

SPIELMATERIAL



HOLZMARKER



ERDVOLK



WALDVOLK



FLAMMVOLK



KLEINVOLK

60 SIEDLUNGEN
15 PRO VOLK



NAHRUNG



HOLZ



METALL



STEIN



KULTUR

80 RESSOURCEN
16 PRO ART

ALTAY – AUFBRUCH DER VÖLKER ist ein Deckbau-Spiel in einer mythischen Welt am Anbeginn der Zeit. In einer abgeschiedenen Region in den unendlichen Weiten eines Kontinents leben vier vollkommen verschiedene Völker. Ihre Beziehung ist ein fragiles Konstrukt, das der Zeit trotz, doch jetzt wird sie auf die Probe gestellt: Das Volk der Menschen siedelt sich in der Region an und bringt neues Werkzeug, unbekannte Waffen und fremde Technologien mit sich, kurzum eine völlig andere Lebensweise. Als Oberhaupt von einem der vier alteingesessenen Völker entscheidest du, wie dein Volk mit den Veränderungen umgeht.



Der Spielplan zeigt die Region, in der die vier Völker leben. Sie besteht aus verschiedenen Terrains mit unterschiedlichen Ressourcen. Als Oberhaupt lenkst du eines der vier Völker. Jedes Volk hat ein eigenes Startdeck, das sich aus Basis-karten und völkerspezifischen Karten zusammensetzt.

In deinem Zug setzt du deine Karten ein, um Ressourcen zu produzieren, Siedlungen zu errichten, dein Gebiet zu erweitern, andere Völker anzugreifen, dich zu verteidigen oder deinem Deck neue Karten hinzuzufügen und so von den neuen Technologien der Menschen zu profitieren.

KARTEN

(63 × 88 MM)



ERDVOLK



WALDVOLK



FLAMMVOLK



KLEINVOLK

40 VOLK-AKTIONS-KARTEN

10 PRO VOLK



88 ALLGEMEINE AKTIONS-KARTEN

IN 11 TYPEN MIT JE 8 KARTEN



20 STUFE-1-KARTEN

IN 5 TYPEN MIT JE 4 KARTEN



20 STUFE-2-KARTEN

IN 5 TYPEN MIT JE 4 KARTEN



10 STUFE-3-KARTEN

IN 10 TYPEN MIT JE 1 KARTE

50 ZIELKARTEN

MARKER



6 SIEGPUNKT-MARKER



12 1ER-MARKER



12 2ER-MARKER



9 3ER-MARKER



1 STARTMARKER

WEITERES SPIELMATERIAL



1 SPIELPLAN



1 WERTUNGS-BLOCK



DIESE ANLEITUNG

FÜR DIE HANDELSVARIANTE:



40 1ER-MÜNZEN



12 5ER-MÜNZEN

52 MÜNZEN

SPIELAUFBAU

Das ist der **Spielaufbau für 4 Personen**. Auf S. 7 findet ihr den Aufbau für 2 und 3 Personen.

ALLGEMEIN

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte.
- 2 Legt die **Ressourcen** (Nahrung 🍏, Holz 🌲, Metall ⚙️, Stein 🪨 und Kultur 🎭) als **Vorrat** neben den Spielplan.
- 3 Wenn ihr mit der Handelsvariante (siehe S. 10) spielt, legt zusätzlich die **Münzen** als **Vorrat** bereit.
- 4 Nehmt die **allgemeinen Aktionskarten** und trennt sie nach Typ in 11 Stapel. Nehmt von jedem Stapel 2 Karten pro Person (z. B. 6 Karten für 3 Personen) und legt sie als offene **Auslage** neben den Spielplan. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Die Karten mit (den meisten) Siegpunkten (falls vorhanden) müssen im Spiel sein. Sortiert die Karten in den Stapeln nach Siegpunkten (SP), sodass die Karten mit den meisten SP oben liegen.
Beispiel: Legt den Streitwagen mit 2 SP ganz nach oben. Direkt darunter legt ihr den Streitwagen mit 1 SP. Dann folgen die übrigen Streitwagen.

- 5 Trennt die **Stufe-1- und Stufe-2-Zielkarten** und nehmt pro Stufe für jeden Kartentyp 1 Karte pro Person (z. B. 15 Stufe-1-Zielkarten für 3 Personen). Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Nehmt alle **Stufe-3-Zielkarten**. Mischt die Karten der drei Stufen getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Stufe-1- und Stufe-2-Karten sind **Technologien**, Stufe-3-Karten sind **Wunder**.
- 6 Deckt von jedem **Zielkarten-Stapel** 3 Karten auf und legt sie als **Auslage** neben die Stapel. Deckt ihr 2 oder mehr Karten des gleichen Typs auf, legt sie übereinander und zieht weiter Karten, bis pro Stufe jeweils 3 unterschiedliche Kartentypen in der Auslage liegen.
- 7 Legt auf jedes Berg-Terrain (weiß) 1 zufälligen **3er-Eroberungsmarker** und auf jedes andere Terrain 1 zufälligen **1er- oder 2er-Eroberungsmarker**. Legt die übrigen Marker zurück in die Schachtel.



- 8 Legt auf jedes der 3 Berg-Terrains in der Mitte 1 **Siegpunktmarker** (siehe *Empfohlener Spielaufbau*, S. 7).

DEIN BEREICH

- 9 Entscheidet gemeinsam, wer beginnt. Fängst du an, nimmst du dir den **Startmarker**.



- 10** Im Uhrzeigersinn beginnend mit der Startperson wählen alle je ein Volk (Erdvolk 🏠, Waldvolk 🌲, Flammvolk 🔥, Kleinvolk 🐱) und nehmen sich die 10 passenden **Volk-Aktionskarten** und 15 **Siedlungen**.

- 11** Entgegen des Uhrzeigersinns beginnend mit der letzten Person wählen alle je ein Grasland-

Terrain (grün) als Startterrain. Platziere 1 deiner Siedlungen auf dein Startterrain und lege den Eroberungsmarker darauf zurück in die Schachtel (ignoreiere den Wert und die Ressource darauf, falls vorhanden).

Hinweis: Für eure erste Partie empfehlen wir euch bestimmte Startterrains (siehe *Empfohlener Spielaufbau*, S. 7).

- 12** Mische deine Volk-Aktionskarten (dein Deck) zu einem Nachziehstapel und ziehe davon 5 Karten auf die Hand. Lass etwas Platz für deinen Ablagestapel.

- 13** Ziehe 1 Stufe-3-Zielkarte vom Stapel. Das ist dein persönliches Wunder, das du versuchst, zu erfüllen. Zeige es nicht den anderen.

AKTIONSKARTEN

Das Deck eines Volks besteht aus Aktionskarten, die die Fähigkeiten des jeweiligen Volks ausdrücken. Eine Karte besteht aus:

- 1 Titel
- 2 Effekt
- 3 Wahleffekt
- 4 Kosten
- 5 Siegpunkte
- 6 Ressourcen-Felder

ZIELKARTEN

Erfüllte Zielkarten bringen Vorteile und Siegpunkte am Spielende. Eine Karte besteht aus:

- 7 Titel
- 8 Stufe
- 9 Siegpunkte
- 10 Variable Siegpunkte
- 11 Ressourcen-Felder
- 12 Siedlungssymbol
- 13 Effekt
- 14 Siegpunkte am Spielende



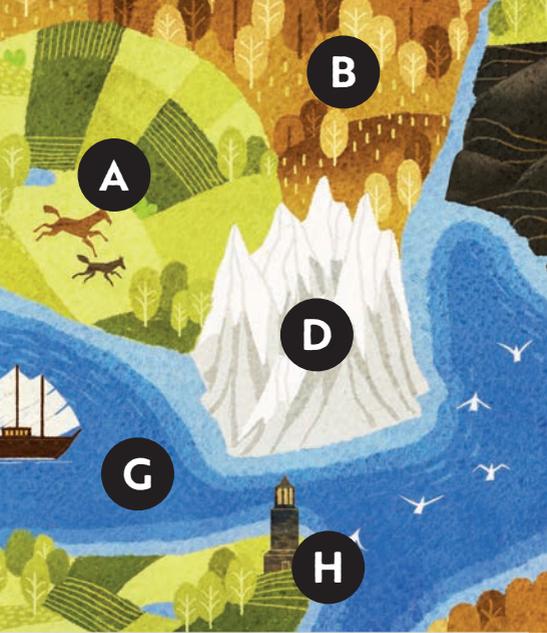
SPIELPLAN

Der Spielplan ist in verschiedene Terrains unterteilt. Manche Terrains gewähren Siegpunkte. Alle Terrains gehören immer einer bestimmten Art an:

- A Grasland 🍏 (grün)
- B Wald 🌲 (braun)
- C Hügel 🗻 (schwarz)
- D Berge ⚪ (weiß)

Terrains, die aneinandergrenzen, sind benachbart. Terrains, die durch ein Meer G getrennt sind, sind nicht benachbart.





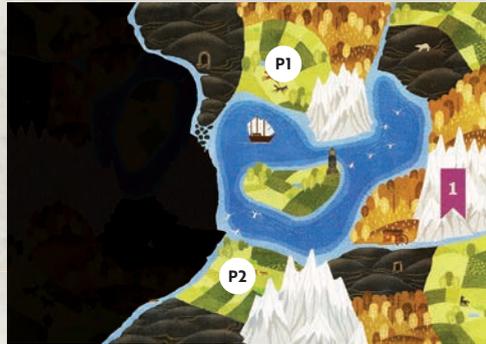
Zahl. So habt ihr beim Spielen einen Überblick, welche Terrains euch nicht zur Verfügung stehen. Die Abbildungen zeigen euch außerdem die Platzierung der Siegpunkt-Marker für eure Personenzahl und die empfohlenen Startterrains für eure erste Partie:

Hinweis: Zwei Terrains, die durch Flüsse getrennt werden, gelten als benachbart **E**. Zwei Terrains, die durch eine Meerenge verbunden sind, gelten ebenfalls als benachbart **F**.

Auf dem Spielplan sind zwei Meere **G** und zwei Inseln **H**. Die Insel-Terrains sind nur relevant, wenn ihr mit der *Seefahrer-Promo* spielt.

EMPFOHLENER SPIELAUFBAU

Wenn ihr mit 2 oder 3 Personen spielt, empfehlen wir euch, den Spielbereich des Spielplans zu verkleinern (siehe Abbildungen rechts). Die geschwärzten Regionen sind in eurer Partie nicht verfügbar. Dreht beim Spielaufbau die Eroberungsmarker dieser Terrains auf die Seite ohne



SPIELAUFBAU FÜR 2 PERSONEN



SPIELAUFBAU FÜR 3 PERSONEN



SPIELAUFBAU FÜR 4 PERSONEN



ÜBERBLICK

SCHLÜSSELWÖRTER

ABLEGEN: Lege eine Karte auf deinen Ablagestapel.

AUSGEBEN: Lege die Ressourcen zurück in den Vorrat.

BAUEN: Platziere 1 deiner Siedlungen auf den Spielplan.

ENTFERNEN: Entferne eine Aktionskarte von deiner Hand aus dem Spiel.

FÜLLEN: Lasse die Karte nach dem Spielen offen auf dem Tisch liegen. Du kannst die gezeigten Ressourcen in deinen Zügen auf den Ressourcen-Feldern platzieren. Ist jedes Ressourcen-Feld mit 1 Ressource gefüllt, führe den Effekt der Karte aus und lege sie anschließend ab.

LAGERN: Lasse die Karte nach dem Spielen offen auf dem Tisch liegen. Solange die Karte offen auf dem Tisch liegt, darfst du Ressourcen auf den Ressourcen-Feldern platzieren (max. 1 Ressource pro Feld), um sie in späteren Zügen zu nutzen. Du musst sie nicht vollständig füllen. Wenn du die Ressourcen nutzt, musst du immer alle Ressourcen von der Karte nehmen und die Karte ablegen.

NUTZEN (Terrain): Ein Terrain mit mind. 1 deiner Siedlungen produziert mehr Ressourcen. Ein Terrain kann nur ein Mal pro Zug genutzt werden.

PRODUZIEREN: Nimm dir die Ressourcen aus dem Vorrat.

DIE GOLDENE REGEL

Widerspricht der Effekt einer Karte einer Spielregel, hat die Karte Vorrang.

SPEICHERN: Du kannst eine Aktionskarte von deiner Hand verdeckt hier hin legen und sie zu einem beliebigen Zeitpunkt wieder auf die Hand nehmen.

UMSIEDELN: Bewege 1 Siedlung von einem Terrain in ein anderes Terrain. Das neue Terrain muss unbesiedelt oder von der gleichen Person wie die umgesiedelte Siedlung besiedelt sein.

VERBRAUCHEN (Eroberungsmarker): Drehe einen Eroberungsmarker vor dir um. Ein verbrauchter Eroberungsmarker kann nicht noch einmal verbraucht werden, aber er zählt für die Wertung am Spielende.

VOLLSTÄNDIG FÜLLEN: Platziere Ressourcen auf jedem Ressourcen-Feld.

ZIEHEN: Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel.

SYMBOLE

RESSOURCEN



BELIEBIGE RESSOURCEN



ANDERE



AUSLÖSER

♻️ DAUERHAFT: Du darfst den Effekt jederzeit ausführen.

1 EIN MAL PRO ZUG: Du darfst diesen Effekt ein Mal pro Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen.

▶ AM ENDE DES ZUGES: Du darfst diesen Effekt ein Mal pro Zug am Ende des Zuges ausführen.

⚡ SOFORT: Du führst den Effekt genau ein Mal aus, wenn du die Karte erfüllst.

SPIELABLAUF

Die Startperson macht den ersten Zug, dann seid ihr reihum im Uhrzeigersinn dran.

SPIELZUG

In deinem Zug kannst du beliebig viele Aktionskarten spielen, offene Aktionskarten und Zielkarten auf dem Tisch (er)füllen, um ihre Effekte zu nutzen, neue Aktionskarten kaufen und eine neue Zielkarte nehmen. Einige Karte zeigen mehrere Effekte, die optisch durch eine vertikale, durchgezogene Linie getrennt sind. Dann musst du genau 1 der Effekte wählen.

Am Ende deines Zuges musst du alle Ressourcen, die du nicht platziert oder ausgegeben hast, zurück in den Vorrat legen. Lege alle gespielten Karten und deine übrigen Handkarten auf deinen Ablagestapel und ziehe 5 neue Handkarten. Manche Karten bleiben dauerhaft oder für mehrere Runden auf dem Tisch liegen. Diese werden nicht abgelegt.

Musst du eine Karte ziehen (in deinem Zug oder am Ende deines Zuges) und dein Nachziehstapel ist leer, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. Mische ihn erst zu einem neuen Nachziehstapel, wenn du eine Karte nachziehen musst, und nicht direkt, wenn dein Nachziehstapel leer ist.

In deinem Zug kannst du folgende Aktionen ausführen:

RESSOURCEN PRODUZIEREN

SEITE 10

AKTIONSKARTEN KAUFEN

SEITE 11

SIEDLUNGEN BAUEN

SEITE 11

KÄMPFEN

SEITE 12

ZIELE ERFÜLLEN

SEITE 14

OFFENE AKTIONSKARTEN

Manche Aktionskarten bleiben für mehrere Züge oder dauerhaft offen auf dem Tisch liegen. Gibt es Ressourcen-Felder auf der Karte und/oder findest du auf ihr die Schlüsselwörter **füllen** oder **lagern**, bleibt sie nach dem Spielen offen auf dem Tisch liegen. Nimmst du die gelagerten Ressourcen von der Karte bzw. hast du die Karte gefüllt und ihren Effekt ausgeführt, legst du sie ab.

Du darfst immer nur eine Aktionskarte pro Typ gleichzeitig auf dem Tisch liegen haben.



RESSOURCEN PRODUZIEREN

Durch die Effekte von Aktions- und Zielkarten kannst du Ressourcen produzieren. Auf den Karten findest du entweder das Schlüsselwort **produzieren** oder Ressourcen-Symbole. Die Karten können entweder eine spezifische Ressource zeigen oder das Symbol für eine beliebige Ressource.

Mit Ressourcen kannst du bestimmte Aktionen ausführen (Karten füllen, Ziele erfüllen oder neue Karten kaufen).

- ▶ Beim **Ausgeben** (meistens um neue Karten zu kaufen) legst du die Ressourcen zurück in den Vorrat.
- ▶ Beim **Füllen** oder **Lagern** platzierst du die Ressourcen auf das passende Feld auf der Karte.

Ressourcen, die du weder aus gibst, noch lagerst oder zum Füllen nutzt, legst du am Ende deines Zuges zurück in den Vorrat.

HANDELSVARIANTE

Am Ende deines Zuges darfst du dir für jede ungenutzte Ressource 1 Münze aus dem Vorrat nehmen. Münzen behältst du über Züge hinweg. Du kannst in deinen Zügen 5 Münzen ausgeben, um 1 Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat zu nehmen.

PRODUZIEREN UND TERRAINS

Einige Karten produzieren mehr Ressourcen, wenn du eine Siedlung im passenden Terrain hast. *Beispiel: Die Steinmetzin produziert 1 Stein. Wenn du eine Siedlung auf einem Berg-Terrain hast, produziert sie stattdessen 2 Steine.* Ein Terrain kann nur ein Mal pro Zug zum Produzieren genutzt werden.

BEISPIEL: KARTEN UND PASSENDE TERRAINS

Du spielst in deinem Zug 2 Steinmetzinnen:

- A** Du hast Siedlungen in insgesamt 2 Berg-Terrains, deshalb produzierst du 4 : 2  pro Steinmetzin.
- B** Du hast Siedlungen in insgesamt 1 Berg-Terrain, deshalb produzierst du 3 : 2  mit der ersten Steinmetzin und 1  mit der zweiten Steinmetzin.



AKTIONSKARTEN KAUFEN

Um neue Aktionskarten aus der Auslage zu kaufen, musst du ihre **Kosten bezahlen**, indem du die passenden Ressourcen aus gibst. Die Kosten einer Karte sind durch Ressourcen-Symbole in der rechten oberen Ecke dargestellt. Du darfst pro Zug maximal 1 Karte je Typ kaufen.

Hinweis: Ressourcen, die du bereits zum Füllen auf Aktions- oder Zielkarten platziert hast, darfst du nicht ausgeben.

Gekaufte Karten legst du auf deinen Ablagestapel.



SIEDLUNGEN BAUEN

Mit bestimmten Aktionskarten (*Siedlung, Dorf, Stadt*) kannst du Siedlungen bauen. Auf diesen Karten sind **Ressourcen-Felder**, die du vollständig mit den passenden Ressourcen füllen musst, um die Siedlung bauen zu können. Die Ressourcen kannst du über mehrere Züge hinweg dort platzieren; du musst sie nicht in einem einzelnen Zug platzieren.

Hast du alle Felder mit den passenden Ressourcen gefüllt, lege die Karte ab. Führe dann den Effekt der Karte aus: Platziere 1 deiner Siedlungen auf den Spielplan. Darfst du mehrere Siedlungen platzieren, platziere sie einzeln nacheinander.

Platziere die Siedlung

- ▶ auf ein Terrain, auf dem bereits mind. 1 deiner Siedlungen steht (bis zu einem Maximum von 4),
ODER
- ▶ auf ein Terrain ohne Eroberungsmarker und gegnerische Siedlungen, das benachbart zu einem Terrain mit mind. 1 deiner Siedlungen ist.

Hast du eine solche Karte gefüllt, kannst die Siedlung aber nicht gemäß dieser Regeln platzieren, wird die Siedlung aus dem Spiel entfernt.



KÄMPFEN

Um ein benachbartes Terrain anzugreifen, spielst du Karten mit ANGRIFF-Symbol (X).

Ein Terrain darf nur ein Mal pro Zug vom gleichen Terrain aus angegriffen werden. Es kann aber von einem anderen benachbarten Terrain aus ein weiteres Mal angegriffen werden.

EIN FREIES TERRAIN ANGREIFEN

Du kannst ein Terrain mit Eroberungsmarker (ohne gegnerische Siedlungen) angreifen. Wähle das angreifende Terrain (ein Terrain mit mind. 1 deiner Siedlungen) und das Zielterrain (ein benachbartes, freies Terrain mit Eroberungsmarker). Spiele dann beliebig viele Karten mit X (mind. 1).

Die Anzahl deiner Siedlungen im angreifenden Terrain zusammen mit der Anzahl der gespielten X ergibt den Angriffswert. Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert auf dem Eroberungsmarker, ist der Angriff erfolgreich. Lege den Eroberungsmarker offen vor dich. Zeigt der Eroberungsmarker eine Ressource, nimm dir sofort die passende Ressource aus dem Vorrat. Behalte den Marker für die Wertung am Spielende.

EIN GEGNERISCHES TERRAIN ANGREIFEN

Um ein gegnerisches Terrain anzugreifen, wählst du das angreifende Terrain (ein Terrain mit mind. 1 deiner Siedlungen) und das Zielterrain (ein benachbartes Terrain mit mind. 1 gegnerischen Siedlung). Spiele dann beliebig viele Karten mit X (mind. 1).

Die verteidigende Person kann sich entweder **ergeben** oder **kämpfen**:

- ▶ **Ergibt** sich die verteidigende Person, verliert sie den Kampf automatisch (siehe unten). Sie darf so viele Karten von der Hand ablegen, wie die angreifende Person gespielt hat.
- ▶ **Kämpft** die verteidigende Person, darf sie beliebig viele Karten mit VERTEIDIGUNG-Symbol (♥) spielen (mind. 0).
- ▶ Die Anzahl der Siedlungen im angreifenden Terrain zusammen mit der Anzahl der gespielten X ergibt den Angriffswert. Die Anzahl der Siedlungen im verteidigenden Terrain zusammen mit der Anzahl der gespielten ♥ ergibt den Verteidigungswert. Die Person mit dem niedrigeren Wert verliert den Kampf. Bei Gleichstand passiert nichts.

Wer verliert, muss 1 seiner Siedlungen aus dem beteiligten Terrain an die gewinnende Person geben. Diese behält die Siedlung für die Wertung am Spielende.

Nach dem Kampf darf die verteidigende Person (egal ob sie gewonnen oder verloren hat) so viele Karten nachziehen, wie sie gespielt bzw. abgelegt hat.

Hinweis: Manchmal ist es sinnvoll, Karten abzulegen, um im nächsten Zug bessere Karten zur Verfügung zu haben. So kann auch eine Niederlage Vorteile mit sich bringen!



BEISPIEL: EIN FREIES TERRAIN ANGREIFEN

Das Flammvolk hat 2 *Krieger* auf der Hand und ein Wald-Terrain mit 1 Siedlung. Es hat zwei Möglichkeiten: Entweder kann es beide Karten in einem Angriff spielen (A). Es hätte einen Angriffswert von 3 (♠ + ♠♠) und läge damit höher als der Verteidigungswert von 2 auf dem Eroberungsmarker. Es würde den Eroberungsmarker erhalten und so sogar 1 🌲 bekommen.

Oder es spielt jeweils 1 *Krieger* in zwei einzelnen Angriffen auf die beiden benachbarten Terrains mit 1er-Eroberungsmarker (B C).

Jeder Angriff hätte einen Angriffswert von 2 (♠ + ♠). So würde es 2 Eroberungsmarker erhalten, die allerdings keine Ressourcen zeigen.



BEISPIEL: EIN GEGNERISCHES TERRAIN ANGREIFEN

Das Erdvolk greift das Kleinvolk an. Das Erdvolk greift von einem Terrain mit 2 Siedlungen aus an und spielt 1 *Krieger* und 1 *Kavallerie*. Damit hat es einen Angriffswert von 5 (♠♠ + ♠♠♠). Das verteidigende Kleinvolk hat 3 Siedlungen im Terrain und nur 1 *Krieger* auf der Hand. Damit hätte es bloß einen Verteidigungswert von 4 (♠♠♠ + ♥), also ergibt es sich lieber. Da das Erdvolk für den Angriff 2 Karten gespielt hat, darf das Kleinvolk bis zu 2 Karten von der Hand ablegen. Es legt 1 *Krieger* und 1 *Handwerker* ab und zieht 2 Karten nach. Das Erdvolk gewinnt den Kampf und erhält 1 der drei Kleinvolk-Siedlungen, die es für die Wertung am Spielende behält.



ZIELE ERFÜLLEN

Im Laufe der Partie wirst du Ziele erfüllen, wobei du mit Stufe-1-Zielen startest. Während es sich bei Stufe-1- und Stufe-2-Zielen um **Technologien** handelt, sind Stufe-3-Ziele **Wunder**.

Hast du kein unerfülltes Ziel vor dir liegen, darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug 1 offene Zielkarte aus der Auslage nehmen und vor dich legen. Du musst mind. 1 passende deiner Ressourcen direkt darauf platzieren.

Liegen nun weniger als 3 unterschiedliche Typen der Stufe in der Auslage, decke 1 neue Zielkarte derselben Stufe auf und leg sie in die Auslage. Karten des gleichen Typs werden übereinandergelegt. Du deckst so lange Karten auf, bis 3 unterschiedliche Kartentypen in der Auslage liegen.

EIN ZIEL ERFÜLLEN

Alle Zielkarten haben Ressourcen-Felder, die du vollständig mit den passenden Ressourcen füllen musst, um das Ziel zu erfüllen. Die Ressourcen kannst du über mehrere Züge hinweg dort platzieren; du musst sie nicht in einem einzelnen Zug platzieren. Nur eine Ressource muss direkt beim Nehmen des Ziels platziert werden.



Hast du alle Ressourcen-Felder mit den passenden Ressourcen gefüllt, hast du das Ziel erfüllt. Lege die Ressourcen zurück in den Vorrat.

- ▶ Bei Technologien: Platziere eine Siedlung nach den üblichen Regeln auf den Spielplan (siehe S. 11).
- ▶ Der Effekt der Zielkarte ist jetzt verfügbar. Du darfst ihn sofort ausführen (falls möglich).

Ein erfülltes Ziel bleibt vor dir liegen. Du darfst sofort ein neues Ziel aus der Auslage nehmen. Das kann entweder ein Ziel der gleichen Stufe oder ein Ziel der nächsten Stufe sein. Ein Ziel der gleichen Stufe legst du neben das erfüllte Ziel, ein Ziel der nächsten Stufe darüber.

REGELN FÜR DAS ERFÜLLEN VON ZIELEN

- ▶ Du darfst immer nur 1 Ziel gleichzeitig erfüllen.
- ▶ Du darfst kein Ziel aus der Auslage nehmen, wenn du keine passende Ressource darauf platzieren kannst.
- ▶ Du darfst das unerfüllte Ziel vor dir ablegen (z. B. *um ein anderes Ziel zu nehmen*). Lege alle Ressourcen darauf zurück in den Vorrat.
- ▶ Du darfst niemals mehr (erfüllte oder unerfüllte) Ziele einer Stufe haben als von der Stufe darunter. Du darfst also niemals mehr Stufe-2-Ziele haben als Stufe-1-Ziele oder mehr Stufe-3-Ziele als Stufe-2-Ziele.
- ▶ Du darfst jeden Zieltyp genau ein Mal erfüllen. Du darfst kein zweites Ziel vom gleichen Typ nehmen.

REGELN FÜR DAS ERFÜLLEN VON WUNDERN

Für Wunder gelten die gleichen Regeln wie für Stufe-1- und Stufe-2-Ziele mit folgenden Unterschieden:

- ▶ Du erhältst zu Beginn der Partie ein persönliches Wunder. Hast du ein Stufe-2-Ziel erfüllt, kannst du dein persönliches Wunder offen vor dich legen. Du musst mind. 1 passende Ressource direkt darauf platzieren.
- ▶ Du musst dein persönliches Wunder nicht erfüllen, aber du erhältst dafür bei der Wertung am Spielende 3 zusätzliche SP.
- ▶ Du darfst keine Siedlung platzieren, wenn du ein Wunder erfüllst. Stattdessen erhältst du (in der Regel) SP bei der Wertung am Spielende.
- ▶ Du darfst ein unerfülltes Wunder vor dir – im Gegensatz zu unerfüllten Technologien – nicht ablegen.

SPIELEND

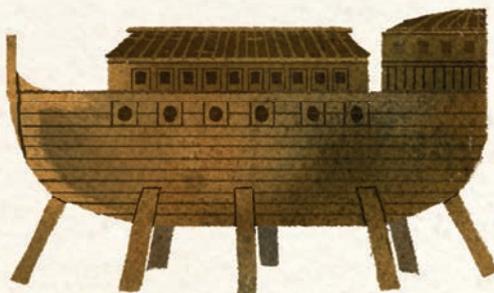
Platziert eine Person ihre letzte Siedlung auf den Spielplan, endet die Partie nach der Runde. Auch wenn eine Person zu irgendeinem Zeitpunkt keine Siedlung mehr auf dem Spielplan hat, endet die Partie nach der entsprechenden Runde. Die Person zur Rechten der Startperson macht den letzten Zug. Danach ist die Partie vorbei und ihr fahrt mit der Wertung fort.

WERTUNG AM SPIELEND

Am Ende des Spiels zählt ihre eure Siegpunkte (SP) mithilfe des Wertungsblocks zusammen:

-  ▶ Zähle die SP deiner erfüllten Ziele zusammen (max. 7 pro Ziel). Du erhältst 3 zusätzliche SP, wenn du dein persönliches Wunder erfüllt hast.
-  ▶ Zähle die SP auf den Aktionskarten in deinem Deck zusammen.
-  ▶ Du erhältst 1 SP pro Terrain mit mind. 1 deiner Siedlungen. Du erhältst zusätzlich die Punkte der Siegpunktmarker in diesen Terrains.
-  ▶ Du erhältst 1 SP für jede gegnerische Siedlung, die du im Kampf gewonnen hast.
-  ▶ Du erhältst 1 SP für je 3 Punkte auf Eroberungsmarkern (abgerundet), die du im Kampf gewonnen hast.

Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand vergleicht ihr eure Punkte durch Ziele. Besteht dann immer noch Gleichstand, vergleicht ihr die Punkte durch Aktionskarten usw. (die Kategorien des Wertungsblocks von oben nach unten).



SYMBOLÜBERSICHT



ERDVOLK



WALDVOLK



FLAMMVOLK



KLEINVOLK



AKTIONSKARTEN



STUFE-1-ZIEL
(TECHNOLOGIE)



STUFE-2-ZIEL
(TECHNOLOGIE)



STUFE-3-ZIEL
(WUNDER)



NAHRUNG



HOLZ



METALL



STEIN



KULTUR



HOLZ, METALL
ODER STEIN



BELIEBIGE RESSOURCE



SIEDLUNG



ANGRIFF



VERTEIDIGUNG



EROBERUNGSMARKER



DAUERHAFT



EIN MAL PRO ZUG
(BELIEBIGER ZEITPUNKT)



EIN MAL PRO ZUG
(AM ENDE DES ZUGES)



SOFORT



EIN SPIEL VON
OLE STEINESS UND
PAOLO MORI

ENTWICKELT VON
ROBERTO DI MEGLIO UND
FABIO MAIORANA

MIT UNTERSTÜTZUNG VON
LEONARDO RINA UND
FABRIZIO ROLLA

ILLUSTRATIONEN VON
PAULIINA HANNUNIEMI

KÜNSTLERISCHE LEITUNG & GRAFIKDESIGN VON
FABIO MAIORANA

HINTERGRUNDGESCHICHTE VON
ROBERTO DI MEGLIO UND
GARETH HANRAHAN
ENTWICKELT UND HERGESTELLT VON
ARES GAMES SRL



VIA DEI METALMECCANICI 16,
55041 CAPEZZANO PIANORE, ITALIEN
WWW.ARESGAMES.EU

© 2024, 2025 ARES GAMES SRL. ALTAY – DAWN OF CIVILIZATION
IST EIN MARKENZEICHEN VON ARES GAMES SRL.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



VERTRIEB DER
DEUTSCHSPRACHIGEN AUSGABE DURCH
ASMODEE GERMANY
ÜBERSETZUNG, REDAKTION & SATZ VON
SOPHIA KESSLER, STEFFEN TRZENSKY,
MAX BREIDENBACH UND **MARVIN PIETSCH**