

ERA OF TRIBES



Modulares Spielfeld

4 X - Deutsch



2. Edition

Modulares Spielfeld

Mit dem modularen Spielfeld macht ihr aus „ERA OF TRIBES“ ein waschechtes 4X-Spiel.

Ihr habt 4 unterschiedliche Varianten [A) - D)], dieses Spielfeld zu verwenden. Bei 2 dieser Varianten werden einige Gebietsteile nach der Wahl der Völker und Einflußkarten „gedraftet“, um trotz des hohen Zufallsfaktors keine Spieler durch Pech beim Aufdecken der Karten zu benachteiligen (*Ihr könnt natürlich auch ohne dieses „Draften“ spielen, allerdings kann das heftige Effekte haben! Ich will da kein Gejammer hören!*).

A) 4X ~ Feste Aufstellung, Welt verdeckt

0. Spielvorbereitung

- 0.1. siehe Standardaufbau
- 0.2. siehe Standardaufbau
- 0.3. entfällt
- 0.4. beim Aufdecken der Gebietsteile
- 0.5. Einflusskarte und Volk wählen, Spielfeld vorbereiten
 - 0.5.1. viel oder wenig Wasser

Entscheidet euch, ob ihr in einer Welt mit viel oder wenig Wasser spielen wollt.

Wenn ihr viel Wasser haben wollt, entfernt bis zu 6 zufällige Gebiete mit Land (*keine Heimatprovinzen!*). Wollt ihr weniger Wasser haben, entfernt ihr bis zu 6 Wasserteile. *Legt die entfernten Gebietsteile jeweils zurück in die Box.*

0.5.2. Spielfeld eingrenzen

Legt aus den Randteilen den entsprechenden Rahmen (*wenn ihr auch das Blankboard habt, könnt ihr darauf verzichten*). Diese grenzen das Spielfeld ein und verdecken Provinzen, die ihr nicht besiedeln könnt.

Entfernt für mehr Konflikte die Cyanfarbigen Gebiete.



0.5.3. Einflußkarte und Volk wählen

Direkt nach der Wahl der Einflusskarte und des Volkes (*siehe Hauptregel*) wählt ihr einen passenden Startplatz entsprechend der nebenstehenden Startaufstellungen für 2-6 Spieler (*die beiden mit einem Taler markierten Startplätze bei 6 Spielern geben dem Spieler, der diese wählt 1 T extra Startkapital, da diese geringfügig benachteiligt sind*).

Plaziert auf den gewählten Startplätzen die Gebietsteile mit den Heimatprovinzen der gewählten Völker in beliebiger Ausrichtung und verteilt dann die Nahrungs-, MG- und LG-Plättchen gemäß 0.4..

0.5.4. Gebietsteile draften

Nehmt nun den Stapel mit den verdeckten Gebietsteilen, mischt diesen und teilt an jeden Spieler 4 Teile aus. Wählt aus diesen 4 Teilen ein Teil aus, legt dieses verdeckt vor euch ab und gebt die restlichen 3 Teile an euren linken Nachbarn. Wiederholt dies insgesamt dreimal, bis jeder Spieler 3 Gebietsteile gewählt hat (*ihr könnt auch weniger oder gar nicht draften; s.o.*). Legt die übrigen Teile zurück auf den Stapel.

0.5.5. Welt bauen

In der Startreihenfolge platziert ihr nun eure gewählten Gebietsteile verdeckt neben eure Heimatgebiete auf die mit einem roten Pfeil markierten Gebiete. Mischt nun den Stapel mit den restlichen Gebietsteilen und verteilt diese verdeckt auf die noch freien Felder.

0.6. siehe Standardaufbau

0.7. siehe Standardaufbau

0.8. beim Aufdecken der Gebietsteile (s. Standardaufbau)

0.9. siehe Standardaufbau



1. Rundenablauf

Der Rundenablauf entspricht dem normalen Spiel. Wenn ihr ein verdecktes Teil mit einem Vasallen „betretet“ (1.3.A. 2.), dreht ihr dieses um und legt es in beliebiger Ausrichtung auf den Spielplan (wobei es völlig unerheblich ist, ob dieses Teil ursprünglich von einem Spieler platziert oder zufällig gelegt wurde). Ihr platziert den Vasallen dann auf eine Provinz, die an diejenige angrenzt, von der aus ihr das neue Gebiet erforscht habt (wenn der Vasall noch BP übrig hat, darf er sich auch weiterbewegen).

Grenzt nur Wasser an, **dürft** ihr den Vasallen in eine Flotte umwandeln, wenn ihr mindestens „SEEFART I“ erforscht habt **und** entsprechend Taler abgebt. 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, die sich über mehrere Gebiete erstrecken, gelten jeweils als **eine** Wasserprovinz, bis ihr die jeweils angrenzenden Gebiete entdeckt und damit die Wasserprovinzen vervollständigt habt (Die Wasserprovinzen werden also durch das Aufdecken weiterer Gebiete nach und nach vergrößert. Dies gilt auch für die kleinen Eckfelder!).

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

Beispiel:

Die Flotte der Britonen möchte die beiden angrenzenden Gebiete erkunden. Hierfür bewegt diese sich erst nach Süden (1), um das erste Gebiet zu erkunden und dann nach Westen, um das zweite Gebiet zu erkunden (2). **Beide** Schritte kosten die Flotte je 1 BP, so daß diese nun aufgebraucht sind, da der Britone bis jetzt nur „NAVIGATION I“ erforscht hat.

2. Spielende

Die Spielendbedingungen und die Auswertung sind unverändert.

Die Spieler in einem 4-Spieler-Spiel haben alle ein oder zwei neue Gebiete entdeckt (welche sie zuvor platziert haben) und diese entsprechend ihrer Vorstellungen ausgerichtet.

Die **Griechen** habe sich mit Wasser etwas von den **Römern** abgegrenzt und streben eine friedliche Koexistenz mit den **Slawen** an.

Die Flotte der **Britonen** hat mit einem BP die Wasserprovinz vergrößert und ein neues Gebiet entdeckt, ohne die Fischprovinz aufzugeben.

Die **Römer** haben zwei Gebiete mit Barbaren aufgedeckt und wollen diese nun nach und nach besiegen. Gegen die Barbaren im Süden haben sie direkt ihre erste Schlacht gewonnen.



B) 4X ~ Wilde Aufstellung, Welt verdeckt

0. Spielvorbereitung

0.1. - 0.5.2. wie a)

0.5.3. 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 euren und bereits platzierten Gebietsteilen frei bleiben (*siehe rechts*).

Verteilt dann die Plättchen gemäß 0.4..

0.5.4. wie a)

0.5.5. Platziert nun eure Gebietsteile in Spielreihenfolge angrenzend an eure Heimatgebiete. Ihr dürft eure Gebiete auf jedes beliebige angrenzende Feld legen. Bedenkt hierbei aber, daß derjenige die Ausrichtung des Gebietes bestimmt, der dieses entdeckt!

Für jedes Gebietsteil, welches ein Spieler **nicht** anlegen kann, erhält er 2 Taler aus der Bank (*siehe Abb. rechts: Spieler Nr. 4 kann als letzter in der Reihenfolge nur 2 Teile legen und erhält als Entschädigung 2 T.*). Die Gebietsteile, die ihr nicht anlegen könnt werden vor dem Verteilen der restlichen Gebiete wieder in den Stapel gemischt.

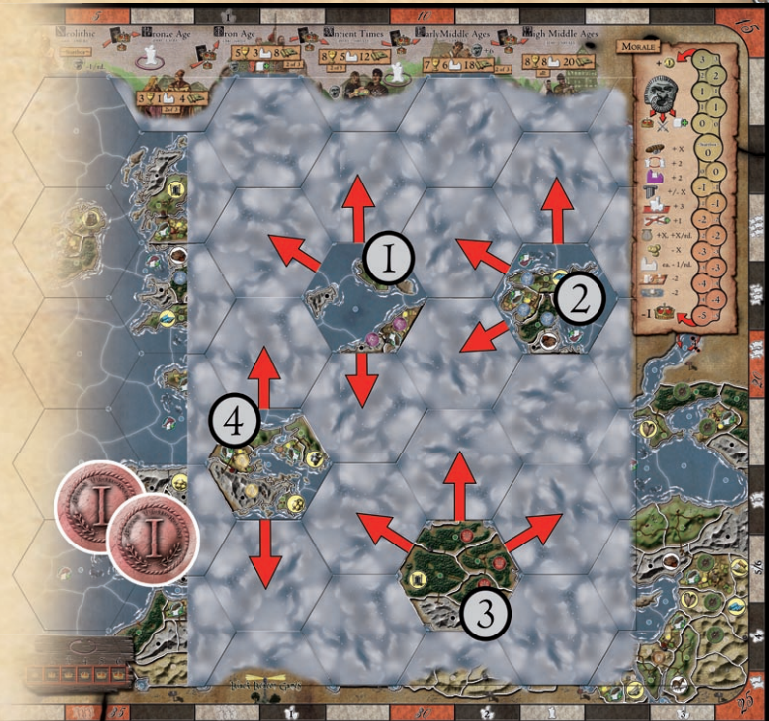
0.6. - 0.9. wie a)

1. Rundenablauf

wie a)

2. Spielende

Die Spielendbedingungen und die Auswertung sind unverändert.



c) Wilde Aufstellung, Welt offen

0.1. - 0.4. wie a)

0.5. Direkt nach der Wahl der Einflusskarte und des Volkes platziert jeder Spieler sein Heimatgebiet 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 (kein Drafting!).

Nach der Platzierung der Startgebiete zieht ihr abwechselnd ein Gebietsteil und legt dieses offen an **beliebiger** Stelle und in **beliebiger** Ausrichtung an (*Gebietsteile, die an die Heimatgebiete anderer Spieler angelegt werden und nicht gleichzeitig an euer Heimatgebiet, dürfen von diesem gedreht werden*).

Die Welt ist hinterher komplett aufgedeckt. Dann startet ihr das Spiel mit normalen Regeln.

d) Freie Gestaltung, Welt offen

Ihr gestaltet gemeinsam eine Karte. Legt zuerst entsprechend der Spieleranzahl den Rand aus (s. a)). Danach legt ihr abwechselnd Gebietsteile auf den Spielplan, bis dieser fertig ist und ihr zufrieden seid. Beginnt danach 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. Sean „slickdog“ hatte die Idee, dies mit „Drafting“ einiger Gebietsteile zu kompensieren, was hervorragend funktioniert. Vielen Dank hierfür Sean!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Welten basteln...



Zeigt uns eure Welten auf BGG und auf

<https://www.facebook.com/eraoftribes/>

