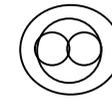


Das Spiel geht über mehrere Runden zu je 2 Phasen (I + II).

### I - Versammlung:

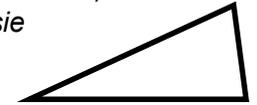
- ◆ Jeder Spieler hat 12 Clans (Figuren). Häuptling eines Gebietes ist immer der Spieler, der mehr Clans als jeder andere in einem Gebiet hält.  
*Patt: Das Gebiet hat keinen Häuptling.*
- ◆ **Folgende 6 Schritte sind nacheinander durchzuführen:**
  - 1) Ernennung des BRENN (Herrscher): Der Häuptling im Gebiet der *Hauptstadt* (groß + grau) wird neuer BRENN. *Patt: Bisheriger BRENN bleibt im Amt.*  
Zur Kennzeichnung besitzt der BRENN das entsprechende Plättchen.
  - 2) Siegbedingungen prüfen: Der BRENN prüft, ob 1 / mehrere Spieler je mind. 1 Siegbedingung erfüllt haben: JA = sofort zu Punkt "Spielende" springen.  
**Immer:** Alle Anwärter-Plättchen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.
  - 3) Verteilung der Vorteils-Karten: Der BRENN prüft für jedes Gebiet, ob es einen Häuptling hat. Dieser erhält die passende Vorteils-Karte (GELB) aus der Auslage. Gibt es in einem Gebiet keinen Häuptling, erhält niemand die Vorteils-Karte.
  - 4) Befragung der Krähen: Der BRENN wirft das Krähenschwarm-Plättchen in die Luft. Obenliegende Seite gibt Spiel-Richtung der aktuellen Runde vor.
  - 5) Verteilung der Aktions-Karten: Der BRENN mischt alle Aktions-Karten (GRÜN) und legt 1 Karte verdeckt beiseite und verteilt übrige, bis jeder Spieler 4 hat.  
*Sonderregeln für 2er-Partie beachten.*
  - 6) Der Draft (bei 3 - 4 Sp.): Jeder Spieler wählt 1 seiner Handkarten, legt sie verdeckt vor sich und gibt die übrigen an nächsten Spieler in Spiel-Richtung.  
  
Jeder erhält von einem Mitspieler 3 Karten, fügt seine zuvor abgelegte dazu und wählt aus diesen 4 Karten nun 2 aus zur verdeckten Ablage vor sich. Die übrigen Karten gehen zum nächsten Spieler in Spiel-Richtung.  
  
Dann erhält er 2 Karten und fügt die 2 abgelegten hinzu, wovon er 3 behält. 1 Rest-Karte gibt er weiter.

### II - Jahreszeiten:



Symbol

- ◆ **Zu Beginn des eigenen Zuges** prüft jeder Spieler, ob er noch Clans (Figuren) auf dem Spielfeld hat. Hat er KEINEN Clan mehr dort, so gilt nun:
    - ➔ Der Spieler muss 1 Auszeichnung abgeben (falls vorhanden).  
*Diese erhält sie durch bestimmte Karten und legt sie offen vor sich ab. Sie helfen bei Siegbedingungen.*
    - ➔ Er setzt 2 eigene Clans in 1 oder 2 Gebiete ein.  
Danach führt er seinen Spielzug aus.
  - ◆ **Der BRENN beginnt** + muss 1 Karte mit Jahreszeiten-Symbol spielen.
- In Spielerreihenfolge** haben von nun an alle Spieler folgende 3 Optionen, von denen jeweils stets EINE genutzt wird, bis alle Spieler gepasst haben:
- **PASSEN:** Jetzt keine Aktion ausführen und keine Karte spielen.  
Kommt man wieder dran, hat man erneut alle 3 Optionen.
  - **1 Karte ausspielen:**
    - ◆ Die Karte muss das Jahreszeiten-Symbol zeigen.
    - ◆ Es kann eine Aktions- / Vorteils- / Heldentatkarte sein.
    - ◆ Der Effekt der Karte ist auszuführen, danach wird sie abgelegt:
      - Aktions-Karten: separater verdeckter Ablagestapel
      - Vorteils-Karten: verdeckt in Auslage der Vorteils-Karten
      - Heldentat-Karten: offener Ablagestapel neben ihrem Nachziehstapel  
Dieser Stapel darf jederzeit durchsucht werden.
  - **1 Anwärter-Plättchen nehmen:** *max. 1 im Besitz jedes Spielers!*
    - ◆ Dazu muss der Spieler mind. EINE der Siegbedingungen erfüllen.  
Er darf dann 1 Anwärter-Plättchen vom allgemeinen Vorrat nehmen.
- Runden-Ende:**
- ◆ Haben alle Spieler nacheinander gepasst, endet eine Runde.
  - ◆ Heldentat-Karten (Hand) behält man, Aktions-Karten: Ablage.  
Vorteils-Karten: offen in ihre Auslage legen (nun auch gespielte).



**SIEG-BEDINGUNGEN:** Es reicht, nur EINE davon zu erfüllen.

Nur im Besitz eines Anwärter-Plättchens kann man Bedingungen erfüllen:

- ➡ Man zählt alle gegnerischen Figuren in Gebieten, wo betreffender Spieler Häuptling ist. Sind es mind. 6 gegnerische Figuren, ist Bedingung erfüllt.
- ➡ Man zählt alle Kultstätten in Gebieten, in denen sich je mind. 1 Figur des Spielers befindet. Sind es mind. 6 Kultstätten, ist Bedingung erfüllt.
- ➡ Man zählt alle Gebiete mit mind. 1 Figur des Spielers. Sind es mind. 6 Gebiete, ist Bedingung erfüllt.

**KÄMPFE:** **1) Rückzug in die Siedlungen:**

- ◆ FEST-Plättchen:  
Liegt im Kampfgebiet das FEST-Plättchen, muss der Anstifter noch vor dem Rückzug in die Siedlungen 1 eigenen Clan entfernen.
- ◆ Beginnend mit nächstem Spieler in Spiel-Richtung nach dem Anstifter können alle Spieler (außer Anstifter) reihum je 1 ihrer Clans in einer freien Siedlung des Kampfgebietes in dieser Siedlung sichern. Dazu können sie je 1 bedrohten Clan in eine freie Siedlung stellen.

Durchführung:

Ihr führt diesen Prozess solange immer reihum durch, bis alle Siedlungen besetzt sind / alle Spieler passen.

- ◆ Jede Siedlung / die Hauptstadt kann nur 1 Clan aufnehmen.
- ◆ Clans außerhalb von Siedlungen sind ungeschützt.

**2) Kampfhandlungen:**

Beginnend mit Anstifter und danach in Spiel-Richtung führt jeder Spieler mit mind. 1 ungeschützten Clan im Kampfgebiet 1 Manöver durch. Alle Beteiligten können aber vorab einstimmig den Kampf abblasen.

**Manöver:** Der Spieler am Zug wählt genau 1 aus 3 Optionen.

**ANGRIFF:** Er wählt 1 Gegner mit mind. 1 ungeschützten Clan. Der Angegriffene wirft ENTWEDER 1 Aktion-Karte von der Hand ungenutzt ab ODER entfernt 1 seiner ungeschützten Clans aus dem Kampfgebiet in seinen Vorrat.

**RÜCKZUG:** Er zieht 1 / x eigene ungeschützte Clans in 1 / x Nachbargebiete, wo er selbst Häuptling ist = kein Kampf dort.

**HELDENTAT:** Einige Heldentat-Karten können als Manöver gespielt werden. Ihre Bedingung muss erfüllt sein.

**Der Kampf endet:**

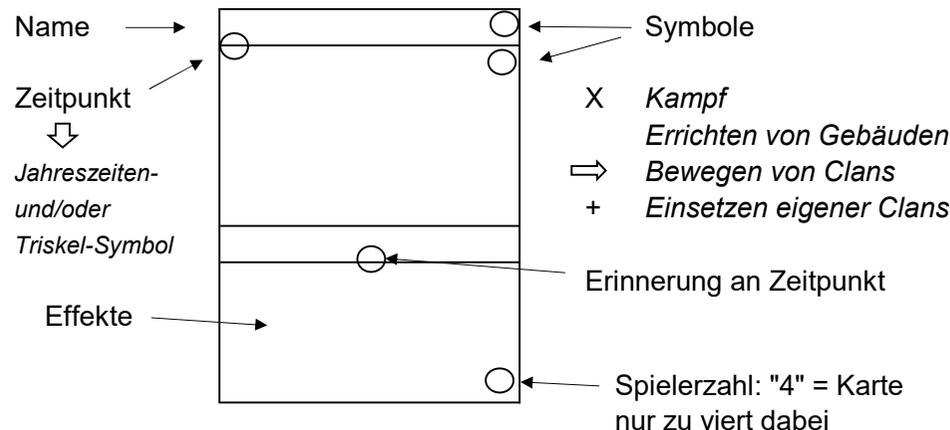
... wenn sich alle Beteiligten auf ein Ende einigen  
ODER  
keine ungeschützten Clans mehr im Kampfgebiet sind.

- ◆ Sollte nur noch 1 Spieler ungeschützte Clans im Kampfgebiet haben, muss er noch Manöver durchführen oder den Kampf beenden.
- ◆ Nach dem Kampfe gehen alle Clans aus den Siedlungen ins zuvor verlassene Gebiet zurück.

**Spielende:**

- ◆ Hat der BRENN in Phase I.2 einen / mehrere Spielgewinner mit Anwärter-Plättchen ermittelt, gewinnt derjenige, der mehr Bedingungen erfüllt hat. *Patt: Ist der BRENN beteiligt, gewinnt er das Patt.*
- ◆ Wurde kein Gewinner ermittelt, geben die Beteiligten ihre Anwärter-Plättchen zurück und das Spiel wird fortgesetzt.

*Aufbau Aktions-Karte*



## Regeln für 2 Spieler:

Alle Aktions-Karten mit "4" rechts unten sind zu entfernen.

In der VERSAMMLUNGS-Phase gilt:

### ◆ Folgende 6 Schritte sind nacheinander durchzuführen:

- 1) Ernennung des BRENN (Herrscher): Der Häuptling im Gebiet der *Hauptstadt* (groß + grau) wird neuer BRENN. *Patt: Bisheriger BRENN bleibt im Amt.*  
Zur Kennzeichnung besitzt der BRENN das entsprechende Plättchen.
- 2) Siegbedingungen prüfen: Der BRENN prüft, ob 1 / mehrere Spieler je mind. 1 Siegbedingung erfüllt haben: JA = sofort zu Punkt "Spielende" springen.  
**Immer:** Alle Anwärter-Plättchen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.
- 3) Verteilung der Vorteils-Karten: Der BRENN prüft für jedes Gebiet, ob es einen Häuptling hat. Dieser erhält die passende Vorteils-Karte (GELB) aus der Auslage.  
Gibt es in einem Gebiet keinen Häuptling, erhält niemand die Vorteils-Karte.
- 4) Befragung der Krähen: Der BRENN wirft das Krähenschwarm-Plättchen in die Luft. Obenliegende Seite gibt Spiel-Richtung der aktuellen Runde vor.
- 5) Aktions-Karten MISCHEN: 1 Karte davon verdeckt beiseite legen.
  - ⇒ Der BRENN verteilt an beide Spieler jeweils 3 Karten.
  - ⇒ *Aus diesen 3 Aktions-Karten wählt jeder Spieler 1 Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt.* Die übrigen beiden Karten erhält der Mitspieler.
  - ⇒ Von diesem erhält er ebenso 2 Aktions-Karten und fügt die abgelegte Karte hinzu. Aus diesen 3 Karten wählt er 2 Karten aus, die behält.
  - ⇒ Die übrige Aktions-Karte geht an den Mitspieler.  
  - ⇒ Mit der vom Mitspieler erhaltenen Karte haben jetzt beide Spieler je 3 Karten.
  - ⇒ Diese Karten legen sie zunächst seitlich vor sich ab.
  - ⇒ Der BRENN verteilt wieder an beide Spieler jeweils 3 Aktions-Karten.
  - ⇒ Wie zuvor wird erneut gedrahtet, bis jeder Spieler daraus 3 weitere Aktions-Karten für diese Runde erhalten hat.
  - ⇒ Jeder Spieler hat nun 6 Aktions-Karten.