

2.2.

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. <i>Handel ~ Trade</i>	16
0.1.	Spieldauer bestimmen	6	1.3.C. <i>Steuern ~ Taxes</i>	16
0.2.	Startspieler ermitteln	6	1.3.D. <i>Diplomatie ~ Diplomacy</i>	17
0.3.	Spielfeld aufbauen	6	1.3.E. <i>Fortschritt ~ Improvements</i>	18
0.4.	Luxus- und Militärgüter verteilen	7	1.3.F. <i>Brot&Spiele ~ Bread&Circuses</i>	19
0.5.	Einflusskarte und Volk wählen	7	1.3.G. <i>Revolution ~ Revolution</i>	19
0.6.	Spielermaterial verteilen	8	1.4. Autoexpansion	20
0.6.1.	Taler	8	1.5. Aufräumen	20
0.6.2.	Anführer	8	2. Spielende	21
0.6.3.	Städte und Vasallen	8	2.1. Spielendbedingungen	21
0.6.4.	Marker	8	2.2. Auswertung	21
0.6.5.	Triumphzug	8	3. Die Einflusskarten	22
0.7.	Einen Fortschritt auswählen	8	4. Die Völker	23
0.8.	Barbarenplättchen verteilen	8	5. Die Barbaren	24
0.9.	Konflikttableau	8	6. Solo-Spiel	25
1.	Rundenablauf	9	7. Coop-Spiel	27
1.1.	Moral anpassen	9	8. FAQ	27
1.2.	Spielerreihenfolge festlegen	9	9. Glossar	28
1.3.	Aktionen planen und ausführen	9	10. Symbole und Abkürzungen	31
1.3.A.	<i>Expansion ~ Expansion</i>	10	Aktionsübersicht	32
1.)	<i>Vasallen einsetzen</i>	10		
2.)	<i>Vasallen und Flotten bewegen</i>	10		
3.)	<i>Städte gründen</i>	13		
4.)	<i>Schlachten schlagen</i>	13		

Spielmaterial

1 Spielfeld



5 römische Legionen
(kleine Holzwürfel)



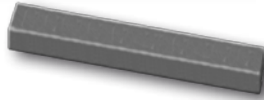
1 Barbarenmarker



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



Aufbaubeispiel für 4 Spieler

- 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 (4 Spieler)



Spielmaterial verteilen

- 1 Jeder Spieler erhält 5 Taler (0.6.1.) und:
- 2 Stellt 2 eurer Anführer auf euer Völkertableau (0.6.2.)
- 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 (0.6.3.)
- 5 Stellt 12 Vasallen auf „FREE VASSALS“ (0.6.3.)
- 6 Platziert von diesen je 1 auf jede eurer Heimatprovinzen (0.6.3.)
- 7 Nehmt euch dort vorkommende Luxusgüter und Nahrung (0.6.3.)

Marker verteilen

- 1 Platziert 1 eurer Marker auf der Epoche „NEOLITHIC“ (0.6.4.)
- 2 1 Marker auf „STARTBOX“ der Moralleiste (0.6.4.)
- 3 Platziert auf jedem der 6 Außenfelder des Fortschrittbaumes 1 eurer Marker (0.6.4.)
- 4 Stellt euren Triumphzug auf das entsprechende Feld der Einflussleiste (24 bei 4 Spielern) (0.6.5.)

Spielmaterial & Spielfeld

- 10 Graue Anführer (7 bei 4 Spielern)
- 11 Konflikttableau mit Konfliktmarkern, Milizen, Legionen und Würfeln (0.9.)
- 12 Rundenreihenfolge
- 13 Einflussmodifikatoren
- 14 Fortschrittsbaum
- 15 Barbarentabelle

Spielvorbereitung

- 1 Wählt eine Farbe und bestimmt die Spielerreihenfolge (0.2.)
- 2 Platziert die Einflussmarker in umgekehrter Reihenfolge (0.2.)
- 3 Wählt ein Spielfeld und markiert die Grenzen (0.3.)
- 4 Nahrungsplättchen platzieren (0.4.)
- 5 Platziert die Luxus- und die Militärgüter (0.4.)
- 6 Jeder Spieler erhält 2 Einflusskarten, wählt 1 aus und legt die andere auf 3 (0.5.)
- 7 Wählt passend dazu ein Volk aus und nimmt auch das entsprechende Völkertableau (0.5.)
- 8 Mischt den Einflusskartenstapel und legt 2 Karten offen aus (0.5.)



Fortschritt wählen & Barbaren vorbereiten

- 5 Jeder Spieler wählt 1 kostenlosen Fortschritt (0.7.)
- 6 Sämtliche Vorteile sind sofort wirksam (0.7.)
- 7 Legt Barbarendörfer verdeckt auf die Heimatprovinzen nicht teilnehmender Völker...
- 8 ...und auf die entsprechend markierten Felder (0.8.)
- 9 Legt den Barbarenmarker auf das erste Feld der Barbarentabelle (0.8.)

0. Spielvorbereitung

0.1. Spieldauer bestimmen

Bestimmt zuerst, ob ihr ein normales Spiel spielen möchtet (etwa 30min/Spieler), ein langes Spiel (ca. 45min/Spieler), ein episches, welches etwa 1 Stunde pro Spieler dauert oder eine Kombination. 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 bei 5 oder 6 Spielern (*nicht im Basisspiel enthalten*) das ganze Spielfeld. Die „Fernen Länder“ (Island, Mittelamerika und mittlerer Osten), die auf dem Spielfeld abgebildet sind, nehmen nur teil, wenn diese durch angrenzende Gebiete erreichbar sind. Wenn ihr mehr Interaktion (Konflikte) haben möchtet, könnt ihr ein kleineres Spielfeld nehmen. Dies ist für die ersten Spiele aber nicht empfohlen.

2-SPIELER-VARIANTEN

(für mehr Interaktion könnt ihr die türkisen Gebiete weglassen)



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.





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 bzw. eine Variante für einen weiteren Spieler benutzen.

0.4. Nahrung, Luxus- und Militärgüter verteilen

Legt auf jede Land- oder Wasserprovinz, die ein Nahrungs- (blau), Luxus- (gelb) oder Militärgütersymbol (weiß) 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 offen auf die beiden Felder mit der Krone des Spielfeldes.

Platziert die Plättchen auf den entsprechenden Symbolen.



Nachdem alle Spieler ihre Einflusskarte und ihr Volk gewählt haben, werden 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 (im Folgenden „T“).

0.6.2. Anführer

Jeder Spieler bekommt 4 Anführer in seiner Farbe. 2 davon legt er neben sein Völkertableau, die 2 anderen platziert er jeweils auf den entsprechenden Platzierringen beim Epochenfeld „Bronze Age“ und „Ancient Times“.

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 (LG), 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“)
- das Feld „STARTBOX“ der Moralleiste
- jedes Außenfeld des Fortschrittsbaumes.

0.6.5. Triumphzug

Stellt die Triumphzugmarker - abhängig von der Spielerzahl - auf die entsprechenden Felder der Einflussleiste. Verwendet die transparenten Markierungen bei einem langen Spiel.

0.7. Einen Fortschritt auswählen

Die Spieler suchen sich nun **kostenlos** einen **beliebigen** (auch identischen!) Fortschritt der ersten Stufe aus und setzen den 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 zufällig auf die Heimatprovinzen der nicht teilnehmenden Völker und die Provinzen mit Barbarensymbol verteilt. Der Barbarenmarker wird auf das erste Feld der Barbarentabelle auf dem Spielfeld gelegt.

0.9. Konflikttableau

Legt das Konflikttableau, die Milizen (ggf. Roms Legionen), die Konfliktmarker und die Würfel neben das Spielfeld. Von den grauen Anführern werden (**Spieleranzahl x2**) -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 „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 „LANDWIRTSCHAFT“ weiterzuentwickeln. „Schwarz“ legt seinen Marker auf das 1. Feld -so wie zuvor „Rot“- und 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:

1. **Moral der Spieler anpassen** entsprechend ihrer Epoche und der Anzahl ihrer Städte (1.1., S.9).
2. **Neue Spielerreihenfolge** festlegen (1.2., S.9).
3. **Aktionen planen und Anführer einsetzen** (1.3.A.-G., S.9-19).
4. **Autoexpansion** der Spieler, die in dieser Runde noch nicht expandiert haben (1.4., S.20).
5. **Völkertableaus aufräumen** (1.5., S.20).

Erfüllt ein Spieler in einer Runde die Voraussetzungen für das Spielende (2.1., S.21), so wird die Runde zu Ende gespielt und es folgt die Auswertung (2.2., S.21). Wenn nicht, geht das Spiel in die nächste Runde (1.1., S.9).

1.1. Moral anpassen

Die **zuletzt gebaute Stadt** auf dem Völkertableau gibt an, wie stark eure Moral (MO) sinkt (bei den meisten Völkern **-1 pro Stadt**).

In der **Jungsteinzeit** zusätzlich **MO -1** pro Runde.

Für jedes **aktive Hungerplättchen** auf eurem Teller auch **MO -1**.

Sinkt die Moral **unter -5**, so verliert der Spieler **je** über die Leiste hinausgehendes Feld **1 EP**. Können keine EP mehr abgegeben werden, so entfernt er jeweils **1 Vasallen** seiner Wahl vom Spielfeld (zurück auf „FREE VASSALS“). Habt ihr **keine** Vasallen mehr, so **endet** das Spiel am Ende der Runde.

Steigt die Moral über das oberste Feld (+3), so erhält der Spieler jeweils **1 Taler**.

1.2. Spielerreihenfolge festlegen

Der Spieler mit den wenigsten EP beginnt die Runde, es folgen die Spieler nach Höhe ihrer 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 Marker stehen dann dahinter, so dass die Reihenfolge immer gut ablesbar ist.

1.3. Aktionen planen und ausführen

In Spielerreihenfolge wählen die Spieler abwechselnd eine Aktion und platzieren hierfür einen (oder mehrere) Anführer sowie gegebenenfalls noch LG auf das entsprechende Feld des Völkertableaus. Die Aktionen werden **sofort** ausgeführt.

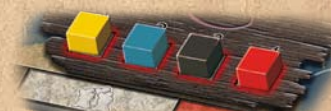
Es folgt der in der Reihenfolge nächste Spieler, bis **alle** Spieler **alle** ihre Anführer eingesetzt haben.

„Blau“ hat 4 Städte und verliert somit 4 Moral. Diese 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!

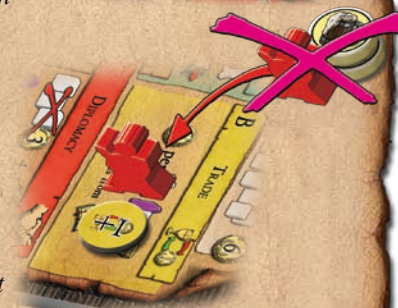


Die Reihenfolge auf der Einflussleiste wird direkt auf die Spielerreihenfolge übertragen, so dass die Spieler mit den wenigsten Einflusspunkten zuerst an der Reihe sind.

„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 aktiviert und ist zwischenzeitlich 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.



! 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.



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.

Achtung: Wenn ihr dieses Feld **nicht** in der Aktionsphase mit einem Anführer aktiviert, wird es auf jeden Fall **nach** der Aktionsphase **ohne Einsetzen eines Anführers** aktiviert (1.4. Autoexpansion S. 20).
! Das Feld wird NICHT ein 2. Mal aktiviert, wenn es zuvor mit einem Anführer aktiviert wurde !

Jedes LG, welches ihr hier platziert, steigert euer Wachstum um 1 Vasallen (**auch** in der Autoexpansion). Jeder Anführer, den ihr hier platziert, steigert euer Wachstum um 2 Vasallen (**nur** bei Aktivierung). Dieses Feld ist in 4 einzelne Bereiche [1.) - 4.)] gegliedert, die **nacheinander** ausgeführt werden:

1.) Vasallen einsetzen

Berechnet euer Wachstum:

+1 pro Nahrung bzw. -1 pro Hunger auf eurem Teller,
+1 pro platziertem LG, +2 pro platziertem Anführern, +/-Moral

Summe positiv:

Stellt maximal so viele Vasallen aus euren „FREE VASSALS“ auf bereits bestehende **Vasallen oder Städte**.

Je maximal einen!

Kein Wachstum auf Flotten!

Summe negativ:

Entfernt Vasallen, Flotten oder Handelsposten eurer Wahl und legt diese zurück zu euren „FREE VASSALS“.

Wenn ihr Hunger beseitigt (1 Nahrung und 1 Hunger heben sich gegenseitig auf), **bleibt** das Hungerplättchen **neben** eurem Tableau und **kostet euch am Ende des Spieles 1 EP!**

Für jeweils 3 Wachstum, auf die ihr verzichtet, steigt eure Moral um 1 Feld (dafür sind keine „Free Vassals“ nötig).

Zu Beginn des Spieles habt ihr 12 Vasallen im Vorrat. Ihr bekommt pro Stadt, die ihr gründet (siehe 3.)), 3 zusätzliche Vasallen. Ihr könnt auch vorher Vasallen von den Städten auf dem Völkertableau nehmen (von rechts nach links). Da diese Vasallen nicht mehr richtig regiert werden können, geben diese je -2 MO.

Vasallen werden niemals wieder auf die Stadtleiste zurückgestellt (wenn ihr z.B. eine Schlacht verliert), sondern immer wieder zu euren „FREE VASSALS“.

2.) Vasallen und Flotten bewegen

Ausbilden und bauen [a) - c)] vor bewegen [d)]

a) Vasallen bauen Flotten

Bewegt einen der **neu** eingesetzten Vasallen auf eine **angrenzende** Wasserprovinz. Gebt T entsprechend eures Fortschrittes „SEEFAHRT“ (z.B. 2 T bei „SEEFAHRT I“) ab. Ihr könnt beliebig viele Flotten bauen und bei d) direkt mit ihren vollen BP bewegen.

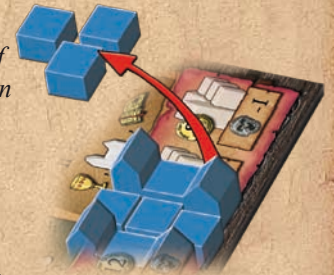
b) Vasallen zur Armee ausbilden

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 eine Armee in eurem stehenden Heer und ihr könnt ihn überall für Kämpfe einsetzen. Ihr könnt beliebig viele neue Vasallen rekrutieren und auch direkt bei 4.) im Kampf einsetzen.



„Blau“ möchte wachsen. Er hat 9 Getreideprovinzen (9), „LANDWIRTSCHAFT 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 auf einer beliebigen Stelle des Spielfeldes eines Spielers, der zu euch benachbart (*mindestens eine eurer Städte, Vasallen oder Flotten muss zu einer der Städte, Flotten oder Vasallen dieses Spielers benachbart sein*) oder alliiert ist, stellen. Gebt dem Mitspieler **1 T oder 1 Vertrag**, deine Moral steigt um 2 Felder und dein 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 dir nicht mehr zur Verfügung, es sei denn du greift diesen Spieler an (oder umgekehrt): Dieser **kann** alle Händler **nach** der Auswertung **aller** Schlachten dann des Landes verweisen und sie kommen zurück in euren Vorrat; ihr verliert MO und Handelsboni wieder! Wird eine Stadt mit einem Handelsposten von anderen Spielern angegriffen, so bleibt der Handelsposten bestehen. Jede Stadt kann nur **1** Handelsposten haben.

d) Vasallen und Flotten bewegen - jede Aktion kostet 1 BP

Jeder Vasall kann sich jeweils 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.

Wenn eine oder mehrere eurer (einst verbundenen oder neu besiedelten) Landprovinzen durch Bewegung, Kampf oder Landung einer Flotte von euren anderen Landprovinzen getrennt werden (**keine gemeinsame Landgrenze**), werden eine oder mehrere Kolonien gegründet.

Städte und Vasallen verbinden deine Landprovinzen, Flotten nicht.

Eine Kolonie kann aus mehreren Provinzen bestehen, wachsen und/oder später sogar in noch mehr Kolonien aufgeteilt werden. Jede Kolonie verringert eure Moral **einmalig** um 2 Felder; *eine spätere Wiedereingliederung erhöht NICHT die Moral.*

Provinzen deiner Verbündeten kannst du ohne Erlaubnis durchqueren, aber niemals auf ihnen stehenbleiben (dies führt zu einem Angriff und beendet die Allianz sofort [**1.3.D.A**), S.17]).

Ihr habt folgende Möglichkeiten:

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

Diese habt ihr dann besiedelt.

Eingesammelte **MG** könnt ihr im **selben Zug** benutzen.

Eingesammelte **LG** in der **selben Runde** - *wenn ihr sie nicht in der „Autoexpansion“ eingesammelt habt.*

Nahrung kommt auf euren Teller und kann ab der **nächsten Runde** für das Wachstum und in dem **selben Zug** z.B. für eine Stadtgründung genutzt werden. **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. Bei **4.)** führt ihr die Schlachten in der Reihenfolge eurer Wahl aus.

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

Am Ende von **2.)** müssen sich 3 Vasallen auf einer Provinz befinden, damit ihr bei **3.)** eine Stadt gründen könnt.

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 Ausgangs- bis zur Zielprovinz. Dieser Transport kostet den Vasallen 1 BP und **jede** Flotte 1 BP. Vasallen dürfen **nicht** auf Flotten verbleiben. Kann zu Kolonien und Landungsschlachten führen.

Flotten haben **jeweils** BP entsprechend eures „SEEFART“-Fortschrittes. Für das Befahren einer Wasserprovinz, 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 Anzahl von Flotten auf Wasserprovinzen ist beliebig.

Die Möglichkeiten im Einzelnen:

- Flotten auf unbesetzte Wasserprovinzen bewegen.

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

- Flotten auf eine von einem Mitspieler kontrollierte Wasserprovinz bewegen.

Dies führt bei 4.) zu einer Schlacht, **wenn einer der Beteiligten dies wünscht** (Dieser Spieler gilt als Angreifer; der aktive Spieler entscheidet zuerst. Sind die Spieler verbündet, wird die Allianz sofort beendet. Beide Spieler verlieren 1 EP, der Angreifer 5 MO und der Verteidiger 2 MO.), die Bewegung endet in diesem Fall.

Bleibt es friedlich, beherrscht derjenige die Provinz, der zuerst da war. Dieser kontrolliert dort vorkommende Fischbestände. Legt zur Visualisierung die Flotte dieses Spielers auf die andere Flotte(n).

- Flotten auf unbesetzte Landprovinzen bewegen

Die Flotte wird zerstört und wieder zu einem Vasallen (Kolonie beachten!). **Die Bewegung endet sofort!**

- 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. Greift ihr **nur** von See aus an, ist dies eine Landungsschlacht, die dem Verteidiger eine zusätzliche Miliz bringt (dies entfällt, wenn ihr **auch** von Land aus angreift). Die Schiffe der Flotte werden zerstört!

- Flotten überqueren Seegrenzen mit Füßen ().

Das Überqueren dieser Seegrenzen kostet die angegebenen BP.

„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 4.) 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 den Nachteil einer Landungsschlacht zu vermeiden.

DIE REIHENFOLGE, IN DER ALL DIESE BEWEGUNGEN AUSGEFÜHRT WERDEN, IST BELIEBIG.

Keine Einheit darf mehr BP verbrauchen, als sie hat.

Zusätzliche Vasallen auf den Provinzen schützen euch für den Rest einer Runde bei Angriffen.

Beachtet, dass bei 1.5. alle überzähligen **Vasallen** auf **Landprovinzen** wieder in euren Vorrat kommen!

Wenn ihr eine Provinz verlasst, müssen alle Ressourcen zurückgelegt werden. Wenn ihr Nahrung abgeben müsst, dies aber nicht könnt, müsst ihr einen (neuen) Hungermarker nehmen!

3.) Städte gründen

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

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

Städte bringen sofort: (einmalig!)	+1 EP, -2 Nahrung, bis zu 3 zusätzliche Vasallen
Verteidigungsbonus (I.3.A.4.):	+1 Miliz
Mehr Steuern (I.3.C.):	höhere Einnahmen
Bei Fortschritten (I.3.E.):	-1 T je Stadt pro Fortschritt
Am Rundenbeginn (I.1.):	-1 MO pro Stadt

4.) Schlachten schlagen

Wie funktioniert der Kampf?

„ERA OF TRIBES“ hat ein neuartiges Kampfsystem. Der Angreifer erhält einen **roten** und der Verteidiger einen **grünen** Würfel, mit dem sie würfeln. Die **Würfelseiten** werden bei jedem Kampf **neu verteilt**. 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, wer bei welcher Würfelseite trifft*).

Die Seiten „SCHWERT“ (2x auf dem **roten** und 1x auf dem **grünen** Würfel) und „SCHILD“ (2x auf dem **grünen** und 1x auf **roten** Würfel) sind jeweils auf der Seite „ATTACKER“ bzw. „DEFENDER“ fixiert.

In jeder Kampfunde würfeln nun beide Spieler „ihren“ Kampfwürfel. Nun wird geschaut, für welchen Spieler jeweils ein Schaden entsteht. Das kann 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 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

(Bei einer Seeschlacht entfallen 1. und 2.):

1. Der Verteidiger bestimmt seine „STÄRKE“ aus:

- ~ vorhandene Vasallen oder Stadt auf der Provinz
- ~ eingesetztes „ERZ“ (sowie ggf. „WEIN“ oder „ELFENBEIN“)
- ~ eingesetzte Armeen aus der „REGULAR ARMY“
- ~ Milizen (Berg, Landungsschlacht, 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).
- ~ Allianzpartner (I.3.D.), S.17) können Armeen aus ihrer „REGULAR ARMY“ zur Unterstützung entsenden. Diese erhalten jeweils T entsprechend **ihrer** aktuellen Mechanikkosten von dem Spieler. Diese Unterstützung ist **kein** Angriff und bricht **keine** Allianz.

Im Falle eines Sieges schreitet der TZ des Verbündeten vor.

- ~ **minus (!) 1 Vasallen oder die Stadt von der Provinz**, wenn er in einer Revolution ist. Sind **keine** Einheiten übrig, **überspringe 2. - 4.** und fahre mit **5.** fort.

Alle diese „Einheiten“ legt der Verteidiger auf das Feld „DEFENDER“.



„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.



„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 Armeen aus der „REGULAR ARMY“
- ~ eingesetzte Söldner (s.o.)
- ~ Allianzpartner (s.o.)

Alle diese „Einheiten“ legt der Angreifer auf das Feld „ATTACKER“.

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

„Rot“ ist der Verbündete von „Schwarz“ und bietet ihm für 2 T („MECHANIK II“) an, ihm einen Vasallen aus seiner „REGULAR ARMY“ zu schicken, was „Schwarz“ gerne annimmt.

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 1 Feld vor, der Verlierer 1 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.

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 verbliebene „REGULAR ARMY“ entschieden (*jede Einheit zählt*). Bei Gleichstand bekommt der Verteidiger den „KONFLIKTMARKER“.

B: Barbaren: Bestimmt anhand der Tabelle auf dem Spielplan die Werte der Barbaren. Die linke Spalte gibt an, wie viele Milizen der Barbar **zusätzlich** zu seinem Dorfmarker 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“ zugunsten des Verteidigers (des Barbaren) verteilt.

C: Seeschlacht: Platziert **nur** die teilnehmenden Flotten auf dem Konflikttableau. Bei einem **Gleichstand** bekommt der **Angreifer** die „KONFLIKTMARKER“. „STÄRKE“ wird **nur** aus den Flotten berechnet (**1. und 2. entfallen**). „MECHANIK“ wird aus der **Summe der Mechanik und Seefahrtfortschritte** berechnet.

„Schwarz“ hat nun 7 Einheiten. 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 Kampfrunden:

Beide Seiten würfeln 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 eine Einheit von seiner Seite entfernen, so dass jede Seite in jeder Kampfrunde 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 Allianzpartnern bekommen (Kosten s.o.). Nachträgliches Hinzuziehen **eigener** Vasallen aus der „REGULAR ARMY“ ist hingegen **nicht** möglich.

5. Kampfende:

Der **Sieger** in einer Schlacht rückt seinen Triumphzug um **1 Feld entgegen dem Uhrzeigersinn vor** - auch wenn der Verteidiger (wegen einer Revolution) keine Einheiten zur Verteidigung gehabt hat.

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

Sieg gegen Vasallen:

MO-1, Vasallen tauschen, Plättchen übergeben, Triumphzüge bewegen, Kolonie beachten

Sieg gegen Stadt:

MO-3, Stadt (1 EP) tauschen (gegen Stadt oder Vasall), Plättchen übergeben (Nahrung!), TZ bewegen, Kolonie beachten

Sieg gegen Flotten: Übergebe Nahrung und bewege TZ

Nach einer Schlacht werden überlebende Vasallen **nicht** eurem stehenden Heer einverleibt. Sie bleiben auf der Provinz und werden ggf. 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 Kampfrunde zeigen beide Würfel „MECHANIK“;



„Schwarz“ muss also 2 Einheiten entfernen, weil „Blau“ den „MECHANIK“-Marker hat. Hierfür wählt er zuerst den Vasallen seines Allianzpartners 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 Kampfrunde 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. Kampfrunde fallen „SCHILD“ und „SCHWERT“, beide müssen eine weitere Einheit entfernen.

„Blau“ weiß, dass er die Schlacht verliert, wenn in der nächsten Kampfrunde zwei Treffer erhält. Er bittet seinen Allianzpartner „Rot“ um Verstärkung (ja, beide Spieler sind mit „Rot“ alliiert und „Rot“ könnte beiden Verstärkung schicken). Die Einheiten kosten „Rot“ jeweils 2 Taler („MECHANIK II“). „Blau“ hat keine 2 T und muss ablehnen.

In der nächsten Runde muss „Schwarz“ 2 Einheiten entfernen und bittet seinerseits „Rot“ um Hilfe. Die geforderten 4 Taler kann 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 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 (der Verteidiger stellt seine Stadt zurück auf das Stadtfeld der zuletzt gebauten Stadt). Beide Spieler müssen „Kolonie“ beachten sowie ggf. LG, MG oder Nahrung übergeben und ihre Nahrung anpassen (+2 für den Verlierer, -2 für den Gewinner; es kann zu Hunger kommen!).

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 (wegen fehlender „ARCHITEKTUR“ oder zu wenig Nahrung); er gibt dann weder Nahrung ab, noch erhält er einen EP.

Gegebenenfalls müssen Handelsposten entfernt werden.

SEESCHLACHT:

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

UNENTSCHIEDEN:

Vernichten sich alle Einheiten gegenseitig, bleibt die Provinz leer (Ausnahme: Revolution - die nicht kämpfenden Vasallen oder Städte bleiben auf der Provinz!). Auch Barbarendörfer kommen dann unbesehen zurück in die Spielschachtel. **Kein Triumphzug wird bewegt.**

Nach dem **Sieg** in einer Schlacht rückt euer **und** der Triumphzug eures Verbündeten (wenn er Truppen gesendet hat) um 1 Feld **entgegen dem Uhrzeigersinn** vor. Auf jedem schwarzen Feld erhaltet ihr **1 EP** und auf jedem roten Feld **+3 Moral**. Umgekehrt bewegt **nur** ihr (die Niederlage war **nur** eure Schuld) euren TZ 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 (beliebiger Art) beteiligt, platziert einen „historisches Schlachtfeld“-Marker +1 auf der Provinz. Waren 10 oder mehr Einheiten beteiligt, platziere (oder ersetze den +1 Marker) einen Marker +2. Diese Marker geben **für den Rest des Spieles** einen Bonus von +1 bzw +2 Milizen, wenn diese Provinz angegriffen wird, **wobei auf einer Provinz nur ein Marker liegen darf**.

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. Benutzte LG und MG gelten auch nach der Übergabe als benutzt und werden **neben** das Völkertableau gelegt.

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 - *außer bei den Griechen*).

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).

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.



Ihr habt mehrere Möglichkeiten, diplomatisch aktiv zu werden. Platziert dafür einen oder mehrere Anführer auf dem Feld „DIPLOMACY“. Jede Aktion darf pro Spieler nur **einmal** pro Runde ausgeführt werden.

Ihr erhaltet pro Aktion a) - c) 1 Vertragsplättchen.

a) Anführer anwerben: Nehmt 3 Vasallen aus euren „FREE VASSALS“ aus dem Spiel und gebt 3 Taler an die Bank. Diesen **permanenten** zusätzlichen grauen Anführer aus dem Vorrat könnt ihr in dieser Runde noch nutzen; ihr verliert **keine** Aktion.

b) Friedensbringer: Alle Spieler, die **euch** in dieser Runde angreifen, **nachdem** ihr diese Aktion gewählt habt, verlieren **sofort** 5 MO (IHR könnt angreifen, wen ihr wollt, solange nicht auch diese Spieler diese Aktion gewählt haben).

c) Prahle und besteche: Beahlt 1T für jeweils 5 eurer EP an **jeden** Spieler mit **weniger** EP. Ihr erhaltet 1 EP und ihr dürft in der nächsten Runde **euren** Platz in der Reihenfolge neu bestimmen.

Dies kann in jeder Runde nur 1 Spieler 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.

Bonusaktionen (Optional; nicht empfohlen für neue Spieler):

Ihr könnt 1 Bonusaktion pro ausgeführter Aktion **a) -c)** nutzen (nehmt **keine** zusätzlichen Vertragsplättchen).

A) Von 1 benachbarten (s. „Handelsposten“ S. 11) Spieler 1 Provinz (**keine HP**) kaufen. Diese muss **nicht** angrenzend an eine eurer eigenen Provinzen sein.

Einvernehmlich: Beahlt für die Provinz 5 T (LG, MG, Nahrung und Stadt je +5 T) **an den Mitspieler.**

Erzwungen: Gebt 3 Verträge **an die Bank.** Beahlt 3 T für die Provinz (+3 T je LG, MG, Stadt und Nahrung) **an den Mitspieler.**

Alle Marker werden übergeben (benutzte **bleiben** benutzt). **Kein** Moralverlust außer durch Kolonien. Ihr müsst in der Lage sein, alle Vasallen und/oder Städte durch eigene zu ersetzen (ggf. MO -2 für Vasallen von Städten).

B) Mit 1 benachbarten Spieler *einvernehmlich* oder *erzwungen* (gebt 3 Verträge an die Bank) eine **Allianz schließen** oder *einvernehmlich* oder *erzwungen* (gebt 3 Verträge an die Bank) **kündigen.** Hierfür tauscht ihr einen 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 MO** und können sich nun gegenseitig in Schlachten unterstützen (1.3.A.4.)). Kündigen die Spieler den Vertrag *einvernehmlich*, verlieren **beide** den EP und die MO wieder (Anführer zurückgeben). Wird eine Allianz einseitig durch einen **Angriff** gebrochen, verlieren beide Spieler 1 EP. Der **Angreifer** verliert 5 MO, der andere 2 MO.

Habt ihr eine Allianz, geltet ihr **immer** als benachbart; auch wenn diese Verbindung auf der Karte nicht mehr besteht und ihr könnt Provinzen eures Partners **durchqueren** (!).

GRUNDSÄTZLICH SIND JEDERZEIT ABSPRACHEN JEGLICHER ART ERLAUBT. DIESE MÜSSEN ABER NICHT EINGEHALTEN WERDEN. ES IST NICHT ERLAUBT, IRGEND EINE ART VON MATERIAL (TALER, LG, MG, PROVINZEN, FORTSCHRITTE, ETC) ALS BESTECHUNG ODER BELOHNUNG ZU ÜBERGEBEN.

„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 und bezahlt für seine 13 EP 4 Taler. Diesen stellt er nach Erhalt des EP auf den Plazierring bei „TURN ORDER“ auf das Spielfeld. Zu Beginn der nächsten Runde verändert er seinen Platz in der 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“ bietet „Blau“ für eine 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 derselben Runde einsetzen kann, da „Blau“ es noch nicht benutzt hatte.



„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 bei „HANDEL“: 4, 8, 16 und 32 Taler) entnehmen. Den „**Rabattpreis**“ für Nachzügler (3, 6, 12 und 24 Taler) findet ihr rechts (bei „KULTUR“).

Jeder Fortschritt baut auf dem vorherigen des gleichen Zweiges **und** einem der beiden **darunter** liegenden Nebenzweige auf (das **neue** Fortschrittsfeld überlappt auf eines darunter). Hat ein Spieler diesen Nebenzweig noch nicht erforscht, so steigen seine Kosten um 2, 5 bzw. 10 T (bei „SEEFAHRT“ aufgeführt). Fehlen bei einem Fortschritt der Stufe IV **beide** unteren Seitenzweige, so sind dies 20 T.

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 des Fortschrittsbaumes).

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



LANDWIRTSCHAFT: 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 „LANDWIRTSCHAFT 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.



SEEFAHRT: Um überhaupt Flotten bauen zu können, benötigt ihr mindestens „SEEFAHRT I“. Je fortschrittlicher ihr seid, desto schneller - und teurer - sind eure Flotten. Sobald ihr einen neuen Fortschritt im Bereich „SEEFAHRT“ erreicht, **dürft ihr sofort und kostenlos** aus euren „FREE VASSALS“ 1 Flotte auf einer **beliebigen** Wasserprovinz, 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 Flotten und eure Siegchancen in einer Seeschlacht 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 sind **nicht** kumulativ).

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 „SEEFAHRT II“ auf „SEEFAHRT III“ verbessern. Dies kostet 16 T plus 5 T, weil „KULTUR II“ fehlt („SEEFAHRT 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 und zusätzlich können sich eure Vasallen auch weiter bewegen, wenn ihr hier forscht.

Ab „MECHANIK I“ könnt ihr Armeen rekrutieren (1 - 4 Taler).

Sobald ihr einen neuen Fortschritt im Bereich „MECHANIK“ erreicht, **dürft** ihr **sofort** und 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, erhaltet ihr +1 **Moral**. Habt ihr „KULTUR II“ erforscht, bekommt ihr den Bonusmarker +1. Für „KULTUR III“ bekommt ihr den Bonusmarker +3 (*nicht kumulativ*).

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.

Die LG müsst ihr nur haben, **nicht** abgeben und es spielt keine Rolle, ob diese bereits benutzt wurden oder nicht.

Ihr steigt **sofort** in die nächste Epoche auf und bewegt euren Epochenmarker weiter.

Die Änderungen werden **sofort** wirksam (+1 Anführer, **einmalige** Modifikation von Moral; Nahrung +1 und Handel +2 gelten **nur** für die jeweilige Epoche und werden in der nächsten Epoche zurückgegeben!).

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

1. **erhält dieser 2 EP** (alle nachfolgenden Spieler später **1 EP**).
2. wird der **Barbarenmarker** auf das nächste, der neuen Epoche entsprechende, 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. Die Autoexpansion entfällt für dich.

Bisher ungenutzte Anführer und Luxusgüter können *nicht mehr* genutzt werden.

! **Wirst du angegriffen, so verbleibt EIN Vasall oder DIE Stadt auf der Provinz und kämpft NICHT mit, verbleibt dort aber im Fall deines Sieges oder eines Unentschiedens.** !

Verlierst du die Schlacht, so wird der Vasall oder die Stadt durch einen Vasallen oder eine Stadt des Angreifers ausgetauscht.

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 <i>Spielende „normales Spiel“</i>
Mittelalter	6 LG, 6 Städte, 18 Fortschritte	4 Anführer; MO +6
Hochmittelalter (3/3)	6 LG, 8 Städte, 20 Fortschritte	4 Anführer <i>Spielende „langes Spiel“</i>

1.4. Autoexpansion

Nach dem Einsetzen des letzten Anführers 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, bei der dies ohne Anführer möglich ist**).

1.5. Aufräumen

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

LG und MG kommen **nicht** aus dem Spiel sondern können **jede Runde neu** eingesetzt werden. Sie **bleiben** im Besitz eines Spielers, bis dieser die entsprechende Provinz verliert.

In einer Schlacht eingesetztes Erz und benutzte Pferde werden wieder auf das Feld „REGULAR ARMY“ gelegt.

Auf jeder **Land**provinz 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 Wasserprovinzen 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“, „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.



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

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

2. Spielende

2.1. Spielendbedingungen

Ihr habt verschiedene Möglichkeiten, das Spielende bei „ERA OF TRIBES“ einzuleiten.

- A) Im **normalen** und **langen** Spiel bekommt ein Spieler **sofort** 3 EP, wenn er mindestens **eine der entsprechenden Spielendbedingungen erfüllt**. Erfüllen weitere Spieler in der **selben** Runde ebenfalls noch mindestens eine der Siegbedingungen, so bekommen diese 2 EP.
- B) Im **komplexen** Spiel könnt ihr euch nicht auf eine Spielendbedingung konzentrieren sondern ihr müsst mindestens **4 Bedingungen für das normale Spiel** erfüllen (EP wie A) - *danke Isidor für diese Variante*).
- C) Das **epische Spiel** erfordert die **Erfüllung von mindestens 4 Zielen des langen Spiels von einem Spieler**. Derjenige Spieler, welcher das Spielende einleitet, erhält **5 EP** (*die anderen Spieler 3 statt 2 EP*).

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**.

Die Runde wird nun zu Ende gespielt. Das Spiel endet und es folgt die Auswertung, selbst dann, wenn die Bedingungen dann nicht mehr erfüllt sind!

	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 5 Spielern 20 EP bei 6 Spielern 19 EP	bei 1 Spieler 49 EP bei 2 Spielern 44 EP bei 3 Spielern 40 EP bei 4 Spielern 37 EP bei 5 Spielern 35 EP bei 6 Spielern 33 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.	

2.2. Auswertung

Benutzt jeweils die zuletzt gültige Rundenreihenfolge!

PERSÖNLICHE EINFLUSSKARTE:

Hat ein Spieler seinen Auftrag erfüllt - und **nur** dann -, erhält er 3 EP bzw. 2 EP, wenn er sich die Erfüllung mit anderen Spielern teilt. 1 EP für den 2. Platz kann der Spieler **nicht** bekommen.

Nur der aufdeckende Spieler kann EP für *seine* Karte 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 UND HUNGERMARKER:

Addiert bzw. subtrahiert eure Moral von euren Einflusspunkten. Zieht für jeden aktiven **und** passiven Hungermarker 1 EP ab.

ROTE BARBARENDÖRFER:

Einige der roten Barbarendörfer bringen Sonderpunkte (siehe 5.), wenn sie nicht als Söldner genutzt wurden.



Der Spieler, der nun über die meisten Einflusspunkte verfügt, hat das Spiel gewonnen. Bei Unentschieden der Spieler, der diese EP zuerst erreicht hat.

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.

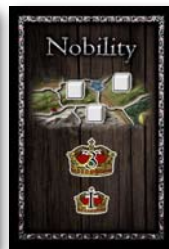
Um in die Wertung der Karten mit einzugehen, muss man natürlich zumindest einen Teil erfüllen (z.B. mindestens eine Flotte für die Karte „Admiralität“), ansonsten nimmt man an der Wertung nicht teil.



ADMIRALITÄT:
Verfüge über die meisten Flotten.



KOLONISTEN:
Kontrolliere die meisten Kolonien.



ADEL:
Kontrolliere die meisten Landprovinzen.



PARTISANEN:
Besitze die meisten historischen Schlachtfelder.



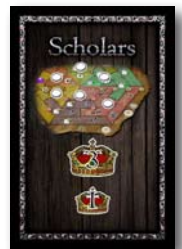
IMPERATOR:
Schreite am weitesten mit deinem Triumphzug fort.



FISCHER:
Kontrolliere die meisten Fischprovinzen.



BAUERN:
Kontrolliere die meisten Getreidefelder (bunt).



FORSCHER:
Verfüge über die meisten Fortschritte.



BEFREIER:
Besitze die meisten (benutzten oder unbenutzten) Barbarenmarker.



HOLZFÄLLER:
Besitze die meisten Waldprovinzen (dunkelgrün).



HIRTEN:
Verfüge über die meisten HügelpProvinzen (hellgrün).



BÜRGERTUM:
Nenne die meisten Städte dein Eigen.



HÄNDLER:
Besitze die meisten Luxusgüter.



BERGLEUTE:
Besitze die meisten Bergprovinzen (grau).



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!) abzgl. Städterabatt.

Pro Stadt muss nur 1 Nahrung abgegeben werden.

Der Moralmalus für die Städte zum Rundenbeginn (1.1.) und bei Steuereinnahmen (1.3.C.) ist um 1 geringer.

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!) abzgl. Städterabatt. 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.

GERMANEN: Die Germanen waren Händler, aber auch bekannt für ihr schlagkräftiges Heer.

Anführer bringen jeweils einen Bonus von 2 auf „**TRADE**“. Wenn du einen Fortschritt bei „**MECHANIK**“ erlangst, darfst du bis zu 3 (statt 1) Vasallen kostenlos und ohne MO-verlust von deiner nächsten Stadt (oder Städten) nehmen und deiner „**REGULAR ARMY**“ hinzufügen.

RÖMER: Die Römer bezahlen für Fortschritte im Bereich „**Mechanik**“ immer nur die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. Zu Beginn des Spiels legt der Römer seine 5 zusätzlichen Legionen (pink) in den allgemeinen Vorrat.

Du darfst dann jede Runde bei der (Auto-)Expansion (1.3.C.1.) eine dieser Legionen kostenlos in deine „**REGULAR ARMY**“ legen (auch ohne **MECHANIK**-Fortschritt). Diese kannst du dann zu Schlachten hinzuziehen. Danach kommen sie zurück in den **allgemeinen** Vorrat und können später wieder rekrutiert werden.

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 kostenlos als Flotten platzieren (auch auf unterschiedliche Wasserprovinzen; ggf. sinkt die Moral um je 1, 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 in der nächsten Runde wie „**ERZ**“ einsetzen.

GRIECHEN: Jeder Fortschritt (auch die Fortschritte der ersten Stufe) ist 2 Taler günstiger.

Wenn du Flotten kaufst, erhältst du 1 Flotte kostenlos (von „**FREE VASSALS**“ oder Städten, dann MO-1) in dieselbe Provinz. 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!

IBERER: Alle Fortschritte im Bereich „**SEEFAHRT**“ kosten immer nur die Hälfte der Grundkosten (nicht des Rabattpreises!) abzgl. Städterabatt. Außerdem haben die Iberer 1 zusätzliche Nahrung, was vor allem zu Beginn des Spieles einen Vorteil bedeutet.

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.

NORDMÄNNER: Alle Flotten können 2 Felder weiter fahren; (mindestens „**SEEFAHRT I**“ nötig). Jede Flotte der Nordmänner kann 1x pro Runde für 1 BP 1 angrenzende Landprovinz ohne Partisanen eines Mitspielers plündern (jeder Mitspieler kann nur 1x pro Runde geplündert werden!). Bestimme zuerst die zu plündernde Provinz.

Würfel danach den W6: Vasallen werden bei 1.3.A. 2.) zu 5/6 geplündert (1-5) und bringen 1 T. Städte werden zu 2/6 geplündert (1, 2) und bringen 3 T vom Gegner.

Bei einer „6“ fahren deine Wikinger nach Valhall (lege die Flotte zurück zu deinen „**FREE VASSALS**“) und die entsprechende Provinz erhält einen „+1 Partisanen“.

Können oder wollen die Geplünderten nicht zahlen, sinkt deren MO pro T, den sie nicht zahlen, um 1 Feld und du erhältst die T aus der Bank. Verlierst du durch eine misslungene Plünderung oder einen Kampf eine Flotte, steigt deine MO um 2 Felder. Plündern ist kein Angriff und hat somit keinerlei weitere Folgen. Die Nordmänner können pro Runde 1 Kolonie ohne Moralverlust gründen.

SLAWEN: Die Slawen haben 2 Nahrung mehr und können viel leichter als andere Völker neue Anführer anwerben, denn sie müssen 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, 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.

Benutzte Plättchen können nur noch für die EP-Karte „BEFREIER“ 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.

ROTE BARBARENDÖRFER

SONDERAKTIONEN, JE 2x



FORTSCHRITT

Du kannst sofort (oder später als Aktion mit einem Anführer) einen Fortschritt für die Hälfte der Grundkosten (zzgl. Nebenzweigkosten, **nicht** abzgl. Städte) bekommen.



ANFÜHRER

Du kannst dir sofort oder später kostenlos einen **grauen** Anführer aus dem Vorrat oder aus der Box nehmen (solange verfügbar).

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

z.B.: 2x Elfenbein + 3x Gold = 1+2 = 3 IP



GEBIETE MIT MIND. 1 VASALL ODER STADT

Gebiete	1	3	5	7	9+
EP	1	2	3	4	5

Island, Mittelamerika und der mittlere Osten sind jeweils 1 Gebiet.



HANDELSKONTORE

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



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** Einflusskarte und mit 2 grauen Anführern, die du anwerben kannst.

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: Imperator, Befreier, Forscher, Bürgerum und Geldadel. Lege die restlichen Karten als 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 Nordmänner dürfen im Solomodus 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.

Entscheide dich nun, ob du ein Weichei, Erfahren oder Experte bist.

Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto stärker werden die Barbaren expandieren. Von jedem Barbarenvolk legst du nun je 6 (Weichei), 7 (Erfahren) oder 8 (Experte) 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 Asymmetrie der Startbedingungen für mehrere Spieler optimiert. Ihr werdet also feststellen, dass 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 entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe. Die Scheiben **bleiben** auf der Leiste.

Weichei: Wenn der Rundenmarker auf einem **weißen oder roten** Feld ist, ziehe eine Scheibe und lege diese auf das Feld mit dem Rundenmarker.

Erfahren: Ziehe auf **jedem** Feld eine Scheibe.

Experte: Ziehe auf **jedem** Feld eine Scheibe und auf schwarzen Feldern eine **zusätzliche** (2 Völker expandieren oder eines zweimal).

Die Farbe der Scheibe(n) bestimmt nun, welches Volk (bzw. Völker) nun expandieren.

Jede Landprovinz oder Wasserprovinz **mit Fisch**, die nun an eine der Land- oder „Fisch“-provinzen dieses Volkes angrenzt, wird von diesem besiedelt. Platziert auf **jeder** dieser Provinzen einen Vasallen.

„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 Land- und „Fisch“-provinz.



Müsste eine Provinz eines anderen Barbarenvolkes besiedelt werden, passiert nichts. Normale Barbarendörfer (Plättchen **ohne** 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** Land- oder „Fisch“-Provinz 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!

Sollten einmal nicht genügend Vasallen zur Verfügung stehen, benutze welche von inneren Provinzen (diese gehören dann trotzdem noch zu dem entsprechenden Barbarenvolk).

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

Greifen die Barbaren von See aus an, so bekommst du keine zusätzliche Miliz!

Reihenfolge der Angriffe:

Bestimme zuerst das Gebiet (Hexfeld), wo der erste Angriff stattfindet. Dies ist das erste Gebiet, wenn du den Spalten von links nach rechts und von oben nach unten folgst. Dann bestimmst du die Provinz; oben links ist die erste Provinz, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Provinzen in der Mitte folgen zum Schluss (s. r.).

Haben die Barbaren bei einem dieser Kämpfe nur den Konfliktmarker „SCHWERT“ auf ihrer Seite, so ziehen sie **alle** ihre restlichen **Vasallen** (aber nicht die zusätzlichen Milizen), 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 in diesem Fall **nicht** bewegt.

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

Erobern die Barbaren eine deiner Städte, so kommt diese zurück auf deine Stadtleiste (du verlierst 1 EP und erhältst 2 Nahrung) und wird durch einen Barbarenvasallen ersetzt.

Wenn du Barbarenprovinzen eroberst, verlierst du jeweils 1 MO.

Der Triumphzug wird normal bewegt.

1.5. Aufräumen

Regeln sind unverändert.

2. Spielende

2.1. Spielendbedingungen

Das Spiel endet spätestens mit dem Ende der 10. Runde (wenn sich der Rundenmarker auf dem Feld „50“ der Einflussleiste befindet) oder am Ende der Runde, in der du eine der Spielendbedingungen erfüllt hast.

Für das Einleiten des Spielendes bekommst du 3 (Weichei), 5 (Erfahren) oder 7 (Experte) EP extra.

Es gelten die Spielendbedingungen für ein normales Spiel.



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.

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.

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 Spielendbedingungen 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.

Dein Rang nach der Wertung:

0-24	Bürger
25-29	Häuptling
30-34	Kriegsherr
35-39	Prinz
40-44	König
45-49	Kaiser
50+	Gott

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

7. Coop-Spiel

Ihr könnt das normale Spiel mit dem Solo-Spiel zu einem Coop-Spiel kombinieren. Vereinigt eure Kräfte, um den Barbarenhorden zu widerstehen. Für 3 Mitspieler wird die 5/6-Spieler-Erweiterung benötigt. Coop wird nicht für mehr als 3 Spieler empfohlen. Falls ihr mehr Barbarenstämme als freie Farben habt, benutzt bitte die Völkertableaus, um den Stamm zu bestimmen, der **keine** individuelle Farbe erhält. Dieser Stamm erhält zwar Barbarendörfer, aber keine Vasallen, und er kann nicht expandieren. Gibt es nur EINEN Stamm, wird dieser in jeder Runde wachsen.

Bereitet das Spiel wie gewohnt vor (**0.2. - 0.9.** - ihr könnt eine größere Karte für mehr Barbarenstämme wählen). Anstatt eine Spieldauer zu bestimmen (**0.1.** nur **normale** Spiellänge), bestimmt den Schwierigkeitsgrad wie im Solo-Spiel. Benutzt einen der großen Barbarenwürfel als Rundenmarker.

Alles andere wird wie gewohnt vorbereitet.

Die Barbaren expandieren nach euren Autoexpansion(en) wie im Solo-Spiel beschrieben.

Die Barbarenstämme gehen sowohl in die Wertung der aufgedeckten Einflusskarten nach Revolutionen als auch in die eurer persönlichen Karten am Ende des Spiels ein.

Für das Erreichen einer Spiel-Endebedingung erhält dieser Spieler 3 (Weichei), 5 (Erfahren) oder 7 (Experte) EP. Auch hier gelten die Spielendbedingungen für ein normales Spiel. Das Spiel endet mit dem Ende der 10. Runde oder am Ende der Runde, wenn ein Spieler eine der Endbedingungen erreicht hat.

Wenn kein Spieler vor dem Ende der 10. Runde das Spiel beendet, verlieren beide Spieler das Spiel.

..... vielen Dank an Andre Julien aus Kanada für diese tolle Idee ;-)

8. FAQ

Kann ich in der Expansion mehr als 1 neuen Vasallen auf 1 Vasallen setzen und kann ich Vasallen auf Flotten setzen?
Nein, man kann nur EINEN Vasallen auf JEDEN bestehenden Vasallen oder Stadt setzen (KEINE auf Flotten).

Kann ich einfach die Provinzen anderer Spieler passieren, ohne sie zu bekämpfen?

Nein, du kannst **nur** die Provinzen deiner **Verbündeten** passieren. Du kannst besetzte Wasserprovinzen passieren, wenn beide Spieler einverstanden sind.

Kann ich mehrere Flotten auf einer Wasserprovinz haben?

Ja, es gibt keine Begrenzung für Flotten auf Wasserprovinzen.

Wenn ich eine Provinz verlasse, kann ich dann die LG oder die Nahrung behalten?

Nein, **alle** Ressourcen müssen auf die Provinz zurückgelegt werden, wenn man sie verlässt.

Wenn eine Kolonie wächst, wird die neue Provinz dann auch eine Kolonie und meine Moral sinkt?

Nein, die Größe der Kolonien spielt keine Rolle. Aber wenn man sie teilt, werden die **neuen** Teile auch zu Kolonien.

Was ist eine „Einheit“?

Eine Einheit ist ein beliebiger Würfel, Spielstein, Stadt oder Marker in der „REGULAR ARMY“ oder in einer Schlacht.

Reduziere ich bei jeder Expansion die Nahrung für Städte?

Nein, sobald Du eine Stadt baust, gibst Du **sofort** 2 Nahrung dafür ab. Dasselbe gilt für die Fortschritte in der „LANDWIRTSCHAFT“. Sobald du einen neuen erforschst, legst du die neue Nahrung **sofort** auf deinen Teller.

9. Glossar

In der Anleitung treten zahlreiche Begriffe 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 Nahrung abgeben müsstet und dies nicht könnt, so nehmt ihr euch ein Hungerplättchen. Bei 1.3.A.1.) reduziert aktiver Hunger euer Wachstum um je 1. Bei 1.1. gibt jedes aktive Hungerplättchen MO-1. Wenn ihr eine Nahrung erhaltet, wird stattdessen 1 Hunger passiv (legt diesen neben euer Board). Aktiver und passiver Hunger kosten 1 EP am Ende des Spieles.

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.

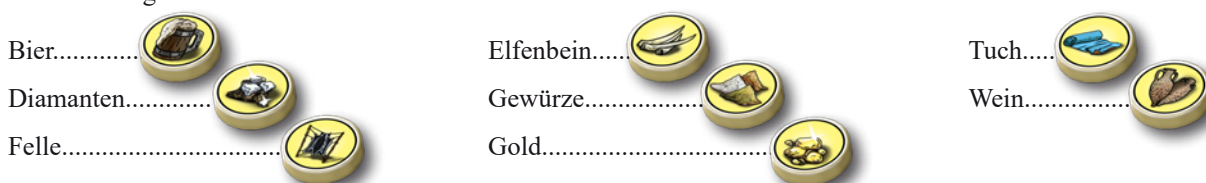
Kampfrunde (KR): Jede Schlacht besteht aus mehreren KR. Es folgen solange weitere KR, bis einer der Kontrahenten einen Sieg erringt oder beide Parteien vernichtet wurden (1.3.A.4.) S. 14).

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 oder den Kauf von Provinzen 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.




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. b)) und Allianzen. 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.)) und brechen von Allianzen 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. Landwirtschaftsfortschritte erhöhen eure verfügbare Nahrung.

Pferd: Pferde liegen bei eurer „REGULAR ARMY“, wo sie auch im Falle gleich starker Armeen zur Stärke zählen (sie bleiben dann dort liegen). 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.**)). In Flotten, Armeen oder Handelsposten umgewandelte Vasallen sind keine Vasallen mehr.

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 (Beendigung einer 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,
Rouven Schürken, Andreu Presa, Andreas Hüttig,
Florestan Sulimma, Jan Schulze und viele andere**

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!**

GAMELAND



10. Symbole und Abkürzungen

Im gesamten Regelwerk, auf dem Spielfeld und auf euren Völkertableaus findet ihr verschiedene Abkürzungen und Symbole, die einiger Erklärungen bedürfen.

EP: Einflusspunkte - der Spieler mit den meisten EP am Ende des Spiels gewinnt.

HP: Heimatprovinzen - Startprovinzen der Völker, welche **nicht** verkauft werden können.

LG: Luxusgut - kann für Handel, Brot&Spiele und Expansion verwendet werden. Wird auch für Revolution benötigt.

MG: Militärgüter - Erz erhöht deine Stärke im Kampf und Pferde geben dir zusätzliche MP.

MO: Moral - Moral hat Auswirkungen auf viele Aspekte des Spiels; Schlachten, Expansion und EP am Spielende.

BP: Bewegungspunkte - Vasallen und Flotten haben Bewegungspunkte abhängig von deinem Fortschritt bei Navigation bzw. bei Mechanik.

Moral-Modifikatoren

Einfluss-Modifikatoren



Allianz:
Tausche mit einem benachbarten Spieler einen Anführer aus. beide erhalten 1 EP und +2 MO (1.3.D.B)).



Era / Epoche:
Eine neue Epoche bringt EP und andere Vorteile und benötigt 2 von 3 unterschiedlichen Voraussetzungen. Der erste Spieler in einer neuen Epoche löst die Wertung einer EP-Karte aus.



Kultur:
Diese Fortschritte bringen EP sowie einen MO-Bonus oder Boni auf „Brot&Spiele“.



Stadt:
Bringt 1 EP und verbilligt jeden Fortschritt um je 1 T, verringert aber die Moral am Rundenanfang um je 1 und kostet 2 Nahrung.



Brot & Spiele:
Erhöhe deine Moral mit LG und Anführern.



Handelsposten:
Erhöht **deinen** Handel um +1 und MO +2.



Triumphzug:
+3 MO, wenn er auf ein rotes Feld kommt.



Wachstumsverzicht:
Wenn du in der Expansion auf 3 Wachstum verzichtest, bekommst du +1 MO (1.3.A.1.)).



Steuern:
Bringt dir einen Haufen Geld, ist aber schlecht für die Moral (deines Volkes).



Vasallen „kaufen“:
Nimm 1 Vasallen von der Stadtleiste für -2 MO.



Kolonie:
Jede Kolonie gibt einmalig -2 MO. Kolonien haben keine Landgrenzen mit deinen anderen Provinzen, können aber aus mehreren Provinzen bestehen (1.3.A.1.) d).



Hungermarker:
Aktiver Hunger muss mit MO ausgeglichen werden (oder dein Reich schrumpft) und gibt -1 MO pro Runde. Aktiver und passiver Hunger kosten am Spielende jeweils 1 EP.

Triumphzug:

+1 EP, wenn er auf ein schwarzes Feld kommt.



Erhalte 1 EP:

Diplomatieaktion (1.3.D. c)).



Fortschritte:

Jeder Fortschritt bringt dem Spieler, der ihn zuerst erforscht, 1 EP (1.3.E.).



Barbarendorf:

Einige erhöhen deinen Einfluss (+1 EP), andere verbessern deine MO, bringen T oder Armeen.



Fortschrittsbaum

Flotten und Armeen:

Baue Flotten oder Armeen entsprechend der Kosten der jeweiligen Fortschritte.



Bewegungspunkte:

Reichweite deiner Vasallen und Flotten.



Wachstum:

Nimm dir jeweils 1 oder mehr Nahrung (🍞).



Epochen

Belohnung:

Der 1. Spieler erhält 2 EP und wertet eine EP-Karte, die folgenden Spieler erhalten 1 EP.



Luxusgüter:

Der **Besitz** von LG ist eine der drei Voraussetzungen für Revolutionen.



REGULÄRE ARMEE, ERZ & ANDERES

Platziere hier die Vasallen, die du zur Armee ausgebildet hast, sowie die, die du kostenlos bei „MECHANIK“- Fortschritten bekommst. Hier lagerst du auch ERZ und Pferde. 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 je bis zu 1 neuen Vasallen entsprechend deiner Nahrung (s. Teller) auf bestehenden Vasallen oder Städten (nicht auf Flotten). Addiere oder subtrahiere deine Moral. Addiere +1 für jedes und +2 für jeden . Nimm die Vasallen von deinen „FREIE VASALLEN“. 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), oder lasse sie als Vasallen an Land. Bewege dann **alle** Vasallen und Flotten entsprechend deines Mechanik- bzw. Seefahrtfortschrittes.



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 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 . Deine sinkt pro um 3 + der Anzeige der Stadtsteuere.

D

DIPLOMATIE

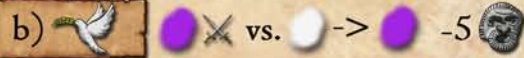


+1

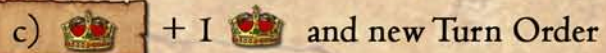
Wähle pro Anführer 1 der 3 Aktionen a) - c). Für diese Aktionen bekommt ihr je einen .



Nimm 3 Vasallen aus „FREIE VASALLEN“ aus dem Spiel 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 Reihenfolge bestimmen. Stelle deinen Anführer auf dem Spielfeld auf den Ring bei „TURN ORDER“. Diese Aktion darf nur 1 Spieler pro Runde ausführen.

Zusätzliche Aktion pro Anführer:

A) Einem Spieler für 5 T eine Provinz abkaufen. (+ jeweils 5 T, für LG, MG, Nahrung, Stadt).

B) Allianz schließen oder beenden.

Tauscht 1 aus. Beide +1 und +2 .

Zwang mit

3

an die Bank

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 2. 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 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.

