


 LOLO GONZÁLEZ

TINDAMA



 JAVIER INKGOLEM

ALLGEMEINES

Spielmodi & Spielziel	2
Spielinhalt	3
Tindaya kurz und knapp	4
Ikonographie	4
Zug- und Prioritätsreihenfolge	5
Ureinwohner: Stammesführer & -mitglieder ...	5
Siedlungen und wie ihr sie kontrolliert.....	5
Spielablauf in Kürze	5

AUFBAU

Überblick	6
Spielvorbereitung	6

A. STRATEGIEPHASE

1. Prophezeiungen offenbaren	9
2. Planung	9
3. Auswahl der geheimen Ziele	9

B. AKTIONSPHASE

Aktionstypen	10
Aktionsmarker: Würfel und Zylinder	10
1. Handwerker-Aktionen	
1.1 Entwickeln	10
1.2 Produzieren	10
2. Stammtafel-Aktionen	
2.1 Höhle bauen	12
2.2 Erkunden.....	12
Optionale Aktionen	13
3. Sonstige Aktionen	15

C. ENDE DES ZEITALTERS

1. Vermehrung	16
2. Ernährung	16
3. Abfall	16
4. Unterkunft	16
5. Opfergaben	17
6. Ereignisse	
Vulkanausbruch	17
Tsunami	17
Moneibas und Acorans Katastrophen ...	18
Schiffe der Konquistadoren	18
7. Lernen	20
8. Überleben	20
9. Prophezeiungen	20
10. Aufräumen	20

ENDE DES SPIELS

Ende des Spiels	20
-----------------------	----

ANHANG

Der Verräter	22
Solomodus	23
Die Mitgift	23
Lernkampagne	23
Moneibas Katastrophen	24
Acorans Katastrophen	24
Stämme	25
Missionen	25
Grüne Ziele	26
Blaue Ziele	26
Ziele des Verräters	26
Geheime Ziele	27
Idole	28
Kunsthändlermarkt	28

TINDAYA

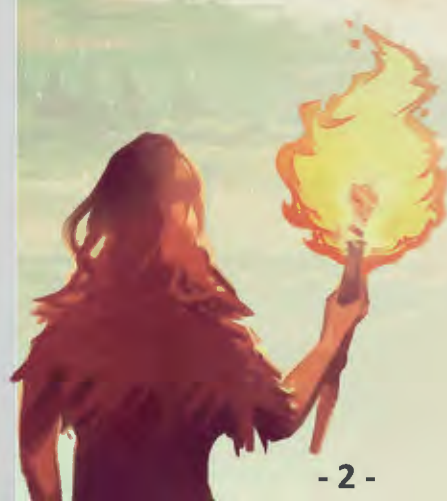
Die Kanarischen Inseln sind ein Inbegriff des Paradieses. Klarer Himmel und endlose Strände, schlafende Vulkane und geheimnisvolle Wälder. Einst aber waren sie die Heimat der Imazighen, einem Volk aus Nordafrika, das sie über ein Jahrtausend lang bevölkerte.

In Tindaya übernimmst du die Kontrolle über einen Imazighen-Stamm. Teile Wissen und Ressourcen mit anderen, entwickle deinen Stamm weiter und überlebe die Katastrophen, die von den Göttern Acoran und Moneiba ausgelöst werden. Das göttliche Paar ist gnädig, solange sie ihre Opfergaben erhalten, die immer anspruchsvoller werden und bis hin zu Menschenopfern reichen können. Andernfalls nimmt ihr Zorn die Form von Vulkanausbrüchen, Tsunamis oder Erdbeben an, die so verheerend sind, dass sie die gesamte Inselgruppe zerstören können.

Doch den Imazighen stehen mit Tibiabin und Tamonante zwei mächtige Seher zur Seite, die die Zukunft vorhersagen können, indem sie den Rauch aus ihren Lagerfeuern deuten. Durch ihre Prophezeiungen haben die Spielenden die Möglichkeit, das Unglück zu verhindern oder, falls sie das nicht können, die Flucht zu ergreifen.

Die ultimative Herausforderung besteht darin, die Invasion der Konquistadoren zu überleben, die auf der Suche nach einem letzten Hafen sind, bevor sie ihre Reise in ferne Länder fortsetzen. Diese rauen, hungrigen und bewaffneten Männer werden bis zum Tod um die Herrschaft über die Inseln und ihre Ressourcen kämpfen.

Werden die Imazighen überleben oder wird dies das Ende ihrer Geschichte sein, das Ende des Paradieses?



SPIELMODI & SPIELZIEL

Tindaya kann in 2 Spielmodi gespielt werden, die euch ein unterschiedliches Spielgefühl bieten. Die meisten Regeln sind identisch und alle Ausnahmen werden durch Rahmen und/oder Symbole gekennzeichnet.

BÜNDNIS (1 - 4 SPIELENDEN)

Kooperativer Modus. Keine Solidaritätspunkte zählen.


Spielziel: Ihr gewinnt, wenn alle die Voraussetzungen für das Überleben am Spielende erfüllen. Andernfalls verliert ihr gemeinsam.

Besondere Regeln für diesen Spielmodus sind durch einen Rahmen mit dem  Symbol gekennzeichnet.

HERRSCHAFT (2 - 4 SPIELENDEN)





Kompetitiver Modus bei dem nur 1 Person gewinnt, jedoch kämpfen alle gegen den gemeinsamen Feind, die einfallenden Konquistadoren. Hier werden Solidaritätspunkte gezählt.

Spielziel: Falls die Stämme die Kontrolle über die Inselgruppe behalten, gewinnt der überlebende Stamm mit der höchsten Solidaritätspunktzahl. Andernfalls verliert ihr gemeinsam.

Besondere Regeln für diesen Spielmodus sind durch einen Rahmen mit dem  Symbol gekennzeichnet.

LERNKAMPAGNE

Falls Tindaya eure erste Begegnung mit einem Spiel von mittlerer Komplexität ist, empfehlen wir euch die Lernkampagne, die euch über 3 kurze Spiele schrittweise an die Spielkonzepte heranzuführt. Weitere Informationen findet ihr auf S. 23.

Die Symbole , ,  und  neben einigen Abschnitten des Regelbuchs zeigen an, in welchem Spiel der Lernkampagne sie enthalten sind.

Ignoriert diese Symbole, falls ihr mit allen Regeln beginnen möchtet.



SPIELINHALT

Alle Bestandteile sind unbegrenzt, mit Ausnahme der Ureinwohner, Siedlungen, Terrainplättchen und Rohstoffplättchen.

Sollte das restliche Material ausgehen, kann es beliebig ersetzt werden.

8 SPIELPLANTEILE (doppelseitig)



48 TERRAINPLÄTTCHEN (doppelseitig)



24 SIEDLUNGEN (doppelseitig)



TAFELN DER SPIELENDEN

Handwerkstafeln (x4)



Stammtafeln (x4)
(doppelseitig: Verräter)



MATERIAL EINES STAMMES

1 Set pro Person (blau, rot, gelb und grün):

- 9 Ureinwohner
- 15 Aktionsmarker
- 20 Ressourcenmarker
- 7 Stammesmitglieder
- 5 Würfel
- 6 3er Ressourcenmarker
- 2 Stammesführer
- 10 Zylinder (Doppelaktion)
- 1 Solidaritätsmarker

ROHSTOFFPLÄTTCHEN UND WEITERES MATERIAL

- 18 Holz
- 12 Lehm
- 20 vulkanische Minerale
- 10 Minerale
- 4 Reihenfolgeplättchen
- 10 Kanus
- 12 Ziegen & 4 3er Marker
- 12 Schweine & 4 3er Marker
- 18 Konquistadoren & 4 3er Marker
- 2 Mauern

DER BERG TINDAYA, KATASTROPHEN, SCHIFFE UND WÜRFEL



WILDNIS (doppelseitig)



124 KARTEN

Ereignisse am Ende eines Zeitalters



Katastrophen



Allgemeine Ziele

Geheime Ziele



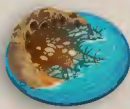
TINDAYA KURZ UND KNAPP

IKONOGRAPHIE

Tindaya entführt euch auf die Kanarischen Inseln zu Beginn des 15. Jahrhunderts. Die europäische Invasion hat begonnen und die Konquistadoren haben bereits ihr erstes Fort gebaut. Das friedliche Leben der Ureinwohner, das von ihren Göttern und Legenden bestimmt wurde, neigt sich dem Ende zu.

Ihr übernehmt das Kommando über je einen Ureinwohnerstamm. Jeder Stamm verfügt über eine besondere Fähigkeit und startet mit wertvollen Ressourcen und Kenntnissen in zwei der vier vorhandenen Handwerke. Sobald ihr ein Handwerk erlernt habt, könnt ihr bestimmte Siedlungen errichten und betreiben:

DIE FISCHER



errichten
Fischerei-
siedlungen

DIE SCHWEINEBAUERN



bauen
Schweine-
farmen

DIE ZIEGENHIRTEN



hüten
Ziegen-
herden

DIE ACKERBAUERN



bestellen
Getreide-
felder

Das Spiel besteht aus bis zu **3 Zeitaltern**. Zu Beginn jedes Zeitalters stellen Acoran (Gott der Erde) und Moneiba (Göttin des Meeres) ihre immer anspruchsvolleren Forderungen und drohen mit verheerenden Katastrophen, sollten ihre Ansprüche nicht erfüllt werden.



Während des Zeitalters arbeitet ihr zusammen, um die Götter zufriedenzustellen, indem ihr die geforderten Ressourcen in die Vulkane werft. Diese müsst ihr in der Regel in euren Siedlungen herstellen. Die anspruchsvollsten Erzeugnisse erfordern die Entwicklung von Erfindungen, mit denen sie hergestellt werden können (z. B. *verwandelt ein Hirte mit einem Käsesieb seine Ziegenmilch in Käse*). Im Falle eines Ressourcenmangels können die Ureinwohner gefangene Konquistadoren oder sogar Mitglieder ihrer eigenen Stämme in den Vulkan werfen: Die Götter empfangen Menschenopfer nur allzu gerne anstelle einer anderen Ressource.

Die Erzeugnisse, die nicht als Opfergaben verwendet werden, dienen dazu, den Stamm zu ernähren (ohne sie zu verschwenden, sonst werden die Götter zornig!). Die Rohstoffe aus dem Land ermöglichen die Herstellung von Waffen oder Mauern, mit denen der Stamm verteidigt werden kann, und den Bau von Kanus, um zwischen den Inseln zu navigieren. Zusätzlich zu den Opfergaben und dem Sammeln von Nahrung und anderen Materialien erreicht ihr Fortschritte, indem ihr die gemeinsame Mission erfüllt (🔱) oder Solidaritätspunkte sammelt, die euch den Sieg sichern (☀️).

Am Ende eines jeden Zeitalters werden von den Göttern Katastrophen ausgelöst: Dämonen, Erdbeben, Vulkanausbrüche oder Tsunamis. Falls die Opfergaben nicht den Erwartungen entsprechen, wächst ihr Zorn und die Katastrophen betreffen größere Gebiete. Sie können sogar Inseln miteinander verschmelzen (Vulkane) oder auseinanderreißen (Tsunamis) und zwingen euch somit, eure Strategie neu anzupassen.

Doch es bleibt euch keine Zeit zum Ausruhen, denn die Schiffe der Konquistadoren treffen an den Küsten ein und übernehmen nach und nach die Kontrolle über die Inseln. **In beiden Spielmodi ist es zwingend erforderlich, die Invasion zu verhindern.** Ihr müsst zusammenarbeiten, oder ihr werdet alle verlieren. In diesem Fall würden die Ureinwohner als Sklaven verkauft und ihre gesamte Zivilisation würde untergehen.

Zu guter Letzt habt ihr die Möglichkeit, den Berg Tindaya zu besteigen und Tibiabin und Tamonante aufzusuchen. Diese mächtigen Seherinnen können aus dem Rauch ihrer Freudenfeuer die Katastrophen und den Ankunftszeitpunkt der nächsten Schiffe vorhersagen. Ihre Hilfe ist wichtig, damit die Ureinwohner sich vorbereiten können und eine Chance zum Überleben haben.



Abfall



Ration



Stamm



Ziege



Schwein



Holz



Lehm



Stein



Obsidian



Kanu



Kampf



Sieg



Niederlage



Verräter



Gefängnis



Verteidigung



Mauer



Geheimes
Ziel



Rohstoff-
plättchen



Konquistador



Ureinwohner
(die eigenen)



Ureinwohner
(von anderen)



Erlernen



Fort



Siedlung



Solidarität



Solidarität
steigt



Solidarität
sinkt



Feuer



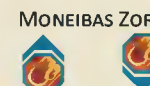
Zerstörung



ACORANS ZORN
Steigt



Sinkt



MONEIBAS ZORN
Steigt



Sinkt



SCHWIERIGKEITSGRAD
Niedrig



Mittel



Hoch



ZEITALTER



Ende des
Spiels

KENNTNISSE	EINFACHE ERZEUGNISSE	FRISCHER FISCH	GÜLLE	MILCH	FEIGE
ERFINDUNGEN DER ERSTEN STUFE	SALZFASS	HOFMESSER	WEIDMESSER	PFLUG	
AUFWÄNDIGE ERZEUGNISSE	SALZ	SCHWEINEKEULE	HÖRNER	STROH	GETREIDE
ERFINDUNGEN DER ZWEITEN STUFE	RÄUCHEROFEN	PÖKELKAMMER	KÄSESIEB	HANDDREHMÜHLE	
UNVERDERBLICHE NAHRUNG	GERÄUCHERTER FISCH	PÖKELFLEISCH	KÄSE	GOFIO	

ZUG- UND PRIORITÄTSREIHENFOLGE

Die **ZUGREIHENFOLGE** bestimmt die Reihenfolge, in der ihr eure Aktionen durchführt. Sie wird am Ende eines jeden Zeitalters neu festgelegt. Die Zugreihenfolge wird durch eure jeweiligen Reihenfolgeplättchen bestimmt.



Die **PRIORITÄTSREIHENFOLGE** legt fest, wer zu bestimmten Zeiten im Spiel Entscheidungen treffen oder bestimmte Aktionen ausführen darf.

Im Modus **BÜNDNIS** sind sowohl die Zug- als auch die Prioritätsreihenfolge gleich und ändern sich während eines Zeitalters nicht. Das Reihenfolgeplättchen gilt in diesem Fall für beides.

Im Modus **Herrschaft** wird die Prioritätsreihenfolge durch die Position der Solidaritätsmarker der Spielenden auf der Solidaritätsleiste bestimmt: Je weiter **hinten** (links) auf der Leiste, desto **höher** die Priorität. Daher kann sich die Priorität jedes Mal ändern, wenn jemand Solidaritätspunkte gewinnt oder verliert. Falls sich mehrere Solidaritätsmarker eine Position teilen, hat der untere Marker Vorrang. Wenn jemand Solidaritätspunkte gewinnt oder verliert und der Solidaritätsmarker auf eine Position mit mehreren Markern vorrückt oder zurückzieht, wird der Marker immer **nach oben** gelegt. Verändert sich die Position der Solidaritätsmarker mehrerer Spielenden durch ein einzelnes Ereignis, werden die Marker in Prioritätsreihenfolge versetzt. *Beispiel: Alex hat die höchste Priorität, gefolgt von Maria, Julia und David.*



UREINWOHNER: STAMMESFÜHRER UND -MITGLIEDER

Jeder Stamm besteht aus Stammesmitgliedern und Stammesführern, die jeweils ihre eigenen Fähigkeiten haben.

- Jeder Ureinwohner kann folgende Aktionen durchführen: Rohstoffmarken sammeln und tauschen.

STAMMESMITGLIEDER (7X)



- Sie übernehmen die **Kontrolle** über die Siedlungen.
- Sie **produzieren** in den Siedlungen (S. 10).
- Sie essen, vermehren sich und brauchen eine Höhle als Unterkunft (S. 16).
- Wenn sie geboren werden, werden sie aus dem Vorrat genommen (falls noch vorhanden). Wenn sie sterben, kehren sie dorthin zurück.

STAMMESFÜHRER (2X)



- Sie führen **Rückeroberungen** durch (S. 14).
- Sie errichten **Siedlungen** (S. 14).
- Sie bringen den Göttern **Opfergaben** (S. 14).
- Sie **erlernen** andere **Handwerke** (S. 20).
- Sie können zwischen den Inseln **navigieren** (und Stammesmitglieder mitnehmen).
- Sie ernähren sich selbst und suchen sich eine Unterkunft. Sie vermehren sich nicht.
- Wenn sie sterben, werden sie aus dem Spiel entfernt.

SIEDLUNGEN UND WIE IHR SIE KONTROLLIERT

Siedlungen dienen dazu, das jeweilige Handwerk zu betreiben. Die Stammesführer errichten sie, während die Stammesmitglieder auf ihnen arbeiten und die Ressourcen produzieren. Unabhängig davon, wer die Siedlung errichtet hat, wird sie von der Person kontrolliert, dessen Stammesmitglied auf ihr steht.



- Stammesführer** dürfen jede Siedlung durchqueren, ihre Erkundung aber nur in Siedlungen beenden, in denen keine Stammesmitglieder anderer Stämme leben und deren Handwerk sie kennen.
- Ein **Stammesmitglied** kann in Siedlungen verweilen, die von anderen kontrolliert werden (z. B. um das Handwerk zu erlernen oder zu tauschen).
- Ein **Stammesmitglied** kann nur dann eine Siedlung auf einem Terrain mit Stammesmitgliedern anderer Stämme errichten, wenn diese anderen Stammesmitglieder alle demselben anderen Stamm angehören und das Handwerk erlernt wurde.
- Falls sich in einer Siedlung Stammesführer eines anderen Stammes befinden, kann eine spielende Person ein Stammesmitglied dorthin bewegen und die Kontrolle über diese Siedlung zu erlangen.

ALLGEMEINE REGEL

In einer Siedlung dürfen nur Stammesmitglieder eines einzigen Stammes sein (es sei denn, ein Stammesmitglied zieht im Rahmen einer Erkundung durch die Siedlung hindurch).

Stammesmitglieder verschiedener Stämme können sich zusammen auf Terrains ohne Siedlungen aufhalten.

Wählt den Spielmodus und die Varianten aus, je nach den Vorlieben der Gruppe:

BÜNDNIS (1 - 4 SPIELENDEN)

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

HERRSCHAFT (2 - 4 SPIELENDEN)

KOMPETITIV: Entweder verlieren alle Spielenden, oder die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Der Schwierigkeitsgrad (🎲/🎲/🎲) wird bei der **Spielvorbereitung** festgelegt: Er bestimmt, wie die Spielplanteile ausgelegt werden, welche Ereigniskarten verwendet werden, sowie welche Missionsanforderungen (🏰) bestehen und wie viele Rohstoffe jede Person maximal einsammeln darf (🏰).



Das Spiel besteht aus bis zu 3 Zeitaltern, gefolgt vom **Spielende**.

Phasen eines jeden Zeitalters:

A. STRATEGIEPHASE

Die Prophezeiungen der Seherinnen weisen auf die Orte und die Art der Katastrophen hin, die am **Ende des Zeitalters** kommen werden. Die Götter verlangen nach Opfergaben.

Ihr entwerft eine gemeinsame Strategie, analysiert die Auswirkungen der Katastrophen und einigt euch darauf, wie ihr die Opfergaben entrichtet. Ihr könnt auch Aufgaben wie die Rückeroberung von Forts verteilen. Planung ist notwendig, denn ohne **Koordination und Zusammenarbeit** wird es unmöglich sein, die drei Zeitalter zu **überleben**.

B. AKTIONSPHASE

In Zugreihenfolge könnt ihr 1 oder 2 aufeinanderfolgende Aktionen durchführen, indem ihr Würfel oder Zylinder aus eurem Aktionslager auf die 10 Felder der Aktionsleiste eurer Handwerks- und Stammestafeln legen. Es werden so viele Runden gespielt, bis alle Spielenden keine Aktionsmarker mehr übrig haben oder beschließen zu passen.

C. ENDE DES ZEITALTERS

Die Schritte am Ende des Zeitalters werden der Reihe nach ausgeführt: Die Stammesmitglieder vermehren sich, werden ernährt und erhalten eine Unterkunft.

Der Zorn der Götter steigt oder sinkt, je nachdem, ob sie ihre Opfergaben erhalten haben oder nicht. Das betroffene Gebiet der Katastrophen wird bestimmt und ihre Auswirkungen werden entfesselt. Die Schiffe der Konquistadoren erreichen die Inseln.

Im Zeitalter **1** & **2**, sofern die Überlebensvoraussetzungen erfüllt sind, können die Ureinwohner den Seherinnen Brennmaterial für die Freudenfeuer liefern und Aufräumarbeiten durchführen. Ein neues Zeitalter beginnt.

Falls die Bedingungen nicht erfüllt werden (und auf jeden Fall in Zeitalter **3**), endet das Spiel.

Aufräumarbeiten werden durchgeführt.

ENDE DES SPIELS

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

BÜNDNIS

Erfüllt die **Überlebensvoraussetzungen** für das Ende des Spiels (einschließlich der Erfüllung der Mission auf dem vereinbarten Schwierigkeitsgrad).

Nur wenn ihr alle Bedingungen erfüllt, gewinnt ihr das Spiel. Andernfalls verliert ihr.

HERRSCHAFT

- Behaltet die **Kontrolle über die Inselgruppe**, oder alle Spielenden verlieren.
- Die Stämme, bei denen mindestens 1 **Stammesmitglied** und 1 **Stammesführer** noch leben, gelten als **Überlebende**. Nach der Endwertung wird der **Überlebende** mit den meisten Solidaritätspunkten zum Günstling der Götter und gewinnt das Spiel.

Das Spiel besteht aus 5 Bereichen, die auf den folgenden Seiten erklärt werden.

1 ZENTRALER SPIELPLAN

Er besteht aus 8 Spielplanteilen die mit Terrainplättchen und Rohstoffplättchen belegt werden. Später werden die Siedlungen auf die Terrains gelegt.

2 PERSÖNLICHER SPIELBEREICH

Bereich, in dem die Spielenden Ressourcen lagern, ihren Stamm verwalten und Aktionen während ihrer Spielzüge durchführen. Er besteht aus den Handwerks- und Stammtafeln, dem Ressourcenvorrat, der Stammkarte und den Reihenfolgeplättchen. Später werden hier auch Idole und geheime Ziele (☀️) aufbewahrt.

3 DER BERG TINDAYA

Heiliger Berg, auf dem die Götter und ihre Seherinnen verweilen. Jeder Gott ist mit seinen Katastrophen, den von ihm geforderten Opfertgaben und seiner Zornesleiste abgebildet. Außerdem befinden sich hier die Ereigniskarten, die die Reihenfolge der Katastrophen zeigen, die am Ende des Zeitalters entfesselt werden. Die Katastrophenfiguren und die Schiffe mit ihren jeweiligen Würfeln werden daneben platziert.

4 WILDNIS

Besteht aus den Wiesen mit wilden Tieren und dem Abfall. Der Aufsteller ist doppelseitig: Auf der Herrschaftsseite (☀️) befinden sich die Solidaritätsleiste und die allgemeinen Ziele. Auf der Allianzseite (🏰) die Mission, die alle Spielenden erfüllen müssen.

Der Vorrat an Tieren wird neben dem Aufsteller platziert.

5 KARTENSTAPEL UND VORRAT

Platz für weitere Materialien, die während des Spiels griffbereit sein sollten:

Kartenstapel: Idole, Prophezeiungen, Kunsthandwerkermarkt, geheime Ziele und die zugehörigen Punktemarker (☀️).

Vorrat: Siedlungen, Terrains, Rohstoffplättchen, Kanus, Mauern und Konquistadoren.

1. AUFBAU DES ZENTRALEN SPIELPLANES

1.1 SPIELPLANTEILE ANORDNEN

Jedes der 8 Spielplanteile zeigt auf der einen Seite einen ausbrechenden Vulkan und einen Abgrund (rote Seite) und auf der anderen Seite eine schlafende Variante (schwarze Seite) dieser beiden. Die roten Seiten zeigen das Symbol eines halben Schiffswracks in der Nähe eines Randes.

Beachtet, dass das Spiel umso schwieriger wird, je mehr rote Spielplanteile sichtbar sind. Verwendet immer eine **gerade Anzahl** von Spielplanteilen jeder Farbe (z.B. 6 schwarze und 2 rote Spielplanteile, 8 schwarze Basen, usw.). Legt die Spielplanteile nebeneinander, um den **zentralen Spielplan** zu erstellen. Beachtet die **Anordnungsregeln** weiter unten.

1.2 TERRAIN PLATZIEREN

» Nehmt die Terrains, die auf der Spielaufbaukarte angegeben sind und der Anzahl der Spielenden entsprechen **6**. Z. B. 🏰: 10 Küsten, 8 Gebirge und 14 Wälder.



» Platziert sie auf den Spielplanteilen des zentralen Spielplanes und bildet so die verschiedenen Inseln. Die Anordnung ist frei wählbar, aber es müssen **8 voneinander getrennte Inseln** entstehen, die **mindestens 1 Terrain jeder Art und 1 Vulkan** aufweisen. Die Abgründe sollten nicht mit Terrain bedeckt sein.

» Stapelt die ungenutzten Terrainplättchen als Vorrat daneben **7**.

1.3 ROHSTOFFPLÄTTCHEN PLATZIEREN

» Legt ein Rohstoffplättchen auf jedes Terrainplättchen (mit der Belohnungsseite nach unten) und beachtet dabei das folgende Schaubild **8**:



» Legt die vulkanischen Mineralplättchen in die Nähe der gestapelten Terrainplättchen **7** und entfernt alle nicht verwendeten Holzmarker aus dem Spiel.






























! ANORDNUNGSREGELN

» Die Schiffswracks auf den roten Seiten müssen so platziert werden, dass sie sich gegenüberliegen.

» Vulkane dürfen nicht nebeneinander liegen. Abgründe können jedoch an andere Abgründe oder Vulkane angrenzen.









2. AUFBAU DES PERSÖNLICHEN SPIELBEREICHS

- » Legt jeweils eure Stammtafel rechts neben die Handwerkstafel.
- » Nehmt das Material eines Stammes in einer Farbe eurer Wahl.
- » Legt die Zugreihenfolge fest: Wer zuletzt eine Insel besucht hat, ist zuerst  an der Reihe, gefolgt von den anderen Spielenden im Uhrzeigersinn .
- » Auf der Spielaufbaukarte ist angegeben (durch eure Reihenfolgeplättchen), welche beiden Handwerke ihr bereits kennt und in welchem ihr eine Erfindung entwickelt habt (die mit  gekennzeichnete):
 - Nehmt euch 2 Siedlungen der euch bekannten Handwerke, dies sind eure ersten Siedlungen. (Zum Beispiel nimmt die zweite Person eine Schweinefarm und eine Siedlung mit Feldern .)
 - Legt jeweils 1 Würfel auf die 2 Kenntnisfelder  der Handwerke, die ihr nicht kennt (z. B. Fischerei und Ziegenhirten .)
 - Stellt 1 Zylinder auf die Höhle   auf der Stammtafel und 7 auf die runden Felder  /  auf eurer Handwerkstafel, außer auf die Erfindung, die auf der Spielaufbaukarte jeweils für euch angegeben ist (z. B. Hofmesser  .)
 - Platziert die auf der Spielaufbaukarte  angegebenen Würfel und Zylinder in das Aktionslager (z. B. : 2  und 2  .)
- » Legt eure Ressourcenmarker in die Nähe eurer Handwerks- und Stammtafel .
- » Legt 4  auf die Positionen 4, 5, 6 und 7 auf eurer Stammtafel . Die verbleibenden 3  und 2  kommen in die Nähe eurer Handwerks- und Stammtafel. Dies sind die zu Beginn verfügbaren Ureinwohner .
- »  In Zugreihenfolge zieht ihr zufällig 1 Stammkarte und legt sie offen in euren persönlichen Spielbereich :
 - Der mittlere Teil zeigt eure besondere Fähigkeit . (Details siehe S.25.)
 - Der untere Teil zeigt die Ressourcen, mit denen ihr startet. Platziert 4 Ressourcenmarker  auf den entsprechenden Lagern auf euren Tafeln.

SPIELAUFBAUKARTE





3. DER BERG TINDAYA

- » Setzt den Aufsteller des Berg Tindaya zusammen. Stellt je 1 Zornmarker  auf die Felder der Zornesleisten, die mit dem  Symbol markiert sind .
- » Zieht zufällig 6 Opfertgabenkarten und stapelt 3 davon aufgedeckt auf jedes Feld am Boden des Aufstellers . Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- » Verdeckt die letzten beiden Spalten beider Opfertgabenkarten mit Sperrplättchen.
- »  Zieht zufällig 3 Katastrophenkarten für jeden Gott und legt sie verdeckt auf den Aufsteller . Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.
- »  Wählt einen Schwierigkeitsgrad  und mischt die entsprechenden Ereigniskarten.

SCHWIERIGKEITSGRAD



- » Zieht zufällig 1 Ereigniskarte pro Zeitalter und entfernt die restlichen Karten. aus dem Spiel. Legt die 3 Karten offen und in aufsteigender Reihenfolge auf den Berg Tindaya . Die Ereigniskarte des ersten Zeitalters  sollte sichtbar sein.
- » Stellt die Katastrophenfiguren, Schiffe und Würfel neben den Berg.



4. WILDNIS

- » Setzt den Aufsteller zusammen. Achtet darauf, dass die Seiten sichtbar sind, die dem gewählten Spielmodus entsprechen (☘ oder ☀) 1.
- » Füllt jedes Tierlager mit so vielen Tieren, wie es Spielende +2 gibt (z. B. 🐷: 5 🐷 und 5 🐷) 2.
- » Stellt die restlichen Tiere neben den Aufsteller, um den Vorrat zu bilden 3.

MISSION

- 4 » Wählt zufällig 1 Mission aus und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf das vorgesehene Feld 4. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

SOLIDARITÄTSMARKER, GEHEIME UND ALLGEMEINE ZIELE

- » Stapelt eure Solidaritätsmarker (●) in Zugreihenfolge auf dem (🌍) Feld auf der Solidaritätsleiste 5. In diesem Beispiel: **David** (erste spielende Person) legt seinen Marker ganz nach unten, gefolgt von **Julia** (zweite) und **Maria** (dritte).
- » 4 Mischt den Kartenstapel mit den geheimen Zielen und legt ihn verdeckt bereit 6.
- » 4 Legt die Punktemarker, 7 die der Anzahl der Spielenden entsprechen (schaut auf die Symbole auf der Rückseite), offen neben den Stapel mit den geheimen Zielen. Die Übrigen kommen zurück in die Schachtel.
- » 4 Wählt zufällig 1 blaue und 1 grüne allgemeine Zielkarte aus und legt sie offen auf die entsprechenden Felder 8. Die Übrigen kommen zurück in die Schachtel.



5. ERSTE SIEDLUNGEN PLATZIEREN

Ihr müsst eure 2 ersten Siedlungen auf dem zentralen Spielplan platzieren (die, die in Schritt 2 bereitgelegt wurden):

- » In Zugreihenfolge und unter Beachtung der Platzierungsregeln wählt ihr den Standort für eure erste Siedlung. In einer zweiten Runde platziert ihr dann die zweite Siedlung.
- » Platzierungsregeln: Fischersiedlungen werden an Küsten errichtet 9, Ziegenherden im Gebirge 10, Schweinefarmen und Felder in Wäldern 11.
- » Sammelt die Rohstoffplättchen von den Terrains ein, auf denen ihr eure Siedlungen platziert (dies entspricht der Aktion die Bäume zu fällen, im Gebirge Gestein abzubauen und die Küste zu säubern). Nehmt die auf der Rückseite angegebene Belohnung und legt die Ressourcenmarker auf die entsprechenden Felder auf eurer Stammtafel 12. (Z. B.: Das Lehmplättchen liefert 3 Ressourcen dieser Art.) Legt dann das Rohstoffplättchen auf das entsprechende Rohstofflager 13.
- » Stellt 1 Stammesführer auf jede der ersten Siedlungen und verteilt die 3 verfügbaren Stammesmitglieder auf ihnen (ihr könnt auch alle 3 auf einer Siedlung lassen) 14.
- » Stellt 2 Ziegen aus dem Vorrat (nicht aus der Wildnis) auf jede Ziegenherde und 2 Schweine auf jede Schweinefarm.



6. KARTENSTAPEL UND VORRAT

- » Sortiere die Siedlungen nach Typ und stapelt sie 15. (Auf der Rückseite befinden sich Forts.)
- » Legt die Kunsthandwerkermarktkarten offen aus 16.
- » Bildet einen Vorrat aus Kanus, Mauern und Konquistadoren 17.
- » Mischt die Kartenstapel mit den Idolen und Prophezeiungen und legt sie in den Vorrat. 18.



Entfernt alle Idole mit dem ☀ Symbol aus dem Spiel.

7. DIE ERSTEN KONQUISTADOREN

Werft einen Würfel und sucht die Insel mit dem Vulkan, der der gewürfelten Zahl entspricht. Wählt einen Wald (und entfernt das Holz) und errichtet darauf ein Fort mit 2 Konquistadoren 19. Falls es keine Wälder mehr gibt, wählt eine Küste und zuletzt ein Gebirge (wie das Schema rechts angibt).



BELOHUNGEN VON ROHSTOFFPLÄTTCHEN

LEHM

12x	1x	5x	5x

1x → Z. B. 4

HOLZ

18x	13x	4x

1 pro Zeitalter + angegebener Bonus

Z. B. In Zeitalter 2 gewährt dieses Rohstoffplättchen (2+2) 4 Holz

MINERALE *

10x	2x	2x	2x
20x	3 Steine	4x	5x
		1 Obsidian + 2 Steine	2x
			8x
			1 Stein
			5x
			3 Obsidian

* Die anfänglichen Minerale (gelb hinterlegt) werden nur beim Aufbau des Spiels verwendet. Sie liefern Obsidian und Stein in einem ähnlichen Verhältnis.

* Die vulkanischen Minerale (grauer Hintergrund) werden auf den neuen Gebirgen platziert, die durch Vulkanausbrüche entstehen. Sie liefern einen höheren Anteil an Obsidian.

Jedes Zeitalter verfügt über eine dazugehörige **Ereigniskarte** ①. Führt die folgenden Schritte der Reihe nach durch:








1. PROPHEZEIUNGEN OFFENBAREN

Tibiabin und ihre Tochter Tamonante, die beiden Rauchleserinnen, leben auf Tindaya, dem heiligen Berg.

Tibiabin kann vorhersehen, welche Orte in Gefahr sind, wenn sie in das Freudenfeuer blickt. Tamonante dagegen kann seit ihrer Kindheit in dem Rauch der Freudenfeuer Stürme, Dämonen und feuerspeiende Berge sehen.

Die Seherinnen sind bereit, ihre Prophezeiungen zu offenbaren, und so sieht Tibiabin in der noch glühenden Asche des Feuers, wo die Schiffe der Konquistadoren ankommen werden

Am Ende jedes Zeitalters wird eine Reihe von Ereignissen das Überleben der Ureinwohner bedrohen:

- » Von den Göttern entsandte Katastrophen: Acorans , Moneibas , Vulkanausbruch  und Tsunami .
- » Schiffe der Konquistadoren: Weiß , Grau  und schwarz .

In jedem Zeitalter zeigt die Ereigniskarte, welche **Ereignisse** stattfinden werden und in welcher **Reihenfolge** dies geschieht. ①. Die Prophezeiung von Tibiabin **lokalisiert** die Katastrophen, während die von Tamonante hilft, sie zu **identifizieren**.

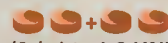


1.1 SCHIFFE DER KONQUISTADOREN PLATZIEREN

Überprüft, welche Schiffe auf der Ereigniskarte abgebildet sind (z. B. ① weiß und grau). Werft mit die farblich zugehörigen Würfel ② und stellt die Schiffe auf die Abgründe mit den erwürfelten Zahlen. (Schiffe können sich auch einen Abgrund teilen.)

! OFFENBARUNG DER PROPHEZEIUNGEN

In Zeitalter ① enthüllt ihr immer beide Prophezeiungen, die von Tibiabin und die von Tamonante.

In den Zeitaltern ② und ③ können die Seherinnen ihre Prophezeiungen nur offenbaren, wenn ihr sie am Ende des vorherigen Zeitalters mit genügend Brennmaterial für ihr Freudenfeuer versorgt habt (S. 20). Schaut euch zur Vergewisserung die Ressourcen auf der Hand am Fuße von Tindaya ③ an, um zu sehen, wie viel Brennmaterial sie erhalten haben:

- » : Beide Seherinnen haben genügend Brennmaterial. Offenbart ihre Prophezeiungen (Schritte 1.2 UND 1.3).
- » : Die Person, die die Ressourcen beigesteuert hat, wählt 1 Prophezeiung aus. (Schritt 1.2 ODER 1.3).
- » : Ohne Feuer können weder Tibiabin noch Tamonante ihre Prophezeiungen offenbaren (fährt mit Schritt 2 fort). Falls eine Prophezeiung nicht offenbart wird, wird diese Information erst am Ende des Zeitalters verfügbar sein.

1.2 OFFENBARUNG VON TIBIABINS PROPHEZEIUNG

Nehmt 1 Prophezeiungskarte vom Stapel und schaut euch die Spalte für das aktuelle Zeitalter an (z. B. Zeitalter ① ④).

- Wenn die Ereigniskarte ① einen Tsunami zeigt, platziert ihn auf dem Abgrund, der auf der Prophezeiungskarte angegeben ist, auch wenn sich dort bereits Schiffe der Konquistadoren befinden.
- Stellt die übrigen, dort abgebildeten Figuren ① auf die **Vulkane**, die auf der Prophezeiungskarte angegeben sind.

1.3 OFFENBARUNG VON TAMONANTES PROPHEZEIUNG

Deckt die nächsten Katastrophenkarten von Acoran und Moneiba auf.

1.4 FREUDENFEUER ENTFERNEN

Gebt die Ressourcen auf der Hand ihren Besitzern zurück ③.

Beispiel: Platzierung der Figuren für diese Kombination von Ereignissen ①, Würfelergebnissen ② und Prophezeiungen ④:

- » Moneiba auf Vulkan 1 ⑤.
- » Tsunami auf Abgrund 7 ⑥.
- » Acoran auf Vulkan 5 ⑦.
- » Vulkanausbruch auf Vulkan 6 ⑧.
- » Weißes Schiff auf Abgrund 1 ⑨.
- » Graues Schiff auf Abgrund 5 ⑩.


Das schwarze Schiff wird nicht platziert, da es nicht auf der Ereigniskarte abgebildet ist.

2. PLANUNG

Die Spielenden analysieren gemeinsam die Auswirkungen der Katastrophen, entwerfen eine gemeinsame Strategie und teilen sich Aufgaben wie das Erbringen von Opfern oder die Rückeroberung von Forts. In beiden Spielmodi bedeutet der Eintritt in die Aktionsphase ohne ausreichende Planung die Garantie für eine Niederlage. Betroffene Vereinbarungen sind nicht verbindlich, also verpflichtet euch nichts außer eure Ehre, diese später auch einzuhalten.

④ 3. AUSWAHL DER GEHEIMEN ZIELE

Ihr wählt Ziele aus, die geheim gehalten werden, und weist jedem von ihnen einen für alle Spielenden sichtbaren Punktemarker zu (Plus- oder Minuspunkte). Am Ende des Spiels erhält jede Person, die ein Ziel erreicht hat, die entsprechende Punktzahl.

! Führt diesen Schritt nur aus, wenn die Ereigniskarte das  Symbol zeigt.

Gebt jedem Spielenden 2 geheime Ziele, die von dieser Person angeschaut werden dürfen.

In **Prioritätsreihenfolge**:

- » Nehmt alle verfügbaren Punktemarker.
- » Legt 1 Ziel **verdeckt** neben euren Spielbereich. Das andere Ziel wird aus dem Spiel entfernt.
- » Wählt 1 Punktemarker und legt ihn offen auf euer geheimes Ziel.
- » Gebt die verbleibenden Punktemarker an die nächste Person weiter.

Legt die übrigen Punktemarker in den Vorrat, eventuell werden sie in den nächsten Zeitaltern benötigt.

Auf S. 27 findet ihr eine Beschreibung der einzelnen Ziele.



Zu Beginn jedes Zeitalters startet ihr mit einer begrenzten Anzahl an Aktionsmarkern, mit denen ihr Aktionen durchführen könnt. Die Marker sind entweder Würfel oder Zylinder und befinden sich im Aktionslager auf der Stammtafel.

In Zugreihenfolge führt ihr 1 oder 2 Aktionen aus. Dazu legt ihr entweder einen Marker auf die Aktionsleiste auf euren Spieltafeln oder spielt eine der Aktionen, für die kein Marker benötigt wird.

Spielt so viele Runden, bis alle gepasst haben. Dazu müsst ihr eure Reihenfolgemarken umdrehen und dürft bis zum nächsten Zeitalter keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Es ist nicht erforderlich, alle Aktionsmarker in einem Zeitalter auszugeben.

Sobald die letzte Person gepasst hat, beginnt die Phase C - **Ende des Zeitalters**.



AKTIONSLEISTE

AKTIONSTYPEN

1 - HANDWERKSTAFEL-AKTIONEN

- 1.1 Entwickeln (einmal pro Zeitalter)
- 1.2 Produzieren (einmal pro Zeitalter)

2 - STAMMTAFEL-AKTIONEN

- 2.1 Höhle bauen (einmal pro Spiel)
- 2.2 Erkunden (einmal pro Runde)

Nach dem Erkunden darf ein Ureinwohner so viele **OPTIONALE AKTIONEN** durchführen, wie er möchte

- » 2.2.1 Rohstoffe einsammeln
- » 2.2.2 Tauschen
- » 2.2.3 Opfergaben erbringen
- » 2.2.4 Siedlungen errichten
- » 2.2.5 Tiere einfangen
- » 2.2.6 Rückeroberung

3 - SONSTIGE AKTIONEN

- 3.1 Ein Idol ausspielen
- 3.2 Ein Idol verkaufen
- 3.3 Auf dem Kunsthandwerkermarkt kaufen

AKTIONSMARKER: WÜRFEL UND ZYLINDER

Es gibt 2 Arten von Aktionsmarkern, mit denen ihr Aktionen auf euren Tafeln durchführen könnt:

Würfel stehen für **einzelne Aktionen**. Am Ende des Zeitalters werden **alle benutzten Würfel auf euer Aktionslager zurückgelegt** und sind für das nächste Zeitalter wieder verfügbar.

Ihr könnt bis zu 2 zusätzliche Würfel erhalten, indem ihr neue Handwerke erlernt.

Zylinder stehen für **Doppelaktionen**. Wenn ihr einen Zylinder einsetzt, führt dieselbe Aktion zweimal durch (wenn möglich). Am Ende des Zeitalters werden **alle benutzten Zylinder aus dem Spiel entfernt**. Unbenutzte Zylinder bleiben auf euren Aktionslagern und können in späteren Zeitaltern eingesetzt werden.

Ihr könnt bis zu 8 zusätzliche Zylinder erhalten, indem ihr Erfindungen entwickelt oder die Höhle baut.

Merke: Jedes Mal, wenn ihr einen Zylinder spielt und die zweite Aktion durchführen könnt, müsst ihr dies auch tun.

4x Lager für einfache Erzeugnisse

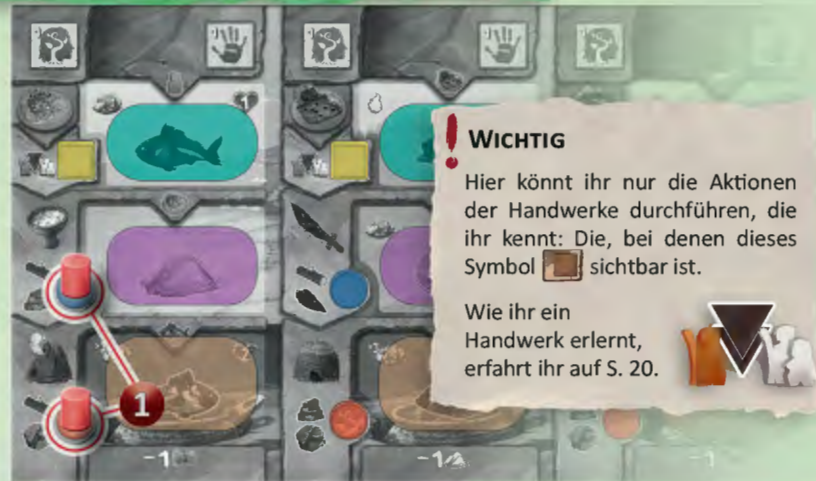
4x Kenntnisse (1 pro Handwerk)

6x Lager für aufwändige Erzeugnisse

4x Erfindungen der ersten Stufe (1 pro Handwerk)

4x Gefäße für unverderbliche Nahrung

4x Erfindungen der zweiten Stufe (1 pro Handwerk)



WICHTIG

Hier könnt ihr nur die Aktionen der Handwerke durchführen, die ihr kennt: Die, bei denen dieses Symbol sichtbar ist.

Wie ihr ein Handwerk erlernt, erfahrt ihr auf S. 20.

1.1 ENTWICKELN

Durch diese Aktion entwickelt der Stamm eine Erfindung, die die Produktion neuer Erzeugnisse ermöglicht. Gleichzeitig wird der Zylinder darüber freigegeben.

- » Platziert 1 Aktionsmarker auf das Entwicklungsfeld des Handwerks, das ihr verbessern wollt.
- » Bezahlt die Ressourcen, die unter der Erfindung angegeben sind.
- » Nehmt den Zylinder neben der Erfindung und legt ihn auf euer Aktionslager (er kann ab jetzt eingesetzt werden).

Die Erfindung der ersten Stufe ermöglicht die Herstellung von aufwändigen Erzeugnissen. Die zweite Stufe ermöglicht die Verarbeitung von anderen Erzeugnissen des Handwerks zu unverderblicher Nahrung.

Eine Erfindung gilt als entwickelt, wenn **kein** Zylinder darauf steht.

Die Erfindungen der einzelnen Handwerke müssen der Reihe nach entwickelt werden: Eine Erfindung der zweiten Stufe könnt ihr erst entwickeln, wenn ihr die erste Stufe bereits entwickelt habt.

Falls ihr diese Aktion mit einem Zylinder durchführt, müsst ihr beide Erfindungen entwickeln, solange sie noch nicht entwickelt wurden und ihr die nötigen Ressourcen habt. Falls ihr nur die erste bezahlen könnt, verliert ihr den zweiten Teil der Aktion.

Um z. B. das Salzfass des Fischerhandwerks zu entwickeln, zahlt ihr 1 Lehm und 1 Holz und nehmt den Zylinder. Jetzt produzieren eure Fischersiedlungen auch Salz.

1.2 PRODUZIEREN

Durch diese Aktion werden auf der Handwerkstafel Ressourcen produziert.

- » Platziert 1 Aktionsmarker auf das Produktionsfeld eines Handwerks und legt die entsprechende Anzahl Ressourcenmarker auf die Lager eurer Erzeugnisse (einfach, aufwändig oder unverderblich).
- » Mit einem Würfel führt ihr 1 Produktion durch. Mit einem Zylinder führt ihr 2 aufeinanderfolgende Produktionen durch.
- » Ihr könnt mehrere Arten von Erzeugnissen mit einer einzigen Aktion produzieren. Entwickelte Erfindungen geben euch Zugang zu aufwändigen Erzeugnissen und unverderblicher Nahrung.
- » Die Aktion gilt für **alle Siedlungen dieses Handwerks**, die von einer Person (diejenige, die die Aktion ausübt) **kontrolliert** werden.
- » Die Produktion von einfachen und aufwändigen Erzeugnissen ist **verpflichtend** (dabei Tiere zu schlachten ist jedoch optional). Die Produktion von unverderblicher Nahrung ist **optional**, je nachdem, ob ihr für die Ressourcen bezahlt, die für ihre Verarbeitung benötigt werden.

- Pro Siedlung:** 1 Einheit für jede kontrollierte Siedlung dieses Typs.
- Pro Ziege:** 1 Einheit Milch für jede Ziege, die zu Beginn der Produktion in einer kontrollierten Herde lebt.
- Pro geschlachteter Ziege:** 1 Einheit Hörner und 1 Einheit Milch für jede geschlachtete Ziege.
- Pro geschlachtetem Schwein:** 1 Schweinekuhle für jedes geschlachtete Schwein.

Um Tiere schlachten zu können, müsst ihr die Erfindung der ersten Stufe entwickelt haben (Hof- oder Weidmesser). Für jede Produktion entscheidet ihr, wie viele Tiere ihr schlachten wollt und aus welchen Siedlungen (gebt sie in den Vorrat neben der Wildnis zurück).

Diese 4 Symbole können ebenfalls vorkommen:

- 3 Rationen:** Bei Erzeugnissen, die als Nahrung verwendet werden können. Zeigt die Anzahl der Stammesmitglieder an, die am Ende des Zeitalters von jeder Einheit ernährt werden können (S. 16).
- Abfall:** Das Erzeugnis ist verderblich. Falls es während des Zeitalters nicht verwendet wird (als Nahrung, als Opfergabe oder beim Tauschen), wird es zu Abfall (S. 16).
- Feuer:** Das Erzeugnis kann als Brennmaterial verwendet werden.
- Waffe:** Das Erzeugnis kann als Waffe verwendet werden.

PRODUKTION VON EINFACHEN UND AUFWÄNDIGEN ERZEUGNISSEN

In der Kopfzeile jedes Lagers zeigt ein Symbol an, wie viele Einheiten des jeweiligen Erzeugnisses durch seine Produktion gewonnen werden:

- Pro Stammesmitglied:** 1 Einheit für jedes Stammesmitglied (nicht Stammesführer) in kontrollierten Siedlungen dieses Typs.

BEISPIEL FÜR DIE IKONOGRAPHIE IN DEN LAGERN



Du erhältst 1 Gülle pro kontrollierter Schweinefarm.

Jede geschlachtete Ziege erzeugt 1 Einheit Hörner + 1 Einheit Ziegenfleisch.

Gülle kann als Brennmaterial verwendet werden, um ein Feuer zu entfachen (z. B. für die Seherinnen).



Jedes Ziegenfleisch ernährt 1 [Goat icon].

Hörner können als Waffe benutzt werden

Verderblich. Ungenutzt wird es am Ende des Zeitalters zu Abfall.

UNVERDERBLICHE NAHRUNG PRODUZIEREN

Im Rahmen der Produktion können verderbliche Erzeugnisse (oder Getreide) in unverderbliche Nahrung weiterverarbeitet werden, falls die Erfindung eines Handwerks der zweiten Stufe entwickelt wurde.

Dazu gebt ihr 1 Einheit einer bestimmten Ressource (unterhalb des Gefäßes) aus und verarbeitet eine beliebige Anzahl verderblicher Erzeugnisse zu unverderblicher Nahrung.

Ihr könnt Erzeugnisse aus vorherigen Produktionen und/oder neu produzierte Erzeugnisse verarbeiten.

Die Gefäße (Lager für unverderbliche Nahrung), dürfen am Ende des Zeitalters im Abfall-Schritt (S. 16) nicht mehr als 3 Einheiten enthalten. Bis dahin darf diese Menge überschritten werden, aber wenn dieser Schritt erreicht wird, kommt der Überschuss auf den Abfall.

Z. B. könnt ihr so viel Milch in Käse verarbeiten, wie ihr möchtet, indem ihr 1 Einheit Holz ausgibt.



BEISPIEL: PRODUKTION EINFACHER UND AUFWÄNDIGER ERZEUGNISSE



David kennt das Handwerk der Fischer und hat die erste Erfindung dieses Handwerks (Salzfass) bereits entwickelt 1.

Er hat 3 Fischereisiedlungen: Eine mit 3 [Fisherman icon], eine zweite mit 1 [Fisherman icon] und 1 [Fisherman icon] und eine dritte mit dem anderen [Fisherman icon].

David platziert 1 Würfel auf dem Produktionsfeld 2.



Dadurch werden folgende Ereignisse ausgelöst:

» Produktion von frischem Fisch. Jedes [Fisherman icon] erzeugt 1 Einheit, somit erhält David insgesamt 4 Einheiten 3. Denkt daran, dass [Fisherman icon] nicht produzieren.

» Das Salzfass ermöglicht die Produktion von Salz. Es erzeugt 1 Einheit pro kontrollierter Siedlung, also werden 2 Einheiten Salz produziert 4. Der [Fisherman icon] übernimmt keine Kontrolle über die Siedlung, daher produziert die dritte Siedlung nichts 5.

» David hat den Räucherofen nicht entwickelt 6, deshalb kann er auch kein Stroh ausgeben, um seinen frischen Fisch in geräucherten Fisch zu verarbeiten.



BEISPIEL: PRODUKTION EINFACHER UND AUFWÄNDIGER ERZEUGNISSE, SOWIE VON UNVERDERBLICHER NAHRUNG

Julia kennt das Handwerk der Ziegenhirten und hat beide Erfindungen (Weidmesser und Käsesieb) entwickelt 7.

Sie hat 3 Siedlungen dieses Typs: Eine mit 2 [Goat icon] und 2 Ziegen, eine zweite mit 1 [Goat icon] und 3 Ziegen und eine dritte mit 1 [Goat icon] und 2 Ziegen.

Julia platziert 1 Zylinder auf dem Produktionsfeld 8.



Dadurch werden 2 aufeinanderfolgende Produktionen ausgelöst:

» Sie ignoriert die Siedlung, die sie nicht kontrolliert 9.

» Bei der ersten Produktion entscheidet Julia 1 Ziege zu schlachten 10. Sie erhält 5 Einheiten Milch (1 pro Ziege, die zu Produktionsbeginn lebt), sowie 1 Einheit Hörner und 1 Einheit Ziegenfleisch (je 1 pro geschlachteter Ziege) 11. Sie beschließt, zu diesem Zeitpunkt keine Milch in Käse zu verwandeln.



» Bei der zweiten Produktion entscheidet Julia 3 weitere Ziegen zu schlachten 12.

» Die Ziegen, die zu Beginn der Produktion noch leben, erzeugen 4 Einheiten Milch. Die 3 geschlachteten Ziegen erzeugen 3 Einheiten Hörner und 3 Einheiten Ziegenfleisch. Julia hat also insgesamt 9 Einheiten Milch, 4 Einheiten Hörner und 4 Einheiten Ziegenfleisch 13.




» In dieser zweiten Produktion beschließt sie, 1 Holz zu bezahlen, um 4 Einheiten Milch zu 4 Einheiten Käse weiterzuverarbeiten. 14.




Obwohl das Gefäß eine maximale Kapazität von 3 Einheiten hat, wird der Überschuss erst im Abfall-Schritt in der Phase Ende des Zeitalters auf den Abfall verschoben (nach der Ernährung ihrer [Goat icon]).

2.1 HÖHLE BAUEN

Ermöglicht den Bau der zweiten Höhle, die den Stammesmitgliedern 5, 6 und 7 als Unterkunft dient.

- » Platziert 1 Aktionsmarker auf dem Feld für den Höhlenbau.
- » Bezahlt die angegebenen Kosten (1 Holz, 1 Lehm und 1 Stein).
- » Stellt den  neben der Höhle auf das Aktionslager. Er kann ab jetzt verwendet werden.


Ihr dürft die Höhle bauen, bevor ihr das fünfte Stammesmitglied ins Spiel bringt, um den  zu erhalten.



2.2 ERKUNDEN

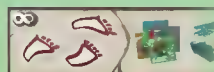
Bewegt eure  über verschiedene Felder auf dem zentralen Spielplan.

- » Platziert 1 Aktionsmarker auf diesem Feld um bis zu **3 Land- und/oder Meeresbewegungen** durchzuführen. Jede dieser Bewegungen kann Ureinwohner eines Stammes an verschiedenen Standorten betreffen.


- » Falls ein  genutzt wird, muss zuerst die erste Erkundungsaktion abgeschlossen werden, bevor mit der zweiten begonnen werden darf.


- » Am Ende ihrer Erkundung können eure Ureinwohner auf dem Landfeld, auf dem die Erkundung endet, **optionale Aktionen** durchführen (S. 13).

Dies ist das einzige Feld auf der Aktionsleiste, auf dem ihr innerhalb eines Zeitalters mehrere Aktionsmarker platzieren dürft, jedoch nur einmal pro Runde.




BEIM ERKUNDEN MIT:

 => 3 Bewegungen

 => 2x 3 Bewegungen

A. LANDBEWEGUNG

Bewegt **1 oder mehrere**  auf ein angrenzendes Landfeld.



Es ist nicht notwendig, alle Ureinwohner, die sich auf einem Landfeld befinden, zusammen zu versetzen.



Bei 3 Landbewegungen ...

- kann sich 1 Ureinwohner bis zu 3 Landfelder weit bewegen.



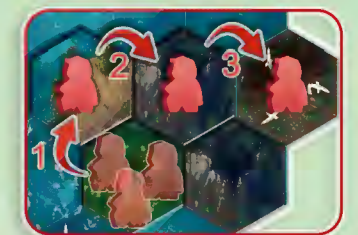
- können sich 3 verschiedene Ureinwohner auf ein angrenzendes Landfeld bewegen.




- können Ureinwohner zu Gruppen zusammengefasst werden.






- können Ureinwohner aufgeteilt werden.



B. MEERESBEWEGUNG

Bewegt eure  zwischen 2 Landfeldern, die durch eine gerade Linie von Meeresfeldern getrennt sind.

Zum Navigieren werden Kanus benötigt. Diese bieten Platz für bis zu 5  Mindestens einer von ihnen muss ein  sein (nur sie wissen, wie man navigiert). Ihr dürft keine Tiere oder Ureinwohner anderer Stämme mitnehmen. Jede Bewegung besteht aus:

- 1. AN BORD GEHEN:** Bewegt 1 oder mehr  von einem Landfeld auf ein angrenzendes Meeresfeld. Zum Navigieren wird ein Kanu benötigt. Falls dort auf dem Meeresfeld noch keins vorhanden ist, müsst ihr es bauen (1 Holz bezahlen, das Kanu aus dem Vorrat nehmen und auf das Meeresfeld legen).
- 2. FAHREN:** Bewegt das Kanu beliebig viele Meeresfelder weit, bis es an ein Landfeld angrenzt. Die Meeresfelder, die dabei überquert werden, müssen eine **gerade Linie** bilden.
- 3. ANLANDEN:** Lasst das Kanu auf dem Meeresfeld stehen und bewegt alle Ureinwohner auf das angrenzende Landfeld.



DENKT DARAN

Das an Bord gehen, das Fahren und das Anlanden sind Teil einer **einzelnen Meeresbewegung**, unabhängig von der zurückgelegten Entfernung.

Eine Erkundung kann mehrere Meeresbewegungen miteinander kombinieren, aber jede muss aus ihren drei Teilen bestehen. Zwei Meeresbewegungen dürfen keine Abzweigung auf dem Meer bilden, ohne auf einem Landfeld angelandet zu sein.

ERLAUBTE BEWEGUNGEN:

- Ein Stammesführer geht an Bord **1**: Die gelben Pfeile zeigen alle möglichen Ziele seines Kanus an. Die roten sind die Landfelder, auf denen er anlanden kann.
- **2**: Er kann auf demselben Landfeld an Bord gehen und anlanden, um das Kanu zu bewegen und so Zugang zu neuen Landfeldern zu erhalten.

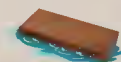
VERBOTENE BEWEGUNGEN:

- **3**: Die überquerten Meeresfelder bilden keine gerade Linie.
- **4**: Die 2 Bewegungen verlaufen in einer geraden Linie, nehmen aber auf dem Meer eine Abzweigung, ohne am Ende der ersten Bewegung anzulanden.



KANUS

- Der Bau eines Kanus erfordert keine Aktion, da sie nur ihm Rahmen einer Meeresbewegung gebaut werden dürfen. Sie kosten 1 Holz.
- Sie gehören niemandem. Sobald sie gebaut sind, dürfen sie von anderen Spielenden genutzt werden.
- Es dürfen sich mehrere Kanus auf demselben Meeresfeld befinden.
- Betrifft eine Katastrophe ein Meeresfeld mit einem Kanu, wird dieses zerstört (z. B. ein Tsunami).



! WICHTIG. DIE STAMMESMITGLIEDER ...

- können bei einer Erkundung Siedlungen mit Stammesmitgliedern anderer Stämme durchqueren, dürfen aber nicht in ihnen anlanden. Sie dürfen den Standort mit anderen Stammesmitgliedern auf **Landfeldern** ohne Siedlungen teilen.
- dürfen ihre Erkundung nicht in einer leeren Siedlung eines Handwerks beenden, welches sie nicht kennen.
- dürfen ein Fort weder durchqueren, noch ihre Erkundung dort beenden, es sei denn, sie sind in Begleitung eines Stammesführers (in diesem Fall würde eine Rückeroberung ausgelöst werden). (S. 14)

BEISPIEL FÜR EINE ERKUNDUNG MIT LAND- UND MEERESBEWEGUNGEN

Erste Bewegung (Land): 2 bewegen sich von einem Wald auf Insel 5 auf ein angrenzendes Gebirge, wo sie ein erwartet.



Zweite Bewegung (Meer): Da kein Kanu vorhanden ist, bezahlt **David** 1 Holz und platziert 1 Kanu auf einem angrenzendes Meeresfeld. Der geht mit den 2 an Bord und fährt in einer geraden Linie zu Insel 6, wo sie gemeinsam anlanden und ein weiteres treffen.



Dritte Bewegung (Meer): Der geht mit den 3 an Bord desselben Kanus und fährt von Insel 6 zu Insel 7, wo sie gemeinsam anlanden und die Bewegung beenden.



- » Jeder Ureinwohner, der sich bei einer Erkundung bewegt, kann auf dem Landfeld, auf dem er die Erkundung beendet, optionale Aktionen ausführen, jedoch nicht auf den dazwischen liegenden Feldern, die er nur durchquert.
- » Auf dem Landfeld können die Ureinwohner so viele optionale Aktionen durchführen, wie sie möchten.
- » Diese Aktionen sind Teil der Erkundung und verbrauchen keine zusätzlichen Aktionsmarker.
- » Die möglichen Aktionen hängen von der Art des Ureinwohners und des Landfeldes ab und sind freiwillig (mit Ausnahme der Rückeroberung, die ausgelöst wird, wenn Ureinwohner ein Fort betreten).
- » Denkt daran, dass das Erkunden mit 1 das Gleiche ist wie mit 2 , eine Erkundung nach der anderen. Falls sich ein Ureinwohner in beiden Erkundungen bewegt, kann er diese Aktionen auf den 2 Landfeldern ausführen, auf denen er jede Erkundung beendet.

2.2.1 ROHSTOFFE EINSAMMELN ()

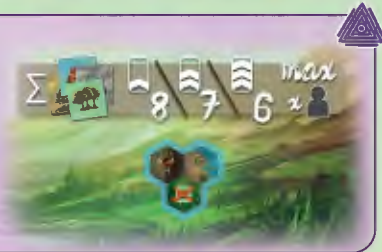
Wenn eine Erkundung auf einem Terrain mit einem Rohstoffplättchen beendet, dürft ihr dieses Rohstoffplättchen aufsammeln. Die Person, die das Plättchen aufsammelt, erhält dafür die auf der Rückseite angegebene Belohnung (S. 8). Anschließend legt ihr das Plättchen auf das vorgesehene Rohstofflager auf eurer Stammtafel. Entscheidet ihr euch ein Plättchen zu nehmen, wird es nicht ersetzt: Natürliche Rohstoffe sind begrenzt!

Beispiel: David bewegt ein durch einen Wald, beendet seine Erkundung aber auf einer Küste. Er darf nur das Lehmplättchen einsammeln.

! SEID GEDULDIG
Holz wächst in jedem Zeitalter; ihr bekommt mehr, wenn ihr wartet, bis ihr es fällt.



! Die Kapazität eurer Rohstofflager wird durch den Schwierigkeitsgrad des Spiels vorgegeben. Sobald das Limit erreicht ist, könnt ihr keine weiteren Rohstoffplättchen mehr einsammeln.
Beispiel: Jede spielende Person darf maximal 7 Rohstoffplättchen in ihren Rohstofflagern auf der Stammtafel besitzen.
Ihr könnt die natürlichen Rohstoffe einer Insel nicht **erschöpfen**, indem ihr das letzte Rohstoffplättchen einsammelt.



1 Eine spielende Person, die die Rohstoffe einer Insel **erschöpft**, indem sie deren letztes Rohstoffplättchen nimmt, verliert 1 Solidaritätspunkt.

2.2.2 TAUSCHEN ()

Beendet ein Ureinwohner eine Erkundung auf einem Landfeld mit einem Ureinwohner eines anderen Stammes, können beide Spielenden einen Tausch von Ressourcen jeder Art und Menge aushandeln, wobei das Verhältnis 1:1 beibehalten werden muss (Schenkungen sind nicht erlaubt). Vom Tausch ausgeschlossen sind Tiere und gefangene Konquistadoren. Erlaubt sind nur .

Beispiel: Davids beendet seine Erkundung auf einem Landfeld mit Alex . Beide handeln einen Tausch aus. David gibt 3 Obsidian an Alex ab und erhält dafür 1 Einheit Milch und 2 Einheiten frischen Fisch. David versetzt 2 Ressourcenmarker von dem Lager für Obsidian zu dem Lager für frischen Fisch und einen dritten Ressourcenmarker von dem Lager für Obsidian zu dem Lager für Milch. Alex versetzt seine Ressourcenmarker genau umgekehrt.



2.2.3 OPFERGABEN ERBRINGEN (👤)

Wenn ein 👤 eine Erkundung auf einem Vulkan beendet, könnt ihr Acoran und/oder Moneiba Opfergaben erbringen, um deren Zorn am Ende des Zeitalters zu senken.

In jedem Zeitalter verlangen die Götter die Ressourcen, die auf ihren **Opfergabenkarten** angegeben sind (die, die nicht von den Sperrplättchen abgedeckt sind). **Pro spielender Person müsst ihr je 1 geforderte Ressource opfern.**

Im ersten Zeitalter **1** werden nur die ersten beiden Spalten gefordert.

Im zweiten Zeitalter **2** werden die ersten drei Spalten gefordert.

Im dritten Zeitalter **3** werden die letzten drei Spalten gefordert.

Z. B. 🏹: Im ersten Zeitalter **1** werden 4 Feigen und 4 Schweine verlangt.

Z. B. 🏹: Im zweiten Zeitalter **2** verlangen die Götter 3 Feigen, 3 Schweine und 3 Käse.

Um Ressourcen anzubieten, legt sie aus **euren Lagern** auf das entsprechende Feld auf der Opfergabenkarte.

- Um Tiere anzubieten, versetzt ihr sie aus den von euch kontrollierten (oder von euren Stammesführern gehüteten) Siedlungen in den Vorrat und legt die gleiche Menge Ressourcenmarker eurer Farbe auf das entsprechende Feld auf der Opfergabenkarte.

Mit einer einzigen Aktion können einer oder beiden Opfergabenkarten verschiedene Ressourcen angeboten werden. Es dürfen nur die Ressourcen und Mengen angeboten werden, die von den Göttern verlangt werden.

! Jede Opfergabenkarte gewährt der ersten Person, die mindestens eine Ressource auf diese Karte legt, 1 Idol.

Belohnungen, die am Ende des Zeitalters (im Schritt Opfergaben) gewährt werden (S. 17).

- Am meisten beigetragen: **+2**
- Am zweitmeisten beigetragen: **+1**
- Alle anderen, die etwas beigetragen haben: 1 beliebige 🍌



! DIE GÖTTER LIEBEN MENSCHENOPFER:

Ihr könnt Menschen als Ersatz für jede beliebige Ressource (Rohstoffe, Tiere oder Erzeugnisse) opfern. Um eine Opfergabe zu erbringen:

- 🏹: Stellt sie von eurem Gefängnis in den Vorrat zurück.
- 👤: Stellt sie in den Vorrat zurück.
- 👤: Entfernt ihn aus dem Spiel. (Auch denjenigen, der das Opfer erbringt.)

Legt für jeden geopfert Menschen 1 Ressourcenmarker eurer Farbe auf ein Feld einer Opfergabenkarte eurer Wahl. Ihr dürft einen 👤 nicht opfern, **wenn er der letzte seiner Art ist.**

Beispiel: **David** möchte 4 Obsidian opfern und auf Moneibas Opfergabenkarte legen, hat aber nur 1. Er opfert nicht nur diesen, sondern auch 1 👤 und 2 🏹. Dann legt er 4 rote (seine Farbe) Ressourcenmarker auf das entsprechende Feld auf der Opfergabenkarte.



2.2.4 SIEDLUNGEN ERRICHTEN (👤)

Wenn ein 👤 eine Erkundung auf einem Terrain (ohne Siedlung) beendet, könnt ihr dort eine Siedlung errichten, falls folgende Bedingungen erfüllt sind:

- » **Das Handwerk des entsprechenden Terrains muss bekannt sein.**
- » **Es dürfen keine Stammesmitglieder von mehr als einem Stamm vorhanden sein oder welche, die das Handwerk nicht kennen.**
- » **Das Terrain muss vom passenden Typ sein:**

- Fischereisiedlungen werden auf Küsten errichtet.
- Schweinefarmen und Getreidefelder werden auf Wäldern errichtet.
- Ziegenherden werden auf Gebirgen errichtet.
- Falls sich auf dem Terrain ein Rohstoppplättchen befindet muss dieses zuerst eingesammelt werden. (Z. B. kann ein Getreidefeld nicht bestellt werden, ohne dass vorher der Wald gerodet wurde.)



2.2.5 TIERE EINFANGEN (👤)

Wenn die Erkundung eines 👤 auf einer Siedlung ohne Tierbestand endet (auch wenn diese Siedlung gerade eben erst errichtet wurde) darf die spielende Person sie mit **1 oder 2 Tieren aus der Wildnis** bestücken. Schweine auf Schweinefarmen, Ziegen auf Ziegenherden. Dazu muss das entsprechende Handwerk bekannt sein.

! Ihr dürft die **Wildnis nicht erschöpfen**, indem ihr das letzte Tier einer Art nehmt.

- ! Sobald jemand das letzte Tier aus einem Tierlager nimmt, ist die Wildnis erschöpft.
- Reduziert die Solidaritätspunkte dieser Person um **-1**.



TIERBESTAND



Ihr könnt an 3 verschiedenen Orten Tiere finden: Im **Vorrat**, frei in den **Tierlagern der Wildnis** oder in **Gefangenschaft** in Herden (Ziegen) und Schweinefarmen (Schweine).

- Sobald eine 🌍 von allen 👤 verlassen wird, laufen die Tiere zurück in die Wildnis. (Versetzt sie zurück auf die Tierlager auf der Wildnistafel).
- Falls eine 🌍 von Konquistadoren erobert oder durch eine Katastrophe zerstört wird, versetzt die Tiere ebenfalls zurück auf die Tierlager. Sollte die Katastrophe jedoch besagen, dass die Tiere dadurch sterben, kommen sie zurück in den Vorrat.
- Falls ein 👤 sich allein mit Tieren in einer 🌍 aufhält, bewacht er diese und sie laufen nicht in die Wildnis zurück. Denkt aber daran, dass dadurch die 🌍 nicht kontrolliert wird. Falls ein 👤 einer anderen spielenden Person dort ankommt, übernimmt der Stamm dieser Person die Kontrolle.

2.2.6 RÜCKEROBERUNG (👤)

Ein Fort kann **zurückerobert** werden. Falls sich 1 oder mehrere 👤 in ein Fort mit mindestens 1 👤 bewegen, müssen sie ihre Erkundung dort beenden und einen Kampf beginnen. Die Gruppe muss mindestens 1 👤 enthalten, denn allein dürfen die 👤 das Fort nicht betreten.

In Kämpfen könnt ihr **Waffen** benutzen. Anschließend legt ihr sie in den Vorrat zurück.

- Ihr **gewinnt**, falls die Anzahl eurer 👤 gleich oder größer ist als die Anzahl der 👤 UND ihr so viele Waffen benutzt, wie es 👤 gibt.
 - » Versetzt alle 👤 vom Fort auf euer Gefängnis.
 - » Legt das Fort zurück in den Vorrat.

Bei einem Sieg, erhält die spielende Person **+1**.

- Sollte die Anzahl eurer 👤 niedriger sein und/oder ihr könnt/möchtet nicht genügend Waffen abgeben, sterben alle 👤: Die 👤 kommen zurück in die Reserve, die 👤 werden aus dem Spiel entfernt.
 - » **OPTIONAL.** Die spielende Person verliert immer noch den Kampf, darf aber immer noch Waffen benutzen (maximal so viele, wie Ureinwohner das Fort angreifen).
 - Pro genutzter Waffe stirbt 1 👤 (stellt sie in den Vorrat zurück, nicht auf euer Gefängnis).
 - Die spielende Person wird zum Helden erklärt und erhält 1 Idol als Belohnung (unabhängig von den benutzten Waffen).



! WAFFEN

- Es gibt 2 Ressourcen, die als Waffe verwendet werden dürfen: Hörner und Obsidian.

Nach der Benutzung kommen sie in den Vorrat zurück.

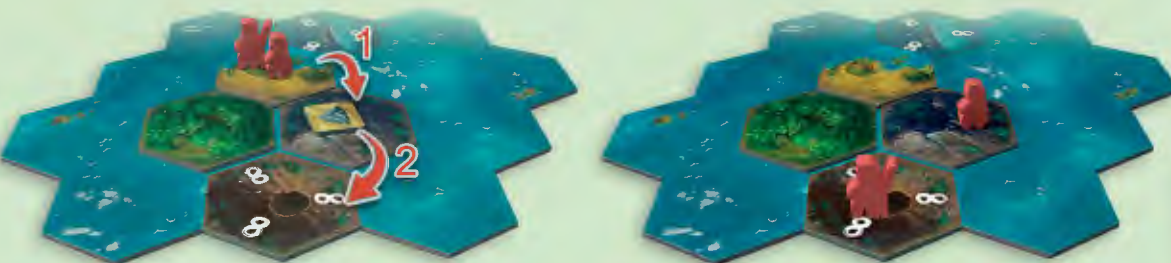


BEISPIEL FÜR OPTIONALE AKTIONEN

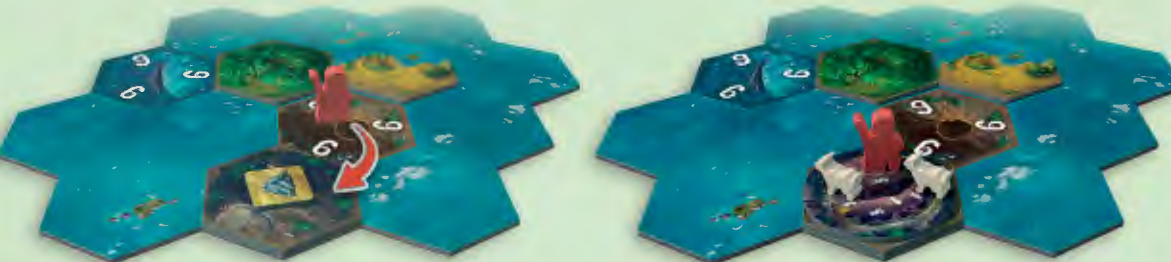
» **Julia** beendet ihre Erkundung mit einem und auf einem Wald mit **David's** . **Julia** sammelt das Rohstoffplättchen ein, errichtet eine Siedlung mit Getreidefeld und tauscht mit **David**.



» **David** bewegt den und das von einer Küste zu einem Gebirge. Das beendet seine Erkundung dort, aber der bewegt sich weiter bis zu einem Vulkan. Jeder Ureinwohner darf nun dort, wo er die Erkundung beendet hat, optionale Aktionen durchführen: Das sammelt ein Rohstoffplättchen auf dem Terrain ein und der erbringt eine Opfergabe auf dem Vulkan.



» Während einer Erkundung bewegt **David** sein zu einem Gebirge mit einem Rohstoffplättchen. Er beendet seine Erkundung dort, sammelt das Rohstoffplättchen ein und erhält die darauf angegebene Belohnung. Er errichtet eine Siedlung mit Ziegenherden und bestückt sie mit 2 Ziegen aus der Wildnis. Da er keine Kontrolle über die Siedlung hat, muss er in einem späteren Zug ein dorthin bewegen, um dort produzieren zu können. Falls er die Siedlung verlässt, laufen die Ziegen in die Wildnis zurück.



» **Julia** bewegt ihren und ein auf ein Fort mit 2 . Sie benutzt 2 Waffen und gewinnt den Kampf. Im Anschluss entfernt sie das Fort und nimmt die 2 gefangen. Ihr errichtet eine Schweinefarm und bestückt sie mit 2 in der Wildnis gefangenen Schweinen.



Diese Aktionen können ohne einen Aktionsmarker durchgeführt werden. Sie zählen trotzdem zu den 2 Aktionen, die die Spielenden in einer Runde durchführen dürfen. Nach dem Passen dürfen diese Aktionen bis zum nächsten Zeitalter nicht mehr ausgeführt werden (mit Ausnahme der Idole, die während des Ereignisschrittes am Ende des Zeitalters verwendet werden können).

3.1 EIN IDOL AUSSPIELEN

Die Spielenden können ein Idol erhalten, indem sie als erste zu einer Opfertgabe beitragen, ein Held werden oder es auf dem Kunsthandwerkermarkt kaufen. Außerdem könnt ihr durch bestimmte Stammesfähigkeiten oder andere Idole eines erhalten.



Die Idole werden verdeckt in den persönlichen Spielbereich gelegt, bis sie verwendet werden. Einmal ausgespielt, bleiben sie offen liegen.

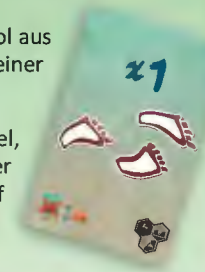
Das Symbol in der unteren rechten Ecke jeder Karte zeigt an, wann sie gespielt werden darf:

Kann in der **Aktionsphase** gespielt werden
 Kann im **Ereignisschritt** gespielt werden
 Müssen am **Ende des Spiels** gespielt werden

Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Idole findet ihr auf Seite 28.

3.2 EIN IDOL VERKAUFEN

Ihr dürft ein nicht ausgespieltes Idol aus eurem Spielbereich für 1 Einheit einer beliebigen Ressource verkaufen.



Entfernt das Idol aus dem Spiel, nehmt einen Ressourcenmarker aus eurem Vorrat und legt ihn auf euren Tafeln auf ein Lager eurer Wahl.

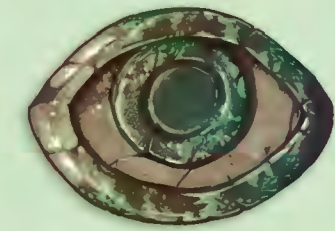
4 3.3 AUF DEM KUNSTHANDWERKERMARKT KAUFEN

Ihr könnt ein Gefäß, ein Idol oder eine Mauer kaufen. Bezahlt die Kosten (Lehm, Stein, Stroh und/oder Gülle) und wählt 1 verfügbare Karte vom Markt.



Je nach Art der Karte erhaltet ihr eine unbegrenzte Kapazität für eure Gefäße, ein Idol oder eine Mauer. Legt diese Karte offen neben euren Spielbereich ab.

Ausführliche Beschreibungen zu jeder Karte findet ihr auf S. 28.



Sobald alle Spielenden gepasst haben, führt ihr die folgenden Schritte der Phase **Ende des Zeitalters** durch:



1. VERMEHRUNG

STAMMESMITGLIEDER: Bei 2 oder mehr in einer , fügt 1 aus eurem Vorrat hinzu.

TIERBESTAND IN GEFANGENSCHAFT: Bei 2 oder mehr Tieren in einer , fügt 1 aus dem Vorrat hinzu (nicht aus der Wildnis).

TIERBESTAND IN DER WILDNIS: Bei 2 oder mehr Tieren in einem Tierlager auf der Wildnistafel, fügt 1 aus dem Vorrat hinzu.

KONQUISTADOREN: Bei 2 oder mehr in einem Fort, fügt 1 aus dem Vorrat hinzu.

Moneiba, unsere Mutter, leidet, wenn sie sieht, dass Kinder hungern oder unsere Ältesten nachts kein Dach über dem Kopf haben. Wie konnten wir nur so nachlässig sein?

2. ERNÄHRUNG

Die Spielenden müssen jedes Stammesmitglied im Spiel mit 1 Ration Nahrung versorgen. (Stammesführer ernähren sich selbst.)

Wenn dieses Symbol auf irgendeinem Lager auf der Handwerkstafel abgebildet ist, bedeutet es, dass es Nahrung enthält. Die Zahl gibt die Rationen an, die jede Einheit liefert.

Überträgt die verbrauchte Nahrung aus euren Lagern in den Vorrat. Wenn ihr einen Anteil einer Einheit Nahrung ausgibt, um die letzten zu ernähren, erhaltet ihr die überschüssigen Rationen nicht und es entsteht kein Abfall.

Jedes , das nicht ernährt wird, stirbt (und wird in den Vorrat zurückgelegt). Moneibas Zorn steigt **für jeden Stamm**, in dem ein durch Verhungern stirbt, 1 Stufe an.

Alle Spielenden verlieren so viele Solidaritätspunkte, wie eigene verhungert sind.

Beispiel: Alex muss 5 ernähren. Er besitzt 2 Feigen (1), 2 Ziegenfleisch (1), 1 Schweinekeule (3) und 1 Pökelfleisch (3). Falls Reste übrig bleiben, wird die Verschwendung minimiert, indem zuerst die verderblichen Erzeugnisse mit einer geringeren Rationszahl gegessen werden. Alex ernährt die ersten 2 mit 2 Feigen, die nächsten beiden mit 2 Ziegenmilch und das letzte mit der Schweinekeule (von der 2 der 3 Rationen nicht gegessen werden und verfallen). Diese Kombination verbraucht die gesamten verderblichen Erzeugnisse und hebt die unverderbliche Nahrung (Pökelfleisch) für ein späteres Zeitalter auf.



Die höchste sichtbare Zahl auf eurer Stammtafel zeigt an, wie viele Stammesmitglieder ihr im Spiel habt.

3. ABFALL

Wir haben die Meere erschöpft, den Tierbestand dezimiert und das Land ist unfruchtbar. Und wozu das alles? Acoran weint, wenn er sieht, wie wir seine Gaben verschwenden. Und dann wird er zornig.

Die Spielenden müssen überprüfen, ob noch **verderbliche Erzeugnisse** () auf ihrer Handwerkstafel vorhanden sind und ob ihre **Gefäße die Kapazitätsgrenze überschritten** haben.

Versetzt die dieser Erzeugnisse auf den Abfall (auf der Wildnis). Dieses Feld hat ein maximales Limit, das der Anzahl der Spielenden entspricht. Falls diese Grenze überschritten wird:

1 - Acorans Zorn steigt um 1 Stufe .

2 - Entfernt vom Abfall so viele Ressourcen wie es Spielende gibt.

Sollte die Menge der verbleibenden Ressourcen immer noch über dem Limit liegen, wiederholt beide Schritte.

1 - Die spielende Person mit den meisten Ressourcen auf dem Abfall verliert

1 Solidaritätspunkt . Entfernt 2 dieses Stammes von dort. Bei einem Gleichstand verliert die Person mit der **niedrigeren** Priorität den Solidaritätspunkt und entfernt die 2 .

2 - Sollte die Anzahl der weiterhin das Limit überschreiten, wiederholt den vorherigen Schritt so oft, bis die Ressourcen das Limit nicht mehr überschreiten.

3 - Acorans Zorn steigt um 1 Stufe , unabhängig davon, wie viele entfernt wurden.

Beispiel: : Es befinden sich 8 auf dem Abfall. 3 von Alex, 2 von David, 2 von Maria und 1 von Julia. Das Limit von 4 ist damit überschritten:

» Der Spieler mit den meisten ist Alex. Er entfernt 2 von ihnen und verliert 1 Solidaritätspunkt .

» Mit 6 ist das Limit weiterhin überschritten. David und Maria haben Gleichstand mit je 2 . Maria hat die niedrigere Priorität, daher ist sie diejenige, die 1 Solidaritätspunkt verliert und 2 entfernt.

» Es bleiben 4 übrig. Da das Limit nicht überschritten wird, bleiben sie dort für spätere Zeitalter liegen.

» Acorans Zorn steigt um 1 Stufe , da das Limit während dieses Zeitalters mindestens einmal überschritten wurde.



4. UNTERKUNFT

Alle Spielenden mit 5 oder mehr im Spiel überprüfen, ob sie die zweite Höhle gebaut haben (wie man die Höhle baut, seht ihr auf S. 12).

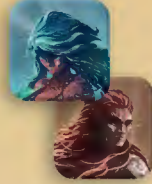
Jedes ohne Unterkunft stirbt (und wird in den Vorrat zurückgelegt). Moneibas Zorn steigt für jeden Stamm, in dem ein an Obdachlosigkeit stirbt, 1 Stufe an.

Die spielende Person verliert so viele Solidaritätspunkte, wie eigene an Obdachlosigkeit gestorben sind.

MONEIBAS UND ACORANS KATASTROPHEN

Wir haben versucht, sie zu besänftigen, aber die Götter sind niemals zufrieden.

Welche Schrecken wird unsere Mutter aus dem Meer heraufholen? Was wird aus dem Inneren des Berges kriechen?



Führt die Effekte aus, die auf den Katastrophenkarten der einzelnen Götter beschrieben sind (detaillierte Beschreibungen auf S. 24).

Das Epizentrum ist der Vulkan mit der Figur des jeweiligen Gottes. Der Auswirkungsbereich wird durch die Farbe der jeweiligen Zornstufe bestimmt.

Die Katastrophen wirken sich auf die **gesamten Inseln** mit mindestens einem Landfeld im Auswirkungsbereich aus, **nicht nur auf die einzelnen Felder, die in diesen Bereich fallen.**

SCHUTZ

» Falls ein Schutz gegen die Katastrophe besteht (umrahmt mit einem doppelten Kreis auf der Karte **1**), können ihre Auswirkungen vermieden werden, indem das entsprechende Element abgegeben wird: Waffen, Feuer, Gülle oder Schutz-Idole **2**.

» Pro Landfeld, auf dem die Auswirkungen vermieden werden sollen, wird 1 Schutz benötigt. Ihr könnt nur Landfelder schützen, auf denen ihr selbst anwesend seid.

» **Mauern** **3** schützen vor Katastrophen, bei denen ihr Symbol auf der Karte abgebildet ist. Im Gegensatz zu Schutz-Idolen werden sie nicht verbraucht und es muss kein Ureinwohner anwesend sein.

*Beispiel: Die Tibicenas **1** (eine Tiermörderin) greift Insel 6 an, wo Julia 2 Ziegenherden, sowohl mit **2** als auch Ziegen hat. Sie gibt ein Schutz-Idol ab **2**, um 1 ihrer Siedlungen zu verteidigen (das Idol legt sie offen neben ihren Spielbereich). Die Tiere auf der anderen Siedlung sterben und werden in den Vorrat zurückgelegt.*



SCHIFFE DER KONQUISTADOREN

Das Meer bringt riesige schwimmende Höhlen, voll mit Fremden. Ihre glänzenden Kleider, ihr Gebrüll, ihr Gestank, alles an ihnen ist ein böses Omen. Warum sind sie hier? Kommen sie aus dem Himmel oder aus der Hölle?



Bestimmt das Schiff, das auf der Ereigniskarte angegeben ist, **identifiziert die Insel**, auf der es anlegt und welche **Terrains betroffen** sind und führt den **Angriff** aus. Ihr müsst erst die Auswirkungen eines Schiffes abschließen, bevor ihr mit dem nächsten Schiff fortfahrt. Wenn sich zwei Schiffe denselben Standort teilen, können die Auswirkungen des ersten Schiffes dazu führen, dass das zweite Schiff an einer anderen Insel anlegt.

• **Identifiziere die Insel, die angegriffen wird**

Das Schiff greift immer die **nächstgelegene Insel** an. Im Falle eines Gleichstands:

1. Wählt die Insel mit den **meisten Siedlungen** (besetzt oder nicht).
2. Falls es mehr als eine gibt, wählt die mit den **meisten Ureinwohnern**.
3. Bleibt der Gleichstand bestehen, wählt die spielende Person mit der **höchsten Priorität** zwischen ihnen aus.

! Forts sind niemals der Ort, an dem andere Konquistadoren anlanden und sie zählen auch nicht als Siedlungen, wenn bestimmt wird, welche Insel angegriffen wird.

Falls das einzige nicht eroberte Landfeld einer Insel ein Vulkan ist, wird der Angriff nicht ausgeführt.

• **Ermittelt die betroffenen Terrains**

1. Die Konquistadoren greifen **alle** auf der Insel an, auf der sie landen. Falls es keine gibt:
2. Sie greifen ein **einzelnes Terrain** an und folgen dabei der Reihenfolge auf der rechten Seite. Sollte es mehr als ein Terrain derselben Art geben, entscheidet der Stamm mit der höchsten Priorität, welches angegriffen wird.



• **Auswirkungen eines Angriffs**

Jedes betroffene Terrain oder jede betroffene wird von 2 angegriffen. *Beispiel: Auf einer Insel mit 3, davon 2 besetzt und 1 leer, kommen 6 an (2 pro Siedlung).*

» Falls eine **Mauer** vorhanden ist (auch wenn es keine Ureinwohner gibt) oder Spielende auf dieser Siedlung ein **Schutz-Idol** einsetzen: Die Konquistadoren fliehen ohne weitere Auswirkungen.

» Andernfalls:

- Falls dort keine Ureinwohner sind: Entfernt die oder das (falls vorhanden) und platziert ein Fort mit 2.
- Falls die Siedlung mit Ureinwohnern besetzt ist: Ein **Kampf** beginnt.



• **Kämpfe**

Falls ein Schiff mehrere Kämpfe auslöst, führt sie nacheinander durch. Die Reihenfolge wählt die spielende Person mit der höchsten Priorität.

Ein **Nahkampf** beginnt: Um zu gewinnen, müssen 2 Bedingungen erfüllt werden:

- » Es müssen sich mindestens 2 Ureinwohner auf dem Terrain befinden (keiner von ihnen muss ein sein).
- » Es müssen 2 Waffen ausgegeben werden. Jeder Stamm muss seine eigenen Waffen benutzen.



Falls sich mehrere Stämme auf dem Terrain befinden, entscheidet jeder Stamm (in Prioritätsreihenfolge), ob er 1 oder 2 seiner Waffen ausgeben kann und will, bis die erforderlichen 2 erreicht wurden. Bei einem einzelnen Ureinwohner auf dem Terrain könnt ihr nur 1 Waffe abgeben.

Bei einem Sieg: für alle Spielenden, die Waffen ausgegeben haben.

» Falls 2 ihre Waffen ausgegeben haben, ist der Kampf **gewonnen**. Versetzt 1 pro ausgegebener Waffe auf euer Gefängnis.

» Andernfalls, ist der Kampf **verloren**: Platziert 1 Fort 2. Entfernt die oder das (falls vorhanden). Eventuell vorhandene Tiere laufen zurück in die Wildnis. Alle sterben: Legt zurück in den Vorrat und entfernt aus dem Spiel.

HELD: Im Falle einer Niederlage kann ein Ureinwohner eine Waffe ausgeben und 1 töten (nicht gefangen nehmen). Platziert nur 1 auf dem Fort. Der Stamm erhält 1 Idol als Belohnung, aber keinen Gefangenen.

ÜBERSICHT ÜBER DIE AUSWIRKUNGEN DER ANGRIFFE

VOLLSTÄNDIGES BEISPIEL FÜR DIE REIHENFOLGE DER EREIGNISSE:

Strategiephase:

Die Ereigniskarte **1** zeigt 3 Katastrophen (Moneiba, Tsunami und Acoran) und das weiße Schiff. Tibiabins Prophezeiung zeigt den Ort der Katastrophen an, an dem die jeweils zugehörigen Figuren platziert werden: **2**, **3**, **4** und **5**. Tamonante enthüllt die Art der Katastrophen: Moneiba schickt die Katastrophe San Borondon **7** und Acoran entsendet Feuer **6**. Die Zornmarker der Götter befinden sich auf der ersten orangenen Stufe **8** und **9**.

Die Spielenden analysieren die Auswirkungen der Ereignisse in der Reihenfolge, in der sie auf der Karte angegeben sind **1** und entscheiden, ob sie die Opfergaben erbringen wollen:

- 1. Moneibas Katastrophe **2****, San Borondon wird Insel 5 verschwinden lassen, allerdings werden keine anderen Inseln davon betroffen sein, auch nicht auf der **8** Stufe. Sollten die Spielenden dorthin reisen, sollten sie vor dem Ende des Zeitalters wieder verschwinden.
- Sollten sie Moneibas Zorn verringern, indem sie ihr die Opfergabe erbringen, wird der **Tsunami **3**** keine Auswirkungen haben, da kein Land an das Epizentrum angrenzt. Bei **8** würde er jedoch einen Teil der Insel 6 zerstören.
- Das **Schiff **4**** wird auf der nächstgelegenen Insel anlegen. Welche das sein wird, kann variieren, je nachdem was mit dem Tsunami passiert: Falls Moneibas Zorn sinkt, wäre die nächstgelegene Insel die Insel 6. Andernfalls wären die Inseln 6 und 7 gleich nah am Schiff.
- Zum Schluss wird **Acorans Feuer **5**** die Schweinefarmen (einschließlich der Schweine und Stammesmitglieder) und Holzplättchen auf (mindestens) Insel 7 zerstören. Es scheint eine gute Idee zu sein, die Schweinefarmen aufzugeben und die Holzplättchen einzusammeln.

Beide Opfergaben vollständig zu erfüllen, erweist sich als schwierig. Nachdem die Spielenden die Auswirkungen abgewogen haben, beschließen sie, sich auf die **Opfergaben von Moneiba** zu konzentrieren.

Ereignisschritt:

Entgegen ihrer ursprünglichen Intention konnten die Spielenden nicht die Opfergaben beider Götter bezahlen, so dass deren Zorn auf die zweite Stufe von **8** steigt.

Sie führen die Ereignisse in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge durch **1**:

- Moneiba lässt Insel 5 zwischen den Wolken verschwinden **2**.
- Der Wirkungsbereich des Tsunamis umfasst 2 Ringe vom Epizentrum aus und überschwemmt das gesamte Land innerhalb dieser Ringe **10**, zerstört **Alex** Ziegenherde **10**, Ureinwohner und Tierbestand.
- Die Inseln 6 und 7 sind gleich nah am Schiff **4**. Die Konquistadoren werden auf Insel 7 anlegen, da diese nun mehr **8** (3) hat. Diese werden nacheinander angegriffen.

Alex hat einen einzelnen Ureinwohner in seiner **8** **11**. Daher verliert er den Kampf, unabhängig davon, wie viele Waffen er hat. Er wird zum Helden, indem er 1 Obsidian ausgibt, um 1 **8** zu töten. Der Stammesführer stirbt und **Alex** erhält 1 Idol. Die **8** wird umgedreht, sodass sie ein Fort zeigt, auf dem 1 **8** platziert wird.

David hat nur 2 Waffen und kann somit nur 1 der 2 **8** verteidigen. Er gibt die 2 Waffen aus, um die 2 Ureinwohner mit der Ziegenherde zu verteidigen, gewinnt den Kampf und nimmt die 2 **8** gefangen. **David** verliert den Kampf auf der Schweinefarm, weil sich dort 2 unbewaffnete Stammesmitglieder befinden. Er legt die Stammesmitglieder in den Vorrat zurück. Die Schweine laufen zurück in die Wildnis. Die Siedlung wird durch ein Fort mit 2 **8** ersetzt **12**.

- Acorans Zorn befindet sich auf Stufe **8** und erreicht nur die Insel 7 **13**. Auf dieser Insel gibt es keine Schweinefarmen, aber das Holzplättchen **14** wird entfernt, da es im Feuer verbrennt.



7. LERNEN

Ihr **erlernt ein neues Handwerk**, wenn einer eurer Stammesführer auf einer eines Handwerks steht, welches euer Stamm bisher nicht kennt und mindestens 1 eines Stammes mit darauf steht, der das Handwerk kennt.

Versetzt den von dem Kenntnisfeld des Handwerks auf das Aktionslager. Von nun an können die Aktionen dieses Handwerks durchgeführt werden.

8. ÜBERLEBEN

Überprüft, ob die Überlebensvoraussetzungen erfüllt sind:

- Kein Zornmarker hat die Stufe erreicht.
Falls doch endet das Spiel und alle Spielenden haben verloren.
- Bei allen Spielenden müssen mindestens 1 und 1 leben. Falls dies bei einem Stamm nicht der Fall ist (oder in jedem Fall in Zeitalter 3), endet das Spiel. Fahrt mit dem Abschnitt Ende des Spiels fort.

Wenn beide Überlebensvoraussetzungen erfüllt sind (und es sich um das Zeitalter 1 oder 2 handelt) fahrt mit Schritt 9 fort.

9. PROPHEZEIHUNGEN (NUR ZEITALTER 1 UND 2)

Die Stämme steigen den Berg Tindaya hinauf. Zwei große Steinkreise umgeben die Freudenfeuer der Seherinnen, die inzwischen nahezu erloschen sind. Haltet ihr Feuer am Leben, damit Tibiabin und Tamonante die Götter fragen können, welche Katastrophen bevorstehen und wo sie zu erwarten sind.

Bringt den Seherinnen Brennmaterial für ihre Freudenfeuer, damit sie in der nächsten Strategiephase ihre Prophezeiungen offenbaren können.

1. Lieferung von Brennmaterial an die erste Seherin

In Prioritätsreihenfolge entscheiden die Spielenden, ob sie die für die Herstellung von Feuer benötigten Ressourcen abgeben wollen. Falls eine spielende Person dies tut, muss sie die 2 Ressourcenmarker ihrer Farbe auf die Hand bei Tindaya legen.

2. Lieferung von Brennmaterial an die zweite Seherin

Widerholt den vorherigen Schritt mit der aktuellen Prioritätsreihenfolge.

Am Ende dieses Schritts befinden sich auf der Hand 4, 2 oder keine Ressourcen, um anzuzeigen, wie viele Seherinnen im nächsten Zeitalter ihre Prophezeiungen offenbaren werden.

FEUER

Um die Freudenfeuer zu schüren wird Brennmaterial benötigt. Hierzu dienen 2 Einheiten Gölle, Holz oder Stroh.



Z. B.: 1 Holz + 1 Gölle, 2 Stroh.



Wenn ihr einer Seherin Brennmaterial liefert, erhaltet ihr **sofort** 1 Solidaritätspunkt. Daher kann es sein, dass die Prioritätsreihenfolge für die zweite Lieferung nicht dieselbe ist, wie bei der ersten.

10. AUFRÄUMEN (NUR ZEITALTER 1 UND 2)

- Entfernt die in diesem Zeitalter verwendeten . Legt die verwendeten zurück auf eure Aktionslager.
- Entfernt die Ereigniskarte, sodass die nächste Karte offen ausliegt.
- Sammelt die Ressourcenmarker eurer Farbe ein, die auf den Opferegabenkarten liegen. Entfernt die Karten, so dass die nächsten Karten offen ausliegen.
- Entfernt die Katastrophenkarten von Acoran und Moneiba, ohne die nächsten Karten aufzudecken.

5. Gebt eure Reihenfolgeplättchen jeweils der spielenden Person zu eurer Linken.

5. Verteilt die Reihenfolgeplättchen entsprechend der aktuellen Priorität neu: Die spielende Person mit der höchsten Priorität (also den wenigsten Solidaritätspunkten) erhält das erste Reihenfolgeplättchen usw.

ÜBERLEBENSVORAUSSETZUNGEN

VORAUSSETZUNGEN FÜR DAS ÜBERLEBEN AM SPIEL ENDE:

- Bei jedem Stamm müssen 1 und 1 noch leben.
- Jeder Stamm muss mindestens 1 kontrollieren.
- Die Spielenden müssen die **Kontrolle über die Inselgruppe** behalten (siehe unten).
- Alle Spielenden müssen die Missionsanforderungen des vereinbarten Schwierigkeitsgrades erfüllen.
- Falls ihr nicht alle Voraussetzungen erfüllt, habt ihr verloren. Beweist den Göttern eure Ergebenheit in einem neuen Spiel.
- Ansonsten: Herzlichen Glückwunsch! **Ihr alle habt die Herausforderung von Tindaya überstanden.**



KONTROLLE ÜBER DIE INSELGRUPPE

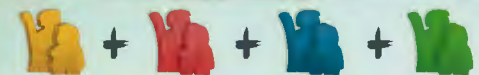
Die Kontrolle bleibt erhalten, wenn die Anzahl der auf dem Spielplan ein vorgegebenes Limit nicht überschreitet, das wiederum von der Anzahl der Spielenden und ihrer noch lebenden abhängt. Falls dieses Limit überschritten wird, übernehmen die Konquistadoren die Kontrolle über die Inselgruppe.

Um zu überprüfen, ob ihr die Kontrolle behaltet:

- Zählt die Gesamtzahl der aller Stämme zusammen (einschließlich).
- Schaut in der Tabelle unten (auch auf der Wildnis) in der Zeile nach, die der Anzahl der Spielenden entspricht. Ermittelt den Bereich der, der für euch zutrifft.
- In der letzten Zeile findet ihr das Limit für die.

Beispiel: Nach dem dritten Zeitalter hat Alex noch 1 lebenden und 3, David hat 2 und 3 und Maria hat ihre 2 und 4. Insgesamt leben damit noch 15. Auf dem zentralen Spielplan befinden sich 6.

Sie überprüfen die dritte Zeile (die für 3 Spielende) und stellen fest, dass sie sich im zweiten Bereich [(13-15)] befinden. In der untersten Zeile ist angegeben, dass maximal 7 auf dem Spielplan sein dürfen. Da es 6 sind, behalten die Spielenden die Kontrolle über die Inselgruppe.



	< 6	6	7	8	9
	< 9	9 - 10	11 - 12	13 - 14	> 14
	< 13	13 - 15	16 - 18	19 - 21	> 21
	< 17	17 - 20	21 - 24	25 - 28	> 28
Max 6	7	8	9	10	

ABSCHLUSS:

1. VORAUSSETZUNG FÜR DAS ÜBERLEBEN AM SPIEL ENDE

- Die Spielenden müssen die **Kontrolle über die Inselgruppe** behalten (s. Tabelle auf der vorherigen Seite).
- » Falls dies der Fall ist, fahrt ihr mit Schritt 2 fort.
- » Andernfalls **habt ihr alle das Spiel verloren**. Die Götter werden keine Gnade zeigen.

2. ERMITTELN WER GEWONNEN HAT

Führt die **Endwertung** durch.

Die Stämme, bei denen mindestens 1 und 1 noch leben, werden zu **Überlebenden** erklärt.

Die Stämme, die nicht überlebt haben, nehmen an der Endwertung nicht teil: Sie zeigen weder ihre geheimen Ziele noch werden sie berücksichtigt, wenn es darum geht, wer ein allgemeines Ziel, ein geheimes Ziel oder eine Mehrheit erreicht hat.

- Sobald die Endwertung abgeschlossen ist, hat die überlebende Person mit den meisten Solidaritätspunkten gewonnen und wird zum Liebling der Götter erklärt.
- Bei einem Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Erfindungen entwickelt hat.
- Bleibt der Gleichstand bestehen, gewinnt die Person, die mehr Siedlungen kontrolliert.
- Gibt es nun immer noch einen Gleichstand, so teilen sich die daran beteiligten Spielenden den Sieg.



ENDWERTUNG

Addiert oder subtrahiert die folgenden Solidaritätspunkte zu eurem Ergebnis:

! Die Solidaritätsleiste hat kein Limit. Zählt auch bei mehr als 18 Punkten genauso weiter.



1. MEHRHEITEN

Zählt wie viele Rohstoffmarker jede überlebende Person in jedem Lager auf der Stammtafel hat.

- Die Person mit den meisten Holzplättchen verliert 1.
- Überlebenden.
- Falls die Differenz zur nächsten Person 2 oder mehr beträgt, verliert die Person (oder auch mehrere Personen) insgesamt 2.

Wiederholt die Schritte für die Lehm- und Mineralplättchen.

Beispiel : David hat die meisten Lehmplättchen. Da die Differenz zu Alex 2 oder mehr beträgt, verliert David 2 Solidaritätspunkte.

Alex hat die meisten Holzplättchen (2 oder mehr als alle anderen Spielenden) und auch mehr Mineralplättchen (nur 1 mehr als David). Insgesamt verliert Alex also 3 Solidaritätspunkte.



2. SOLIDARITÄTS-IDOLE

Deckt eure Solidaritäts-Idole auf und erhaltet für jedes 1.



3. STAMMESFÜHRER

Erhaltet 1 für jeden eurer lebenden Stammesführer.



4. ALLGEMEINE ZIELE

Für jedes erreichte Ziel erhaltet ihr 2.

Haben mehrere Spielende ein Ziel erreicht, erhalten alle 2 Solidaritätspunkte.

(Eine Beschreibung aller Ziele findet ihr auf S. 26.)



5. GEHEIME ZIELE

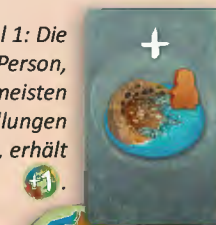
Dreht in Prioritätsreihenfolge eure Ziele um und wertet sie:

Die Karte gibt an, wer die Solidaritätspunkte erhält oder verliert, während das Plättchen die Anzahl dieser bestimmt.

Bei Gleichstand erhalten oder verlieren alle am Gleichstand beteiligten Überlebenden die Solidaritätspunkte.

(Eine Beschreibung aller geheimen Ziele findet ihr auf S. 27.)

Beispiel 1: Die überlebende Person, die die meisten Fischereisiedlungen kontrolliert, erhält



Beispiel 2: Die überlebende Person mit den meisten Hörnern verliert



4 DER VERRÄTER

Die rauen Männer aus dem Norden scheinen unbesiegbar zu sein: Ihre riesigen Schiffe bewegen sich schneller als die Wellen, sie haben glänzende Waffen, die nicht zerbrechen, und unsere Messer können ihre silbernen Leiber nicht durchbohren.

Wir haben gehört, wie sie zu einem fremden Gott gebetet haben. Was, wenn dieser mächtiger wäre als Acoran? Vielleicht ist die Zeit gekommen, sich zu ergeben.

Zu Beginn des Spiels müssen die Spielenden entscheiden, ob diese Variante aktiv ist. Sie wird für Gruppen empfohlen, die mit dem Basisspiel vertraut sind. Bei dieser Variante kann sich ein Stamm den Konquistadoren ergeben und die Seite wechseln.

ZUM VERRÄTER WERDEN:

In Zeitalter 3¹, während der ersten Runde der Aktionsphase, können die Spielenden sich in **Zugreihenfolge** entscheiden, zum Verräter zu werden. Falls sich jemand dafür entscheidet, dürfen die anderen nicht mehr zum Verräter werden: Es kann nur 1 oder gar keinen Verräter geben.

Um zum Verräter zu werden, müsst ihr mit eurem ersten Aktionsmarker (Würfel oder Zylinder) eine Erkundung durchführen und mit einem **Stammesführer die Bewegung auf einem Fort beenden**, wo dieser sich ergibt. Falls es keine Forts gibt oder ihr mit eurer ersten Aktion keines erreichen könnt, könnt ihr nicht zum Verräter werden.

BEKEHRUNGSPROZESS DES VERRÄTERS:

1. Zieht 1 zufällige Ziele des Verräters-Karte. Auf ihr sind die Siegbedingungen (das Erreichen einer bestimmten Bevölkerungszahl und manchmal ein zusätzliches Ziel) und eine mögliche Spezialfähigkeit angegeben. Der Verräter legt die Karte offen vor sich ab. (Details auf S. 26.)
2. Ersetzt alle des Verräters auf dem Spielplan durch aus dem Vorrat.
3. Falls auf einem Vulkan, einem Terrain mit einer Mauer oder einem Terrain mit anderen , die ein Schutz-Idol abgeben, bekehrt werden, versetzt diese auf andere Forts mit mehr .
4. Falls noch im Gefängnis des Verräters sind, befreit diese und versetzt sie auf Forts mit mehr .
5. Falls ein neu bekehrter sich auf einem Terrain mit befindet und diese kein Schutz-Idol abgeben, kommt es zum **Kampf** (siehe rechts).
6. Nach der Abwicklung möglicher Kämpfe, platziert ein Fort auf jedem Terrain mit . Sollten dort Tiere vorhanden sein, laufen sie zurück in die Wildnis.
7. Entfernt alle bisherigen Bestandteile des Verräters: Ressourcen, Vorrat an Stammesmitgliedern, Rohstoffplättchen, Solidaritätsmarker, geheime Ziele, Idole, Kunsthandwerkermarktkarten und die Handwerkstafel. **Die noch nicht genutzten Aktionsmarker und das Reihenfolgeplättchen werden nicht entfernt.**
8. Dreht die Stammtafel um, sodass die Seite des Verräters sichtbar ist und legt die noch nicht genutzten auf das Aktionslager **2**.



2 Der Verräter darf bis zu seinem nächsten Zug weder seine zweite Aktion ausführen noch weiterspielen.



Beispiel der Bekehrung

- **Maria** wird in ihrem ersten Zug zum Verräter, indem sie ihren Stammesführer in ein Fort mit Konquistadoren bewegt und sich dieser dort ergibt **4**.
- Sie ersetzt ihre Ureinwohner durch Konquistadoren. Sie steht zusammen mit den Stammesführern von **David** und **Julia** auf einer Fischerei **5**. **Julia** gibt ein Schutz-Idol **6** ab, um den Verräter zu vertreiben.
- **Maria** entscheidet sich ihre 2 auf ein Fort zu setzen, wo sie schon 3 andere hat **7**.



REGELÄNDERUNGEN:

AKTIONEN DES VERRÄTERS:

Als Verräter könnt ihr nur erkunden **3**, wobei folgende Bedingungen gelten:

- » Ihr dürft keine Kanus bauen (es sei denn, auf eurer Zielkarte ist etwas anderes angegeben), aber ihr dürft die auf dem Spielplan vorhandenen Kanus mitbenutzen.
- » Ihr dürft ein Terrain, das durch eine Mauer geschützt ist, nicht betreten, auch wenn es unbesetzt ist.
- » Ihr dürft euch nur über unbesetzte Vulkane bewegen, aber ihr dürft die Bewegung dort nicht beenden.
- » Wenn einer eurer eine Bewegung auf einem Terrain beendet (und dieses erobert, falls es besetzt ist), entfernt , , und errichtet ein Fort. Wenn ihr es aufgibt (oder dort einen Kampf verliert), müsst ihr das Fort entfernen.



Als Verräter habt ihr jetzt nur noch eine optionale Aktion am Ende der Erkundung: **Eroberung**.

EROBERUNG:

Wenn sich ein auf ein Terrain mit bewegt, muss er seine Bewegung dort beenden. Der Verräter darf die verbleibenden Bewegungen jedoch mit anderen ausführen.

- » Entscheidet sich ein anwesender Stamm, ein **Schutz-Idol** abzugeben, wird der Angriff abgewehrt. Der muss auf das Terrain zurückkehren, von dem er gekommen ist (auch wenn es sich auf einer anderen Insel befindet).
- » In allen anderen Fällen kommt es zum Nahkampf, mit den gleichen Regeln wie bei den Kämpfen durch ankommende Schiffe (S. 18). Die Gruppe der Ureinwohner braucht allerdings keinen Stammesführer, um sich zu verteidigen.

Wie üblich wird man zum Helden, wenn man einen Kampf verloren hat und Waffen ausgibt, um Konquistadoren zu töten (die man nicht gefangen nimmt). Pro Ureinwohner kann maximal 1 Waffe ausgehen werden, um entsprechend viele zu töten und 1 Idol zu erhalten (egal, wie viele Waffen ausgehen wurden).

ENDE DES SPIELS

Der Verräter **gewinnt das Spiel**, wenn er alle Siegbedingungen auf seiner Ziele des Verräters-Karte erfüllt. Andernfalls verliert er und die übrigen Spielenden setzen das Spiel mit der Endwertung fort.

Die Überlebensvoraussetzung für das Ende des Spiels (die Kontrolle über die Inselgruppe zu behalten) **gilt dabei nicht**.

Der Verräter zählt bei der Ermittlung von erreichten Zielen oder Mehrheiten nicht mit.

DIE STRATEGIE DES VERRÄTERS

Es gibt zwei mögliche Strategien, die ein Verräter verfolgen sollte

- » **Schwächen:** Kämpft gegen die Ureinwohner und erobert ihre Territorien. Das wird sie dazu bringen, ihre Waffen zu verbrauchen, sodass sie sich in einem kritischen Zustand den Angriffen der letzten Schiffe stellen müssen (die Konquistadoren von diesen Schiffen zählen mit für die Siegbedingung auf der Ziele des Verräters-Karte).
- » **Wachsen:** Platziert die strategisch auf dem Spielplan, sodass sie sich optimal vermehren können. Vergesst außerdem nicht die Spezialfähigkeit, die auf eurer Ziele des Verräters-Karte angegeben ist, denn sie verschafft euch Vorteile, um euer Ziel zu erreichen.

SOLOMODUS

Der Solomodus wird im Modus **Bündnis** gespielt

Veränderungen bei der Spielvorbereitung:

- » **Schritt 2:** Entferne den Majos-Stamm.
- » **Schritt 5:** Sobald du deine 2 ersten Siedlungen (Ziegenherde und Getreidefelder) platziert hast, nimmst du 1 Karte vom Prophezeiungstapel und beachtest die Zahlen in der ersten Spalte ①.



Errichte 2 neutrale Siedlungen:

- Eine Schweinefarm auf einem Wald deiner Wahl auf der Insel, die der ersten Zahl auf der Prophezeiungskarte entspricht (z. B. Insel 1).
- Eine Fischereisiedlung auf einer Küste auf der zweiten Insel der Karte (z. B. Insel 7).



Entferne in beiden Fällen zuerst die Rohstoffplättchen. Setze jeweils 1 Stammesmitglied eines anderen Stammes auf diese beiden neutralen Siedlungen.



- » **Schritt 7:** Platziere ein Fort auf einem Wald deiner Wahl (oder einer Küste, falls keiner vorhanden ist) auf der dritten Insel der Karte (z. B. Insel 5).

Regeländerungen:

Die Aktion **Tauschen** ist nicht verfügbar.

Diese Variante ist mit **Die Mitgift** (siehe unten) kompatibel. Dazu muss du die Erkundung eines Stammesführers in einer Siedlung mit einem neutralen Stammesmitglied beenden. Bezahle 3 Ressourcen deiner Wahl, entferne das neutrale Stammesmitglied und platziere ein eigenes Stammesmitglied dort, wo du bereits einen Ureinwohner hast (die üblichen Regeln was Ureinwohner und ihre Platzierung betrifft bleiben erhalten).

! Um eine neutrale Siedlung gegen Konquistadoren zu verteidigen (um das Handwerk erlernen zu können), kannst du dort entweder eine Mauer bauen oder deine beiden mit Waffen dorthin bewegen.

DIE MITGIFT (BESONDERE ART DES TAUSCHENS)

Die Spielenden können die Aufnahme von 1 Stammesmitglied eines anderen Stammes gegen eine Mitgift aushandeln (mit der Zustimmung der anderen Beteiligten, wie bei allen Tauschaktionen).

Dazu muss der Ureinwohner der Person eine Erkundung auf einem Landfeld beenden, auf dem sich ein Stammesmitglied des anderen Stammes befindet und 3 gegen 1 seiner Stammesmitglieder eintauschen.

- » Der Stamm, der die Mitgift **erhält**, wählt 1 Stammesmitglied und legt es in den Vorrat zurück. Dann legt er die 3 ausgehandelten in seine Lager.
- » Der Stamm, der die Mitgift **zahlt**, verschiebt die 3 aus seinen jeweiligen Lagern in den Vorrat und setzt sein erstes auf der Stammtafel verfügbares Stammesmitglied auf den Spielplan.

- Das Stammesmitglied muss auf einem Landfeld mit anderen platziert werden, ohne gegen die allgemeinen Platzierungsregeln zu verstoßen.
- Wenn dies nicht möglich ist (weil die einzigen, die noch übrig sind, Stammesführer in von anderen sind), kann das Stammesmitglied auf ein beliebiges unkontrolliertes Landfeld gesetzt werden.

1 2 3 4

Tindaya hat eine Vielzahl von Regeln und Mechanismen mittlerer Komplexität, die für die jüngsten oder unerfahrensten Spielenden in einem ersten Spiel überwältigend sein können. Für sie ist diese alternative Art des Lernens gedacht: Eine Kampagne mit 3 Spielen, in der die verschiedenen Elemente nach und nach eingebaut werden.

Für die Lernkampagne müssen alle Spielplanteile auf die schwarzen Seiten gelegt werden (Schritt 1.1 der Vorbereitung) sowie die Ereigniskarten und Missionsanforderungen mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gewählt werden (Schritt 3 der Vorbereitung).

SPIEL 1 - ANKUNFT AUF DER INSEL

Zweck: Macht euch mit den Stamm- und Handwerkstafeln, Aktionen, Opfergaben und Ereignissen am Ende des Zeitalters vertraut.

- Dies ist ein Spiel für das erste Zeitalter, also legt nur die Ereigniskarte mit dem Symbol auf Tindaya.
- Da dieses Spiel im Modus **Bündnis** gespielt wird, wendet ihr die Regeln an, die mit dem Symbol umrahmt sind, und ignoriert die Regeln, die mit umrahmt sind (diese gelten nur im Modus **Herrschaft**).
- In Schritt 2 der Vorbereitung verwendet ihr folgende Stämme: Agana (1 oder mehr Spielenden), Majos (2 oder mehr), Arucas (3 oder mehr) und Ezero (4).
- In Schritt 4 der Vorbereitung platziert ihr den gesamten Tierbestand in der Wildnis und ignoriert dabei die Regel, die den Tierbestand je nach Anzahl der Spielenden begrenzt.
- Ignoriert die Abschnitte des Regelbuchs, die mit den Symbolen ②, ③ oder ④ gekennzeichnet sind.



Ziel des Spiels: Zusätzlich zu den Überlebensvoraussetzungen:

1. Alle Spielenden müssen mindestens ein neues Handwerk erlernt haben.
2. Das anfängliche Fort muss zurückerobert werden.

SPIEL 2 - DIE GÖTTER SIND ZORNIG

Zweck: Einführung in die Konzepte der Seherinnen, des Abfalls, der Beschränkungen in der Wildnis und des Höhlenbaus.

- Dieses Spiel hat 2 Zeitalter. Legt die Ereigniskarten und auf Tindaya.
- Das Spiel wird erneut im Modus **Bündnis** und mit denselben Stämmen wie in Spiel 1 gespielt.
- Ignoriert die Abschnitte des Regelbuchs, die mit den Symbolen ③ oder ④ gekennzeichnet sind.



Ziel des Spiels: Zusätzlich zu den Überlebensvoraussetzungen:

1. Alle Spielenden müssen alle 4 Handwerke erlernen.
2. Alle Spielenden müssen mindestens 1 Erfindung der zweiten Stufe entwickeln.

SPIEL 3 - DIE GNADE DER GÖTTER

Zweck: In eurem ersten Spiel im Modus **Herrschaft** ernt ihr, wie die Prioritätsreihenfolge funktioniert, lernt die Solidaritätspunkte, die Erschöpfung der Rohstoffe auf den Inseln und die Mehrheiten kennen.

- Dieses Spiel hat 3 Zeitalter.
- Übernehmt die Regeln des Modus **Herrschaft**, die mit umrahmt sind und ignoriert die Regeln mit dem Symbol für den Modus **Bündnis**.
- Ignoriert die Abschnitte des Regelbuchs, die mit Symbol ④ gekennzeichnet sind.



Ziel des Spiels: Die normalen für diesen Modus, wie auf S. 21 angegeben.

Nach diesen 3 Spielen wird das 4. Spiel alle Regeln enthalten.

Die neuen Aspekte sind mit dem Symbol ④ gekennzeichnet. Dazu gehören die komplexen Ereigniskarten, Missionen, allgemeine und geheime Ziele und die verschiedenen Varianten.

TROPISCHER STURM

Die Brise weicht einem heftigen Wind, dann Regen und schließlich ein Sturm, wie kein anderer.

Entfernt die Fischereisiedlungen und Lehmplättchen von allen Inseln in seinem Auswirkungsbereich. Alle 🏠 in diesen Siedlungen sterben. Terrains mit einer Mauer oder andere 🌍 sind nicht betroffen. Ihr könnt eine Siedlung retten, indem ihr ein Schutz-Idol ausgeben.

TORNADO

Ein Strudel steigt von den Wolken herab und tanzt auf dem Wasser. Oh Moneiba, wie schön er ist! Dann erreicht er das Land und zerstört alles auf seinem Weg.

Entfernt alle Herden von den Inseln im Auswirkungsbereich. Alle 🐑 und 🐷 auf diesen Inseln sterben.

Entfernt alle Kanus, die an diese Inseln angrenzen.

Herden mit einer Mauer sind nicht betroffen. Ihr könnt eine Herde retten, indem ihr ein Schutz-Idol ausgeben.

HEUSCHRECKENPLAGE

Riesige braune Kugeln bewegen sich über das Meer auf die Insel zu. Sobald sie Land erreichen, verwandeln sie sich in Millionen von unersättlichen Insekten.

Entfernt alle Getreidefelder auf den Inseln im Auswirkungsbereich. Es gibt keine Auswirkungen für die Bevölkerung.

Vermeidet dies, indem ihr die Heuschrecken verbrennt. Gebt für jede zu schützende Siedlung Ressourcen für Brennmaterial aus, um Feuer zu erzeugen (2 Einheiten Holz, Gülle oder Stroh).

Weder Mauern noch Idole schützen vor einer Heuschreckenplage.

Stand eine Mauer auf der 🌍 die verschwindet, bleibt die Mauer auf dem Wald darunter stehen.

PIRATEN

Blutrünstige Männer tauchen aus dem Nichts auf, durchstreifen die Insel und entführen unsere Stammesmitglieder. Sie werden in einem fremden Land verkauft, als wären sie Vieh.

Alle 🏠 auf den Inseln im Auswirkungsbereich sterben. Die Tiere von verlassenem 🌍 fliehen in die Wildnis. Es gibt keine Auswirkungen für 🐑.

Ihr dürft für jeden 🏠, den ihr retten wollt, 1 Waffe ausgeben (Hörner oder Obsidian).

Die 🏠 auf Landfeldern ohne 🌍 oder auf 🌍 mit Mauern sind nicht betroffen. Ihr könnt ein Schutz-Idol ausgeben, um 1 🌍 zu schützen.

SAN BORONDON (MAGISCHE 8. KANARISCHE INSEL)

Ein dichter Nebel steigt über Hängen und Wiesen auf, bis er die gesamte Insel bedeckt und sie verschwinden lässt. Sie wird für Jahre, Jahrzehnte ... oder vielleicht für immer verborgen bleiben.

Alle Inseln innerhalb des Auswirkungsbereichs verschwinden. Entfernt 🏠, 🌍, 🐑, 🐷, 🐑, 🐷, Terrain und Mauern von diesen Inseln und legt sie in den Vorrat.

! Betroffene Vulkane verschwinden ebenfalls, d.h. es werden dort künftig auch keine Figuren mehr platziert, ganz so als würde die Katastrophe nicht stattfinden. Deckt jeden betroffenen Vulkan mit Meer (Rückseite der Gebirge) ab, um dies anzuzeigen.

WALDBRAND

Entstanden durch einen Blitz und angefacht durch den Wind, breiten sich die Flammen schnell aus. In nur wenigen Stunden verzehrt ihr Hunger alle Bäume auf der Insel.

Entfernt Schweinefarmen und Holzplättchen von den Inseln im Auswirkungsbereich. Alle 🐷 und 🏠 auf diesen Inseln sterben. Weder Mauern noch Idole schützen vor einem Waldbrand. Stand eine Mauer auf der 🌍 die verschwindet, bleibt die Mauer auf dem Wald darunter stehen.

GUAYOTA (DÄMON AUS DER MYTHOLOGIE DER GUANCHEN)

Der im Vulkan lebende Dämon, kommt heraus, um ewige Dunkelheit zu bringen. Nur die, die am Eingang zu seinem Zuhause um Gnade betteln, überleben.

Alle 🏠 auf Inseln im Auswirkungsbereich sterben, außer sie stehen auf einem Vulkan.

Daie Tiere von verlassenem 🌍 fliehen in die Wildnis. Es gibt keine Auswirkungen für 🐑, da sie nicht an Guayota glauben.

Weder Mauern noch Idole schützen vor Guayota.

TIBICENA (KREATUR AUS DER MYTHOLOGIE DER GUANCHEN)

Sie sehen aus wie Hunde ... bis sie sich auf ihre Hinterbeine stellen und wie Menschen laufen. Diese monströsen Bestien erscheinen in der Nacht und nur Blut stillt ihren Durst.

Alle 🐑 und 🐷 auf Inseln im Auswirkungsbereich sterben. Außerdem stirbt die Hälfte (abgerundet) des Tierbestandes der Wildnis. Legt die betroffenen 🐑 und 🐷 in den Vorrat.

🌍 mit Mauern sind nicht betroffen. Ihr könnt ein Schutz-Idol ausgeben, um den Tierbestand von 1 🌍 zu schützen.

DÜRRE

Nicht ein Tropfen Regen, nicht eine Wolke am Himmel. Womit haben wir dich beleidigt, Acoran? Warum bist du so wütend?

Entfernt alle Getreidefelder auf den Inseln im Auswirkungsbereich. Alle 🏠 auf diesen Siedlungen sterben.

Ihr könnt die Auswirkungen vermeiden, indem ihr düngt: Gebt für jede 🌍 die ihr retten wollt, 1 Gülle aus.

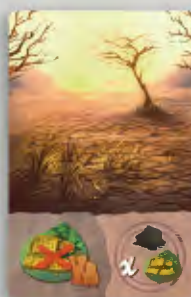
Weder Mauern noch Idole schützen vor einer Dürre. Stand eine Mauer auf der 🌍 die verschwindet, bleibt die Mauer auf dem Wald darunter stehen.

ERDBEBEN

Die Vögel fliehen in Schwärmen, als wüssten sie, dass etwas Schreckliches kommt. Dann spielt das Vieh verrückt, und schließlich brüllt der Berg, öffnet sich und verschluckt alles.

Entfernt alle Ziegenherden von den Inseln im Auswirkungsbereich. Alle 🐑 und 🏠 auf diesen Inseln sterben. Entfernt alle Minerale von den betroffenen Inseln.

Weder Mauern noch Idole schützen vor einem Erdbeben. Stand eine Mauer auf der 🌍 die verschwindet, bleibt die Mauer auf dem Gebirge darunter stehen.



- ! Erinnerung
! Wenn sie sterben ...
- 🏠 kommen in den Vorrat.
 - 🐑 & 🐷 kommen in den Vorrat (nicht in die Wildnis).
 - 🏠 werden aus dem Spiel entfernt.



AGANA

Dieser Stamm von Reisenden kann bei jeder Erkundungsaktion bis zu 4 Bewegungen ausführen (statt 3).

Außerdem beginnen sie das Spiel mit 1 Kanu, das als Teil einer Meeresbewegung auf dem Spielplan platziert werden kann.

ARUCAS

Diese Meistererfinder können ihre Erfindungen der zweiten Stufe mit einem Rohstoff weniger (ihrer Wahl) entwickeln.



ECERO

Diese Bergbewohner finden immer 1 zusätzliches Obsidian, wenn sie ein Mineralplättchen (normal oder vulkanisch) sammeln.

JANDIA

Erfahrene Händler, die auf dem Kunsthandwerkermarkt einkaufen, reduzieren die Kosten um 1 Ressource ihrer Wahl.

Z. B.: **David** möchte eine Schutzmauer-Karte kaufen. Er wählt die Karte, die 1 Stein, 1 Gülle und 1 Lehm kostet. Er zahlt jedoch nur 1 Stein und 1 Gülle.



MAJOS

Dieser fromme Stamm kann einmal pro Zeitalter Opfergaben erbringen, ohne einen Aktionsmarker auszugeben oder einen Stammesführer auf einem Vulkan zu haben. Dabei kann er 1 zusätzliche der angegebenen Ressourcen aus dem Vorrat beisteuern. Dies verbraucht keinen Aktionsmarker, zählt jedoch als eine der beiden Aktionen, die pro Runde durchgeführt werden dürfen.

Dreht die Stammkarte nach Benutzung auf die Rückseite und erst zu Beginn des nächsten Zeitalters wieder auf die Vorderseite.

Beispiel: **Alex** hat 1 Feige und 2 Obsidian. Er nutzt seine Stammkarte als Aktion und erbringt die Feige und das Obsidian als Opfergabe. Anschließend legt er 1 weitere Feige aus dem Vorrat auf das Feld für die Feigen auf der Opfergabekarte.

! Entferne diese Karte im Solospiel.



ORONE

Diese erfahrenen Fischer beginnen mit einer zusätzlichen Fischerei-Erfindung:

Das Salzfass sofern dies noch nicht erfunden wurde, oder andernfalls der Räucherofen. Die zugehörigen Zylinder kommen in das Aktionslager.

Bei jeder Produktion in diesem Handwerk, erhält der Stamm 1 zusätzliches Salz.

Beginnt die spielende Person das Spiel nicht mit diesem Handwerk, so muss sie stattdessen eine andere Stammkarte zufällig ziehen.

TAORO

Diese erfahrene Landwirte beginnen mit einer zusätzlichen Ackerbau-Erfindung:

Der Pflug sofern dieser noch nicht erfunden wurde, oder andernfalls die Handdrehmühle. Die zugehörigen Zylinder kommen in das Aktionslager.

Bei jeder Produktion in diesem Handwerk, erhält der Stamm 1 zusätzliches Stroh.

Beginnt die spielende Person das Spiel nicht mit diesem Handwerk, so muss sie stattdessen eine andere Stammkarte zufällig ziehen.



TEDOTE

Dieser fruchtbare Stamm beginnt mit einem vierten Stammesmitglied auf dem Spielplan (das auf eine der ersten Siedlungen gesetzt werden muss).

Außerdem ist seine zweite Höhle zu Beginn bereits gebaut, sodass er dessen Zylinder auf das Aktionslager legen muss.



TIHUYA

Sie sind gläubig und formen Idole, um die Götter zu ehren.

Zu Beginn eines jeden Zeitalters, nehmen sie 1 Idol vom Stapel.



ERFINDER

Jeder Stamm muss mindestens die angegebene Anzahl an Erfindungen entwickeln.

Z. B. **und**: Jeder Stamm muss mindestens 5 Erfindungen entwickelt haben.



KRIEGER

Jeder Stamm muss mindestens die angegebene Anzahl an Konquistadoren in seinem Gefängnis haben.

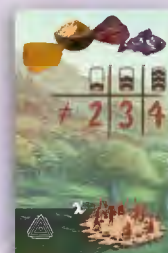
Z. B. **und**: Jeder Stamm muss mindestens 4 Konquistadoren in seinem Gefängnis haben.



ZÜCHTER

Jeder Stamm muss mehr Tiere als die angegebene Anzahl an Tieren in den von ihm kontrollierten Siedlungen haben.

Z. B. **und**: Jeder Stamm muss mindestens 3 Tiere auf seinen Siedlungen haben.



BEVORRATUNG

Jeder Stamm muss mindestens die angegebene Menge an unverderblicher Nahrung verschiedener Art besitzen.

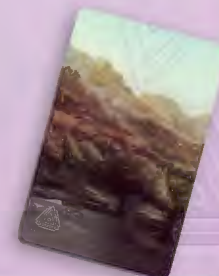
Z. B. **und**: Jeder Stamm muss mindestens 3 verschiedene Arten unverderblicher Nahrung besitzen.



FRUCHTBAR

Jeder Stamm muss mehr haben als angegeben.

Z. B. **und**: Jeder Stamm muss mehr als 4 lebende am Ende des Spiels haben (mindestens also 5).



**SIEDLER**

Besetze das größte zusammenhängende Gebiet mit Ureinwohnern deines Stammes (es ist nicht notwendig, die in diesem Gebiet zu kontrollieren).

Es zählen alle Landfelder (Terrain, und Vulkane).

**DIE WEISEN**

Besitze die Kenntnis über mehr Handwerke als deine Mitspielenden (einschließlich derer, die am Ende des Zeitalters 3 erworben wurden).

**RELIGIÖSE**

Versamle am Ende des Spiels mehr Ureinwohner auf Vulkanen als deine Mitspielenden.

**REISENDE**

Sei **anwesend** (kontrollieren ist nicht nötig) auf mehr Inseln als deine Mitspielenden.

**KONSTRUKTEURE**

Entwickle mehr Erfindungen der zweiten Stufe als deine Mitspielenden.

**ENTDECKER**

Kontrolliere die 2, die am weitesten voneinander entfernt sind. (Zähle die Anzahl Land- und Meeresfelder dazwischen.)

**SPEZIALISTEN**

Kontrolliere die meisten derselben Art.

**STÄDTER**

Kontrolliere die meisten auf der größten Insel oder den größten Inseln (die mit den meisten Landfeldern).

**SAMMLER**

Sei auf so vielen verschiedenen wie möglich **präsent** (du musst diese nicht zwingend kontrollieren). Maximal 4, 1 pro Handwerk.

**LANDBESITZER**

Kontrolliere mehr als deine Mitspielenden.

**ENTFÜHRER**

Spezialfähigkeit: Jedes Mal, wenn du einen Kampf gewinnst, nimmst du 1 besiegten Ureinwohner gefangen. Lege 1 Ressourcenmarker auf die Karte, um festzuhalten, wie viele du gefangen genommen hast.

Hast du einen gefangen, lege ihn in den Vorrat zurück. War es ein, entferne ihn aus dem Spiel. Es können maximal 4 Ressourcenmarker auf der Karte liegen.

Siegbedingung: Du musst am Ende des Spiels mindestens 18 Konquistadoren (hiervon die Ressourcenmarker auf der Karte abziehen) auf dem Spielplan haben.

**MISSIONAR**

Spezialfähigkeit: Jedes Mal, wenn du einen Kampf gewinnst, bekehrst du 1 der besiegten Ureinwohner deines Gegners zu einem. Entferne den Ureinwohner vom Spielplan (und lege ihn in den Vorrat der besitzenden Person zurück, wenn es sich um einen handelt) und ersetze ihn durch 1.

Siegbedingung: Du musst am Ende des Spiels mindestens 20 Konquistadoren auf dem Spielplan haben.

**RETTER**

Spezialfähigkeit: Jedes Mal, wenn du einen Kampf gewinnst, befreist du die Konquistadoren aus dem Gefängnis des besiegten Stammes. Stelle sie auf das Terrain, auf dem du den Kampf gewonnen hast.

Wenn du mehrere Stämme in einem Kampf besiegst, befreist du die Konquistadoren nur aus 1 ihrer Gefängnisse (du kannst wählen, welches).

Siegbedingung: Du musst am Ende des Spiels mindestens 17 Konquistadoren auf dem Spielplan haben.

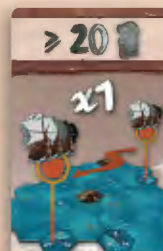
**ANFÜHRER**

Spezialfähigkeit: Unmittelbar nachdem die spielende Person zum Verräter wurde, muss sie 1 vom Spielplan wählen und ihn zum Anführer machen, indem sie den durch 1 ihrer früheren Farbe ersetzt.

Der Anführer muss unter allen Umständen geschützt werden!

Er erhält außerdem 1 Kanu, das er im Rahmen einer Meeresbewegung ins Spiel bringen kann.

Siegbedingung: Du musst am Ende des Spiels mindestens 14 Konquistadoren auf dem Spielplan haben, **von denen 1 ein Anführer sein muss.**

**ABGESANDTER**

Spezialfähigkeit: Als deine letzte Aktion des Spiels darfst du 1 Schiff von einem Abgrund auf einen anderen Abgrund versetzen. Dafür musst du keinen Aktionsmarker einsetzen.

Siegbedingung: Du musst am Ende des Spiels mindestens 20 Konquistadoren auf dem Spielplan haben.

Solidaritätspunkte erhält oder verliert der Stamm, der ...

KONTROLLIERTE SIEDLUNGEN

... die meisten 🌍 der angegebenen Art kontrolliert.



UNVERDERBLICHE NAHRUNG

... die meiste unverderbliche Nahrung der angegebenen Art besitzt.



EINFACHE ERZEUGNISSE

... die meisten Ressourcen der angegebenen Art besitzt.



BEVÖLKERUNG

... mit den wenigsten 🧑 (nicht 🧑), den wenigsten 🏠 im Gefängnis oder den wenigsten 🐷 oder 🐏 in von ihm kontrollierten Siedlungen.



ANDERE

... mit den wenigsten Idolen (ausgespielt bzw. nicht ausgespielt, wobei verkaufte nicht hinzuzählen) oder den wenigsten Kunsthandwerkermarktkarten.



AUTOR: Lolo González

ILLUSTRATOR: Javier G. "Inkgolem"

REDAKTION & REGELWERK: Diego Martínez

3D MODELLIERUNG: Mimic Box

GRAFISCHE UNTERSTÜTZUNG: Adolfo Martínez

SPANISCHE REGELWERKSÜBERARBEITUNG: Susana Escribano Cuesta

ENGLISCHE REGELWERKSÜBERARBEITUNG: Kevin Callahan, Crocetta Rubino und Olav Fakkeldij

REGELWERKSLAYOUT: Ana Conde

REGELWERKSTESTER: Jorge Araya Lobo, Juan "Hombrepollo" Barroso, Víctor Bello de Valle, Pedro J. Belmonte Vera, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza, Daniel Kelevras, Rafa Miguélez, Ramón Pastor und Konstantin Wöbking.

TESTSPIELER: Alejandro und Álvaro Adrada, Paloma Jiménez, Rubén Nieto und Abraham Sánchez.

MITTEILUNG DER ENTWICKLER

Wir sind Maria del Carmen Cruz, der Kuratorin des Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria, sehr dankbar für ihr enormes Wissen, ihre Geduld und ihre Bereitschaft, unsere Unklarheiten über die Ureinwohner der Kanaren zu beseitigen.

Wir möchten uns auch bei Rafael Bermejo, Nacho García, Álvaro und Isabel González, Alejandro Jaramillo, Rubén Martín, Domingo Melián, Fernando Nieto, Eugenio Pérez, Lydia Peris, Alberto Sendín und David Vidal für ihre Beiträge bedanken, die dieses Projekt mitgestaltet haben.

Tindaya wäre nicht möglich gewesen ohne die Hilfe zahlreicher Freunde und Brettspielvereine, die mir selbstlos ihre Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt haben, um das Spiel mit ihren Mitgliedern zu testen. Insbesondere meine Freunde von den Vereinen "ACV El Anillo Único", "Juegos Comuneros" aus Valladolid und "Asociación Noctis" aus Gran Canaria

Der Autor möchte die wichtige Arbeit des Zenobia Board zur Förderung historischer Spiele würdigen, insbesondere die Mentoren, die mir geholfen haben, verschiedene Aspekte des Projekts zu skizzieren: Iván Cáceres, Peter Perla und Falcon Arendell.

Ich bin sehr dankbar für die ständige Unterstützung von Julianne Bierwirth, meiner Mentorin aus dem "Tabletop Mentorship Program", und Mike Belsole und Grace Kendall, die immer bereit sind, neuen Designern auf ihrem Weg zur Veröffentlichung ihrer Projekte unter die Arme zu greifen.

Und schließlich an die Kollegen der "Asociación Ludo" und unsere Freunde bei "Conexion Games".

Deutsche Ausgabe von Taverna Ludica Games

TAVERNA LUDICA GAMES
 Osterfeldstraße 14
 26605 Aurich
www.tl-games.de

RED MOJO GAMES S.L.
www.redmojo.es



Das Symbol unten rechts auf der Karte zeigt an, wann sie gespielt werden darf.



Darf im Ereignisschritt gespielt werden

Darf in der Aktionsphase gespielt werden

Muss am Ende des Spiels gespielt werden



PRODUKTIONS-IDOL (x2)

Führe 1 einfache Produktionsaktion für ein dir bekanntes Handwerk durch. Das entspricht dem Platzieren eines auf die Aktion.

Es wird kein Aktionsmarker benötigt. Kann auch verwendet werden, wenn bereits ein Aktionsmarker auf der Aktion liegt.

SCHUTZ-IDOL (x2)

Schütze **einmal** 1 Landfeld vor einer Katastrophe, die die Mauer zur Verteidigung zeigt. Du musst dabei anwesend sein. Der Schutz gilt nicht gegenüber Vulkanausbrüchen oder Tsunamis.

Es kann auch 1 Angriff auf einem Landfeld abwehren, bei dem du anwesend bist.

Es werden keine Waffen benötigt. Du erhältst keine Solidaritätspunkte (★) und kannst keine Konquistadoren gefangen nehmen. Es kann nur zur Verteidigung und nicht zur Rückeroberung eines Terrains eingesetzt werden.



ZORN DER GÖTTER-IDOL (x1)

Senke den Zornmarker 1 Gottes deiner Wahl um 1 Stufe. Zur Belohnung erhältst du 1 Idol vom Stapel.

Wenn beide Zornmarker auf der niedrigsten Stufe der Zornesleisten stehen, kannst du die Karte spielen, um 1 zusätzliches Idol zu erhalten.

OPFERGABEN-IDOL (x3)

Sieh dir an, welcher Gott auf der Karte abgebildet ist (wähle 1, falls beide abgebildet sind).

Wähle 1 der Ressourcen, die auf der Opfergabenkarte abgebildet sind, und erbringe sie, indem du Ressourcen aus deinem Vorrat dorthin versetzt, bis du das Maximum erreicht hast (so viele wie Spielende).



STANDORT-IDOL (x1)

Versetze die Figur von Acoran oder Moneiba auf einen anderen Vulkan und ändere so den Ort der Katastrophe.



BEWEGUNGS-IDOL (x1)

Führe 1 einzelne Erkundungsaktion durch. Entspricht dem Platzieren eines auf dem Aktionsfeld.

Dabei wird kein Aktionsmarker verbraucht.

FRUCHTBARKEITS-IDOL (x2)

Vermehre deine Stammesmitglieder oder deine Tiere nach den üblichen Regeln (S. 16).

Dies geschieht zusätzlich zu dem normalen Vermehrungsschritt, der am Ende des Zeitalters stattfindet.



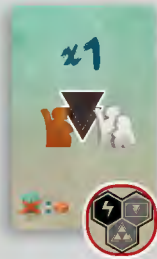
SCHIFFBRUCH-IDOL (x1)

Entferne 1 Schiff deiner Wahl und verhindere damit dessen Angriff am Ende des Zeitalters.



ROHSTOFF-IDOL (x1)

Entferne bis zu 2 Rohstoffplättchen aus deinen Lagern (vom gleichen oder verschiedenen Typen).



LERN-IDOL (x1)

Erlerne jetzt 1 Handwerk. Wenn du das Idol benutzt, muss sich einer deiner Stammesführer in einer des zu lernenden Handwerks befinden, zusammen mit einem Ureinwohner, der es kennt. Es ist nicht notwendig, bis zum Ende des Zeitalters dort zu bleiben.

Versetze den Würfel vom auf dein Aktionslager.

Wie du diese Karten kaufen kannst, erfährst du auf S. 15.



GROßES GEFÄß (x1)

Diese Karte ermöglicht dir unbegrenzte Lagerkapazitäten für alle deine Gefäße. Am Ende des Zeitalters muss der Stamm, dem das große Gefäß gehört, keine Ressourcen mehr auf den Abfall legen.



SCHUTZMAUER (x2)

Platziere 1 Mauer auf einem Landfeld (mit oder ohne) , auf dem du anwesend bist.

Sie schützt es vor Angriffen der Konquistadoren und vor den Katastrophen, die mit dem Mauersymbol gekennzeichnet sind.

Einmal platziert, kann sie nicht mehr bewegt werden, und ihr Schutz bleibt bestehen, bis das Landfeld verschwindet (z. B. durch einen Vulkanausbruch oder einen Tsunami).

Die Mauer wehrt Angriffe von Konquistadoren ab, erlaubt aber nicht deren Gefangennahme und gewährt auch keine Solidaritätspunkte (★).



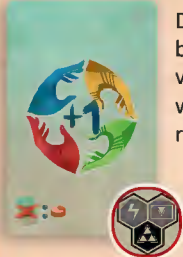
IDOLE (x4)

Nimm 1 Idol vom Kartenstapel.



SOLIDARITÄTS-IDOL (x4)

Diese Karte bleibt bis zur Endwertung verborgen und gewährt dann 1 Solidaritätspunkt.



ABBRUCH-IDOL (x1)

Wähle 1 geheimes Ziel irgendeiner spielenden Person und wirf es zusammen mit dem zugehörigen Wertungsplättchen ab, ohne es anzuschauen



VISIONS-IDOL (x1)

Schaue dir 1 geheimes Ziel einer Mitspielenden Person an. Optional kannst du deren Punktemarker mit 1 deiner eigenen tauschen.

