

AETHERYA



Konfrontationsmodus



Version 1.1



Das Verhältnis zwischen Zwergen und Elben in Aetherya ist seit eh und je angespannt, und Goblins hatten noch nie ein Interesse an diplomatischen Beziehungen. Doch vor der Blüte der jungen Königreiche lagen noch deutlich dunklere Zeiten, in denen die Lande Aetheryas Schauplätze grausamer Schlachten waren. Bevor die Bündnisse unserer Zeit geschlossen wurden, herrschte Krieg zwischen Elben, Zwergen, Goblins und Menschen. Harmonie war kein hohes Gut. Hass, Zerstörung und das Streben nach Herrschaft über die anderen Stämme waren an der Tagesordnung. In dieser Zeit AETHERYAS spielt der Konfrontationsmodus.

HINWEIS: Dieser Modus wurde für erfahrene Aetherya-Spieler entwickelt. Er bietet mehr taktische Möglichkeiten und ist deutlich interaktiver.

Benötigtes Spielmaterial:

Sämtliches Material des Grundspiels, auch die Plättchen. In diesem Modus stellen die Plättchen Festungen dar, die von den verschiedenen Stämmen errichtet werden. Das Einzige, was nicht benötigt wird, ist die Legendenkarte Vielfalt. Legt sie zurück in die Schachtel.



legt ihr die 8 Menschen und die 8 Ebenen zurück in die Schachtel. Im Spiel zu dritt und zu viert verwendet ihr alle Königreichskarten.

Im Konfrontationsmodus hat nicht jeder Spieler sein eigenes Königreich, sondern es gibt ein zentrales Königreich für alle Spieler. Bei 2 Spielern besteht dieses Königreich aus 5x5 Karten, bei 3 Spielern aus 6x6 Karten und bei 4 Spielern aus 7x7 Karten. In diesem Modus spielt jeder Spieler einen Stamm und erhält nur Punkte, die durch diesen Stamm erzielt werden. Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler einen der 4 Stämme (zufällig oder reihum, wie ihr wollt). Bevor das zentrale Königreich ausgelegt wird, nimmt sich jeder Spieler eine seiner Stammeskarten und 1 dazu passende Landschaftskarte (Elb+Wald, Goblin+Sumpf, Mensch+Ebene, Zwerg+Berg).

Spielvorbereitung:

Der Spielaufbau ist sehr anders als im Grundspiel. Im Spiel zu zweit sortiert ihr alle Karten eines beliebigen Stammes komplett aus. Legt die entsprechenden 8 Stammeskarten und die passenden 8 Landschaftskarten zurück in die Schachtel. Wenn ihr z. B. ohne die Menschen spielen wollt,

Aufbau des Königreichs

2 Spieler



3 Spieler



4 Spieler



Spielaufbau

Jeder Spieler legt seine 2 Karten an den rot markierten Stellen aus. Welcher Stamm an welcher Stelle liegt, ist nicht wichtig, wohl aber die Position der jeweiligen Stammes- und der Landschaftskarte innerhalb des Quadrats aus verdeckt liegenden Königreichskarten. Im Spiel zu zweit und zu dritt müssen natürlich nicht genau die hier gezeigten Stämme gespielt werden. Vergesst nicht, im Spiel zu zweit die 16 Karten eines Stammes vorher auszusortieren.

Legendenkarten und Königreichstapel

Mischt die 14 Legendenkarten und legt wie üblich 8 davon offen aus.

Der Königreichstapel funktioniert anders als im Grundspiel. Statt einer Karte für den Königreich-Ablagestapel legt ihr 4 Karten offen neben dem Königreichstapel aus. Bestimmt zufällig einen Startspieler.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, wählt eine der 4 offen ausliegenden Königreichskarten. Weder vom Stapel noch vom Ablagestapel (der später entsteht) darf gezogen werden. Mit der gewählten Karte ersetzt der Spieler jetzt eine beliebige Karte im Königreich, die stattdessen in die offene Auslage kommt. Man muss keine Karte des eigenen Stammes wählen. Der Goblinspieler könnte z. B. eine Elbenkarte nehmen und neben eine Zwergenkarte legen, um einen Konflikt zu erzeugen. Wer in seinem Zug eine Auslage mit mindestens 3 identischen Karten vor sich hat, darf alle 4 Karten abwerfen und 4 neue vom Königreichstapel ziehen und offen auslegen.

Keine Diplomatie

In diesem Modus hassen sich alle Stämme gegenseitig. Zwei verschiedene Stämme nebeneinander erzeugen also immer einen Konflikt.

Versorgung und Schutz

Wenn eine Stammeskarte neben ihrer Lieblingslandschaft liegt, gilt sie als „versorgt“ (Menschen haben in diesem Modus nur Ebenen als Lieblingslandschaft). Jede Landschaftskarte neben der passenden Stammeskarte gilt im Gegenzug als „geschützt“. Versorgte und geschützte Karten dürfen von den Mitspielern nicht ausgetauscht werden (Ausnahme: Bedrohung, s. unten). Bei Spielbeginn hat jeder Spieler ein Paar aus versorgter Stammeskarte und geschützter Landschaftskarte.

Bedrohen und vernichten

Wenn zwei eigene Karten (Stamm und/oder Landschaft) neben derselben gegnerischen Karte liegen, gilt diese als „bedroht“. Wer eine gegnerische Karte bedroht, darf sie in seinem Zug austauschen, auch wenn sie versorgt oder geschützt sein sollte, allerdings nur mit einer eigenen Stammes- oder Landschaftskarte. Eine ausgetauschte bedrohte Karte gilt als „vernichtet“. Vernichtete Karten werden auf den Ablagestapel gelegt, und die offene Auslage wird mit einer neuen Königreichskarte vom Stapel ergänzt. Wer eine gegnerische Karte vernichtet, legt eine Festung (Plättchen mit der Rückseite nach oben) auf die gerade gespielte eigene Karte. Man darf nur Karten vernichten, die man selbst bedroht. Wenn also z. B. der Menschenspieler sieht, dass der Zwergenspieler eine Elbenkarte bedroht, darf er sie nicht vernichten, selbst wenn er eine Zwergen- oder Bergkarte aus der offenen Auslage wählen könnte.

Festungen

Eine eigene Karte, auf der eine Festung liegt, kann von keinem Mitspieler ausgetauscht oder vernichtet werden. Beim Spielende sind Karten mit Festung drauf 2 Punkte wert. Außerdem erzeugen sie keine Konflikte. Nur Karten ohne Festung können Konflikte erzeugen.

Eine Legendenkarte erfüllen

Legendenkarten können ganz normal erfüllt werden, auch wenn sie Stämme bzw. Landschaften der Mitspieler betreffen. Z. B. könnte der Elbenspieler in seinem Zug einen Berg aus der Auslage nehmen und mit zwei anderen Bergen verbinden, um die entsprechende Legendenkarte zu erfüllen.

Drachen und Goblins

Zwei gleiche Stammeskarten zähmen wie üblich einen angrenzenden Drachen. Es können auch zwei verschiedene

Stämme (mit je 2 Karten) denselben Drachen zähmen. Wer einen Drachen zähmt, erhält wie üblich Pluspunkte. Wie viele Punkte das sind, hängt wie üblich von der Gesamtzahl an Drachen im Königreich ab. Wer mit einer eigenen Karte (Stamm oder Landschaft) an einen Drachen angrenzt, den er nicht selbst gezähmt hat, erhält -6 Punkte für diesen Drachen. Kein Spieler kann mehr als 3 Drachen zähmen. Jeder weitere gezähmte Drache bringt -6 Punkte. Goblins können Drachen immer noch nicht zähmen, aber in diesem Modus können sie sie vernichten ... Wenn zwei Goblinstammeskarten (nicht Sümpfe) neben demselben Drachen liegen, kann der Goblinspieler in seinem Zug den Drachen vernichten (siehe Vernichten weiter oben). Die Drachenkarte behält er, und die Auslage wird vom Königreichstapel ergänzt. Wie bei der Vernichtung gegnerischer Stämme kann der Goblinspieler eine Festung auf den Goblin/Sumpf legen, mit dem er den Drachen vernichtet hat.

Spielende

Sobald nach einem Zug nur noch so viele Wildniskarten verdeckt ausliegen, wie Spieler mitspielen, endet das Spiel. Diese Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt, und es folgt die Punktwertung.

Punktwertung

Jeder Spieler erhält Punkte wie im Grundspiel, allerdings nur für eigene Landschaften neben eigenen Stämmen. Hinzukommen 2 Punkte pro eigener Festung. Jeder Konflikt bringt die üblichen -2 Punkte (zur Erinnerung: Karten mit Festungen erzeugen keine Konflikte). Und Legendenkarten bringen wie üblich Punkte.

Sonderregeln der Stämme

Elben sind unsterblich. Zerstörte Elben werden nicht abgeworfen, sondern dem Elbenspieler gegeben. In einem seiner folgenden Züge kann der Elbenspieler eine zerstörte Elbenstammeskarte spielen anstatt eine aus der offenen Auslage zu wählen; die Karte, die er damit ersetzt, kommt auf den Ablagestapel. Außerdem erhält der Elbenspieler am Ende 5 Extrapunkte, wenn er mehr Punkte hat als der Zwergenspieler. Zwerge: 2 Zwergenstammeskarten, die neben demselben Berg liegen errichten auf dem Berg automatisch eine Festung. Außerdem erhält der Zwergenspieler am Ende 5 Extrapunkte, wenn er mehr Punkte hat als der Elbenspieler. Goblins: Goblins können Drachen vernichten. 1 vernichteter Drache bringt 3 Punkte, 2 bringen 10 und 3 bringen 18. Jeder weitere vernichtete Drache bringt -6 Punkte. Außerdem bringt jeder im Königreich verbliebene Drache Minuspunkte: -3 Punkte, wenn es nur einen Drachen im gesamten Spiel gibt (tot oder lebendig); -5 Punkte, wenn es zwei Drachen im gesamten Spiel gibt; -6 Punkte, wenn es mehr Drachen gibt. Menschen: Keine Sonderregeln.

Tipps:

Wenn keine eigene Karte in der Auslage liegt, ist das nicht schlimm. Spielt Karten eurer Gegner an ungünstige Stellen, z. B. neben unzählbare Drachen oder so, dass sie Konflikte erzeugen. Jeder Minuspunkt für eure Gegner ist gut für euch. Und vergesst nicht, dass ihr die Auslage komplett austauschen könnt, wenn 3 identische Karten ausliegen.