

Die VERGESSENE WELT

SpIelREGELN



AUFBAU

2-4 Spieler 90 Minuten



Titan



Militär



Provinz



Staat



Spielstart

3. Ein Münzmarker wird links neben das A der Rundenleiste gelegt.

4. Der Stapel mit den Provinzkarten wird gemischt und verdeckt auf das Spielbrett gelegt. Die oberste Karte wird dann aufgedeckt.



6. Die zwei Abdeckmarker werden auf diese zwei Aktionen gelegt, um sie zu verdecken.



8. Der Stapel mit den Staatskarten A wird gemischt und verdeckt auf das Gebäude-Symbol gelegt. Dann werden so viele Karten aufgedeckt und rechts vom Stapel in eine Reihe auf die Staatsleiste gelegt, bis die Zahl verdeckt ist, die der Anzahl an Mitspielern entspricht. Also, 4 Karten bei 2 Spielern, 5 Karten bei 3 Spielern und 6 Karten bei 4 Spielern. Die Staatskarten B werden gemischt zur Seite gelegt. (Sie werden erst ab Runde 4 benötigt.)

10. Der Spieler, der als letztes ein Spiel gewonnen hat, wird Startspieler. Er erhält den Startspielermarker. Der Spieler zu seiner Linken erhält 1 zusätzliche Münze. Falls zu dritt oder viert gespielt wird, erhalten die übrigen Spieler jeweils 2 zusätzliche Münzen.

2

1. Die Spielkarten werden nach ihren Typen sortiert (entsprechend des Aufdrucks auf der Rückseite jeder Karte). Das ergibt 8 separate Stapel.



9. Jeder Spieler erhält ein Spielertableau (welches seine Hauptstadt darstellt), zudem die Spielstart-Staatskarten *Fischersteg* und *Weizenfeld*, 6 Münzen und 2 Spielstart-Militärkarten („Stadtwache“ und „Miliz“). Jeder Spieler erhält auch 3 Bürgermarker derselben Farbe mit den Zahlen 1, 2 und 3.

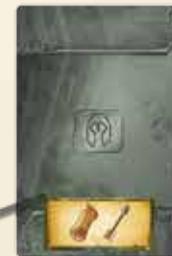


11. Die unbenutzten Spielstartkarten, Spielertableaus und Bürgermarker der unbenutzten Farben kommen zurück in die Schachtel.

2. Die Münz-, Wissens- und Bürgermarker werden neben das Spielbrett gelegt.



5. Die drei Stapel mit den Titankarten (1, 2 und 3 Sterne) werden gemischt und verdeckt auf das Spielbrett gelegt. Die oberste Karte von jedem Deck wird aufgedeckt.



7. Der Stapel mit den Militärkarten wird gemischt und verdeckt auf das Helm-Symbol gelegt. Es werden so viele Militärkarten gezogen wie Spieler teilnehmen und dann aufgedeckt in eine Reihe rechts vom Kartenstapel gelegt (also bis die Zahl verdeckt ist, die der Anzahl Mitspieler entspricht).



Militärkarten werden zur Linken abgelegt.

Die Hauptstadt gewährt dem Spieler 1 Nahrung, 4 Kapazität und 5 Münzen je Runde, dazu ein Armeelimit von 2.



Gelagerte Staatskarten werden unten abgelegt.



Provinz-, Staats- und bezwungene Titankarten werden rechts abgelegt.

EINLEITUNG

In einer längst vergessenen Welt terrorisieren gewaltige Titanen das Land. Die fünf Stämme sind seit Ewigkeiten vor ihnen auf der Flucht, aber etwas fängt an sich zu verändern. Wachsende Stadtstaaten geloben der Schreckensherrschaft ein Ende zu machen, indem sie es mit den Titanen aufnehmen und die Welt zu einem sicheren Ort für Jedermann machen. Jeder Stadtstaat buhlt um die Gunst der Stämme, um die Menschen zu vereinen, die nun ihre alten Traditionen mit der Hoffnung aufgeben, die Titanen ein für alle Mal zu bezwingen.

ÜBERBLICK

Die Spieler wetteifern darum, den größten und einflussreichsten Stadtstaat zu gründen. Sie setzen dazu ihre Bürger, Reichtümer und Militär ein, um die Titanen zu bezwingen. In ihren Spielzügen senden die Spieler ihre Bürger aus, um Aktionen auszuführen, oder sie benutzen ihre Militärkarten, um Titanen anzugreifen. Spieler können Staatskarten kaufen, die mehr Bürger, Geld und Fähigkeiten gewähren. Nach 6 Runden gewinnt der Spieler mit dem einflussreichsten Stadtstaat.

SPIELZIEL

Während des Spiels sammeln die Spieler Stammesbanner. Jede Staatskarte hat eine oder mehr Stammesbanner und auch durch das Bezwingen von Titanen können Banner erlangt werden. Nach 6 Runden erhalten die Spieler Siegpunkte für Sets aus Stammesbannern. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.



SPIELRUNDE

Die Vergessene Welt wird über 6 Spielrunden gespielt. In jeder Runde werden die folgenden 3 Phasen in Reihenfolge ausgeführt:

1. Vorbereitung:

Der Münzmarker wird auf der Rundenleiste einen Kreis nach rechts bewegt (in der ersten Spielrunde wird er lediglich auf den Kreis mit dem Buchstaben A gelegt).

Einige Runden führen neue Aktionen ein oder haben einen anderen Spieleffekt (siehe Rundenleiste). Es gelten die folgenden Anweisungen:



Runde 1: Die Staatskarten **A** werden benutzt.

Runde 2: Aufdecken der Aktion **Entdecken**.

Runde 3: Aufdecken der Aktion **Vermehren**.

Runde 4: Die Staatskarten **B** werden benutzt.

(Dieser Abschnitt wird in der ersten Runde übersprungen!)

Die verbliebenen Staatskarten auf dem Spielbrett kommen auf einen Abwurfstapel neben dem Spielbrett. Es werden neue Staatskarten gezogen und wie beim Spielaufbau in eine Reihe auf die Staatsleiste gelegt (die Anzahl der Karten ist abhängig von der Anzahl Mitspieler: 2 Spieler - 4 Karten, 3 Spieler - 5 Karten, 4 Spieler - 6 Karten). Falls der Stapel aufgebraucht ist, werden die Staatskarten im Abwurfstapel zu einem neuen Stapel gemischt.



(Dieser Abschnitt wird in der ersten Runde übersprungen!)

Auf dem Spielbrett verbliebene Militärkarten werden **nicht** abgeworfen. Es werden neue Militärkarten gezogen und auf die Militärleiste gelegt, bis wieder so viele Militärkarten ausliegen, wie Spieler teilnehmen.

2. Spieler-Aktionen:

Beginnend mit dem Startspieler (der Spieler mit dem Startspielermarker) und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler eine Aktion pro Spielzug aus, bis alle Spieler gepasst haben. Die verfügbaren Aktionen sind:

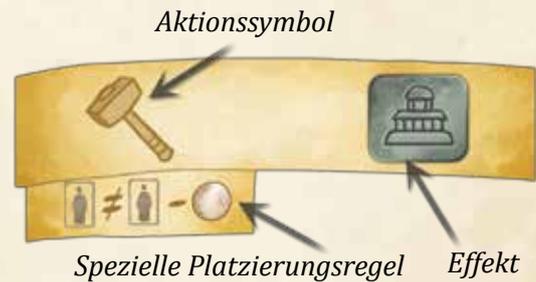
A - Bürger Platzieren:

Ein Spieler darf einen seiner Bürger auf eine Aktion auf dem Spielbrett legen. Der Spieler legt den Bürger (wie rechts gezeigt) über die Rolle, damit nichts verdeckt wird. Wenn ein Spieler einen Bürger platziert, darf er sofort die Aktion ausführen. Ein Spieler darf einen Bürger nur an eine Aktion platzieren, wenn diese Aktion nicht bereits einen Bürgermarker hat oder sein Bürger einen höheren Talentwert hat als alle anderen Bürgermarker an dieser Aktion (einschließlich seiner eigenen vorher platzierten Bürger).

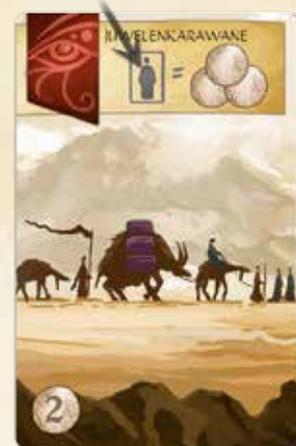
Anmerkung: Einige Aktionen haben spezielle Platzierungsregeln, die im Abschnitt **Bürger-Aktionen** ab Seite 10 genauer erklärt werden.

Ein Spieler darf Bürger auch auf eigenen Staatskarten platzieren, die eine Aktion haben. Anders als die Aktionen auf dem Spielbrett dürfen Staatskarten-Aktionen nur einmal in einer Runde genutzt werden und auch nur von dem Spieler, dem die Karte gehört (es sei denn die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes).

Bürger-Aktionen werden im Abschnitt *Bürger-Aktionen* ab Seite 10 genauer erklärt.



Staatskarten-Aktion



Talentwert



B - Titan Angreifen:

Ein Spieler kann entscheiden, eine Titankarte anzugreifen. Er darf nach seiner Wahl die oberste Karte des 1-, 2- oder 3-Sterne Stapels angreifen. Um anzugreifen, bezahlt der Spieler eine oder mehrere seiner eigenen Militärkarten mit Münzen. Um eine Militärkarte verwenden zu können, darf sie diese Runde noch nicht verwendet worden sein (erkennbar daran, dass noch keine Münzen auf dem Namensfeld liegen). Die Kosten entsprechen der Anzahl der Münzen die bereits auf dem Bild der Militärkarte liegen plus 1. *Beispiel: Falls bereits 3 Münzen auf dem Bild der Karte liegen, kostet ihre Nutzung 4 Münzen.*

Der Spieler legt die neuen Münzen auf das Namensfeld der Karte, damit der Spieler nicht vergisst, dass die Karte bereits genutzt wurde und in derselben Runde nicht erneut verwendet werden kann. Das Bezahlen einer Militäraktion gibt dem Spieler einmalig Zugang zu ihren Angriffssymbolen und anderen Fähigkeiten auf der Karte (einschließlich der Vermächtnis-Fähigkeiten aufgelöster Militärkarten). (Vermächtnis-Fähigkeiten werden im Abschnitt *Rekrutieren* auf Seite 11 genauer erklärt.)

Der Zugang zu den Fähigkeiten und Angriffssymbolen einer Militärkarte gilt nur für einen Angriff und nicht für die ganze Runde. Der Spieler kann für denselben Angriff mehrere Militärkarten mit Münzen bezahlen und einsetzen.

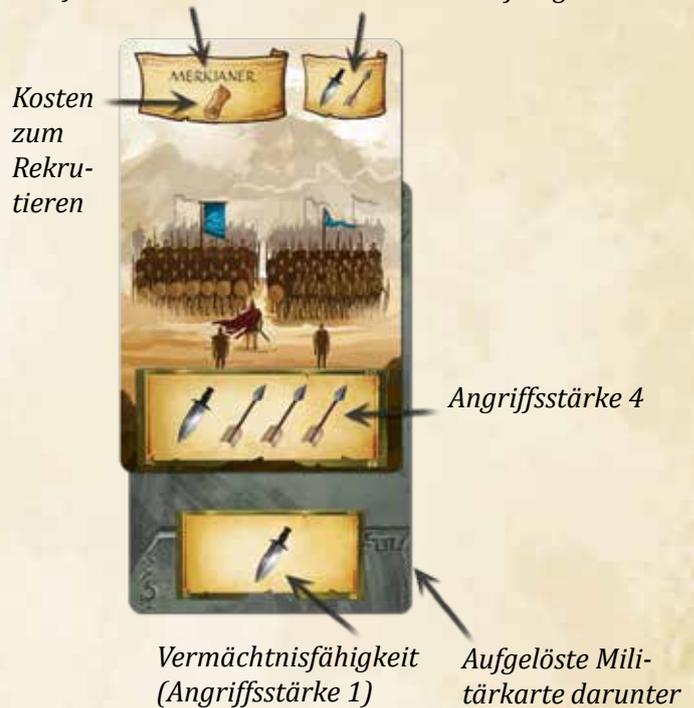
Um den Titan zu bezwingen, benötigt der Spieler eine Angriffsstärke gleich oder größer dem Verteidigungswert auf der Titankarte. Angriffsstärke erhält der Spieler von den benutzten Militärkarten und zusätzlich von einigen seiner Staats- und Provinzkarten. Es gibt zwei Arten von Angriffsstärke: Schwerter und Pfeile. Falls die Titankarte Schwerter zeigt, darf der Spieler nur Schwertsymbole zählen. Falls die Titankarte Schwerter und Pfeile zeigt, darf der Spieler Schwert- und Pfeilsymbole zählen.

Wenn der Spieler den Titan bezwingt, nimmt er die Titankarte vom Stapel und legt sie rechts neben sein Spielertableau zu seinen anderen Provinz-, Staats- und Titankarten. Er deckt die nächste Titankarte vom Stapel auf.

Militärkarte

Münzen bei Bezahlung in das Namensfeld legen. Am Rundenende auf das Bild schieben.

Vorschau Vermächtnisfähigkeit



Titankarte

Stammesbanner Fähigkeit Bonus-Kapazität



Verteidigungswert (Angreifer darf Schwerter und Pfeile nutzen)

Als letzten Schritt muss der Spieler den Schadenswürfel rollen, um den Schaden zu bestimmen, den der Titan während des Kampfes am Stadtstaat des Spielers angerichtet hat. Der Spieler würfelt einmal für jeden Stammesbanner auf der Titankarte. Die Auswirkungen der Symbole sind wie folgt:

Titan: Für jedes Titansymbol wurde 1 Staatskarte beschädigt. Der Spieler wählt eine eigene Staatskarte und dreht sie um. Diese Karte gewährt zukünftig keine ihrer Fähigkeiten, bis sie repariert wurde. Falls der Spieler keine Staatskarten hat, die er umdrehen kann, passiert nichts (Die beschädigte Staatskarte macht ihre Effekt für diesen Kampf noch geltend).

Münze: Der Spieler verliert 1 Münze je Münzsymboll. Falls der Spieler keine Münzen hat, passiert nichts.

Leer: Nichts passiert.

Ein Spieler darf in einem seiner Spielzüge nur 1 Titankarte angreifen.

Ein Spieler darf in derselben Runde mehrere Titanen angreifen, sofern er mindestens eine unbenutzte Militärkarte hat (eine Militärkarte ohne Münzen in ihrem Namensfeld). Ein Spieler darf nur angreifen, wenn er mindestens eine Militärkarte bezahlt.

Titankarten gewähren Fähigkeiten, Stammesbanner und Kapazität. (Wenn ein Stadtstaat einen Titan bezwingt, strömen mehr Stämme in die Hauptstadt und neue Gebiete können für den Ausbau erschlossen werden.)

C - Passen: Falls ein Spieler keinen Titan angreifen will oder kann, und auch keinen Bürger mehr platzieren kann oder will, muss er passen. Sobald ein Spieler gepasst hat, kann er keine weiteren Aktionen in dieser Runde ausführen (Spieler, die gepasst haben, können also übersprungen werden, bis alle Spieler gepasst haben).



Beschädigte Staatskarte

Schäden durch Titanen

Wenn ein Spieler den Schadenswürfel rollt, muss er eine Staatskarte für jedes gewürfelte Titansymbol beschädigen.

Falls ein Spieler eine Karte beschädigt, die Nahrung liefert, muss er nicht sofort einen Bürger in die Box **Hungernde Bürger** legen. Die Spieler überprüfen nur am Rundenende auf Verhungern.

Falls ein Spieler eine Staatskarte beschädigt, die ihm eine Armee gewährt, muss er sofort Militärkarten abwerfen, die sein Armeelimit überschreiten (einschließlich aufgelöster Militärkarten).

Beispiel: Angriff auf einen Titan

(Die verwendeten Karten sind auf Seite 6 abgebildet.) Tim möchte den Titan **Steinwesen** angreifen. Der Titan hat einen Verteidigungswert von 8 und Tim kann Schwerter und Pfeile gegen ihn einsetzen. Tim entscheidet sich, die **Merkianer** zu entsenden. Sie haben 3 Pfeil- und 1 Schwertsymbol, und zudem 1 Schwert aus einer Vermächtnis-Fähigkeit. Auf dem Bildteil der **Merkianer**-Karte liegt bereits 1 Münze, da Tim sie schon letzte Spielrunde einsetzte. Daher muss er nun 2 Münzen bezahlen, um die Karte verwenden zu können. Er legt die 2 Münzen auf das Namensfeld (insgesamt liegen nun 3 Münzen auf der Karte). Tim hat nun einmalig Zugriff auf eine Angriffsstärke von 5, die er gegen den Titan verwenden kann. Aus seinen Staatskarten erhält er noch weitere 3 Schwertsymbole (er muss für die Symbole auf seinen Staatskarten nichts bezahlen). Tims gesamte Angriffsstärke beträgt also 8. Somit bezwingt er den Titan. Tim nimmt sich die Titankarte und legt sie neben sein Spielertableau. Dann würfelt Tim 2 Schadenswürfel (einen für jeden Stammesbanner auf der Titankarte). Er würfelt eine leere Seite und 1 Münze. Tim verliert daher 1 Münze. Als letzten Schritt deckt Tim die nächste Titankarte des Stapels auf.

3. Rundenende:

Nachdem alle Spieler gepasst haben, erhalten sie Münz- und Wissensmarker. Sie sammeln so viele Marker ein, wie sie Münz- und Wissenssymbole mit einem grünen Pfeil haben. **Wichtig:** Falls 6 Spielrunden vorbei sind, endet das Spiel und die Spieler brauchen keine Wissens- und Münzmarker mehr einzusammeln.

Anschließend schieben die Spieler alle Münzen von den Namensfeldern ihrer Militärkarten auf das Bild der Karte (und ermöglichen dadurch den erneuten Gebrauch der Karte in der nächsten Spielrunde). Dann sammeln die Spieler ihre benutzten und hungernden Bürgermarker ein und legen sie zurück auf ihr Spieltableau.

Der Spieler mit dem Startspielermarker dreht den Marker um, sodass das Handsymbol verdeckt ist. Damit wird angezeigt, dass der Startspielermarker in der nächsten Runde wieder von einem anderen Spieler beansprucht werden kann.



Schließlich überprüfen die Spieler, ob sie alle ihre Bürger ernähren können. Falls ein Spieler nicht für jeden seiner Bürgermarker ein Nahrungssymbol hat, legt er so viele seiner Bürgermarker in die Box **Hungernde Bürger**, wie ihm Nahrungssymbole fehlen. Bürgermarker in der Box **Hungernde Bürger** können in der nächsten Spielrunde nicht eingesetzt werden. Zu Spielbeginn hat ein Spieler genügend Nahrung durch seine Hauptstadt und seine zwei Spielstart-Staatskarten, um die 3 Bürger zu ernähren, die ihm am Anfang zur Verfügung stehen.



Die nächste Spielrunde kann nun mit Phase 1 beginnen. Falls 6 Spielrunden vorbei sind, endet das Spiel.



SPIELENDE

Nach 6 Runden ist das Spiel beendet. Die Spieler zählen nun ihre Siegpunkte.

Zunächst verliert jeder Spieler 2 Siegpunkte für jeden hungernden Bürger.

Beschädigte Staatskarten werden jetzt alle repariert, um für die folgende Wertung bereit zu sein.

Jeder Spieler erhält Siegpunkte für jeden der Stämme, von denen er Banner hat. Die Siegpunkte werden aus folgender Tabelle abgelesen (mehr als 6 Banner eines Stammes bringen keine zusätzlichen Siegpunkte).

Banner	Siegpunkte
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8
6+	11

Die Spieler werten also höchstens 6 Banner je Stamm.

Schließlich erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte aus besonderen Staatskarten. Die genaue Anzahl an Siegpunkten ergibt sich aus dem Text der Karten.

*Beispiel: Maria gehört die Staatskarte **Zitadelle**, welche zusätzliche Siegpunkte für rote Banner verleiht. Einschließlich der **Zitadelle** hat Maria 5 rote Stammesbanner. Aufgrund der Kartenfähigkeit erhält sie 3 zusätzliche Siegpunkte.*

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten regiert den mächtigsten Stadtstaat und hat das Spiel gewonnen!

Falls zwischen Spielern Gleichstand besteht, gewinnt von ihnen der Spieler mit den meisten Münzen. Falls auch da Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtmenge an Staats-, Provinz- und Titankarten. Bei weiterem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Wissensmarkern.

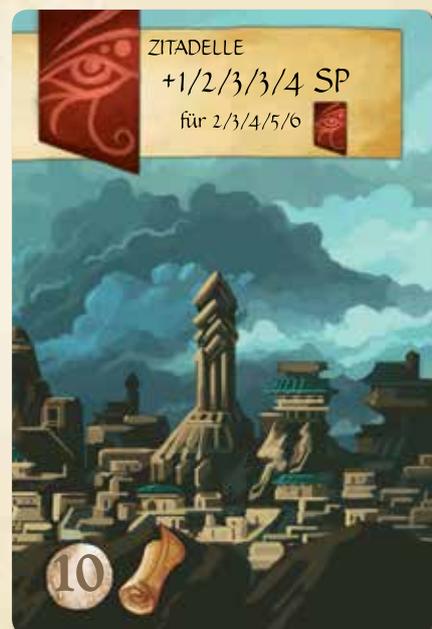
Die kleinen Staatsbanner, die Teil der Bilder auf den Militärkarten sind, zählen nicht mit!



2 Banner der gleichen Farbe



Diese Staatskarte gibt zusätzliche Siegpunkte für rote Banner



BÜRGER-AKTIONEN

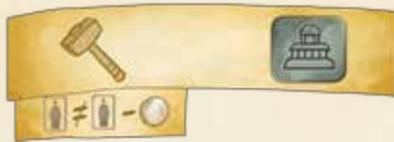
Die Spieler können ihre Bürger für die folgenden Aktionen verwenden:

A. Spielbrett-Aktionen:

Die Spieler dürfen ihre Bürgermarker auf die Aktionsfelder des Spielbretts legen. Ein Spieler darf einen Bürgermarker nur auf eine Aktion legen, die keinen anderen Bürgermarker hat, oder falls der Talentwert seines Bürgermarkers höher ist, als der Talentwert jedes anderen Bürgermarkers an dieser Aktion. Jede Aktion hat einen sofortigen Effekt. Manche haben dazu eine spezielle Platzierungsregel. Die Aktionen:



Arbeiten: Der Spieler sammelt 2 Münzen ein.



Bauen: Der Spieler darf eine der Staatskarten aus der Staatsleiste oder eine der Staatskarten, die er eingelagert hat, kaufen. **Spezielle Platzierungsregel:** Ein Spieler darf einen beliebigen Bürgermarker an diese Aktion legen. Er kann also die Talentwerte anderer Bürgermarker an dieser Aktion ignorieren. Falls der Spieler jedoch einen Bürgermarker legt, dessen Talentwert nicht dem Talentwert eines anderen Bürgers eines beliebigen Spielers an dieser Aktion entspricht, muss er eine Münze bezahlen. Gibt es keine vorher platzierten Bürgermarker, braucht der Spieler keine Münze zu bezahlen.



Der Spieler benötigt ausreichend Kapazität, um die Staatskarte bauen zu können. Kapazität wird durch Provinz- und Titankarten und der Hauptstadt auf dem Spielertableau gewährt. Jede Staatskarte benötigt 1 Kapazität. Falls der Spieler nicht genügend freie Kapazität hat, darf er keine neue Staatskarte kaufen.



Staatskarte



Ein Spieler darf keine Staatskarte mehr als einmal besitzen.

Der Spieler bezahlt die angegebenen Kosten mit Münz- und Wissensmarker. Dann legt er die Karte rechts neben sein Spielertableau. Staatskarten geben Boni und Fähigkeiten, die auf Seite 13 im Abschnitt *Kartenfähigkeiten* beschrieben werden.

Wichtig: Die Staatskartenleiste wird nicht vor der nächsten Runde aufgefüllt.



Einberufen: Der Spieler erhält 1 Angriffsstärke je eigenen Bürgermarker an dieser Aktion. Diese Angriffsstärke wird für die gesamte Runde gewährt und darf daher in mehreren Angriffen gegen Titanen genutzt werden.



Ausbauen: Der Spieler erhält die oberste Karte vom Provinzstapel. Diese Karten gewähren zusätzliche Kapazität und andere Fähigkeiten. Der Spieler bezahlt 1 Wissensmarker oder 3 Münzen in den Vorrat. Anschließend wird die nächste Provinzkarte des Stapels aufgedeckt.



Lernen: Der Spieler erhält 1 Wissensmarker aus dem Vorrat. Er zahlt 3 Münzen in den Vorrat.



Wiederaufbauen: Der Spieler darf bis zu 2 seiner beschädigten Staatskarten reparieren. Er deckt die reparierten Karten auf. Zudem erhält er den Startspielermarker. Er legt ihn mit dem Handsymbol nach oben vor sich ab. Der Startspielermarker kann in dieser Runde nicht erneut beansprucht werden. Der Spieler erhält noch 1 Münze. **Spezielle Platzierungsregel:** Die Spieler können an dieser Aktion bereits platzierte Bürgermarker ignorieren.



Rekrutieren: Der Spieler darf eine der Militärkarten aus der Militärkartenleiste auf dem Spielbrett kaufen. Zu Beginn des Spiels haben alle Spieler ein Armeelimit von 2 (durch die Hauptstadt). Das bedeutet, dass kein Spieler mehr als 2 aktive Militärkarten haben darf. Ein Spieler kann sein Armeelimit mit Provinz- und Staatskarten erhöhen. **Spezielle Platzierungsregel:** Ein Spieler darf einen beliebigen Bürgermarker an diese Aktion legen. Er kann also die Talentwerte anderer Bürgermarker an dieser Aktion ignorieren. Falls der Spieler jedoch einen Bürgermarker legt, dessen Talentwert nicht dem Talentwert eines anderen Bürgers eines beliebigen Spielers an dieser Aktion entspricht, muss er eine Münze bezahlen. Gibt es keine vorher platzierten Bürgermarker, braucht der Spieler keine Münze zu bezahlen.



Spezielle Platzierungsregel



Die Hauptstadt auf dem Spielertableau gewährt ein Armeelimit von 2.

Die meisten Militärkarten sind kostenlos. Einige haben jedoch Kosten, die unter ihrem Namen aufgedruckt sind. Nachdem der Spieler eine Karte ausgesucht und bezahlt hat, platziert er sie in eine seiner Armeen. Falls er keine freie Armee hat, muss der Spieler eine seiner aktiven Militärkarten auflösen. Er kann also niemals mehr aktive Militärkarten haben als sein Armeelimit zulässt.

Wichtig: Ein Spieler darf eine Militärkarte nur auflösen, wenn sie in dieser Runde noch nicht bei einem Angriff benutzt wurde (also keine Münze auf dem Namensfeld der Karte liegt).

Der Spieler legt alle Münzen auf der Karte zurück in den Vorrat. Dann dreht er die Karte um, sodass ihre Vermächtnisfähigkeit sichtbar ist. (Vermächtnisfähigkeiten stellen den Erfahrungsaustausch zwischen Veteranen und Frischlingen dar.) Falls es bereits vorher Vermächtnisfähigkeiten gab, bleiben diese ebenfalls erhalten. Der Spieler legt die neue Militärkarte nun so auf die alten Karten, dass alle Vermächtnisfähigkeiten dieser Armee weiterhin zu erkennen sind.

Die Vermächtnisfähigkeiten einer Militärkarte sind auch auf der Vorderseite oben rechts abgebildet. Sie dienen nur als Vorschau und haben keine Wirkung bis die Einheit aufgelöst wird.

Wichtig: Die Militärkartenleiste wird nicht vor der nächsten Runde aufgefüllt.



Neue Militärkarte



Aufgelöste Militärkarten

Eine Armee



Entdecken: Der Spieler darf wählen: Er zieht 5 Staatskarten vom Staatskartendeck und lagert 1 davon ein ODER er lagert 1 Staatskarte ein, die auf der Staatskartenleiste des Spielbretts liegt. Wenn ein Spieler eine Staatskarte einlagert, legt er sie unterhalb seines Spielertableaus ab. Gelagerte Karten gewähren dem Spieler keinerlei Vorteile. Aber er kann sie später kaufen, wenn er die Aktion **Bauen** ausführt.

Gelagerte Karten werden verdeckt abgelegt.

Karten, die gezogen wurden und nicht eingelagert wurden, werden auf den Abwurfstapel gelegt.



Vermehren: Der Spieler zahlt 3 Münzen, um einen zusätzlichen Bürgermarker zu erhalten. Der Spieler nimmt einen Bürgermarker in seiner Farbe mit dem kleinsten verfügbaren Talentwert. Hat der Spieler beispielsweise bereits die Bürgermarker mit den Talentwerten 1, 2 und 3, erhält er den Bürgermarker mit dem Talentwert 4. Neue Bürgermarker kommen zunächst in das Feld *Hungernde Bürger* auf seinem Spielertableau und können so erst nächste Runde eingesetzt werden.

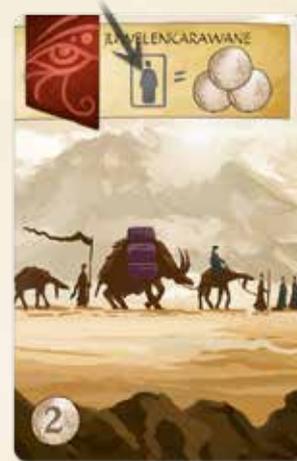
B. Staatskarten-Aktionen:

Ein Spieler darf seine Bürgermarker auch auf Aktionen seiner Staatskarten platzieren. Er darf nur dann einen Bürgermarker auf eine Staatskarten-Aktion legen, wenn noch kein Bürgermarker auf der Karte liegt.

Die Spieler dürfen ihre Bürgermarker nicht auf Staatskarten von anderen Spielern legen.

Einige Staatskarten-Aktionen werden auf Seite 14 in Abschnitt **Kartenerklärungen** beschrieben.

Staatskarten-Aktion



KARTENFÄHIGKEITEN

Staats-, Titan- und Provinzkarten



Kartenaktion: Der Spieler darf einen Bürgermarker platzieren und erhält, was dem Gleichheitszeichen folgt.



Armeelimit: Der Spieler darf eine Armee haben je Armeesymbol, das er besitzt.



Angriff (Pfeil): Der Spieler hat +1 auf seine Angriffsstärke in jedem seiner Angriffe.



Angriff (Schwert): Der Spieler hat +1 auf seine Angriffsstärke in jedem seiner Angriffe.



Bürger: Der Spieler erhält einmalig einen Bürgermarker, wenn er diese Karte erlangt. Er behält ihn bis zum Ende des Spiels.



Einkommen: Der Spieler erhält an jedem Rundenende 1 Münze.



Nahrung: Wird für jeden eigenen Bürgermarker benötigt. Jeder Bürger benötigt 1 Nahrung.



Wissen erlangen: Der Spieler erhält an jedem Rundenende 1 Wissensmarker.



Reparieren: Der Spieler kann eine beschädigte Staatskarte reparieren (meist als Staatskarten-Aktion).



Entdecken-Bonus: Beim *Entdecken* darf der Spieler zusätzliche Staatskarten in Höhe der Zahl im Auge ziehen.

Militärkarten



Beute: Wenn diese Armee eingesetzt wird, erhält der Spieler 1 Münze (nachdem der Titan bezwungen wurde).



Spion: Wenn diese Armee eingesetzt wird, erhält der Spieler 1 Wissensmarker.



Angriff (Pfeil): Der Spieler hat +1 auf seine Angriffsstärke, wenn er die Militärkarte einsetzt.



Angriff (Schwert): Der Spieler hat +1 auf seine Angriffsstärke, wenn er die Militärkarte einsetzt.



Reparieren: Der Spieler kann eine beschädigte Staatskarte reparieren, bevor der Schadenswürfel gerollt wird.



Viele Staatskarten haben mehrere Fähigkeiten. Die gezeigte Karte gibt 1 Einkommen und hat zudem eine Staatskarten-Aktion. Wenn ein Spieler hier einen Bürgermarker einsetzt, erhält er 1 Wissensmarker.

KARTENERKLÄRUNGEN

Aquädukt: Wenn der Spieler einen neuen Bürger erhält (auch durch Karteneffekte), bekommt er auch 1 Münze je Nahrung, die er hat.

Archivare von Bol: Der Spieler erhält an jedem Rundenende 1 Münze. Außerdem, wenn der Spieler die Aktion *Entdecken* ausführt, zieht er 2 zusätzliche Karten, aus denen er auswählen kann.

Baukran: Wenn der Spieler die Aktion *Bauen* ausführt, darf er diese Karte abwerfen, um eine Staatskarte zu kaufen, ohne Münzen oder Wissen zu bezahlen.

Brücke: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, darf er die Staatskarten-Aktion eines anderen Spielers nutzen. Auch wenn der andere Spieler diese Staatskarten-Aktion bereits genutzt hat.

Cripta-Schiff: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, darf er die Aktion *Entdecken* ausführen und zudem 2 Münzen erhalten.

Dramatiker der Zori: Falls der Spieler zuerst passt, darf er eine Staatskarte einlagern. Diese Staatskarte nimmt er nach Wahl aus der Staatskartenleiste des Spielbretts oder zieht sie zufällig vom Stapel.

Entfernter Vorposten: Wenn der Spieler zur Rechten die Aktion *Lernen* ausführt, darf der Spieler mit dem *Entfernten Vorposten* eine Münze von einer seiner Militärkarten in den Vorrat zurücklegen (nach Wahl vom Namen oder dem Bild der Militärkarte). Dadurch wird es möglich, eine Militärkarte zweimal in einer Runde zu nutzen.

Gilde der Schreiber: Wenn der Spieler zur Linken die Aktion *Lernen* ausführt, kann der Spieler mit der *Gilde der Schreiber* 1 Wissensmarker kaufen, indem er 1 Münze in den Vorrat zahlt.

Handelsstadt: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, darf er die Staatskarten-Aktion eines anderen Spielers nutzen. Auch wenn der andere Spieler diese Staatskarten-Aktion bereits genutzt hat.

Mondfest: Am Spielende erhält der Spieler 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes Set aus 5 verschiedenen Stammesbannern, das er besitzt.

Stadthalle: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, erhält er 1 Wissensmarker und er kann den Startspielermarker beanspruchen (falls die Seite mit dem Hand-Symbol verdeckt ist).

Waldversteck: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, zieht er die 4 obersten Karten von einem der drei Titankartenstapel und legt sie in gewünschter Anordnung zurück auf den Stapel. Er darf dann die oberste Karte dieses Stapels angreifen.

Wüstenkarawane: Wenn der Spieler hier einen Bürgermarker platziert, erhält er 1 Münze je Nahrung, die er hat.

Zeltlager: Der Spieler mit einem Zeltlager darf am Spielende wählen, welche Farbe das Wildnisbanner für Zwecke der Siegpunktwertung haben soll.

AUSBAU-VARIANTE

Falls die Spieler gerne mehr Auswahl hätten, wenn sie die Aktion *Ausbauen* ausführen, empfiehlt sich diese Variante:

Ausbauen+: Wenn ein Spieler die Aktion *Ausbauen* nutzt, darf er die drei obersten Karten ziehen (einschließlich der obersten aufgedeckten Karte) und eine davon wählen. Die zwei ungewollten Provinzkarten legt der Spieler verdeckt unter den Stapel.

SPIELMATERIAL



Startspielermarker



68 Münzmarker



16 Wissensmarker



2 Abdeckmarker



Spielbrett



8 Spielstart-Militärkarten



10 Provinzkarten



45 Staatskarten A



47 Staatskarten B



25 Militärkarten



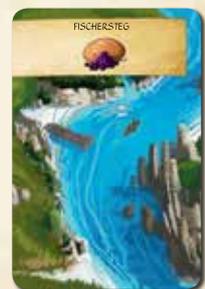
20 Titankarten



4 Spielertableaus



20 Bürgermarker



8 Spielstart-Staatskarten



3 Schadenswürfel

INDEX

Aktionen	5
Angriffsstärke	6, 7
Armeelimit	11
Auflösen	11
Bürger-Aktionen	10
Bürgermarker	5, 10-12
Fähigkeiten	13
Gelagerte Karten	12
Hungernde Bürger	7, 8
Kartenerklärungen	14
Lernen	11
Militärkarten	6, 7, 11
Münzen	8
Passen	7
Provinzkarten	2, 10
Rekrutieren	11
Runde	4
Rundenende	8
Schadenswürfel	7
Siegpunkte	9
Spielaufbau	2-3
Spielende	9
Spielmaterial	15
Staatskarten	10
Staatskarten-Aktion	5, 12
Stammesbanner	9
Titan Angreifen	6
Titankarten	6-7
Vermächtnisfähigkeit	6, 11
Vermehren	12
Vorbereitung	4
Wiederaufbauen	11
Wissen	8, 10, 11

SPIELPHASEN

1. Vorbereitung

Rundenmarker weiter bewegen.
Verbliebene Staatskarten abwerfen.
Staatskartenleiste auffüllen.
Militärkartenleiste auffüllen.

2. Spieler-Aktionen

Abwechselnd Aktionen ausführen,
bis alle Spieler passen:
-Bürger Platzieren
-Titan Angreifen
-Passen

3. Rundenende

Münz- und Wissensmarker einsammeln.
Münzen auf Militärkarten auf Bild schieben.
Bürgermarker einsammeln.
Auf Hungernde Bürger prüfen.
Den Startspielermarker auf die Seite
ohne Handsymbol drehen.

Impressum

Autor: Ryan Laukat

Illustration: Ryan Laukat

Spielentwickler: Malorie Laukat

Lektorat der deutschen Ausgabe: Carsten Reuter

SCHWERKRAFT-VERLAG
INH.: CARSTEN REUTER
47441 MOERS
GERMANY
INFO@SCHWERKRAFT-VERLAG.DE



© 2014 Schwerkraft-Verlag
unter Lizenz von Red Raven Games

WWW.SCHWERKRAFT-VERLAG.DE