

Ziel: Erlange möglichst viel Geld.

**Alle Spieler sind GLEICHZEITIG involviert. Ein Spielzug:**

- Einer der Spieler deckt jeweils die OBERSTE Karte des ERKUNDUNGS-Stapels auf und legt sie auf ihr entspr. Feld auf dem Erkundungs-Tableau. Je nach Ära sind 6 / 7 / 8 / 9 Karten im Erkundungs-Stapel. Siehe Extra-Seite der KSR mit Erklärung der vorkommenden Symbole!
- ALLE Spieler setzen KUNDSCHAFTER (KS) ihrer Farbe aus dem Vorrat gemäß der aufgedeckten Karten-Aktion auf ihrer eigenen Landkarte ein.

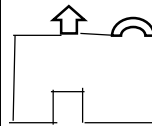
**LANDKARTE:** Es gibt GRASLAND / WÜSTE / BERGLAND / WASSER. GEBIET = Zusammenhängende Felder selber Gelände-Art. ... Bei den Landkarten Kazan und Cnidaria gibt es Sonderfälle.

**Lege-Regeln:**

- 1) Jeder KS muss angrenzend an ein eigenes Dorf / an einen eigenen KS / oder an der eigenen Hauptstadt platziert werden. Auf den Platzierungs-Feldern dürfen keine KS, Dörfer oder Entdeckungstürme sein. Die Hauptstadt kann nicht erkundet werden.
  - 2) Setzt immer 1 KS nach dem anderen ein. Sie gelten als unbegrenzt.\*\*\*\*
  - 3) Führt Karten-Besonderheiten aus, sobald ihr auf sie gestoßen seid, selbst wenn Ihr eure Erkundungs-Aktion noch nicht abgeschlossen habt.
  - 4) Ihr könnt jeden neuen KS beliebig angrenzend an einen KS / ein Dorf / eure Hauptstadt einsetzen, außer eine Erkundungs-Aktion setzt eine bestimmte Anzahl von KS aneinander angrenzend ODER in einer bestimmten Formation voraus.
  - 5) Ihr dürft euch jederzeit entscheiden, weniger KS einzusetzen, als die Karte erlaubt, solange ihr die Regeln der Angrenzung / Verbindung auf der Karte befolgt. Ihr könnt KS aber nicht für einen späteren Zug aufheben. Ggf. macht ihr auch mal gar nichts in eurem Zug.
- Zu Beginn stehen nur die Felder zur Verfügung, die an eure Hauptstadt angrenzen.
  - **Deckt solange Erkundungs-Karten auf, bis deren Stapel leer ist.**

**Damit endet die jeweilige Ära.**

**DÖRFER:**



siehe: leere Felder

- Hat man ein KOMPLETTES Gebiet in einer Ära vollständig inkl. Städten erkundet = auf jedem Feld steht somit 1 KS, ersetzt man nun 1 KS durch ein Dorf aus dem eigenen Vorrat. Je Gebiet kann nur 1 Dorf sein. Es gibt 1 - 4 Geld Belohnung, je nach Ära.
- *Ein weiteres Mal dieses Gebiet zu erkunden, bringt nichts.* Beachtet: Am Ende jeder Ära werden alle KS abgeräumt.



**ENTDECKUNGS-FELDER UND TÜRME: "Joker-Feld"**

- Sie können bei jeder Erkundungs-Aktion erkundet werden. Erkundet man ein solches Feld, geht der KS am Ende der Ära\* zurück in den Vorrat. 1 Entdeckungsturm kommt sofort auf das Feld. Je nach Ära gibt es nun 6 / 8 / 10 / 14 Geld.
- Erneutes Erkunden ist dort nicht möglich.



**MÜNZ-FELDER:**

- Erhalte sofort nach Platzierung des KS den dort angezeigten Betrag. Das Feld darf in einer späteren Ära erneut erkundet werden.



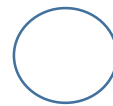
**RUINEN-FELDER:** (meistens Wasser-Feld)

- Auf Gras/Wüste/Berg sind Ruinen Teil des Gebiets.
- Wenn eine Ruine ERSTMALIG erkundet wird, legt man 1 Schatzmarker unter den KS dort. Sofort wird 1 Schatzkarte gezogen + man führt evtl. Soforteffekte direkt aus. Dann wird die Karte abgelegt. Ggf. ist die Schatzkarte\*\*\* aber erst zum Spielende etwas wert.
- Spätere erneute Erkundung bringt keine Schatzkarte.



**STÄDTE & HANDELS-POSTEN:**

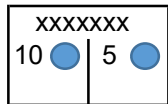
- Wenn man 2 Stadtfelder mit KS, aber ohne Handels-Posten mittels ununterbrochener Kette aus KS, Dörfern und / oder Hauptstadt\*\* verbindet, MUSS 1 Handelsroute zw. beiden Städten errichtet werden.
  - ➔ Multipliziere den Wert beider Städte (z.B. 3 und 2) miteinander und erhalte entsprechend Geld.
  - ➔ 1 Handelsposten passender Gebietsart kommt auf einer der beiden Städte unter den KS dort.
  - ➔ Eine Stadt mit Handelsposten kann nicht erneut für eine Wertung mit anderer Route genutzt werden. Das Stadtfeld kann aber erneut erkundet werden.



**LEERE FELDER:**

- Dort kann man neue Dörfer entdecken, wenn ein Gebiet komplett erkundet ist. Dörfer bringen Geld. So ein Feld darf kein Symbol aufgedruckt haben.

**ZIELE:**



Beispiel

- Sind Bedingungen eines Ziels während einer Erkundungs-Aktion erfüllt, lege 1 KS aus deinem Vorrat passend auf die Ziel-Karte.
- Alle Spieler, die das selbe Ziel im selben Zug erfüllen, erhalten je die höhere Belohnung. Alle weiteren Spieler, die später erfüllen, erhalten den niedrigeren Betrag.

**Ende einer Ära:**

- Eine Ära endet, wenn der Erkundungs-Stapel leer ist.
- Entfernt alle eure KS von eurer Land-Karte in den Vorrat. ABER: Dörfer, Handelsposten, Schatzmarker und Entdeckungs-Türme verbleiben. Zu Beginn einer Ära nimmt einer der Spieler die passenden Erkundungs-Karten, mischt sie und bildet damit einen verdeckten Erkundungs-Stapel.

Zu Beginn der Ära sind das:   
 II → 7 Karten: 5 Basis-Karten und Ära-Karten I + II   
 III → 8 Karten: 5 Basis-Karten und Ära-Karten I + II + III   
 IV → 9 Karten: 5 Basis-Karten und Ära-Karten I + II + III + IV

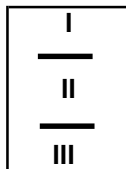
**Ära-Karten:**

- Wird eine Ära-Karte (I / II / III) **erstmalig** aufgedeckt wird, zieht jeder Spieler nun 2 Erforschungs-Karten + wählt 1 davon aus, die LINKS neben seine Landkarte an die passende Ära-Bezeichnung gelegt wird. Die andere Karte kommt verdeckt unter den Stapel zurück. Man hat Platz für 3 Erforschungs-Karten.



Führt dann die Erkundungs-Aktion der gewählten Erforschungs-Karte aus.

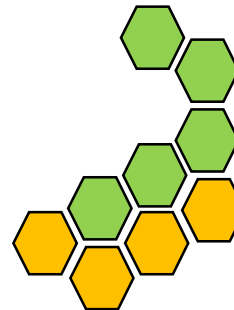
Erscheint die Ära-Karte:



Führt eine beliebige eurer 3 Erforschungs-Karten aus. Die Karten liegen links an Eurer Landkarte aus.

- Wird eine Ära-Karte später erneut aufgedeckt, führt ihr die zugehörige Erforschungs-Aktion aus. So wäre z.B. bei Erscheinen der Ära-Karte "I" die Erforschungs-Karte links oben bei "I" neben eurer Landkarte auszuführen.

Beispiel für 2 Gebiete:



Definition "LAND" bei AVENIA-Landkarte:

Es gibt 6 Länder. Ruinen auf Wasserfeldern gelten als Landtrenner. Folgende Länder gibt es auf Avenia.

- in der Mitte
- 5-Felder-Insel oberhalb der Mitte
- im Nord-Westen
- im Norden (bis rüber in den Osten)
- im Osten (bis runter in den Süden)
- im Westen (bis runter in den Süden)

Hinweis zu ZIELEN im AGHON-Stapel:

Wenn es heißt:

- "Entdecke Dörfer auf ...", ist es 1 Dorf je genanntem Gelände-Typ.
- "Erkunde Ruinenfelder, die an ...", ist es 1 Ruinenfeld je genanntem Gelände-Typ.
- "Errichte Handelsposten auf ...", ist es 1 Posten je genanntem Gelände-Typ.

- \*\*\*\*Eventuell verwendet ihr geeignete Ersatzwürfel, wenn die KS ausgehen.
- \*\*\*Hinweis: Die Amphore gibt es 10-mal im Stapel.
- \*\*Die Hauptstadt fungiert (da ohne Wert) nur als Zwischenstation für 2 mit ihr verbundene Städte.
- \*Im BGG-Forum wurde es so klargestellt entgegen deutscher Regel. *Schließlich räumt man ja erst am Ära-Ende seine KS wieder ab.*

**Spielende:**

- Nach Ära IV gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. *Patt: Der Beteiligte mit den meisten Entdeckungs-Türmen siegt. Bei weiterem Patt gewinnt der Beteiligte mit den meisten Dörfern. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

### Erkundungs-Karten (5 Basis-Karten + 4 Ära-Karten)



Setze bis zu 2 KS nacheinander auf Grasland-Feldern ein. Die neu besetzten Felder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Grasland-Gebiet sein.



Setze bis zu 2 KS nacheinander auf Wüsten-Feldern ein. Die neu besetzten Felder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Wüsten-Gebiet sein.

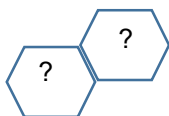


Setze 1 KS auf einem Berg-Feld ein.



das gilt auch

Setze bis zu 3 KS auf angrenzenden Gewässer-Feldern ein, die in einer geraden Linie liegen. Der erste KS muss an ein Dorf\* / KS angrenzen, der zweite KS an den ersten KS, der dritte KS an den ersten oder zweiten KS.



Setze 2 KS nacheinander auf 2 angrenzenden Feldern ein. Der erste KS muss an ein Dorf\* / KS angrenzen, der zweite KS an den ersten KS. Jeder KS darf auf einer beliebigen Gelände-Art eingesetzt werden.



Erscheint eine Ära (nicht IV) erstmals, zieht jeder Spieler 2 Erforschungs-Karten und behält 1, die er ausführt. Bei Ära IV = Erforschungs-Karte einer schon früher erhaltenen Karte nutzen.

Erscheint eine Ära-Karte erneut, nutzt man nun die am linken Kartenrand zur Ära passend abgelegte Erforschungs-Karte.

KS = Kundschafter \*Die Hauptstadt gilt hier auch als Dorf.  
(Spielregel, Seite 5, unten links)

### Erkundungs-Karten (5 Basis-Karten + 4 Ära-Karten)



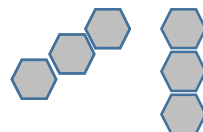
Setze bis zu 2 KS nacheinander auf Grasland-Feldern ein. Die neu besetzten Felder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Grasland-Gebiet sein.



Setze bis zu 2 KS nacheinander auf Wüsten-Feldern ein. Die neu besetzten Felder müssen nicht aneinander angrenzen oder im selben Wüsten-Gebiet sein.

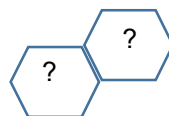


Setze 1 KS auf einem Berg-Feld ein.

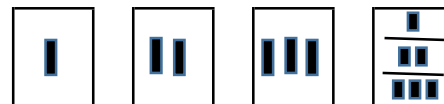


das gilt auch

Setze bis zu 3 KS auf angrenzenden Gewässer-Feldern ein, die in einer geraden Linie liegen. Der erste KS muss an ein Dorf\* / KS angrenzen, der zweite KS an den ersten KS, der dritte KS an den ersten oder zweiten KS.



Setze 2 KS nacheinander auf 2 angrenzenden Feldern ein. Der erste KS muss an ein Dorf\* / KS angrenzen, der zweite KS an den ersten KS. Jeder KS darf auf einer beliebigen Gelände-Art eingesetzt werden.



Erscheint eine Ära (nicht IV) erstmals, zieht jeder Spieler 2 Erforschungs-Karten und behält 1, die er ausführt. Bei Ära IV = Erforschungs-Karte einer schon früher erhaltenen Karte nutzen.

Erscheint eine Ära-Karte erneut, nutzt man nun die am linken Kartenrand zur Ära passend abgelegte Erforschungs-Karte.

KS = Kundschafter \*Die Hauptstadt gilt hier auch als Dorf.  
(Spielregel, Seite 5, unten links)