

Ein Spiel von PAOLO MORI

Illustriert von JOHN HOWE

ETHNOS



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



ETHNOS

Auf dem weit entfernten Kontinent Ethnos bricht ein neues Zeitalter an. Die Asche des vergangenen Zeitalters bedeckt die verlassenen Ruinen der Sechs Königreiche und die zwölf Stämme sind in alle Winde zerstreut. Doch jetzt ist die Zeit für einen geschickten Anführer gekommen, der sie in einem machtvollen Bündnis vereint und mithilfe der einzigartigen Talente der Stämme die Herrschaft über die Königreiche erringt.

Hast du die Weisheit und den Verstand, um der nächste Herrscher von Ethnos zu werden?

Inhalt

Überblick	S. 2
Spielmaterial	S. 3
Spielaufbau	S. 4
Spielablauf	S. 4
Beginn eines Zeitalters	S. 5
Ablauf eines Zeitalters	S. 6
Einen Verbündeten anwerben	S. 6
Einen Kampfverband ausspielen	S. 7
Ende eines Zeitalters	S. 9
Ein neues Zeitalter beginnt	S. 11
Spielende	S. 11
Das Spiel zu zweit oder zu dritt	S. 11
Die Stämme von Ethnos	S. 12
Regelübersicht	S. 16

Überblick

Zwei bis sechs Spieler treten gegeneinander an, um der nächste Herrscher von Ethnos zu werden. Um diesen Titel zu erringen, musst du mehr Ruhm anhäufen als deine Rivalen. Ruhm erhältst du für deinen Einfluss in den Sechs Königreichen und indem du viele Verbündete anwirbst. Der Schlüssel zu beidem sind die versprengten Angehörigen der 12 Stämme. Sie werden im Spiel durch Karten dargestellt, die du sammelst und zu schlagkräftigen Kampfverbänden vereint ausspielst, um Einfluss in den Königreichen zu erlangen.

Aber hüte dich! Deine Verbündeten sind dir nicht bedingungslos ergeben. Nachdem du einen Kampfverband ausgespielt hast, musst du alle Karten, die sich noch auf deiner Hand befinden, abwerfen. Die nicht eingesetzten Verbündeten sind enttäuscht und fliehen von deinem Banner – und bieten ihre Dienste umgehend deinen Rivalen an.

Auch musst du den Anführer jedes Kampfverbands weise wählen, da nur er die Sonderfähigkeit seines Stammes nutzen kann, um dich zu unterstützen.

Wer nach drei Zeitaltern den meisten Ruhm erlangt hat, wird zum Herrscher von Ethnos gekrönt – und gewinnt die Partie!

Spielmaterial



1 Spielbrett

(Es zeigt den Kontinent Ethnos, der in sechs Königreiche aufgeteilt ist.)



6 Orkhorde-Tableaus



1 doppelseitiges Meerwesen-Tableau



12 Auswahlkarten



18 Ruhmplättchen



1 doppelseitiges Riesen-Plättchen



12 Kartensätze der Stämme (je 12 Karten, außer dem Stamm der Halblinge, der aus 24 Karten besteht)



3 Drachenkarten



156 Einflussmarker (je 26 in den 6 Spielerfarben)



6 Troll-Plättchen

Spielaufbau

„Im Zeitalter der Erschaffung wurde das Land geformt, so wie wir es heute kennen. Damals gab es noch Helden, stark wie Götter selbst. Sie schufen die sechs Königreiche und benannten sie nach sich selbst.“

– Aus den Chroniken von Ethnos

1. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
2. Mischt die Ruhmplättchen verdeckt, legt zufällig je eines auf jedes Ruhmfeld auf dem Spielbrett (drei pro Königreich) und deckt sie auf. Ordnet dann die Ruhmplättchen in jedem Königreich aufsteigend an, sodass das Plättchen mit der kleinsten Zahl auf der „I“ liegt und das mit der größten Zahl auf der „III“.



3. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle zugehörigen Einflussmarker. Jeder setzt einen dieser Marker als Zählmarker auf Feld „O“ der Ruhmleiste (die am Rand des Spielbretts entlangläuft).
4. Mischt die 12 Auswahlkarten und deckt sechs auf. Mit diesen sechs Stämmen werdet ihr die Partie bestreiten. Nehmt die entsprechenden Kartensätze der Stämme und mischt sie zusammen: So entsteht euer Verbündetenstapel. Legt alle anderen Kartensätze sowie die Auswahlkarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie während dieser Partie nicht mehr.

Eure erste Partie?

Jede Kombination der 12 Stämme ist spielbar und jede bietet ihre besonderen Reize. Einige Kombinationen könnten sich aber in einer ersten Partie als unvorteilhaft erweisen oder den Fokus zu sehr auf bestimmte Elemente des Spiels richten, während andere dadurch in den Hintergrund treten.

Daher empfehlen wir, in der ersten Partie die folgenden sechs Stämme zu verwenden: Geflügelte, Halblinge, Minotauren, Riesen, Zauberer und Zentauren.

5. Je nachdem, welche Stämme im Spiel sind, benötigt ihr eventuell weiteres Spielmaterial:
 - a. Wenn die **Meerwesen** im Spiel sind, legt das Meerwesen-Tableau neben das Spielbrett. Verwendet die für die Anzahl der Spieler passende Seite. Jeder Spieler setzt einen seiner Einflussmarker auf Feld „O“ des Meerwesen-Tableaus.
 - b. Wenn die **Trolle** im Spiel sind, legt alle sechs Troll-Plättchen neben dem Spielbrett bereit.
 - c. Wenn die **Riesen** im Spiel sind, legt das Riesen-Plättchen neben dem Spielbrett bereit. Verwendet die für die Anzahl der Spieler passende Seite.
 - d. Wenn die **Orks** im Spiel sind, erhält jeder Spieler das zu seiner Farbe passende Orkhorde-Tableau.

Jetzt kann das erste Zeitalter beginnen!

Spielablauf

Ethnos wird über drei Zeitalter gespielt. In jedem Zeitalter versucht ihr Verbündete anzuwerben, diese zu Kampfverbänden zu vereinen, um so Einfluss in den Königreichen von Ethnos zu erringen. Am Ende jedes Zeitalters erhaltet ihr Ruhm für euren Einfluss in den Königreichen und für die ausgespielten Kampfverbände.

2 oder 3 Spieler: In Partien zu zweit und zu dritt spielt ihr nur zwei Zeitalter. Details dazu findet ihr auf Seite 11.



Beginn eines Zeitalters

„So wie die Berge errichtet werden, Stein auf Stein, so werden auch die Zeitalter errichtet: Tag um Tag.“

– Mahaidu, Archivar der Minotauren

Führt zu Beginn jedes Zeitalters folgende Schritte durch:

1. Jeder Spieler zieht **eine Karte** vom Verbündetenstapel und nimmt sie auf die Hand.
2. Deckt doppelt so viele Karten vom Verbündetenstapel auf, wie Spieler teilnehmen. (2 Spieler = 4 Karten; 3 Spieler = 6 Karten usw.) Legt diese Karten als Auslage in einer Reihe unterhalb des Spielbretts aus.
3. Teilt den Verbündetenstapel in zwei etwa gleich große Hälften. Mischt die drei Drachenkarten in eine Hälfte ein und legt die andere Hälfte oben auf diese Hälfte, sodass sich alle Drachen in der *unteren* Hälfte des Stapels befinden.

Im ersten Zeitalter der Partie bestimmt ihr zufällig einen Startspieler. Im zweiten und dritten Zeitalter ist Startspieler, wer aktuell am wenigsten Ruhm auf der Ruhmleiste besitzt. Bei Gleichstand wird derjenige der am Gleichstand Beteiligten Startspieler, der im letzten Zeitalter den dritten Drachen gezogen hat bzw. der diesem Spieler in Spielreihenfolge am nächsten sitzt.



Ablauf eines Zeitalters

„Lass dich vom Wind leiten, wenn du durch die Lande der Sechs Königreiche ziehst, auf dass dich alle Völker an deiner Weisheit erkennen mögen.“

– Leth'lorilai, Großer Seher der Geflügelten

Während jedes Zeitalters sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Der Startspieler beginnt.

Wenn du am Zug bist, *musst* du dich für **eine** dieser beiden Möglichkeiten entscheiden:

- **Einen Verbündeten anwerben**
- oder
- **Einen Kampfverband ausspielen**

EINEN VERBÜNDETEN ANWERBEN

„Komm! Schließe dich unserer Bruderschaft an. Bei meiner Axt und bei Hralvins Hammer! Wir werden die Sechs Königreiche neu schmieden.“

– Orildan, Thane der Zwerge

Wenn du einen Verbündeten anwirbst, ziehe **eine Karte** und nimm sie auf die Hand. Du kannst entweder einen der offen ausliegenden Verbündeten ziehen oder die oberste Karte des Verbündetenstapels.

Ziehst du eine der offen ausliegenden Karten, ersetzt du sie **nicht** durch eine neue Karte vom Verbündetenstapel.

Handkartenlimit: Wenn du bereits 10 Verbündete auf der Hand hast, darfst du diese Aktion nicht wählen. Du musst stattdessen die Aktion *Einen Kampfverband ausspielen* wählen.

Tipp: Um deine Verbündeten möglichst effektiv einzusetzen, solltest du entweder Karten derselben Farbe oder desselben Stammes sammeln.

Beispiel: Tim  hat ein Auge auf das Königreich Duris geworfen. Daher benötigt er mindestens einen lilafarbenen Verbündeten. Da er bereits ein Zwergepaar auf der Hand hat, nimmt er den lilafarbenen Zwerg. Duris wird schon bald unter seinem Einfluss stehen!



Steffi  ist als Nächste an der Reihe. Sie hat bemerkt, dass **Tim**  seinen Einfluss in Duris ausbauen möchte. Sie würde gerne dagegenhalten, aber keine der offen ausliegenden Karten ist dafür von Nutzen. Daher zieht sie die oberste Karte vom Verbündetenstapel. Wird diese ihr helfen? Sie weiß es, die anderen Spieler nicht ...



Drachenkarten

„Flieht! Die Drachen sind da! Feuer! Angst! Tod!“
– Hemdien, Friedenswächter der Riesen

Wenn du einen Drachen vom Verbündetenstapel ziehst, musst du ihn sofort aufdecken. Lege die Drachenkarte neben das Spielbrett, so dass sie jeder im Blick hat. Ziehe danach eine **Ersatzkarte** vom Stapel.



Die ersten beiden Drachen haben keine Auswirkung auf das Spiel, aber sobald der dritte Drache gezogen wird, endet das Zeitalter **sofort!** (Siehe *Ende eines Zeitalters* auf Seite 9.) Der Spieler, der die Karte gezogen hat, legt sie zunächst vor sich ab, da diese ggf. benötigt wird, um den Startspieler des nächsten Zeitalters zu bestimmen.

EINEN KAMPFVERBAND AUSSPIELEN

„Überfallen! Plündern! Verbrennen! Und von vorn!“
– Gleck, Hordenführer der Orks

Ein Kampfverband besteht aus einer Kartengruppe, die du als Ganzes von deiner Hand ausspielst. Ein Kampfverband kann aus 1 bis 10 Karten bestehen. **Alle** Karten eines Kampfverbands müssen **entweder** demselben Stamm angehören (gleicher Name/Abbildung) **oder** demselben Königreich (gleiche Farbe).



Wenn du einen Kampfverband ausspielst, führst du die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

1. Lege alle Karten, die zu diesem Kampfverband gehören sollen, offen und leicht aufgefächert vor dir aus. Beachte: Sie müssen alle demselben Stamm oder Königreich angehören.
2. Bestimme **eine** der ausgelegten Karten zum Anführer dieses Kampfverbands, indem du sie als oberste Karte komplett sichtbar auf den Kampfverband legst.
3. Wenn dein Kampfverband ausreichend groß ist, setzt du **einen** deiner Einflussmarker auf das Königreich, das der Farbe deiner Anführerkarte entspricht. Du darfst den Marker nur setzen, wenn du derzeit *weniger* Einflussmarker im entsprechenden Königreich besitzt, als sich Karten in deinem Kampfverband befinden. (Für den ersten Marker in einem Königreich benötigst du nur einen Kampfverband mit 1 Karte, für den zweiten Marker muss der Kampfverband schon aus mindestens 2 Karten bestehen usw.)
4. Nun darfst du die Fähigkeit deiner Anführerkarte nutzen. Die Fähigkeiten auf anderen Karten des Kampfverbands haben keinen Effekt (mit Ausnahme der Skelette). Jeder Stamm hat seine eigene, einzigartige Fähigkeit.
5. Wenn du noch Karten auf der Hand hast, nachdem du deinen Kampfverband ausgespielt hast, musst du nun **alle verbliebenen Handkarten** offen in die Auslage der Verbündeten legen. Diese Karten stehen deinen Rivalen – und eventuell sogar dir selbst – nun wieder zur Verfügung, wenn sie die Aktion *Einen Verbündeten anwerben* wählen.

Der Kampfverband bleibt aufgefächert vor dir liegen, sodass die Anzahl der Karten immer für alle gut sichtbar ist. Er hat bis zur Wertung des Zeitalters **keinerlei** Einfluss mehr auf das Spielgeschehen.

X = Größe des Kampfverbands

Einige Stammesfähigkeiten zeigen die Variable „X“. Diese bezieht sich immer auf die Größe des Kampfverbands (= Anzahl der Karten aus denen ein Kampfverband besteht).

Tipp: Denke daran, dass du auch größere Kampfverbände ausspielen kannst, als für das Setzen eines Einflussmarkers notwendig ist. Für größere Kampfverbände erhältst du am Ende eines Zeitalters mehr Ruhm. Außerdem gibst du deinen Rivalen eventuell weniger Karten zur Auswahl oder kannst die Fähigkeit deines Anführers effektiver nutzen. Andererseits kannst du auch einen kleineren Kampfverband ausspielen, ohne einen Einflussmarker zu setzen – einfach nur, um den Ruhm für diesen Kampfverband zu erlangen.

Beispiel 1: Tim  will nun seinen Plan in die Tat umsetzen. Er spielt seine 3 Zwergenkarten und bestimmt natürlich den lilafarbenen Zwerg zum Anführer, indem er ihn als oberste Karte des Kampfverbands auslegt. Dadurch kann er einen Einflussmarker nach Duris setzen, vorausgesetzt, sein Kampfverband ist groß genug. Da er bislang nur 2 Marker in Duris hat, darf er mit einem Kampfverband der Größe 3 einen dritten Marker setzen. Er hat damit **aktuell den größten Einfluss in Duris!** Aber wird das so bleiben? Dann legt Tim alle übrigen Handkarten offen in die Auslage der Verbündeten.



Beispiel 2: Steffi  möchte auch einen Einflussmarker nach Duris setzen. Aber sie kann nur einen Kampfverband der Größe 2 mit einem lilafarbenen Anführer zusammenstellen. Da sie bereits 2 Marker in Duris hat, reicht das nicht. Stattdessen setzt sie einen Marker nach Rhea, um dort den größten Einfluss zu erlangen. Normalerweise dürfte sie mit einem lilafarbenen Anführer keinen Marker in das rote Königreich setzen, aber die Fähigkeit ihres Geflügelten-Anführers erlaubt ihr, den Marker in ein beliebiges Königreich zu setzen. Dann legt auch Steffi ihre übrigen Handkarten in die Auslage.



☀ Ende eines Zeitalters

„Ich weiß nicht, was das nächste Zeitalter bringen wird. Ich weiß nur, dass es in Finsternis und Feuer enden wird.“

– Bredelaird, Erzkanzler der Trolle

Die Spieler sind so lange reihum am Zug, werben Verbündete an oder spielen Kampfverbände aus, bis der dritte Drache gezogen wird. Sobald dies geschieht, endet das Zeitalter **sofort**. Führt dann die folgenden Schritte durch:

DIE VERBÜNDETEN ZERSTREUEN SICH

Alle Spieler müssen alle ihre Handkarten abwerfen.

RUHM FÜR EINFLUSS IN DEN KÖNIGREICHEN

Nun erhaltet ihr Ruhm für den Einfluss in den Sechs Königreichen. Wertet jedes Königreich einzeln und nacheinander und tragt den jeweils erhaltenen Ruhm mit euren Zählmarkern auf der Ruhmleiste ab:

- **Zeitalter 1:** Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld I.
- **Zeitalter 2:** Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld II. Der Spieler mit den zweitmeisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld I.
- **Zeitalter 3:** Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld III. Der Spieler mit den zweitmeisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld II. Abschließend erhält der Spieler mit den drittmeisten Einflussmarkern Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld I.

Haben mehrere Spieler gleich viel Einfluss, teilen sie sich die Ruhmpunkte der entsprechenden Ruhmplättchen (abgerundet), wie im folgenden Beispiel verdeutlicht.

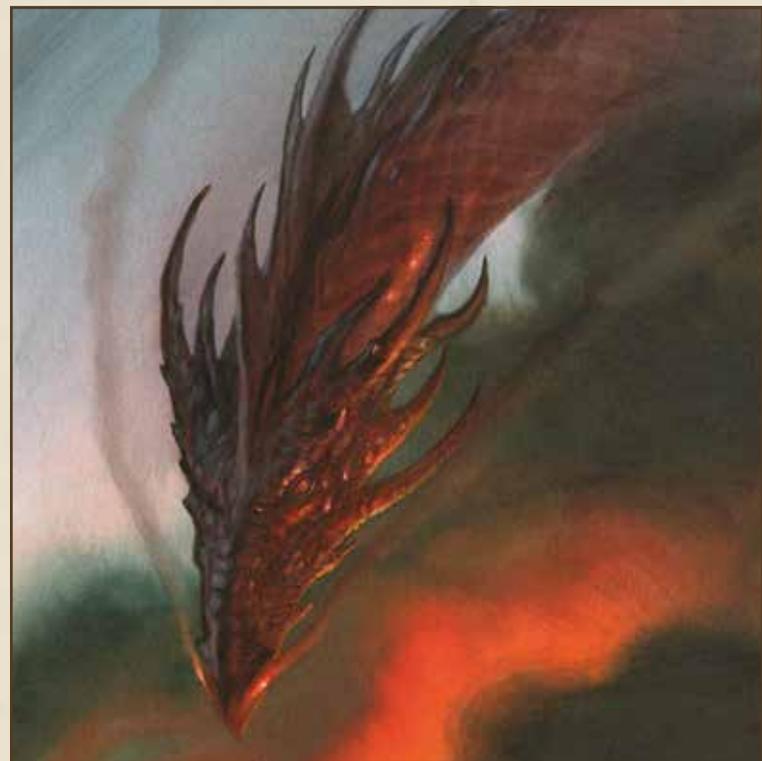
Beispiel: Das zweite Zeitalter ist zu Ende gegangen. Aller Bemühungen zum Trotz hat **Steffi** 🟣 es nicht geschafft, **Tim** 🟢 in Duris einzuholen. **Tim** erhält 4 Ruhm (den Wert des Plättchens auf Feld II), während **Steffi** nur 2 Ruhm erhält (den Wert des Plättchens auf Feld I). Der arme **Daniel** 🟡 geht mit den drittmeisten Einflussmarkern sogar völlig leer aus.

Hätte **Steffi** 🟣 es geschafft, noch einen dritten Einflussmarker nach Duris zu setzen, hätte sie gleich viele Marker wie **Tim** 🟢 gehabt und sie hätten sich den Ruhm geteilt. Beide hätten dann 3 Ruhm erhalten: $4 + 2 = 6$, geteilt durch 2. **Daniel** 🟡 wäre unverändert Dritter und würde daher immer noch nichts bekommen.



Der Einfluss der Stämme

Einige Stämme haben Fähigkeiten, die erst bei der Wertung am Ende eines Zeitalters ausgelöst werden. Schaut euch zu diesem Zeitpunkt noch einmal die Übersicht der Stämme (ab Seite 12) genauer an, wenn ihr Meerwesen, Orks, Riesen, Skelette, Trolle oder Zwerge im Spiel habt.



RUHM FÜR KAMPFVERBÄNDE

Anschließend erhält jeder Spieler Ruhm für die Kampfverbände, die er kontrolliert und vor sich liegen hat. Die Größe jedes Kampfverbands bestimmt, wie viel Ruhm er wert ist:

 Anzahl Karten im Kampfverband	 Vergebener Ruhm
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 oder mehr	15

Beispiel: Tim  hat im zurückliegenden Zeitalter drei Kampfverbände ausgespielt. Er erhält 1 Ruhm für den Kampfverband mit den zwei grünen Karten, 6 Ruhm für den Kampfverband mit den drei Zwergen (aufgrund ihrer Fähigkeit) und 6 Ruhm für den Kampfverband mit den vier roten Karten. Insgesamt erhält er 13 Ruhm.



Ein neues Zeitalter beginnt

„So ein schöner Tag. So sollte ein neues Zeitalter beginnen!“

– Plodis, Zeugmeister der Halblinge

Nachdem alle Spieler Ruhm erhalten haben, werden **alle** Kampfverbände abgeworfen. Sämtliche Einflussmarker bleiben unverändert auf dem Spielbrett, dem Meerwesen-Tableau und den Orkhorde-Tableaus liegen. Die Troll- und Riesen-Plättchen werden von den Besitzern abgegeben und wieder neben das Spielbrett gelegt.

Habt ihr gerade das erste oder zweite Zeitalter abgeschlossen, bereitet ihr das nächste Zeitalter vor: Legt die drei Drachenkarten beiseite, mischt **alle** Verbündetenkarten zusammen und bildet aus diesen einen neuen Verbündetenstapel. Dann führt ihr die gleichen Schritte durch, wie auf Seite 5 unter *Beginn eines Zeitalters* beschrieben.

Habt ihr gerade das dritte Zeitalter beendet, ist die Partie zu Ende.

Spielende

„Das Ende! Das Ende ist nah!“

– Mierdel, Astromagus der Zauberer

Die Partie endet nach dem dritten Zeitalter und der Spieler mit dem meisten Ruhm ist der Sieger! Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Einflussmarker auf dem Spielbrett hat. Herrscht immer noch Gleichstand, ist der Spieler mit dem größeren Kampfverband im dritten Zeitalter besser platziert. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidet der zweitgrößte, drittgrößte usw. Sind alle Kampfverbände gleich groß, teilen sich die Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.



Das Spiel zu zweit oder zu dritt

In Partien zu zweit oder zu dritt werden nur zwei Zeitalter gespielt. Es gelten alle bereits bekannten Regeln, mit folgenden Ausnahmen:

2/3 SPIELER: SPIELAUFBAU

- Bevor ihr die Ruhmplättchen mischt, müsst ihr die Plättchen entfernen, die mit „4+“ markiert sind. Legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Plättchen und legt je **zwei** in jedes Königreich.
- Deckt nur **fünf** Auswahlkarten auf (statt sechs). Ihr werdet die Partie mit nur fünf Stämmen bestreiten.
- Sollten die Meerwesen oder Riesen im Spiel sein, verwendet das Tableau bzw. Plättchen mit der Seite für 2–3 Spieler.

2 SPIELER: BESONDERE WERTUNGSREGELN

Am Ende des ersten Zeitalters erhält bei der Wertung der Königreiche der Spieler mit den meisten Einflussmarkern in einem Königreich wie gewohnt den Ruhm des niedrigsten Ruhmplättchens.

Am Ende des zweiten Zeitalters erhält der Spieler mit den meisten Einflussmarkern in einem Königreich den Ruhm des höheren Ruhmplättchens. Aber anders als in Partien mit mehr Spielern, erhält der Spieler mit den zweitmeisten Einflussmarkern **keinen** Ruhm. Außerdem: Hat nur einer der beiden Spieler überhaupt Einflussmarker in einem Königreich, so erhält er den Ruhm **beider** Ruhmplättchen! Ihr müsst also gut überlegen, ob ihr ggf. in ein Königreich investiert, auch wenn ihr dort keine Chance habt, den größten Einfluss zu erringen.

In Partien zu dritt werden die Königreiche gemäß den üblichen Regeln gewertet.

2 SPIELER: KAMPFVERBAND AUSSPIELEN

Um einen Einflussmarker in ein Königreich setzen zu dürfen, muss ein ausgespielter Kampfverband größer sein als die **Gesamtmenge** an Einflussmarkern im entsprechenden Königreich.

Beispiel: Befinden sich im Königreich bereits 2 deiner Marker und 1 Marker deines Rivalen, muss dein Kampfverband aus mindestens 4 Karten bestehen.

Die Stämme von Ethnos

Jeder der 12 Stämme hat seine eigene, einzigartige Fähigkeit. Setze diese Fähigkeiten klug ein, um schon bald der neue Herrscher von Ethnos zu sein! Denke immer daran, dass nur der Anführer eines Kampfverbands diese Fähigkeit nutzen kann.

DIE ELBEN



Die Elben der Sechs Königreiche haben immer in Harmonie mit dem Land gelebt. Sie bewegen sich im Einklang mit der Natur und werfen niemals etwas von Wert fort, wenn es sich für einen späteren Nutzen aufbewahren lässt.

Wenn du einen Elben zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du so viele Handkarten behalten, wie sich Karten im gerade ausgespielten Kampfverband befinden. Überzählige Karten legst du wie üblich in die Auslage der Verbündeten.

Beispiel: Du hast 7 Karten auf der Hand und spielst einen Kampfverband der Größe 3 mit einem Elben-Anführer aus. Du darfst 3 deiner 4 übrigen Handkarten behalten und legst nur 1 in die Auslage.

DIE GEFLÜGELTEN



Von den zerklüfteten Anhöhen der Gebirge aus ziehen die edlen Geflügelten ihre Kreise über den Sechs Königreichen. Sie halten stets Wacht, um Bedrohungen für ihre Heimstätten frühzeitig zu erkennen. In Kriegszeiten ist diese

stete Wachsamkeit von großem Nutzen, da sie die Schwächen ihrer Feinde bereits kennen.

Wenn du einen Geflügelten zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du deinen Einflussmarker in ein beliebiges Königreich setzen, falls dein Kampfverband dafür groß genug ist. Die Farbe deines Anführers spielt also in diesem Fall keine Rolle.

Beispiel: Du spielst einen Kampfverband der Größe 3 mit einem lilafarbenen Anführer aus. Normalerweise dürftest du einen Einflussmarker nur nach Duris setzen. Da dein Anführer aber ein Geflügelter ist, darfst du deinen Marker in ein beliebiges Königreich setzen, in dem du 2 oder weniger Einflussmarker besitzt.

DIE HALBLINGE



Die bescheidenen Leutchen, aus denen der Stamm der Halblinge besteht, lassen einen nicht gerade an besonderen Mut oder Standfestigkeit denken. Kein Krieger würde diesem Bauern- und Kaufmannsvolk in die Schlacht folgen,

weswegen sie auch niemals die Position des Anführers in gemischten Kampfverbänden einnehmen. Dennoch musste schon so mancher Möchtegern-Herrscher überrascht feststellen, dass sie wie aus dem Nichts plötzlich überall sind.

Wenn du einen Halbling zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du keinen Einflussmarker aufs Spielbrett setzen – egal wie groß dein Kampfverband ist. Dafür ist der Stamm der Halblinge doppelt so groß wie jeder andere Stamm (doppelt so viele Karten). Es ist also sehr viel einfacher, große Kampfverbände mit Halblingen zu sammeln und auszuspielen, die am Ende des Zeitalters viele Ruhmpunkte wert sind.

DIE MEERWESEN



Wenn irgendjemand weiß, was jenseits der Sechs Königreiche und des sie umgebenden Wassers liegt, so sind es die Meerwesen. Sie sind immer auf der Suche nach neuen Entdeckungen. Und viele, die mit ihnen befreundet sind, haben sich

schon einmal eines Geschenkes erfreuen dürfen, das fraglos aus einem weit entfernten Land stammt, das niemand sonst je betreten hat.

Wenn du ein Meerwesen zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du nach den üblichen Regeln einen Einflussmarker in ein Königreich setzen. Zusätzlich bewegst du deinen Marker

auf dem Meerwesen-Tableau um so viele Felder weiter, wie der Kampfverband groß ist. Wenn du hierbei ein Feld mit einem Marker-Symbol erreichst oder überschreitest, darfst du einen *weiteren* Einflussmarker in ein beliebiges Königreich setzen, unabhängig von der Größe deines Kampfverbands.

Am Ende jedes Zeitalters wird das Meerwesen-Tableau gewertet. Der am weitesten vorne liegende Spieler erhält so viel Ruhm, wie auf dem Tableau für das aktuelle Zeitalter angegeben ist. (Bei Gleichstand werden die Ruhmpunkte wie üblich aufgeteilt.) Das Meerwesen-Tableau wird nie zurückgesetzt. Sollte ein Spieler das letzte Feld erreichen, so kann sein Marker ab sofort nicht mehr vorrücken.

Beispiel: Du spielst im ersten Zeitalter einen Kampfverband der Größe 3 mit einem grünen Meerwesen-Anführer aus. Du setzt einen Einflussmarker nach Althea (vorausgesetzt, du hast dort maximal 2 Einflussmarker) und bewegst deinen Marker auf dem Meerwesen-Tableau um 3 Felder vorwärts. Da es dein erster Meerwesen-Kampfverband war, erreicht dein Marker dadurch Feld „3“, auf dem sich ein Marker-Symbol befindet. Du darfst daher einen weiteren Einflussmarker in ein Königreich deiner Wahl setzen (das kann, muss aber nicht Althea sein). Die Anzahl deiner Marker in diesem Königreich spielt dabei keine Rolle.

Wenn dein Marker am Ende des ersten Zeitalters die vorderste Position auf dem Meerwesen-Tableau einnimmt, erhältst du 1 Ruhm.

DIE MINOTAUREN



Die Minotauren sind gefürchtete Krieger, nicht nur wegen ihrer bestialischen Erscheinung. Doch in Friedenszeiten arbeiten sie wie in einer großen Horde zusammen und bringen weitaus mehr zustande, als ihre bloße Zahl vermuten ließe.

Wenn du einen Minotauren zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, benötigst du eine Karte weniger, um einen Einflussmarker in ein Königreich setzen zu dürfen.

Beispiel: Du hast bereits 3 Einflussmarker in Rhea. Normalerweise benötigst du für einen vierten Marker einen Kampfverband der Größe 4. Stattdessen spielst du einen Kampfverband der Größe 3 mit einem roten Minotauren-Anführer aus und darfst den vierten Marker nach Rhea setzen.

DIE ORKS

Es widerspricht der Natur der Orks, lange am selben Ort zu bleiben. Sie sind die Nomaden der Sechs Königreiche. Denn wer will sich schon mit allerlei unnützem Besitz belasten? Wer braucht schon Möbel, wenn man sie nie benutzt? Andererseits schauen sie mit einem gewissen Neid auf die anderen Stämme. Und wenn eine Orkhorde groß genug geworden ist, fällt es ihnen schwer, hübsche Dinge nicht „zu befreien“ ...

Wenn du einen Ork zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst wie üblich einen Einflussmarker in ein Königreich setzen. Zusätzlich darfst du einen Marker auf das Feld deines Orkhorde-Tableaus setzen, das mit der Farbe des Anführers übereinstimmt. Auf jedes dieser Felder kannst du nur 1 Marker setzen. Ist es bereits besetzt, darfst du keinen Marker auf das Tableau setzen.

Am Ende eines Zeitalters **kannst** du deine Orkhorde zum Plündern schicken. Du entfernst alle Marker von deinem Tableau und erhältst dafür so viel Ruhm, wie auf dem Tableau gemäß der Anzahl der Marker angegeben ist. Du kannst die Marker auch liegen lassen, um am Ende eines späteren Zeitalters mehr Ruhm zu sammeln. Du musst aber stets alle Marker entfernen oder liegen lassen.

Beispiel: Du spielst einen Kampfverband mit rotem Ork-Anführer aus. Du kannst einen Einflussmarker nach Rhea setzen (wenn dein Kampfverband groß genug ist) und einen zweiten Marker auf das rote Feld deines Orkhorde-Tableaus. Hast du am Ende des Zeitalters beispielsweise 3 Marker auf deinem Tableau, kannst du sie entfernen, um dafür 6 Ruhm zu erhalten.



DIE RIESEN



Keine Frage, im Stamme der Riesen ist Größe von Bedeutung. Sie hören niemals auf zu wachsen und der Beweis müsste erst noch erbracht werden, dass eine natürliche Wachstumsgrenze für Riesen existiert. Und das ist auch gut so, denn aufgrund der Größe wird auch der König der Riesen bestimmt: Der Größte der Riesen herrscht.

Wenn du einen Riesen zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, prüfst du, ob du nun den *größten* Kampfverband mit einem Riesen-Anführer besitzt. Wenn dem so ist, erhältst du *sofort* 2 Ruhm, nimmst das Riesen-Plättchen und legst es zu deinem Kampfverband. Spielt ein anderer Spieler einen *größeren* Kampfverband mit Riesen-Anführer aus, erhält er ebenfalls 2 Ruhm und nimmt sich das Riesen-Plättchen von dir. Auch wenn du das Riesen-Plättchen bereits hast, kannst du einen noch größeren Kampfverband mit Riesen-Anführer ausspielen, um erneut 2 Ruhm zu erhalten (und das Plättchen zum größeren Kampfverband zu legen). Am Ende des Zeitalters erhält der Besitzer des Riesen-Plättchens zusätzlichen Ruhm, abhängig vom aktuellen Zeitalter. Danach wird das Plättchen für das nächste Zeitalter wieder neben das Spielbrett gelegt.

Beispiel: Du spielst im zweiten Zeitalters einen Kampfverband der Größe 3 mit einem Riesen-Anführer aus. Das ist der bislang größte Kampfverband mit Riesen-Anführer in diesem Zeitalter. Du nimmst das Riesen-Plättchen und erhältst 2 Ruhm. Im Verlauf des Zeitalters spielt ein anderer Spieler einen Kampfverband der Größe 4 mit einem Riesen-Anführer aus. Er nimmt sich das Riesen-Plättchen und erhält ebenfalls 2 Ruhm. Wenn er das Plättchen am Ende des Zeitalters noch besitzt, erhält er 4 weitere Ruhm (da ihr im zweiten Zeitalter seid) und legt das Plättchen danach neben das Spielbrett.

DIE SKELETTE



Es bleibt ein Rätsel, woher genau der Stamm der Skelette kommt. Niemand hat jemals zugegeben, die Gebeine der Toten auferstehen zu lassen. Aber dennoch gibt es sie und sie folgen jedem mit großem Eifer, der ihnen ein Ziel vorgibt. Doch ihre Loyalität und Hingabe hilft nur bedingt, denn ohne mächtige Magie können die Skelette nicht bestehen – und so zerfallen sie am Ende jedes Zeitalters wieder zu dem, was sie sind: Staub und Knochen.

Im Gegensatz zu allen anderen Stämmen können Skelette **nie** zum Anführer eines Kampfverbands bestimmt werden. Dafür gelten Skelette als „Joker“: Sie können unabhängig von der Farbe jedem Kampfverband hinzugefügt werden. Sie zählen wie alle anderen Karten für die Fähigkeit des Anführers und für die benötigte Kartenanzahl, um einen Einflussmarker in ein Königreich setzen zu dürfen.

Leider sind Skelette klapprige, morsche Wesen, die nur aufgrund mächtiger Magie existieren können. Deswegen zerfallen *alle* Skelette am Ende eines Zeitalters zu Staub und werden abgeworfen, *bevor* der Ruhm für die Kampfverbände verteilt wird.

Beispiel: Du hast einen Kampfverband mit 5 Verbündeten ausliegen, von denen 2 Skelette sind. Am Ende des Zeitalters musst du die Skelette abwerfen und erhältst leider nur den Ruhm für einen Kampfverband der Größe 3.

DIE TROLLE



Der Stamm der Trolle ist landauf, landab gefürchtet und respektiert. Vermutlich in erster Linie deswegen, weil sie jeden, der nicht mit ihnen einer Meinung ist, in Stücke reißen. Jeder noch so hitzige Zwist lässt sich schnell bereinigen, wenn eine der beiden streitenden Parteien einen Trupp wütender Trolle auf seiner Seite hat.

Wenn du einen Troll zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du nach den üblichen Regeln einen Einflussmarker in ein Königreich setzen. *Zusätzlich* darfst du eines der Troll-Plättchen nehmen, die neben dem Spielbrett liegen. Der Wert des Plättchens darf höchstens so hoch sein wie die Größe deines Kampfverbands. Ein Troll-Plättchen hat selbst keinen Wert, aber es kann dir helfen, am Ende des Zeitalters bei der Wertung der Königreiche einen Gleichstand für dich zu entscheiden: Bei einem Gleichstand entscheidet der Spieler den Gleichstand für sich, dessen Troll-Plättchen den höheren Gesamtwert aufweisen. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler, der das wertvollere Einzelplättchen besitzt. Nach der Wertung der Königreiche werden alle Troll-Plättchen für das nächste Zeitalter wieder neben das Spielbrett gelegt.

Beispiel: Du spielst einen Kampfverband der Größe 4 mit einem Troll-Anführer aus. Du kannst wie üblich einen Einflussmarker setzen, falls dein Kampfverband groß genug ist. Dann kannst du *zusätzlich* ein verfügbares Troll-Plättchen mit einem Wert von 4 oder weniger nehmen. Bei der Wertung jedes Königreichs gewinnst du bei Gleichstand alleine den entsprechenden Ruhm, wenn der Gesamtwert deiner Troll-Plättchen höher ist als der Wert der Troll-Plättchen der Spieler, die gleich viel Einfluss in diesem Königreich haben.

DIE ZAUBERER



Niemand weiß, woher die Zauberer gekommen sind. Man weiß nur, dass diese geheimbündlerischen Hüter des Arkanen bereits seit dem Zeitalter der Erschaffung in den Sechs Königreichen wirken, und dass sie vieles wissen, es aber

nicht mit anderen teilen. Doch wenn die Stunde gekommen ist, lassen sich mit einem geflüsterten Wort im rechten Ohr mehr Verbündete anwerben als mit jeder noch so beeindruckenden Ansprache.

Wenn du einen Zauberer zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, darfst du, *nachdem* du deine übrigen Handkarten abgelegt hast, so viele Karten vom Verbündetenstapel ziehen und auf die Hand nehmen, wie sich Karten im eben ausgespielten Kampfverband befinden. Du darfst dabei keine Karten aus der Auslage der Verbündeten nehmen.

Beispiel: Du hast 4 Karten auf der Hand und spielst einen Kampfverband der Größe 2 mit einem Zauberer-Anführer aus. Nachdem du deine beiden übrigen Handkarten abgeworfen hast, ziehst du 2 neue Karten vom Verbündetenstapel und nimmst sie auf die Hand.

DIE ZENTAUREN



Die Zentauren sind ein Stamm stolzer Krieger, die das Land mit atemberaubender Geschwindigkeit durchqueren – heute hier, morgen da. Viele Feinde sind ihren gut koordinierten Überraschungsangriffen schon zum Opfer gefallen.

Wenn man den Hall ihrer donnernden Hufe vernimmt, ist es für gewöhnlich schon zu spät ...

Wenn du einen Zentauren zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst und durch diesen Kampfverband einen Einflussmarker in ein Königreich setzt, darfst du *sofort* einen weiteren Kampfverband ausspielen, bevor du deine übrigen Karten abwirfst. Du kannst so einen weiteren Einflussmarker setzen und die Fähigkeit des neuen Anführers nutzen (sogar eines weiteren Zentauren).

Beispiel: Du spielst einen Kampfverband der Größe 2 mit einem blauen Zentauren-Anführer aus. Du setzt einen Einflussmarker nach Straton und spielst sofort einen weiteren Kampfverband mit einem roten Ork-Anführer aus. Also setzt du einen Marker nach Rhea und einen weiteren auf das rote Feld deines Orkhorden-Tableaus.

DIE ZWERGE



Tief im Herzen der Berge schaffen die Zwerge Schätze und wundersame Dinge, die in allen Sechs Königreichen berühmt sind. So manches Zeitalter über blieben sie verschwunden, um ihre Reichtümer zu zählen und zu

mehren, denn großer Reichtum ist eine ganz eigene Art von Ruhm.

Wenn du einen Zwerg zum Anführer eines Kampfverbands bestimmst, wird dieser Kampfverband bei der Wertung am Ende des Zeitalters so gewertet, als hätte er eine Karte mehr.

Beispiel: Du spielst einen Kampfverband der Größe 4 mit einem Zwergen-Anführer aus. Du erhältst dafür am Ende des Zeitalters 10 Ruhm, als hätte der Kampfverband 5 Karten.

Credits

Autor: **Paolo Mori**

Illustration: **John Howe**

Grafische Gestaltung: **Mathieu Harlaut, Thomas Klapper**

Entwicklung: **Fel Barros, Alexandru Olteanu**

Spielregel: **William Niebling, Thiago Aranha**

Produzent: **Mathieu Harlaut**

Herausgeber: **David Preti**

Testspieler: **Emiliano „Wentufix“ Venturini, Francesco Sirocchi, Andrea Pecora, Dimitri Fietta, Michele Sommi, Giovanni Melandri, Giovanni Taverna, Luigi Mori, Danilo Bersani, Simone Berti, Lorenzo Allodi, Manuel Busi, Andrea Melegari, Luca Chiapponi, Michele Mordacci, Maurizio Besacchi, Fabrizio Giuberti, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Luiz Alvarez, Julia Ferrari, Guilherme Goulart, Lucas Martini, Carolina Negrão, Sergio Roma, Renato Sasdelli.**

© 2017 CMON Productions Limited. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Ethnos und Spaghetti Western Games sind Warenzeichen von CMON Productions Limited. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Warenzeichen von CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: **Sebastian Rapp**

Redaktion & Lektorat: **Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff**

Satz & Layout: **Sebastian Wenzlaff**

Regelübersicht

SPIELAUFBAU

- Legt die Ruhmplättchen zufällig in die Königreiche und ordnet sie aufsteigend. (Entfernt in Partien mit 2/3 Spielern die mit „4+“ markierten Plättchen.)
- Wählt zufällig 6 Stämme aus und mischt sie zum Verbündetenstapel zusammen. (Nur 5 Stämme in Partien mit 2/3 Spielern.)

BEGINN EINES ZEITALTERS

- Jeder Spieler zieht 1 Verbündetenkarte.
- Deckt doppelt so viele Karten vom Verbündetenstapel auf, wie Spieler teilnehmen.
- Mischt die drei Drachenkarten in die untere Hälfte des Verbündetenstapels.
- Bestimmt den Startspieler: Zufällig im ersten Zeitalter. Im zweiten und dritten Zeitalter derjenige mit dem wenigsten Ruhm. (Gleichstand: Wer näher am Spieler sitzt, der die letzte Drachenkarte gezogen hat.)

ABLAUF EINES ZEITALTERS

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wer am Zug ist, entscheidet sich zwischen:

• Einen Verbündeten anwerben

1. Ziehe eine Verbündetenkarte von den offen ausliegenden Karten oder vom Verbündetenstapel (Handkartenlimit 10).
2. Lege eine gezogene Drachenkarte offen neben das Spielbrett. Ziehe eine Ersatzkarte.

ODER

• Einen Kampfverband ausspielen

1. Lege 1 bis 10 Verbündetenkarten vor dir aus. Alle müssen dieselbe Farbe haben oder demselben Stamm angehören.
2. Bestimme eine der Karten zum Anführer und lege sie oben auf den Kampfverband.
3. Wenn du im Königreich, das zur Farbe des Anführers passt, weniger Einflussmarker besitzt, als sich Karten im Kampfverband befinden, darfst du einen Einflussmarker in das Königreich setzen.
4. Du darfst die Fähigkeit deines Anführers nutzen.
5. Lege alle übrigen Handkarten offen in die Auslage der Verbündeten, damit sie allen Spielern wieder zur Verfügung stehen.

ENDE EINES ZEITALTERS

Wenn die dritte Drachekarte gezogen wird, endet das Zeitalter sofort. Die Spieler mit dem meisten Einfluss in jedem der Königreiche erhalten Ruhm.

- Erstes Zeitalter: Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern erhält Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld I.
- Zweites Zeitalter: Größter Einfluss erhält den Ruhm von Feld II. Zweitgrößter Einfluss erhält den Ruhm von Feld I. (Im 2er-Spiel erhält der zweitgrößte Einfluss nichts; der größte Einfluss erhält den Ruhm von Feld I und II, falls der Rivale keinen Einfluss im Königreich hat.)
- Drittes Zeitalter: Größter Einfluss erhält den Ruhm von Feld III. Zweitgrößter Einfluss erhält den Ruhm von Feld II. Drittgrößter Einfluss erhält den Ruhm von Feld I.

Bei Gleichstand wird der Ruhm addiert und gleichmäßig unter den Beteiligten verteilt (abgerundet).

Spieler erhalten Ruhm für jeden ausgespielten Kampfverband. Die Größe des Kampfverbands bestimmt, wie viel Ruhm vergeben wird (siehe Spielbrett).

Alle Verbündetenkarten werden abgeworfen (Handkarten und Kampfverbände). Mischt sie zu einem neuen Verbündetenstapel.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem dritten Zeitalter. (In Partien mit 2/3 Spielern endet es nach dem zweiten Zeitalter.)

Der Spieler mit dem meisten Ruhm gewinnt!

