



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!

OATH (1-4 SPIELER)

In Oath spielt ein Spieler den Kanzler, der die Macht behalten und an seine Nachfahren weitergeben möchte. Die anderen Spieler sind Exilanten - Anführer unterdrückter Bürger. Diese können im Verlauf des Spiels Bürger werden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Banner der Volksgunst:** Dieses Banner stellt die große Unterstützung dar, die euch aus dem ganzen Reich zuteil wird, sodass ihr Bewohner einfacher spielen und abwerfen dürft.
- ▶ **Banner des Dunkelsten Geheimnisses:** Es befiehlt euch einfacher nach Bewohnern und Visionen zu suchen.
- ▶ **Bauwerke:** Am Spielende darf der Sieger eventuell ein Bauwerk errichten. Einige Bauwerke können zu Ruinen zerfallen, indem die Karte umgedreht wird.
- ▶ **Beherrschen:** Ihr beherrscht einen Ort, wenn sich dort eine beliebige Anzahl eurer Scharen befindet. Auf einem Ort dürfen immer nur Scharen einer Farbe stehen, sodass in der Regel nur 1 Person einen Ort beherrscht.
- ▶ **Bewahrrtitel:** Die Person, die das Bewahrrziel aktuell erfüllt, hält diesen Titel.

Ein Weg zum Sieg besteht darin, diesen Titel lang genug zu halten.

- ▶ **Geheimnismarker (Bücher):** Geheimnisse umfassen sowohl euer Wissen von uralten Wahrheiten als auch geschickt verbrämte Lügen.
- ▶ **Gunst (Münzen):** Einfluss auf die Bewohner des Reichs.
- ▶ **Prachtvolles Zepter:** Eine Reliquie des Kanzlers, mit deren Hilfe er Exilanten zu Bürger ernennen oder Bürger ins Exil schicken kann.
- ▶ **Schlachtpläne (Krone):** Diese Karte musst Du beherrschen, um sie ausspielen zu können.
- ▶ **Reichsreliquienschrein:** Diese Reliquien muss der Besitzer des Prachtvollen Zepters an Exilanten vergeben, um sie zu Bürgern zu machen.
- ▶ **Regionen:** Das Reich besteht aus den Regionen **die Wiege (2 Orte)**, **die Provinzen (3)** und **das Hinterland (3)**.
- ▶ **Zielübersichten:** Diese Übersichten zeigen in jedem Spiel je 1 Bewahrrziel und 1 Nachfolgerziel.

Zwei Wege, um das Spiel zu gewinnen.

DIE FRAKTIONEN

Oath erzählt Geschichten. Was gerät in Vergessenheit, wer wird zurückgelassen und wie wechselt Macht von einem Teil der Gesellschaft zu einem anderen? In jeder Partie lenkt ihr das Schicksal des Reichs nach euren Interessen und beeinflusst damit alle folgenden Partien.

In eurer ersten Partie ist einer der Kanzler und die anderen beginnen als Exilanten. Manche Exilanten können in der Partie zu Bürgern werden.

DER KANZLER

In eurer ersten Partie beginnt der Kanzler als Bewahrer der Vorherrschaft.

Um Bewahrer der Vorherrschaft zu bleiben, muss der Kanzler die meisten Orte beherrschen, siehe obere Hälfte des Bewahrrziels.

Oath dauert maximal 8 Runden. Der Kanzler kann aber nur in der 5. bis 8. Runde gewinnen. Am Ende der 5., 6. und 7. Runde hat der Kanzler die Chance, zu gewinnen. **Ist er der Bewahrer**, wirft er den Spielendewürfel und schaut, ob die Partie endet:

- ▶ **Am Ende der 5. Runde:** Partie endet bei einer 6
- ▶ **Am Ende der 6. Runde:** Partie endet bei einer 5-6
- ▶ **Am Ende der 7. Runde:** Partie endet bei einer 3-6
- ▶ **Am Ende der 8. Runde:** Partie endet automatisch

Der Kanzler gewinnt sofort, wenn die Partie durch den Würfelwurf endet oder wenn er am Ende der 8. Runde Bewahrer ist.

DIE EXILANTEN

OPTION 1: THRONRÄUBER WERDEN

Ein Exilant kann Bewahrer werden, er muss aber Thronräuber sein, um zu gewinnen. Beherrscht ein Exilant die meisten Orte, nimmt er sich den Bewahrrtitel vom bisherigen Träger. Beginnt er seinen nächsten Zug als Bewahrer, dreht er den Titel auf die **Thronräuberseite**.

bleibt der Exilant bis zum Beginn seines nächsten Zugs Thronräuber, gewinnt er sofort!

Er kann ebenso gewinnen, wenn er am Ende der 8. Runde Thronräuber ist.

OPTION 2: VISIONÄR WERDEN

In jeder Partie spielt ihr immer nur mit einem der 4 möglichen Bewahrrziele, immer mit den 4 wahren Visionen, die den 4 Bewahrrzielen entsprechen.

Ein Exilant gewinnt sofort, wenn er eine Vision offenbart hat und deren Ziel zu Beginn seines Zugs erfüllt!

Er kann so auch am Ende der 8. Runde gewinnen, wenn der Kanzler dann nicht Bewahrer ist.

DIE BÜRGER

Exilanten können vom Besitzer des Prachtvollen Zepters das Bürgertum angeboten bekommen. Stimmt der Exilant zu, erhält er **1 Reliquie** aus dem Reichsreliquienschrein. Er wird Teil des Reiches und tauscht seine **Scharen** gegen **Scharen des Kanzlers**.

Das Recht das Bürgertum anzubieten ist an das Prachtvolle Zepter gekoppelt! Wechselt der Besitzer, geht das Recht auf ihn über.

Als Bürger gewinnen: Als Bürger könnt ihr nicht Thronräuber oder Visionär werden. Ihr gewinnt nur, wenn ihr Nachfolger des Kanzlers werdet: Würde der Kanzler gewinnen und ihr erfüllt gleichzeitig das Nachfolgerziel auf der Zielübersicht gewinnt ihr statt des Kanzlers. **Der Sieg wird nicht geteilt!**

- ▶ Ihr füllt eure Vorräte entsprechend des Vorratsfelds des Kanzlers auf und fügt dann wie gewohnt nicht ausgegebene

Vorräte hinzu. [4.3.3]

- ▶ Wollt ihr lila Scharen von eurem Ort aufnehmen, muss der Kanzler zustimmen. Befindet sich die Kanzler-Figur oder die Figur eines anderen Bürgers an eurem Ort, dürft ihr mit Erlaubnis Scharen zwischen euren Tableaus versetzen. [6.5]
- ▶ Ihr dürft gegen den Kanzler und andere Bürger kämpfen, erleidet aber bestimmte Strafen [5.5.1]

ALS BÜRGER INS EXIL GESCHICKT WERDEN

- ▶ Als Besitzer des Prachtvollen Zepters dürft ihr Bürger ins Exil schicken, indem ihr ihnen 5 Gunst gebt. Seid ihr Bewahrer oder besitzt das Banner der Volksgunst, gebt ihr je 1 Gunst weniger, 2 weniger für beides. Ist der Bürger Bewahrer oder besitzt das Banner der Volksgunst, gebt ihr ihm je 1 Gunst mehr, 2 mehr für beides. Also kostet es euch zwischen 3 und 7 Gunst. [6.7]
- ▶ Als Bürger dürft ihr euch selbst ins Exil schicken, indem ihr dem Besitzer des Prachtvollen Zepters Gunst in Höhe der Menge all eurer Geheimnisse plus Scharen auf eurem Tableau gebt. Besitzt ihr das Prachtvolle Zepter, dürft ihr euch nicht selbst ins Exil schicken. [6.8]

DIE RÄUBER

Orte ohne Scharen werden von Räufern beherrscht, einem neutralen Gegner.

- ▶ Ihr dürft Räuber beim Kämpfen als Verteidiger wählen. [5.5.1]
- ▶ Wählt ihr von Räufern beherrschte Orte als Ziel, fügt jeder dieser Orte jeweils 1 zum Verteidigungswert hinzu, als ob an jedem Ort ein Räuber stünde. (Jeder Ort zeigt 1 Räuber neben dem Schild; zu besserer Übersicht könnt ihr die Räubermarker nutzen.) [5.5.2]
- ▶ Räuber nutzen alle Schlachtpläne, die sie beherrschen, solange diese nichts kosten. [5.5.3]

DIE VERSCHWÖRUNG

Die Verschwörung ist eine **unechte Vision**, die jeder spielen darf. Es gibt 4 wahre Visionen mit weiteren Spielzielen für Exilanten. Es gibt aber auch eine unechte Vision, die Verschwörung, die jeder, selbst der Kanzler oder ein Bürger, spielen darf. Verbrennt 1 Geheimnis, um 1 Reliquie oder 1 Banner von einer Person zu nehmen, deren Figur an eurem Ort steht. Ihr müsst dazu mindestens **2 Ratgeber** haben, die jeweils der Farbe eines beliebigen **Ratgebers** der Person entsprechen.

SPIELABLAUF

In eurem Zug führt ihr 3 Phasen durch: **Erwachen, Agieren, Ruhen**. Danach folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn. Nachdem jeder einen Zug durchgeführt hat, endet die aktuelle Runde. Auf diese Weise spielt ihr, bis jemand gewinnt oder die 8. Runde endet!

[I] ERWACHEN

*Steht ihr in der **Salzwüste**, nehmt zu Beginn eures Zugs 1 Gunst 1 oder 1 Geheimnis 2 von diesem Ort.*

Nur Exilanten haben in dieser Phase einiges zu tun. Schaut als

Exilant, ob ihr als Thronräuber oder Visionär direkt gewinnt. Habt ihr den Bewahrrtitel, dreht ihr ihn auf die Thronräuberseite.

Erwachen-Karteneffekte und Ortseffekte stehen euch allen zur Verfügung.

[II] AGIEREN

In dieser Phase dürft ihr aus der folgenden Liste beliebig viele (auch gleiche) Aktionen ausführen, solange ihr entsprechend viele Vorräte zahlen könnt. Setzt zum Zahlen den Marker entsprechend viele Felder nach rechts.

[I.1] SUCHEN

Das Suchen bietet euch Alternativen. Liegt ihr gefühlt hinten, findet ihr beim Suchen vielleicht genau die Karte, die euch eine neue Strategie ermöglicht oder ein neues Ziel bietet.

Kosten der Suche:

Von Region: immer 2 Vorräte.

Vom Weltstapel: 2-4 Vorräte, je nach Position auf der Leiste.

Zieht 3 Karten, werft 2 ab und spielt 1.

- ▶ Sucht im Weltstapel oder im Ablagestapel der Region mit eurer Figur, um weitere Fähigkeiten und Siegmöglichkeiten zu bekommen.
- ▶ Spielt ihr die Karte an euren **Ort** (nehmt euch auch 1 **Gunst** aus dem farblich passenden Lager!), zu euren **Ratgebern** (offen oder verdeckt, Max. 3 **Ratgeber**) oder legt sie ab.

*Zeigt die Karte einen **Baum** / eine **Person** dürft ihr sie nur an euren **Ort** bzw. zu euren **Ratgebern** spielen! Ist das **Kartenlimit** eines Ortes erreicht, dürft ihr dorthin keine Karten spielen!*

***Ödland:** Spielt ihr 1 Chaos-Bewohnerkarte an diesen Ort, bergt ihr die Reliquie, ohne jegliche Kosten zu zahlen.*

▶ **Karten ablegen:**

In der Wiege => Ablagestapel der Provinzen.
In Provinzen => Ablagestapel des Hinterlands.
Im Hinterland => Ablagestapel der Wiege.

VISIONEN

- ▶ Zieht ihr eine Vision vom Weltstapel, stoppt das Kartenziehen und setzt den Marker der gezogenen Visionen 1 Feld weiter. Ihr zieht in dieser Suche keine weiteren Karten.
- ▶ Jeder darf Visionen als verdeckte **Ratgeber** spielen, aber nur **Exilanten** dürfen sie, um ein neues Spielziel zu bekommen, offen ausspielen und so offenbaren.
- ▶ Offenbart ihr eine Vision, legt ihr sie auf das Feld „Offenbarte Vision“ auf eurem Tableau. Dies ist kein **Ratgeber**. Max. 1 offenbarte Vision pro Spieler.

Mit einer Vision gewinnt ihr erst, wenn mindestens 3 Visionen gezogen wurden! Vorher dürft ihr zwar bereits eine Vision offenbaren, könnt aber mit ihr noch nicht gewinnen!

[I.II] ANWERBEN

Scharen sind beim Kampf unerlässlich. Greift ihr an, lassen euch die Scharen mehr Angriffswürfel werfen. Verteidigt ihr euch, erhöhen die Scharen euren Verteidigungswert, den der Angreifer per Würfelwurf schlagen muss, um euch zu besiegen.

Kosten des Anwerbens: 1 Vorrat

Werbt Scharen auf einer Karte an eurem Ort an.

- ▶ Legt 1 Gunst auf 1 leere Karte an eurem Ort (wenn auf der Karte nicht bereits mind. 1 Gunst/1 Geheimnis liegt).
- ▶ Nehmt 2 Scharen aus eurem Vorrat und platziert sie auf eurem Tableau (es gibt kein Limit).

[I.III] TAUSCHEN

Ihr benötigt für die meisten Dinge Gunst und Geheimnisse. Ob ihr Scharen anwerbt, Reliquien bergt oder Kartenfähigkeiten nutzt: Ihr müsst oft diese Ressourcen zahlen.

Kosten des Tauschens: 1 Vorrat

Legt Gunst / Geheimnis auf eine leere Karte an eurem Ort.

- ▶ Tauscht 1 Geheimnis gegen 1 Gunst der Farbe der Karte (+1 Gunst pro offenem **Ratgeber** der passenden Farbe).
- ▶ Tauscht 2 Gunst gegen 1 Geheimnis pro offenem **Ratgeber** der passenden Farbe. Geheimnisse kommen aus dem gemeinsamen Lager und sind nicht limitiert.

[I.IV] BERGEN

Reliquien sind relevant für einige Spielziele. Außerdem geben sie euch großartige Fähigkeiten. Vergesst aber nicht, dass die anderen um sie kämpfen und von euch erobern dürfen.

Kosten des Bergens: 1 Vorrat

Nehmt 1 Reliquie an eurem Ort.

- ▶ Zahlt die Kosten, die unten rechts auf der Ortskarte angegeben sind. Legt die Reliquie neben euer Tableau (kein Limit).

BANNER BERGEN

Neben Reliquien dürft ihr auch das **Banner der Volksgunst** und das **Banner des Dunkelsten Geheimnis** bergen.

- ▶ Um das **Banner der Volksgunst** zu bergen, müsst ihr dort mehr Gunst platzieren, als bereits vorhanden. In diesem Fall legt die „alte“ Gunst in die Gunstlager, eine nach der anderen. Beginnt mit dem Gunstlager eurer Wahl und dann Lager für Lager nach rechts weiter, ggf. erneut links starten.
- ▶ Um das **Banner des Dunkelsten Geheimnis** zu bergen, müsst ihr mehr Geheimnisse platzieren, als bereits dort liegen. Nehmt euch eins der alten Geheimnisse und gebt alle übrigen an den vorherigen Besitzer.

[I.V] KÄMPFEN

Ihr könnt den anderen auf einfache Weise Dinge entwinden. Denkt aber daran, dass es teuer werden kann! Es kostet viele Vorräte und ihr verliert eventuell Scharen.

Kosten des Kämpfens: 2 Vorräte

Greift Orte, Reliquien, Banner und Figuren an.

- 01. Wählt 1 Verteidiger:** Einen Spieler, der euren Ort beherrscht oder dessen Figur sich dort befindet, oder aber Räuber (einen neutralen Gegner, der alle leeren Orte beherrscht).
- 02. Wählt die Angriffsziele:** Darunter muss mind. 1 Ziel an eurem Ort sein (wo eure Figur steht). Beherrscht der Verteidiger diesen Ort, müsst ihr diesen wählen.

Wird die Ebene oder etwas darauf als Ziel gewählt, fügt sie 1 Angriffswürfel zum Angriff hinzu.

- ▶ **Alle von ihm beherrschten Orte** (Ja, alle Orte!)
 - ▶ **Reliquien und Banner**, die er besitzt, wenn seine Figur an eurem Ort steht.
 - ▶ **Seine Figur und Gunst**, wenn die Figur an eurem Ort steht.
- 03.** Jedes Ziel fügt seine **Verteidigungswürfel** zum Verteidigungsbestand hinzu.
 - 04.** Erhältet **Angriffswürfel** für euren Bestand entsprechend der Scharen auf eurem Tableau.
 - 05.** Aktiviert optional **je 1 Schlachtplan** (Angreifer zuerst).
 - 06.** Verteidiger würfelt und zählt zusammen:

- ▶ **Je 1 pro Schild.** Jedes X2-Symbol des Verteidigungswürfels verdoppelt die Gesamtzahl der Schilde.
- ▶ **+1 pro Schar auf den als Ziel gewählten Orten.** Räuber fügen 1 pro Ort hinzu.
- ▶ **Seine Scharen auf seinem Tableau**, wenn seine Figur an deinem oder einem als Ziel gewählten Ort steht.

07. Angreifer würfelt alle Angriffswürfel und zählt zusammen:

- ▶ **1 pro gewürfeltem Schwert.** 2 hohle Schwerter zählen als 1 Schwert. Ein einzelnes hohles Schwert verfällt.
- ▶ Jeder gewürfelte **Schädel** erledigt sofort 1 Schar auf deinem Tableau (nicht des Verteidigers!)

08. Der Angreifer darf Scharen auf seinem Tableau **opfern**, um seinen Angriffswert um je +1 zu erhöhen.

09. Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert? Du gewinnt. Ist er gleich oder niedriger, gewinnt der Verteidiger.

SIEG DES ANGREIFERS

- ▶ Erledigt die Hälfte (abgerundet) der verteidigenden Scharen und stellt sie neben das Tableau des Verteidigers zurück.
- ▶ Stellt beliebig viele Scharen von eurem Tableau auf die als Ziel gewählten Orte.
- ▶ Nehmt alle als Ziel gewählten Reliquien.
- ▶ Habt ihr die Figur und Gunst des Verteidigers als Ziel gewählt, lasst die Figur an einen Ort eurer Wahl reisen. Verbrennt die abgerundete Hälfte der Gunst auf seinem Tableau und legt sie in das gemeinsame Lager.

NIEDERLAGE DES ANGREIFERS

Erledigt ihr stattdessen die abgerundete Hälfte der Scharen auf eurem Tableau.

[I.VI] REISEN

Reisen ermöglicht euch weitere Aktionen. Wollt ihr auf leeren Karten tauschen, anwerben oder eine bestimmte Fähigkeit nutzen, müsst ihr zu diesen Karten reisen.

Kosten des Reisens: 1-4 Vorräte, entsprechend eurer Region.

Versetzt eure Figur an einen anderen Ort.

- ▶ Ist der Ort verdeckt? Deckt ihn auf.
- ▶ Sind Gunst, Geheimnisse oder Reliquien (R) links oben abgebildet, legt ihr entsprechende Objekte aus dem gemeinsamen Lager auf die Karte. **Reliquien legt ihr verdeckt neben den Ort.**

Die Felsige und Fruchtbare Küste: Die Reise zwischen diesen Orten kostet nur 1 Vorrat, nicht 4!

[I.VII] NEBENAKTIONEN

Kosten der Nebenaktionen: keine Vorräte, aber Gunst oder Geheimnisse, die ihr meist auf Karten legt. Ihr dürft Fähigkeiten einer Karte nutzen, wenn eure **Figur am Ort der Karte ist** oder **ihr die Karte beherrscht**, auch ohne Figur. Ihr herrscht über eure **Ratgeber** und Karten an von euch beherrschten Orten.

In der Regel dürft ihr keine Gunst oder Geheimnisse auf Karten legen, auf denen bereits welche liegen!

- ▶ Deckt verdeckte **Ratgeber** auf, um sie zu spielen (als ob ihr ihn gerade beim **Suchen** gefunden hättet).
- ▶ Nutzt die **Aktion einer Karte** („Aktion: ...“).
- ▶ Schaut **Reliquien** an eurem Ort an.
- ▶ **Stellt oder entfernt Scharen auf** oder von euren beherrschten Orten. Mindestens 1 Schar muss auf einem Ort verbleiben.
- ▶ **Exilanten das Bürgertum anbieten.**
- ▶ **Verbannen von Bürgern**

[III] RUHEN

- ▶ Legt in dieser Phase **Gunstmarker** auf den Karten zurück in die 6 Gunstlager auf dem Spielplan, jeweils in das zur Kartenfarbe passende Lager.
- ▶ **Geheimnismarker** auf den Karten legt ihr zurück auf euer Tableau.
- ▶ Geheimnisse sind eure **Hauptquelle**, um Gunst zu erlangen. Verliert möglichst nicht euer letztes!
- ▶ Danach füllt ihr eure Vorräte auf. Die Menge hängt davon ab, wie viele Scharen ihr noch in eurem Lager neben dem Tableau habt, (weder auf dem Spielplan noch auf dem Tableau.)

Je weniger Scharen ihr gemustert habt und versorgen müsst, desto mehr Vorräte bleiben euch. Habt ihr die Vorräte in eurem Zug nicht komplett ausgegeben, behaltet ihr sie für euren nächsten Zug! Versetzt euren Vorratsmarker pro nicht ausgegebenem Vorrat um 1 zusätzliches Feld nach links.

SPIELLENDE

Eine Partie kann auf mehrere Wege enden:

- ▶ **Sieg durch Kriegsmüdigkeit:** Die Partie endet immer am Ende der 8. Runde. Die Rückseite der Zielübersicht zeigt euch die Abfolge zur Bestimmung des Siegers. Manchmal steht dort „Reich“, sodass der Kanzler gewinnt oder ein Bürger, sofern dieser das Nachfolgerziel erfüllt.
- ▶ **5.-8. Runde:** Der **Kanzler** wirft den **Spielendewürfel**.
- ▶ Ein **Exilant** wird **Thronrüber**.
- ▶ Ein **Exilant** wird **Visionär**.

AUFBAU WEITERER PARTIEN

Um das Spiel in weiteren Partien aufzubauen, nutzt das Gesetz von Oath (Seite 2). Einige Details sind anders als in der ersten Partie. Die wichtigen Unterschiede sind:

- ▶ **Ihr dürft als Bürger starten**, wenn eure Tableaus am Ende des letzten Spiels auf der Bürgerseite lagen. Ihr bekommt zum Start keine Reliquie.
- ▶ **Als Exilanten und Bürger wählt ihr euren Startort.** Der Kanzler stellt seine Figur auf den obersten Ort der Wiege. Die anderen dürfen jeden offenen Ort wählen.
- ▶ **Wählt einen Ratgeber.** Ihr zieht 3 Karten von der Unterseite des Weltstapels, wählt 1 verdeckten **Ratgeber** und werft die anderen 2 ab, als ob ihr im Weltstapel gesucht hättet.
- ▶ **Jeder Ablagestapel startet mit 1 weiteren Karte.** Neben den von euch abgeworfenen Karten startet jeder Ablagestapel mit 1 weiteren Karte, die ihr von der Unterseite des Weltstapels nehmt.
- ▶ **Der Kanzler kann mit 1 Banner starten.** Ist das Spielziel Bewahrer der Hingabe, nimmt der Kanzler das Banner des Dunkelsten Geheimnisses; ist es Bewahrer des Volkes, nimmt er das Banner der Volksgunst.
- ▶ **Reichsscharen starten an bestimmten Orten.** Stellt 2 lila Scharen auf den obersten Ort der Wiege und je 1 auf jeden anderen offenen Ort mit mindestens 1 Bewohner oder 1 intakten Bauwerk. Ruinen gelten nicht als intakt, es gibt sie aber frühestens ab der 3. Partie.
- ▶ Ihr seht **Sternsymbole** auf euren Tableaus. Sie zeigen an, mit wie viel Gunst, Geheimnissen und Scharen ihr beginnt.
- ▶ Ihr seht auch **Bereiche mit Sternen** auf euren Tableaus und dem Spielplan. Sie bestimmen, wo verschiedene Marker starten, welche Karten im Weltstapel sind und dass die Ablagestapel 1 weitere Karte bekommen.