

Spielaufbau:

- 1) Legt das Spielbrett in die Tischmitte.
- 2) Mischt die 18 Ruhmplättchen verdeckt (Werte 0 - 10) und verteilt sie zufällig verdeckt auf jedes Ruhmfeld auf dem Spielbrett. Deckt alle Plättchen auf und sortiert sie in jedem Königreich von links nach rechts, also im Wert aufsteigend.
- 3) Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt deren Einflussmarker und 1 seiner Marker kommt auf Feld "0" der Zählleiste (um das Spielbrett herum).
- 4) Mischt die 12 Auswahlkarten und deckt 6 davon auf (zu zweit/dritt: 5). Mit diesen 6 bzw. 5 Stämmen wird die Partie bestritten. Die entsprechenden Kartensätze werden miteinander vermischt und bilden den Verbündeten-Stapel.
Beispiel für einen noch nicht untergemischten Kartensatz: Stamm = ELB, 12 Karten, = je 2 Karten in diesen Königreichen: Rhea (ROT), Duris (LILA), Ithys (ORANGE), Althea (GRÜN), Pelagon (GRAU), Straton (BLAU).
- 5) Ggf. ist weiteres Material erforderlich:
 - a) Sind die "Meerwesen" mit im Spiel, kommt das Meerwesen-Tableau neben das Spielbrett. Je nach Spielerzahl die passende Seite aufdecken! Jeder Spieler setzt 1 Marker auf Feld "0" dort.
 - b) Sind die "Trolle" mit im Spiel, legt die 6 Troll-Plättchen neben das Spielbrett.
 - c) Sind die "Riesen" mit im Spiel, legt das Riesen-Plättchen neben das Spielbrett. Je nach Spielerzahl die passende Seite aufdecken!
 - d) Sind die "Orks" mit im Spiel, erhält jeder Spieler das zu seiner Farbe passende Orkhorde-Tableau.

Es geht über 3 Zeitalter (Durchgänge), zu zweit/dritt nur über 2 Zeitalter. Es wird ein Startspieler bestimmt. Man spielt im Uhrzeigersinn.

Zeigt Stammesfähigkeit ein "X" = Kartenanzahl des Kampfverbands.

Beginn eines Zeitalters:

In Zeitalter II/III beginnt, wer zuvor dem 3. Drachen zog.

- 1) Jeder Spieler nimmt 1 Karte vom Verbündeten-Stapel auf die Hand. Es werden doppelt so viele Verbündete aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen.
- 2) Alle Karten legt man aufgedeckt in Reihe unterhalb des Spielbretts aus.
- 3) Teilt den Verbündeten-Stapel in 2 etwa gleichgroße Hälften. Mischt die 3 Drachen-Karten in eine Hälfte ein und legt die andere Hälfte oben drauf.

Ablauf eines Zeitalters:

Diesen Abschnitt als Kopie an die Mitspieler geben.

- ♦ Wer am Zug ist, muss sich für 1 von 2 Möglichkeiten entscheiden:

**Genau 1
Verbündeten
anwerben:**

➔ Man nimmt 1 offen ausliegenden Verbündeten ODER die oberste Karte vom Verbündeten-Stapel auf die Hand. Handlimit: Hat man zuvor schon 10 Karten, darf man diese Aktion nicht wählen.

➔ Wenn DRACHEN gezogen: SOFORT aufdecken und offen neben Spielplan legen UND 1 Ersatzkarte ziehen. Erscheint der 3. Drache, endet das Zeitalter sofort. Der auslösende Spieler legt den Drachen vor sich ab.

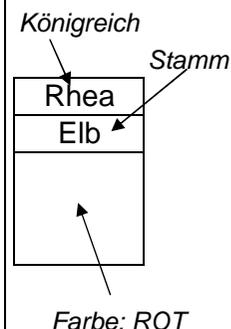
**Einen
Kampf-
Verband
ausspielen:**

➔ Der Spieler spielt 1 - 10 Karten von der Hand aus, die ENTWEDER vom selben Stamm sind (Name/Abbildung) ODER vom selben Königreich (gleiche Farbe).



- 1) Karten offen und leicht gefächert vor sich auslegen.
- 2) EINE dieser Karten muss zum Führer ernannt werden und muss dazu als oberste Karte des Verbandes liegen.
- 3) Hat man im Königreich, das der Anführer repräsentiert, weniger Marker, als der aktuell gespielte Kampfverband an Karten aufweist, DARF man dort 1 Marker platzieren. Man stapelt im selben Königreich Marker gleicher Farbe.
- 4) Die Fähigkeit der Anführerkarte darf genutzt werden.
- 5) Alle ggf. verbliebenen Handkarten müssen offen in die Auslage der Verbündeten gelegt werden.

Beispiel:



Schritt 3 ist optional.

Schritt 4 steht nicht in Abhängigkeit zu Schritt 3.

Ende eines Zeitalters:

- ◆ Man spielt solange reihum, bis der 3. Drache gezogen wurde. Nun gilt:

- ➔ Alle Spieler müssen ihre Handkarten abwerfen.
- ➔ Nun wird Ruhm verteilt, wobei jedes Königreich einzeln gewertet wird:

Zeitalter 1: Der Spieler mit den meisten Markern erhält den Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld 1.

Zeitalter 2: Der Spieler mit den meisten Markern erhält den Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld 2.

Beispiel für Feld 1 - Feld 3:

2	4	6
---	---	---

Der zweitmeiste Spieler erhält den Ruhm vom Feld 1.

Zeitalter 3: Der Spieler mit den meisten Markern erhält den Ruhm entsprechend dem Ruhmplättchen auf Feld 3.

Der zweitmeiste Spieler erhält den Ruhm vom Feld 2.

Der drittmeiste Spieler erhält den Ruhm vom Feld 1.

Pattfälle: Die Beteiligten teilen sich den Ruhm (abgerundet) der entsprechenden Ruhmplättchen.

z.B.: Zeitalter 2, Tie bei meisten Markern = $4+2 / 2 =$ je 3 Ruhm bezogen auf Tabelle im oberen Beispiel und mit 2 Beteiligten

- ➔ Skelette werden aus ihren Kampfverbänden genommen und abgeworfen.
- ➔ Dann gibt es Ruhm für vor den Spielern ausliegende Kampfverbände:

Anzahl Karten eines Verbandes:	1	2	3	4	5	>5
RUHM:	0	1	3	6	10	15

- ➔ Das Meerwesen-Tableau wird gewertet (wenn in Spiel). Dazu wird die Methode wie bei Königreich-Wertungen angewendet.
z.B. werden in einer 4er-Partie 1 / 2 / 4 Punkte für Rang 1 in den Zeitaltern verteilt.
- ➔ Riesen-Plättchen (wenn im Spiel): Besitzer erhält 2 / 4 / 6 Ruhm, je nach Zeitalter.
- ➔ Orkhorden (wenn im Spiel)

werten ggf. oder bleiben stehen	Anzahl Marker:	1	2	3	4	5	6
	RUHM:	1	3	6	10	15	20

- ➔ Nach den Wertungen werden ALLE Kampfverbände abgeworfen.
- ➔ Troll- und Riesenplättchen werden wieder neben das Spielbrett gelegt, falls diese mit im Spiel waren.
- ➔ Gewertete Ordhorden (Marker) werden abgeräumt.
- ➔ Nach Zeitalter 1 bzw. 2 wird das nächste Zeitalter vorbereitet:
 - Alle Verbündeten-Karten werden zusammengemischt (ohne Drachen).
 - Weiter geht es mit Schritt 3) bei Phase "Beginn eines Zeitalters".
- ➔ Nach Zeitalter 3 endet die Partie.

Spielende:

- ◆ Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Ruhm.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Einflussmarkern auf dem Spielbrett siegt.
weitere Auflösungsbedingungen: siehe Spielregel, Seite 11

Änderungen in Partien zu zweit/dritt:

- ◆ Anderer Spielaufbau, siehe Seite 11.

Änderungen in Partien zu zweit:

- ◆ Wertung nach dem 2. Zeitalter:

Der Spieler mit den meisten Einflussmarkern in einem Königreich erhält den höheren Ruhm von den Ruhmplättchen auf Feld 1 und 2. Es wird kein zweitmeiste Spieler gewertet.

Hat überhaupt nur EIN Spieler Marker in einem Königreich, erhält er den Ruhm beider Felder 1 und 2.

- ◆ Kampfverband ausspielen:

Um einen Einflussmarker in ein Königreich legen zu dürfen, muss der dazu ausgespielte Kampfverband mehr Karten haben, als die Summe ALLER Marker (von allen Spielern) in dem entsprechenden Königreich ergibt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.02.18

Die Fähigkeiten der Stämme, wenn der Anführer von ihnen stammt:

- ELBEN:** Du darfst so viele Handkarten behalten, wie sich Karten im gerade ausgespielten Kampfverband befinden.
- GEFLÜGELTE:** Du darfst Deinen Einflussmarker in ein beliebiges Reich setzen, wenn Dein Verband dafür groß genug ist.
- HALBLINGE:** Du darfst keinen Einflussmarker einsetzen. Allerdings gibt es 24 statt 12 Halblinge im Spiel, womit man damit generell mehr Ruhm erwerben kann. Es sind also größere Kampfverbände möglich.
- MEERWESEN:** Zusätzlich zum evtl. Einsatz eines Markers bewegst Du Deinen Marker auf dem Meerwesen-Tableau um so viele Felder, wie der ausgespielte Kampfverband Karten hat. Wird dabei ein Feld mit Markersymbol erreicht/passiert, darfst Du 1 weiteren Marker in ein beliebiges Reich legen.
- ↓
- Am Ende jedes Zeitalters wertet man das Meerwesen-Tableau: Je nach Markerposition wird Ruhm vergeben, d.h., nach der Methode wie bei Königreichen. Die Marker auf dem Tableau werden nicht zurückgesetzt.
- MINOTAUREN:** Du benötigst 1 Karte weniger in Deinem Kampfverband, wenn ein Monitaur diesen anführt, um einen Marker in ein Königreich einzusetzen.
- ORKS:** Zusätzlich zum evtl. Einsatz eines Markers darfst Du 1 Marker auf das Feld Deines Orkhorde-Tableaus setzen, das mit der Farbe des Anführers übereinstimmt. Jedes Feld dort hat nur Platz für 1 Marker.
- ↓
- Am Ende eines Zeitalters kannst Du Deine Orkhorde zum Plündern schicken, d.h., Du entfernst alle Marker von Deinem Orkhorde-Tableau und erhältst 1 - 20 Ruhm. Alternativ lässt Du die Marker liegen und wartest auf ein späteres Zeitalter.

- RIESEN:** Prüfe, ob Du den größten Kampfverband mit einem Riesen als Anführer besitzt.
- ↓
- JA = Erhalte 2 Ruhm, lege das Riesen-Plättchen zu Deinem Kampfverband mit einem Riesen-Anführer.
- ↓
- Spielst Du später einen noch größeren Kampfverband mit Riesen-Anführer aus, erhältst Du erneut 2 Ruhm, auch wenn Du das Riesen-Plättchen noch besitzt.
- ↓
- Am Ende eines Zeitalters bringt das Riesen-Plättchen erneut Ruhm, abhängig vom Zeitalter. Danach kommt das Plättchen neben das Spielbrett.
- SKELETTE:** Skelette können NIE Anführer werden, Sie gelten als Joker und können jedem Kampfverband zugeordnet werden. Am Ende eines Zeitalters werden Skelette abgeworfen, bevor die Kampfverbände gewertet werden.
- TROLLE:** Zusätzlich zum evtl. Einsatz eines Markers darfst Du eines der Troll-Plättchen (liegen neben dem Spielbrett) nehmen. Der Plättchen-Wert darf max. so hoch wie die Kartenanzahl des Kampfverbands sein. Treten bei Wertungen der Königreiche PATTS auf, gewinnt der Beteiligte mit höherer Wertsumme aus Trollen. Weiteres Patt: Das höhere einzelne Troll-Plättchen siegt. Am Ende eines Zeitalters werden alle Troll-Plättchen neben das Spielbrett gelegt.
- ZAUBERER:** Nach Ablage Deiner Handkarten darfst Du so viele Karten vom Verbündeten-Stapel ziehen, wie der eben ausgespielte Kampfverband an Karten enthielt.
- ZENTAUREN:** Kannst Du 1 Marker durch einen Zentauren-Anführer in ein Königreich setzen, darfst Du sofort 1 weiteren Kampfverband ausspielen, bevor Karten abgeworfen werden müssen.
- ZWERG:** Dieser Kampfverband gilt bei Wertungen als 1 Karte größer.