

Spielmaterial

❖ Spielbrett

- 6 Königreiche
- 3 Ruhm-Werte
- Ruhm-Plättchen
- Punktetabelle
- Zählleiste

❖ Karten

- 12 Auswahlkarten
- Elben
- Geflügelte
- Halblinge
- Meerwesen
- Minotauren
- Orks
- Riesen
- Skelette
- Trolle
- Zauberer
- Zentauren
- Zwerge
- 12 Stammeskarten-Sätze
- 3 Drachenkarten

❖ Einfluss-Marker

❖ Stamm-abhängiges Material

- 6 Orkhorde-Tableau
- 1 Meerwesen-Tableau
- 1 Riesen-Plättchen
- 6 Troll-Plättchen

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- Ruhmplättchen verdeckt mischen und auf die Ruhmfelder verteilen
- Von links nach rechts aufsteigend ordnen
- Auswahlkarten mischen und 6 aufdecken
- **Verbündeten-Stapel:** Zugehörige Stammeskarten nehmen und **zusammen** mischen
- Alle Auswahlkarten und nicht genutzte Stammeskarten zurück in die Schachtel
- Je nach gewählten Stämmen wird noch benötigt:
 - Meerwesen-Tableau** mit der aktuellen Spieleranzahl-Seite nach oben
 - 6 Troll-Plättchen** neben das Spielbrett
 - Riesen-Plättchen** mit der aktuellen Spieleranzahl-Seite nach oben neben das Spielbrett
 - Für jeden Spieler **1 Orkhorde-Tableau**

❖ Spieler

- Farbe wählen und zugehörige Einfluss-Marker nehmen
- 1 Marker auf das „0“-Feld der Ruhmleiste
- Ggf. 1 Marker auf das „0“-Feld des Meerwesen-Tableaus
- Startspieler bestimmen

Spielablauf (3 Epochen)

❖ 1. Epoche

- Nacheinander – Startspieler beginnt – nimmt sich jeder 1 Karte vom Verbündeten-Stapel
- 2n Verbündeten-Karten nebeneinander aufdecken (n = Spielerzahl)
- Verbündeten-Stapel in zwei Hälften teilen, die 3 Drachen in eine Hälfte einmischen und die andere Hälfte darauflegen

❖ Spieler-Zug

- Nacheinander – Startspieler beginnt – **eine** der folgenden Aktionen
- **Verbündeten anwerben**
 - 1 Karte ziehen und der Hand zufügen
 - Offenliegende Karte
 - Nicht sofort vom Stapel ersetzen
 - Oberste verdeckte Karte
 - Handlimit:** Falls schon **10 Karten** auf der Hand, kann diese Aktion nicht gewählt werden
 - Drachenkarte:** Falls eine Drachenkarte gezogen wird, muss diese sofort aufgedeckt werden
 - Offen neben das Spielbrett legen und eine Ersatz-Karte ziehen
 - Nach der 3. Drachenkarte endet diese Epoche sofort (**Epoche-Ende**)

■ Kampfverband spielen

- Gruppe von 1-10 Karten aus der Hand spielen
 - **Alle** Karten der Gruppe müssen entweder zum **selben Stamm** (gleicher Name und gleiches Bild) oder zum **selben Königreich** (gleiche Farbe) gehören
 - 1. Karten vor sich (leicht aufgefächert) ablegen
 - 2. 1 Karte als **Anführer** wählen und **zuoberst** legen
 - 3. **Falls** der Kampfverband groß genug ist ⇔ 1 Einfluss-Marker in das Königreich legen, dessen Farbe mit der des **Anführers** übereinstimmt
 - **Bedingung:** # Karten in der Gruppe > # eigener Einfluss-Marker im Königreich
 - 4. Fähigkeit der **Anführer**-Karte kann genutzt werden
 - **X** = # Karten in der Gruppe
 - 5. **Alle** noch **in der Hand** befindlichen Karten müssen offen in die Auslage der Verbündeten abgelegt werden
- Kampfverband bleibt aufgefächert liegen

❖ Epochen-Ende

- **Alliierte verjagen**
 - Alle** Spieler legen **alle** Handkarten ab
- **Ruhm für die Königreiche**
 - Ende 1. Epoche
 - Spieler mit den **meisten** Einfluss-Markern im Königreich erhält den Wert im **linken (I)** Feld
 - Ende 2. Epoche
 - Spieler mit den **meisten** [zweitmeisten] Einfluss-Markern im Königreich erhält den Wert im **mittleren (II)** [linken (I)] Feld
 - Ende 3. Epoche
 - Analog für meiste, zweit- und drittmeiste Einfluss-Marker
 - Bei Gleichheiten werden die Ruhmpunkte addiert und gleichmäßig aufgeteilt (abgerundet)
- **Ruhm für Kampfverbände**
 - Punkte nach Spielbrett-Tabelle

❖ Neue Epoche

- Alle Spieler legen alle Kampfverbände ab
- Nächste Epoche beginnt
- Einfluss-Marker auf dem Brett, dem Meerwesen-Tableau und dem Orkhorde-Tableau **bleiben**
- Alle Troll- und Riesen-Plättchen werden wieder abgegeben und neben das Spielbrett gelegt
- Neuer Startspieler = Spieler mit den wenigsten Ruhmes-Punkten
 - Bei Gleichheit: Spieler der im Uhrzeigersinn am nächsten neben dem Spieler sitzt, der die 3. Drachenkarte gezogen hat
- Weiter wie **1. Epoche**

❖ Spielende (Ende 3. Epoche)

- Sieger = Spieler mit den meisten Ruhmespunkten
 - Bei Gleichheit: Meiste Einfluss-Marker auf dem Spielbrett → größter Kampfverband in der 3. Epoche → zweitgrößten ...

Fähigkeiten der Stämme

❖ Elben

- Falls ein Elb Anführer ist, dürfen n Karten in der Hand behalten werden, wobei $n = \#$ Karten im gerade gespielten Kampfverband. Überzählige Karten werden wie üblich abgeworfen

❖ Geflügelte

- Falls ein Geflügelter Anführer ist, kann der Einfluss-Marker in ein **beliebiges** Königreich gesetzt werden (die Anzahl-Bedingung muss aber erfüllt sein)

❖ Halblinge

- Falls ein Halbling Anführer ist, darf **kein** Einfluss-Marker gelegt werden
- Da es aber doppelt so viele Halblinge wie Mitglieder anderer Stämme gibt, kann man leichter größere Kampfverbände bilden

❖ Meerwesen

- Falls ein Meerwesen Anführer ist, kann zusätzlich zum Setzen des Einfluss-Markers (sofern möglich), der Marker auf dem Meerwesen-Tableau um so viele Felder weiter gesetzt werden, wie es der Anzahl der Karten des Kampfverbandes entspricht
- Falls ein Feld mit Marker-Symbol erreicht oder überschritten wird, kann ein weiterer Einfluss-Marker in ein beliebiges Königreich gesetzt werden – unabhängig von der Kampfverband-Größe
- Am Ende jeder Epoche erhält der am weitesten vorne liegende Spieler so viel Ruhm, wie auf dem Meerwesen-Tableau für das Zeitalter angegeben (Bei Gleichstand werden die Ruhmespunkte wie üblich aufgeteilt)
- Das Meerwesen-Tableau wird nie zurückgesetzt

❖ Minotauren

- Falls ein Minotaur Anführer ist, reicht eine Karte weniger aus, um einen Einfluss-Marker zu setzen

❖ Orks

- Falls ein Ork Anführer ist, kann ein Einfluss-Marker auf das Orkhorde-Tableau in das Feld mit der Farbe des Anführers gelegt werden – zusätzlich zu einem eventuellen Einfluss-Markers in einem Königreich

- Nur 1 Marker pro Feld; ist dies besetzt, darf kein Marker gesetzt werden

- Am Ende einer Epoche **können alle** eigenen Marker vom Brett genommen werden, um die Orks zum Plündern zu schicken

- Ruhmespunkte entsprechend der Anzahl der entfernten Marker

❖ Riesen

- Falls ein Riese Anführer ist, Prüfung, ob du nun den größten Kampfverband mit einem Riesen-Anführer besitzt. Falls Ja \Rightarrow +2 Ruhmes-Punkte und das Riesen-Plättchen zum neuen Kampfverband legen

- Ein anderer Spieler erhält das Plättchen (und die Ruhmespunkte) nur mit einem größeren Kampfverband
- Auch man selbst kann das Plättchen umlegen (und wieder 2 Ruhm-Punkte erhalten)

- Am Ende der Epoche erhält man zusätzliche Ruhmpunkte, abhängig vom aktuellen Zeitalter. Anschließend wird das Plättchen wieder neben das Spielbrett gelegt

❖ Skelette

- Können **nie** Anführer sein, zählen aber als Joker und können unabhängig von Stamm oder Farbe zu einem Kampfverband hinzugefügt werden

- Am Ende **jeder** Epoche müssen alle Skelette **vor** Verteilung der Ruhmespunkte abgelegt werden

❖ Trolle

- Falls ein Troll Anführer ist, **kann** – zusätzlich zum Einflussmarker im Königreich – ein noch liegendes Troll-Plättchen mit einem Wert \leq Größe des Kampfverbandes genommen werden

- Troll-Plättchen haben keinen Wert, können aber am Ende einer Epoche genutzt werden, um Gleichheiten für sich zu entscheiden

- Bei Gleichheit der Troll-Plättchen-Summen entscheidet das Plättchen mit dem höchsten Wert

❖ Zauberer

- Falls ein Zauberer Anführer ist, können nach dem Ablegen der restlichen Handkarten so viele neue Karten vom **verdeckten Stapel** gezogen werden, wie sie der Größe des Kampfverbandes entsprechen

❖ Zentauren

- Falls ein Zentaur **Anführer** ist und ein **Einflussmarker** platziert werden kann \Rightarrow Es darf sofort ein weiterer Kampfverband aus der Hand gespielt werden

❖ Zwerge

- Jeder Kampfverband mit einem Zwerge-Anführer erhält am Ende der Epoche Ruhmespunkte für die Kampfverbandgröße +1