

TINDAYA

ÜBERBLICK



Wählt einen **Spielmodus** und die Varianten, die eingeschlossen werden sollen:

BÜNDNIS (1 - 4 SPIELENDEN)

KOOPERATIV: Alle Spielenden gewinnen oder verlieren gemeinsam. Es werden keine Solidaritätspunkte gezählt.

Oder

HERRSCHAFT (2 - 4 SPIELENDEN)

KOMPETITIV: Entweder verlieren alle Spielenden, oder die Person mit den meisten Solidaritätspunkten gewinnt.

VORBEREITUNG

Wählt einen **Schwierigkeitsgrad** (🗺️ / 🗺️🗺️ / 🗺️🗺️🗺️): Er bestimmt die Zusammensetzung der Spielplanteile, welche Ereigniskarten verfügbar sind, die Missionsanforderungen (🗺️) und das Limit für die Rohstoffplättchen (🗺️).

6

- 1 Es gibt bis zu drei Zeitalter, gefolgt
- 2 3 vom Ende des Spiels

PHASEN JEDES ZEITALTERS

1. PROPHEZEIUNGEN OFFENBAREN:

- Schiffe: Erwürfelt, auf welche Abgründe sie gestellt werden müssen (siehe Ereigniskarte).
- In **1**: Offenbart beide Prophezeiungen (A & B).
- In **2** & **3**: Zählt die 🍷 auf 🗺️ und:
 - 🍷 + 🍷 : Beide Prophezeiungen (A & B)
 - 🍷 : Eine Prophezeiung (A oder B)
 - 🍷 : keine Prophezeiung
- (A) **Tamonante**: Deckt die Katastrophenkarten beider Götter auf.
- (B) **Tibiabin**: Nehmt 1 Prophezeiungskarte. Stellt die auf der Ereigniskarte abgebildeten Figuren auf die entsprechenden Vulkane (🌋, 🌋, 🌋) oder den Abgrund (🌊), wie auf der Prophezeiungskarte angegeben.

2. PLANUNG:

Legt eure Strategie fest, verhandelt über Aufgabenverteilung & Erbringung von Opfergaben.

- 3. Geheime Ziele** (falls 🗺️ auf der Ereigniskarte): Jeder Stamm erhält 2 Karten. Wählt in Zugreihenfolge 1 aus, legt sie verdeckt mit einem Punktemarker darauf vor euch hin und entfernt die andere aus dem Spiel.

9

B. AKTIONSPHASE

Führt in Zugreihenfolge 1 oder 2 aufeinanderfolgende Aktionen aus: **Einzelne** 🗺️, **Doppelte** 🗺️🗺️ oder **Sonstige Aktionen**. Bei 2 Aktionen dürft ihr nicht mit beiden erkunden. Spielt so viele Runden, bis alle passen oder keine Aktionsmarker mehr haben.

10

C. ENDE DES ZEITALTERS

Führt diese Schritte durch: 1 🗺️ 2 🗺️ 3 🗺️ 4 🗺️ 5 🗺️ 6 🗺️ 7 🗺️ 8 🗺️ 9 🗺️ 10 🗺️

- » Wenn eine Zornesleiste die 🗺️ Stufe erreicht, verlieren alle.
- » Zeitalter **1** & **2**: Falls bei allen Stämme 1 🗺️ + 1 🗺️ noch leben, spielt weiter. Ansonsten fährt mit dem Ende des Spiels fort.
- » Zeitalter **3**: Fahrt jetzt mit dem Ende des Spiels fort. (Schritte 9 & 10 werden nicht gespielt.)

16

ENDE DES SPIELS

Überprüft, ob das **Ziel des Spiels** erreicht wurde.

20

AKTIONEN



1 - HANDWERKSTAFEL-AKTIONEN

(Falls sichtbar)

ENTWICKELN: Zahlt die Kosten für die erste noch nicht entwickelte Erfindung. Versetzt den auf euer Aktionslager.

PRODUZIEREN: Alle eure dieses Handwerks produzieren einfache Erzeugnisse (immer) und aufwändige Erzeugnisse (falls sichtbar). Verarbeitet weiter zu unverderblicher Nahrung indem ihr 1 Einheit der unter dem entsprechenden Lager abgebildeten Ressource abgibt (optional, falls sichtbar).

Produziert 1 Einheit pro:

- Stammesmitglied
- Siedlung
- Ziege (lebend)
- geschlachteter Ziege(*)
- geschlachtetem Schwein(*)

(*) Für jede Produktion einzeln entscheiden, welche und wie viele.

2 - STAMMTAFEL-AKTIONEN

HÖHLE BAUEN: Bezahlt die Kosten. Versetzt den auf euer Aktionslager.

ERKUNDEN: Kombiniere bis zu 3 Land- und/oder Meeresbewegungen.

Jeder , der sich bewegt, darf **optionale Aktionen** ausführen, wo er die Erkundung beendet. Beliebige viele, die mit der Art des Ureinwohners (oder) und dem Landfeld, auf dem sie stehen, kompatibel sind:



Rohstoffplättchen einsammeln: Erhaltet die Belohnung. Legt das Plättchen auf das Rohstofflager eurer Stammtafel.

» Rohstoffe erschöpfen >> : Nicht erlaubt / : .

Tauschen: Tauscht 1:1 mit auf eurem Standort.

Rückeroberung: Bewegt euch auf ein Fort mit mindestens 1 .

Ihr **GEWINNT** falls die Anzahl eurer gleich oder größer ist als die Anzahl der und ihr so viele Waffen benutzt, wie es gibt. Versetzt auf euer Gefängnis. : .

Andernfalls **VERLIERT** ihr: Eure sterben. Falls ihr Waffen ausgibt (Held), tötet (nicht gefangen nehmen) ihr 1 pro Waffe und erhaltet 1 Idol.

Opfergaben erbringen: Auf einem Vulkan könnt ihr von euren Lagern auf die Opfergabenkarten versetzen. / / sind Joker.

» Die erste Person, die eine Opfergabe auf einer beliebigen Karte erbringt, erhält 1 Idol.

Siedlung errichten: Auf einem Terrain ohne . Das Handwerk muss bekannt sein (sichtbar).

Tiere einfangen: Setzt 1 oder 2 Tiere aus der Wildnis auf eine Schweinefarm () oder Ziegenherde (), falls ihr das Handwerk kennt (sichtbar).

» Ein Tierlager erschöpfen >> : Nicht erlaubt / : .

Bewegungen:

Land: Bewegt beliebige viele auf ein angrenzendes Landfeld.



Meer: Ein bietet Platz für bis zu 5 , 1 davon muss ein sein.

1. An Bord gehen: Von einem Landfeld auf ein angrenzendes Meeresfeld (zahlt 1 Holz um ein zu bauen, falls dort keines ist).

2. Fahren: Beliebige weit in gerader Linie.

3. Anlanden: Auf ein angrenzendes Landfeld.



3 - SONSTIGE AKTIONEN



» **Ein Idol ausspielen:** Legt 1 mit dem Symbol offen aus und führt seine Effekte durch.



» **Ein Idol verkaufen:** Entfernt 1 nicht ausgespieltes im Austausch gegen 1 eurer Wahl aus dem Spiel.



» **Auf dem Kunsthandwerkermarkt kaufen:** Bezahlt die Kosten, legt die Karte offen aus und führt ihre Effekte durch. (S. 28).

ENDE DES ZEITALTERS



1 **VERMEHRUNG:** +1 falls mindestens 2: auf einer / auf einem Fort / oder auf einer oder in der Wildnis.

2 **ERNÄHRUNG:** 1 Ration pro . Nicht ernährte sterben. Für jeden Stamm mit Verlusten . (★: pro gestorbenen .)

3 **ABFALL:** Versetzt verderbliche Erzeugnisse und den Überschuss an unverderblicher Nahrung aus euren Gefäßen auf den Abfall. Bei mehr als 1 pro wiederholt folgenden Vorgang: : Entfernt 1 pro und . ★: Wer die Mehrheit hat, entfernt 2 und . Einmalig für dieses Zeitalter .

4 **UNTERKUNFT:** Jedes ohne Unterkunft stirbt. Bei mehr als 4 wird die zweite Höhle benötigt. Für jeden Stamm mit Verlusten . (★: pro gestorbenen .)

5 **OPFERGABEN:** Falls vollständig erbracht: /. Andernfalls: /. (★ Am meisten beigeuert: . Am zweitmeisten: . Alle anderen, die etwas beigeuert haben: +1 .)

6 **EREIGNISSE:** Führt die Katastrophen der Reihe nach aus. Falls in der Strategiephase eine Prophezeiung nicht offenbart wurde (da nicht genügend Brennmaterial geliefert wurde), deckt nun die unbekanntenen Informationen auf.

Vulkanausbruch: Bedeckt den Auswirkungsbereich mit und legt darauf.

Tsunami: Entfernt alle Terrains und im Auswirkungsbereich.

Moneibas und Acorans Katastrophen: Führt die Effekte auf den **gesamten Inseln** mit mindestens einem Landfeld im Auswirkungsbereich aus.

Schiffe der Konquistadoren: Jedes Schiff greift die nächstgelegene Insel an. Bei Gleichstand: Mehr , dann mehr und danach wählt die Person mit der höchsten Priorität.

- Jede wird von 2 angegriffen.
- Falls es keine gibt, greifen sie **ein einzelnes Terrain** an:



» Keine Auswirkung auf Terrains mit **Mauern** (besetzt oder unbesetzt) oder wenn ein **Schutz-Idol** verwendet wird.

» Wenn unbesetzte Terrains oder angegriffen werden: Platziert ein Fort mit 2 .

» In allen anderen Fällen kommt es zum **Nahkampf**: Die Ureinwohner **gewinnen**, wenn es mindestens so viele bewaffnete wie gibt (gibt die Waffen aus). (★: Für alle die Waffen ausgegeben haben.)

Andernfalls **verlieren** die Ureinwohner und sterben. Platziert ein Fort mit 2 .

Falls ihr verliert aber 1 Waffe ausgebt (HELD), tötet ihr 1 und erhaltet 1 Idol. Platziert nur 1 auf dem Fort.

7 **LERNEN:** Erlernt ein neues Handwerk, wenn einer eurer in einer entsprechenden mit einem steht, der das Handwerk kennt. Versetzt den des Handwerk von auf euer Aktionslager.

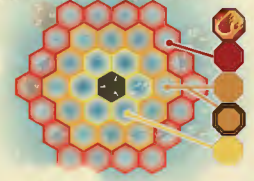
8 **ÜBERLEBEN:** Kein Zornmarker erreicht , sonst verlieren alle. & : Bei allen leben 1 und 1 , sonst fährt mit **Ende des Spiels** fort. : Fährt mit Ende des Spiels fort.

9 **PROPHEZEIUNGEN** (&): In Prioritätsreihenfolge: Liefert der ersten Seherin Brennmaterial (legt dafür auf). Wiederholt dies für die zweite Seherin in ggfs. neuer Prioritätsreihenfolge (★: pro Lieferung).

10 **AUFRÄUMEN** (&): Entfernt genutzte . Legt genutzte zurück auf eure Aktionslager. Entfernt die Ereignis- und Opfergabenkarten, sodass die nächsten aufgedeckt werden. Entfernt die Katastrophenkarten, ohne die nächsten aufzudecken.

: Gebt eure Reihenfolgeplättchen nach links weiter / ★ Verteilt sie nach aktueller Prioritätsreihenfolge.

AUSWIRKUNGSBEREICH



Je nach Zornsstufe von Acoran (,) oder Moneiba (,), umfasst das Gebiet 1 (●), 2 (●) oder 3 (●) Ringe um die Figur (das Epizentrum) herum.

ENDE DES SPIELS



Überprüft, ob das **Ziel des Spiels** erreicht wurde.

BÜNDNIS

1. Erhältet mindestens 1 und 1 am leben.
2. Kontrolliert mindestens 1 .
3. Behaltet die **KONTROLLE ÜBER DIE INSELGRUPPE**.
4. Erfüllt die Missionsanforderungen.

Nur wenn **alle Spielenden alle Voraussetzungen** erfüllen, gewinnt ihr das Spiel. Andernfalls verliert ihr gemeinsam.



HERRSCHAFT

1. Behaltet **DIE KONTROLLE ÜBER DIE INSELGRUPPE**, sonst verliert ihr gemeinsam das Spiel.
2. Die Stämme mit mindestens 1 lebenden und 1 lebenden gelten als **Überlebende**.

ENDWERTUNG:

Erhaltet oder verliert Solidaritätspunkte:

- : Für jede Mehrheit eines Rohstoffes.
- : Falls die Differenz 2 oder mehr beträgt.
- : Für jedes Solidaritäts-Idol.
- : Für jeden noch lebenden .
- : Für jedes erreichte **allgemeine Ziel**.
- : Für jedes erreichte **geheime Ziel**.



Die **überlebende** Person mit den meisten Solidaritätspunkten gewinnt das Spiel.

! AUSWIRKUNGEN DER ANGRIFFE



SOLIDARITÄTSPUNKTE WÄHREND DES SPIELS

- Für die meisten Ressourcen auf einer Opfertabekarte.
- Für die zweitmeisten Ressourcen auf einer Opfertabekarte.
- Für das Liefern von Brennmaterial für die Seherinnen.
- Für das Gewinnen eines Kampfes oder die Rückeroberung eines Forts.
- Für das Erschöpfen der Rohstoffe einer Insel oder eines Tierlagers der Wildnis.
- Für jedes , welches verhungert oder an Obdachlosigkeit gestorben ist.
- Für die Mehrheit an , wenn das Limit des Abfalls überschritten wird.

WIE DER ZORN DER GÖTTER

STEIGT UND SINKT



TOD DURCH VERHUNGERN ODER OBDACHLOSIGKEIT



ÜBERSCHREITEN DES LIMITS DES ABFALLS



OPFERGABEN



WAFFEN



BRENNMATERIAL