

ERA OF TRIBES



Regeln - Deutsch

ÜBERBLICK

Europa in der Jungsteinzeit - die Völker der Menschen sind nicht mehr als verstreute Haufen kleiner Dörfer auf der Landkarte.

Ihr seid die Oberhäupter einiger dieser Völker und eure Dynastien haben nur einen großen Traum:

Ein gewaltiges Imperium.

Doch der Weg dahin ist noch weit, denn nur wenn eure Untertanen treu hinter euch stehen, wenn eure Armeen fortschrittlicher und stärker sind als die eurer Feinde, wenn eure *Kolonien* euch mit den *Luxusgütern* aus allen Teilen eures Reiches versorgen und ihr die politischen und wissenschaftlichen *Fortschritte* in euren Weg zur Macht einbindet, liegt sie bald zum Greifen nahe: Die Vorherrschaft über die ganze bekannte Welt.

Spielziel

Euer Ziel ist es, am Ende des Spieles der Spieler mit den meisten *Einflusspunkten* (EP) zu sein.

Spielablauf

Um das Spielziel zu erreichen, entwickelt ihr euer Reich mit Hilfe eurer *Anführer*. Diese setzt ihr auf den verschiedenen Feldern eures *Völkertableaus* ein, wo sie euch auf ganz unterschiedliche Weise helfen können.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler mindestens eine der 6 *Spielendbedingungen* erfüllt.

Spieleranzahl und Spieldauer

Das Spiel kann hinsichtlich der Anzahl der Spieler und der Spieldauer angepasst werden.

Inhaltsverzeichnis

0.	Spielvorbereitung	6	1.3.B. Handel ~ Trade	16
0.1.	Spieldauer bestimmen	6	1.3.C. Steuern ~ Taxes	16
0.2.	Startspieler ermitteln	6	1.3.D. Diplomatie ~ Diplomacy	17
0.3.	Spielfeld aufbauen	6	1.3.E. Fortschritt ~ Improvements	18
0.4.	Luxus- und Militärgüter verteilen	7	1.3.F. Brot&Spiele ~ Bread&Circuses	19
0.5.	Einflusskarte und Volk wählen	7	1.3.G. Revolution ~ Revolution	19
0.6.	Spielermaterial verteilen	8	1.4. Autoexpansion	20
0.6.1.	Taler	8	1.5. Aufräumen	20
0.6.2.	Anführer	8	1.6. Runde beenden	20
0.6.3.	Städte und Vasallen	8	2. Spielende	21
0.6.4.	Marker	8	2.1. Spielendbedingungen	21
0.6.5.	Triumphzug	8	2.2. Auswertung	21
0.7.	Einen Fortschritt auswählen	8	3. Die Einflusskarten	22
0.8.	Barbarenplättchen verteilen	8	4. Die Völker	23
0.9.	Konflikttableau	8	5. Die Barbaren	24
1.	Rundenablauf	9	6. Solo-Spiel	25
1.1.	Moral anpassen	9	7. Modulares Spielfeld	27
1.2.	Spielerreihenfolge festlegen	9	8. Glossar	29
1.3.	Aktionen planen und ausführen	9	9. Aktionsübersicht	32
1.3.A.	Expansion ~ Expansion	10		
1.)	Vasallen einsetzen	10		
2.)	Vasallen und Flotten bewegen	10		
3.)	Städte gründen	13		
4.)	Schlachten schlagen	13		

Spielmaterial

1 Spielfeld



5 römische Legionen
(kleine Holzwürfel)



1 Barbarenmarker



40 Barbarendörfer
(grüne Plättchen)



15 Grenzsteine



10 Völkertableaus
rückseitig jeweils
eine Rundenübersicht
in Englisch



1 Konflikttableau
mit 3 Konfliktmarkern



Rundenübersichten
in verschiedenen Sprachen

35 Plättchen für Luxusgüter (LG)

4x Bier 3x Diamanten
4x Elfenbein 5x Felle
3x Gewürze 6x Gold
3x Tuch 7x Wein



48 Marker für Handel und
Brot & Spiele



7 Plättchen für Militärgüter (MG)

4x Pferd 3x Erz



54 Marker für historische
Schlachtfelder und Verträge



15 Einflusskarten



pro Spieler:
in den Farben Rot, Schwarz, Blau
und Gelb

1 Spielerreihenfolge-Marker und
1 Einflussmarker
(große Holzwürfel)



Münzen (1, 5 und 10 Taler)



8 Marker
(runde Holzscheiben)



2 Konflikt-Würfel



36 Vasallen
(kleine Holzwürfel)



1 Standardwürfel (W6)



8 Städte



8 graue Anführer



4 Anführer



10 Barbaren/Milizen
(kleine Holzwürfel)



1 Triumphzug



Nahrungsplättchen (1er und 3er)
1er mit Hunger auf der Rückseite



- 1 Spielfeld
- 2 Taler- und Markervorrat
- 3 Verdeckter Einflusskartenstapel
- 4 Nahrungsvorrat
- 5 Einflussleiste
- 6 Epochen
- 7 Moral mit Modifikatoren
- 8 Spielende durch EP (4 Spieler)
- 9 Triumphzugstartfeld (3 Spieler)
- 10 Ruhmreicher Sieg (1 Spieler)



- 1 Jeder Spieler erhält 5 Taler und führt die folgenden Punkte durch:
- 2 Stellt 2 eurer Anführer neben euer Völkertableau
- 3 Stellt die anderen Anführer auf das Epochenfeld „BRONZE AGE“ und ggf. „ANCIENT AGE“
- 4 Platziert eure Städte zusammen mit jeweils 3 Vasallen auf eurem Völkertableau
- 5 Stellt 12 Vasallen auf „FREE VASSALS“
- 6 Platziert von diesen je 1 auf jede eurer Heimatprovinzen
- 7 Nehmt euch dort vorkommende Luxusgüter und Nahrung

- 1 Platziert 1 eurer Marker auf der Epoche „NEOLITHIC“
- 2 Legt 1 Marker auf „STARTBOX“ der Moralleiste
- 3 Platziert auf jedem der 6 Außenfelder des Fortschrittbaumes 1 eurer Marker
- 4 Stellt euren Triumphzug auf das entsprechende Feld der Einflussleiste (24 bei 4 Spielern)

- 11 Graue Anführer (7 bei 4 Spielern)
- 12 Konfliktableau mit Konfliktmarkern, Milizen, Legionen und Würfeln
- 13 Rundenreihenfolge
- 14 Einflussmodifikatoren
- 15 Fortschrittsbaum
- 16 Barbarentabelle

- 1 Wählt eine Farbe und bestimmt die Spielerreihenfolge
- 2 Platziert die Einflussmarker in umgekehrter Reihenfolge
- 3 Wählt ein Spielfeld und markiert die Grenzen
- 4 Platziert die Nahrungsplättchen
- 5 Platziert die Luxus- und die Militärgüter
- 6 Wählt 1 aus 2 Einflusskarten, dann legt die andere auf 3
- 7 Wählt passend dazu ein Volk aus und nimmt auch das entsprechende Völkertableau
- 8 Mischt den Einflusskartenstapel und legt 2 Karten offen aus



- 5 Jeder Spieler wählt 1 kostenlosen Fortschritt
- 6 Sämtliche Vorteile sind sofort wirksam
- 7 Legt Barbarendörfer verdeckt auf die Heimatprovinzen nicht teilnehmender Völker...
- 8 ...und auf die entsprechend markierten Felder
- 9 Legt den Barbarenmarker auf das erste Feld der Barbarentabelle

0. Spielvorbereitung

0.1. Spieldauer bestimmen

Bestimmt zuerst, ob ihr ein normales Spiel spielen möchtet (etwa 30min/Spieler), ein langes Spiel (ca. 45min/Spieler) oder ein episches, welches etwa 1 Stunde pro Spieler dauert. Die unterschiedlichen Spielendbedingungen findet ihr bei 2. (S. 21).

0.2. Startspieler ermitteln

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Spielsteine. Legt dann die Spielerreihenfolge-Marker in zufälliger oder ausgeloster Folge auf die Felder für die Reihenfolge.

Legt die Einflussmarker in umgekehrter Reihenfolge auf das Feld „1“ der Einflussleiste. Dieser EP ist für den Fortschritt, den ihr bei 0.7. erhaltet.

0.3. Spielfeld aufbauen

A) STANDARDAUFBAU

Entscheidet euch - je nach Spielerzahl - für eine der vorgegebenen Spielfeldvarianten. Markiert eure Welt mit den beiliegenden Grenzsteinen, um ihren Umfang zu verdeutlichen. Nehmt ab 5 Spielern das ganze Spielfeld. Die „Fernen Länder“, die auf dem Spielfeldrand abgebildet sind, nehmen nur teil, wenn diese durch angrenzende Gebiete erreichbar sind.

Die zufällig ausgeloste Reihenfolge für den Spielbeginn ist „Rot“, „Blau“, „Schwarz“ und dann „Gelb“.



Diese Reihenfolge wird genau umgekehrt auf das erste Feld der Einflussleiste übertragen.



2-SPIELER VARIANTEN





3-SPIELER VARIANTEN



4-SPIELER VARIANTEN



B) LERNSPIEL ODER FRIEDLICHES SPIEL (OHNE ABB.)

Für ein ruhiges Spiel ohne Konflikte oder für ein Kennenlernspiel könnt ihr auch das gesamte Spielfeld benutzen bzw. eine Variante für einen weiteren Spieler.

0.4. Nahrung, Luxus- und Militärgüter verteilen

Legt auf jede Land- oder Seeprovinz, die ein Nahrungs-, Luxus- oder Militärgütersymbol zeigt, ein entsprechendes Plättchen.

0.5. Einflusskarte und Volk wählen

Die Einflusskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Beginnend mit dem Startspieler nehmt ihr reihum verdeckt je 2 Karten und sucht euch 1 Karte aus, die ihr geheim haltet. Wählt möglichst passend dazu ein Volk aus den in der gewählten Variante verfügbaren und nehmt das entsprechende Völkertableau. Die andere Karte legt ihr verdeckt auf den Nachziehstapel. Die anderen Spieler folgen in der Spielerreihenfolge. Mischt nun nochmal den Stapel mit den Einflusskarten. Legt die beiden oberen Karten auf dem Spielplan offen auf die beiden Felder mit der Krone.

Platziert die Plättchen auf den entsprechenden Symbolen.



Nachdem alle Spieler ihre Einflusskarte und ihr Volk gewählt haben, wird der Nachziehstapel gemischt und die beiden oberen Karten offen auf das Spielfeld gelegt.



0.6. Spielmaterial verteilen

Jeder Spieler platziert nun wie folgt sein Spielmaterial:

0.6.1. Taler

Jeder Spieler erhält 5 Taler.

0.6.2. Anführer

Jeder Spieler bekommt 3 (oder 4) Anführer in seiner Farbe. 2 davon legt er neben sein Völkertableau, 1 kommt auf das Epochenfeld „BRONZE AGE“; 1 weiteren platziert ihr auf „ANCIENT TIMES“, wenn ihr ein langes oder episches Spiel spielt, auf die entsprechenden Platzierringe.

0.6.3. Städte und Vasallen

Alle Spieler platzieren die 8 Städte mit je 3 Vasallen auf den entsprechenden Feldern ihres Völkertableaus. 12 Vasallen platziert ihr auf dem Feld „FREE VASSALS“; dies ist euer Vorrat. Platziert aus diesem Vorrat nun je 1 Vasall auf den Heimatprovinzen eures Volkes. Diese erkennt ihr an den entsprechenden Wappen auf dem Spielfeld, welches auch euer Tableau zielt.

Luxusgüter, die sich auf den Heimatprovinzen befinden, legt ihr zu euren Anführern neben das Völkertableau. Die Nahrung kommt auf den Teller eures Völkertableaus und sollte stets auf dem aktuellen Stand gehalten werden.

„ERZ“ und „PFERDE“ kommen auf das Feld „REGULAR ARMY“.

0.6.4. Marker

Verteilt die runden Marker eurer Farbe auf:

- die erste Epoche („NEOLITHIC“)
- auf das Feld „STARTBOX“ der Moralleiste
- je einen auf jedes Außenfeld des Fortschrittsbaumes.

0.6.5. Triumphzug

Stellt die Triumphzugmarker - abhängig von der Spielerzahl - auf die entsprechenden Felder der Einflussleiste.

0.7. Einen Fortschritt auswählen

In Spielerreihenfolge darf sich nun jeder Spieler **kostenlos** einen Fortschritt der ersten Stufe aussuchen und setzt seinen entsprechenden Marker ein Feld Richtung Mitte (**EP bei 0.2. bereits erhalten**). Sämtliche Auswirkungen sind sofort wirksam (s. **1.3.E. S.18**).

0.8. Barbarenplättchen verteilen

Die Barbarenplättchen werden verdeckt gemischt und sowohl zufällig auf die Heimatprovinzen der nicht teilnehmenden Völker verteilt, als auch auf den Spielfeldrand. Der Barbarenmarker wird auf das erste Feld der Barbarentabelle auf dem Spielfeld gelegt.

0.9. Konflikttableau

Lege das Konflikttableau, die Milizen (ggf. Roms Legionen), die Konfliktmarker und die Würfel neben das Spielfeld. Von den grauen Anführern werden X (X = Anzahl Spieler x 2 - 1) neben das Spielfeld gelegt. Diese können bei **1.3.D. (S.17)** angeworben und dann wie eigene Anführer eingesetzt werden.



5x 1 Taler.

Beispiel für 4 Spieler:

Auf die Epochen „BRONZE AGE“ (und bei einem langen Spiel

„ANCIENT TIMES“) wird je 1 Anführer eines jeden Spielers auf den Platzierring gestellt.



Beispiel für Spieler Gelb:

„Gelb“ hat als Volk die Ägypter gewählt. Er nimmt sich die entsprechende Völkerkarte

und platziert dort seine Vasallen und Städte.

Dann platziert er 3 seiner 12 Vasallen aus seinem Vorrat (!) auf den Heimatprovinzen



der Ägypter. Diese sind mit dem ägyptischen Symbol markiert. Die frei werdende Nahrung legt er auf den Teller seines Völkertableaus.

„Schwarz“ beschließt, sich in dem Bereich „NAHRUNG“ weiterzuentwickeln. „Schwarz“ nimmt sich 2 Nahrungsplättchen zusätzlich aus dem Vorrat und legt sie auf seinen Teller.



Griechenland hat 3 Heimatprovinzen. Entsprechend platziert ihr drei Barbarendörfer auf Griechenlands Heimatprovinzen.



Bei 4 Spielern werden 7 (4x2 - 1) graue Anführer bereitgelegt.



1. Rundenablauf

Jede Runde bei „ERA OF TRIBES“ läuft nach dem folgenden Schema ab:

Zuerst wird die Moral aller Spieler entsprechend ihrer Epoche und der Anzahl ihrer Städte verändert (1.1.).

Danach wird die neue Spielerreihenfolge festgelegt (1.2.).

Nun werden die Aktionen geplant und entsprechend die Anführer eingesetzt (1.3.A.-G.).

Es folgt die Autoexpansion der Spieler, die in dieser Runde noch nicht expandiert haben (1.4.).

Anschließend werden die Völkertableaus aufgeräumt (1.5.).

Erfüllt ein Spieler in dieser Runde die Voraussetzungen (1.6.) für das Spielende (2.), so folgt die Auswertung.

Wenn nicht, geht das Spiel in die nächste Runde (wieder zu 1.1.).

1.1. Moral anpassen

Die zuletzt gebaute Stadt auf eurem Völkertableau gibt an, wie stark eure Moral (MO) sinkt. Solange ihr in der Jungsteinzeit seid, sinkt die Moral um ein Feld pro Runde zusätzlich. Für jedes Hungerplättchen - auch bereits beseitigte neben eurem Tableau - sinkt eure Moral zusätzlich um ein Feld.

Sinkt die Moral unter das unterste Feld, so verliert der Spieler je über die Leiste hinausgehendes Feld 1 EP. Steigt die Moral über das oberste Feld, so erhält der Spieler je darüber hinaus gehendes Feld 1 Taler.

1.2. Spielerreihenfolge festlegen

Der Spieler mit den wenigsten EP beginnt die Runde, es folgen die Spieler nach Höhe der EP; bei gleich viel Einfluss ist der Spieler in der Spielerreihenfolge zuerst dran, der diesen Einfluss später erreicht hat (dessen Marker also **hinter** dem des Mitspielers liegt). Dies kann man immer gut erkennen, da ihr euren Einflussmarker immer ganz nach vorne auf ein Feld der Einflussleiste stellt. Die Nachfolgenden stehen dann dahinter, so dass man die Reihenfolge immer gut ablesen kann.

1.3. Aktionen planen und ausführen

Der Startspieler wählt ein beliebiges Feld auf seinem Völkertableau aus, das er aktivieren möchte. Hierfür stellt er einen (oder mehrere) Anführer sowie gegebenenfalls noch Luxusgüter auf dieses Feld. Die Aktionen werden **sofort** ausgeführt.

Dann darf der in der Reihenfolge nächste Spieler ein beliebiges Feld seines Völkertableaus aktivieren und so weiter.

! Ein einmal aktiviertes Feld darf in dieser Runde kein zweites Mal aktiviert werden !

Wenn ein Spieler keine Anführer mehr hat, muss er warten, bis die anderen Spieler alle ihre Anführer eingesetzt haben.

„Blau“ hat 4 Städte

und verliert somit 4 Moral.

Er kann aber nur 2 Felder

weit sinken.

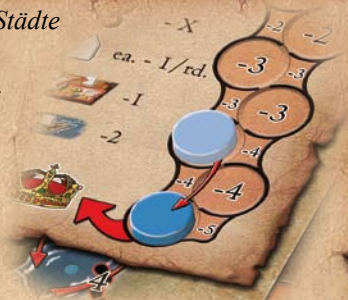
Er schlägt 2 mal an das

untere Ende

der Leiste an

und verliert somit 2 Einflusspunkte.

Das hätte er lieber verhindern sollen!



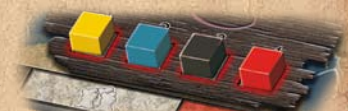
Die Reihenfolge auf der Einflussleiste wird direkt auf die Spielerreihenfolge übertragen, so dass die Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten zuerst an der Reihe sind.

„Schwarz“ hat vor „Blau“ 10 EP erreicht, so dass „Blau“

also zuerst in

der Spielerreihenfolge

dran ist.



„Rot“ hat

das Feld

„HANDEL“

bereits

mit einem

Anführer ak-

tiviert und ist

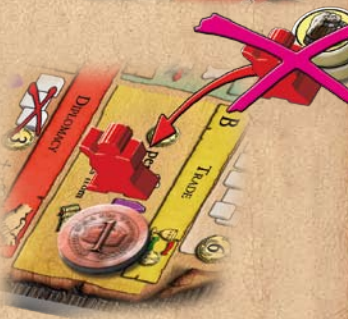
zwischenzeit-

lich expandiert. Dabei hat „Rot“ noch zwei

Luxusgüter bekommen und möchte gerne

nochmal „HANDEL“ wählen.

Das geht aber nicht, weil er dieses Feld in dieser Runde bereits aktiviert hat.



1.3.A. Expansion ~ Expansion

Auf diesem Feld dehnt ihr die Grenzen eures Reiches aus, erhöht eure militärische Stärke, gründet Städte und befreit Provinzen, die eigentlich zu eurem Reich zählen. Dieses Feld wird auf jeden Fall nach der Aktionsphase **ohne Einsetzen eines Anführers** aktiviert (1.4. Autoexpansion S. 20). Ihr könnt LG aufbewahren, um das Wachstum auch dann um je einen Vasallen zu erhöhen.

! Das Feld wird nicht ein 2. Mal aktiviert, wenn es zuvor mit einem Anführer aktiviert wurde !

Ihr könnt das Feld auch vor der Autoexpansion mit einem eurer Anführer aktivieren. Jedes LG, welches ihr hier platziert, steigert euer Wachstum um 1 Vasallen. Jeder Anführer, den ihr hier platziert, steigert euer Wachstum um 2 Vasallen.

Dieses Feld ist in 4 einzelne Bereiche gegliedert, die **nacheinander** ausgeführt werden:

1.) Vasallen einsetzen

Zuerst stellt ihr abhängig von eurem Wachstum (Menge der Nahrung [je +1] **oder** Hunger [je -1] auf eurem Teller), euren hier platzierten LG (je +1), den platzierten Anführern (je +2) und eurer Moral (+ oder -) neue Vasallen aus eurem Vorrat („FREE VASSALS“) auf bereits bestehende Vasallen oder Städte (**Je maximal einen! Kein Wachstum auf Flotten!**).

Ist die Summe positiv, platziert ihr Vasallen; ist sie negativ, so entfernt ihr Vasallen, Flotten oder Handelsposten eurer Wahl und legt diese zurück zu euren „FREE VASSALS“.

Wenn ihr den Hunger durch neue Nahrung wieder beseitigt, **bleibt das Hungerplättchen neben eurem Tableau und senkt weiterhin jede Runde (1.1.) eure Moral!**

Für jeweils 3 Wachstum, auf die ihr verzichtet, steigt eure Moral um 1 Feld.

Zu Beginn des Spieles habt ihr insgesamt 12 Vasallen im Vorrat. Ihr bekommt pro Stadt, die ihr gründet (siehe 3.), 3 zusätzliche Vasallen. Ihr könnt aber auch vorher Vasallen von den Städten auf dem Völkertableau nehmen (von rechts nach links). Da diese Vasallen nicht mehr richtig regiert werden können, sinkt eure Moral um 2 Felder pro Vasall, den ihr solcherart entnehmt.

Einmal so „bezahlte“ Vasallen kommen nicht wieder auf die Stadt zurück (wenn ihr z.B. eine Schlacht verliert) sondern **immer wieder zu euren „FREE VASSALS“.**

~ ÜBERZÄHLIGES WACHSTUM (JE 3) ERHÖHT DIE MORAL!

~ BEI SCHLECHTER MORAL UND HUNGER WANDERN EURE VASALLEN AUS!

2.) Vasallen und Flotten bewegen

a) Vasallen zu Flotten umbauen

Bewegt einen der **neu** eingesetzten Vasallen auf eine **angrenzende** Wasserprovinz. Gebt dafür Taler entsprechend eures Fortschrittes „SEEFAHRT“ (z.B. 2 T bei „SEEFAHRT I“) an die Bank ab. Ihr könnt beliebig viele Flotten aus neu eingesetzten Vasallen bauen.

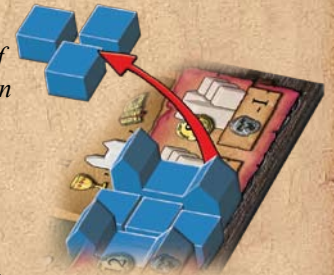
b) Vasallen zur Armee ausbilden

Bewegt einen der **neu** eingesetzten Vasallen **vom Spielfeld auf das Feld „REGULAR ARMY“** eures Völkertableaus. Gebt Taler entsprechend eures Fortschrittes „MECHANIK“ (z.B. 1 T bei „MECHANIK I“) an die Bank ab. Dieser Vasall ist nun in eurem stehenden Heer und ihr könnt ihn überall für Kämpfe einsetzen. Ihr könnt beliebig viele neue Vasallen eurer „REGULAR ARMY“ einverleiben.



„Blau“ möchte wachsen. Er hat 9 Getreideprovinzen (9), „NAHRUNG I“ (+2) und 2 Städte (-4). Auf seinem Teller liegen somit 7 Nahrung, da Nahrung für Städte direkt abgegeben wird und Nahrung für Fortschritte direkt genommen wird.

Da er eine Moral von „-1“ hat, darf er somit 6 Vasallen platzieren.



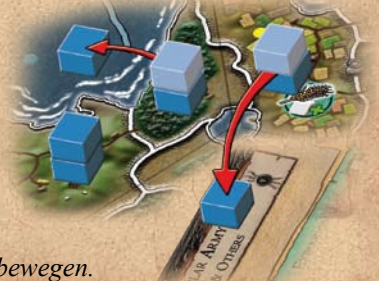
„Blau“ hat keine Vasallen mehr im Vorrat. Wenn er also sein komplettes Wachstum nutzen möchte, müsste er 6 Vasallen von noch nicht gebauten Städten nehmen. Er entschließt sich, nur drei Wachstum zu nutzen. Er nimmt also 3 Vasallen von den Städten (Moral-6) und verzichtet auf die restlichen 3 Wachstum (Moral+1). Seine Moral sinkt also um insgesamt 5 Felder.



Die 3 Vasallen platziert er auf 3 eigenen Provinzen.

„Blau“ bezahlt 1 Taler („MECHANIK I“) und stellt 1 Vasallen zu seinem stehenden Heer und er bezahlt

2 Taler („SEEFAHRT I“) um eine Flotte zu bauen. Der 3. Vasall wird sich an Land weiterbewegen.



c) Handelsposten errichten

Wenn ihr „HANDEL II“ erforscht habt, könnt ihr einen der bei 1.) neu eingesetzten Vasallen auf eine **beliebige** Stadt eines Spielers, der zu euch durch eine **Flotte**, einen **Vasallen** oder eine **Stadt** benachbart ist, stellen.

Ihr gebt dem Mitspieler 1 T **oder** 1 Vertrag, eure Moral steigt um 2 Felder und euer Handel steigt um 1 (legt 1 **Handelsmarker +1** als Bonus auf das Feld „TRADE“ eures Tableaus; ihr bekommt bei der Aktion „Trade“ nun **immer** 1 T zusätzlich s. 1.3.B. S.16). Der Vasall ist nun ein Handelsposten, bleibt auf der Stadt liegen und steht euch nicht mehr zur Verfügung, es sei denn ihr greift diesen Spieler an (oder umgekehrt): Dieser **kann** alle Händler dann des Landes verweisen und sie kommen zurück in euren Vorrat; pro ausgewiesenem Händler sinkt **eure** Moral um 2 Felder (und der Handelsbonus ist auch weg)! Wird eine Stadt mit einem Handelsposten von anderen Spielern angegriffen, so bleibt der Handelsposten bestehen. Jede Stadt kann nur 1 Handelsposten haben.

~ HANDELSPOSTEN BRINGEN HANDELSERTRÄGE UND AM ENDE DES SPIELES GGF. ZUSÄTZLICHE EINFLUSSPUNKTE!

d) Vasallen und Flotten bewegen

Jeder Vasall kann sich entsprechend eures Fortschrittes „MECHANIK“ bewegen (**ohne** Fortschritt 1 Bewegungspunkt (●● BP)). Habt ihr eine Ressource „PFERD“ in eurer „REGULAR ARMY“, kann sich jeweils **ein** Vasall zwei Provinzen zusätzlich bewegen (+2 BP). Legt das Pferd danach neben eurer Tableau und bei 1.5. zurück zu eurer „REGULAR ARMY“. Spalten sich durch die Bewegung oder eine Schlacht eine oder mehrere (zusammenhängende) **Landprovinzen** von anderen **Landprovinzen** ab (keine gemeinsame **Landgrenze** mehr), so entstehen eine oder mehrere **Kolonien**.

Städte und Vasallen verbinden; Flotten nicht.

Jede Kolonie senkt eure Moral einmalig um 2 Felder; eine spätere Wiedereingliederung steigert die Moral **nicht**.

Ihr habt folgende Möglichkeiten:

- **Siedeln: Vasallen auf eine leere Provinz bewegen.**

Diese habt ihr dann besiedelt. Gibt es auf dieser Provinz LG, „PFERDE“ oder „ERZ“, könnt ihr diese in dieser Runde noch einsetzen (wenn ihr „EXPANSION“ mit einem Anführer aktiviert habt). Nahrung kommt auf euren Teller. **Es können nur mit einem farbigen Punkt markierte Provinzen besiedelt werden!**

- **Befreien: Vasallen auf besetzte Provinzen bewegen.**

Bewege beliebig viele Vasallen von einer oder mehreren Provinzen auf eine Provinz (besetzt von Vasallen oder einer Stadt) eines Mitspielers oder auf Barbaren, um diese zu befreien. Greift ihr über See an, bekommt der Verteidiger eine extra Miliz, da es sich um eine „Landungsschlacht“ handelt.

~ BEI 4.) (S. 13, 14) FÜHRT IHR DIE SCHLACHTEN AUS.

- **Stadtgründung: 3 Vasallen auf 1 Provinz zusammenziehen.**

Zieht eure Vasallen so, dass sich am Ende von 2.) 3 Vasallen auf einer Provinz befinden.

~ BEI 3.) GRÜNDET IHR EINE STADT

~ HIERFÜR BENÖTIGT IHR ARCHITEKTUR-FORTSCHRITTE!

Spieler „Schwarz“ möchte bei „Rot“ einen Handelsposten errichten. Er bewegt einen beliebigen neu eingesetzten Vasallen auf eine rote Stadt.



„Schwarz“ gibt „Rot“ 1 Taler.

„Schwarz“ bekommt 1

Handelsmarker +1, den er sich als permanenten Bonus auf sein Handelsfeld legt und seine Moral steigt um 2 Felder.



„Schwarz“ bewegt einen eingesetzten Vasallen zwei Provinzen weit („MECHANIK II“), um sich die Biervorkommen zu sichern. Da die Provinz nicht an eine andere eigene Landprovinz angrenzt, gründet er somit eine Kolonie und seine Moral sinkt um 2 Felder. Schwarz könnte dies verhindern, indem er mit anderen Vasallen entsprechend nachrückt; doch er hat gerade andere Prioritäten und nimmt den Moralmalus in Kauf.



„Schwarz“ möchte die Stadt von „Blau“ angreifen. Er bewegt 3 Vasallen auf die Stadtprovinz, um sie bei 4.) anzugreifen. Von weiter hinten bewegt er einen Vasallen auf die Provinz mit dem „BIER“, um dieses nicht zu verlieren.

„Rot“ möchte in „Schottland“ eine Stadt gründen und bewegt einen zusätzlichen Vasallen auf die Provinz.



- Transportieren: Vasallen über Flotten bewegen.

Ihr könnt Vasallen auch über Seebrücken transportieren. Hierfür benötigt ihr eine durchgehende Reihe von Flotten von der Ausgangsprovinz bis zur Zielprovinz. Dieser Transport kostet den Vasallen 1 BP und **jede** Flotte 1 BP. Vasallen dürfen **nicht** auf Flotten verbleiben.

~ TRANSPORT ÜBER FLOTTEN SPART VIEL GELD.

Flotten haben **jeweils** BP entsprechend eures „SEEFART“-Fortschrittes. Für das Befahren einer SeeProvinz, den Transport eines Vasallen und das Anlanden für Besiedlung oder Angriff wird jeweils 1 BP benötigt. Die Reihenfolge dieser Aktionen ist pro Flotte beliebig; eine Flotte kann sich bewegen, einen Vasallen transportieren und sich wieder bewegen, so lange sie genügend BP hat.

Die Möglichkeiten im Einzelnen:

- Flotten auf unbesetzte SeeProvinzen bewegen.

Diese beherrscht ihr nun. Kommen dort Fische vor, legt ihr die Nahrung auf euren Teller. Es können **nur** Seegebiete befahren werden, die mit einem blauen Punkt markiert sind!

- Flotten auf eine von einem Mitspieler kontrollierte

SeeProvinz bewegen.

Dies führt bei 4.) zu einer Schlacht, **wenn einer der Beteiligten dies wünscht**. Bleibt es friedlich, beherrscht derjenige die Provinz, der zuerst da war. Dieser kontrolliert auch weiterhin die dort eventuell vorkommenden Fischbestände. Legt zur Visualisierung die Flotte des dominanten Spielers auf die andere Flotte(n).

- Flotten auf unbesetzte LandProvinzen bewegen

...und diese als Vasall besiedeln (Kolonie beachten).

~ DIE SCHIFFE DER FLOTTE WERDEN HIERBEI ZERSTÖRT!

- Flotten befreien Provinzen.

Bewege beliebig viele Flotten auf eine Provinz eines Mitspielers oder auf Barbaren, um diese zu befreien.

~ BEI 4.) FÜHRT IHR DIE SCHLACHTEN IN DER REIHENFOLGE Eurer WAHL AUS.

~ „LANDUNGSSCHLACHTEN“ SIND SCHWIERIGER, DA DER VERTEIDIGER EINE ZUSÄTZLICHE MILIZ ERHÄLT.

~ **KEIN NACHTEIL** BEI EINER KOMBINATION AUS SEE- UND LAND-ANGRIFF.

~ DIE SCHIFFE DER FLOTTE WERDEN HIERBEI ZERSTÖRT!

- Flotten überqueren Seegrenzen mit Füßen ().

Das Überqueren dieser Seegrenzen kostet die angegebenen BP.

~ **NUR MIT FLOTTEN KÖNNT IHR GRÖNLAND UND SÜDAMERIKA ERREICHEN!**

„Gelb“ möchte sich mit einem Vasallen über das Wasser bewegen. Er benutzt hierfür zwei Flotten, um zwei Wasserprovinzen zu überqueren. Beide Flotten haben nun 1 BP weniger.

„Gelb“ hat nun 1 Luxusgut bekommen, allerdings auch eine Kolonie gegründet, so dass die Moral um 2 Felder sinkt.



„Gelb“ bewegt eine Flotte auf ein Fischvorkommen und nimmt sich ein Nahrungsplättchen.

„Gelb“ bewegt eine Flotte auf von „Schwarz“ kontrollierte Fischgründe. An



einer friedlichen Koexistenz liegt ihm aber nichts, da diese Fischgründe traditionell ihm gehören (sagt er). Bei D) wird er ihn angreifen.

„Schwarz“ landet eine Flotte an und gründet eine Kolonie (Moral -2).



„Schwarz“ möchte gerne „FELLE“ von „Blau“ erobern. Er kombiniert hierfür eine Flotte mit einem Vasallen um seine Angriffschancen zu erhöhen.

DIE REIHENFOLGE, IN DER ALL DIESE BEWEGUNGEN AUSGEFÜHRT WERDEN, IST BELIEBIG. Keine Einheit darf aber mehr BP verbrauchen als sie hat. Beachtet bitte, dass bei 1.5. in dieser Runde alle überzähligen **Vasallen** auf **Landprovinzen** wieder in euren Vorrat kommen! Ihr könnt aber sehr wohl zusätzliche Vasallen auf den Provinzen belassen. Diese schützen euch für den Rest einer Spielrunde bei Angriffen.

3.) Städte gründen

Wenn ihr 3 Vasallen auf einer Provinz zusammengezogen habt (**und über den entsprechenden „ARCHITEKTUR“-Fortschritt verfügt!**) könnt ihr Städte gründen. Nehmt die 3 Vasallen vom Spielfeld und legt die **am weitesten rechts liegende** Stadt von eurem Völkertableau auf die Provinz. Die 3 Vasallen von der Provinz und die Vasallen, die sich ggf. noch bei der Stadt im Völkertableau befunden haben, kommen nun zu euren „FREE VASSALS“.

Legt 2 Nahrung zurück in den allgemeinen Vorrat (hast du nicht genug Nahrung, musst du rote Hungerplättchen nehmen).

- ~ EINE STADTGRÜNDUNG BRINGT SOFORT 1 EP !
- ~ JEDE STADT SENKT EUER WACHSTUM **SOFORT** UM 2 !
- ~ STÄDTE ERHÖHEN EURE STEUERERTRÄGE (1.3.C. S.16) !
- ~ STÄDTE VERBILLIGEN JEDEN FORTSCHRITT UM JE 1 T (1.3.E.) !
- ~ STÄDTE HABEN EINE VERBESSERTE VERTEIDIGUNG (+1 MILIZ) !
- ~ STÄDTE SENKEN EURE MORAL BEI 1.1. !



„Rot“ möchte eine Stadt gründen und hat bereits 3 Vasallen auf einer Provinz zusammengezogen.

Nun ersetzt er diese durch die am weitesten rechts liegende verfügbare Stadt seines Tableaus.

Die so umgewandelten Vasallen kommen ebenso zum Vorrat wie die Vasallen, die durch den Bau der Stadt „frei“ geworden sind. „Rot“ erhält sofort 1 EP und gibt 2 Nahrung ab.

4.) Schlachten schlagen

Wie funktioniert der Kampf?

„ERA OF TRIBES“ hat ein neuartiges Kampfsystem. Der Angreifer und der Verteidiger erhalten je einen Würfel, mit dem sie würfeln. Neu ist, dass die **Würfelseiten** bei jedem Kampf **neu verteilt werden**. Die Seiten „MECHANIK“ (je 1x), „STÄRKE“ (je 1x) und „MORAL“ (je 1x) werden jeweils dem Spieler zugesprochen, der darin mehr bzw. den höheren Wert hat (derjenige Spieler legt dann den entsprechenden „KONFLIKTMARKER“ auf **seine** Seite des „Konflikttableaus“; so habt ihr immer einen guten Überblick, was bei jedem Würfelwurf passiert). Alleine die Seiten „SCHWERT“ (2x auf dem Angriffs- und 1x auf dem Verteidigungswürfel) und „SCHILD“ (2x auf dem Verteidigungs- und 1x auf Angriffswürfel) sind jeweils auf der Seite „ATTACKER“ bzw. „DEFENDER“ fixiert.

In jeder Kampfrunde würfeln nun beide Spieler „ihren“ Kampfwürfel. Nun wird geschaut, für welchen Spieler jeweils ein Schaden entsteht. Das kann durchaus auch ein Schaden bei einem selbst sein und symbolisiert Zufall, taktische Fehler, äußere Einflüsse und alles, was den Ausgang einer Schlacht eben **nicht** komplett vorhersehbar macht. Auf diese Weise könnt ihr versuchen, die Wahrscheinlichkeit für den positiven Ausgang einer Schlacht für euch zu beeinflussen, eine hundertprozentige Sicherheit bleibt euch in den allermeisten Fällen aber nicht.

Kampfsequenz

Der Angreifer erklärt seine Angriffe und handelt sie nach seiner Wunschreihenfolge ab. Jeder Kampf läuft dabei nach dem Schema des „KONFLIKTTABLEAU“ ab:

1. Der Verteidiger bestimmt seine „STÄRKE“ aus:

- ~ vorhandene Vasallen oder Stadt auf der Provinz
- ~ eingesetztes „ERZ“ (sowie ggf. „WEIN“ oder „ELFENBEIN“)
- ~ eingesetzte Vasallen aus der „REGULAR ARMY“
- ~ Milizen (Bergprovinz, Seelandung, Stadtangriff; je +1 Miliz)
- ~ historisches Schlachtfeld (+1 oder +2 Milizen)
- ~ eingesetzte Söldner (Söldner können alle von dir besiegte, noch **nicht** benutzte Barbarendörfer sein; platziere ein Barbarendorf).
- ~ Bündnispartner (1.3.D.) S.17) können Einheiten (nur „Vasallen“!) aus ihrer „REGULAR ARMY“ zur Unterstützung entsenden. Ihr dürft Taler dafür bieten.
- ~ **minus (!) 1 Einheit, wenn er in einer Revolution ist**

Alle diese Plättchen oder Steine legt der Verteidiger auf das Feld „DEFENDER“



„Schwarz“ möchte diese Stadt von „Blau“ auf einer Bergprovinz angreifen.

„Blau“ platziert seine Stadt, eine zusätzliche Miliz für die Stadt, eine Miliz, weil er eine Bergprovinz verteidigt, 2 Einheiten aus seiner „REGULAR ARMY“ und ein Barbarendorf in seinem Bereich „DEFENDER“, so dass dort nun insgesamt 6 Einheiten stehen.



2. Der Angreifer bestimmt seine „STÄRKE“ aus:

- ~ einmarschierte Vasallen/Flotten
- ~ eingesetztes „ERZ“ (sowie ggf. „WEIN“ oder „ELFENBEIN“)
- ~ eingesetzte Vasallen aus der „REGULAR ARMY“
- ~ eingesetzte Söldner (s.o.)
- ~ Bündnispartner (s.o.)

Alle diese Plättchen oder Steine legt der Angreifer auf das Feld „ATTACKER“

„Schwarz“ platziert seine 3 angreifenden Vasallen, ein „ERZ“ und 2 Vasallen aus seiner „REGULAR ARMY“ in seinen Bereich „ATTACKER“.



„Rot“ ist der Verbündete von „Schwarz“ und bietet ihm für 2 Taler an, ihm einen Vasallen aus seiner „REGULAR ARMY“ zu schicken, was „Schwarz“ gerne annimmt. „Schwarz“ hat nun 7 Einheiten.

1. Verteidiger platziert Truppen.

2. Angreifer platziert Truppen.

3. Verteilt die Konfliktmarker.

4. Würfeln und Einheiten entfernen, bis ein Sieger feststeht.

5. Bei Sieg des Angreifers Provinz übergeben (Nahrung, LG und EP übergeben), Kolonie beachten! Der Angreifer verliert Moral. Barbarendorf nehmen (ggf. direkt einsetzen). Der Sieger rückt seinen Triumphzug I Feld vor, der Verlierer I Feld zurück.

3.A: Bei einer Landschlacht bekommt der Verteidiger die Marker, wenn ein Gleichstand besteht.

3.B: Die Werte der Barbaren stehen auf der Barbarentabelle auf dem Spielplan.

3.C: Bei einer Seeschlacht bekommt der Angreifer die Marker, wenn ein Gleichstand besteht.

5. Success

A.				-3
B.				-1
C.				+/-1
A. - C.				+/-1

Land Battle

			ATTACKER WINS
			DEFENDER WINS
			DEFENDER WINS

Barbarians

Naval Battle

			ATTACKER WINS
			DEFENDER WINS

3. Die „KONFLIKTMARKER“ werden verteilt:

Die Marker für den Angreifer („SCHWERT“) und den Verteidiger („SCHILD“) sind fixiert, die anderen werden zugeteilt und während der Schlacht nicht mehr verändert!

A: Landschlacht: Die „KONFLIKTMARKER“ für „STÄRKE“, „MECHANIK“ und „MORAL“ erhält der Spieler mit dem **höheren** Wert (bei Moral auch das höhere Feld bei gleichem Wert); bei Gleichstand der Verteidiger. Gleichstand bei „STÄRKE“ wird durch die größere „REGULAR ARMY“ entschieden. Herrscht auch dort Gleichstand, dann bekommt der Verteidiger den „KONFLIKTMARKER“.

B: Barbaren: Der linke Mitspieler des Angreifers bestimmt anhand der Tabelle auf dem Spielplan die Werte der Barbaren. Die linke Spalte gibt an, wieviele Milizen der Barbar **zusätzlich** zur Verteidigung erhält. Die „MORAL“ ist immer auf dem „Startfeld“ bei „0“. Die „MECHANIK“ entspricht dem rechten Wert. Auch hier werden bei Gleichstand die „KONFLIKTMARKER“ zu Gunsten des Verteidigers (des Barbaren) verteilt.

C: Seeschlacht: Hier bekommt bei einem Gleichstand der **Angreifer** die „KONFLIKTMARKER“.

Der jeweils bessere Spieler erhält die „KONFLIKTMARKER“ für „MORAL“, „STÄRKE“ und „MECHANIK“.

„Schwarz“ hat eine Einheit mehr und bekommt den „STÄRKE“-Marker.

„Blau“ erhält den „MECHANIK“-Marker, weil beide „MECHANIK II“ haben und bei Gleichstand der Verteidiger den Marker bekommt.

„Schwarz“ hat eine höhere Moral als „Blau“ und bekommt somit den „MORAL“-Marker.



4. Durchführung der Kampfunden:

Beide Seiten würfeln (Angreifer: Rot, Verteidiger: Grün) und führen die Ergebnisse sofort aus. Für die Barbaren würfelt der linke Sitznachbar.

Die Konfliktmarker auf eurer Seite zeigen nun an, mit welchen Würfelseiten ihr bei euren Gegnern Treffer landet (und umgekehrt).

Für jeden Würfelwurf erleidet einer der Spieler einen Verlust und muss ein Plättchen oder Stein von seiner Seite entfernen, so dass jede Seite in jeder Kampfunde 0-2 Einheiten entfernen muss.

Milizen, Söldner und „ERZ“ („WEIN“, „ELFENBEIN“) und Verbündete werden immer zuerst entfernt, danach die Vasallen.

Jederzeit (!) während einer Schlacht dürfen Angreifer und Verteidiger bislang ungenutzte Barbarenmarker als Söldner hinzuziehen **und** Hilfe von ihren Bündnispartnern bekommen (für Taler oder kostenlos). Nachträgliches Hinzuziehen **eigener** Vasallen aus der „REGULAR ARMY“ ist hingegen **nicht** möglich.

5. Kampffende:

Siegt der Angreifer, so erobert er die Provinz. Erobert er eine Provinz mit (einem) Vasallen, so verliert er 1 Moral. Erobert er eine Stadt, so verliert er 3 Moral, unabhängig davon, ob er diese durch eine eigene Stadt ersetzen kann/will oder nur durch 1 Vasallen.

Der Sieger in einer Schlacht rückt seinen Triumphzug um 1 Feld **entgegen** dem Uhrzeigersinn vor.

Der Verlierer der Schlacht zieht seinen Triumphzug um 1 Feld zurück (**im** Uhrzeigersinn).

Nach einer Schlacht werden überlebende Vasallen **nicht** eurem stehenden Heer einverleibt. Sie verbleiben auf der Provinz und werden gegebenenfalls bei 1.5. vom Spielfeld entfernt. Milizen werden nach einer Schlacht **immer** komplett entfernt. Eingesetztes „ERZ“ bzw. „ELFENBEIN“ und „WEIN“ legt ihr neben euer Völkertableau (Diese könnt ihr in dieser Runde **nicht** noch einmal einsetzen). Söldner legt ihr **offen** neben euer Tableau. Verbündete kommen zu den „FREE VASSALS“ eures Verbündeten.

Die Angriffsmöglichkeiten noch mal im Einzelnen:

PROVINZ ANGREIFEN:

Nach einem Sieg übernimmt der Angreifer die Provinz. Der oder die Vasallen des Verteidigers kommen zurück zu seinen „FREE VASSALS“ **und beide** Spieler müssen beachten, ob eine Kolonie entsteht. Ggf. müssen LG, MG oder Nahrung übergeben werden. Dies kann zu Hunger führen, wenn keine Nahrung übergeben werden kann. Der Angreifer nimmt sich dann eine Nahrung aus dem Vorrat und der Verlierer nimmt sich ein Hungerplättchen.

Die Moral des Angreifers sinkt um ein Feld.

Wird eine Barbarenprovinz erobert, so nimmt sich der Spieler das Barbarenplättchen. Dieses kann er entweder sofort, zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt oder als „Söldner“ in einer Schlacht einsetzen. **Die Moral sinkt nicht!**

Sobald ein Barbar verwendet wurde (als Bonus oder als Söldner), wird er aufgedeckt und kann für nichts mehr verwendet werden, außer für die Einflusskarte „BEFREIER“.

Nun wird gewürfelt:

In der ersten Kampfunde zeigen beide Würfel „MECHANIK“;



„Schwarz“ muss also 2 Einheiten entfernen, weil „Blau“ den „MECHANIK“-Marker hat. Hierfür wählt er zuerst den Vasallen seines Bündnispartners und dann sein „ERZ“ (diese Einheiten nimmt er vorerst vom Konflikttableau).

Danach zeigen die Würfel „STÄRKE“ und „SCHILD“. Beide müssen also eine Einheit entfernen. „Schwarz“ hat nur noch Vasallen und entfernt somit einen von ihnen. „Blau“ entfernt zuerst eine seiner Milizen.

In der dritten Kampfunde fällt 2 mal „STÄRKE“, „Blau“ entfernt 1 Miliz und den Söldner. „Blau“ hat nun noch 3 Einheiten: die Stadt und zwei Vasallen.

„Schwarz“ hat noch 4 Vasallen.

In der 4. Kampfunde fallen „SCHILD“ und „SCHWERT“, beide müssen eine weitere Einheit entfernen.

„Blau“ weiß, dass er die Schlacht verliert, wenn in der nächsten Kampfunde zwei Treffer erhält. Er bittet seinen Bündnispartner „Gelb“ um Verstärkung. Dieser bietet eine Einheit für 5 Taler an. „Blau“ hat keine 5 T und muss ablehnen.

In der nächsten Runde muss „Schwarz“ 2 Einheiten entfernen und bittet seinerseits „Rot“ um Hilfe. Die geforderten 5 Taler möchte er aber nicht zahlen und verlässt sich auf seine Fähigkeiten.

Zu Recht. „SCHWERT“ und „MORAL“ bringen den Sieg für „Schwarz“.



„Blau“ stellt seine Stadt auf seinem Völkertableau auf das freie Stadtfeld der zuletzt gebauten Stadt.

Das Barbarenplättchen legt er **offen** neben sein Völkertableau. Dieses ist nun benutzt und kann **nicht** mehr verwendet oder gewertet werden!

Der verwendete Vasall kommt wieder auf das Feld „FREE VASSALS“.

„Blau“ verliert außerdem für den Verlust der Stadt 1 EP, dafür bekommt er 2 Nahrung aus dem Vorrat (weil die Stadt nicht mehr ernährt werden muss), die er auf seinen Teller legt.



STADT ANGREIFEN:

Nach einem Sieg übernimmt der Angreifer die Stadt. Die Spielsteine werden ausgetauscht (die Stadt des Verteidigers kommt auf das freie Stadtfeld der zuletzt gebauten Stadt seines Völkertableaus). Beide Spieler müssen Kolonie beachten, sowie ggf. LG, MG oder Nahrung übergeben und ihre Nahrung anpassen (+2 für den Verlierer, -2 für den Gewinner). Der Angreifer gewinnt 1 EP, der Verteidiger verliert 1 EP.

Der Angreifer verliert außerdem 3 Moral, auch wenn er die Stadt nur durch einen Vasallen ersetzen kann oder will; in diesem gibt er natürlich keine Nahrung ab, erhält aber auch keinen EP.

SEESCHLACHT:

Gegebenenfalls Nahrung übergeben, wenn um eine Seeprovinz mit Fischbestand gekämpft wurde.

UNENTSCHEIDEN:

Vernichten sich alle Einheiten gegenseitig, bleibt die Provinz leer. Auch Barbarendörfer kommen dann unbesehen zurück in die Spielschachtel. Kein Triumphzug wird bewegt.

Nach dem Sieg in einer Schlacht rückt euer Triumphzug um 1 Feld entgegen dem Uhrzeigersinn vor. Auf jedem schwarzen Feld erhaltet ihr 1 EP und auf jedem roten Feld steigt eure Moral um 3 Felder.

Umgekehrt bewegt ihr euren Triumphzug im Fall einer Niederlage 1 Feld zurück. Ihr verliert entsprechend EP oder Moral, wenn ihr ein schwarzes oder rotes Feld verlasst (!).

Waren an der Schlacht 5 oder mehr Einheiten beteiligt, platziere einen „historisches Schlachtfeld“-Marker +1 auf der Provinz. Waren 10 oder mehr Einheiten beteiligt, platziere einen Marker +2. Diese Marker geben für den Rest des Spieles einen Bonus von +1 bzw +2 Milizen, wenn diese Provinz angegriffen wird.

Verlorene Vasallen kommen zurück auf „FREE VASSALS“ der entsprechenden Spieler, eingesetzte Milizen und römische Legionen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Eingesetztes „ERZ“, „WEIN“ und „ELFENBEIN“ bleiben bis 1.5. neben eurem Völkertableau.

1.3.B. Handel ~ Trade

Wenn ihr dieses Feld aktiviert bekommt ihr für Anführer und LG die ihr einsetzt je 1 T. Für eure Handelsmarker bekommt ihr ebenfalls entsprechend Taler.

Die Handelsmarker bleiben liegen und werden nach der Aktivierung des Feldes oder am Rundenende nicht entfernt.

1.3.C. Steuern ~ Taxes

Je mehr Anführer ihr einsetzt, desto mehr Steuern erhaltet ihr und desto stärker wird eure Moral sinken.

Auf euren Völkertableaus seht ihr auf dem Feld eurer zuletzt gebauten Stadt eure Einnahmen und den Moralmalus durch Steuern (bei „FREE VASSALS“ seht ihr die Einnahmen ohne Stadt; die Moral sinkt nur für den oder die Anführer).

Multipliziert für die Steuereinnahmen die angegebenen Einnahmen mit der Anzahl eurer eingesetzten Anführer.

Reduziert eure Moral um 3 Felder pro Anführer und um 1 Feld pro Stadt (+1 bei den Griechen, -1 bei den Ägyptern).

~ DER EINSATZ VON MEHREREN ANFÜHRERN MULTIPLIZIERT EURE EINNAHMEN UND ERHÖHT EUREN MORALMALUS!

Da die Stadt mehrere Provinzen verbunden hat und nun einige nicht mehr verbunden sind, entsteht eine Kolonie. „Blau“ verliert also auch noch 2 Moral.

Schließlich setzt „Blau“ noch seinen Triumphzug 1 Feld zurück. Da er hierbei ein weißes Feld verlässt, passiert nichts.

„Schwarz“ stellt eine eigene Stadt auf die unkämpfte Provinz, erhält 1 EP, gibt 2 Nahrung ab und verliert für die Eroberung der Stadt 3 Moral, weil die garstigen Einwohner so sehr ihrem alten Herrn hinterhertrauern. Die verlorenen Vasallen kommen zurück zu seinen „FREE VASSALS“, die überlebenden Vasallen stellt er bis 1.5. auf die Provinz neben die Stadt.

„Schwarz“ rückt nun noch seinen Triumphzug 1 Feld vor. Da er ihn auf ein rotes Feld bewegt, steigt seine Moral um 3 Felder.



„Gelb“ hat 5 Städte und aktiviert „STEUERN“ mit 2 Anführern. Er erhält also $2 \times 16 T = 32 T$. Seine Moral sinkt um 4 (4 für 5 Städte [da „Gelb“ den Ägypter spielt, welcher immer eine Moral weniger verliert]) +6 (2 Anführer), also um 10 Felder.



1.3.D. Diplomatie ~ Diplomacy

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, diplomatisch aktiv zu werden. Hierfür platziert ihr einen oder mehrere Anführer auf dem Feld „DIPLOMACY“. Jede Aktion darf aber pro Spieler nur **einmal** pro Runde ausgeführt werden (**c** darf insgesamt **nur einmal pro Runde** ausgeführt werden) und ihr erhaltet - solange verfügbar - pro Aktion 1 Vertragsplättchen, das ihr später eintauschen könnt.

a) einen zusätzlichen Anführer anwerben (graue Spielfigur aus dem Vorrat): Hierfür gebt ihr 3 Vasallen aus „FREE VASSALS“ in den allgemeinen Vorrat zurück sowie 3 Taler an die Bank. Diesen **permanenten** zusätzlichen Anführer könnt ihr in dieser Runde noch nutzen; ihr verliert also keine Aktion.

b) sich für den Frieden einsetzen: Alle Spieler, die **euch** in dieser Runde angreifen, **nachdem** ihr diese Aktion gewählt habt, verlieren 5 Moral (**IHR** könnt angreifen wen ihr wollt!).

c) den Einfluss erhöhen (+1 EP) und die Reihenfolge beeinflussen: Ihr erhaltet 1 EP, zusätzlich dürft ihr in der nächsten Runde die Reihenfolge aller Spieler bestimmen. **Dies kann in jeder Runde nur ein Spieler einmal durchführen. Dieser platziert seinen Anführer dann auf den Plazierring bei „TURN ORDER“!** Dieser Anführer bleibt dort bis zur ersten Aktion dieses Spielers in der **nächsten** Runde stehen. Erst **nach** dieser Aktion nimmt er den Anführer wieder auf die Hand und die Aktion kann wieder von einem Spieler genutzt werden.

Weitere Aktionen; 1 pro bei a) -c) eingesetztem Anführer:

Für einen Provinzkauf oder eine Allianz müsst ihr zu diesem Spieler benachbart sein (mindestens eine eurer Städte, Vasallen oder Flotten müssen zu einer der Städte, Flotten oder Vasallen dieses Spielers benachbart sein). **Für die Abgabe von 3 Vertragsplättchen an die Bank könnt ihr einen Kauf oder eine Allianz erzwingen, wenn der Mitspieler dies ablehnt!**

A) Ihr könnt von **einem** Spieler **eine** Provinz **kaufen**. Dies kostet für die Provinz 5 T. LG und/oder eine Stadt kosten je +5 T extra. Beachtet die Limitierung auf **einen** Handel pro Anführer und bedenkt die Kolonieregeln. Dieser Handel kann an weitere Bedingungen geknüpft sein (siehe auch die Box unten).

B) Ihr könnt mit **einem** benachbarten Spieler eine **Allianz schließen**. Hierfür tauscht ihr einen beliebigen eurer Anführer gegen einen Anführer des Mitspielers aus. Diesen könnt ihr im weiteren Spielverlauf wie einen eigenen Anführer einsetzen. **Beide Spieler bekommen 1 EP und 2 Moral** und können sich nun gegenseitig in Schlachten unterstützen (1.3.A.4.) S. 13, 14). Kündigen die Spieler den Vertrag einvernehmlich verlieren beide den EP und die Moral wieder. Wird ein Bündnis einseitig gebrochen (was **nur** durch einen Angriff passiert, **nicht** durch gebrochene Versprechen), verlieren beide Spieler 1 EP und der „Angreifer“ 5 Moral, der andere verliert 2 Moral.

Habt ihr eine Allianz, geltet ihr auch als benachbart, wenn ihr diese Verbindung eigentlich verloren habt.

GRUNDSÄTZLICH SIND JEDERZEIT ABSPRACHEN (NICHT SCHENKUNGEN!) JEGLICHER ART ERLAUBT. DIESE MÜSSEN ABER NICHT EINGEHALTEN WERDEN.

„Gelb“ möchte einen Anführer anwerben. Er gibt 3 Taler ab und legt 3 seiner Vasallen von seinen „Free Vassals“ in den allgemeinen Vorrat. Den neuen Anführer kann er in dieser Runde schon nutzen.

„Gelb“ möchte zusätzlich 1 EP erhalten und in der nächsten Runde Startspieler werden. Hierfür benutzt er einen weiteren Anführer. Diesen stellt er nach Erhalt des EP auf den Plazierring bei „TURN ORDER“ auf das Spielfeld. Zu Beginn der nächsten Runde verändert er die Reihenfolge nach seinen Wünschen. Nach seiner ersten Aktion in dieser neuen Runde nimmt er den Anführer zurück auf die Hand; die Aktion ist wieder frei. Nach diesen beiden Aktionen bekommt „Gelb“ 2 Vertragsmarker.



„Schwarz“ hat Interesse an einer Provinz, die „Blau“ in dieser Runde besiedelt hat, möchte diesen aber ungern angreifen. „Schwarz“ bietet „Blau“ für die Provinz 10 Taler an (auf der Provinz liegt noch ein LG, was den Wert von 5 auf 10 Taler erhöht). „Blau“ akzeptiert, woraufhin „Schwarz“ „Blau“ 10 Taler gibt und er ersetzt den blauen Vasallen auf der begehrten Provinz durch einen eigenen. Der blaue Vasall kommt zurück in den Vorrat von „Blau“. „Blau“ gibt „Schwarz“ nun auch das dort vorhandene Luxusgut, welches „Schwarz“ in der nächsten Runde einsetzen kann.



1.3.E. Fortschritt ~ Improvement

„ERA OF TRIBES“ kennt sechs verschiedene Fortschrittsgebiete.

Für jeden Anführer, den ihr hier einsetzt, könnt ihr einen Fortschritt erwerben.

Eure Fortschrittsmarker bleiben jeweils in ihren Bereichen. Dort bewegen Sie sich in Richtung Mitte, wenn ihr einen neuen Fortschritt entwickelt. Dies wird um so teurer, je weiter in der Mitte der Fortschritt liegt. Die Grundkosten könnt ihr der Leiste für Fortschrittspioniere (links: 4, 8, 16 und 32 Taler) entnehmen. Den „Rabattpreis“ für Nachzügler (3, 6, 12 und 24 Taler) findet ihr rechts.

~ Jeder Fortschritt baut auf einem der beiden **darunter** liegenden Seitenzweige auf (Fortschrittsfeld überlappend mit einer kleinen Verbindung). Hat man diesen Fortschritt noch nicht erreicht, so steigen die Kosten um 2, 5 bzw. 10 Taler (bei „SEEFART“ aufgeführt). Fehlen bei einem Fortschritt der Stufe IV beide unteren Seitenzweige, so sind dies 20 Taler.

~ Pro gebauter Stadt sinken die Kosten für **jedes** Fortschrittsprojekt um 1 T.

~ Wenn ihr einen Fortschritt als **erster** erforscht, **bekommt ihr 1 EP**. Alle nachfolgenden Spieler bekommen diesen **nicht, zahlen dafür aber nur den „Rabattpreis“** (rechte Seite).

~ Jeder Fortschritt kostet **immer** mindestens 1 Taler.




NAHRUNG: Verbessert den Ertrag eurer Bauern und Fischer. Wenn ihr einen neuen Fortschritt erreicht, erhaltet ihr 1 bis 3 neue Nahrungsplättchen aus dem Vorrat, die ihr **sofort** auf euren Teller legt. Ab „NAHRUNG II“ können sich auf jeder Provinz permanent 2 Vasallen aufhalten, ein zweiter muss bei **1.5**, also nicht entfernt werden.

KULTUR: Ihr investiert Taler in kulturelle Einrichtungen und vergrößert dadurch euren Einfluss. Bei „KULTUR II“ legt ihr einen +1 Marker für Brot und Spiele auf das Feld „BREAD & CIRCUSES“ eures Spielertableaus. Dieser bringt euch für den Rest des Spieles einen Bonus, wenn ihr das Feld aktiviert. Bei „KULTUR III“ bekommt ihr **insgesamt** sogar +3 Bonus.



SEEFART: Um überhaupt Flotten bauen zu können, benötigt ihr mindestens „SEEFART I“. Je fortschrittlicher ihr seid, desto schneller - und teurer - sind eure Flotten. Sobald ihr einen neuen Fortschritt im Bereich „SEEFART“ erreicht, dürft ihr **sofort und kostenlos** aus euren „FREE VASSALS“ 1 Flotte auf einer **beliebigen** Seeprovinz, welche an eine **beliebige** eurer Landprovinzen angrenzt, platzieren (habt ihr auf „FREE VASSALS“ keinen Vasallen mehr, **dürft** ihr einen von der nächsten Stadt nehmen; eure Moral sinkt dann um 2 Felder).

Auch steigen die Bewegungspunkte (BP ) eurer Flotte mit jedem Fortschritt.

HANDEL: Hier erhöht ihr eure Handelserträge. Diese markiert ihr mit Handelsmarkern zwischen +1 und +11 auf dem Feld „TRADE“ auf eurem Völkertableau. Diese Marker bleiben für den Rest des Spieles liegen und werden weder entfernt, wenn ihr „TRADE“ aktiviert, noch in der Aufräumphase (1.5.). Ab „HANDEL II“ könnt ihr Handelsposten bei euch benachbarten Mitspielern errichten (1.3.A.1.) S. 11).



„Schwarz“ möchte seine Seefahrt von „SEEFART II“ auf „SEEFART III“ verbessern. Dies kostet 16 T plus 5 T, weil „KULTUR II“ fehlt („SEEFART III“ überlappt auf „KULTUR II“). „Schwarz“ hat 4 Städte, das verbilligt den Fortschritt um 4 T. „Schwarz“ muss für den Fortschritt also $16+5-4 = 17$ Taler bezahlen und erhält einen EP.




Im zweiten Beispiel hat „Gelb“ bereits „KULTUR II“ erforscht. Die Erforschung ist für „Schwarz“ nun also um 2 Taler günstiger, weil er ein Nachzügler ist, und um weitere 4 Taler verbilligt, weil er 4 Städte hat. Er bezahlt also nur $8-2-4 = 2$ Taler. Allerdings erhält er keinen EP, da „Gelb“ den Fortschritt vor ihm entdeckt hat.

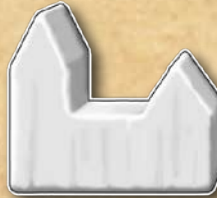




MECHANIK: Neue Waffen, Belagerungsgeräte, das Rad, all dies verbessert eure Kampfkraft, verteuert aber auch die Verstärkung eures stehenden Heeres. Zusätzlich können sich eure Vasallen auch weiter bewegen, wenn ihr hier forscht.

Sobald ihr einen neuen Fortschritt im Bereich „MECHANIK“ erreicht, dürft ihr **sofort** kostenlos einen Vasallen aus „FREE VASSALS“ zu eurem stehenden Heer legen (habt ihr dort keinen Vasallen mehr, dann dürft ihr einen von der nächsten Stadt nehmen; eure Moral sinkt um 2 Felder). Zu Beginn des Spieles haben eure Vasallen 1 BP. Wenn ihr euch bei Mechanik weiterentwickelt, kommen zusätzliche BP () hinzu.

ARCHITEKTUR: Erlaubt euch den Bau von bis zu 8 Städten. Ihr könnt **keine** Stadt bauen, solange ihr nicht mindestens „ARCHITEKTUR I“ erforscht habt.



1.3.F. Brot & Spiele ~ Bread & Circuses

Für jeden Anführer und jedes LG, welche ihr auf diesem Feld platziert, steigt eure Moral um 1 Feld. Habt ihr „KULTUR II“ erforscht, bekommt ihr hier einen Bonus von +1. Für „KULTUR III“ bekommt ihr einen Gesamtbonus von +3.

1.3.G. Revolution ~ Revolution

Der Aufstieg in eine neue Epoche erfordert unterschiedliche Voraussetzungen. Sobald ihr für die Epochen Bronzezeit bis Mittelalter 2 dieser 3 Voraussetzungen erfüllt (alle 3 für den Aufstieg in das Hochmittelalter), könnt ihr eine Revolution ausrufen. Ihr steigt **sofort** in die nächste Epoche auf und bewegt euren Epochenmarker weiter. Die Änderungen werden **sofort** wirksam (z.B.:

+1 Anführer, einmalige Modifikation von Moral, Wachstum oder Handel; Wachstum+1 und Handel+2 gelten nur für die jeweilige Epoche!). Boni für die alte Epoche (ausser Anführer und Moral) werden entfernt.

Wenn der **erste** Spieler in eine neue Epoche aufsteigt:

1. **erhält dieser 2 EP**, alle nachfolgenden Spieler 1 EP.

2. wird der **Barbarenmarker** auf das nächste Feld der Barbarentabelle gezogen.

3. **löst nur er die Wertung einer Einflusskarte aus.** Er **muss** aus den beiden offen liegenden Karten **eine** auswählen und wertet sie:

Der 1. Platz der offenen Einflusskarte bringt 3 EP, der oder die Spieler auf dem 2. Platz bekommen dann 1 EP.

Teilen sich mehrere Spieler den 1. Platz, so erhalten **alle** diese Spieler 2 EP, der oder die Spieler auf dem 2. Platz gehen dann leer aus.

Teilen sich mehrere Spieler den 2. Platz, so erhalten diese je 1 EP.

Die gewertete Einflusskarte kommt danach aus dem Spiel und eine neue Karte wird vom Nachziehstapel aufgedeckt.



„Gelb“ möchte „ARCHITEKTUR III“ erforschen.

„Gelb“ hat 4 Städte und bezahlt als Ägypter nur die Hälfte der Grundkosten für „ARCHITEKTUR“.

Statt 16 Talern muss er also nur 8 Taler abgeben. Seine 4 Städte reduzieren die Kosten nochmals um 4 Taler, so dass „Gelb“ „ARCHITEKTUR III“ für nur 4 Taler erhält. Ein echtes Schnäppchen!

„Gelb“ aktiviert das Feld mit zwei Anführern und platziert zusätzlich 4 Luxusgüter. Die Moral von „Gelb“ steigt also um 6 Felder. Da „Gelb“ auf dem zweiten Feld der Moralreihe steht, steigt er nur 1 Feld und stößt 5 mal oben an, wofür er 5 Taler erhält.



„Rot“ steigt als erster in die „Eisenzeit“ auf. Da er im Moment keine der beiden ausliegenden Einflusskarten erfüllen würde, entscheidet er sich für eine, die dem hinten liegenden Spieler („Schwarz“) EP bringt.

„Schwarz“ erhält 3 EP und deckt dann eine neue Einflusskarte vom Nachziehstapel auf.



! Eine Revolution beendet diese Runde für Dich. Bisher ungenutzte Anführer und Luxusgüter können nicht mehr genutzt werden. Die Autoexpansion entfällt.

! WIRST DU ANGEGRIFFEN, ERHÄLTST DU PRO KAMPF EINE EINHEIT ZUR VERTEIDIGUNG WENIGER !

EPOCHE	VORAUSSETZUNG (2 VON 3)	WIRKUNG (NUR FÜR DIE EPOCHE)
Jungsteinzeit	-	2 Anführer; MO - 1 bei 1.1.
Bronzezeit	3 LG, 1 Stadt, 4 Fortschritte	3 Anführer
Eisenzeit	4 LG, 3 Städte, 8 Fortschritte	3 Anführer; Wachstum +1; MO +3
Antike	5 LG, 5 Städte, 12 Fortschritte	4 Anführer; Handel +2; MO +5
Mittelalter	6 LG, 6 Städte, 18 Fortschritte	4 Anführer; MO +6
Hochmittelalter (3/3)	6 LG, 8 Städte, 20 Fortschritte	4 Anführer

Spielende „normales Spiel“

Spielende „langes Spiel“

1.4. Autoexpansion

Nach dem Einsetzen des letzten Anführer führen alle Spieler, **die dieses vorher noch nicht aktiviert haben**, das Feld „Expansion“ gemäß der Reihenfolge durch.

Die Autoexpansion funktioniert genau wie die normale Expansion bei 1.3.A., ihr könnt nun auch noch LG einsetzen, die ihr in dieser Runde noch nicht benutzt habt (**die einzige Möglichkeit, wo dies ohne Anführer möglich ist**).

„Blau“, „Rot“ und „Schwarz“ führen die Autoexpansion durch. „Rot“ hat sich 2 LG aufbewahrt und erhöht mit diesen sein Wachstum um 2 und kann somit zwei zusätzliche Vasallen platzieren.

„Gelb“ war schon vorher expandiert, um „Schwarz“ anzugreifen und hat keine Autoexpansion mehr.

1.5. Aufräumen

Die Spieler entfernen nun alle Anführer und LG von ihrem Völkertableau für die nächste Runde.

In einer Schlacht eingesetztes Erz wird wieder auf das Feld „REGULAR ARMY“ gelegt.

Auf jeder Landprovinz darf maximal ein Vasall (oder eine Stadt) stehen. Stehen dort nach einer Schlacht oder aus anderen Gründen mehrere Vasallen, entfernt ihr alle bis auf einen (bzw. bis auf die Stadt) und legt sie zurück zu euren „FREE VASSALS“. Verfügt ihr über den Fortschritt „Landwirtschaft II“, so dürfen 2 Vasallen pro Landprovinz stehen bleiben. Auf Seeprovinzen können beliebig viele Flotten stehen.

Karthager und Gallier müssen sich jetzt entscheiden, wie sie ihre LG „ELFENBEIN“ bzw. „WEIN“ in der nächsten Runde nutzen wollen. Möchten Sie diese für Schlachten nutzen, so werden sie zur „REGULAR ARMY“ gelegt, sollen sie als LG benutzt werden, werden sie ganz normal neben das Völkertableau gelegt.



„Blau“ räumt sein Tableau auf. Alle eingesetzten LG und Anführer werden entfernt. Der Bonusmarker bei „HANDEL“ bleibt aber liegen.

Da „Gelb“ nicht über „LANDWIRTSCHAFT III“ verfügt, muss er die 2 Vasallen, die nach einer Schlacht bei der Stadt verblieben sind, nun entfernen und zurück zu seinen Free Vassals legen.



1.6. Runde beenden

Überprüft nun, ob einer der Spieler die Bedingungen für das Spielende erreicht hat (2.1.). Wenn dies der Fall ist, so folgt die Auswertung (2.2.). Ansonsten beginnt eine weitere Runde mit 1.1. .

2. Spielende

2.1. Spielendbedingungen

Ihr habt verschiedene Möglichkeiten, das Spielende bei „ERA OF TRIBES“ einzuleiten. Sobald ein Spieler eine der folgenden Bedingungen erfüllt, bekommt er sofort 3 EP. Erfüllen weitere Spieler in der selben Runde ebenfalls noch eine der Siegbedingungen, so bekommen diese 2 EP. Es gibt **keine** zusätzlichen Punkte, wenn **ein** Spieler mehrere Bedingungen erfüllt.

	normales Spiel	langes Spiel
RUHMREICHER SIEG	bei 1 Spieler 27 EP bei 2 Spielern 25 EP bei 3 Spielern 23 EP bei 4 Spielern 21 EP	bei 1 Spieler 49 EP bei 2 Spielern 44 EP bei 3 Spielern 40 EP bei 4 Spielern 37 EP
TECHNOLOGISCHER SIEG	15 Fortschritte	22 Fortschritte
DOMINANTER SIEG	25 Landprovinzen	35 Landprovinzen
KULTURELLER SIEG	Erreichen der Antike	Erreichen des Hochmittelalters
MILITÄRISCHER SIEG	alle Heimatprovinzen eines Mitspielers erobert	alle Heimatprovinzen aller Mitspieler erobert
TRIUMPHALER SIEG	der Triumphzugmarker und EP-Marker eines Spielers begegnen sich.	

Das **epische Spiel** erfordert die **Erfüllung von mindestens 4 Zielen** des langen Spiels von **einem** Spieler. Derjenige Spieler, welcher das Spielende dann einleitet, erhält 5 EP (die anderen 3 EP). Die Einflusskarten werden normal gewertet.

Die Runde wird nach Erreichen einer beliebigen Siegbedingung durch einen beliebigen Spieler noch zu Ende gespielt. Danach folgt die Auswertung.

Wird das Volk eines Spielers komplett von der Landkarte getilgt, so endet das Spiel in jedem Spielmodus am Ende der Runde. Derjenige Spieler verliert sämtlichen Einfluss.

2.2. Auswertung

PERSÖNLICHE EINFLUSSKARTE: Beginnend mit dem Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten decken nun alle Spieler ihre Einflusskarten auf. Hat ein Spieler seinen Auftrag erfüllt - und nur dann -, erhält er 3 Einflusspunkte. Teilt er sich die Erfüllung mit anderen Spielern (haben er und ein oder mehrere andere Spieler das „meiste“ von etwas), so erhält er 2 EP. 1 EP für den 2. Platz kann der Spieler **nicht** bekommen.

Nur der aufdeckende Spieler kann EP für *seine* Einflusskarte bekommen.

OFFENE EINFLUSSKARTEN:

Danach wertet ihr die **beiden** offen liegenden Einflusskarten. Der 1. Platz der offenen Einflusskarten bringt 3 EP, der oder die Spieler auf dem 2. Platz bekommen dann 1 EP; teilen sich mehrere Spieler den 1. Platz, so erhalten **alle** diese Spieler 2 EP, der oder die Spieler auf dem 2. Platz gehen dann leer aus.

Teilen sich mehrere Spieler den 2. Platz, so erhalten diese je 1 EP.

MORAL:

Addiert bzw. subtrahiert eure Moral von euren Einflusspunkten.

ROTE BARBARENDÖRFER:

Einige der roten Barbarendörfer bringen Sonderpunkte (siehe 5.)

Der Spieler, der nun über die meisten Einflusspunkte verfügt, hat das Spiel gewonnen.



3. Die Einflusskarten

Es gibt 15 verschiedene Einflusskarten. Zu Beginn des Spieles wählt jeder Spieler zunächst eine Einflusskarte (siehe 0.5.), bevor er sich ein dazu passendes Volk aussucht. Jede dieser Einflusskarten gibt einen speziellen (und geheimen!) Auftrag vor, den es zu erfüllen gilt.

Neben dieser persönlichen Einflusskarte - welche jeweils nur von ihrem Besitzer erfüllt werden kann - gibt es noch 2 offene Einflusskarten, die von allen Spielern erfüllt werden können.

Von diesen wird **immer** dann **eine** gewertet, wenn der **erste** Spieler - und **nur** er - durch eine Revolution in eine neue Epoche aufsteigt (1.3.G.) und **beide Einflusskarten am Spielende** (2.2.).

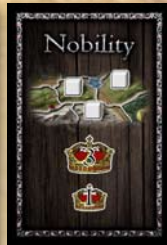
Die Bedeutung dieser offen ausliegenden Karten sollte nicht unterschätzt werden. Gerade die Karten für die Zwischenwertungen bei den Epochenaufstiegen können sehr effektiv sein und viele Punkte bringen.



ADMIRALITÄT:
Verfüge über die meisten Flotten.



KOLONISTEN:
Kontrolliere die meisten Kolonien.



ADEL:
Kontrolliere die meisten Provinzen.



PARTISANEN:
Besitze die meisten historischen Schlachtfelder.



IMPERATOR:
Schreite am weitesten mit deinem Triumphzug fort.



FISCHER:
Beute die meisten Fischgründe aus.



BAUERN:
Kontrolliere die meisten Getreidfelder.



FORSCHER:
Verfüge über die meisten Fortschritte.



BEFREIER:
Befreie die meisten Barbarenprovinzen.



HOLZFÄLLER:
Kontrolliere die meisten Waldprovinzen.



HIRTEN:
Verfüge über die meisten Hügelprovinzen.



BÜRGERTUM:
Nenne die meisten Städte dein Eigen.



HÄNDLER:
Besitze die meisten Luxusgüter.




BERGLEUTE:
Besitze die meisten Bergprovinzen.




GELDADEL:
Verfüge über das größte Vermögen.

4. Die Völker


In „ERA OF TRIBES“ gibt es zehn verschiedene Völker. Jedes Volk hat unterschiedliche Fähigkeiten, die ihr nutzen könnt - und solltet - um eure Ziele zu erreichen. Hierbei ist es wichtig, das Volk mit eurer persönlichen Einflusskarte abzustimmen um möglichst erfolgreich zu sein.




ÄGYPTER: Die Ägypter haben früh begonnen Städte zu gründen. „**ARCHITEKTUR**“-**Fortschritte kosten sie immer nur die Hälfte** der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!). Auch waren ihre Städte sehr gut organisiert und kontrolliert, weshalb du pro Stadt nur **eine** Nahrung abgeben musst und der Moralmalus für die Städte zum Rundenbeginn (1.1.) und bei Steuereinnahmen (1.3.C.) um jeweils 1 geringer ist.




GRIECHEN: Philosophen und Gelehrte sowie eine starke Flotte zeichnen die Griechen aus. **Jeder Fortschritt** (auch die Fortschritte der ersten Stufe) **ist 2 Taler günstiger**. Wenn du Flotten kaufst, erhältst du **zwei Flotten zum Preis von einer**. Allerdings kannst du deine Städte schwerer kontrollieren als andere Völker und hast einen höheren Moralmalus zum Rundenbeginn (1.1.) und bei Steuereinnahmen (1.3.C.), auch **ohne** eine Stadt!




GALLIER: Die Gallier sind berühmt für ihre Druiden und ihre magischen Tränke. Als Gallier zahlst du für die Fortschritte im Bereich „**KULTUR**“ **immer nur die Hälfte** der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!). Am Ende jeder Runde (bei 1.5.) darfst du beliebig viele Luxusgüter „**WEIN**“ zu deiner „**REGULAR ARMY**“ legen. Diese kannst du dort in der nächsten Runde wie „**ERZ**“ einsetzen.




IBERER: Die Iberer sind in der Lage, ihre Schiffe schnell verbessern zu können. Alle **Fortschritte im Bereich „SEEFAHRT“ kosten immer nur die Hälfte** der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!). Außerdem haben sie ein um **1 erhöhtes Wachstum**, was vor allem zu Beginn des Spieles einen Vorteil bedeutet.




GERMANEN: Die Germanen waren Händler aber auch bekannt für ihre schlagkräftiges Heer. **Anführer bringen jeweils einen Bonus von 2 auf „TRADE“**. Wenn du einen Fortschritt bei „**MECHANIK**“ erlangst, **darfst** du 3 Vasallen **kostenlos** aus deinen „**FREE VASSALS**“ der „**REGULAR ARMY**“ hinzufügen. Müsstest du hierfür Vasallen von deinen Städten nehmen, sinkt dabei die Moral **nicht**.




BRITONEN: Ein äußerst widerstandsfähiges Volk, dem seine unerschütterliche Moral oft hilft, eine Schlacht zu seinen Gunsten zu drehen. **Anführer, die du bei „BROT & SPIELE“ einsetzt, steigern deine Moral um je 2 Felder**. Die reichen Fischgründe verstehen die Britonen hervorragend auszunutzen, so dass sie für jede kontrollierte **Fischprovinz 1 zusätzliche Nahrung** bekommen.




RÖMER: Die Römer bezahlen für Fortschritte im Bereich „**Mechanik**“ **immer nur die Hälfte** der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!). Zu Beginn des Spiels legt der Römer seine 5 zusätzlichen Legionen (orange) in den allgemeinen Vorrat. Du darfst dann jede Runde bei der Expansion (1.3.C.1.) eine dieser Legionen **kostenlos in deine „REGULAR ARMY“** legen. Diese kannst du dann zu Schlachten hinzuziehen. Dort werden sie entweder besiegt oder sie gehen danach in den Ruhestand. In beiden Fällen kommen sie zurück in den **allgemeinen Vorrat** und können später wieder rekrutiert werden.



NORDMÄNNER: Auch bekannt als „**Wikinger**“. Alle **Flotten können 2 Felder weiter fahren**; trotzdem müssen sie vorher „**SEEFAHRT**“ erforschen. Jede Flotte der Nordmänner kann **1x** pro Runde **1** angrenzende Landprovinz eines Mitspielers plündern: Vasallen werden bei **1.3.A. 4.)** zu 5/6 geplündert (1-5 auf W6) und bringen 1 T. Städte werden zu 2/6 geplündert (1, 2 auf W6) und bringen 3 T vom Gegner. Bei einer „**6**“ fahren deine Wikinger nach Valhall - zurück zu deinen „**FREE VASSALS**“. Verlierst du durch eine misslungene Plünderung oder einen Kampf eine Flotte, **steigt deine Moral** um 1 Feld. Können die Geplünderten nicht zahlen, sinkt deren Moral pro Taler, den sie **nicht** zahlen können um 1 Feld und du erhältst die Taler aus der **Bank**.



KARTHAGER: Die Karthager verfügten über eine äußerst wirkungsvolle Marine und natürlich über die gefürchteten Kriegselefanten. Wenn du einen Fortschritt bei „**SEEFAHRT**“ erlangst, **darfst** du 3 Vasallen aus deinem Vorrat als Flotten platzieren (auch auf unterschiedliche Wasserprovinzen; ggf. **sinkt** die Moral, wenn du Vasallen von ungebauten Städten nimmst). Am Ende jeder Runde (bei 1.5.) darfst du beliebig viele Luxusgüter „**ELFENBEIN**“ zu deiner „**REGULAR ARMY**“ legen. Diese kannst du dort wie „**ERZ**“ einsetzen.



SLAWEN: Die Slawen verfügen über den Vorteil eines schier unermesslichen Hinterlandes und sie stehen uneingeschränkt hinter ihren Anführern. Dein **Wachstum ist um 2 erhöht** und du kannst viel leichter als andere Völker neue Anführer anwerben, denn du musst auf dem Feld „**DIPLOMACY**“ für einen **neuen Anführer nur 2 Vasallen und 2 Taler** abgeben.

Zu den Symbolen: Wir haben uns bei den Völkersymbolen größtenteils an historischen Vorbildern orientiert. Einige der verwendeten Symbole werden heute leider auch von rechten Gruppierungen verwendet. Von solchen Gruppen distanzieren wir uns ausdrücklich; wir wollen aber die Deutungshoheit dieser Symbole nicht diesen Leuten überlassen:

Irminsul, das Symbol der Germanen, der Weltenbaum, sollte Erde und Himmel verbinden und wurde nach dem Kriegsgott „**Irmin**“ benannt und geht zurück auf den Yggdrasil der nordischen Mythologie.

Ladinez, das Symbol der Slawen, steht für Liebe, Harmonie und Glück in der Familie, hilft gegen den bösen Blick und bringt Fruchtbarkeit in das Haus, das es beschützt.

5. Die Barbaren

Für die Befreiung von Barbarenprovinzen (aufgedrucktes Barbarensymbol und Heimatprovinzen nicht teilnehmender Völker auf dem Spielplan) erhaltet ihr die entsprechenden Barbarenplättchen. Die Plättchen mit grüner Rückseite könnt ihr geheim halten (dann lasst ihr sie verdeckt vor euch liegen und könnt sie zu **jedem** beliebigen Zeitpunkt einsetzen und dann offen vor euch ablegen) oder sofort einsetzen (legt sie dann auch sofort offen vor euch ab). Plättchen mit roter Rückseite bringen euch Zusatzpunkte am Ende des Spiels (diese solltet ihr auf jeden Fall geheim halten) oder mächtige Sofortaktionen, die ihr sofort oder zeitnah einsetzen solltet.

Plättchen, die ihr noch **nicht** eingesetzt habt, könnt ihr **jederzeit** in einer Schlacht als Verstärkung (Söldner) hinzuziehen; sie gelten dann als ganz normale Einheit. Nach der Schlacht legt ihr die verwendeten Plättchen **offen** neben euer Völkertableau. **Diese sind nun benutzt und können nicht mehr verwendet werden.**

GRÜNE BARBARENDÖRFER



MORAL (6x)

Steigert die Moral sofort oder später um 2 oder 3 Felder.



EINFLUSS (3x)

Du erhältst sofort oder später 1 EP.



STÄRKE (3x)

Füge sofort oder später deinem stehenden Heer 2 Milizen hinzu. Diese müssen so bald wie möglich eingesetzt werden.



TALER (8x)

Du erhältst sofort oder später 2, 3 oder 5 Taler.

ZUSATZPUNKTE, JE 2x



FORTSCHRITTE

For.	10	-12	-14	-16	17+
EP	1	2	3	4	5



UNTERSCHIEDLICHE LUXUSGÜTER

uLG	3	4	5	6	7+
EP	1	2	3	4	5



GLEICHE LUXUSGÜTER

gLG	2	3	4	5	6/7
EP	1	2	3	4	5



GEBIETE MIT MIND. 1 VASALL ODER STADT

Gebiete	3	4	5	6	7+
EP	1	2	3	4	5



HANDELSKONTORE

Kontore	2	3	4	5	6
EP	1	2	3	4	5

ROTE BARBARENDÖRFER

SONDERAKTIONEN, JE 2x



FORTSCHRITT

Du kannst sofort oder später einen Fortschritt für die Hälfte der Grundkosten bekommen



ANFÜHRER

Du kannst dir sofort oder später kostenlos einen **grauen** Anführer nehmen.



ANFÜHRER

Anführer	3	4	5	6	7
EP	1	2	3	4	5



TALER

Taler	5	10	15	20	25+
EP	1	2	3	4	5



VERTRÄGE

Verträge	2	4	6	8	10+
EP	1	2	3	4	5

6. Solo-Spiel

Wenn du „ERA OF TRIBES“ alleine spielen möchtest, spielst du nach den normalen Regeln. Du grenzt ein 2-Spieler Spielfeld ein, baust nach den normalen Regeln auf und wählst ein Volk und eine Spielerfarbe. Du spielst allerdings **ohne persönliche** Einflusskarten und mit 2 grauen Anführern.

Dein Ziel ist es, 10 Runden lang den Angriffen der Barbaren zu widerstehen und möglichst viel Einfluss zu erreichen. Der Fokus liegt hier deutlich stärker auf dem Kampf als in einem Mehrspieler-Spiel.

Zu Beginn des Spiels sortierst du aus den Einflusskarten folgende aus: Adel, Bauern, Händler, Holzfäller, Hirten, Kolonisten und Bergleute. Lege den aus diesen Karten gemischten und offenen Stapel neben das Spielfeld und lege die beiden oberen auf die Felder für die Einflusskarten. Wenn du eine Epoche aufsteigst, wertest du eine der Karten, danach wird eine neue auf das nun freie Feld gelegt. Du musst jeweils mehr haben als die einzelnen Barbarenvölker; ansonsten wird normal gewertet.

Die Fähigkeiten der Völker sind unverändert; einzig die Nordmänner dürfen nun auch bei den Barbarenvölkern plündern.

Stelle den Spielerreihenfolge-Marker auf das Feld „40“ der Einflussleiste. **Dies ist nun der Rundenmarker.** Lege die Vasallen weiterer Spielerfarben bereit und weise jedem Barbarenvolk eine dieser Farben zu. Stelle auf jede Heimatprovinz zusätzlich zu den Barbarendörfern einen Vasallen in der entsprechenden Farbe. Von jedem Barbarenvolk legst du nun bei zwei Barbarenvölkern je 6 und bei 3 Barbarenvölkern je 5 der runden Scheiben in den Stoffbeutel.

Du versuchst, innerhalb von 10 Runden das Spielende einzuleiten. Für jede Runde, die Du schneller bist, bekommst du einen zusätzlichen Bonus von 5 Punkten.

Da „ERA OF TRIBES“ eigentlich von dem Zusammenspiel der unterschiedlichen Völker lebt, ist die Asymetrie der Startbedingungen für mehrere Spieler optimiert. Ihr werdet also feststellen, das im Solomodus einige Völker etwas „leichter“ zu spielen sind, als andere.

1. Rundenablauf

1.1. Moral anpassen

Du passt nun nicht nur die Moral an, sondern bewegst auch den Rundenmarker 1 Feld weiter.

1.2. Spielerreihenfolge festlegen

~ entfällt ~

1.3. Aktionen planen und ausführen

Regeln sind unverändert.

1.4. Autoexpansion

Nachdem du deine Runde beendet hast (inklusive der Autoexpansion), expandieren die Barbaren.

Ziehe hierfür eine Scheibe aus dem Stoffbeutel und lege diese dann auf das Feld der Einflusspunkteleiste, auf dem sich auch der Rundenmarker befindet (dies dient der Kontrolle; lege die Scheibe **nicht** wieder zurück in den Beutel).

Jede Landprovinz, die nun an eine der Provinzen dieses Volkes angrenzt, wird besiedelt. Platziert auf **jeder** angrenzenden Landprovinz einen Vasallen.

Müsste eine Provinz eines anderen Barbarenvolkes besiedelt werden, passiert nichts. Normale Barbarendörfer (Plättchen ohne

„Rot“ möchte im Ein-Spieler-Spiel gerne die Römer spielen. Er grenzt sein Spielfeld entsprechend ein und platziert das benötigte Material. Von den Barbarenvölkern der Karthager (gelb), Griechen (blau) und Ägypter (schwarz) kommen je 5 Scheiben in den Stoffbeutel.



Am Ende der 1. Runde zieht „Rot“ eine gelbe Scheibe. Die Karthager expandieren also auf jede angrenzende Landprovinz.



Einige Runden später können die Karthager an Land nicht mehr weiterwachsen und expandieren über See.

Hierbei werden alle Provinzen besiedelt, die am nächsten an einer oder mehreren bestehenden Provinzen liegen. Hier liegen 4 Provinzen jeweils 1 Feld entfernt von 2 bestehenden Provinzen. Alle 4 Provinzen werden besiedelt.



Vasallen auf dem Spielfeldrand) werden einfach durch die Vasallen des entsprechenden Barbarenvolkes „übersiedelt“ und haben dann 2 Einheiten (das Barbarendorf und den Vasallen).

Kann **keine** Landprovinz besiedelt werden, so wird die Provinz besiedelt, die über den Seeweg am **nächsten** liegt. Sind dies mehrere, so werden **alle** diese Provinzen besiedelt (bzw. angegriffen).

Barbaren expandieren **immer** auf **mindestens** 1 neue Provinz

Besiedeln die Barbaren dabei eine deiner Provinzen, so greifen sie diese an. Pro Angriff erhalten die Barbaren **zusätzliche** Milizen entsprechend ihres Wertes auf der Barbarentabelle.

Haben die Barbaren bei einem dieser Kämpfe nur den Konfliktmarker „SCHWERT“ auf ihrer Seite, so ziehen sie **alle** ihre restlichen **Vasallen**, die eigentlich noch angreifen würden, zu diesem Kampf hinzu. **Die verbliebenen Kämpfe finden dann nicht statt!**

Haben sie weiterhin nur das Schwert auf ihrer Seite, greifen sie **nicht** an! Der Triumphzug wird **nicht** bewegt.

Ein geschickter Einsatz deiner „REGULAR ARMY“ kann also durchaus zum Abbruch mehrerer Angriffe führen.

Die Angriffe werden dabei stets in der Reihenfolge der Gebiete durchgeführt und dort von oben nach unten bzw. von links nach rechts (siehe Beispiel rechts).

1.5. Aufräumen

Regeln sind unverändert.

1.6. Runde beenden

Wenn du die Spielbedingungen erfüllt hast oder der Rundenmarker auf dem Feld „50“ der Einflussleiste steht, folgt die Auswertung, ansonsten folgt die nächste Runde.

2. Spielende

2.1. Spielbedingungen

Das Spiel endet spätestens mit dem Ende der 10. Runde. Für das Einleiten des Spielendes bekommst du 3 EP extra. Es gelten die Spielbedingungen für ein normales Spiel.

2.2. Auswertung

Du addierst zu deinen EP deine Moral und ggf. Zusatzpunkte durch rote Barbarendörfer. Die beiden offenen Einflusskarten werden noch gewertet. Hast du das Spielende **vor** der 10. Runde eingeleitet, so erhältst du pro verbliebener Runde 5 EP (erfüllst du eine der Spielbedingungen während der 8. Runde, bekommst du z.B. 10 Punkte extra). Gelingt es dir nicht vor dem Ende der 10. Runde das Spiel zu beenden, so bekommst du 5 EP abgezogen.

Wenn du nun wissen willst, wie deine Leistung war, mag dir die rechte Übersicht ein wenig helfen.

Die griechischen Barbaren greifen an. Die Reihenfolge der Angriffe ist durchnummeriert.



Bei Angriff Nr. 4 erhält der Barbar wegen schlechterer Moral sowie jeweils gleicher Stärke (er greift mit 2 Einheiten an und der Verteidiger bekommt für die Gebirgsprovinz eine Einheit zur Verstärkung) und Mechanik (beide haben „MECHANIK I“) nur den Konfliktmarker „SCHWERT“. Er zieht nun den Vasallen (die Miliz kommt wieder in den Vorrat!) von Angriff Nr. 5 ab und erhält somit den Stärkemarker. Angriff 5 entfällt.

Würde er den Stärkemarker nicht bekommen, weil „Rot“ vorher zusätzliche Einheiten zur Verteidigung postiert hat, so würde der Barbar auch diesen Angriff abbrechen.

Für abgebrochene Angriffe wird der Triumphzug **nicht** bewegt.

Dein Rang nach der Wertung:

-32	Bürger
33-37	Häuptling
38-41	Kriegsherr
42-45	Prinz
46-47	König
48-49	Kaiser
50+	Gott

Wenn du nicht direkt zum Gott erhoben wirst,... nicht traurig sein und gleich nochmal versuchen - vielleicht mit einem anderen Volk.

7. Modulares Spielfeld

Mit dem modularen Spielfeld macht ihr aus „ERA OF TRIBES“ ein waschechtes 4X-Spiel. Ihr habt unterschiedliche Möglichkeiten, dieses Spielfeld zu verwenden.

a) 4X ~ Feste Aufstellung, Welt verdeckt

0. Spielvorbereitung

0.1. siehe Standardaufbau

0.2. siehe Standardaufbau

0.3. entfällt

0.4. bei Aufdecken der Gebietsteile

0.5. Entscheidet euch, ob ihr viel oder wenig Wasser haben wollt. Wenn ihr viel Wasser haben wollt, nehmt alle Teile. Wollt ihr weniger Wasser haben, entfernt ihr bis zu 6 Wasserteile.

Direkt nach der Wahl der Einflusskarte und des Volkes wählt ihr einen passenden Startplatz entsprechend der nebenstehenden Startaufstellungen für 2-6 Spieler.

Einige Startplätze geben euch 1 Taler extra, da sie an weniger Gebietsteile angrenzen.

Platziert auf den Startplätzen die Gebietsteile mit den Heimatprovinzen der gewählten Völker in beliebiger Ausrichtung. Verteilt dann die Plättchen gemäß 0.4..

Mischt nun die restlichen Gebietsteile (Anteil der Wasserteile s.o.) und verteilt sie verdeckt gemäß der Abbildung für eure Spielerzahl. Legt die Randteile passend außen herum. Diese grenzen das Spielfeld ein und verdecken Provinzen, die ihr nicht besiedeln könnt.

0.6. siehe Standardaufbau

0.7. siehe Standardaufbau

0.8. bei Aufdecken der Gebietsteile (s. Standardaufbau)

0.9. siehe Standardaufbau

1. Rundenablauf

Der Rundenablauf entspricht dem normalen Spiel. Wenn ihr ein verdecktes Teil „betretet“ (**1.3.A. 2.**), dreht ihr dieses um und legt es in beliebiger Ausrichtung auf den Spielplan. Ihr dehnt euch dann auf eine Provinz aus, die an diejenige angrenzt, von der aus ihr das neue Gebiet erforscht habt. Grenzt nur Wasser an, **dürft** ihr den Vasallen in eine Flotte umwandeln, wenn ihr mindestens „SEEFART I“ erforscht habt **und** entsprechend Taler abgibt. Ansonsten verbleibt der Vasall auf der Provinz, von der er gestartet ist (und wo er unter Umständen bei **1.5.** entfernt wird).

Teile von Wasserprovinzen gelten als **EINE** Wasserprovinz, bis ihr die jeweils angrenzenden Gebiete entdeckt habt, was auch mit Flotten 1 BP kostet (die Wasserprovinzen werden so nach und nach vergrößert).

Platziert auf dem neuen Gebietsteil die entsprechenden Plättchen (LG, MG, Barbaren, Nahrung; **0.4.** und **0.8.**).



2. Spielende

Die Spielendbedingungen und die Auswertung sind unverändert.

b) 4X ~ Wilde Aufstellung, Welt verdeckt

0. Spielvorbereitung

0.1. - 0.4. wie a)

0.5. Entscheidet euch, ob ihr viel oder wenig Wasser haben wollt. Wenn ihr viel Wasser haben wollt, nehmt alle Teile. Wollt ihr weniger Wasser haben, entfernt ihr bis zu 6 Wasserteile.

Baut dann zuerst den Rahmen entsprechend der Spielerzahl (siehe a)).

Direkt nach der Wahl der Einflusskarte und des Volkes platzierst du das Gebietsteil mit deinen Heimatprovinzen an beliebiger Stelle und in beliebiger Ausrichtung. Die anderen Spieler folgen entsprechend. Es muss jeweils ein Gebiet zwischen eurer und bereits platzierten Gebietsteilen frei bleiben (siehe Beispiel für 4 Spieler rechts).

Verteilt dann die Plättchen gemäß 0.4..

Mischt nun die restlichen Gebietsteile (Anteil der Wasserteile s.o.) und verteilt sie verdeckt.

0.6. - 0.9. wie a)



1. Rundenablauf

wie a)

2. Spielende

Die Spielendbedingungen und die Auswertung sind unverändert.

c) Wilde Aufstellung, Welt offen

0.1. - 0.4. wie b)

Direkt nach der Wahl der Einflusskarte und des Volkes platzierst du dein Gebietsteil mit deinen Heimatprovinzen an beliebiger Stelle und in beliebiger Ausrichtung. Die anderen Spieler folgen entsprechend. Es muss jeweils ein Gebiet zwischen euren und bereits platzierten Gebietsteilen frei bleiben.

Nach der Platzierung der Startgebiete ziehen die Spieler abwechselnd ein Gebietsteil und legen diese offen an **beliebiger** Stelle und in **beliebiger** Ausrichtung an. Die Welt ist hinterher komplett aufgedeckt. Dann startet das Spiel mit normalen Regeln.

d) Freie Gestaltung, Welt offen

Die Spieler gestalten gemeinsam eine Karte. Legt zuerst entsprechend der Spieleranzahl den Rand aus (s. a)). Danach legt ihr gleichzeitig oder abwechselnd Gebietsteile auf den Spielplan, bis dieser fertig ist und ihr zufrieden seid. Beginnt dann ein Spiel nach den normalen Regeln.

Anmerkung zum Balancing:

In das Balancing der unterschiedlichen Völker bei „ERA OF TRIBES“ wurde sehr viel Zeit investiert und wir haben unzählige Testspiele durchgeführt. Dies ist für den modularen Aufbau leider nicht möglich und es kann beim Erforschen neuer Gebiete zu starken Ungleichgewichten zwischen den Spielern kommen. Dies sollte aber die Ausnahme sein und zumindest bei mehr als 2 Spielern gut kompensiert werden können. Wir wünschen euch viel Spaß beim Welten basteln...

Zeigt uns eure Welten auf BGG und auf <https://www.facebook.com/eraoftribes/>



8. Glossar

In der Anleitung treten zahlreiche Begriffe und Abkürzungen auf, deren Bedeutung sich nicht sofort erschließen mag. Diese wollen wir nun näher erläutern:

Aktion: Wenn ihr mit einem oder mehreren eurer Anführer ein Feld aktiviert, ist dies eine Aktion. Nach einer Aktion ist der nächste Spieler in der Spielerreihenfolge an der Reihe.

Anführer: Anführer sind die Spielfiguren, mit denen ihr eure Aktionen ausführt. Jeder Spieler hat 4 Anführer, von denen ihm in Abhängigkeit zur Epoche unterschiedlich viele zur Verfügung stehen. Die neutralen Anführer können auf dem Feld „DIPLOMATIE“ (1.3.D. S. 17) angeworben werden, und stehen den Spielern für den Rest des Spieles zur Verfügung. Die Anzahl der neutralen Anführer hängt von der Anzahl der Spieler ab. Ein neutraler Anführer wartet in einem der roten Barbarendörfer auf seine Befreiung.

Antike: Antike (von lateinisch antiquus „alt, altertümlich, altehrwürdig“) bezeichnet eine Epoche im Mittelmeerraum, die etwa von 600 v. Chr. bis ca. 600 n. Chr. dauerte. Die Antike unterscheidet sich von vorhergehenden und nachfolgenden Epochen durch gemeinsame und durchgängige kulturelle Traditionen. Prägend für die Antike waren der Hellenismus und das Römische Reich.

Autoexpansion: Automatische Expansion am Ende einer Runde (1.4. S. 20); außer nach einer Revolution.

Barbaren: Barbaren leben auf den (erreichbaren) Randprovinzen des Spielplanes und auf den Heimatprovinzen nicht teilnehmender Völker. Wenn ihr Barbaren besiegt, erhaltet ihr Barbarenplättchen, die euch Vorteile verschaffen. Die Fähigkeiten der Barbaren stehen auf dem Spielfeld (die Anzahl der zusätzlichen Milizen und der Mechanikfortschritt ist abhängig von der maximalen erreichten Epoche; die Moral ist immer „0“). Im 1-Spieler-Spiel breiten sich die Barbarenvölker ausgehend von ihren Heimatprovinzen aus.

Bewegungspunkte (BP): Jeder Vasall hat BP entsprechend eures „MECHANIK“-Fortschrittes (maximal 3 BP). Ihr könnt 2 weitere BP für einen Vasallen erhalten, wenn ihr über ein Militärgut „PFERD“ verfügt. Die BP eurer Flotten hängen von eurem „SEEFAHRT“-Fortschritt ab (1.3.A.2.), 1.3.E., S. 11, 12, 18).

Bronzezeit: Die Bronzezeit ist die Periode in der Geschichte der Menschheit, in der Metallgegenstände vorherrschend aus Bronze hergestellt wurden. Diese Epoche umfasst in Mitteleuropa etwa den Zeitraum von 1900 bis 1200 v. Chr. Die ungleiche Verteilung der Metallvorkommen, insbesondere des zur Herstellung benötigten sehr seltenen Zinns, führte zu einem „globalen“ Handelsnetz, welches neben den Waren auch kulturelle Ideen verbreitete und die Ausbildung einer Reichtum anhäufenden Oberschicht ermöglichte.

Diplomatie: Feld eures Völkertableaus, in dem ihr Anführer anwerben, Einfluss erhalten, Startspieler werden und Friedensgespräche führen könnt. Außerdem könnt ihr mit benachbarten Spielern Verträge abschließen (1.3.D. S. 17).

Einflusspunkte (EP): EP benötigt ihr, um das Spiel zu gewinnen. Eine Übersicht, wieviele EP ihr wofür bekommt, findet ihr auf dem Spielfeld.

Eisenzeit: Die Eisenzeit beschreibt die letzte große, vorgeschichtliche Epoche und dauerte in Europa etwa vom 12. bis zum 6. vorchristlichen Jahrhundert. Diese Phase der Menschheitsgeschichte ist durch die Verdrängung des Materials Bronze durch Eisen geprägt, das zunehmend für die Herstellung von Waffen und Werkzeugen verwendet wurde. Die Eisenzeit endete in Mitteleuropa mit dem Beginn des Römischen Reiches und ging dann sukzessive in die Antike über.

Episches Spiel: Vor Spielbeginn einigt ihr euch auf ein normales, langes oder ein episches Spiel. Die Spielbedingungen für das epische Spiel sind schwerer zu erfüllen und es kommt neben einer längeren Spieldauer zu deutlich mehr Konflikten.

Erz: Erz kann in einer Schlacht eingesetzt werden, um die eigenen Truppen zu verstärken (1.3.A.4.) S. 13, 14). Das Erz kann in jeder Runde einmal (!) eingesetzt werden.



Expansion: Hier breitet ihr euch aus, gründet Städte und befreit Provinzen von euren Gegnern (1.3.A.). Der Verzicht auf jeweils 3 Expansion steigert eure Moral um 1 Feld.

Fisch: Fische werden mit Flotten „geerntet“. Jeder Fisch gibt euch +1 Nahrung.

Flotte: Eure Flotten bewegen sich über Wasserprovinzen, können gegnerische Flotten angreifen, Fische „ernten“, Vasallen transportieren, Provinzen besiedeln und gegnerische Städte/Provinzen angreifen (1.3.A.2.), 4.) S. 10 ff).

Fortschritt: Es gibt sechs Fortschrittsgebiete in jeweils vier Stufen (1.3.E.).

Frühmittelalter: Das Frühmittelalter datierte etwa von 600 - 1000 n. Christus. Entgegen der älteren Deutung als „dunkle“ oder „rückständige“ Epoche wird das Frühmittelalter heute wesentlich differenzierter betrachtet. Es ist sowohl von Kontinuitäten als auch vom Wandel im politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Bereich gekennzeichnet. So begann die fortdauernde Teilung Europas und des Mittelmeerraums in einen christlichen und einen islamischen Teil. Mehrere der damals entstandenen Reiche bildeten außerdem die Grundlage für heute noch existierende Staaten.

Gebiet: Sechseckige Spielplanteile, aus denen sich dann das Spielfeld zusammensetzt (0.3.). Die Besiedlung möglichst vieler Gebiete bringt am Ende des Spiels Zusatzpunkte, wenn man das richtige rote Barbarendorf gefunden hat (2.2. und 5.) und entscheidet im Solo-Spiel über die Reihenfolge der Angriffe.

Gebirge: Provinzen mit Gebirge (grau-schwarz) bringen Vorteile bei der Verteidigung (1.3.A.4.) S. 13) und mit der richtigen Einflusskarte Sonderpunkte (2.2. und 3.).

Getreideprovinz: Provinzen mit Getreide (orange-gelb mit Ähre) erhöhen, wenn sie mit einem Vasallen oder einer Stadt besiedelt sind, eure Nahrung um +1. Verliert man eine solche Provinz, so verliert man auch die Nahrung (1.3.A.).

Grundkosten: Die Grundkosten der Fortschritte stehen in der Kostenleiste zwischen „MECHANIK“ und „HANDEL“ bzw. zwischen „KULTUR“ und „LANDWIRTSCHAFT“ die Nachzüglerpreise (1.3.E.). Von den Grundkosten werden die Völkerboni abgezogen.

Heimatprovinzen: Heimatprovinzen sind die Startgebiete der Völker. Auf Heimatprovinzen nicht teilnehmender Völker werden Barbarenplättchen gelegt (0.8.).

Historisches Schlachtfeld (Marker): Nach einer Schlacht mit mehr als fünf beteiligten Einheiten oder Plättchen wird ein Marker +1 platziert. Die in dieser Provinz lebende Bevölkerung ist stolz auf ihre Geschichte und verteidigt ihre Heimat verbissen (1.3.A. 4) S. 16). Nach einer Schlacht mit mehr als 10 beteiligten Einheiten oder Plättchen wird gar ein +2 Marker platziert oder auf diesen erweitert. Mehrere Schlachtfeldmarker auf einer Provinz sind **nicht** möglich.

Hochmittelalter: Als Hochmittelalter gilt etwa die Zeit von 1100 bis 1500 n. Christus. Als Anfangszeitraum ist in der Forschung die Mitte des 11. Jahrhunderts gängig, weil sich ab dieser Zeit ein umfassender Wandel im lateinischen Europa vollzog. Wirtschaftlich und kulturell kam es zu einer neuen Entfaltung. Dieser Wandel wurde durch ein bis in das 14. Jahrhundert anhaltendes Bevölkerungswachstum ausgelöst. Neue Gebiete mussten erschlossen, die Produktionsmethoden zur Erhöhung der Erträge verbessert werden. Dies förderte Handwerk und Handel (einschließlich neuer Handelsrouten) und damit wiederum die Geldwirtschaft. Es kam zur Ausbildung eines Bankensystems, neue Märkte entstanden, die wiederum die Kassen der Städte füllten. Eine seit der Antike nicht gekannte soziale Mobilität entwickelte sich, und zu dem wirtschaftlichen Aufschwung kamen technische Fortschritte.

Hügel: Provinzen mit Hügeln (grün) bringen mit der richtigen Einflusskarte Sonderpunkte (2.2. und 3.).

Hunger: Wenn ihr z.B. durch den Verlust von Nahrungsfeldern Nahrung abgeben müsstet und dies nicht könnt, so nehmt ihr euch ein Hungerplättchen. Bei 1.3.A.1.) reduziert aktiver Hunger euer Wachstum. Bei 1.1. senkt jedes Hungerplättchen (aktiv und bereits beseitigt) eure Moral um 1 Feld - euer Volk vergisst nicht, wenn es einmal hungern musste.

Jungsteinzeit: Die Jungsteinzeit, fachsprachlich auch Neolithikum, ist eine Epoche der Menschheitsgeschichte, deren Beginn in Mittel- und Westeuropa ungefähr ab 6000 v. Chr. mit dem Übergang von Jäger- und Sammlerkulturen zu sesshaften Bauern mit domestizierten Tieren und Pflanzen definiert wird.









Kampfrunde (KR): Jede Schlacht besteht aus mehreren KR. Es folgen solange weitere KR, bis einer der Kontrahenten einen Sieg erringt oder beide Parteien vernichtet wurden (1.3.A.4.) S. 14).

Kampfsequenz: Vorbereitung und Durchführung eines Angriffes in 5 Schritten (1.3.A.4.) S. 13, 14).

Kolonie: Eine oder mehrere (Land-) Provinzen ohne bestehende Verbindung (Landgrenze) zu einer oder mehreren anderen eigenen Provinzen sind Kolonien. Immer, und sobald am Ende der Expansion eines Spielers eine oder mehrere Kolonien entstehen, sinkt die Moral sofort um je 2 Felder (1.3.A.2.), 4.)). Dies passiert auch den zur Zeit passiven Spielern, wenn durch verlorene Schlachten Kolonien entstehen.

Luxusgut (LG): Es gibt 8 verschiedene LG. LG bringen mit der richtigen Einflusskarte Sonderpunkte (2.2. und 3.). Vor allem während des Spieles sind sie wichtig für den Handel (1.3.B.), Brot&Spiele (1.3.F.), das Wachstum (1.3.A.1.) und Epochenaufstiege (1.3.G.). Es gibt rote Barbarendörfer, die weitere Einflusspunkte für gleiche oder unterschiedliche LG bringen (2.2. und 5.).

Wenn man die Kontrolle über eine Provinz, auf welcher ein LG vorkommt, verliert (aus welchen Gründen auch immer), so verliert man auch augenblicklich die Kontrolle über das LG.

Bier.....		Elfenbein.....		Tuch.....	
Diamanten.....		Gewürze.....		Wein.....	
Felle.....		Gold.....			


Marker: Mit den Markern werden die Eigenschaften eures Volkes festgehalten: Moral, Einfluss, Epoche und eure Fortschritte. In Abhängigkeit von eurem Einfluss markiert der Rundenmarker euren Platz in der Spielerreihenfolge (1.2.). Es ist äußerst wichtig, die Marker immer dem aktuellen Stand anzupassen.

Mechanik: Je höher euer Mechanikfortschritt ist, desto weiter können sich eure Vasallen bewegen, desto teurer werden aber auch Einheiten, die ihr in eure „REGULAR ARMY“ stellt. Eine gute Mechanik verbessert eure Chancen in einer Schlacht.

Miliz: Milizen (grau) verbessern eure Stärke in einer Schlacht. Der Verteidiger kann Miliz(en) erhalten bei der Verteidigung einer Gebirgsprovinz, einer Stadt und wenn er von See aus angegriffen wird (1.3.A.4.) S. 13).

Moral (MO): Eure Moral beeinflusst euer Wachstum und eure Vasallen im Kampf. Die Moral wird positiv beeinflusst durch Brot&Spiele (1.3.F.), einige Epochen (1.1.), Kulturfortschritte (1.3.E.), das Errichten von Handelsposten (1.3.A.2.)), das Bewegen des Triumphzuges auf ein rotes Feld der Einflußleiste (1.3.A. 4.) S.16) und Friedensverträge (1.3.D.). Negativ wird die Moral durch Steuern (1.3.C.), Städte und Hungerplättchen am Rundenbeginn (1.1.), Koloniegründungen (1.3.A.2.), 4.)), nicht regierte Vasallen bei der Expansion (1.3.A.1.)), die Ausweisung von Händlern (1.3.A.2.)), Angriffe auf Spieler, die Friedensgespräche führen (1.3.D.), und Eroberungen (1.3.A.4.)) beeinflusst. Sinkt die Moral unter das letzte Feld, so verliert der Spieler je 1 EP. Steigt die Moral über das oberste Feld, so erhält der Spieler je 1 Taler.

Nahrung: Wird von Fisch- und Getreideprovinzen geerntet. Städte verbrauchen je 2 Nahrung. Wenn man die Kontrolle über eine Provinz, auf welcher Nahrung vorkommt, verliert, so verliert man auch augenblicklich das Nahrungsplättchen. Muss man Nahrung abgeben und kann dies nicht, so bekommt man Hungerplättchen. Nahrungsfortschritte erhöhen eure verfügbare Nahrung.

Pferd: Pferde liegen bei eurer „REGULAR ARMY“, wo sie auch im Falle gleich starker Armeen zur Stärke zählen. In jeder Runde kann es **einmal** genutzt werden, um **einem** Vasallen 2 zusätzliche BP zu geben. Legt es danach neben euer Völkertableau. 

Provinz: Alles, was durch Land- oder Wassergrenzen eingegrenzt ist, ist eine Provinz. Es gibt Landprovinzen (Gebirge, Hügel, Wälder, Getreidefelder und Wüsten) und Wasserprovinzen. Einige Provinzen bieten Ressourcen (LG, Pferde oder Erz) oder produzieren Nahrung, die ihr für euer Wachstum benötigt (Fisch oder Getreide). Einige Provinzen sind Heimatprovinzen (s.o.), und auf einigen kommen immer Barbaren vor (Spielfeldrand; 0.8.).

Regular Army: Euer „stehendes Heer“ sind die Vasallen, die ihr angeworben habt (1.3.A.2.)). Ihr könnt sie zu einem Angriff hinzubefehlen (danach gehen sie in den Ruhestand), um eure Stärke für den Angriff direkt zu erhöhen, oder - im Falle eines Gleichstandes bei der Armeestärke - bekommt der Spieler mit dem größeren stehenden Heer (hier zählen auch „ERZ“ und „PFERDE“ sowie ggf. „WEIN“ und „ELFENBEIN“) den Stärkemarker (S. 14).

Runde: Komplette Sequenz von 1.1. bis 1.6..

Seitenzweig: Für die Erforschung der Fortschrittsstufen II bis IV benötigst du 1 bzw. 2 Seitenzweige. Fehlen dir diese, so wird der Fortschritt um einige Taler teurer (1.3.E.).

Söldner: Wenn ihr freie Barbarenplättchen habt, könnt ihr diese zu einem beliebigen Zeitpunkt zu einer Schlacht rufen (1.3.A.4.))

Stadt: Städte könnt ihr bauen (1.3.A.3.) S. 13), wenn ihr die nötigen Architektur-Fortschritte erreicht habt (1.3.E.). Sie verbilligen weitere Fortschritte und ermöglichen die Kontrolle von jeweils 3 zusätzlichen Vasallen. Außerdem stellen Städte eine Miliz, wenn sie angegriffen werden, und sie erhöhen massiv eure Steuererträge. Allerdings sinkt für jede Stadt zu Rundenbeginn die Moral (1.1.), und ihr gebt für jede Stadt 2 Nahrung ab (1.3.A.3.).

Stärke: Die Kampfwürfel zeigen je zwei Symbole für Stärke. Eure Stärke setzt sich bei einem Kampf aus euren an der Schlacht teilnehmenden Vasallen, Milizen und allen anderen Einheiten oder Rohstoffen zusammen (1.3.A.4.).

Taler (T): Währung in Era of Tribes.

Triumphzug: Ein Marker stellt euren Triumphzug dar, welcher sich auf der Einflussleiste entgegen dem Uhrzeigersinn auf euren Einflussmarker zubewegt. Treffen sich beide, so wird das Spielende eingeleitet (1.3.A.4.), 2.1.).

Vasall: Eure Vasallen besiedeln für euch die Provinzen. Zu Beginn des Spieles verfügt ihr über 12 Vasallen in eurem Vorrat („FREE VASSALS“). Wenn ihr versucht zusätzliche Vasallen zu kontrollieren, sinkt eure Moral für jeden Vasallen um zwei Felder, es sei denn, ihr errichtet Städte (1.3.A.1.), 3.)).

Verträge: Ihr bekommt für jede Aktion a) - c) auf dem Feld „DIPLOMATIE“ 1 Vertragsplättchen (1 Vertrag). Diese könnt ihr einsetzen, um Handelskontore bei einem Mitspieler einzurichten (gebt dem Spieler 1 Vertrag an Stelle eines Talers) oder um eine Allianz bzw. einen Provinzkauf zu erzwingen (gebt dafür 3 Verträge an die Bank zurück). Einige Barbarendörfer geben euch am Ende des Spieles Zusatzpunkte für mehrere Verträge in eurem Besitz.

Völkertableau: Auf eurem Völkertableau findet ihr die einzelnen Felder, die ihr aktivieren könnt.

Wachstum: Euer Wachstum setzt sich aus der Summe eurer Moral und eurer Getreide- und Fischprovinzen zusammen und wird durch eure Städte reduziert (1.3.A.1.)).

Wald: Provinzen mit Wald (dunkelgrün) bringen mit der richtigen Einflusskarte Sonderpunkte (2.2. und 3.).

Wasserprovinz: Wasserprovinzen können mit Flotten befahren werden. Einige bieten Nahrung in Form von Fischen. Diese Nahrung erhält derjenige Spieler, der diese Wasserprovinz mit einer Flotte kontrolliert.

Credits

Spielautor:
Arne Lorenz

Grafische Bearbeitung, Gestaltung und Layout:
Arne Lorenz, Marc Exner

Coverdesign:
Radosław Jaszczuk

Copyright © 2019:
Black Beacon Games
Arne Lorenz
Deichstraße 32, 27809 Lemwerder

Lektorat:
Anke Lorenz, André Winter, Patrick van Gompel, Andreas Hüttig, Rouven Schürken und einige mehr.

Vielen, vielen Dank an all die Freiwilligen, die an der Übersetzung der Rundenübersichten beteiligt waren: Hans, Rud, Jan, Henderikus, Bryan, Marc, Alejandro, André, Jonathan und Roman.

Besonderen Dank an **Jakub Mrówczyński** für das wundervolle 3D-Design der Münzen.

Mein Dank an die Testopfer, Rezensenten und an alle Backer:

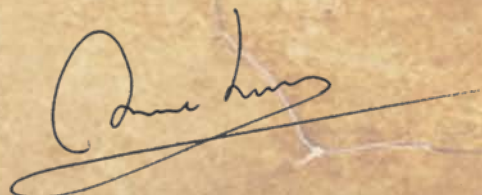
Marco (BGR), Lee (Geek City USA), Philippe (Les Jeux des Chaps), Dirk (Würfelmagier), Stephan (Boardgame Digger), Tomasz (Gambit TV), Christian (Brett&Pad), Michael (Brettspielen Köln), Dennis, Bettina, Sigrid, Andreas, Simone, Marc, Thorsten, Hanno, André, Tobias, Christian, Jasmin, Torben, Jens, Jörg, Jacek, Stefan, Stephan, Kevin, Uwe, Nico, Peter, Viktor, Michael, Judith, Daniel, Sebastian, Alex, Jamie,.....

und natürlich an die vielen, vielen Leute, die mir online stets mit vielen guten Ratschlägen und Aufmunterung zur Seite standen.

Der allerallergrößte Dank gilt aber meiner Frau Anke, die mir vor, während und nach dem Kickstarter den Rücken freigehalten hat, für Testspiele zur Verfügung stand und mich in jeder Hinsicht unterstützt. Danke!!

Ohne euch alle wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Danke!
.... und viel Spaß!



REGULÄRE ARMEE, ERZ & ANDERES

Platziere hier die Vasallen, die du während der Expansion zur Armee ausgebildet hast, sowie die, die du kostenlos bei „MECHANIK“-Fortschritten bekommst. Hier lagerst du auch dein Erz. Pferde geben **einem** Vasallen 2 zusätzliche BP. Gallier und Karthager können am Ende einer Runde auch zusätzlich Wein bzw. Elfenbein hier einsetzen.

FREIE VASALLEN (12)



Hier liegen die Vasallen, die du zur Expansion nutzen kannst. Weitere Vasallen kannst du für je 2 von ungebauten Städten „kaufen“, oder du baust die Städte und verschiebst die bei der Stadt verbliebenen Vasallen auf dieses Feld. Solange du keine Stadt gebaut hast, bekommst du 6 T bei „STEUERN“. Vasallen, die zum Städtebau genutzt wurden oder bei 1.5. entfernt werden, sowie besiegte Armeen, legst du zurück auf dieses Feld.

A EXPANSION



Platziere neue Vasallen entsprechend deines Wachstums (s. Teller) auf bestehenden Vasallen oder Städten.

Addiere oder subtrahiere deine Moral.

Addiere +1 für jedes und +2 für jeden.

Nimm die Vasallen von deinen „FREE VASSALS“. Nimmst du Vasallen von ungebauten Städten, sinkt die je um 2. Für je 3 Expansion, die du nicht nutzt, steigt die um 1.



Mache die neu eingesetzten Vasallen zu Flotten („X“ Taler), zu Armeen („X“ Taler), zu Handelsposten (+2 und 1 T oder 1 an Mitspieler; nimm), oder lasse sie als Vasallen an Land. Bewege dann alle Vasallen und Flotten entsprechend deines Mechanik- bzw. Seefahrtsfortschrittes.



Baue Städte, wenn du 3 Vasallen auf einer Provinz hast und über den nötigen Architekturfortschritt verfügst. Lege alle freigewordenen Vasallen auf das Feld „FREIE VASALLEN“. Du erhältst 1 EP und gibst 2 ab.



Führe deine Konflikte in beliebiger Reihenfolge aus.

B HANDEL



Aktiviere das Feld mit mindestens einem Anführer. Du erhältst für jedes, jeden und deine je 1 T.

C STEUERN



Du erhältst Taler aus dem Vorrat entsprechend der Anzeige auf deiner zuletzt gebauten Stadt (oder 6 T ohne Stadt) multipliziert mit der Anzahl deiner eingesetzten.

Pro sinkt deine um 3 Felder und pro um 1 Feld.

A 2.) an Spieler: bezahle Handelskontor mit anstelle 1 Taler

D A), B) an Bank: erzwinge Allianz oder Handel mit

D

DIPLOMATIE

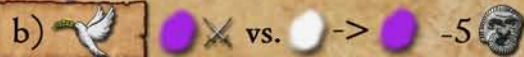


+1

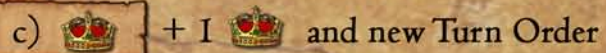
Wähle pro Anführer 1 der 3 Aktionen a) - c). Für diese Aktionen bekommt ihr je einen.



Gib 3 Vasallen aus „FREIE VASALLEN“ in den Vorrat und bezahle 3 T. Nimm dir 1 für den Rest des Spieles. Diesen darfst du in dieser Runde direkt einsetzen.



Du bist so dermaßen diplomatisch, dass deine Gegner 5 verlieren, wenn sie dich in dieser Runde angreifen.



Du erhältst 1 EP und darfst in der nächsten Runde die Rundenreihenfolge bestimmen. Stelle deinen Anführer auf dem Spielfeld auf den Ring bei „TURN ORDER“. Diese Aktion darf nur 1 Spieler pro Runde ausführen.

Zusätzlich darfst du pro hier eingesetztem Anführer:

A) Einem Spieler für 5 T eine Provinz abkaufen. (+ jeweils 5 T, wenn dort ein oder eine ist).

B) Mit einem Spieler eine Allianz schließen.

Tauscht 1 aus. Beide +1 EP und +2.

E

FORTSCHRITT



Für jeden darfst du einen erforschen. Der 1. Spieler bezahlt je nach Stufe 4, 8, 16 oder 32 T und erhält 1 EP. Die nachfolgenden Spieler bezahlen nur 3, 6, 12, 24 T, erhalten aber keinen EP. Fehlende Seitenzweige darunter erhöhen die Kosten um 2, 5 bzw. 10 T. Jede verbilligt jeden Fortschritt um 1 T; der Mindestpreis ist immer 1 T.

„LANDWIRTSCHAFT“: Jede Stufe bringt dir 1-3 neue Nahrung. Die 3. Stufe erlaubt es dir, bei 1.5. 2 Vasallen pro Provinz zu unterhalten.

„KULTUR“: Bringt zusätzliche EP. Teilweise steigt die Moral oder du bekommst einen permanenten Bonus auf „Brot&Spiele“.

„SEEFAHRT“: Du kannst Flotten bauen und erhältst 1 Flotte kostenlos. Weitere Flotten kosten 2 T. Je nach Stufe werden die Flotten schneller und teurer.

„HANDEL“: Handelsmarker bringen permanente Erträge auf dem Handelsfeld (+1 bis +11). Ab „Handel II“ könnt ihr Handelsposten errichten.

„MECHANIK“: Du kannst Armeen ausbilden und erhältst 1 Armee kostenlos. Weitere Armeen kosten X T. Die Armeen werden teurer und die Vasallen schneller.

„ARCHITEKTUR“: Du darfst nun Städte gründen. Je höher die Stufe, desto mehr Städte darfst du bauen.

F

BROT & SPIELE



Aktiviere das Feld mit mindestens einem Anführer. Deine steigt für jedes, jeden und deine um je 1 Feld.

G

REVOLUTION



Revolutioniere, wenn du mind. 2 der 3 Voraussetzungen (und) erfüllst. Deine Runde endet sofort! Wirst du angegriffen, erhältst du jeweils 1 Einheit weniger.