

⚙️ François Bachelart

🎭 Emma Rakotomalala
Lucie Mercier

AETHERYA



nOSTROMO
ÉDITIONS



it einem Knarren schwang die schwere Eichentür auf, und eine Gestalt in Mantel und Kapuze betrat den warmen, lärmerfüllten Schankraum. Der junge Mann zögerte auf der Schwelle und ließ seinen Blick durch den Raum schweifen. Er trug lehmverschmierte Stiefel mit glänzenden Schnallen, dunkle Hosen und an seinem Ledergürtel ein Schwert mit schmucklosem Knauf. Ein schlichtes Leinenhemd und ein Lederwams rundeten seine Erscheinung ab. Seine Kleidung und sein argloser Blick verrieten seinen Mangel an Erfahrung. Die Stille, die sich seit seinem Eintreten in der Taverne ausgebreitet hatte, wurde von einer tiefen Stimme hinter dem wuchtigen Tresen durchbrochen.

„Was darf's denn sein, junger Herr?“ Schüchtern kam der Neuankömmling näher und antwortete:

„Einen Krug Bier... und Antworten über meinen Vater. Ich habe gehört, Ihr kanntet ihn?“

Das Wirtshaus lag in menschlichem Siedlungsgebiet und war ein beliebter Ort, um Neues aus fernen Landen zu erfahren, lag sie doch an der Kreuzung zweier wichtiger Handelsstraßen.

Und trotz immer wieder auftretenden Spannungen zwischen den verschiedenen Völkern waren hier auch Zwerge und Elben willkommen – die letzteren vor allem wegen ihrer Heilkräuter und Bögen, die ersteren wegen ihrer Erze und Rüstungen. Letztlich jedoch kamen alle aus demselben Grund.

„Nicht hier“, unterbrach ihn der Wirt. „Zu gefährlich. Komm mit, du Grünschnabel.“ Der stämmige Mann mit der schmierigen Schürze bedeutete dem Jüngling, ihm in die Küche zu folgen. Über einen kleinen Hof ging es zu einem Wohngebäude mit zahlreichen Türen in seiner Fachwerkfassade.

„Was willst du, Bursche?“, brummte ihn der Wirt an, nachdem er die Tür hinter ihnen zugeschlagen hatte. „Seit dem Langen Krieg spricht man nicht mehr über deinen Vater. Schon vergessen? Auch nur seinen Namen auszusprechen, ist gefährlich! Sie würden uns die Kehle aufschlitzen, nur um den Frieden zu stören, für den dein Vater so hart gekämpft hat.“

„Aber Ihr wart sein engster Vertrauter“, protestierte der Jüngling. „Ihr könntet die Lücken in seinen Erzählungen schließen. Wegen seiner Kopfverletzung kann er sich nicht mehr an alles

erinnern. Zwischen den Völkern unserer Welt brodelt es. Es gibt immer mehr Kampf und Streit. Mit meinem Buch könnte ich die Bündnisse wieder stärken, die durch die Gerüchte über Drachen und das, was im Alten Wald passiert ist, angefangen haben zu bröckeln.“

Nachdenklich starrte der Wirt auf die alten Waffen, die aufgereiht an der Wand hingen.

„Denkt doch, wie viele Gäste wegblieben, wenn es wieder Krieg gäbe“, fuhr der junge Mann fort. „Denkt an all die Söhne, die eingezogen würden. An all die Töchter, die auf den Feldern schufteten müssten...“

„Schon gut, schon gut!“, unterbrach ihn der Alte. „Du hast mich überredet. Ich werde dir alles erzählen. Über die Überquerung des Firmmassivs, die Schwarzen Kriege und die Kapitulation des Koboldkönigs. Aber sag mir: Wie soll dein Buch heißen?“

Der junge Mann öffnete sein Bündel und zog einen schweren Folianten mit rötlichem Samteinband heraus. In schwarzen Buchstaben stand darauf:

Die Legenden von Aetherya.

Aslaug - Sagen & Legenden

SPIELMATERIAL



4 x 12 Plättchen
(Charaktere und
Gegenstände)



80 Königreichkarten



15 Legendenkarten



1 Wertungsblock

AETHERYA

SPIELIDEE & MATERIALBESCHREIBUNG

In *Aetherya* erkunden die Spieler die Wildnis und erschaffen Königreiche mit unterschiedlichen Landschaften, Kreaturen und Stämmen. Ziel des Spiels ist es, über das Auspielen von Königreichskarten und Erfüllen von Legendenkarten Harmoniepunkte zu erzielen. Wer am Ende des Spiels die meisten Harmoniepunkte gesammelt hat, gewinnt.

Königreichskarten

Es gibt 10 verschiedene Arten von Königreichskarten (je 8 Mal): 4 Landschaften (Ebene, Wald, Berg, Sumpf), 4 Stämme (Menschen, Elben, Zwerge, Goblins) und 2 Sonderkarten (Drachen, Portale).



Beispiel einer Stammeskarte (hier Menschen)

Landschaftsvorlieben (hier für Menschen: Ebenen, Berge und Wälder bringen Punkte, während Sümpfe Punkte kosten)



Banner, das anzeigt, welche Stämme dieser Stamm hasst (hier: Goblins)



Elben

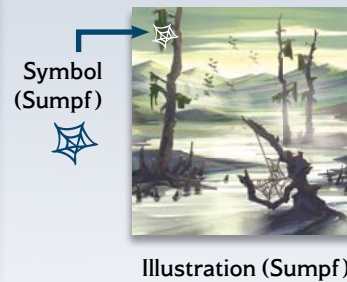


Zwerge



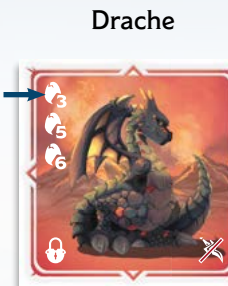
Goblins

Beispiel einer Landschaftskarte

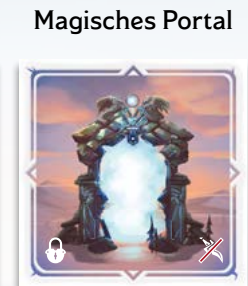


Die Sonderkarten

Kartenwert je nach Anzahl der Drachen im eigenen Königreich. 1 Drache ist 3 Punkte wert. 2 Drachen sind jeweils 5 Punkte wert. 3 (oder mehr) Drachen sind jeweils 6 Punkte wert.



Drache



Magisches Portal



Goblins können keine Drachen zähmen und keine Portale benutzen.



Das Schlosssymbol (auf Drachen und Portalen) zeigt an, dass diese Karten nicht mehr ausgetauscht werden können, wenn sie einmal im Königreich liegen (im Gegensatz zu Landschafts- und Stammeskarten).



Legendenkarten


Legendenkarten sind am Ende des Spiels Punkte wert. Sie stellen Ereignisse dar, die die Spieler in ihrem Königreich auslösen können.

Beispiel: Um diese Legendenkarte zu bekommen, muss man eine Kette aus 3 Bergen in seinem Königreich haben. Wer die Bedingung erfüllt, nimmt sich die Karte und bekommt am Ende 4 zusätzliche Harmoniepunkte.



SPIELAUFBAU

Königreich-Stapel vorbereiten:

Sortiert zunächst alle Karten aus, die ihr für eure Anzahl an Spielern nicht braucht. Das seht ihr an den kleinen roten Steinen  unter dem Drachen auf der Kartenrückseite. Im Spiel zu zweit sortiert ihr alle Karten mit 3 und 4 Steinen aus. Im Spiel zu dritt sortiert ihr alle Karten mit 4 Steinen aus. Mischt die übrigen Karten zu einem verdeckten Stapel.

Mischt die Legendenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Zieht 8 Legendenkarten und legt sie wie hier gezeigt offen aus (wir empfehlen zwei Spalten mit jeweils 4 Karten).

Legt den Königreich-Stapel verdeckt bereit. Dann zieht jeder Spieler 4 Königreichskarten und nimmt sie auf die Hand. Wer dabei mehrere



gleiche Karten zieht, wirft doppelte ab und zieht weiter, bis er 4 verschiedene Königreichskarten auf der Hand hat. Mischt die abgeworfenen Karten zurück in den Stapel. Dann legt jeder Spieler seine Karten beliebig als 2x2-Quadrat offen vor sich aus.

Jetzt zieht jeder Spieler 12 weitere Königreichskarten und legt sie unesehen verdeckt um seine Startauslage herum. Jetzt hat jeder ein Königreich aus 4x4 Karten. Verdeckte Karten werden Wildniskarten genannt.

Zieht die oberste Karte des Königreich-Stapels und legt sie offen neben den Stapel. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels. Der älteste Spieler beginnt.

Beispiel für den Spielaufbau zu zweit:



ÜBERBLICK UND ZIEL DES SPIELS

Die Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn ihre Züge aus, bis ein Spieler die letzte Wildniskarte in seinem Königreich aufdeckt. Das Spiel endet dann sofort, und jeder wertet sein Königreich. Der Spieler mit den meisten Harmoniepunkten gewinnt.

Wer am Zug ist, kann entweder eine Karte vom Königreich-Stapel ziehen oder die oberste Karte des Königreich-Ablagestapels nehmen. Wer sich für die Karte vom Ablagestapel entscheidet, **muss** sie in sein Königreich legen. Dazu legt er eine seiner 16 Karten offen auf den Ablagestapel und legt die genommene Karte offen an ihre Stelle.


Wer eine Karte vom Königreich-Stapel zieht, kann sie entweder wie gerade beschrieben in seinem Königreich auslegen oder sie sofort abwerfen. Wirft der Spieler die Karte ab, muss er eine seiner Wildniskarten aufdecken.

Wichtig:

Eine offen liegende Karte darf nicht durch eine identische ersetzt werden.

Wer z. B. einen Wald zieht, darf damit keinen offen liegenden Wald ersetzen.

Wichtig:

Die Portale und Drachen zeigen ein Schlosssymbol .
Diese Karten können nicht mehr abgeworfen werden, sobald sie einmal im Königreich liegen.

Beispiel: Philippa hat eine Zwergenkarte vom Königreich-Stapel gezogen

A) Sie möchte die Zwergenkarte behalten. Sie entscheidet sich, die Ebene aus ihrem Königreich abzuwerfen und die Zwergenkarte an ihre Stelle zu legen. Sie hätte auch eine Wildniskarte abwerfen können und die Zwergenkarte dorthin legen können..

Oder

B) Sie möchte die Zwergenkarte nicht behalten. Sie wirft sie ab und deckt eine beliebige Wildniskarte ihres Königreichs auf, z. B. die Karte neben dem Berg.



WIE ERZIelt MAN HARMONIEPUNKTE?

Jeder Stamm hat eine oder mehrere Lieblingslandschaften. Elben lieben Wälder, Zwerge Berge und Goblins Sümpfe. Menschen haben drei Lieblingslandschaften: Ebenen, Berge und Wälder.

Auf jeder Stammeskarte ist angegeben, wie viele Harmoniepunkte sie bringt, wenn sie **neben** einer Lieblingslandschaft liegt: Goblins bringen 3 Punkte pro Sumpf, Zwerge 2 Punkte pro Berg und Elben 2 Punkte pro Wald. Menschen haben 3 Lieblingslandschaften; sie bringen 2 Punkte pro Ebene, 1 Punkt pro Berg und 1 Punkt pro Wald.

Außerdem mögen Menschen und Elben die Sümpfe nicht. Sie bringen -1 Punkt pro Sumpf, neben dem sie liegen.

Wichtig:

In *Aetherya* gelten Karten als **nebeneinander**, wenn sie sich an einer Kante berühren (diagonal gilt nicht).

Landschaften können beliebig neben anderen Landschaften liegen. Stämme neben anderen Stämmen können allerdings Probleme machen.

Goblins hassen alle anderen Stämme, und alle anderen Stämme hassen Goblins.

Zwerge und Elben hassen sich gegenseitig.

Menschen hassen nur Goblins. Mit Zwergen und Elben vertragen sie sich.





Wenn zwei Stämme, die sich hassen, am Ende des Spiels nebeneinander liegen, kommt es zum Konflikt. Jeder **Konflikt** bringt -2 Harmoniepunkte.

Auf dem Banner jeder Stammeskarte sind die Stämme angegeben, mit denen es zum Konflikt kommt.

Elben hassen Zwerge und umgekehrt!



Auf dem Banner jeder Stammeskarte sind die verhassten Stämme durch ein Symbol dargestellt:

Menschen (Schwert ) , Elben (Bogen ) ,
Zwerge (Axt ) und Goblins (Dolch ) .

Sonderkarten:

Drachen:

Drachen sind am Ende des Spiels Harmoniepunkte wert, wenn sie gezähmt wurden. Ein Drache wird gezähmt, wenn er neben mindestens 2 gleichen Stammeskarten liegt (z. B. 2 Elben). Ungezähmte Drachen sind am Ende des Spiels Minuspunkte statt Pluspunkte wert. Der Wert **jedes** Drachen steigt mit der Anzahl an Drachen im eigenen Königreich (1 Drache = 3 Punkte; 2 Drachen = 2x5 Punkte; 3 Drachen = 3x6 Punkte). In jedem Königreich können höchstens 3 Drachen gezähmt werden. Jeder Drache ab dem 4. Drachen ist -6 Punkte wert.

Portale:

Portale verbinden die 4 Königreichskarten neben ihnen. Das bedeutet, dass die 4 Karten neben einem Portal als nebeneinander liegend gelten. So können Stämme über ein Portal hinweg neben ihre Lieblingslandschaft gelegt werden, aber es können auch Konflikte über Portale hinweg entstehen.



Hinweis: Goblins können keine Drachen zähmen und keine Portale benutzen. Dazu sind sie nicht intelligent genug. Es kommt aber sehr wohl zum **Konflikt**, wenn ein Goblin neben einem Portal liegt, das neben einem verhassten Stamm liegt.



Sonderkarten zeigen das Schlosssymbol, das daran erinnert, dass diese Karten nicht ausgetauscht werden können.

Ein Beispiel für Drachen und Portalkarten ist auf Seite 8 abgebildet.

Wichtig:

Wenn der Königreich-Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Königreich-Stapel bereitgelegt. Anschließend wird noch eine Karte vom Stapel gezogen und als erste Karte des neuen Ablagestapels ausgelegt.

LEGENDENKARTEN ERFÜLLEN

Legendenkarten sind am Ende des Spiels Punkte wert.

Wer in seinem Zug die Bedingung einer Legendenkarte erfüllt, kann sie sich nehmen und offen neben sein Königreich legen. Die Karte wird sofort durch eine neue vom Legenden-Stapel in der Auslage ersetzt. Es müssen immer 8 Legendenkarten verfügbar sein, es sei denn, der Legenden-Stapel ist leer.

Wichtig:


Jeder Spieler kann sich pro Zug nur 1 Legendenkarte nehmen, selbst wenn die Bedingungen mehrerer Karten im eigenen Königreich erfüllt sind.

Es gibt 5 Arten von Legendenkarten. Sie werden später im Detail erklärt. Eine erworbene Legendenkarte bleibt bis zum Ende des Spiels neben dem eigenen Königreich liegen. Liegt sie einmal da, muss die Bedingung auf ihr nicht unbedingt erfüllt bleiben. Das eigene Königreich kann also umgestaltet werden.

Beispiel Legendenkarte:

Harmoniepunkte, die diese Karte wert ist.



Bedingung: Um diese Legendenkarte zu erfüllen, müssen im eigenen Königreich 3 Berge nebeneinander liegen . Das kann in gerader Linie sein, in „L-Form“ oder über (ein) Portal(e) hinweg.

LEGENDEKARTEN



Legendenkarten erzählen die Geschichten der Königreiche und bringen am Ende des Spiels zusätzliche Harmoniepunkte. Hier gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Zur Erinnerung: Jeder Spieler kann sich höchstens 1 Legendenkarte pro Zug nehmen (egal wie viele Bedingungen er erfüllt), und nur im eigenen Zug.

Es gibt 5 Arten von Legendenkarten, jede mit ihrer eigenen Bedingung:



Allianz: Im eigenen Königreich liegt eine Zwergenkarte neben einer Menschenkarte. Allianzen gibt es 2 im Legenden-Stapel. Zwerge/Menschen und Elben/Menschen.




Landstrich: Im eigenen Königreich liegen 3 Wälder nebeneinander. Landstriche gibt es 4 im Legenden-Stapel - 1 pro Landschaftsart.



Föderation: Im eigenen Königreich liegen 2 Menschenkarten nebeneinander. Föderationen gibt es 4 im Legenden-Stapel - eine pro Stamm.

Schlacht: Im eigenen Königreich liegen 2 Zwergenkarten neben einer Goblkarte (oder umgekehrt). Schlachten gibt es 4 im Legenden-Stapel - Zwerge/Goblins, Menschen/Goblins, Elben/Goblins und Elben/Zwerge.



Vielfalt: Im eigenen Königreich sind alle 4 Stämme vertreten. Diese Legendenkarte gibt es nur einmal. Die Stämme müssen nicht nebeneinander liegen .

SPIELLENDE UND PUNKTWERTUNG

Sobald ein Spieler seine letzte Wildniskarte aufdeckt, ist das Spiel sofort zu Ende (Legendenkarten können jetzt nicht mehr erfüllt werden). Jetzt werden alle Wildniskarten in allen Königreichen aufgedeckt.

Dann rechnet jeder Spieler seine Harmoniepunkte aus. Dabei hilft der Wertungsbogen. Die erste Zeile ist für die Namen der Spieler.

Die zweite Zeile für die Punkte durch Elben usw. Jede Elbenkarte bringt

+2 Punkte pro Wald neben ihr und -1 Punkt pro Sumpf neben ihr.

Auch für die Zwerge, Menschen und Goblins rechnet jeder seine Plus- und Minuspunkte aus und trägt sie in die jeweilige Zeile ein.

Dann werden die Punkte für Drachen berechnet. Zur Erinnerung: Gibt es einen Drachen im Königreich, hat er einen Wert von 3; gibt es 2 Drachen, hat jeder einen Wert von 5; gibt es 3 oder mehr, hat jeder Drache einen Wert von 6. Diesen Wert bekommt man als Pluspunkte für gezähmte Drachen (2 gleiche Stammeskarten daneben), aber als Minuspunkte für nicht gezähmte Drachen. Jeder Drache ab dem vierten gibt -6 Punkte, egal ob gezähmt oder nicht.

Die Harmoniepunkte aller eigenen erfüllten Legendenkarten werden zusammengerechnet und eingetragen.

Für jeden Konflikt im eigenen Königreich gibt es -2 Harmoniepunkte. Zur Erinnerung: Ein Konflikt entsteht, wenn zwei Stammeskarten nebeneinander liegen, die sich hassen. Eine Stammeskarte, die neben mehreren verhassten Stammeskarten liegt, erzeugt auch mehrere Konflikte.

Zur Erinnerung:

Jedes Portal verbindet alle 4 Karten neben sich miteinander. Sprich: Jede Karte neben einem Portal hat (bis zu) 3 „normale“ Nachbarn und (bis zu) 3 weitere Nachbarn über das Portal hinweg.

Der Spieler mit den meisten Harmoniepunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit der höchsten Punktzahl in einer einzelnen Zeile. Herrscht immer noch Gleichstand, wird die zweitbeste Zeile verglichen usw.



	Th	Fr	Ph	
	4	10	0	
	6	4	4	
	6	8	3	
	3	0	12	
	-6	3	3	
	6	0	0	
	0	-2	0	
	19	23	23	

Thomas (Th), Frauke (Fr) und Philippa (Ph) haben 19, 23 und 23 Punkte erzielt. Frauke und Philippa sind also gleichauf. Philippas beste Zeile bringt 12 Punkte (Goblins). Fraukes beste Zeile bringt 10 Punkte (Elben). Damit gewinnt Philippa.

Beispiel für die Punktwertung

Links ist Fraukes Königreich bei Spielende.

Elben: Eine Elbenkarte liegt neben 3 Wäldern (6 Punkte) die andere neben 2 Wäldern (4 Punkte). Zusammen sind das 10 Punkte.

Zwerge: Beide Zwergenkarten liegen neben je 1 Berg. Insgesamt also $2 \cdot 2 = 4$ Punkte.

Menschen: Die Menschenkarte oben rechts ist 3 Punkte wert (neben 2 Wäldern und 1 Berg). Die in der Mitte 4 Punkte (1 Ebene, 1 Berg, 1 Wald). Die unten links nur 1 Punkt, denn sie bringt zwar 2 Punkte durch die Ebene jenseits des Portals,

kostet aber auch 1 Punkt durch den Sumpf. Zusammen also 8 Punkte.

Goblins: Keine.

Drachen: Der Drache bringt +3 Punkte. Denn er wurde durch 2 Menschen gezähmt, einer direkt neben ihm und einer übers Portal.

Legenden: Keine.

Konflikte: Es gibt einen Konflikt zwischen Elben und Zwergen, also -2 Punkte.

Fraukes Gesamtpunktzahl ist 23.

JETZT KENNT IHR ALLE REGELN DES GRUNDSPIELS UND KÖNNT MIT EURER ERSTEN PARTIE STARTEN. HABT IHR EURE ERSTEN PARTIEN HINTER EUCH, FINDET IHR HIER WEITERE VARIANTEN:

CHARAKTERE UND GEGENSTÄNDE (2-4 SPIELER)

Spielidee:

Dieser Spielmodus bringt neue Elemente und mehr Interaktion zwischen den Spielern auf den Tisch. Jeder Spieler deckt jetzt im Laufe des Spiels Plättchen auf, die Gegenstände und Charaktere darstellen. Sie ermöglichen Sonderaktionen und können zusätzliche Harmoniepunkte bringen.

Spielaufbau:

Der Spielaufbau ist derselbe wie im Grundspiel. Zusätzlich bekommt jeder Spieler einen Satz mit 12 Plättchen. Die Sätze sind unter den Spielern identisch. Jeder Spieler mischt seine 12 Plättchen und legt sie verdeckt auf seine Wildniskarten (siehe Abbildung).

Neue Regeln:

Wer eine Wildniskarte aufdeckt oder austauscht, kann das Plättchen darauf nehmen. Wenn er das tut, muss er es aufdecken und neben sein Königreich legen.

Beispiel für ein Königreich bei Spielbeginn:

Auf jeder Wildniskarte liegt ein Plättchen.



Wichtig:


Am Ende des eigenen Zugs können beliebig viele Plättchen, die neben dem eigenen Königreich liegen, genutzt werden. Eine Übersicht über die Funktionen aller Plättchen folgt weiter hinten.

Man kann sich auch entscheiden, ein Plättchen nicht zu nehmen. In diesem Fall deckt man das Plättchen auf und legt es dann zurück in die Schachtel. Es kann sinnvoll sein, Plättchen nicht zu nehmen, um mehr Punkte durch Steine der Macht zu erhalten (siehe unten). Am Ende des Spiels müssen alle Spieler die Plättchen, die noch in ihrem Königreich liegen, abwerfen.

ERKLÄRUNG EINIGER BESONDERER PLÄTTCHEN




Der **Greif** kann genutzt werden, um ihn gegen ein beliebiges verdecktes Plättchen auf einer (eigenen oder fremden) Wildniskarte zu tauschen. Der Greif kommt auf die Wildniskarte, das dortige Plättchen offen neben das eigene Königreich. Wenn die Wildniskarte unter dem Greifen aufgedeckt oder ausgetauscht wird, nimmt sich der Spieler den Greifen und legt ihn wie üblich neben sein Königreich. Das bedeutet, dass man im Laufe des Spieles auch mehrere Greifen besitzen kann.


Das -Symbol bedeutet, dass dieses Plättchen auf eine Wildniskarte gelegt wird, wenn es genutzt wird.

Die **Steine der Macht** sind die einzigen Plättchen, die am Ende des Spiels Harmoniepunkte wert sind. Dazu errechnet man den Gesamtwert der Steine im eigenen Königreich und erhält die Einerstelle als Harmoniepunkte (Gesamtwert 11 = 1 Harmoniepunkte, Gesamtwert 10 = 0 Harmoniepunkte, Gesamtwert 9 = 9 Harmoniepunkte, usw.).

Jeder Spieler beginnt mit einem Gesamtwert von 10 in seinen Plättchen. Im Idealfall wird man den Stein mit der 1 los, um 9 Harmoniepunkte zu erhalten. Gegnerische Greifen, Schmuggler und Diebe können einem aber einen Strich durch die Rechnung machen. Die Harmoniepunkte durch eigene Steine der Macht werden in der Zeile für Legendenkarten mit eingetragen.

Das -Symbol bedeutet, dass dieses Plättchen nie abgeworfen wird.

Der **Schmuggler** kann genutzt werden, um einen eigenen Stein der Macht gegen ein beliebiges Plättchen (außer Stein der Macht) zu tauschen, das neben dem Königreich eines Mitspielers liegt (nicht auf einer Wildniskarte).

Das -Symbol bedeutet, dass dieses Plättchen abgeworfen wird, nachdem es genutzt wurde.

CHARAKTERE UND GEGENSTÄNDE

Beim Erkunden der Wildnis treffen die Spieler mysteriöse Charaktere und finden magische Gegenstände:



Friedensabkommen



GEGENSTAND. Lege diesen Gegenstand auf eine eigene Stammeskarte. Diese Stammeskarte erzeugt keinerlei Konflikte.

Stab der Unterwerfung



GEGENSTAND. Lege diesen Gegenstand auf einen wilden Drachen, um ihn automatisch zu zähmen (es sei denn, du hast schon 3 zahme Drachen in deinem Königreich).

Magisches Schwert



GEGENSTAND. Wirf diesen Gegenstand ab, um eine Schlacht-Legendenkarte mit einer Stammeskarte weniger zu erfüllen (z. B. 1 Zwerg gegen 1 Goblin).

Greif



CHARAKTER. Nimm dir ein verdecktes Plättchen aus einem Königreich (auch dem eigenen) und ersetze es durch den Greifen.

Himmlischer Hammer



GEGENSTAND. Wirf dieses Plättchen ab, um zwei Karten in deinem Königreich die Plätze tauschen zu lassen (auch Portale und/oder Drachen).

Palantir



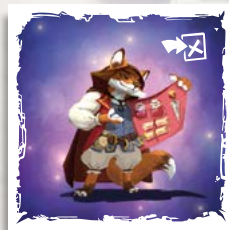
GEGENSTAND. In jedem deiner Züge darfst du den Palantir einmal nutzen, um dir geheim ein verdecktes Plättchen anzusehen - im eigenen oder einem fremden Königreich. Dieser Gegenstand wird nie abgeworfen.

Steine der Macht



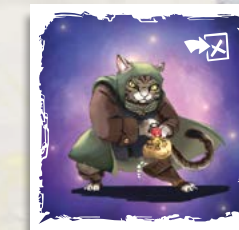
GEGENSTAND. Es gibt 4 verschiedene Steine der Macht (mit Werten 1-4). Am Ende des Spiels errechnet jeder Spieler den Gesamtwert seiner Steine und erhält die Einerstelle als Harmoniepunkte (z. B. Gesamtwert 12 = 2 Punkte).

Schmuggler



CHARAKTER. Wirf dieses Plättchen ab, um einem Mitspieler ein Plättchen abzukaufen, das du mit einem Stein der Macht bezahlst.

Dieb



CHARAKTER. Wirf dieses Plättchen ab, um einem Mitspieler einen Gegenstand zu stehlen (keinen Charakter).

SOLO-MODUS

Der Solo-Modus stellt einen Spieler vor eine ganz eigene Herausforderung. Eine Partie erstreckt sich dabei über 3 Durchgänge – das sind die Zeitalter, über die sich das Königreich entwickelt.



Spielmaterial

Nur die Karten für 2 Spieler werden gebraucht, keine Plättchen.

Spielaufbau

Bereite dein Königreich und den Königreich-Stapel wie im Grundspiel vor.

Vom gemischten Legenden-Stapel legst du eine Reihe mit 5, eine mit 6 und eine mit 7 Legendenkarten offen aus. Das sind die 3 Legenden-Reihen – eine für jedes Zeitalter.

Ziel des Spiels

In jedem Zeitalter musst du mehr Harmoniepunkte erzielen als der Gesamtwert der Legenden-Reihe dieses Zeitalters. Außerdem musst du alle Legendenkarten des aktuellen Zeitalters erfüllen: 5 im ersten, 6 im zweiten und 7 im dritten Zeitalter.

Ende eines Zeitalters

Das aktuelle Zeitalter endet, wenn:

- der Königreich-Stapel leer ist (dann deckst du alle deine Wildniskarten auf); oder
- du deine letzte Wildniskarte aufdeckst.

Der Spielzug

Zu Beginn deines Zuges ziehst du 2 Karten, entweder beide vom Königreich-Stapel oder eine von dort und eine vom Ablagestapel. Vom Stapel gezogene Karten darfst du dir erst ansehen, wenn du schon beide Karten vor dir hast. Wirf eine der beiden Karten ab und führe deinen Zug mit der anderen wie üblich aus.

Legendenkarten erfüllen

Wenn du eine Legendenkarte erfüllst, drehst du sie um (auch wieder höchstens 1 pro Zug). Anders als im normalen Spiel bringen dir Legendenkarten keine Harmoniepunkte.

Ruhmespunkte

Am Ende jedes Zeitalters berechnest du die Harmoniepunkte für dein Königreich wie üblich. Legendenkarten bringen allerdings keine Harmoniepunkte.

Die Ruhmespunkte, die dein Königreich am Ende eines Zeitalters erhält berechnen sich aus der Differenz der Harmoniepunkte und des Gesamtwerts der erfüllten Legendenkarten des aktuellen Zeitalters. Achtung: Wenn du nicht ALLE Legendenkarten des aktuellen Zeitalters (erst 5, dann 6, dann 7) erfüllt hast, verlierst du sofort das gesamte Spiel.

Beispiel: Im ersten Zeitalter hast du alle 5 Legendenkarten erfüllt. Sie haben einen Gesamtwert von 11. Mit deinem Königreich hast du 23 Harmoniepunkte erzielt. Du erhältst für dieses Zeitalter 23-11=12 Ruhmespunkte.

Nach dem dritten Zeitalter ergibt sich aus der Summe deiner Ruhmespunkte deine Gesamtpunktzahl. Sie kann durchaus negativ sein. Auf dem Wertungsbogen kannst du für jedes Zeitalter eine Spalte benutzen und die Gesamtpunktzahl für deine kleine Solokampagne in der vierten Spalte eintragen.

Übergang zum nächsten Zeitalter

Wenn das Zeitalter vorbei ist und du alle Legendenkarten der aktuellen Reihe erfüllt hast, kann es mit dem nächsten Zeitalter weitergehen. Die Legendenkarten des vorigen Zeitalters legst du zurück in die Schachtel. Wähle dann ein 2x2-Quadrat deines ausliegenden Königreichs als Startquadrat für das nächste Zeitalter. Mische alle übrigen Königreichskarten zurück in den Königreich-Stapel und starte einen neuen Ablagestapel. Lege dann wie üblich 12 Wildnis-karten aus. Zwischen dem zweiten und dritten Zeitalter gehst du genauso vor.

Im zweiten Zeitalter musst du 6 Legendenkarten erfüllen, im dritten 7.

Legendenkarten austauschen

Vor deinem ersten Zug im ersten Zeitalter kannst du eine Legendenkarte aus der ersten Legenden-Reihe mit einer aus der zweiten tauschen. Vor deinem ersten Zug im zweiten Zeitalter kannst du eine Legendenkarte aus der zweiten Legenden-Reihe mit einer aus der dritten tauschen.

Tipps:

Vermeide es nach Möglichkeit, 2 Karten vom Königreich-Stapel zu ziehen, um mehr Züge pro Zeitalter ausführen zu können. Versuche, Legendenkarten so schnell wie möglich zu erfüllen. Dein Königreich kannst du danach immer noch optimieren, bis der Königreich-Stapel leer ist. Vergiss nicht, dass das Zeitalter nicht endet, wenn du die letzte Legendenkarte erfüllt hast.

Wenn dir die oberste Karte des Ablagestapels nicht gefällt, ist es riskant, sie trotzdem zu nehmen, denn die oberste vom Stapel könnte die gleiche sein. Wenn sich ein Zeitalter dem Ende neigt, wirf einen Blick auf die Legendenkarten des nächsten Zeitalters, damit du dein Startquadrat fürs nächste Zeitalter planen kannst.

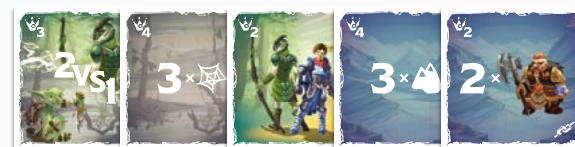
Beispiel für ein Königreich bei Spielbeginn mit ausliegenden Legenden-Reihen:



... Zeitalter 3



... Zeitalter 2



Zeitalter 1

Königreich-Stapel



Königreich-Ablagestapel



KOOPERATIVES SPIEL (2-4 SPIELER)

In diesem Spielmodus gewinnen (oder verlieren) alle Spieler gemeinsam. Hier müsst ihr euch gut absprechen, um den Sieg davon zu tragen. Legendenkarten, die ihr erfüllt, bekommt ihr hierbei nicht; ihr legt sie stattdessen zurück in die Schachtel. Sie bringen also auch keine Harmoniepunkte.



Spielmaterial

Es werden nur Karten verwendet, keine Plättchen.

Spielaufbau

Der Spielaufbau ist derselbe wie im Grundspiel, außer dass im Spiel zu dritt nur 3 Legendenkarten ausgelegt werden und im Spiel zu viert nur 2.

Einige Legendenkarten werden während des Spiels abgeworfen. Es entsteht also ein Legenden-Ablagestapel neben dem Legenden-Stapel.

Königreichkarten ziehen und abwerfen

Beim Spielaufbau wird ein zweiter Ablagestapel für Königreichkarten angelegt. Es wird also eine zweite Karte vom Stapel gezogen und offen daneben gelegt. Während des Spiels könnt ihr frei entscheiden, auf welchen Ablagestapel ihr Königreichkarten abwerft.

Ziel des Spiels

Ihr gewinnt gemeinsam, wenn **jeder einzelne Spieler mehr Harmoniepunkte** hat als der Gesamtwert der abgeworfenen Legendenkarten.

Ihr verliert gemeinsam, wenn mindestens ein Spieler diese Bedingung nicht erfüllt.

Beispiel: Während des Spiels wurden 5 Legendenkarten abgeworfen, die insgesamt 15 Punkte wert sind. Damit alle gewinnen, muss jeder Spieler mindestens 16 Harmoniepunkte erzielt haben. Hat auch nur ein Spieler weniger als 16, verlieren alle. Ihr müsst also stets gemeinsam überlegen, welches Königreich wie gestaltet werden soll, um gemeinsam den Sieg davonzutragen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn:

- der Königreich-Stapel leer ist;
- ein Spieler seine letzte Wildniskarte aufdeckt; oder
- alle 15 Legendenkarten genommen und/oder abgeworfen wurden.

Runden

Einigt euch, wer Startspieler sein soll. Eine Runde ist vorbei, wenn jeder Spieler (im Uhrzeigersinn) einen Zug gemacht hat. Wer während einer Runde die Bedingung einer verfügbaren Legendenkarte erfüllt, dreht sie auf die Rückseite, nimmt sie sich aber nicht.

Wenn mehrere Legendenkarten gleichzeitig erfüllt werden, werden sie alle umgedreht. Am Ende der Runde werden alle umgedrehten

Legendenkarten zurück in die Schachtel gelegt (nicht auf den Ablagestapel!). Dann wird die Auslage wieder ergänzt.

Legendenkarten abwerfen

Wenn am Ende einer Runde kein Spieler eine verfügbare Legendenkarte erworben hat, entscheidet ihr gemeinsam, welche der verfügbaren Legendenkarten ihr **abwerft** (also auf den Ablagestapel legt). Danach wird die Auslage wieder ergänzt. Wenn der Legendenstapel leer ist, wird normal weitergespielt, nur dass keine Legendenkarten mehr nachgelegt werden, bis eine der 3 Spielendbedingungen erfüllt ist.

Punktwertung

Die Harmoniepunkte der Königreiche werden wie üblich berechnet, nur dass Legendenkarten keine Punkte bringen.

Wie gut wart ihr?

Wenn ihr nach einem Sieg (oder einer Niederlage) messen wollt, wie gut ihr wart, könnt ihr ausrechnen, wie viele Harmoniepunkte euer schwächstes Königreich mehr hatte als nötig (Gesamtwert der abgeworfenen Legendenkarten).

Beispiel: Ihr habt Legendenkarten mit einem Gesamtwert von 15 abgeworfen. Georg hat mit 17 Harmoniepunkten die wenigsten in eurer Runde. Ihr habt also mit 2 Punkten gewonnen. Nicht grandios, aber immerhin.

Tipps:

Ihr solltet möglichst immer nur 1 Legendenkarte pro Runde erfüllen. Da es 15 Legendenkarten gibt, habt ihr höchstens 15 Runden Zeit, die Wildnis zu erkunden und eure Königreiche zu optimieren. Wenn ihr mehrere Legendenkarten in derselben Runde erfüllt, verkürzt ihr damit das Spiel, was euch zum Problem werden kann.

Wenn ein Spieler eine Königreichkarte abwirft, könnt ihr besprechen, auf welchen Ablagestapel sie gelegt werden soll, je nachdem, welcher Mitspieler welche Karte evtl. gebrauchen kann.

Zieht nicht zu viele Königreichskarten vom Stapel, denn auch die gibt es nicht unendlich. Erkundet viel und zieht Karten vom Ablagestapel. Nur Geduld, (fast) alle Karten werden ins Spiel kommen.



DAS ABENTEUER GEHT WEITER!

Ihr glaubt, das war schon alles?

Weit gefehlt! Wir von Nostromo Editions haben auf unserer Website noch viele weitere Varianten und Spielmodi für euch parat, mit denen ihr Aetherya immer wieder aufs Neue entdecken könnt.

Zum Beispiel den Invasionsmodus:

In den Königreichen von Aetherya rumort es. Gerüchte gehen um, die besagen, dass Drachen und Goblينarmeen mobilisiert werden. Und noch schlimmer: Einst fruchtbare Landschaften wurden mit einem Fluch belegt, der sie in leblose Sümpfe verwandelt. Die Menschen entsenden ihre Diplomaten zu benachbarten Elben- und Zwergengstämmen, um Bündnisse zu schmieden. Denn Krieg zieht herauf!

In diesem Spielmodus gelten andere Regeln für Goblins, Drachen und Sümpfe. Macht euch auf etwas gefasst!

Für die blutrünstigsten unter euch haben wir den Konfrontationsmodus entwickelt:

Es herrscht Krieg!

Niemand weiß mehr, wie es anfang, aber sämtliche Allianzen sind zerbrochen. Jeder Stamm versucht, sich die Ländereien von Aetherya mit eigenen Mitteln untertan zu machen. Zwerge setzen dabei auf ihre starken Festungen, Elben auf ihre unsterblichen Kräfte, Goblins überrennen ihre Feinde mit schierer Masse ... und die Menschen? Müssen klug taktieren ...

In diesem Modus spielt jeder Spieler einen der vier Stämme, und zwar innerhalb desselben Königreichs! Plättchen werden anders als üblich eingesetzt und genutzt, denn sie stellen jetzt Fundamente von Festungen dar. Nur etwas für beste Freunde ... oder Todfeinde.

Auf unserer Website findet ihr noch viele andere Varianten, die auch miteinander kombinierbar sind.



**ERFORSCHT DIE WELT VON AETHERYA
UND SCHREIBT EURE EIGENEN LEGENDEN!**

<https://nostromo-editions.com/aetherya-de>

Aetherya© ist ein Spiel von François Bachelart, veröffentlicht von NOSTROMO EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse - 4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET - Illustrationen und Grafiken: Emma Rakotomalala et Lucie Mercier - Lektorat und Korrekturen: Yaël (gllyael@gmx.com) - Übersetzung: Stephan Roths Schuh (www.rübersetzen.de) - Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland.

Der Autor dankt den Spielern, die viele Stunden gelitten haben, um die Welt von Aetherya zu erkunden und zu testen: Cécile, Claire, Sophie, Sylvain, Thomas, Sabrina, Jordan, Séverine, Chantale, Christophe, Eric, Alex, Yohan, Patricia, Stéphane, Julia, Max, Loïc, Evan, Christine, Murielle, Loup, Robert. Besonderer Dank geht an Miss Aslaug, die uns mit dem Prolog für das Spiel überrascht hat. ^^