



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ETHNOS (2-6 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler treten gegeneinander an, um der nächste Herrscher von Ethnos zu werden. Um diesen Titel zu erringen, musst du mehr Ruhm anhäufen als deine Rivalen. Ruhm erhältst du für deinen Einfluss in den Sechs Königreichen und indem du viele Verbündete anwirbst. Der Schlüssel zu beidem sind die verstreuten Angehörigen der 12 Stämme.

SPIELAUFBAU

Abweichende Regeln für den Spielbau für 2 Spieler findest Du auf Seite 11 der Anleitung.

01. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
02. Mischt die **Ruhmesplättchen** verdeckt und legt zufällig eines auf jedes Ruhmfeld des Spielplans.
03. Ordnet die ausgelegten **Ruhmesplättchen** in jedem Königreich nun **aufsteigend** an.

Die **kleinste Zahl** liegt auf der **I**, **größte Zahl** auf der **III**.

Bei 2 & 3 Spielern werden nur 2 statt 3 Zeitalter gespielt!

04. Jeder Spieler wählt eine **Farbe** und erhält deren **Einflussmarker**.
05. Legt jeweils **1 Einflussmarker pro Spieler** auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste.
06. Bestimmt mithilfe der 12 Auswahlkarten **6 Stämme** für diese Partie. Mischt deren Kartensets zu einem **Verbündetenstapel** zusammen.

Empfohlene Stämme für die 1. Partie: Geflügelte, Halblinge, Minotauren, Riesen, Zauberer, Zentauren.

07. Legt je nach gewählten Stämmen folgendes Material aus:
 - **Meerwesen:** Legt das Meerwesen-Tableau neben den Spielplan. Wählt die passende Seite zur Spieleranzahl. Jeder Spieler legt einen Einflussmarker auf das Feld 0 des Meerwesen-Tableaus.
 - **Trolle:** Legt die Trollplättchen neben dem Spielplan bereit.
 - **Riesen:** Legt die Riesenplättchen neben dem Spielplan bereit. Wählt die passende Seite zur Spieleranzahl.
 - **Orks:** Jeder Spieler erhält das Orkhorde-Tableau seiner Farbe.

ZEITALTER

Ethnos wird über **3 Zeitalter** gespielt. In jedem Zeitalter versucht ihr Verbündete zu nutzen, um Einfluss in den verschiedenen Königreichen zu erhalten. Am Ende eines Zeitalters erhaltet ihr **Ruhm für euren Einfluss** in den Königreichen.

Bei 2 & 3 Spielern werden nur 2 statt 3 Zeitalter gespielt!

BEGINN EINES ZEITALTERS

Führt zu **Beginn jedes Zeitalters** folgende Schritte durch:

01. Jeder Spieler zieht 1 Verbündetenkarte vom Stapel.
02. Deckt **doppelt so viele Verbündetenkarten** auf, wie Spieler teilnehmen.

2 Spieler = 4 Karten, 3 Spieler = 6 Karten, usw.

03. Teilt den Verbündetenstapel in 2 etwa gleich große Stapel.
04. Mischt die **3 Drachenkarten** in einen dieser Stapel.
05. Legt den anderen Stapel oben auf diesen Stapel, sodass sich die 3 Drachenkarten **in der unteren Hälfte** befinden.

Startspieler bestimmen: Im **1. Zeitalter** wird der Startspieler **zufällig** bestimmt. Im **2. und 3. Zeitalter** wird der Spieler mit dem **geringsten Ruhm** Startspieler. Bei Gleichstand wird derjenige der am Gleichstand beteiligten Startspieler, der im letzten Zeitalter den **3. Drachen** gezogen hat bzw. der diesem Spieler in Spielreihenfolge am nächsten sitzt.

AKTIONEN

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn reihum am Zug. Wenn Du am Zug bist, **musst Du 1 der folgenden Optionen** wählen:

01. Einen **Verbündeten anwerben**.
02. Einen **Kampfverband ausspielen**.

[1] EINEN VERBÜNDETEN ANWERBEN

Handkartenlimit: Hast Du bereits **10 Verbündete** auf der Hand, darfst Du diese Aktion **nicht** wählen!

Ziehe **1 Verbündetenkarte** auf die Hand. Du kannst entweder einen **offen liegenden Verbündeten** wählen oder **verdeckt vom Stapel** ziehen.

Ziehst Du eine **offen ausliegende Karte**, wird diese **nicht ersetzt!**

DRACHENKARTEN

01. Ziehst Du eine **Drachenkarte**, lege diese sofort offen neben dem Stapel ab.
02. Ziehe eine **Ersatzkarte** vom Stapel.

Sobald der **3. Drache** aufgedeckt wird, endet das Zeitalter **sofort!** Der Spieler, der die Karte gezogen hat, legt sie vor sich ab, da sie evtl. wichtig für die Bestimmung des nächsten Startspielers ist.

[2] EINEN KAMPFVERBAND AUSSPIELEN

Ein **Kampfverband** besteht aus **1-10 Karten**, die Du aus deiner Hand ausspielst. Alle Karten eines Kampfverbands **müssen entweder...**

- **Demselben Stamm** angehören (gleicher Name/Abbildung).
- **Demselben Königreich** angehören (Farbe).

Führe dann folgende Schritte durch:

01. Lege alle Karten **offen** und **leicht gefächert** vor dir aus.
02. Die **oberste Karte** ist der **Anführer**.
03. Wenn dein Kampfverband **ausreichend groß** ist, legst Du **einen Einflussmarker** in das **Königreich des Anführers**.

Du darfst diesen Marker **nur dann** setzen, wenn Du **mindestens so viele Karten ausspielst**, wie Du bereits Einflussmarker in diesem Königreich hast!

1. Marker = mind. 1 Karte. 2. Marker = mind. 2 Karten, usw.

04. Nutze die **Fähigkeit** deines **Anführers**.

Die Fähigkeiten der **anderen Karten** des Kampfverbands haben **keinen Effekt**, mit Ausnahme der **Skelette**.

05. Wenn Du anschließend noch **andere Karten** auf der Hand hast, musst du diese **offen in die Auslage legen**.

Diese Karten stehen nun **jedem Spieler** mit der Aktion „**Einen Verbündeten anwerben**“ wieder zur Verfügung.

Siehe Aktion: **Einen Verbündeten anwerben**

Ausgespielte Kampfverbände bleiben **offen und aufgefächert** vor dir liegen!

X = GRÖSSE DES KAMPFVERBANDS

Einige Stammesfähigkeiten zeigen die Variable „X“. Diese bezieht sich immer auf die **Größe des Kampfverbands** (= Anzahl der Karten aus denen ein Kampfverband besteht).

ENDE EINES ZEITALTERS

Sobald der **3. Drache** aufgedeckt wird, endet das Zeitalter **sofort!**

39. Alle Spieler müssen ihre **Handkarten abwerfen**.
40. Wertet jedes Königreich einzeln entsprechend des aktuellen Zeitalters:
 - **1. Zeitalter:** Spieler mit dem **meisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld I**

- **2. Zeitalter:** Spieler mit dem **meisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld II**, Spieler mit dem **zweitmeisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld I**
- **3. Zeitalter:** Spieler mit dem **meisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld III**, Spieler mit dem **zweitmeisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld II**, Spieler mit dem **drittmeisten Ruhm** = Ruhm auf **Feld I**

Gleichstand: Bei Gleichstand **teilen** die beteiligten Spieler die Ruhmespunkte (abgerundet) unter sich auf.

Einige Stämme **beeinflussen die Wertung** am Ende eines Zeitalters! Diese Stämme sind: **Meerwesen, Orks, Riesen, Skelette, Trolle und Zwerge!**

RUHM FÜR KAMPFVERBÄNDE

Jeder Spieler erhält Ruhm abhängig von der Größe der zuvor ausgespielten Kampfverbände.

| Größe des Kampfverbands | Erhaltener Ruhm |
|-------------------------|-----------------|
| 1 | 0 |
| 2 | 1 |
| 3 | 3 |
| 4 | 6 |
| 5 | 10 |
| 6 oder mehr | 15 |

Anschließend werden **alle Kampfverbände abgeworfen!** Die **Troll- und Riesenplättchen** werden in den Vorrat **zurückgelegt!** Alle **Einflussmarker** bleiben **unverändert!**

Siehe **Beginn eines Zeitalters**

GLEICHSTANDBRECHER AM ENDE DES 3. ZEITALTERS

01. Die **meisten Einflussmarker** auf dem Spielbrett.
02. Die Größe des **größten Kampfverbands** des 3. Zeitalters.

Lässt sich durch alle Kampfverbände **kein Sieger** ermitteln, **teilen** sich die Spieler den Sieg.