RECALL

Ein Strategiespiel für 1-4 Kulturschaffende ab 12 Jahren
von Kristian A. Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund und Kjetil Svendsen



Kulturen entstehen und vergehen. Jetzt ist deine Zeit gekommen. Nutze die Weisheit deiner Vorfahren. Erkunde das Land, gestalte es und führe deinen Stamm in die Zukunft.

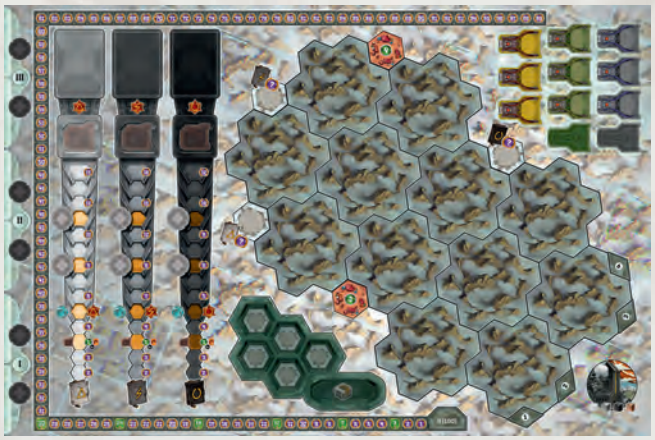
Doch alles Leben ist vergänglich, nichts währt ewig. Andere werden dieses Land bewohnen, lange nachdem du wieder gegangen bist.

Welches Vermächtnis hinterlässt du deinen Nachfolgern, damit sie sich an dich erinnern werden?

INHALTSVERZEICHNIS

Allgemeines Spielmaterial 2
Persönliches Spielmaterial 3
Stammesmaterial 3
Allgemeine Spielvorbereitung 4
Persönliche Spielvorbereitung 6
Vorbereitung der Stämme 7
Wichtige Spielelemente 7
  Kristalle 7
  Stammesfiguren 7
  Punkte und Boxverstärker 8
  Wissensleisten 8
  Übersicht der Gebietsfelder 9
Ziel des Spiels 9
Allgemeiner Spielablauf 9
  Standardrunden 9
  Spezialrunden 10
  Schlusswertung 10
1 Modul einsetzen 10
Alle Module zurücksetzen 10
Freie Aktionen 11
Aktionsboxen 12
Erkundung 12
Bewegung 13
  Reliktsteine 13
Ausbau 14
  Ausgrabung 14
  Bau eines Bauwerks 14
    Speicher 15
    Werkstatt 15
    Denkmal 15
Ende des Spiels 16
  Pfadkarten-Wertung 16
  Zielkarten-Wertung 17
  Ressourcen-Wertung 17
Besondere Ausrüstungen 17
Stämme 18
Solospiel 19
Varianten 19
Symbol-Übersicht 20
Impressum 20

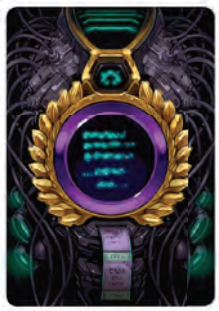
ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



1 Spielplan



6 Pfadkarten



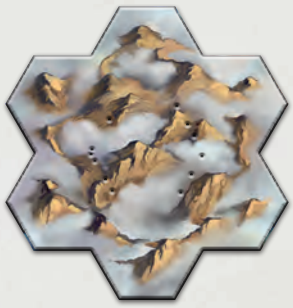
10 Zielkarten



14 Stammeskarten



1 Zeittafel



12 Gebietsplättchen



8 Denkmalplättchen



12 Bonusplättchen
(6× hell, 6× dunkel)



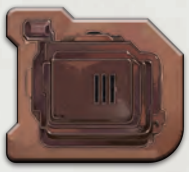
24 Boxverstärker



24 Kassetten



42 Module
(15× gelb, 15× grün, 12× grau)



18 Ausrüstungen



1 Zeitmarker



28 Reliktsteine
(je 7× weiß, grau, schwarz, braun)



27 Energiesteine
(je 9× weiß, grau, schwarz)



40 Kristallmarker

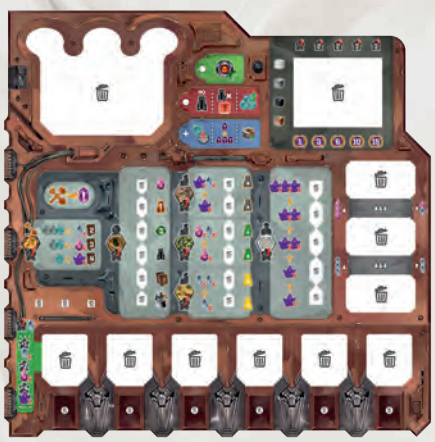


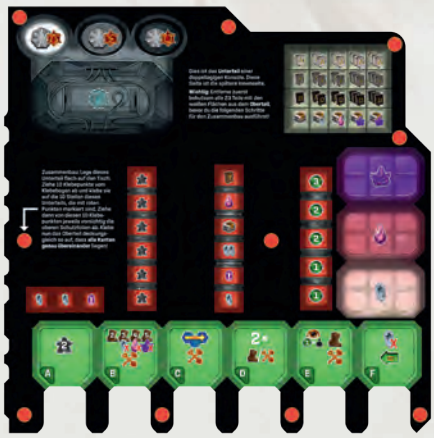
24 grüne Hilfsmarker



1 Beutel

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL





4 doppellagige Konsolen
(vor dem Zusammenbau: 4× Oberteil, 4× Unterteil)

1 Klebebogen mit 40 doppelseitigen Klebepunkten
(ohne Abbildung)



8 Startmodule (weiß)



12 Ahnenmarker
(je 3× blau, lila, rot, gelb)



24 Speicher
(je 6× blau, lila, rot, gelb)



24 Werkstätten
(je 6× blau, lila, rot, gelb)



20 Denkmäler
(je 5× blau, lila, rot, gelb)



16 Energiesteine
(je 4× blau, lila, rot, gelb)



28 runde Marker
(je 7× blau, lila, rot, gelb)



56 Stammesfiguren
(je 14× blau, lila, rot, gelb)



12 große Stammesfiguren
(je 3× blau, lila, rot, gelb)

STAMMESMATERIAL



4 Flöße (Finder)
(je 1× blau, lila, rot, gelb)



9 Inselplättchen (Enterin)



9 Ringplättchen (Nordwind)



9 Schweineställe (Dorian)



10 Schweine (Dorian)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG



1 Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche.



2 Mischt alle 6 **hellen Bonusplättchen** und legt sie **offen** auf ihre 6 Plätze neben den 3 **Wissensleisten**.



3 Mischt alle 6 **dunklen Bonusplättchen** und legt sie **offen** auf ihre 6 Plätze entlang der linken Spielplanseite.



4 Mischt alle 6 **Pfadkarten** und legt je 1 links neben die 6 Felder auf der linken Spielplanseite.

Spielt jemand von euch die erste Partie, dann verwendet nur die A-Seiten der Pfadkarten. In weiteren Partien könnt ihr A-Seiten und B-Seiten in beliebiger Kombination auslegen.



5 Mischt alle 8 **Denkmalplättchen** und legt 5 davon **offen** auf ihre Plätze. Legt die übrigen 3 in die Schachtel zurück; ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



6 Mischt alle 24 **Kassetten** und legt sie **verdeckt** auf ihren Platz.



7 Sortiert alle 24 **Boxverstärker** und bildet für jeden Buchstaben (A-F) einen Stapel. (Es ist egal, welche Seiten nach oben zeigen.) Legt je 1 **zufälligen** Stapel unterhalb des Spielplans unter die 6 **grünen Boxfelder** der Punktleiste.



8 Sortiert alle 42 **Module** (ohne die 8 Startmodule) zunächst nach Farben. Sortiert dann alle **gelben** Module nach ihrer Art und legt sie als 3 **offene** Stapel auf ihre Plätze oben rechts auf dem Spielplan. Mischt alle **grünen** Module und bildet daraus einen **verdeckten** Stapel; wiederholt dasselbe mit allen **grauen** Modulen und legt dann beide Stapel auf ihre Plätze. Deckt von beiden Stapeln je 3 Module auf und legt sie **offen** auf ihre Plätze daneben. Alle offen ausliegenden Module gelten als **Auslage**.



9 Legt 4 **Reliktsteine**, je 1 von jeder Farbe, auf das runde Feld unten rechts.

10 Legt die übrigen 24 **Reliktsteine** sowie alle 27 **Energiesteine** in den Farben Weiß, Grau und Schwarz in den Beutel.





11 Legt die 2 **Startgebietsplättchen** (Rückseiten mit „S") **offen** und in **zufälliger** Orientierung auf ihre Plätze unten rechts (neben den kleinen mit 1-4 nummerierten rautenförmigen Startfeldern).

*Bei **2 Personen** und im **Solospiel**: Legt das Gebietsplättchen neben den Startfeldern 3 und 4 **verdeckt** aus.*



Mischt die übrigen 10 **Gebietsplättchen** und legt sie **verdeckt** auf ihre Plätze.



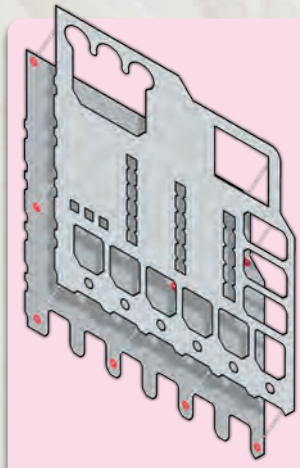


12 Füllt die Startgebiete wie folgt: Legt auf jedes **Reliktfeld** (Feld mit abgebildetem Reliktstein) **je 1 Reliktstein**, den ihr **zufällig** aus dem Beutel zieht. Legt auf jede **Ausgrabungsstätte** (Feld mit abgebildeter Schaufel) **je 3 Energiesteine**, die ihr **zufällig** aus dem Beutel zieht.



13 Legt alle **Stammesmaterialien** (10 Schweine, 9 Schweineställe, 9 Inselplättchen, 4 Flöße, 9 Ringplättchen) vorerst beiseite; ihr benötigt sie nur dann, wenn der entsprechende Stamm ins Spiel kommt.





Vor eurer ersten Partie: *Baut die 4 doppellagigen* ***Konsolen*** *mithilfe der doppelseitigen* ***Klebepunkte*** *zusammen.* ***Befolgt dazu unbedingt die Anweisungen auf den schwarzen Innenseiten der Konsolen!***



PERSÖNLICHE SPIELVORBEREITUNG

A Nimm dir 1 **Konsole** und lege sie vor dir aus. Wähle 1 **Farbe** (Blau, Lila, Rot, Gelb) und nimm dir alle **Persönlichen Spielmaterialien** dieser Farbe.



B Verteile deine 4 **Energiesteine**: Lege 1 in dein **Energiedepot** oben auf deiner Konsole und die übrigen 3 auf ihre 3 Felder neben den **Wissensleisten** auf dem Spielplan.



C Verteile deine 7 **runden Marker** auf dem **Spielplan**: Lege 1 auf Feld „0 (100)" der **Punktleiste**, je 1 auf die 3 Startfelder der **Wissensleisten** (Buchsymbol) und je 1 auf die 3 **Pfadfelder I, II, III** neben den Pfadkarten (zwischen den dunklen Bonusplättchen).



D Lege deine 3 **Ahnenmarker** auf ihre entsprechenden Felder oben in deiner Konsole.

E Platziere deine **Bauwerke** im mittleren Bereich deiner Konsole:



6 Speicher - linke Spalte

6 Werkstätten - mittlere Spalte

5 Denkmäler - rechte Spalte

F Lege 10 **Kristallmarker**, 6 **grüne Hilfsmarker**, 14 **Stammesfiguren**, 3 **große Stammesfiguren** und 2 **Startmodule** neben deine Konsole als **Vorrat**.

G Lege 3 der **Kristallmarker** in das unterste Feld deines **Kristalldepots** (mit dem weißen Symbol).

H Mischt alle 10 **Zielkarten** und teilt 2 an jede Person aus. Legt die übrigen Zielkarten in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen; ihr benötigt sie in dieser Partie nicht. Haltet eure beiden Zielkarten geheim.



I Bestimmt auf beliebige Weise eine **Startperson**. Bist du die Startperson, lege die **Zeittafel** neben deine Konsole und platziere den **Zeitmarker** dort auf dem ersten Feld „1".

J Die Startperson platziert 3 eigene **Stammesfiguren** neben den Startgebieten auf dem rautenförmigen **Startfeld** 1. Die nächste Person im Uhrzeigersinn platziert 3 Stammesfiguren auf Startfeld 2 usw.

Für Abweichungen im Solospiel siehe S. 19.

VORBEREITUNG DER STÄMME

K Mischt alle 14 **Stammeskarten** und legt 1 mehr **offen** aus als Personen mitspielen. Mischt alle 18 **Ausrüstungen** und legt je 1 **offen** an jede ausliegende Stammeskarte an. (Legt die übrigen Stammeskarten und Ausrüstungen kurz beiseite; ihr benötigt sie gleich noch.)

Beginnend mit der Person rechts von der Startperson, **gegen den Uhrzeigersinn** folgend, wählt ihr alle nacheinander aus dieser Auslage je 1 Stammeskarte und die daran angelegte Ausrüstung. Lege deinen Stamm und deine Ausrüstung offen links an deine Konsole an. (Legt die restliche Stammeskarte und Ausrüstung zu den übrigen.)

Spielt jemand von euch die erste Partie, könnt ihr stattdessen auch an jede Person zufällig je 1 Stammeskarte und 1 Ausrüstung verteilen.



L Mischt alle übrigen Stammeskarten und legt je 1 **verdeckt** auf die 3 Stammesfelder oben an den Wissensleisten. Dies sind die **Stämme der Ahnen**. Legt die übrigen Stammeskarten in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen; ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



M Mischt alle übrigen Ausrüstungen und legt je 4 verdeckt als Stapel auf die 3 Ausrüstungsfelder oben an den Wissensleisten. Dies sind die **Ausrüstungen der Ahnen**. Legt die übrigen Ausrüstungen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen; ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Alternativ könnt ihr die Stämme und Ausrüstungen der Ahnen über die digitale Companion-Web-App bestimmen. Darin könnt ihr Stämme entdecken, die bereits gespielt wurden, und eure eigenen Stämme archivieren. Registriert eure Stämme und schon seid ihr startbereit.

***Achtung:** Die Companion-Web-App ist nur in englischer Sprache verfügbar!*

recallcompanion.com

WICHTIGE SPIELELEMENTE

KRISTALLE



Kristalle sind eine wichtige **Ressource**. Es gibt sie in 3 Arten: weiß, rosa, lila. Wenn du 1 Kristall **erhältst**, nimm 1 **Kristallmarker** aus dem Vorrat und lege ihn in den passenden Bereich deines **Kristalldepots** (weiß, rosa, lila) in deiner Konsole.



Um 1 Kristall zu **zahlen**, lege 1 entsprechenden Kristallmarker aus deinem Depot in den Vorrat zurück.



Der abgebildete Effekt erlaubt dir, 1 Kristall zu **verbessern**. Bewege dazu 1 Kristallmarker in deinem Depot um 1 Bereich nach **oben**, also entweder von weiß nach rosa oder von rosa nach lila.

Wichtig: Am Ende deines Zugs darfst du von allen 3 Kristallarten **höchstens je 6 Stück** in deinem Depot behalten *(siehe S. 11 „Freie Aktionen - Kristalle umtauschen")*.

***Hinweis:** Die Kristallmarker gelten als unbegrenzt und als allgemeiner Vorrat. Solltest du nicht genügend haben, verwende ungenutzte Marker von anderen Personen oder verwende Hilfsmittel aus einem anderen Spiel oder dem Haushalt.*

STAMMESFIGUREN



Stammesfiguren sind eine weitere wichtige Ressource. Du benötigst sie, um verschiedene **Aktionen auf dem Spielplan** auszuführen. Wenn du 1 neue Stammesfigur **erhältst**, musst du diese auf einem **Feld** platzieren, auf dem du **Präsenz** hast oder auf deinem **Startfeld**.

Präsenz: Du hast Präsenz auf einem Feld, wenn sich **mindestens 1 Stammesfigur und/oder 1 Bauwerk deiner Farbe** darauf befindet.



Um 1 Stammesfigur zu **entfernen**, lege sie vom Spielplan in den Vorrat zurück.

Du kannst deine großen Stammesfiguren als Platzhalter für 3 kleine Stammesfiguren verwenden. Diese darfst du jederzeit umtauschen (3 kleine = 1 große).

***Hinweis:** Deine Stammesfiguren sind begrenzt. Solltest du 1 Stammesfigur erhalten, aber es befindet sich keine in deinem Vorrat, kannst du keine neue Figur einsetzen. Du darfst aber generell jederzeit Stammesfiguren vom Spielplan in den Vorrat zurücknehmen. So kannst du quasi eine Stammesfigur auf dem Spielplan versetzen, wenn du eine erhalten würdest, während dein Vorrat leer ist.*

PUNKTE UND BOXVERSTÄRKER



Punkte sind entweder grün oder lila. **Grüne Punkte** erhältst du immer **sofort während des Spiels**; ziehe dann deinen Marker auf der Punktleiste entsprechend vorwärts.



Erreicht oder überschreitet dein Marker auf der Punktleiste ein **grünes Boxfeld**, nimm sofort **1 Boxverstärker** vom entsprechenden Stapel. Wähle aus, welche der beiden Seiten du nutzen möchtest, und lege den Boxverstärker auf die Aktionsbox mit demselben Buchstaben in deiner Konsole. Das verbessert dauerhaft den Effekt dieser Aktionsbox (*siehe S. 12 „Aktionsboxen“*).



Lila Punkte erhältst du erst am Ende des Spiels bei der **Schlusswertung**. Durch lila Punkte kannst du **keine Boxverstärker mehr erhalten**.



Beispiel: *Du erhältst 2 grüne Punkte und bewegst deinen Marker auf der Punktleiste von Feld 16 vorwärts auf Feld 18. Dabei erreichst du ein grünes Boxfeld und nimmst dir 1 Boxverstärker vom Stapel, der dort liegt. Du wählst eine Seite und legst ihn auf deine Aktionsbox A.*

Hinweis: *Wenn du eine Aktionsbox verbesserst, die du im selben Zug schon aktiviert hattest, gibt es 2 Möglichkeiten:*

- *Hast du während dieses Zugs schon eine oder mehrere Aktionen der ursprünglichen Aktionsbox genutzt, darfst du den neuen, verbesserten Effekt während dieses Zugs nicht mehr nutzen.*
- *Hast du während dieses Zugs noch keine Aktion von der ursprünglichen Aktionsbox genutzt, darfst du den neuen, verbesserten Effekt bereits im selben Zug nutzen.*

WISSENSLEISTEN



Schritte auf Wissensleisten: Die runden Marker auf den Wissensleisten zeigen deinen Wissenstand über die **Stämme der Ahnen**. Du erhältst solches Wissen durch Ausgrabungen, Einsammeln von Reliktsteinen und andere Effekte.

Für jeden Schritt auf einer Wissensleiste bewegst du deinen runden Marker um 1 Feld nach oben. Das Erreichen oder Überschreiten farblich markierter Felder löst jeweils einen Effekt aus, wie nachfolgend beschrieben:



Bist du **die 1. Person**, die das 3. Feld einer Wissensleiste erreicht oder überschreitet, erhalte dafür **sofort 1 Punkt**.



Decke nun die **Stammeskarte der Ahnen** sowie die **4 Ausrüstungen der Ahnen** am oberen Ende dieser Wissensleiste auf; sie bleiben für den Rest des Spiels **offen** liegen.

Wähle 1 der aufgedeckten Ausrüstungen und lege sie links an deine Konsole an, sie steht dir ab sofort bis zum Ende des Spiels zur Verfügung.

Alle weiteren Personen, die das 3. Feld dieser Leiste später erreichen oder überschreiten, wählen **ebenfalls je 1 Ausrüstung** und legen diese links an ihre Konsolen an.

Falls ihr die Companion-Web-App verwendet, klickt bei dem entsprechenden Stamm auf „Reveal“, um den Stamm und die Ausrüstungen aufzudecken.



Erreichst oder überschreitest du das 5. Feld einer Wissensleiste, nimm den dort liegenden **Energiestein deiner Farbe** und lege ihn in dein **Energiedepot**. Du kannst ihn ab sofort einsetzen (*siehe S. 11 „Freie Aktionen - Energiesteine einsetzen“*).

Nimm den entsprechenden **Ahnenmarker** von deiner Konsole und lege ihn auf die **Stammeskarte der Ahnen** am oberen Ende dieser Wissensleiste. Dieser Marker zeigt an, dass dieser Stamm ab sofort für dich **freigeschaltet** ist und du dessen Effekte genauso nutzen darfst, als wäre es dein eigener Stamm. Du darfst den Effekt dieses Stammes ab sofort mit Energiesteinen aktivieren (die du dann auf das soeben freigeschaltete Feld deiner Konsole legst). Falls der Stamm einen **dauerhaften** Effekt hat, gilt dieser nun auch für dich dauerhaft (*siehe S. 18-19 „Stämme“*).

Hinweis: *Du hast diesen Stamm der Ahnen nicht für dich allein. Jede Person, die das 5. Feld dieser Wissensleiste erreicht, schaltet ebenfalls die Effekte des Stammes für sich frei.*



Erreichst oder überschreitest du ein Feld neben einem **hellen Bonusplättchen**, erhalte sofort die darauf abgebildete **Belohnung**. Das Bonusplättchen bleibt liegen, andere Personen können dieselbe Belohnung ebenfalls erhalten.

Hinweis: *Du kannst das jeweils letzte Feld einer Wissensleiste nicht überschreiten. Solltest du weitere Schritte für diese Leiste erhalten, verfallen diese.*

ÜBERSICHT DER GEBIETSFELDER

Jedes **Gebietsplättchen** umfasst **7 Gebietsfelder**. Hier ist eine Übersicht über die unterschiedlichen Arten von Feldern:

Reliktfelder



Acker | **Wald** | **Gebirge** | **Wasser** | **Vulkan**



Speicherfeld | **Denkmalfeld** | **Ausgrabungsstätte** | **Lager**

ZIEL DES SPIELS

Ihr führt jeweils einen Stamm und wollt, dass euer Stamm der kultivierteste und kenntnisreichste aller Stämme wird. Dazu erkundet und besiedelt ihr neue Gebiete und baut dort Bauwerke. Ihr schreitet auf drei Wissensleisten voran und sammelt so Wissen über die Stämme eurer Ahnen, was euch den Zugang zu deren Fähigkeiten und Technologien verschafft.

Während des Spiels sammelt ihr bereits Punkte. Außerdem müsst ihr euch 3× für jeweils 1 von 2 Pfadkarten entscheiden. Am Ende des Spiels erhaltet ihr weitere Punkte aus den Pfadkarten sowie aus individuellen Zielkarten. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über insgesamt 17 Runden, und zwar 13 **Standardrunden** und 4 **Spezialrunden**. Es endet mit einer **Schlusswertung**.

In jeder Runde, egal ob Standardrunde oder Spezialrunde, seid ihr **im Uhrzeigersinn** jeweils 1× am Zug, beginnend mit der **Startperson**. Nachdem ihr alle je 1 Zug ausgeführt habt, endet die Runde. Ihr beginnt die nächste Runde damit, dass die Startperson den **Zeitmarker** auf der Zeittafel um 1 Feld weiterbewegt; das Feld zeigt euch die jeweilige Art der Runde an. Die Startperson ändert sich während des Spiels nicht.

STANDARDRUNDEN



Bist du in einer **Standardrunde** am Zug, musst du 1 der 2 folgenden Optionen ausführen:



1 Modul einsetzen
(siehe S. 10 „1 Modul einsetzen")

ODER



Alle Module zurücksetzen
(siehe S. 10-11 „Alle Module zurücksetzen")

Zusätzlich darfst du während deines Zugs **jederzeit und beliebig oft**:



Freie Aktionen ausführen
(siehe S. 11 „Freie Aktionen")

Diese Optionen und Aktionen werden auf den genannten Seiten ausführlich erklärt. Die hier abgebildeten Übersichten findest du als Erinnerung oben auf deiner Konsole.

SPEZIALRUNDEN

Es gibt 2 unterschiedliche Arten von **Spezialrunden**, die **Pfadwahl** und die **Zielwahl**. Auch während der Spezialrunden darfst du jederzeit und beliebig oft **Freie Aktionen ausführen** *(siehe S. 11 „Freie Aktionen“)*.



Pfadwahl: Bist du in einer **Spezialrunde** mit einer römischen Ziffer I, II, III am Zug, **musst** du 1 der 2 **Pfadkarten** wählen, die neben dem **Pfadfeld** mit dieser Ziffer liegen. So legst du fest, welche **Spezialisierung** im unteren Teil der Karte du bei der Schlusswertung zusätzlich für dich wertest *(siehe S. 16 „Pfadkarten-Wertung“)*. Bewege deinen runden Marker vom Pfadfeld mit dieser Ziffer auf eine der beiden angrenzenden Pfadkarten. Erhalte **sofort** die **Belohnung**, die auf dem **dunklen Bonusplättchen** neben der von dir gewählten Pfadkarte abgebildet ist.



Zielwahl: Bist du in der **Spezialrunde** mit diesem Symbol am Zug, **musst** du 1 deiner 2 **Zielkarten** wählen, die du bis zum Ende des Spiels behalten möchtest. Wirf die andere Zielkarte ab. Erhalte **sofort** die **Belohnung**, die im **unteren Teil der abgeworfenen Zielkarte** abgebildet ist.

Hinweis: *Halte die Zielkarte, die du behältst, weiterhin geheim. Sie bringt dir Punkte ein, wenn du sie am Ende des Spiels erfüllst. Die Belohnung, die im unteren Teil deiner behaltenen Zielkarte abgebildet ist, erhältst du* ***nicht****!*

SCHLUSSWERTUNG



Schlusswertung: Erreicht der Zeitmarker dieses Feld, führt ihr die Schlusswertung aus *(siehe S. 16 „Ende des Spiels“)*.

1 MODUL EINSETZEN

Entscheidest du dich in deinem Zug für die Option *„1 Modul einsetzen“*, wähle 1 deiner **Module**, das **nicht aktiviert** ist, und schiebe es unten in deiner Konsole in einen **freien** Slot. Damit **aktivierst** du **sowohl das Modul als auch die Aktionsbox**, die sich direkt oberhalb des Moduls befindet.

Du darfst nun **alle Aktionen**, die auf diesem Modul und in dieser Aktionsbox abgebildet sind, **in einer Reihenfolge deiner Wahl** ausführen. (Auf deinen 2 Startmodulen sind keine Aktionen abgebildet.) Jede Aktion ist **optional**; du darfst also auf Aktionen verzichten, die du nicht ausführen kannst oder willst. Du darfst zusätzlich jederzeit und beliebig oft Freie Aktionen ausführen.



Eine Übersicht über alle Symbole findest du auf der Rückseite der Anleitung *(siehe S. 20 „Symbol-Übersicht“)*.
(Für die Effekte der Aktionsboxen siehe S. 12 „Aktionsboxen“.)

Tipp: *Um die Übersicht zu behalten, kannst du mit den grünen Hilfsmarkern Aktionen abdecken, die du bereits ausgeführt hast. Lege die Hilfsmarker am Ende deines Zugs wieder beiseite. Die Hilfsmarker gelten als unbegrenzt und als allgemeiner Vorrat (falls benötigt).*

ALLE MODULE ZURÜCKSETZEN

Entscheidest du dich in deinem Zug für die Option *„Alle Module zurücksetzen“*, führe folgende **3 Schritte** aus:



1) **Deaktiviere alle deine aktivierten Module**, indem du sie aus deiner Konsole ziehst und danebenlegst. Sie sind nun wieder einsatzbereit.

2) **Für jedes Modul**, das du auf diese Weise deaktiviert hast, darfst du 1 **Produktionsfeld** (rot, rechteckig) auf deiner Konsole **aktivieren,** um die darauf abgebildete **Belohnung** zu erhalten. Du darfst jedes Produktionsfeld höchstens 1× pro Zug aktivieren. (Zu Beginn des Spiels stehen dir 3 Produktionsfelder zur Verfügung. Durch den Bau von Bauwerken legst du weitere Produktionsfelder frei.)

3) **Lege alle deine eingesetzten** Energiesteine zurück in dein Energiedepot. Sie sind nun wieder einsatzbereit.

Du darfst zusätzlich jederzeit und beliebig oft Freie Aktionen ausführen, insbesondere auch Energiesteine einsetzen - dies allerdings nur, bevor du Schritt 3 ausführst. Das heißt, sobald du deine eingesetzten Energiesteine zurückgelegt hast, kannst du sie für den Rest dieses Zugs nicht mehr einsetzen.

Tipp: *Um die Übersicht zu behalten, kannst du mit den grünen Hilfsmarkern Produktionsfelder abdecken, die du bereits aktiviert hast. Lege die Hilfsmarker am Ende deines Zugs wieder beiseite.*



Beispiel: *Du deaktivierst 3 Module. Dafür darfst du 3 Produktionsfelder aktivieren.*

FREIE AKTIONEN

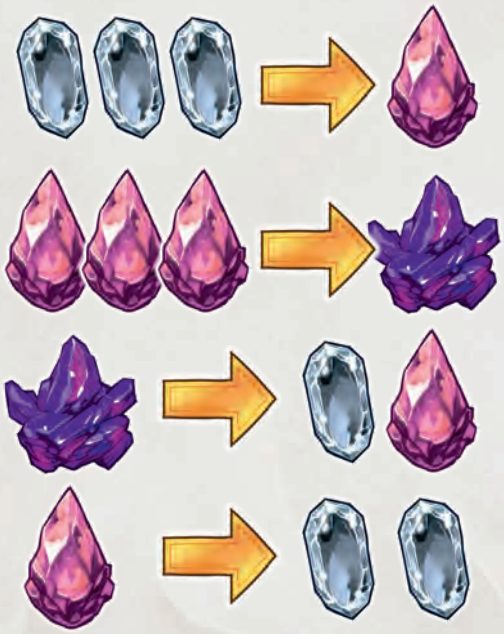
Es gibt 3 Freie Aktionen, die du während deines Zugs **jederzeit und beliebig oft** ausführen darfst, egal ob es sich um eine Standardrunde oder eine Spezialrunde handelt. *(Beachte jedoch die Einschränkung zu den Energiesteinen oben unter „Alle Module zurücksetzen"!)*



Kassette einsetzen: Decke 1 deiner **Kassetten** auf und führe den darauf abgebildeten Effekt aus. Lege die Kassette dann auf einen **Ablagestapel**. (Sollte der Kassettenvorrat leer werden, mischt alle abgelegten Kassetten zu einem neuen Vorrat.)



Kristalle umtauschen: Du kannst jederzeit Kristalle gegen andere Kristalle umtauschen. Die Umtauschkurse „nach oben" sind links neben deinem Kristalldepot abgebildet, die „nach unten" findest du rechts. Hier ist eine Gesamtübersicht:





Energiesteine einsetzen: Du kannst **Energiesteine** einsetzen, um den **Effekt deines Stammes** oder einer **deiner Ausrüstungen** oder eines **von dir freigeschalteten Stammes der Ahnen** zu aktivieren. Nimm dazu **1 Energiestein** aus deinem Energiedepot - die Farbe des Energiesteins spielt keine Rolle - und lege ihn wie folgt ab:

Dein Stamm: auf deine Stammeskarte;
Eine deiner Ausrüstungen: auf die entsprechende Ausrüstung;
Ein von dir freigeschalteter Stamm der Ahnen: auf das entsprechende freigeschaltete Feld oberhalb deines Energiedepots, von dem du zuvor deinen Ahnenmarker entfernt haben musst *(siehe S. 8 „Wissensleisten")*.

Du darfst denselben Effekt **mehrmals** aktivieren, aber dies kostet **bei jeder Aktivierung 1 zusätzlichen Energiestein**. Die 2. Aktivierung kostet also 2 Energiesteine, die 3. Aktivierung kostet 3 etc. Wählst du in deinem Zug „Alle Module zurücksetzen", werden diese Kosten nach dem Zurücklegen deiner Energiesteine in dein Energiedepot zurückgesetzt.



Effekte mit diesem Symbol kannst du immer wieder für 1 Energiestein aktivieren, diese Kosten **erhöhen sich nicht** durch mehrmaliges Aktivieren.

Eine Übersicht über die Effekte der Stämme und einiger Ausrüstungen findest du weiter hinten *(siehe S. 17 „Besondere Ausrüstungen" bzw. S. 18-19 „Stämme")*.

Wichtig: Manche Effekte von Stämmen oder Ausrüstungen kannst du nur dann aktivieren, wenn ein bestimmter **Auslöser** stattfindet; solche Effekte darfst du **pro Auslöser höchstens 1× aktivieren**. *(Beispiel: Der Effekt des Stammes GOLIAT wird ausgelöst, wenn du die Belohnung eines Bonusplättchens erhältst; dann darfst du den Effekt 1× aktivieren. Um den Effekt ein zweites Mal aktivieren zu können, musst du ein zweites Mal die Belohnung eines Bonusplättchen erhalten.)*

AKTIONSBOXEN

Eine Aktionsbox aktivierst du, indem du 1 **Modul** darunter einschiebst. Hier erklären wir die Effekte der Aktionsboxen zu Beginn des Spiels. Die Aktionen „Erkundung", „Bewegung" und „Ausbau" erklären wir in den folgenden Abschnitten.

Du kannst die Effekte von Aktionsboxen dauerhaft verbessern, indem du mit deinem Marker auf der Punktleiste voranschreitest und **Boxverstärker** freischaltest *(siehe S. 8 „Punkte und Boxverstärker")*.



Box A: Erhalte 2 Stammesfiguren. Du darfst zusätzlich entsprechend der Abbildung links neben Box A Kristalle zahlen, um bis zu 4 weitere Stammesfiguren zu erhalten. Außerdem darfst du Stammesfiguren deiner Wahl in beliebiger Anzahl vom Spielplan entfernen, um für jede entfernte Figur 1 weißen Kristall zu erhalten. Die Reihenfolge dieser Aktionen kannst du frei wählen.

Beispiel: *Du erhältst zunächst 2 Stammesfiguren und zahlst dann 2 weiße und 1 rosa Kristall, um 4 weitere Stammesfiguren zu erhalten, insgesamt also 6. Zudem legst du 1 Stammesfigur vom Spielplan in den Vorrat zurück und erhältst dafür 1 weißen Kristall.*



Box B: Erhalte **1 Bewegung mit 2 Schritten** oder **zahle 1 weißen/rosa/lila Kristall**, um **1 Bewegung mit 3/4/5 Schritten** zu erhalten. Du darfst insgesamt **höchstens 1 Kristall** bezahlen, um mehr Schritte zu erhalten. Erhalte zusätzlich **1 Ausbau**.



Box C: Erhalte **1 Wasserbewegung** und **1 Ausbau**.



Box D: Erhalte **2 Aktionen**; wähle jeweils zwischen **1 Bewegung mit 1 Schritt oder 1 Ausbau**.



Box E: Erhalte **1 Erkundung**, **1 Bewegung mit 1 Schritt** und **1 Ausbau.**



Box F: Zahle **1 weißen Kristall**, um die **Kopie einer Aktionsbox zu erhalten**. Du darfst dabei nur eine Aktionsbox kopieren, deren Slot **besetzt** ist, also unter der sich ein Modul befindet. Du musst also mindestens 1 andere Aktionsbox aktiviert haben, bevor du diese Box nutzen kannst.

ERKUNDUNG



Erkundung: Diese Aktion erlaubt dir, **1 verdecktes Gebietsplättchen** auf dem Spielplan **aufzudecken**. Dazu musst du auf einem **benachbarten Gebietsplättchen Präsenz** haben *(siehe S. 7 „Stammesfiguren")*. Die Präsenz muss **nicht** auf einem benachbarten **Feld** sein.

Decke das gewünschte Gebietsplättchen auf und lege es **offen** wieder zurück; dabei darfst du die **Orientierung** des Plättchens **frei wählen**. Erhalte nun sofort **1 Punkt pro Person** (inkl. dir selbst), die auf mindestens einem benachbarten **Gebietsplättchen** Präsenz hat.

Fülle das neue Gebiet wie folgt: Lege auf jedes **Reliktfeld je 1 Reliktstein**, den du zufällig aus dem Beutel ziehst. Lege auf jede **Ausgrabungsstätte je 3 Energiesteine**, die du zufällig aus dem Beutel ziehst.

Hinweis: *Auf den Rückseiten von 3 Gebietsplättchen ist jeweils 1 Denkmal-Symbol abgebildet. Dies zeigt an, dass sich auf der Vorderseite dieser Gebietsplättchen jeweils 1 Denkmalfeld befindet.*



Beispiel: *Du spielst in Rot, aktivierst Box E und erhältst u. a. 1 Erkundung. Du darfst das Gebietsplättchen aufdecken, weil du mit deiner Stammesfigur eine benachbarte Präsenz hast. Du erhältst sofort 3 Punkte, weil außer dir auch Gelb und Blau Präsenzen haben, die zum aufgedeckten Gebiet benachbart sind. Nun ziehst du nacheinander 2 Reliktsteine aus dem Beutel und legst sie auf die beiden Reliktfelder, danach ziehst du 3 Energiesteine aus dem Beutel und legst sie auf die Ausgrabungsstätte.*

BEWEGUNG



Bewegung: Mit **1 Schritt** darfst du 1 **Gruppe aus 1 oder mehreren deiner Stammesfiguren** von einem Feld auf ein **benachbartes** Feld bewegen. (Du darfst frei wählen, ob du alle oder weniger Figuren von einem Feld wegbewegst.)

Erhältst du **1 Bewegung mit mehreren Schritten** (erkennbar an einer **Zahl** auf dem Schuhsymbol), führst du die Schritte einzeln nacheinander aus. Somit kannst du frei wählen, ob du damit unterschiedliche Figurengruppen oder eine Gruppe mehrmals bewegst (und dabei unterwegs Figuren absetzt oder einsammelst, wie du möchtest). Du darfst Schritte verfallen lassen.

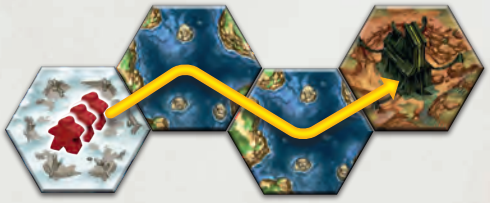
Du darfst dich im Normalfall **nicht auf Wasser, Vulkane oder verdeckte Gebietsplättchen** bewegen - es sei denn, ein Effekt sagt explizit etwas anderes.

Die gesamte Bewegung muss auf einmal ausgeführt werden, du darfst sie nicht durch andere Aktionen unterbrechen außer durch Freie Aktionen oder das Einsammeln eines Reliktsteins *(siehe unten). (Beispiel: Hast du 1 Bewegung mit 3 Schritten, darfst du **nicht** 2 Schritte bewegen, dann eine andere Aktion ausführen und dann den 3. Schritt bewegen.)*

Auf oder durch ein Feld mit einem **Reliktstein** darfst du eine Gruppe nur dann bewegen, wenn du den Reliktstein dort **sofort einsammeln** kannst *(siehe unten)*.



Wasserbewegung: Mit **1 Wasserbewegung** darfst du 1 Gruppe aus 1 oder mehreren deiner Stammesfiguren durch einen Bereich aus **1 oder mehreren benachbarten Wasserfeldern** hindurchziehen. Bewege die Gruppe zusammen von Feld zu Feld, du darfst keine Felder überspringen. Die Bewegung muss auf einem Feld **außerhalb des Wassers** enden, benachbart zum durchquerten Wasser. Es ist nicht erlaubt, mit 1 Wasserbewegung dasselbe Wasserfeld 2× zu betreten. (Dies ist relevant, wenn du 1 Reliktstein von einem Wasserfeld einsammeln willst.)





Der Boxverstärker für Box C erlaubt dir eine **verbesserte Wasserbewegung**: Die Stammesfiguren **dürfen** dabei von der Gruppe **abzweigen** und ihre Bewegung auf **unterschiedlichen** Feldern beenden, die sich alle **benachbart** zum durchquerten Wasser befinden müssen.

RELIKTSTEINE



Reliktsteine: Wenn du eine Gruppe Stammesfiguren auf oder durch ein Feld ziehst, auf dem sich ein **Reliktstein** befindet, **musst** du **sofort** Stammesfiguren entfernen, um den Reliktstein **einzusammeln**. Platziere den Reliktstein im entsprechenden Bereich deiner Konsole oben rechts auf das freie Feld in der **farblich passenden** Reihe, das sich **am weitesten links** befindet. Oberhalb der Spalte, in die du den Stein legst, kannst du ablesen, **wie viele Stammesfiguren** du entfernen musst. Du musst Figuren entfernen, die sich **genau auf dem Feld** befinden, auf dem der Reliktstein lag. Falls du den Reliktstein nicht sofort einsammeln kannst, darfst du die Gruppe gar nicht erst auf oder durch dieses Feld ziehen! Es ist möglich und auch erlaubt, dass die Gruppe nach dem Einsammeln keine Stammesfiguren mehr enthält; die Bewegung endet dann sofort.

Erst nachdem du deine Bewegungsaktion beendet hast, erhalte die **Belohnung** des Feldes, das du auf deiner Konsole mit dem Reliktstein abdeckst.

Reliktsteine auf Wasserfeldern können nur mit einer Wasserbewegung eingesammelt werden, denselben Regeln folgend.

***Hinweis:** Du kannst höchstens 5 Reliktsteine derselben Farbe sammeln. Du darfst deine Gruppe nicht auf ein Feld bewegen, auf dem du den 6. Reliktstein einer Farbe einsammeln müsstest.*



***Beispiel:** Du bewegst eine Figurengruppe durch ein Feld mit einem schwarzen Reliktstein. Da dies dein 2. schwarzer Reliktstein ist, entfernst du 2 Figuren von genau dem Feld, von dem du den Reliktstein einsammelst. Dann legst du den Reliktstein auf deine Konsole und erhältst 2 Schritte auf der schwarzen Wissensleiste (Kreissymbol).*

AUSBAU



Ausbau: Mit einer Ausbau-Aktion hast du die Wahl zwischen den folgenden Optionen:
- **Ausgrabung**
- **Bau eines Bauwerks**



Alternativ darfst du einen Ausbau **stattdessen** auch dazu verwenden, 1 deiner **Kristalle** zu **verbessern**.

AUSGRABUNG





Ausgrabung: Eine Ausgrabung darfst du nur auf einer **Ausgrabungsstätte** ausführen. Dazu musst du **1 Stammesfigur entfernen**, die sich **genau auf dieser Ausgrabungsstätte** befindet, und **1 Kristall zahlen**. Welchen Kristall du zahlen musst, hängt von der Anzahl der Energiesteine ab, die sich auf der Ausgrabungsstätte befinden:



Befinden sich **3 Energiesteine** auf dem Feld - wenn du also die 1. Person bist, die hier eine Ausgrabung ausführt - musst du **1 weißen Kristall** zahlen. Nimm 1 **Energiestein** deiner Wahl von diesem Feld und erhalte **2 Schritte** auf der **Wissensleiste**, deren Farbe mit dem genommenen Energiestein übereinstimmt.



Befinden sich **2 Energiesteine** auf dem Feld, musst du **1 rosa Kristall zahlen**. Nimm 1 Energiestein deiner Wahl von diesem Feld und erhalte **3 Schritte** auf der entsprechenden **Wissensleiste**.



Befindet sich **1 Energiestein** auf dem Feld, musst du **1 lila Kristall zahlen**. Nimm den letzten Energiestein von diesem Feld und erhalte **4 Schritte** auf der entsprechenden **Wissensleiste**.

Lege den erhaltenen Energiestein in dein **Energiedepot**.

Du darfst mehrere Ausbau-Aktionen nacheinander auf derselben Ausgrabungsstätte ausführen, aber du darfst mit jeder Ausgrabung nur 1 Energiestein einsammeln.



Beispiel: *Chris (blau) möchte 2 Ausbau-Aktionen für 2 Ausgrabungen auf der abgebildeten Ausgrabungsstätte nutzen, auf der sich noch 2 Energiesteine befinden. Mit der 1. Aktion entfernt Chris 1 Stammesfigur von diesem Feld, zahlt 1 rosa Kristall und nimmt den grauen Energiestein. Dafür erhält Chris 3 Schritte auf der grauen Wissensleiste. Mit der 2. Aktion entfernt Chris die andere Stammesfigur, zahlt 1 lila Kristall, nimmt den schwarzen Energiestein und erhält 4 Schritte auf der schwarzen Wissensleiste.*

BAU EINES BAUWERKS

Du kannst **3 unterschiedliche Arten** von Bauwerken bauen: **Speicher**, **Werkstatt** oder **Denkmal**. Zunächst erklären wir die Regeln, die für **alle Bauwerke** gelten. Danach folgen Abschnitte mit den jeweiligen Regeln für Speicher, Werkstatt und Denkmal.

Du darfst auf einem Feld **niemals mehr als 1 Bauwerk** bauen, aber mehrere Personen dürfen alle **auf demselben Feld** bauen.

Für den Bau eines Bauwerks musst du **1 Stammesfigur entfernen**, die sich **genau auf dem Feld** befindet, auf dem du bauen willst. Zusätzlich musst du **je 1 weitere Stammesfigur** von diesem Feld entfernen **für jede Person**, die bereits 1 Bauwerk auf diesem Feld besitzt. Diese Personen erhalten dafür jeweils **1 eigene neue Stammesfigur auf diesem Feld.**



Beispiel: *Kim (gelb) möchte mit 1 Ausbau-Aktion auf dem abgebildeten Denkmalfeld 1 Denkmal bauen. Da dort bereits 2 andere Personen ein Denkmal besitzen, muss Kim alle 3 Stammesfiguren von diesem Feld entfernen. Rot und Blau erhalten dafür je 1 neue Stammesfigur auf diesem Feld.*

Lager: Wenn du ein Bauwerk auf einem Feld baust, welches zu einem **Lager benachbart** ist, erhalte sofort die **Belohnung**, die auf dem Lager abgebildet ist.

Wichtig:

- Du kannst die Belohnung jedes Lagers im Laufe eines Spiels **höchstens 1×** erhalten.
- Mehrere Personen können die Belohnung eines Lagers im Laufe eines Spiels je 1× erhalten, aber jeweils nur für das **erste Bauwerk**, das sie benachbart zum Lager bauen.
- Falls bei einer **Erkundung** ein **neues Lager** aufgedeckt wird, erhalten alle Personen mit einem benachbarten Bauwerk sofort die Belohnung dieses Lagers.

Hinweis: *Du darfst dich auf ein Feld mit einem Lager bewegen, aber du kannst dort kein Bauwerk bauen und keine Ausgrabung vornehmen.*



Beispiel: *Du baust einen Speicher, der zu 2 Lagerfeldern benachbart ist. Die Belohnung des linken Lagers hast du bereits zuvor erhalten, als du das Denkmal links davon gebaut hast. Deshalb erhältst du jetzt nur die Belohnung des rechten Lagers.*

SPEICHER

Speicher: Einen Speicher darfst du nur auf einem **Speicherfeld** bauen. Entferne die benötigte Anzahl an **Stammesfiguren** von dem Speicherfeld, auf dem du bauen willst. Nimm dann 1 Speicher deiner Wahl von deiner Konsole und platziere ihn auf dem Speicherfeld. Erhalte sofort die **Belohnung**, die auf deiner Konsole rechts neben deinem gebauten Speicher abgebildet ist.

Hinweis: *Im Gegensatz zu Werkstätten und Denkmälern darfst du Speicher in einer beliebigen Reihenfolge deiner Wahl bauen. Der Bau eines Speichers kostet keine Kristalle.*



Falls du den **untersten** Speicher deiner Konsole baust, erhalte als Belohnung **1 Reliktstein deiner Wahl** vom Feld rechts unten auf dem Spielplan. Für diesen Reliktstein musst du **keine Stammesfiguren entfernen**. Erhalte wie üblich die Belohnung des Feldes, das du mit dem Reliktstein abdeckst.

WERKSTATT



Werkstatt: Eine Werkstatt darfst du nur auf einem Feld mit einem **Acker**, **Wald** oder **Gebirge** bauen. Für jede dieser 3 **Geländearten** stehen dir **je 2 Werkstätten** zur Verfügung, wie auf deiner Konsole links der Werkstätten abgebildet. Du musst jeweils die **unterste** Werkstatt **innerhalb einer Geländeart** zuerst bauen und **Kristalle zahlen**, wie links daneben abgebildet. Entferne die benötigte Anzahl an **Stammesfiguren** von dem Geländefeld, auf dem du bauen willst. Nimm dann die Werkstatt von deiner Konsole und platziere sie auf dem Geländefeld.

Hinweis: *Die Einschränkung von unten nach oben gilt nur innerhalb jeder Geländeart. Das heißt, du musst* ***nicht*** *zuerst eine Werkstatt auf einem Acker bauen, um eine Werkstatt auf einem Wald oder einem Gebirge bauen zu dürfen.*

Erhalte sofort die **Belohnung**, die auf deiner Konsole rechts neben deiner gebauten Werkstatt abgebildet ist. Wähle 1 **Modul** der entsprechenden Farbe (Acker = gelb, Wald = grün, Gebirge = grau) aus der **Auslage** und lege es neben deine Konsole. Falls du ein grünes oder graues Modul genommen hast, fülle die Auslage danach wieder auf.

Hinweis: *Du darfst nur ein offenes Modul aus der Auslage nehmen, kein verdecktes vom grünen oder grauen Stapel. Es ist möglich, dass im Laufe des Spiels von einer Farbe keine Module mehr erhältlich sind; würdest du ein fehlendes Modul erhalten, gehst du stattdessen leer aus.*



DENKMAL

Denkmal: Ein Denkmal darfst du nur auf einem **Denkmalfeld** bauen. Du musst jeweils das **unterste** Denkmal von deiner Konsole bauen und so viele **lila Kristalle zahlen**, wie links daneben abgebildet. Entferne die benötigte Anzahl an **Stammesfiguren** von dem Denkmalfeld, auf dem du bauen willst. Nimm dann das Denkmal von deiner Konsole und platziere es auf dem Denkmalfeld.

Es gibt 2 Arten von Denkmalfeldern:



Baust du auf einem Denkmalfeld, das auf dem **Spielplan aufgedruckt** ist, erhältst du keine sofortige Belohnung. Bei der Schlusswertung erhältst du Punkte abhängig davon, wie weit du auf der entsprechenden Wissensleiste vorgezogen bist *(siehe S. 16 „Pfad der Macht“)*.



Baust du auf einem Denkmalfeld, das sich auf einem **Gebietsplättchen** befindet, muss zunächst 1 **Denkmalplättchen** auf das Denkmalfeld gelegt werden. Bist du die 1. Person, die auf diesem Feld ein Denkmal baut, wählst du 1 Denkmalplättchen aus der Auslage und legst es auf das Denkmalfeld. Dieses Plättchen gilt für dich und jede weitere Person, die im Laufe des Spiels dort ein Denkmal baut. Erhalte für den Bau des Denkmals sofort die Belohnung, die unten auf dem Denkmalplättchen abgebildet ist. Bei der Schlusswertung erhältst du Punkte wie oben auf dem Plättchen abgebildet.



ENDE DES SPIELS

Erreicht der **Zeitmarker** das letzte Feld der Zeittafel, führt ihr die **Schlusswertung in 3 Schritten** aus:

- **Pfadkarten-Wertung**
- **Zielkarten-Wertung**
- **Ressourcen-Wertung**

Hinweis: *Falls der Stamm DORIAN im Spiel ist, wertet ihr diesen nun ebenfalls.*

Achtung: Während der Schlusswertung erhaltet ihr **keine Boxverstärker mehr**, wenn ihr auf der Punktleiste ein grünes Boxfeld erreicht oder überschreitet!

Wer nach der Schlusswertung die **meisten Punkte** hat, **gewinnt** das Spiel. Bei einem **Gleichstand** prüft unter den am Gleichstand Beteiligten die folgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge:

- Mehr Schritte auf der **weißen** Wissensleiste
- Mehr Schritte auf der **grauen** Wissensleiste
- Mehr Schritte auf der **schwarzen** Wissensleiste

Falls auch auf allen 3 Wissensleisten Gleichstand besteht, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

PFADKARTEN-WERTUNG

Wertet alle **6 Pfadkarten einzeln nacheinander**. Jede Pfadkarte besteht aus einer **Standardwertung** im oberen Teil und einer **Spezialisierung** im unteren Teil. Die **Standardwertung** ist auf Seite A und B immer **identisch**, während die **Spezialisierung** auf Seite A und B jeweils **unterschiedlich** ist.

Du wertest für dich **immer alle 6 Standardwertungen**. Zusätzlich wertest du für dich die **Spezialisierungen** der 3 Karten, auf denen deine runden Marker liegen, die du während der entsprechenden Spezialrunden mit Pfadwahl dorthin verschoben hast *(siehe S. 10 „Spezialrunden")*. Die anderen 3 Spezialisierungen wertest du für dich **nicht**.



Pfad der Archäologie:
Standardwertung: Erhalte 1 Punkt für jeden weißen, grauen und schwarzen Energiestein. (Energiesteine deiner Farbe geben dir keine Punkte.)



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich 2 Punkte für jeden weißen, grauen und schwarzen Energiestein.
B: Erhalte zusätzlich 7 Punkte für jedes Set aus je 1 weißen, 1 grauen und 1 schwarzen Energiestein.



Pfad der Effizienz:
Standardwertung: Erhalte die Punkte, die auf all deinen Modulen (sowohl aktiviert als auch deaktiviert) abgebildet sind.



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich 2 Punkte für jedes gelbe, grüne und graue Modul.
B: Erhalte zusätzlich 3 Punkte für jedes graue Modul.



Pfad der Legenden:
Standardwertung: Erhalte 2 Punkte für jeden Speicher, den du gebaut hast.



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich 2 Punkte für jeden Speicher, den du gebaut hast.
B: Erhalte zusätzlich 5 Punkte pro 2 Speicher, die du gebaut hast. *(Beispiel: Für 3 gebaute Speicher erhältst du 5 Punkte.)*



Pfad der Macht:
Standardwertung: Erhalte die Punkte für jedes Denkmalfeld, auf dem du ein Denkmal gebaut hast. Bei den 3 auf dem Spielplan aufgedruckten Denkmalfeldern ist dies jeweils die höchste abgebildete Punktzahl, die dein Marker auf der entsprechenden Wissensleiste erreicht bzw. überschritten hat (*siehe „Pfad des Wissens"*).



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich 3 Punkte für jedes Denkmal, das du gebaut hast.
B: Erhalte zusätzlich die Punkte für deine Denkmäler, die du auf **Denkmalplättchen** gebaut hast, noch einmal. (Denkmäler auf den Feldern, die auf dem Spielplan aufgedruckt sind, zählen hierbei nicht mit.)



Pfad des Strebens:
Standardwertung: Erhalte für jede der 4 Reliktsteinfarben so viele Punkte, wie auf deiner Konsole unterhalb des am weitesten rechts liegenden Reliktsteins der Farbe abgebildet sind.



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich 6 Punkte für jedes Set aus je 1 weißen, 1 grauen, 1 schwarzen und 1 braunen Energiestein.
B: Erhalte zusätzlich die höchste Punktzahl deiner 4 Reliktsteinfarben noch einmal.



Pfad des Wissens:
Standardwertung: Erhalte für jede der 3 Wissensleisten jeweils die höchste abgebildete Punktzahl, die dein Marker erreicht bzw. überschritten hat.



Spezialisierung:
A: Erhalte zusätzlich die zweithöchste Punktzahl der 3 Wissensleisten noch einmal.
B: Erhalte zusätzlich je 4 Punkte für jede Wissensleiste, auf der du mindestens das 7. Feld erreicht hast. (Dies ist das Feld unmittelbar vor dem Feld mit dem unteren hellen Bonusplättchen.)

ZIELKARTEN-WERTUNG

Im **oberen Teil** deiner Zielkarte sind mehrere **Zielvorgaben** abgebildet. Falls du **alle Zielvorgaben erfüllt** hast, erhältst du **15 Punkte**. Hast du mindestens 1 Zielvorgabe nicht erfüllt, erhältst du keine Punkte.


Sammle mindestens 2 Reliktsteine derselben Farbe.


Sammle mindestens 3 Reliktsteine derselben Farbe.


Sammle Reliktsteine in mindestens 3 unterschiedlichen Farben.


Sammle Reliktsteine in allen 4 Farben.


Sammle mindestens je 1 weißen, 1 grauen und 1 schwarzen Energiestein.



Sammle mindestens 5 Energiesteine in den Farben Weiß, Grau und/oder Schwarz.



Sammle mindestens so viele Boxverstärker wie angegeben.



Baue mindestens so viele Speicher wie angegeben.


Baue mindestens so viele Denkmäler wie angegeben.



Besitze mindestens 7 Module (egal ob aktiviert oder deaktiviert).


Schalte alle 3 Stämme der Ahnen für dich frei.



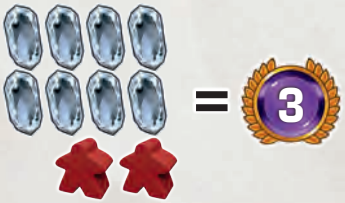
Baue Bauwerke zu mindestens so vielen unterschiedlichen Lagern benachbart wie angegeben.



Baue Bauwerke auf mindestens 6 unterschiedlichen **Gebietsplättchen**.

RESSOURCEN-WERTUNG

Tausche zunächst alle deine rosa und lila Kristalle zum üblichen Kurs in weiße Kristalle um: 1 rosa Kristall = 2 weiße Kristalle, 1 lila Kristall = 3 weiße Kristalle. (Ignoriere dabei das Limit deines Kristalldepots.) Zähle nun die Anzahl deiner **Stammesfiguren auf dem Spielplan** und zähle die Anzahl deiner **weißen Kristalle** hinzu. **Pro 3 dieser Dinge erhältst du je 1 Punkt.**



Beispiel: *Du hast 1 lila, 2 rosa und 1 weißen Kristall. Nach dem Umtausch ergibt dies 8 weiße Kristalle. Dazu hast du noch 2 Stammesfiguren auf dem Spielplan. Dies ergibt eine Summe von 10, also erhältst du 3 Punkte.*

BESONDERE AUSRÜSTUNGEN

Jede Ausrüstung hat einen Effekt, den du mit dem Einsatz von Energiesteinen **aktivieren** kannst *(siehe S. 11 „Freie Aktionen - Energiesteine einsetzen“).*

Alembik: Entferne 1 deiner Stammesfiguren, um 1 rosa Kristall zu erhalten.

Bodenradar: Du darfst das Bodenradar nur aktivieren, wenn du 1 Ausgrabung ausführst; tust du dies, erhalte 1 zusätzlichen Schritt auf derselben Wissensleiste, deren Farbe mit dem genommenem Energiestein übereinstimmt. *(Um das Bodenradar zu aktivieren, darfst du bereits den Energiestein einsetzen, den du durch diese Ausgrabung erst erhältst. Falls du während dieser Ausgrabung auf einer Wissensleiste einen Energiestein freischaltest, darfst du diesen noch nicht für das Bodenradar einsetzen.)*

Booster: Du darfst den Booster nur aktivieren, wenn du einen Reliktstein erhältst; tust du dies, erhalte 1 rosa Kristall.

Decodierer: Du darfst den Decodierer nur aktivieren, wenn du 1 Speicher baust; tust du dies, erhalte 1 Schritt auf einer Wissensleiste deiner Wahl.

Exoskelettanzug: Du darfst den Exoskelettanzug nur aktivieren, wenn du zum Einsammeln von Reliktsteinen oder für eine Ausbau-Aktion Stammesfiguren entfernen müsstest; tust du dies, musst du keine Stammesfiguren für die Aktion entfernen. (*Falls du dies tust, während du ein Bauwerk auf ein Feld baust, auf dem andere Personen bereits Bauwerke besitzen, erhalten diese keine neuen Stammesfiguren.)*

Interpreter: Du darfst den Interpreter nur aktivieren, wenn du die Belohnung eines Lagers dafür erhältst, dass du benachbart ein Bauwerk baust; tust du dies, erhalte 1 Schritt auf einer Wissensleiste deiner Wahl. *(Falls du gleichzeitig benachbart zu mehreren Lagern baust, darfst du den Interpreter für jede Lagerbelohnung 1× aktivieren.)*

Omnitool: Nutze das Omnitool wie 4 separate Ausrüstungen, die du jeweils einzeln und unabhängig voneinander (mit jeweils eigenen Kosten) aktivieren kannst.

Portal: Erhalte 1 neue Stammesfigur. Du darfst diese wie üblich platzieren oder alternativ auf einem Feld, auf dem eine andere Person 1 Bauwerk besitzt.

Verdoppler: Du darfst den Verdoppler nur aktivieren, wenn du in einem Zug „Alle Module zurücksetzen“ ausführst; tust du dies, erhalte die Belohnung eines aktivierten Produktionsfeldes zusätzlich noch einmal. *(Du darfst den Verdoppler für jedes aktivierte Produktionsfeld 1× aktivieren.)*

Jeder Stamm hat einen Effekt, den du mit dem Einsatz von Energiesteinen **aktivieren** kannst *(siehe S. 11 „Freie Aktionen - Energiesteine einsetzen“)*. Manche Stämme haben zusätzlich einen **dauerhaften** Effekt, der nicht aktiviert werden muss *(siehe S. 8 „Wissensleisten“)*.

AYNIR-Aktivierung: Du darfst bis zu 4× je 1 Stammesfigur (vom Spielplan) oder 1 weißen Kristall oder 1 (grünen) Punkt gegen jeweils 1 neue Stammesfigur, 1 weißen Kristall oder 1 (grünen) Punkt umtauschen. *(Falls du dabei auf der Punktleiste zurückgehst, darfst du erhaltene Boxverstärker trotzdem behalten.)*
Dauerhaft: Wenn du als Freie Aktion Kristalle umtauscht, darfst du 2 weiße gegen 1 rosa Kristall bzw. 2 rosa gegen 1 lila Kristall umtauschen.

BRIMAS-Aktivierung: Erhalte 1 Ausbau.

COLTERON-Aktivierung: Du darfst 1 Gruppe Stammesfiguren von einem Vulkan auf einen anderen Vulkan deiner Wahl bewegen. (Dieser muss nicht benachbart sein.) Tust du dies, erhalte dafür 1 weißen Kristall.
Dauerhaft: Du darfst deine Stammesfiguren auf Vulkanen bewegen.




DORIAN-Aktivierung: Lege 1 **Schweinestall** auf einen **Acker**, auf dem du **Präsenz** hast. Platziere dann so viele **Schweine** auf demselben Acker, wie darauf abgebildet sind. Auf jedem Acker darf sich höchstens 1 Schweinestall befinden.
Dauerhaft: Wenn du 1 Gruppe von Stammesfiguren bewegst, darfst du beliebig viele Schweine mitbewegen. (Du darfst Schweine nicht ohne mindestens 1 Stammesfigur bewegen.) Wenn du zum Einsammeln von Reliktsteinen oder für eine Ausbau-Aktion Stammesfiguren entfernen müsstest, darfst du alternativ auch Schweine entfernen, sofern diese sich auf demselben Feld befinden. Dies gilt für alle Belange so, als hättest du eigene Stammesfiguren entfernt.
Schlusswertung: Erhalte am Ende des Spiels **2 Punkte pro Schweinestall**, auf dessen Feld du **Präsenz** hast.

Achtung: Schweineställe und Schweine haben keine Besitzer! Haben mehrere Personen DORIAN freigeschaltet, können diese alle über die Schweine verfügen und erhalten am Ende des Spiels entsprechend Punkte, egal wer einen Schweinestall gebaut hat.



ENTERIN-Aktivierung: Platziere 1 **Inselplättchen** auf ein **leeres Feld** mit einem **Acker, Wald, Gebirge** oder **Wasser**, zu dem du auf einem benachbarten Feld **Präsenz** hast. Erhalte **Belohnungen** für jedes zu dieser Insel **benachbarte** Feld, auf dem sich **mindestens 1 Bauwerk** (egal welcher Farbe) befindet: 1 weißer Kristall pro Feld mit Werkstatt, 1 neues Stammesmitglied auf dieser Insel pro Feld mit Speicher, 1 (grüner) Punkt pro Feld mit Denkmal. (Die Anzahl der Bauwerke auf den Feldern spielt keine Rolle.)

Achtung: Jedes Feld mit einem Inselplättchen gilt als **Wasser** und **Wald**. (Falls es zuvor ein Acker oder Gebirge war, ist es dies nun nicht mehr.) Ihr dürft euch alle sowohl mit einer normalen Bewegung als auch mit einer Wasserbewegung auf bzw. durch dieses Feld bewegen, egal wer das Inselplättchen platziert hat.

***Hinweis**: Ein Feld gilt als „leer“, wenn sich nichts darauf befindet: Keine Bauwerke, keine Stammesfiguren, keine Reliktsteine, keine Stammesmaterialien etc.*



FINDER-Aktivierung: Platziere oder verschiebe das **Floß** deiner Farbe auf ein **leeres Wasserfeld**. (Dazu ist **keine** benachbarte Präsenz nötig.) Fülle das Floß dann mit Stammesfiguren (aus deinem Vorrat), bis sich **3 Stammesfiguren** darauf befinden. Figuren auf dem Floß sind noch nicht im Spiel, können also nicht für irgendeinen Effekt entfernt werden und zählen auch nicht für die Ressourcen-Wertung bei der Schlusswertung.
Dauerhaft: Immer wenn jemand (inkl. dir selbst) von einem Feld, das zu deinem Floß benachbart ist, 1 oder mehrere Stammesfiguren zum Einsammeln von Reliktsteinen oder für eine Ausbau-Aktion entfernt, versetze 1 Stammesfigur von deinem Floß auf jenes benachbarte Feld. Dies gilt nicht, falls es ein Wasserfeld ist. Sobald das Floß leer ist, entferne es vom Spielplan.

GOLIAT-Aktivierung: Du darfst GOLIAT nur aktivieren, wenn du eine Belohnung von einem hellen oder dunklen Bonusplättchen erhältst; tust du dies, erhalte die Belohnung zusätzlich noch einmal.

HAYLA-Aktivierung: Wähle 1 dieser 2 Aktionen:

- Du darfst mit einer Sonderbewegung beliebig viele deiner Stammesfiguren **von 1 Feld** deiner Wahl um je 1 Schritt in die gleiche und/oder unterschiedliche Richtungen bewegen.
- Du darfst mit einer Gruppe deiner Stammesfiguren über 1 benachbartes Feld „springen“ und auf einem Feld dahinter „landen“. Der Sprung muss nicht in gerader Richtung sein, du darfst dabei „abbiegen“. Du darfst auch über Wasser, einen Vulkan oder einen Reliktstein springen.

ION-Aktivierung: Deaktiviere 1 deiner aktivierten Module und lege es neben deine Konsole. Es ist nun wieder einsatzbereit.

J'HE-Aktivierung: Du darfst J'HE nur aktivieren, wenn du ein Modul einsetzt; tust du dies, erhalte alle Aktionen dieses Moduls zusätzlich noch einmal.

K-01-Aktivierung: Du darfst K-01 nur aktivieren, wenn du einen Speicher baust; tust du dies, erhalte die Belohnung von deiner Konsole zusätzlich noch einmal. **Achtung:** Falls du den untersten Speicher deiner Konsole baust, erhältst du **nicht** einen weiteren Reliktstein vom Spielplan, sondern du erhältst die Belohnung des vom Reliktstein auf deiner Konsole abgedeckten Feldes noch einmal.

LEXANDER-Aktivierung: Verbessere 1 deiner Kristalle. **Dauerhaft:** Immer wenn du für 1 Aktion 1 oder mehrere lila Kristalle bezahlst, erhalte pro gezahlten lila Kristall je 1 weißen Kristall und je 1 (grünen) Punkt. (Dies gilt nicht für die Freie Aktion *„Kristalle umtauschen"*.)

MOTO-Aktivierung: Zahle 1 weißen Kristall, um 1 deiner Module um 1 Stufe zu verbessern *(siehe S. 20 „Symbol-Übersicht")*.



NORDWIND-Aktivierung: Erhalte 1 Bewegung mit 1 Schritt.
Dauerhaft: Du darfst 1 deiner Stammesfiguren von einem **Lager** entfernen, um 1 **zufälliges Ringplättchen** offen auf dieses Lager zu legen; tust du dies, erhalte die darauf abgebildete Belohnung. Auf jedem Lager darf sich höchstens 1 Ringplättchen befinden, egal wer es gelegt hat. Außer dir kann niemand dieselbe Belohnung erhalten.

SOLOSPIEL

Im Solospiel gelten folgende Änderungen:

Während der **Persönlichen Spielvorbereitung** in Schritt H ziehe **3 anstatt 2 Zielkarten**. In Schritt J darfst du wählen, ob du deine 3 Stammesfiguren auf **Startfeld 1 oder 2** platzierst.

Während der **Spezialrunde „Zielwahl"** wirfst du wie üblich 1 deiner Zielkarten ab. Behalte 2 Zielkarten bis zum Ende des Spiels. Du musst **alle Zielvorgaben auf beiden Zielkarten** erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Du erhältst dann **insgesamt 15 Punkte für beide Zielkarten zusammen**.

Achtung: Kein Element kann für die Zielvorgaben beider Zielkarten genutzt werden! Wenn zum Beispiel beide Karten je 3 Reliktsteine in unterschiedlichen Farben erfordern, musst du 2 solcher Sets besitzen.

Beachte, dass manche Kombinationen von 2 Zielkarten nicht erfüllbar sind! Wenn zum Beispiel beide Zielkarten jeweils den Bau von 4 Speichern erfordern, ist das nicht möglich, weil du nur 6 Speicher bauen kannst. (Du solltest deshalb während der Zielwahl 1 dieser 2 Karten abwerfen.)

Erreiche eine möglichst hohe Punktzahl. Sieh dann in der Tabelle nach, wie erfolgreich du warst:



Falls du die Companion-Web-App verwendest, versuche die Punktzahlen aller 3 Stämme der Ahnen zu übertreffen.

VARIANTEN

Bumerang Draft: Ihr könnt die Auswahl der Stämme und Ausrüstungen in Schritt K noch strategischer ausführen. Ordnet die Ausrüstungen **nicht** den Stämmen zu. Beginnend mit der Person rechts von der Startperson, gegen den Uhrzeigersinn folgend, wählt ihr alle nacheinander aus der Auslage **entweder 1 Stamm oder 1 Ausrüstung**. Danach wählt ihr beginnend mit der Startperson im Uhrzeigersinn jeweils das noch fehlende Material, sodass ihr alle jeweils genau 1 Stamm und 1 Ausrüstung habt.

Bekannte Stämme der Ahnen: Möchtet ihr mit mehr Strategie als Entdeckung spielen, könnt ihr alle Stämme der Ahnen und deren Ausrüstungen bereits bei der Spielvorbereitung aufdecken. Die 1. Person, die das 3. Feld einer Wissensleiste erreicht oder überschreitet, erhält dafür unverändert 1 Punkt.

Wahl der Boxverstärker: Um mehr Einfluss nehmen zu können, legt bei der Spielvorbereitung die Boxverstärker nicht als Stapel aus, sondern gebt stattdessen jeder Person ein Set aus allen 6 Boxverstärkern A-F. Wer auf der Punktleiste ein grünes Boxfeld erreicht oder überschreitet, kann dann 1 der 6 Boxverstärker frei wählen und auf die entsprechende Aktionsbox legen.

SYMBOL-ÜBERSICHT


Erhalte 1 Aktion „Ausbau" *(siehe S. 14).*


Erhalte 1 neue Stammesfigur *(siehe S. 7).*


Erhalte 1 neue Stammesfigur genau auf dem Feld, das diesen Effekt ausgelöst hat. *(Du benötigst dazu keine Präsenz.)*


Erhalte 1 Kristall der entsprechenden Art.


Entferne 1 Stammesfigur / Zahle 1 entsprechenden Kristall.


Verbessere 1 deiner Kristalle *(siehe S. 7).*


Erhalte 1 Bewegung mit der entsprechenden Anzahl an Schritten *(siehe S. 13).*


Erhalte 1 Wasserbewegung *(siehe S. 13).*


Erhalte 1 verbesserte Wasserbewegung *(siehe S. 13).*


Erhalte sofort 2 Punkte *(siehe S. 8).*


Erhalte 1 Schritt auf der entsprechenden Wissensleiste *(siehe S. 8).*


Erhalte 1 Schritt auf einer Wissensleiste deiner Wahl *(siehe S. 8).*


Erhalte 1 Kassette. Du darfst sie anschauen und vor den anderen geheim halten. Du kannst sie als Freie Aktion einsetzen *(siehe S. 11).*


Nimm 1 Modul der entsprechenden Farbe aus der Auslage und lege es neben deine Konsole *(siehe S. 15 „Werkstatt").*


Verbessere 1 deiner Startmodul um 1 Stufe.
Du hast 3 Optionen:

- Entferne 1 weißes Startmodul aus dem Spiel und nimm dir dafür 1 gelbes Modul deiner Wahl.
- Lege 1 gelbes Modul in die Auslage zurück und nimm dir dafür 1 grünes Modul deiner Wahl.
- Lege 1 grünes Modul unter den grünen Stapel und nimm dir dafür 1 graues Modul deiner Wahl.

Du darfst 1 aktiviertes Modul verbessern. Tust du dies, schiebe das neue Modul wieder in denselben Slot (ohne die Aktionen darauf zu aktivieren).


Deaktiviere 1 deiner aktivierten Module und lege es neben deine Konsole. Es ist nun wieder einsatzbereit.


Aktiviere 1× den Effekt deines Stammes oder eines für dich freigeschalteten Stammes der Ahnen oder einer deiner Ausrüstungen, ohne dafür Energiesteine einzusetzen *(siehe S. 11).*


Falls du den **untersten** Speicher deiner Konsole baust, erhalte als Belohnung **1 Reliktstein deiner Wahl** vom Feld rechts unten auf dem Spielplan. Für diesen Reliktstein musst du **keine Stammesfiguren entfernen**. Du erhältst wie üblich die Belohnung des Feldes, das du abdeckst.


Aktivierst du 1 Modul mit einem Schrägstrich „/", musst du dich für einen der abgebildeten Effekte entscheiden. Dies gilt auch für das hier abgebildete Modul, hier musst du dich für 1 der 5 abgebildeten Effekte entscheiden.

IMPRESSUM

Spieldesign: Kristian Amundsen Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Kjetil Svendsen
Illustration: Gjermund Mørkved Bohne, Reese Keefe
Grafikdesign: Gjermund Mørkved Bohne

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese, Lisa Kalmring, Jessy Töpfer
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Alion Games. © 2025 Alion Games. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de