIBER

Erhalte Zivilisationskarten

Nimm Karten auf die Hand, indem du EINE der Optionen auf dem Spielplan auswählst:



Wenn du mindestens 6 Münzen zahlst, darfst du 1 Zivilisationskarte deiner Wahl vom Ablagestapel auf die Hand nehmen.



ODER wenn du mindestens 10 Münzen bezahlst, darfst du 2 Zivilisationskarten deiner Wahl vom Ablagestapel auf die Hand nehmen.



ODER je nachdem wie viele Münzen du zahlst, darfst du 1, 2 oder 3 Karten aus der Kartenauslage auf die Hand nehmen. Wähle einen der Kostenindikatoren über der Kartenauslage, der kleiner oder gleich dem gezahlten Wert für die Aktion ist. Beachte wie viele Karten neben den Kosten abgebildet sind und nimm entsprechend viele Karten aus der Kartenauslage auf die Hand.

Die zur Wahl stehenden Karten liegen direkt unter dem gewählten oder einem vorherigen Kostenindikator (links vom gewählten Kostenindikator).

Nachdem du alle Karten für diese Aktion genommen hast, werden die übrigen Karten nach links verschoben bis alle Lücken geschlossen sind. Fülle die übrigen Felder auf der rechten Seite mit neuen Karten vom Nachziehstapel der aktuellen Epoche auf. Ist der Nachziehstapel der aktuellen Epoche aufgebraucht, werden keine Karten mehr nachgelegt und die Felder bleiben bis zur nächsten Epoche leer.

Du bist nicht verpflichtet alle Karten zu nehmen, die dir aufgrund der Aktion zustehen. Du darfst eine beliebige Anzahl Karten auf der Hand halten. Beachte aber, dass du während der Niedergangsphase für jede Karte über die dritte hinaus je 1 Sanduhr nehmen und auf deiner Zeitskala platzieren musst. Ausgespielte Karten zählen nicht zu diesem Handlimit.

Du darfst dir die Zivilisationskarten im Ablage- und Nachziehstapel jederzeit anschauen, sofern du danach den entsprechenden Stapel erneut mischt.

Wenn du zum Beispiel 8 Münzen bei der Aktion Schreiber zahlst, darfst du:



A: 3 Karten aus der Auswahl nehmen, die auf den 3 ganz linken Plätzen der Kartenauslage liegen.



B: 2 Karten aus der Auswahl nehmen, die auf den 6 am weitesten links liegenden Plätzen der Kartenauslage liegen.



C: 1 beliebige Karte aus der gesamten Kartenauslage nehmen.



SEEFAHRER

Baue eine Stadt

Zahle die Anzahl an Münzen des gewählten Aktionssteins. Platziere den Aktionsstein und die abgebildete Anzahl an Sanduhren auf deiner Zeitskala. Platziere eine deiner Städte auf einem leeren Stadtfeld auf dem Spielplan mit diesem Rahmen , die das gleiche Symbol , , oder wie der gewählte Aktionsstein zeigt. Wenn der gewählte Aktionsstein das Symbol zeigt, darfst du ein beliebiges freies Stadtfeld wählen.



Beispiel: Anja wählt den gezeigten Seefahrer-Aktionsstein. Sie platziert ihre Stadt auf einem beliebigen freien Feld mit dem -Symbol.

Wenn du die Stadt auf einem der Felder auf der Karte in einer der farbig markierten Regionen platzierst (grün, rot oder gelb), aktivierst du sofort ALLE deine Städte in dieser Region (die gerade platzierte Stadt eingeschlossen) und erhältst die darunter angezeigten Boni (siehe Auflistung rechts).



Beispiel: Anja entscheidet sich, ihre Stadt in Delphi zu platzieren und aktiviert damit all ihre Städte in der roten Region. Sie erhält einen -Stein aus Delphi, 5 Münzen aus Syracusae und 2 Siegpunkte aus Cnossus.



Platziere, sofern möglich, einen Markierungsstein auf einem leeren Feld unterhalb des -Symbols auf deinem Spielertableau. Dies bringt dir zusätzliche Optionen in deinem Spielzug (siehe Zusätzliche Optionen auf Seite 10).



Platziere, sofern möglich, einen Markierungsstein auf einem leeren Feld unterhalb des -Symbols auf deinem Spielertableau. Dies bringt dir zusätzliche Optionen in deinem Spielzug (siehe Zusätzliche Optionen auf Seite 10).



Erhalte 5 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Erhalte 2 Siegpunkte, indem du deinen Siegpunktmarker die entsprechende Anzahl an Felder vor bewegst.

Sobald alle 6 Städte auf dem Spielplan liegen (da du sie auf der Karte oder in den Heimatstadtfeldern platziert hast), darfst du dir das Bonuspunkteplättchen des entsprechenden Typs nehmen (siehe Bonuspunkteplättchen auf Seite 10).

Wenn du von nun an eine Aktion zum Bauen einer Stadt nutzt, darfst du eine vorher platzierte Stadt versetzen, um die Aktion vollständig auszuführen. Wenn du dies machst, hast du nicht weiter Zugang zum Bonus des vorherigen Stadtfeldes.

HEIMATSTÄDTE

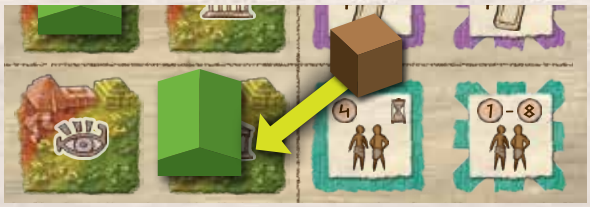
Wenn du deine Stadt auf einem der 9 Heimatstadtfelder platzierst, darfst du eine beliebige Regionsfarbe wählen und alle Städte in dieser Region aktivieren (und somit die abgebildeten Boni unter diesen Städten erhalten).





Beispiel: Katja platziert ihre Stadt auf dem oberen linken Heimatstadtfeld und wählt die grüne Region, wodurch sie all ihre Städte dort aktiviert. Sie erhält einen -Stein aus Troja, 5 Münzen aus Sinope und 5 Münzen aus Sidon.

Zusätzlich gewähren dir Städte im Heimatstadtbereich Zugang zu den Aktionen und/oder Modifikatoren in der gleichen Reihe. Jede im Heimatstadtbereich platzierte Stadt erlaubt dir die Aktionen/Modifikatoren 1x pro Runde zu nutzen. Wenn du eine Stadt für eine Aktion oder einen Modifikator nutzt, platziere einen Markierungsstein daneben. Dieser zeigt an, dass diese Stadt eine Aktion oder einen Modifikator in dieser Runde genutzt hat und bis zur nächsten Runde nicht noch einmal genutzt werden kann. Die Aktionen und Modifikatoren der Heimatstädtfelder werden rechts erklärt.



Beispiel: Inka platziert einen Markierungsstein neben ihrer Stadt, um den Modifikator zur Rechten zu nutzen.



Führe eine „Schreiber"-Aktion durch. Die Aktion kostet 6 Münzen und du musst 1 Sanduhr auf deiner Zeitskala platzieren.



Du darfst diesen Modifikator verwenden, wenn du die „Schreiber"-Aktion nutzt (durch einen Aktionsstein, eine Zivilisationskarte oder durch das Nutzen der vorherigen Heimatstadtaktion), um zu wählen wieviel du zahlen möchtest (zwischen 1 und 10 Münzen), anstatt den aufgedruckten Wert zu bezahlen. Dadurch kannst du genau den gewünschten Wert für die Karte(n) bezahlen.



Führe eine Philosophen-Aktion durch. Die Aktion kostet 4 Münzen und du musst 1 Sanduhr auf deiner Zeitskala platzieren.



Du darfst diesen Modifikator verwenden, wenn du die „Philosophen"-Aktion nutzt, um zu wählen wieviel du zahlen möchtest (zwischen 1 und 8 Münzen), anstatt den aufgedruckten Wert zu bezahlen. Dadurch kannst du genau den gewünschten Wert für die Ausbildung von Personen bezahlen.



Du darfst diesen Modifikator verwenden, wenn du die „Philosophen"-Aktion nutzt, um 1 weitere Person innerhalb des genutzten Wertes auszubilden ohne dafür weitere Münzen zu bezahlen. Dadurch kannst du 2 Personen ausbilden während du nur für 1 bezahlst oder 3 Personen wenn du für 2 bezahlst.

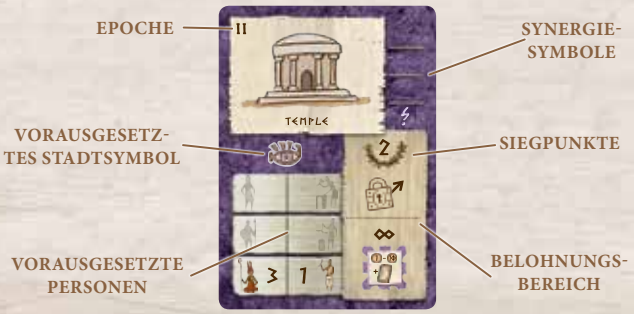


Du kannst diesen Modifikator verwenden, wenn du die „Steuereinnehmer"-Aktion nutzt, um den Wert der Münzen die du bekommst zu verdoppeln. Dies kann mit den Zivilisationskarten „Well" und „Tenement" kombiniert werden.

CHRONIST

Eine Zivilisationskarte ausspielen

Wähle eine Zivilisationskarte aus deiner Hand bei der du die Voraussetzungen erfüllst und spiele sie offen vor dir aus.



Die Voraussetzungen sind auf der linken Seite der Karte dargestellt – üblicherweise mit einer Mindestanzahl für bestimmte Personen und eventuell mit einer Voraussetzung für ein oder mehrere Stadtsymbol(e). Anschließend erhältst du die Belohnungen und Nachteile, die auf der rechten Seite der Karte abgebildet sind. Du darfst nicht nur Teile der Belohnung nehmen. Die Effekte aller Zivilisationskarten sind im beigelegten Glossar zusammengefasst.

SYNERGIESYMBOLE

Abschließend wählst du eines der Symbole oben rechts über der Illustration auf der gerade ausgespielten Karte (, , ,) Du erhältst 1 Punkt für jede Zivilisationskarte mit diesem Symbol in deiner Auslage (inkl. der gerade gespielten). Wenn z.B. dies die erste ausgespielte Karte mit diesem Symbol ist, erhältst du 1 Punkt. Ist die ausgespielte Karte die dritte Karte mit diesem Symbol, erhältst du 3 Punkte. Am Besten legst du die Karten leicht überlappend aus, so dass du die Symbole und die dauerhaften Belohnungen auf allen ausgespielten Karten sehen kannst.

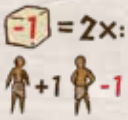
Du wirst diese zusätzlichen Punkte nur in der 1. und 2. Epoche erhalten, da die Karten der 3. Epoche keine Symbole mehr besitzen.

Sobald du 8 Zivilisationskarten während des laufenden Spiels ausgespielt hast, darfst du dir das oberste Bonuspunkteplättchen des entsprechenden Typs nehmen (siehe „Bonuspunkteplättchen“ in der rechten Spalte dieser Seite).

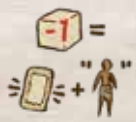
Nach dem Ausspielen einer Zivilisationskarte ist es ebenso möglich, dass du die Voraussetzungen für das Bonuspunkteplättchen für eine Bevölkerung von 18 erfüllst. Du musst die Effekte der Karte erst in Gänze ausführen, um ein Bonuspunkteplättchen zu erhalten. Würdest du durch den Kartenbonus für eine Person auf eine Bevölkerung von 18 kommen, aber gleichzeitig auch wieder eine andere Person verlieren, so erhältst du das Bonuspunkteplättchen nicht.

ZUSÄTZLICHE OPTIONEN

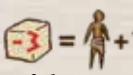
Beliebig oft in deinem Zug darfst du Markierungssteine von deinem Spielertableau in den allgemeinen Vorrat legen, um folgende Aktionen auszuführen:



Zu einem beliebigen Zeitpunkt darfst du Markierungssteine der Felder unterhalb des Symbols auf deinem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um bis zu 2 Personen zu trainieren und 2 Personen eines anderen Typs zu verlieren. Verringere die Bevölkerungsanzahl einer Person um 1 und erhöhe eine die Bevölkerungszahl einer anderen Person um 1 auf deinem Spielertableau. Anschließend darfst du die beiden Schritte erneut durchführen.



Beim Ausspielen einer Zivilisationskarte darfst du eine beliebige Anzahl an Markierungssteinen der Felder unterhalb des Symbols auf deinem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um dir temporär virtuelle Personen deiner Wahl zu erschaffen. Diese virtuellen Personen existieren nur so lange, bis die gespielte Karte komplett ausgeführt ist und werden nicht auf dem Spielertableau hinzugefügt. Virtuelle Personen zählen nicht zum Erreichen des 18- Personen-Bonuspunkteplättchens.



Zu einem beliebigen Zeitpunkt darfst du beliebige Markierungssteine von den Feldern auf deinem Spielertableau zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um 1 Person eines beliebigen Typs auszubilden und deren Wert auf deinem Tableau zu erhöhen.

BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN

Wenn du während der Blütephase nach dem Durchführen deiner Aktion bestimmte Voraussetzungen erfüllst, darfst du dir das oberste Bonuspunkteplättchen vom entsprechenden Stapel nehmen und die dort abgebildeten Punkte auf der Siegpunktleiste abtragen (8 für den ersten Spieler, der die Voraussetzungen erfüllt und 4 für die folgenden Spieler) Du darfst nur 1 Bonuspunkteplättchen jeden Typs erhalten.



SPIELE 8 ZIVILISATIONSKARTEN

Du erhältst dieses Bonuspunkteplättchen, nachdem du durch die Aktion „Chronist“ deine 8. Karte ausgespielt hast.



BESITZE EINE BEVÖLKERUNG VON 18

Du erhältst dieses Bonuspunkteplättchen, nachdem deine Bevölkerung auf deinem Spielertableau 18 erreicht hat (virtuelle Personen durch Zivilisationskarten oder zusätzliche Optionen nicht mitgezählt).



BAUE ALLE 6 STÄDTE

Du erhältst dieses Bonuspunkteplättchen, nachdem du durch die Aktion „Seefahrer“ deine 6. Stadt gebaut hast.

DIE NIEDERGANGSPHASE

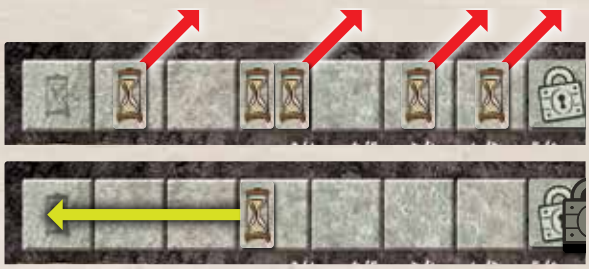
In der Niedergangsphase wirst du dein Spielertableau zurücksetzen und einige Aufräumarbeiten durchführen. Zusätzlich nutzt du die Effekte von Zivilisationskarten, die das -Symbol im Belohnungsbereich der Karte abgebildet haben. Grundsätzlich können alle Spieler die Schritte der Niedergangsphase gleichzeitig durchführen. Es ist aber gerade in der ersten Partie sinnvoll, die einzelnen Abschnitte gemeinsam in Spielerreihenfolge durchzuführen.

1 AKTIONSSTEINE, SANDUHREN & MARKIERUNGSSTEINE ZURÜCKSETZEN

Lege zuerst alle Aktionssteine deiner Zeitskala zurück auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.



Entferne 1 Sanduhr von jedem Feld deiner Zeitskala und verschiebe alle verbliebenen Sanduhren Feld für Feld nach links, so dass jede Sanduhr genau 1 Feld einnimmt. Wenn du ein Feld mit 2 Sanduhren belegt hattest, liegt dort nach dem Entfernen noch 1 Sanduhr, die dir das Feld für die nächste Runde versperrt.



Nimm alle Markierungssteine vom Spielplan und allen Zivilisationskarten und lege sie in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan zurück.



Entferne keine Markierungssteine von deinem Spielertableau!

2 NEUEN STARTSPIELER BESTIMMEN

Wenn du den Aktionsstein „Anführer“ in dieser Runde genommen (und zurückgelegt) hast, erhältst du den Startspielermarker und wirst in jeder Phase als Erster eine Aktion ausführen, solange er in deinem Besitz ist. Wenn keiner den entsprechenden Aktionsstein nimmt, bleibt der Startspielermarker bei der Person, die ihn aktuell besitzt.

3 DEN RUNDENMARKER VERSCHIEBEN UND EPOCHENWECHSEL PRÜFEN

Verschiebe den Rundenmarker um ein Feld nach rechts. Wenn der Rundenmarker dabei auf eine neue Epoche verschoben wird (I, II, III), wirf alle Karten aus der Auslage unterhalb des Spielplans und den gesamten Nachziehstapel der vorherigen Epoche auf den Ablagestapel. Lege nun 8 Karten der aktuellen Epoche offen entlang des unteren Spielplanrands aus.

Beim Wechsel in eine neue Epoche entfernt jeder Spieler, sofern möglich, ein Schloss von seinem Spielertableau.



Hast du schon alle Schlösser entfernt, darfst du stattdessen einen Markierungsstein auf ein Feld unterhalb des Symbols oder auf deinem Spielertableau platzieren (deine Wahl).



Beispiel: Da Anja (durch das geschickte Ausspielen von Zivilisationskarten) am Ende von Epoche II keine Schlösser mehr auf ihrem Spielertableau hat, platziert sie stattdessen einen Markierungsstein auf einem Feld unterhalb des Symbols .

Wenn du den Rundenmarker nicht mehr verschieben kannst da er auf Feld 6 der Rundenleiste stand, endet das Spiel am Ende der Niedergangsphase dieser Runde. Anschließend wird die Schlusswertung durchgeführt. In allen anderen Fällen fährt der Startspieler mit der Blütephase der nächsten Spielrunde fort.

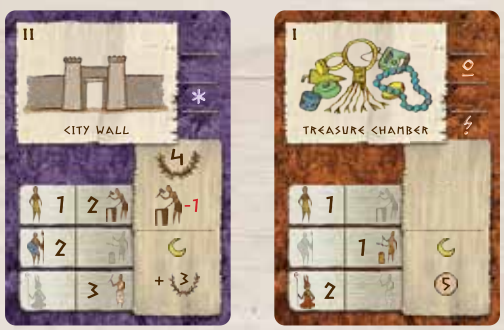
4 STÄDTE AKTIVIEREN & ZIVILISATIONSKARTEN

Wähle eine deiner Städte in jeder Region auf der Karte des Spielplans und nimm dir die dort abgebildete Belohnung.



Beispiel: Anja hat je 1 Stadt in der roten und grünen Region sowie 2 Städte in der gelben Region. Sie erhält einen -Markierungsstein aus Athenai, 2 Siegpunkte aus Miletus und wählt einen -Markierungsstein aus Cyrene.

Wenn du eine Zivilisationskarte mit dem Symbol besitzt, darfst du die Fähigkeit unten rechts auf der Karte unterhalb des Symbols ausführen (optional).



Beispiel: Carina aktiviert ihre Karten „City Wall“ und „Treasure Chamber“, was ihr 3 Siegpunkte und 5 Münzen einbringt.

Du darfst die Zivilisationskarten und Städte in beliebiger Reihenfolge aktivieren.

5 HANDKARTENLIMIT PRÜFEN

Wenn du zum jetzigen Zeitpunkt mehr als 3 Zivilisationskarten auf der Hand hast, musst du für jede Karte über die 3. hinaus eine Sanduhr auf der Zeitskala platzieren. Wenn du dadurch mehrere Sanduhren nehmen musst, darfst du 2 Sanduhren auf einem Feld platzieren.

SCHLUSSWERTUNG

Nachdem 6 Runden gespielt wurden, wird Schlusswertung mit den unten aufgeführten Schritten durchgeführt. Danach endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegunkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit mehr ausgespielten Zivilisationskarten unter den am Gleichstand beteiligten Spielern. Im Falle eines erneuten Gleichstands gewinnt unter ihnen der Spieler mit den meisten Münzen. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Du erhältst Siegunkte für Karten auf deiner Hand, wenn du deren Voraussetzungen erfüllst. Du erhältst für jede Karte mit erfüllten Voraussetzungen die ***Hälfte*** der aufgedruckten Siegpunkte (je Karte aufgerundet). Du darfst Markierungssteine von deinem Spielertableau für zusätzliche Optionen nutzen, um die Voraussetzungen einer Karte zu erfüllen. Leg die Karte(n) in deine Kartenauslage, ignoriere dabei aber alle weiteren Karteneffekte. Auf diesem Weg kannst du keine Bonuspunkteplättchen erhalten.

Du verlierst Siegunkte für Zivilisationskarten auf deiner Hand, wenn du deren Voraussetzungen nicht erfüllst. Du verlierst für jede Karte die du aufgrund unerfüllter Voraussetzungen nicht auslegen kannst die ***Hälfte*** der aufgedruckten Siegpunkte (je Karte aufgerundet).

Du erhältst 1 Siegpunkt für je 2 Markierungssteine auf deinem Spielertableau.

Du erhältst 1 Siegpunkt für je 10 Münzen in deinem Besitz.

Du verlierst basierend auf der unteren Tabelle Siegpunkte, wenn du am Ende des Spiels noch Sanduhren auf deiner Zeitskala liegen hast:

1	2	3	4+
-2 Siegpunkte	-4 Siegpunkte	-8 Siegpunkte	-16 Siegpunkte



REGELN FÜR 2 SPIELER

Dreht den Spielplan während des Aufbaus auf die Seite mit dem Aufdruck „1-2P"neben der Punkteleiste.

Nachdem beide Spieler ihre Karten für die Starthand ausgewählt haben, werden die übrigen offen ausliegenden Karten zurück in die ***Schachtel*** gelegt. Nehmt anschließend die obersten 2 Karten vom Epoche I, II und III Stapel und legt auch diese ohne sie anzuschauen zurück in die Schachtel. Alle Karten die in die Schachtel gelegt wurden, werden in diesem Spiel nicht benötigt. Zusätzlich dürfen die Stapel im laufenden Spiel nicht wie im 3-4 Personen Spiel üblich angeschaut werden. Wenn dies das erste Spiel ist, gebt den Spielern die Karten aus der Tabelle beim üblichen Spielaufbau und legt die obersten ***4 Karten*** vom Epoche I Stapel sowie die obersten 2 Karten vom Epoche II und III Stapel zurück in die Schachtel.

DIE BLÜTEPHASE

Lege zu Beginn jeder Blütephase 1 Markierungsstein auf jede der vier am unteren Rand offen ausliegenden Karten, die einen Markierungsstein über sich aufgedruckt haben. Wenn du während des Spiels eine Karte mit einem Markierungsstein nimmst, leg den Stein einfach zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn eine Karte mit Markierungsstein durch das Aufnehmen anderer Karten verschoben wird, wandert der Markierungsstein mit der Karte.



DIE NIEDERGANGSPHASE

Lege zu Beginn jeder Niedergangsphase alle Karten mit einem Markierungsstein unterhalb des Spielplans zurück in die Schachtel (nicht auf den Ablagestapel) und die Markierungssteine in den allgemeinen Vorrat. Schiebe nun die übrigen Karten nach links und fülle die leeren Felder wie üblich mit neuen Karten vom Stapel auf.



ANMERKUNG

Beim Spiel zu zweit weisen einige Heimatstädte 2 Symbole auf. Wenn du eine Aktion ausführst, die auf diese Symbole verweist, kannst du eines davon nutzen. Wenn du zum Beispiel eine Aktion nutzt um eine Stadt auf einem leeren Feld mit dem Symbol zu platzieren, darfst du es auf einem Heimatstadtfeld platzieren, welches sowohl das als auch das Symbol abbildet, sofern das Feld noch frei ist. Beim Ausspielen von Karten mit speziellen Stadtvoraussetzungen gelten ***beide*** abgebildeten Symbole, wenn du deine Stadt auf diesem Feld steht.

SOLOREGELN

Dreht den Spielplan während des Aufbaus auf die Seite mit dem Aufdruck „1-2P"neben der Punkteleiste.

Lege 6 Karten vom Epoche I-Stapel offen aus. Wähle 2 davon als Starthand und lege die anderen 4 Karten zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt. Nimm anschließend die obersten 2 Karten vom Epoche I, II und III Stapel und lege auch diese ohne sie anzuschauen zurück in die Schachtel. Alle Karten die in die Schachtel gelegt wurden, werden in diesem Spiel nicht benötigt. Zusätzlich dürfen die Stapel im laufenden Spiel nicht wie im 3-4 Personen Spiel üblich angeschaut werden.

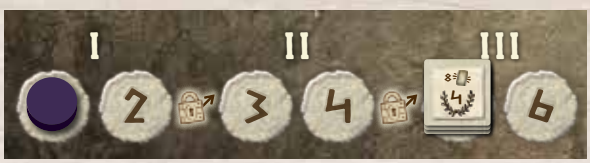
Nutze nur die folgenden 8 Aktionssteine (lege alle übrigen zurück in die Schachtel):





Lege den links abgebildeten Aktionsstein auf das Aktionsfeld „Startspieler". Er gilt im Solospiel als Jokerstein. Dieser kann für eine ***beliebige*** Aktion genutzt werden (nicht nur Seefahrer Aktionen), nachdem die auf dem Aktionsstein abgebildeten Kosten bezahlt wurden.

Leg die Bonuspunkteplättchen mit dem Wert 8 auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans. Leg ein 4er-Plättchen von jedem Bonuspunkttyp auf das 5. Feld der Rundenleiste.



DIE BLÜTEPHASE

Lege zu Beginn jeder Blütephase 1 Markierungsstein auf jede der vier am unteren Rand offen ausliegenden Karten, die einen Markierungsstein über sich aufgedruckt haben. Wenn du während des Spiels eine Karte mit einem Markierungsstein nimmst, leg den Stein zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn eine Karte mit Markierungsstein durch das Aufnehmen anderer Karten verschoben wird, wandert der Markierungsstein mit der Karte.

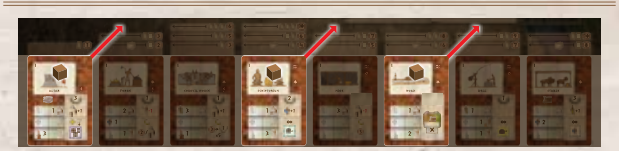


Lege anschließend einen Markierungsstein auf die dritte Ausbildungskosten-Figur (zur Erinnerung ist darüber eine kleine Abbildung eines Markierungssteins samt Text „1p“ aufgedruckt). Wenn du die Bevölkerung dieses Typs ausbildest, leg den Stein zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn die Ausbildungskosten-Figur mit Markierungsstein durch das Ausbilden anderer Bevölkerung verschoben wird, wandert der Markierungsstein mit der Figur.

Ersetze zu Beginn der Blütephase der 5. Runde die verbliebenen 8er-Bonuspunkteplättchen durch die 4er-Plättchen auf der Rundenleiste. Leg die ungenutzten 8er-Plättchen zurück in die Schachtel. Sie sind damit nicht mehr verfügbar.

DIE NIEDERGANGSPHASE

Lege zu Beginn jeder Niedergangsphase alle Karten mit einem Markierungsstein unterhalb des Spielplans zurück in die Schachtel (nicht auf den Ablagestapel) und die Markierungssteine in den allgemeinen Vorrat. Schiebe nun die übrigen Karten nach links und fülle die leeren Felder wie üblich mit neuen Karten vom Stapel auf.



Leg die mit einem Markierungsstein belegte Ausbildungskosten-Figur auf die am weitesten rechts liegende Position und den dazugehörigen Markierungsstein in den allgemeinen Vorrat. Die anderen Figuren werden entsprechend nach links verschoben, so dass alle Felder wieder mit einer Figur belegt sind.



ANMERKUNG

Beim Solospiel weisen einige Heimatstädte 2 Symbole auf. Wenn du eine Aktion ausführst, die auf diese Symbole verweist, kannst du eines davon nutzen. Wenn du zum Beispiel eine Aktion nutzt um eine Stadt auf einem leeren Feld mit dem Symbol zu platzieren, darfst du es auf einem Heimatstadtfeld platzieren, welches sowohl das als auch das Symbol abbildet, sofern das Feld noch frei ist. Beim Ausspielen von Karten mit speziellen Stadtvoraussetzungen gelten ***beide*** abgebildeten Symbole, wenn du deine Stadt auf diesem Feld steht.

ENDE DES SOLOSPIELS

Nach 6 Runden und der Schlusswertung kannst du deinen Wert mit der unten stehenden Tabelle vergleichen, um zu sehen wie gut du gespielt hast!

SIEGPUNTKE	ERGEBNIS
0–70 SP	Du brauchst mehr Übung. Spiel sofort nochmal und hör nicht auf, bis du mehr als 70 Siegpunkte erreicht hast.
71–80 SP	Siedler
81–90 SP	Häuptling
91–100 SP	Kriegsherr
101–110 SP	Adliger
111–120 SP	Monarch
121–130 SP	Imperator
131–140 SP	Unsterblicher
141+ SP	Gott



DANKSAGUNG

AUTOR: Stefan Risthaus

REDAKTION: Henning Kröpke, Uli Blennemann & the TMG Development Team

ILLUSTRATIONEN: Harald Lieske

GRAFIKDESIGN: Adam P. McIver, Filip Stránský & Rafaël Theunis

ÜBERSETZUNG: Malte Frieg (translation-table.de)

LEKTORAT: Lars Frauenrath

Der Autor dankt allen Testspielern, insbesondere seiner Frau Heike Risthaus, und Volker Wichert, Robert Rudolph, Christian Heider, Manuel Vinaske, Malte Meinecke, Gero Mulkau, Karsten Becker, Stefan et Louis Malt, Uwe Hilgert, Wilfried Meinecke, Ingo Wagner.

Sollten Sie ein Problem mit diesem Produkt haben, kontaktieren Sie bitte den Händler bei dem Sie das Spiel erworben haben. Alternativ können Sie Kontakt mit unserem Kundenservice unter www.gamebrewer.com/customer-service aufnehmen.

© 2018 Game Brewer & Tasty Minstrel Games

www.gamebrewer.com

Produziert von Panda Game Manufacturing - Vancouver - CANADA // Veröffentlicht von Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIEN

