



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## GENTES (1-4 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Bereits im ersten Jahrtausend vor Christus entstehen im östlichen Mittelmeer Stadtstaaten und Volksgruppen, die sich über ausgedehnte Gebiete erstrecken. Durch Eroberungen und Handelsbeziehungen bilden sich immer neue Staaten, Reiche, Gebilde und Völker mit ihrer jeweiligen „Blütezeit“.

In Gentes (lat. für „Völker“) führen die Spieler ihre eigenen Völker durch Höhen und Tiefen der Geschichte, um ihnen einen bleibenden Platz in den Annalen der Nachwelt zu verschaffen. Sie bilden Priester, Soldaten, Kaufmänner, Handwerker, Adlige und Gelehrte aus, um bedeutsame Städte zu gründen und prächtige Monumente zu errichten.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

#### → **Aktionen ohne Plättchen:**

Manche Aktionen sind auf dem **Spielplan** oder auf **Karten** aufgedruckt. Führt Du diese aus, platziert Du lediglich **Zeitplättchen** auf deiner Zeitleiste.

*Aktionen auf Karten in deinem Spielbereich deckst Du mit einem Würfel aus dem Vorrat ab, sobald Du sie ausführst.*

#### → **Bevölkerungsübersicht:**

Die Würfel markieren die Anzahl der Personen in den Personengruppen. Immer 2 Personengruppen teilen sich eine Zeile: **Adeliger / Handwerker, Soldat / Kaufmann, Priester / Gelehrter**.

*Die Würfel dürfen sich nicht treffen oder überschneiden. Liegen sie auf benachbarten Feldern und eine Personengruppe wächst, muss die andere entsprechend schrumpfen.*

#### → **Region:**

Der Spielplan ist in **3 Regionen** aufgeteilt: **Rot, Grün** und **Gelb**. **Regionen** spielen eine Rolle beim **Bau von Großstädten** und in der **Niedergangsphase**.

#### → **Zeitplättchen:**

Sie stellen die Zeit dar, die eine Aktion benötigt um durchgeführt zu werden. Musst Du mehr als 1 Sanduhr einsetzen, kannst Du freiwillig entscheiden beliebig viele **Zeitplättchen** auf die Doppel-Sanduhr-Seite zu legen.

*Doppel-Sanduhren werden jedoch am Ende der Runde nicht entfernt, sondern nur umgedreht.*

#### → **Zusatzaktionen:**

Du darfst während deines Spielzugs **Zusatzaktionen** beliebig oft vor oder nach der Hauptaktion durchführen.

## SPIELABLAUF

Eine **Partie** verläuft über **6 Runden**, aufgeteilt in **3 Zeitalter**. Jede **Runde** besteht in **2 Phasen** aufgeteilt:

- I. Blütephase (Sonne):** Aktionen durchführen.
- II. Niedergangsphase (Mond):** Rundenende und aufräumen.

## [ I ] BLÜTEPHASE

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn in seinem Zug **genau 1 Aktion** aus. Die Phase endet, sobald alle Spieler gepasst haben.

*Passen geschieht jedoch nicht freiwillig - man darf erst passen, sobald keine Aktionen mehr möglich sind!*

### EINE AKTION AUSFÜHREN

#### 01. Wähle 1 Aktionsplättchen vom Spielplan.

Du musst sowohl die Kosten (oben links) zahlen können, als auch ausreichend Platz auf der Zeitskala für das Aktionsplättchen und eventuelle **Zeitplättchen** (oben rechts) haben.

02. Lege das **Aktionsplättchen** auf deine **Zeitskala**, auf das **erste freie Feld** von links.

03. Lege entsprechend viele **Zeitplättchen** direkt dahinter, mit der Seite, die **1 Sanduhr** zeigt. Musst Du mehr als 1 Sanduhr einsetzen, kannst Du freiwillig entscheiden beliebig viele der **Zeitplättchen** auf die Doppel-Sanduhr-Seite zu legen.

*Doppel-Sanduhren werden jedoch am Ende der Runde nicht entfernt, sondern nur umgedreht.*

04. Zahle die **Kosten**.

05. Führe die Aktion aus.

### AUSNAHMEN

→ **Steuereinnahmen** Hier gibt es weder Aktionsplättchen noch Kosten zu zahlen. Lege entsprechend viele **Zeitplättchen** auf deine Zeitskala und erhalte den angezeigten Betrag. Diese Aktion können alle Spieler **beliebig oft** durchführen.

→ **Startspieler** Lege das Aktionsplättchen auf deine Zeitskala, aber ohne weitere **Zeitplättchen**. Erhalte **sofort 2 Münzen**. In der **Niedergangsphase** wirst Du der **nächste Startspieler**.

## [ II ] NIEDERGANGSPHASE

Sobald alle Spieler gepasst haben (weil sie keine Aktionen mehr ausführen können), führt die folgenden Schritte durch:

#### 01. Startspieler bestimmen:

Hat ein Spieler das Startspielerplättchen genommen? Der Spieler wird der neue Startspieler. Ansonsten bleibt der Startspieler unverändert.

#### 02. Räumt eure Zeitskalen auf:

→ Alle **Aktionsplättchen** zurück auf den Spielplan.

→ Alle **Einzel-Sanduhren** zurück in den Vorrat.

→ Alle **Doppel-Sanduhren** werden auf die **Einzel-Sanduhr-seite** gedreht und verbleiben auf der Zeitskala. Schiebt sie ganz nach links.

#### 03. Würfel aufräumen:

→ Alle Würfel von **Zivilisationskarten** zurück in den Vorrat.

→ Alle Würfel von **Heimatstädten** zurück in den Vorrat.

04. Verschiebt den **Rundenanzeiger** 1 Feld vorwärts.

05. Überspringt der Rundenanzeiger das **Würfelsymbol**? Eine neue Zeitalter beginnt!

→ Legt alle **Zivilisationskarten** aus der Auslage auf einen **Ablagestapel** ab. Füllt anschließend die Auslage mit Karten der nächsten Zeitalter.

→ Jeder Spieler **entfernt** (falls vorhanden) 1 Würfel von seiner Zeitskala (immer von links).

#### 06. Aktiviert **Großstädte** und **Zivilisationskarten**:

→ Jeder Spieler darf in **jeder Region 1 eigene Großstadt** aktivieren und ihre Belohnung erhalten.

→ Jeder Spieler aktiviert alle **Zivilisationskarten** in seinem Spielbereich mit einem **Mond-Symbol**.

*Die Reihenfolge, in der ein Spieler **Großstädte** und **Zivilisationskarten** aktiviert, ist frei wählbar.*

#### 07. **Handkartenlimit (3)** prüfen:

Pro überzählige Karte, musst Du **1 Einzel-Sanduhr** auf deiner Zeitskala platzieren.

## ENDWERTUNG

Nach der Niedergangsphase der 6. Runde folgt die Endwertung:

#### 01. Überprüft eure Handkarten:

→ Für jede Karte, deren Anforderungen **erfüllt** sind, **erhält** der Besitzer die halbe Punktzahl (aufgerundet).

→ Für jede Karte, deren Anforderungen **nicht erfüllt** sind, **verliert** der Besitzer die halbe Punktzahl (aufgerundet).

02. 1 Siegpunkt für je **10 Münzen**.

*Behaltet die Münzen vorerst.*

03. 1 Siegpunkt pro **2 Orakel- und/oder Tempel-Marker**.

04. Jeder Spieler verliert Siegpunkte pro Sanduhrplättchen, das sich noch auf der eigenen Zeitskala befindet:

→ **1 Sanduhr-Plättchen:** -2 Siegpunkte

→ **2 Sanduhr-Plättchen:** -4 Siegpunkte

→ **3 Sanduhr-Plättchen:** -8 Siegpunkte

→ **4+ Sanduhr-Plättchen:** -16 Siegpunkte

05. Der Spieler, der anschließend die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

#### **Bei Gleichstand:**

1. Mehr **Zivilisationskarten** in der Auslage.
2. Die meisten **Münzen** im Besitz.

## SPIELAUFBAU

01. Legt den Spielplan aus.

→ **2 Spieler:** Deckt alle Städte der **gelben Region** mit **Zeitplättchen** ab. Diese **Region** wird nicht verwendet. In der **Deluxified Edition** nutzt ihr einfach die andere Spielplanseite.

02. Legt die **Aktionsplättchen** auf ihre Aktionsfelder. Die Rückseite der Aktionsplättchen zeigt an, für welche Spielerzahl sie genutzt werden. Dreht nicht genutzte Aktionsplättchen auf die Rückseite.

*Für erfahrene Spieler: Optional könnt ihr ein **Zeitplättchen** auf die Aktion **Steuereinnahmen** für 4 Münzen legen und sie somit aus dem Spiel nehmen.*

03. Legt die **Bonuspunkteplättchen** auf die passenden Felder. Auf jedem Stapel liegt das Plättchen mit 8 Siegpunkten zuoberst. Legt bei 2/3 Spielern 2/1 Plättchen mit 4 Siegpunkten zurück in die Box.

04. Legt den **Rundenanzeiger** auf Feld 1.

05. Legt die **6 Ausbildungsplättchen** zufällig gemischt auf die 6 Ausbildungsfelder.

06. Bildet einen Vorrat von **Zeitplättchen, Münzen, „+50/+100“-Siegpunkteplättchen** und **Würfeln**.

07. Jeder Spieler erhält **1 Spielübersicht, 1 Spielertableau**, die **Holzteile** seiner Spielerfarbe, **11 Holzwürfel** und **1 Zeitplättchen**.

→ Legt **6 Würfel** auf die 0-Felder eurer Personengruppen.

→ Legt **5 Würfel** auf die markierter Felder eurer Zeitskalen.

→ Legt **1 Zeitplättchen** auf das erste freie Feld von rechts auf eurer Zeitskalen (angrenzend an die 5 Würfel).

→ Legt den **Siegpunktmarker** auf Feld 0 der Skala.

08. Jeder Spieler erhält **20 Münzen**.

09. Bestimmt einen zufälligen **Startspieler**.

10. Sortiert die **Zivilisationskarten** in 3 Stapel (I, II, III).

→ Der Startspieler deckt vom I-Stapel 3x so viele Karten auf, wie Spieler teilnehmen. Rechts vom Startspieler beginnend wählt jeder Spieler **gegen den Uhrzeigersinn** eine Karte und nimmt sie auf die Hand.

11. Jeder Spieler wählt **4 Personen** als Startbevölkerung.

*Im ersten Spiel: Die Spieler beginnen mit nur 2 Zivilisationskarten und 4 Personen:*

— **Startspieler:** Schatzkammer, Stele, 1 Adeliger, 2 Priester, 1 Kaufmann.

— **2. Spieler:** Insula, Übungsplatz, 1 Adeliger, 3 Soldaten.

— **3. Spieler:** Marktplatz, Werft, 1 Handwerker, 3 Kaufmänner.

— **4. Spieler:** Schreibstube, Straße, 1 Handwerker, 3 Gelehrte.

12. Legt die **obersten 8 Karten** des Zivilisationskartenstapels der aktuellen Zeitalter in die Auslage.

## AKTIONEN IM DETAIL

Die Aktionsplättchen sind durch Farben gruppiert: **Philosoph, Chronist, Schreiber, Seefahrer** und **Zusatzaktionen**.

## PHILOSOPH (TÜRKIS)

*Personen ausbilden.*

01. Siehe **Eine Aktion ausführen**.
02. **1 oder 2 Personen** ausbilden?

*Die Ausbildung kostet **kein Geld** – der gezahlte Betrag gibt lediglich **Zugriff** auf das darunter liegenden sowie günstigere **Ausbildungsplättchen**. Geld wird hier **nicht verrechnet**.*

- **1 Person ausbilden (obere Zeile):**  
Die für das Aktionsplättchen gezahlten Kosten geben an, welche **Ausbildungsplättchen** gewählt werden können.
- **2 Personen ausbilden (untere Zeile):**  
Die für das Aktionsplättchen gezahlten Kosten geben an, welche **Ausbildungsplättchen** gewählt werden können. Die beiden Personen können aus derselben oder unterschiedlichen Personengruppen stammen.

03. Passe die Würfel auf deiner **Bevölkerungsübersicht** an.
04. Passe die **Reihenfolge der Ausbildungsplättchen** an:

- Verschiebe das **gewählte Ausbildungsplättchen** auf den letzten (teuersten) Platz. Wurden **2 Ausbildungsplättchen** gewählt, wird das ursprünglich teuerste zuerst verschoben.
- Schiebe **entstandene Lücken** nach links auf.

## EINE PERSON AUSBILDEN

**Zusatzaktion:** Gib **3 Orakel- und/oder Tempel-Würfel** aus, um eine Person auszubilden.

## ORAKEL-WÜRFEL AUSGEBEN

**Zusatzaktion:** Pro ausgegebenem **Orakel-Würfel** darfst Du **bis zu 2 Personen** tauschen.

## BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN ERHALTEN

Sobald Du **18 Bevölkerung erreichst**, erhältst Du das entsprechende oberste Bonuspunkteplättchen und dessen Siegpunkte.

## CHRONIST (ORANGE)

*Handkarten ausspielen.*

01. Siehe **Eine Aktion ausführen**.
02. Spiele **1 Handkarte** in deinen Spielbereich:  
→ Du musst die **mindestens** so viele Personen haben, wie unten links auf der Karte aufgeführt.  
→ Einige Karten zeigen noch **weitere Anforderungen**.

*Ausgespielte Karten können **gefächert** werden. Nach dem Ausspielen ist nur noch der **rechte Bereich** der Karte relevant.*

03. Erhalte die angezeigten **Siegpunkte**.
04. **Wähle 1 Symbol** der Karte. Erhalte 1 Siegpunkt pro Exemplar des gewählten Symbols auf bereits gespielten Karten in deinem Spielbereich (inklusive der gerade gespielten Karte).

## TEMPEL-WÜRFEL AUSGEBEN

**Zusatzaktion:** Während Du eine Karte ausspielst, darfst Du **pro fehlender Person 1 Tempel-Würfel** ausgeben, um die Anforderungen einer Karte zu erfüllen.

## BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN ERHALTEN

Sobald Du deine **8. Karte ausspielst**, erhältst Du das entsprechende oberste Bonuspunkteplättchen und dessen Siegpunkte.

## SCHREIBER (LILA)

*Handkarten erhalten.*

*In der **Niedergangsphase** erleidest Du eine **Strafe**, wenn Du **mehr als 3 Handkarten besitzt!** Bei Spielende erhältst Du **ebenfalls eine Strafe für Handkarten, deren Anforderungen Du nicht erfüllst!***

01. Siehe **Eine Aktion ausführen**.
02. **1, 2 oder 3 Karten** kaufen?

*Der Kauf kostet **kein Geld** – der gezahlte Betrag gibt lediglich **Zugriff** auf die darunter liegenden sowie günstigere **Karten**. Geld wird hier **nicht verrechnet**.*

- **1 Karte kaufen (untere Zeile):**  
Die für das Aktionsplättchen gezahlten Kosten geben an, welche **Karten** gewählt werden können.
- **2 Karten kaufen (mittlere Zeile):**  
Die für das Aktionsplättchen gezahlten Kosten geben an, welche **Karten** gewählt werden können. Wähle die entsprechende Spalte der mittleren Zeile und kaufe 2 der darunter oder weiter links liegenden Karten.
- **3 Karten kaufen (obere Zeile):**  
Die für das Aktionsplättchen gezahlten Kosten geben an, welche **Karten** gewählt werden können. Wähle die entsprechende Spalte der mittleren Zeile und kaufe 3 der darunter oder weiter links liegenden Karten.

03. Schiebe **entstandene Lücken** nach links auf.
04. Fülle die Kartenauslage vom Nachziehstapel auf.

*Ist der Nachziehstapel leer, wird **nicht automatisch** das nächste Zeitalter begonnen. Die Zeitalter sind den entsprechenden Spielrunden zugeordnet.*

## AUS DEM ABLAGESTAPEL KAUFEN

Statt der normalen Schreiber-Aktion kannst Du auch beliebige Karten aus dem Ablagestapel kaufen:

- **1 Karte für 6 Münzen.**  
→ **2 Karten für 10 Münzen.**

## SEEFÄHRER (BLAU)

*Eine Stadt bauen.*

01. Siehe **Eine Aktion ausführen**.
02. **Wähle 1 Plättchen und 1 Stadt auf dem Spielplan.**  
Das **Symbol des Aktionsplättchens** (z.B. Tempel) muss mit dem **Symbol der Stadt** übereinstimmen.

*Der **Wirbel** erlaubt es Dir in einer **beliebigen Stadt** zu bauen.*

03. Errichte die Stadt auf dem Spielplan (Großstadt) oder als Heimatstadt.  
→ **Großstadt errichten:**  
Wähle einen **freien Bauplatz** einer Großstadt in einer **beliebigen Region** auf dem Spielplan, platziere dort **1 Haus-Marker** und erhalte den darunter gezeigten **Bonus**. Zusätzlich erhältst Du den Bonus aller deiner Großstädte derselben **Region**.

*Solltest Du **keine Haus-Marker** mehr haben, kannst Du bereits **einen eingesetzten Marker** verschieben.*

- **Heimatstadt errichten:**  
Wähle einen **freien Bauplatz** einer Heimatstadt mit passendem **Symbol**, platziere dort **1 Haus-Marker** und wähle **1 Region**. Erhalte den **Bonus** all deiner **Großstädte** in dieser **Region**.

## BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN ERHALTEN

→ Sobald Du **deine 6. Stadt gebaut hast**, erhältst Du das entsprechende oberste Bonuspunkteplättchen und dessen Siegpunkte.

## HEIMATSTADT-AKTIONEN AUSFÜHREN

*Es ist möglich eine **Heimatstadt-Aktion** mit einem 2. Würfel zu modifizieren, beispielsweise die linke Aktion der 2. Zeile mit dem Bonus der linken Aktion der 3. Zeile.*

01. Lege einen **Würfel** aus dem Vorrat auf eine deiner Heimatstädte.
02. Wähle **1 Aktionsplättchen in derselben Zeile:**  
→ **1. Zeile, links:**  
**Als Aktion:** Führe die **Schreiber-Aktion** aus. Zahle dafür **6 Münzen** und platziere ausschließlich **1 Zeitplättchen**.  
→ **1. Zeile, rechts:**  
**Zusatzaktion:** Wähle **während** einer regulären **Schreiber-Aktion** selbst, wie viele **Münzen** Du zahlen möchtest.

- **2. Zeile, links:**  
**Als Aktion:** Führe die **Philosoph-Aktion** aus. Zahle dafür **4 Münzen** und platziere ausschließlich **1 Zeitplättchen**.  
→ **2. Zeile, rechts:**  
**Zusatzaktion:** Wähle **während** einer regulären **Philosoph-Aktion** selbst, wie viele **Münzen** Du zahlen möchtest.  
→ **3. Zeile, links:**  
**Zusatzaktion:** **Während** einer regulären **Philosoph-Aktion** darfst Du eine weitere Person **im erlaubten Bereich** ausbilden.  
→ **3. Zeile, rechts:**  
**Zusatzaktion:** **Während** einer regulären **Steuereinnnehmer** darfst Du denselben Betrag nochmals einnehmen.

*Dieser Bonus wirkt mit dem Bonus von z.B. der Brunnen-Karte **kumulativ**. Allerdings erhält man nicht die doppelte Gesamtsumme aus regulärem Ertrag + Bonus, sondern schlicht den Standard-Ertrag ein weiteres Mal.*