

EIN SPIEL VON STEFAN RISTHAUS
FÜR 2-4 SPIELER

GENTES



SPIELANLEITUNG



EIN SPIEL VON STEFAN RISTHAUS
FÜR 2-4 SPIELER

GENTES



INHALT

1.0 EINLEITUNG	2
2.0 SPIELMATERIAL	2
3.0 SPIELVORBEREITUNG	4
4.0 SPIELABLAUF	6
5.0 SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG	11



1.0 EINLEITUNG

Bereits im ersten Jahrtausend vor Christus entstehen im östlichen Mittelmeer Stadtstaaten und Volksgruppen, die sich über ausgedehnte Gebiete erstrecken. Durch Eroberungen und Handelsbeziehungen bilden sich immer neue Staaten, Reiche, Gebilde und Völker mit ihrer jeweiligen „Blütezeit“.

In *Gentes* (lat. für „Völker“) führen die Spieler ihre eigenen Völker durch Höhen und Tiefen der Geschichte, um ihnen einen bleibenden Platz in den Annalen der Nachwelt zu verschaffen. Sie bilden Priester, Soldaten, Kaufmänner, Handwerker, Adlige und Gelehrte aus, um bedeutsame Städte zu gründen und prächtige Monumente zu errichten.

Gentes verfügt über einen höchst innovativen Mechanismus, um „aufgewandte Zeit“ anzuzeigen.



2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Gentes*-Exemplar enthält:

- 1 Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 54 Zivilisationskarten (plus 1 Promokarte, die nicht verwendet wird)
- 4 Siegpunktemarker (je 1 in den 4 Spielerfarben)
- 1 lila Rundenmarker
- 24 Städte (je 6 in den 4 Spielerfarben)
- 64 braune Holzwürfel
- 1 Startspielermarker
- 40 Zeitplättchen
- 28 Aktionsplättchen
- 6 Ausbildungskostenplättchen
- 12 Bonuspunkteplättchen
- 89 Münzen (36x „1“, 32x „5“, 21x „10“)
- 4 „+50/+100“ Siegpunkteplättchen (je 1 in den 4 Spielerfarben)
- 8 Spielübersichten (je 4 in Deutsch & Englisch)
- 2 Spielanleitungen (Deutsch/Englisch)
- 2 Glossare (Deutsch/Englisch)



2.1 DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt einen Teil des Mittelmeerraums mit 24 Großstädten in 3 Regionen (1). Auf dem Plan verteilt liegen die Aktionsbereiche für den *Philosophen* (2), den *Seefahrer* (3) mit dem Bereich für 9 Heimatstädte (4), den *Startspieler* (5), den *Chronisten* (6) und den *Schreiber* (7). Am unteren Rand des Spielplans werden die Zivilisationskarten des Schreibers ausgelegt (8). Links darüber befindet sich die Spielrundenkala (9). Rechts unten liegen die Ablagefelder für die Bonuspunkteplättchen (10). Die Siegpunkteskala rahmt den Spielplan ein (11).



2.2 DIE SPIELERTABLEAUS

Im Bereich *Bevölkerungsübersicht* markieren die Spieler ihre ausgebildeten Personen (1). Auf der Zeitskala legen sie die gewählten Aktions- und Zeitplättchen ab (2). Auf den Feldern des Tempels (3) und des Orakels (4) platzieren sie Holzwürfel, die sie für verschiedene Zusatzaktionen benötigen.



2.3 DIE ZIVILISATIONS-KARTEN

Die Zivilisationskarten sind in drei Epochen unterteilt, markiert mit I, II und III. Sie weisen vier verschiedene Bereiche auf. Links oben befinden sich die Epochenangabe, der Name



der Karte und eine Abbildung (1). Rechts oben gibt es vier Felder für verschiedene Symbole (2), die für bestimmte Zivilisationsbereiche stehen. Links unten stehen die Voraussetzungen, die der Spieler für das Ausspielen der Karten erfüllen muss (3), rechts unten die Belohnungen und Nachteile, die der Spieler nach dem Ausspielen bekommt bzw. erleidet (4).

2.4 DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

Die verschiedenen Aktionsplättchen zeigen die Kosten der jeweiligen Aktion (1) sowie die Zeit, die der Spieler bei der Ausführung aufwenden muss (2). Die Rückseite bestimmt, bei welcher Spielerzahl das Plättchen verwendet wird (3).



Für 2
oder 4 Spieler



Für 3
und 4 Spieler



Für 4 Spieler



Für alle Spielerzahlen

2.5 DIE ZEITPLÄTTCHEN

Die Zeitplättchen zeigen auf der Vorderseite eine Sanduhr, auf der Rückseite zwei Sanduhren. Abhängig von den gewählten Aktionen legen die Spieler diese Plättchen auf ihren Zeitskalen ab.



2.6 DIE BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN

Es gibt Bonuspunkteplättchen in drei Kategorien, die es den Spielern bei Erfüllung erlauben, zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.



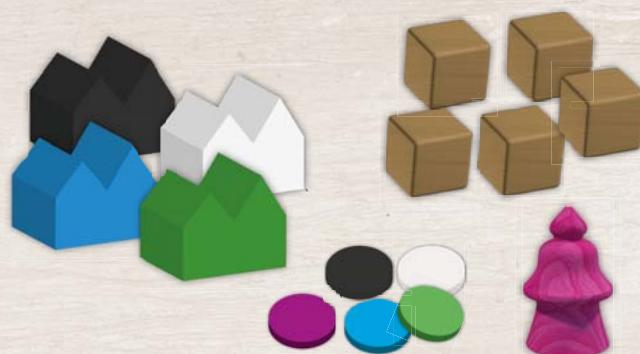
2.7 DIE AUSBILDUNGSKOSTENPLÄTTCHEN

Die sechs Ausbildungskostenplättchen zeigen im Aktionsbereich des Philosophen an (siehe bei (2) auf dem Spielplan), welche Kosten bei der Ausbildung von Adligen, Soldaten, Priestern, Handwerkern, Kaufmännern und Gelehrten anfallen.



2.8 HOLZTEILE

Die Spieler erhalten in ihren Spielerfarben je 6 Städte und 1 Siegpunktemarker. Der lila Rundenmarker zeigt die aktuelle Spielrunde an. Außerdem gibt es einen Startspielermarker und diverse neutrale Holzwürfel, mit deren Hilfe verschiedene Dinge im Spiel markiert werden.



2.9 DIE „+50/+100“-SIEGPUNKTEPLÄTTCHEN

Erreicht ein Spieler 50 bzw. 100 Siegpunkte, zeigt er dies mit Hilfe des Siegpunkteplättchens an.



2.10 DIE MÜNZEN

Zahlungsmittel in *Gentes* sind Münzen mit Wert 1, 5 und 10. Immer wenn die Anleitung Münzen erwähnt, ist Wert 1 gemeint. Die Spieler dürfen jederzeit im Spiel Münzen mit dem allgemeinen Vorrat wechseln.



2.11 ANLEITUNGEN, GLOSSARE UND SPIELRUNDENÜBERSICHTEN

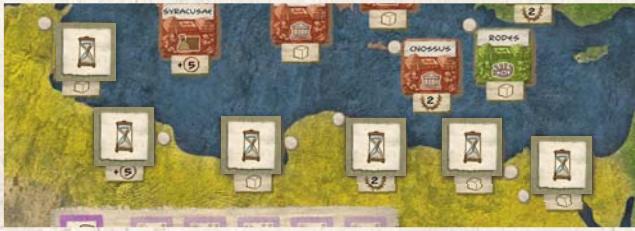
Gentes liegen Anleitungen, Glossare und Spielübersichten in Deutsch und Englisch bei.



3.0 SPIELVORBEREITUNG

A

Die Spieler breiten den **Spielplan** aus.
In Zwei-Personen-Partien decken die Spieler die Großstädte der *gelben* Region mit Sanduhren ab; diese Region wird in diesem Fall nicht verwendet.



B

Die Spieler legen die **Aktionsplättchen** auf die passenden Aktionsfelder.

Die Plättchen sind auf der Rückseite für verschiedene Spielerzahlen markiert. Bei vier Spielern liegen alle Plättchen offen aus. Bei weniger als vier Spielern legen die Spieler die nicht genutzten Plättchen verdeckt auf die entsprechenden Aktionsfelder, um anzuzeigen, dass diese Aktionsplättchen und Aktionsfelder nicht im Spiel sind.

Erfahrene Spieler können sich darauf einigen, das Aktionsfeld *Steuereinnahmer* gegen Bezahlung von 4 Münzen mit einer Sanduhr abzudecken und es so aus dem Spiel zu nehmen.



C

Die Spieler legen die **Bonuspunkteplättchen** auf die passenden Ablagefelder. In jedem Stapel liegt das Plättchen mit 8 Siegpunkten zuoberst, darunter die Plättchen mit 4 Siegpunkten. Bei weniger als vier Spielern kommen pro Stapel jeweils ein oder zwei Plättchen mit 4 Siegpunkten zurück in die Schachtel.

D

Die Spieler legen den lila **Rundenmarker** auf das erste Feld der Spielrundenkala.

E

Die Spieler mischen die 6 **Ausbildungskostenplättchen** und platzieren sie auf den Feldern der Kostentabelle der Aktion Philosoph.

F

Die Spieler legen die **Zeitplättchen**, die **Münzen**, die „+50/+100“-**Siegpunkteplättchen** und die braunen **Holzwürfel** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit. Alle Materialien im allgemeinen Vorrat sind unbegrenzt verfügbar. Wenn einmal etwas fehlen sollte, müssen die Spieler Ersatzmaterialien verwenden.



H



G



J

G Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielübersicht**, ein **Spielertableau** und die farblich passenden Holzteile sowie 11 braune **Holzwürfel** und 1 **Zeitplättchen**.

Die Spieler platzieren sechs Holzwürfel auf die Felder „0“ auf der linken und der rechten Seite der Bevölkerungsübersicht. So zeigen sie an, dass sie von jeder Personengruppe „0“ Personen besitzen.

Außerdem legen sie fünf Holzwürfel und das Zeitplättchen mit einer einzelnen Sanduhr auf die sechs rechten Felder ihrer Zeitskala.

Die Spieler legen ihre Siegpunktemarker auf das Feld 0 der Siegpunktskala. Die 6 Städte platzieren sie neben ihre Spielertableaus; diese bilden den eigenen Vorrat und markieren die im Laufe des Spiels erbauten Städte.

H Jeder Spieler nimmt 20 **Münzen**. Während des gesamten Spiels liegen die Münzen der Spieler offen aus, so dass jeder sehen kann, welches Vermögen jeder Spieler hat.

I Die Spieler bestimmen auf beliebige Weise einen Startspieler, der den **Startspielermarker** erhält.

J Der Startspieler sortiert die **Zivilisationskarten** nach den drei Epochen I, II, III und mischt die Karten jeweils nach Epoche getrennt. Er legt die Stapel der Epochen II und III neben dem Spielplan bereit.

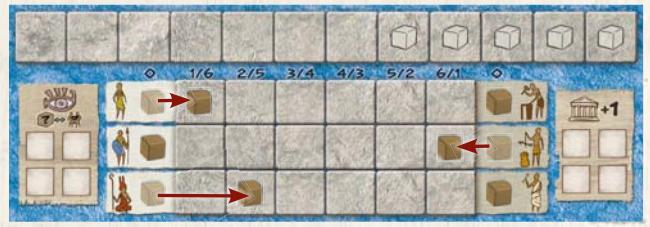
Der Startspieler deckt nun vom Stapel der Epoche I *dreimal so viele* Zivilisationskarten auf wie Spieler teilnehmen, bei drei Spielern also neun Karten. Rechts vom Startspieler beginnend, wählt jeder Spieler reihum *gegen* den Uhrzeigersinn jeweils eine Karte aus und nimmt sie auf die Hand, bis jeder Spieler zwei Handkarten besitzt. Der Startspieler mischt die übrig gebliebenen Zivilisationskarten wieder in den Stapel der Epoche I ein.

Anschließend wählt jeder Spieler in beliebiger Aufteilung genau **vier Personen** als seine Startbevölkerung aus, indem er diese auf seiner Bevölkerungsübersicht markiert.

Beispiel: Heike entscheidet sich, mit einem Adligen, einem Kaufmann und zwei Priestern zu beginnen.



BEISPIEL FÜR DAS ERSTE SPIEL MIT 3 SPIELERN



Nur im ersten Spiel: Die Spieler beginnen jeweils mit zwei Zivilisationskarten aus Epoche I auf der Hand und vier Personen auf ihrer Bevölkerungsübersicht:

	Zivilisationskarten	Personen
Startspieler	Schatzkammer, Stele	1 Adliger; 2 Priester; 1 Kaufmann
2. Spieler	Insula, Übungsplatz	1 Adliger; 3 Soldaten
3. Spieler	Marktplatz, Werft	1 Handwerker; 3 Kaufmänner
4. Spieler	Schreibstube, Straße	1 Handwerker; 3 Gelehrte

K Abschließend zieht der Startspieler die obersten 8 **Zivilisationskarten** vom Stapel der Epoche I und legt sie in einer Reihe an der unteren Kante des Spielplans aus, so dass jedem Feld eine Karte zugeordnet ist. Er legt den übrigen Stapel der Epoche I rechts neben diese Reihe.

JETZT KANN GENTES BEGINNEN!



4.0 SPIELABLAUF

Eine Partie **Gentes** verläuft über 6 Spielrunden. Jeweils 2 Spielrunden bilden eine Epoche, die auf der Rundenanzeige und den Zivilisationskarten jeweils mit I, II und III angezeigt wird.

Jede Spielrunde verläuft über zwei Phasen:



4.1 Blütephase: Aktionen durchführen



4.2 Niedergangsphase: Spielrunde beenden und aufräumen

Die Spieler schließen immer eine Phase vollständig ab, bevor sie die nächste Phase beginnen.

Die folgenden Regeln beschreiben die allgemeinen Abläufe in **Gentes**. Verschiedene Zivilisationskarten oder Heimatstädte erlauben den Spielern Aktionsmöglichkeiten, die diesen Abläufen widersprechen oder diese modifizieren. Die besonderen Aktionsmöglichkeiten der Zivilisationskarten und Heimatstädte haben dann Vorrang vor den hier beschriebenen allgemeinen Abläufen.



4.1 BLÜTEPHASE: AKTIONEN DURCHFÜHREN

Diese Phase ist das Herzstück des Spiels, in der die Spieler beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn mehrmals an die Reihe kommen.

In seinem Spielzug führt der Spieler in jedem Fall eine Hauptaktion durch, solange er noch mindestens ein freies Feld auf der Zeitskala besitzt. Der Spieler darf nicht freiwillig passen! Außerdem darf er verschiedene Zusatzaktionen ausführen. Erst nachdem der Spieler das letzte Feld seiner Zeitskala mit einem Aktions- oder Zeitplättchen belegt hat, setzt er für den Rest der Blütephase aus. *Auf diese Weise haben die Spieler in der Blütephase eventuell unterschiedlich viele Spielzüge.*

A) DIE HAUPTAKTIONEN

Der Spieler führt in seinem Spielzug eine Hauptaktion aus. Er muss normalerweise bei jeder Hauptaktion ein Aktionsplättchen nehmen und zusammen mit Zeitplättchen auf seine Zeitskala legen. Alternativ darf er Hauptaktionen auf seinen ausgespielten Zivilisationskarten oder in Besitz genommenen Heimatstädten nutzen, für die er nur Zeitplättchen erhält.

Um die -Aktionen von Zivilisationskarten nutzen zu können, muss der Spieler die betreffende Karte zuvor ausgespielt und somit vor sich liegen haben. Der Spieler darf in seinem Spielzug eine dieser Kartenaktionen als Hauptaktion anstelle eines Aktionsplättchens einsetzen. Da er diese Aktionen in einer Spielrunde nur einmal nutzen darf, markiert er sie bis zur Niedergangsphase mit einem braunen Holzwürfel aus dem allgemeinen Vorrat.

Die -Aktionen stehen dem Spieler immer zur Verfügung. Diese Aktionen verändern einige der durch Aktionsplättchen ausgelösten Hauptaktionen.

Der Spieler führt die folgenden drei Schritte aus:

- 1) Aktion wählen und bezahlen
- 2) Zeitplättchen und Aktionsplättchen auf der eigenen Zeitskala ablegen
- 3) Aktion durchführen

1) Aktion wählen und bezahlen

Der Spieler wählt eine Aktion, nimmt das Aktionsplättchen und bezahlt die auf dem Plättchen angegebenen Kosten. Wählt der Spieler die Aktionen *Steuereinnahmer* oder *Neuer Startspieler*, erhält er stattdessen Münzen.

Beispiel: Heike wählt die Aktion *Philosoph* mit Kosten von 8 und zahlt 8 Münzen in den Vorrat.



Der Spieler darf eine Hauptaktion nur wählen, wenn er die Kosten bezahlen kann und auf seiner Zeitskala noch ausreichend Felder für die erforderlichen Plättchen vorhanden sind (siehe b). Außerdem muss er die Hauptaktion zumindest teilweise auch ausführen (siehe c).

Die Kosten der verschiedenen Aktionen sind oft niedriger, als die Spieler für das jeweils günstigste Aktionsplättchen zahlen müssen. Einige Zivilisationskarten und Heimatstädte erlauben dem Spieler, die zu zahlenden Kosten beliebig festzulegen. Auf diese Weise kann der Spieler die Kosten der gewünschten Aktion exakt bezahlen.

Normalerweise darf der Spieler eine Hauptaktion nur ausführen, wenn er ein entsprechendes Aktionsplättchen vom Spielplan nehmen kann. Nur die Aktion *Steuereinnahmer* darf er immer wählen, da es dafür keine Aktionsplättchen gibt.

Hat der Spieler noch freie Felder auf der Zeitskala und möchte oder kann er kein Aktionsplättchen mehr vom Spielplan nehmen, muss er die Aktion *Steuereinnahmer* oder *Neuer Startspieler* ausführen, bis er alle Felder mit Aktions- und Zeitplättchen belegt hat. *Der Spieler darf nicht freiwillig passen.*

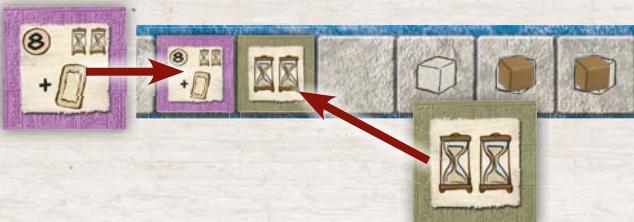
Einige Zivilisationskarten und Heimatstädte erlauben dem Spieler, während des eigenen Spielzugs eine Hauptaktion zu wählen, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen. In diesem Fall bezahlt er nur die entsprechenden Kosten.

2) Zeitplättchen und Aktionsplättchen auf der eigenen Zeitskala ablegen

Der Spieler platziert das gewählte Aktionsplättchen auf das am weitesten links befindliche freie Feld seiner Zeitskala. Außerdem platziert er Zeitplättchen mit der vom Aktionsplättchen geforderten Anzahl an Sanduhren aus dem allgemeinen Vorrat auf weitere freie Felder der Zeitskala. Muss er *mehrere* Sanduhren auf einmal nehmen, darf der Spieler wählen, ob er Zeitplättchen mit einzelnen Sanduhren platziert oder die Rückseite der Zeitplättchen mit zwei Sanduhren nutzt. Es ist *nicht* erlaubt, einmal platzierte Zeitplättchen auf der Zeitskala umzutauschen oder mit dem allgemeinen Vorrat zu wechseln.

Wählt der Spieler die Aktion *Steuereinnahmer*, platziert er nur Zeitplättchen auf seiner Zeitskala. Wählt er die Aktion *Neuer Startspieler*, platziert er dort nur das Aktionsplättchen.

Beispiel: Heike legt das Aktionsplättchen *Schreiber* mit Kosten von 8 auf ihre Zeitskala und platziert ein Zeitplättchen mit 2 Sanduhren daneben. Sie hätte auch zwei Zeitplättchen mit einzelnen Sanduhren nehmen können, hätte dann aber nur noch ein einziges freies Feld für den nächsten Spielzug gehabt.



3) Aktion durchführen

Nun führt der Spieler die gewählte Aktion durch.



STEUEREINNEHMER

Durch diese Aktion erhalten die Spieler Münzen.

Es stehen immer zwei verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung: Die Spieler nehmen kein Aktionsplättchen!

Nimmt ein Spieler eine Sanduhr, erhält er von der Bank 4 Münzen. Nimmt er zwei Sanduhren, erhält er 8 Münzen.



NEUER STARTSPIELER

Durch diese Aktion wird ein Spieler der Startspieler der nächsten Spielrunde.

Diese Aktion kann nur von *einem* Spieler gewählt werden. Der Spieler nimmt das Aktionsplättchen, aber **keine** Sanduhr.

Der Spieler erhält sofort 2 Münzen. In der im Anschluss an die Blütephase folgenden Niedergangphase wird der Spieler zum neuen Startspieler.



PHILOSOPH

Durch diese Aktion bilden die Spieler neue Personen aus, um ihre Bevölkerung zu vergrößern.

Diese Aktion kann, abhängig von der Spielerzahl, zwei bis vier Mal gewählt werden. Der Spieler zahlt 4 bis 8 Münzen und nimmt 1 Sanduhr.

Er bildet eine oder zwei Personen aus und fügt sie der eigenen Bevölkerung auf seinem Spieltableau hinzu.

Welche Personen der Spieler ausbilden darf, ist abhängig von den gezahlten Kosten. In der Tabelle befinden sich in der oberen Zeile die Kosten für die Ausbildung einer Person, in der unteren Zeile die Kosten für die Ausbildung von zwei Personen.

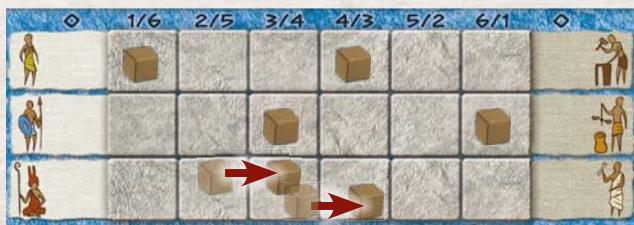
Beispiel: Wählt Heike das Plättchen Philosoph mit Kosten von 4, darf sie eine beliebige einzelne Person ausbilden. Möchte sie zwei Personen auf einmal ausbilden, darf Heike nur aus den beiden zur Zeit preiswertesten Personengruppen mit den geringsten Ausbildungskosten wählen; sie hat keinen Zugriff auf die Personengruppen in den vier Spalten rechts, da sie dafür 5 bis 8 Münzen zahlen müsste.



Bildet der Spieler zwei Personen aus, darf er zweimal dieselbe Personengruppe oder auch zwei verschiedene Personengruppen wählen. Für jede ausgebildete Person versetzt er den entsprechenden Holzwürfel auf seiner Bevölkerungsübersicht um ein Feld vor.

Auf der Bevölkerungsübersicht liegen jeweils zwei Personengruppen in Zeilen gegenüber. Die Holzwürfel in derselben Zeile dürfen nicht auf demselben Feld stehen und dürfen auch nicht „aneinander vorbei ziehen“. Befinden sich die Holzwürfel in einer Zeile auf benachbarten Feldern und der Spieler erhält eine weitere Person einer der beiden Gruppen, muss er den anderen Holzwürfel automatisch um ein Feld zurücksetzen. Der Spieler darf niemals mehr als 6 Personen einer Gruppe besitzen; ein Holzwürfel darf also niemals über das Feld „0“ hinaus versetzt werden.

Beispiel: Heike bildet einen weiteren Priester aus. Sie besitzt bereits zwei Priester und vier Gelehrte. Um den dritten Priester auf ihrer Bevölkerungsübersicht zu markieren, muss sie den Holzwürfel für die Gelehrten um ein Feld zurücksetzen und verliert so einen Gelehrten,



Abschließend legt der Spieler die Ausbildungskostenplättchen der ausgebildeten Personen ans rechte Ende der Kostentabelle und schließt die Lücken, indem er die anderen Plättchen nach links verschiebt. Bildet er zwei Personen aus verschiedenen Personengruppen aus, legt er zuerst das Plättchen nach hinten, das vor seiner Aktion weiter rechts in der Tabelle gelegen hat.

Beispiel: Heike wählt das Aktionsplättchen Philosoph mit Kosten von 4 und zahlt 4 Münzen. Sie bildet einen Kaufmann und einen Handwerker aus und versetzt ihre Holzwürfel entsprechend auf ihrer Bevölkerungsübersicht. Anschließend legt sie zuerst das Ausbildungskostenplättchen Handwerker auf den letzten Platz der Tabelle und schiebt die anderen nach links, dann das Plättchen Kaufmann.



Einige Zivilisationskarten und eine Heimatstadt erlauben es dem Spieler, mehr als zwei Personen auszubilden. In diesem Fall versetzt er immer zuerst das teuerste Ausbildungskostenplättchen ans rechte Ende, dann die anderen in absteigender Reihenfolge.

Besitzt ein Spieler insgesamt 18 Personen **auf seiner Bevölkerungsübersicht**, nimmt er das oberste Bonuspunkteplättchen des entsprechenden Stapels. Zusätzliche Personen auf Zivilisationskarten zählen nicht bei diesem Bonus. Siehe auch Seite 10 zur Handhabung von Zusatzaktionen.



SEEFahrER

Mit dieser Aktion errichten die Spieler Städte.

Sie kann, abhängig von der Spielerzahl, vier bis neun Mal gewählt werden. Die Spieler zahlen für sie 0 bis 6 Münzen und nehmen 2 bis 3 Sanduhren.

Der Spieler errichtet die Stadt auf einem freien *Bauplatz* des Spielplans. Er hat die Wahl zwischen einem Großstadt-Bauplatz in den drei farblich gekennzeichneten Regionen des Spielplans und einem Heimatstadt-Bauplatz.



Großstadt-Bauplatze



Heimatstadt-Bauplatze

Die Aktionsplättchen geben vor, welche Felder der Spieler wählen darf:



Der Spieler darf eine Tempelstadt errichten



Der Spieler darf eine Handelsstadt errichten



Der Spieler darf eine Orakelstadt errichten



Der Spieler darf eine beliebige Stadt errichten.

Hat der Spieler keine Stadt mehr in seinem Vorrat, darf er eine beliebige Stadt vom Spielplan zurücknehmen und direkt wieder einsetzen. Das frei gewordene Feld auf dem Spielplan ist wieder für alle Spieler verfügbar und darf auch sofort vom Spieler selbst wieder besetzt werden.

Großstadt errichten: Wählt der Spieler eine Großstadt, stellt er eines seiner Häuser auf einen freien Bauplatz, der dasselbe Symbol zeigt wie das gewählte Aktionsplättchen. Anschließend aktiviert er *alle eigenen* Großstädte in *dieser Region*, einschließlich der gerade neu errichteten Stadt. Er erhält die folgenden Belohnungen dieser Großstädte:

- **Tempel:** Der Spieler nimmt einen Holzwürfel und legt ihn auf seinem Spielertableau im Tempelbereich ab. Er darf dort gleichzeitig maximal vier Holzwürfel lagern. Erhält er weitere, verfallen diese ersatzlos.
- **Orakel:** Der Spieler nimmt einen Holzwürfel und legt ihn auf seinem Spielertableau im Orakelbereich ab. Er darf dort gleichzeitig maximal vier Holzwürfel lagern. Erhält er weitere, verfallen diese ersatzlos.
- **Handel:** Der Spieler nimmt 5 Münzen.
- **Siegpunkte:** Der Spieler erhält 2 Siegpunkte. Er zieht seinen Siegpunktemarker sofort auf der Siegpunkteskala entsprechend viele Felder vor.



Beispiel: Heike wählt das Aktionsplättchen Seefahrer (Tempel) mit Kosten von 0 und errichtet eine Großstadt in Athenai. Das Feld Athenai zeigt einen Tempel und liegt in der roten Region. So erhält Heike sofort einen Holzwürfel, den sie in ihren Tempelbereich legt. Sie aktiviert auch alle eigenen weiteren Großstädte in der roten Region, Syracusae und Cnossus, und erhält zusätzlich 2 Siegpunkte und 5 Münzen.



Heimatstadt errichten: Wählt der Spieler eine Heimatstadt, stellt er eines seiner Häuser auf einen freien Bauplatz, der dasselbe Symbol zeigt wie das gewählte Aktionsplättchen. Anschließend aktiviert er *alle eigenen* Großstädte in *einer Region seiner Wahl* und erhält die Belohnungen dieser Großstädte.

Die Heimatstädte bieten dem Spieler zusätzliche Aktionsmöglichkeiten. Er darf diese in der Blütephase nutzen, allerdings nur im eigenen Spielzug und nur je einmal pro Spielrunde!

Heimatstadt der Schreiber:



Der Spieler führt eine Aktion Schreiber durch, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen. Er zahlt 6 Münzen und legt eine Sanduhr auf seine Zeitskala.



Wählt der Spieler eine reguläre Aktion *Schreiber*, entweder durch ein verfügbares Aktionsplättchen vom Spielplan, durch die Aktion einer Zivilisationskarte oder durch die andere Aktion der Heimatstadt der Schreiber, darf er frei entscheiden, welche Kosten (zwischen 1 und 10 Münzen) er bezahlen möchte. *Auf diese Weise kann der Spieler die Kosten der gewünschten Aktion exakt bezahlen.*

Heimatstadt der Philosophen:



Der Spieler führt eine Aktion *Philosoph* durch, ohne ein Aktionsplättchen zu nehmen. Er zahlt 4 Münzen und legt eine Sanduhr auf seine Zeitskala.



Wählt der Spieler eine reguläre Aktion *Philosoph*, entweder durch ein verfügbares Aktionsplättchen vom Spielplan, durch die Aktion einer Zivilisationskarte oder durch die andere Aktion der Heimatstadt der Philosophen, darf er frei entscheiden, welche Kosten (zwischen 1 und 8 Münzen) er bezahlen möchte. *Auf diese Weise kann der Spieler die Kosten der gewünschten Aktion exakt bezahlen.*

Heimatstadt der Erfinder:



Wählt der Spieler eine reguläre Aktion *Philosoph*, entweder durch ein Aktionsplättchen vom Spielplan, durch die Aktion einer Zivilisationskarte oder durch die Aktion der Heimatstadt der Philosophen, darf er eine *zusätzliche* Person innerhalb des erlaubten Bereichs ausbilden.



Wählt der Spieler eine reguläre Aktion *Steuereinnahmer*, erhält er zusätzlich noch einmal denselben Betrag. Diese Aktion ist kombinierbar mit derselben Aktion auf den Zivilisationskarten „Brunnen“ und „Insula“.

Beispiel: Heike wählt die Aktion *Steuereinnahmer* und nimmt 1 Sanduhr. Sie nutzt ihre Heimatstadt der Erfinder und erhält $4 + 4 = 8$ Münzen.

Der Spieler darf pro Heimatstadt in jeder Runde nur eine der beiden Aktionsmöglichkeiten nutzen. Besitzt er mehrere Heimatstädte, darf er aber im selben Spielzug mehrere dieser Aktionsmöglichkeiten miteinander kombinieren.

Beispiel: Heike besitzt zwei Heimatstädte der Philosophen. Sie nutzt die erste, um die Aktion *Philosoph* nur mit einer Sanduhr zu nutzen. Anschließend nutzt sie auch die zweite, um die Kosten nach ihrem Wunsch anzupassen.

Nach der Nutzung einer Heimatstadt legt der Spieler einen Holzwürfel aus dem allgemeinen Vorrat auf das Feld. So wird angezeigt, dass er diese Heimatstadt in dieser Spielrunde nicht nochmals nutzen darf.

Hat der Spieler erstmals alle sechs eigenen Städte errichtet, sowohl als Groß- oder Heimatstädte, nimmt er das entsprechende oberste Bonuspunkteplättchen. Siehe auch Seite 10 zur Handhabung von Zusatzaktionen.



SCHREIBER

Mit dieser Aktion nehmen die Spieler Zivilisationskarten auf die Hand.

Sie kann, abhängig von der Spielerzahl, drei bis fünf Mal gewählt werden. Die Spieler zahlen für sie 6 bis 10 Münzen und nehmen 1 bis 2 Sanduhren.

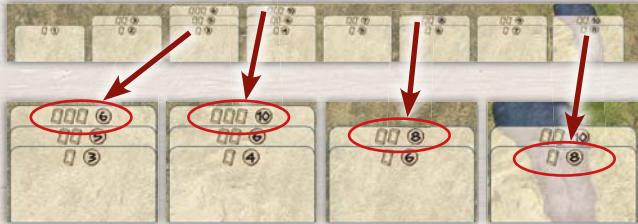
Der Spieler darf entweder neue Zivilisationskarten aus der Auslage oder vom Ablagestapel auf die Hand nehmen. Er muss sich entscheiden, welche der beiden Möglichkeiten er nutzen möchte; er darf die beiden Möglichkeiten **nicht** kombinieren.

Wie viele Zivilisationskarten der Spieler nehmen darf, ist abhängig von den gezahlten Kosten. Der Spieler darf nach Wunsch weniger Karten nehmen, als das Aktionsplättchen erlaubt.

Während der *Blütephase* darf der Spieler so viele Zivilisationskarten auf der Hand halten, wie er möchte. Allerdings muss er in der *Niedergangsphase* das Handkartenlimit von drei Zivilisationskarten beachten – für jede weitere Karte auf der Hand muss er eine Sanduhr auf die eigene Zeitskala legen.

Auswahl aus der Kartenauslage: Der Spieler wählt 1, 2 oder 3 Karten aus der Auslage. Er darf dabei entsprechend der Kostenübersicht oberhalb der Kartenauslage aus unterschiedlich vielen Karten wählen.

Beispiel: Heike wählt das Aktionsplättchen *Schreiber* mit Kosten von 8 und hat nun die folgende Auswahl: 1. Sie darf **eine** beliebige Karte aus der gesamten Auslage nehmen. 2. Sie darf **zwei** Karten aus den ersten sechs Karten aussuchen. 3. Möchte Heike **drei** Karten nehmen, muss sie die ersten drei Karten der Auslage wählen; für eine Auswahl aus den ersten vier Karten müsste Heike das Aktionsplättchen mit Kosten von 10 Geld nehmen.



Am Ende des Spielzugs füllen die Spieler die Auslage an Zivilisationskarten wieder auf. Sie verschieben die Karten in der Auslage nach links, so dass Lücken geschlossen werden. Anschließend decken sie neue Zivilisationskarten der entsprechenden Epoche auf und legen sie jeweils auf die am weitesten rechts liegenden freien Plätze, bis die Auslage wieder gefüllt ist oder der Stapel der aktuellen Epoche aufgebraucht ist. Ist der Stapel leer, bleiben die übrigen Felder in der Auslage ungenutzt.

Auswahl vom Ablagestapel: Der Spieler schaut sich alle Zivilisationskarten des gesamten Ablagestapels an. Abhängig von den gezahlten Kosten darf er 1 oder 2 Karten aus dem Ablagestapel auf die Hand nehmen. In der 2. oder 3. Epoche stehen dem Spieler somit auch Zivilisationskarten aus bereits vergangenen Epochen zur Auswahl.

Beispiel: Heike wählt das Aktionsplättchen *Schreiber* mit Kosten von 10. Sie darf nun bis zu 2 Karten aus dem Ablagestapel nehmen.

Gentes ist kein „Gedächtnisleistungsspiel“. Es ist den Spielern ausdrücklich erlaubt, jederzeit alle Stapel durchzusehen (Ablagestapel, Stapel des aktuellen Zeitalters, Stapel der zukünftigen Zeitalter). Nach dem Durchsehen des aktuellen oder der Stapel der zukünftigen Zeitalter müssen sie diese erneut mischen.



CHRONIST

Mit dieser Aktion spielen die Spieler Zivilisationskarten aus ihrer Hand aus.

Sie kann, abhängig von der Spielerzahl, fünf bis neun Mal gewählt werden. Die Spieler zahlen für sie 0 bis 5 Münzen und nehmen 1 bis 2 Sanduhren.

Zivilisationskarte ausspielen: Der Spieler spielt *eine* Zivilisationskarte aus der Hand aus, deren Voraussetzungen er erfüllt, und erhält die auf der Karte abgebildeten Belohnungen bzw. Nachteile.

Zunächst zeigt der Spieler den Mitspielern, dass er die auf der Zivilisationskarte aufgeführten *Voraussetzungen* erfüllt. Dafür benötigt er alle auf der Karte abgebildeten Personen in seiner Bevölkerungsübersicht und muss ggf. erforderliche Städte mit den abgebildeten Symbolen (Handel, Orakel oder Tempel) auf dem Spielplan besitzen. Dabei sind nur die die Symbole der Städte wichtig, so dass sowohl Groß- als auch Heimatstädte gelten.



Besitzt der Spieler nicht genügend Personen auf seiner Bevölkerungsübersicht, darf er Holzwürfel aus seinem Tempel abgeben. Für jede fehlende Person legt er einen Holzwürfel in den allgemeinen Vorrat zurück. Er trägt diese „virtuellen“ Personen nicht in seine Bevölkerungsübersicht ein!

Anschließend führt der Spieler alle auf der ausgespielten Karte genannten Belohnungen und Nachteile aus. Alle Belohnungen und Nachteile treten automatisch in Kraft; der Spieler darf nicht auf einzelne Teile verzichten.

HINWEIS: Eine Übersicht aller Zivilisationskarten findet sich im Glossar.

Beispiel: Heike spielt die Zivilisationskarte *Schmiede* aus. Dazu benötigt sie mindestens 2 Handwerker, 1 Soldaten und 1 Gelehrten. Sie hat neben dem Soldaten sogar 3 Handwerker und 2 Gelehrte in ihrer Bevölkerungsübersicht. Sie erfüllt damit alle Voraussetzungen und erhält die Belohnungen und Nachteile der Zivilisationskarte. Heike bekommt sofort 1 Siegpunkt, so dass sie ihren Siegpunktemarker um ein Feld vorzieht und sie muss einen Gelehrten abgeben.

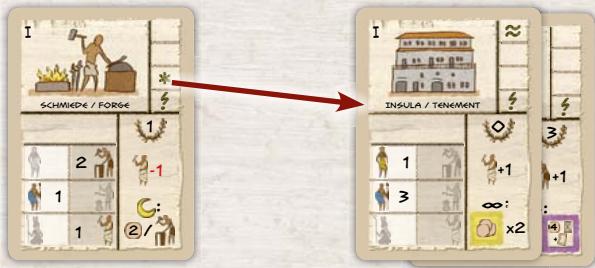


Symbole werten: Anschließend legt der Spieler die ausgespielte Zivilisationskarte in seiner Auslage überlappend auf bereits vorher ausgespielte Karten. Auf diese Weise kann er die dauerhaften Aktionsmöglichkeiten weiterhin sehen.

Außerdem erhält er für *eins* der rechts oben befindlichen Symbole der gerade ausgespielten Zivilisationskarte zusätzliche Siegpunkte. Der Spieler entscheidet sich für eins der Symbole und erhält so viele Siegpunkte, wie er Symbole dieser Art *insgesamt* in der Auslage hat. Ist das Symbol zum ersten Mal auf einer seiner Karten, erhält er nur 1 Siegpunkt (auch schon für die gerade ausgespielte Karte). Besitzt er bereits zwei Karten mit diesem Symbol in der Auslage, bekommt der Spieler jetzt für das dritte Symbol dieser Art 3 Siegpunkte.

In Epoche III besitzen die Karten hier keine Symbole mehr und können deshalb auch keine Siegpunkte auf diese Weise einspielen.

Beispiel: Heike legt die Zivilisationskarte Schmiede zu ihren bereits ausgespielten Zivilisationskarten und erhält 1 Siegpunkt. Für das Symbol in der dritten Zeile würde sie zusätzlich nur 1 Siegpunkt erhalten. Da sie in der vierten Zeile nun insgesamt drei Symbole besitzt, erhält sie 3 weitere Siegpunkte und setzt ihren Siegpunktemarker insgesamt um vier Felder vor.



Hat der Spieler insgesamt acht Zivilisationskarten in der eigenen Auslage ausgespielt, nimmt er das entsprechende oberste Bonuspunkteplättchen. Siehe auch unten zur Handhabung von Zusatzaktionen.

Während der Aktion *Chronist* kann der Spieler auch den Bonuspunktemarker für 18 Personen erhalten, wenn er durch eine Belohnung eine weitere Person erhält und anschließend insgesamt 18 Personen besitzt. Die Bedingung muss aber am Ende der Aktion erfüllt sein. Sollte der Spieler durch dieselbe Zivilisationskarte auch eine Person verlieren, so dass die Gesamtzahl wieder unter 18 fällt, erfüllt der Spieler die Bedingung für das Bonuspunkteplättchen nicht.

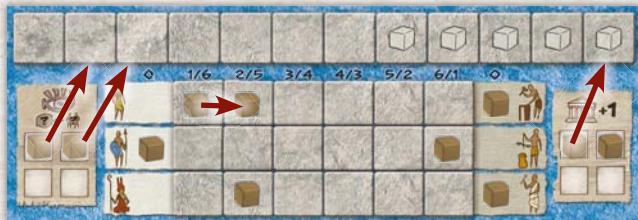
B) DIE ZUSATZAKTIONEN

Der Spieler darf während seines Spielzugs die folgenden Zusatzaktionen beliebig oft vor oder nach der Hauptaktion durchführen.

Eine Person ausbilden

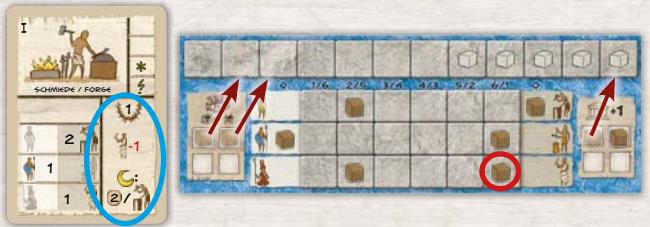
Der Spieler darf von seinem Spielertableau drei Holzwürfel aus dem Tempel und/oder vom Orakel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um eine beliebige Person auszubilden. Für jede ausgebildete Person versetzt er den entsprechenden Holzwürfel auf seiner Bevölkerungsübersicht um ein Feld vor. Die gegenüberliegenden Personen einer Zeile begrenzen sich weiterhin gegenseitig in ihrer maximalen Anzahl.

Beispiel: Heike legt zwei Holzwürfel vom Orakel und einen Holzwürfel aus dem Tempel zurück in den allgemeinen Vorrat und bildet einen weiteren Adligen aus. Sie markiert dies auf ihrer Bevölkerungsübersicht und besitzt nun 2 Adlige.



Muss der Spieler als Nachteil einer ausgespielten Zivilisationskarte eine Person abgeben, darf er stattdessen auch drei Holzwürfel aus dem Tempel und/oder vom Orakel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Der Spieler darf abzugebende Personen **NICHT** durch einen Tempelstein allein („virtuelle Person“) ersetzen.

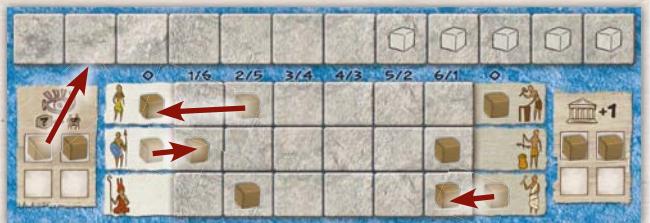
Beispiel: Nachdem Heike die Zivilisationskarte Schmiede ausgespielt hat, muss sie einen Gelehrten abgeben. Sie möchte alle Personen auf ihrer Bevölkerungsübersicht behalten und gibt stattdessen 3 Holzwürfel von ihrem Spielertableau ab; einen aus dem Bereich „Tempel“ und zwei aus dem Bereich „Orakel“.



Zwei Personen tauschen

Der Spieler darf von seinem Spielertableau einen Holzwürfel vom Orakel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um bis zu zweimal je eine Person gegen eine andere zu tauschen. Dazu setzt er auf seiner Bevölkerungsübersicht den Holzwürfel einer Person um ein Feld zurück, bei einer anderen Person den Würfel ein Feld vor.

Beispiel: Heike legt einen Holzwürfel vom Orakel in den allgemeinen Vorrat zurück und versetzt den Holzwürfel für Adlige um zwei Felder zurück. Dafür versetzt sie den Holzwürfel für Gelehrte und den Holzwürfel für Soldaten jeweils um ein Feld vor.



Bonuspunkteplättchen nehmen



Der Spieler darf ein Bonuspunkteplättchen nehmen, wenn er die Voraussetzungen dafür erfüllt.

Besitzt der Spieler *als Erster* 6 gebaute Städte, 8 ausgespielte Karten oder 18 Personen, nimmt er jeweils das Plättchen mit 8 Siegpunkten. Erfüllt er die Voraussetzungen der Kategorien erst nach einem anderen Spieler, nimmt er ein entsprechendes Plättchen mit 4 Siegpunkten. Der Spieler zieht seinen Siegpunktemarker sofort auf der Siegpunkteskala entsprechend viele Felder vor.

Ein Spieler erhält pro Kategorie nur eins der Bonuspunkteplättchen!

Die Blütephase endet, sobald alle Felder auf den Zeitskalen aller Spieler belegt sind.



4.2 NIEDERGANGSPHASE: SPIELRUNDE BEENDEN UND AUFRÄUMEN

In dieser Phase führen die Spieler gemeinsam einige Schritte durch, um die Spielrunde zu beenden. Grundsätzlich können alle Spieler die Schritte der Niedergangsphase gleichzeitig abhandeln. Es ist aber gerade in der ersten Partie sinnvoll, die einzelnen Abschnitte gemeinsam in Spielerreihenfolge durchzuführen.

Die Niedergangsphase wird auch in der sechsten und damit letzten Spielrunde vollständig ausgeführt!

Auch während der Niedergangsphase dürfen die Spieler Zusatzaktionen ausführen, siehe oben.

A) NEUEN STARTSPIELER BESTIMMEN



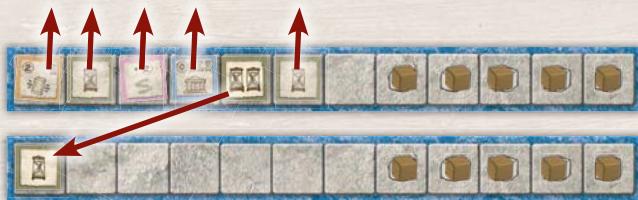
Der Spieler, auf dessen Zeitskala das Aktionsplättchen *Startspieler* liegt, nimmt den Startspielermarker. Hat keiner der Spieler dieses Plättchen genommen, bleibt der Startspielermarker beim bisherigen Startspieler.

B) HOLZWÜRFEL VON MARKIERTEN HEIMATSTÄDTEN UND ZIVILISATIONS-KARTEN ENTFERNEN, ZEITSKALEN AUFRÄUMEN

Die Spieler legen die Holzwürfel, mit denen sie einmalige Aktionen ihrer Zivilisationskarten markiert haben, zurück in den allgemeinen Vorrat. Sie dürfen diese Aktionen in der nächsten Blütephase erneut benutzen. Ebenso legen sie alle Holzwürfel neben Heimatstädten zurück.

Die Spieler legen alle Aktionsplättchen von ihren Zeitskalen zurück auf die Felder des Spielplans. Anschließend legen sie alle Zeitplättchen mit *einzelnen* Sanduhren zurück in den allgemeinen Vorrat. Dann drehen sie Zeitplättchen mit zwei Sanduhren auf die Seite mit einer Sanduhr und belassen diese auf ihren Zeitskalen. *Aufgrund dieser übrigen Zeitplättchen und einer unterschiedlichen Menge von entfernten Holzwürfeln auf der Zeitskala können die Spieler in der folgenden Spielrunde unterschiedlich viele freie Felder auf ihren Zeitskalen haben.*

Beispiel: Heike räumt ihre Zeitskala auf und hat danach nur noch ein Zeitplättchen mit 1 Sanduhr darauf liegen.



C) RUNDENMARKER VORRÜCKEN UND EPOCHENWECHSEL PRÜFEN

Der Startspieler setzt den Rundenmarker um ein Feld vor.



Erreicht der Rundenmarker dabei das Feld einer neuen Epoche (nach der zweiten und vierten Spielrunde), legt der Startspieler alle Zivilisationskarten der alten Epoche auf den Ablagestapel, also die Karten unterhalb des Spielplans und den restlichen Epochenstapel. Er legt den Stapel der nächsten Epoche bereit und füllt die Auslage unterhalb des Spielplans mit den Zivilisationskarten der nächsten Epoche auf. Die Spieler behalten ihre Handkarten und können in den folgenden Spielrunden auch Zivilisationskarten der alten Epoche(n) ausspielen.

Bei einem Epochenwechsel legen die Spieler je einen Holzwürfel von ihren Zeitskalen zurück in den allgemeinen Vorrat und haben ab jetzt ein weiteres Feld zur Verfügung. Hat ein Spieler bereits alle Holzwürfel von seiner Zeitskala entfernt, erhält er nach seiner Wahl einen Holzwürfel für Orakel oder Tempel und legt ihn in den entsprechenden Bereich.

Beispiel: Beim Epochenwechsel von der Epoche I zur Epoche II entfernt Heike einen der Holzwürfel von ihrer Zeitskala.



D) GROSSSTÄDTE UND ZIVILISATIONS-KARTEN AKTIVIEREN

Die Spieler aktivieren in neuer Spielerreihenfolge jeweils eine *eigene* Großstadt in *jeder* der drei Regionen und nehmen sich die jeweiligen Belohnungen.

Außerdem aktivieren sie alle Zivilisationskarten in der eigenen Auslage mit dem ☾-Symbol. *Siehe das Glossar zu den einzelnen Zivilisationskarten.*

Die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Großstädte und Karten aktivieren, kann jeder Spieler frei wählen.

Beispiel: Heike entscheidet sich, in der gelben Region für Appolonia 2 Siegpunkte und in der roten Region für Syracusae 5 Münzen zu nehmen. Sie besitzt den Handelsposten in ihrer Auslage, so dass sie 3 der Münzen, die sie in Syracusae erhalten hat, direkt wieder in 1 Siegpunkt tauscht.



E) HANDKARTENLIMIT PRÜFEN

Besitzen die Spieler nun mehr als drei Handkarten, müssen sie für jede weitere Handkarte ein Zeitplättchen mit einer Sanduhr in die eigenen Zeitskalen legen. Muss ein Spieler auf diese Weise mehrere Sanduhren nehmen, darf er wieder statt einzelnen Sanduhren auch Zeitplättchen mit zwei Sanduhren nehmen.

Nun folgt eine neue Spielrunde mit der Blütephase. Liegt der Rundenmarker bereits auf dem sechsten Feld, endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

5.0 SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nachdem die Spieler die Niedergangsphase am Ende der sechsten Spielrunde durchgeführt haben, endet das Spiel mit der Schlusswertung. Die Spieler legen nicht vergebene Bonuspunkteplättchen zurück in die Schachtel.

A) HANDKARTEN WERTEN

Jeder Spieler darf alle eigenen Handkarten werten, deren Voraussetzungen er erfüllt. Er erhält nun nur noch die Hälfte der bei den Belohnungen angegebenen Siegpunkte für jede erfüllte Karte (aufgerundet). Alle anderen Belohnungen oder Symbole werden nicht mehr berücksichtigt; genauso wenig kann der Spieler nun noch Bonuspunkteplättchen erhalten.

Der Spieler darf die Reihenfolge der Zivilisationskarten beim Ausspielen frei bestimmen. Er darf dabei weiterhin Zusatzaktionen mit den Holzwürfeln von seinem Tempel und/oder Orakel nutzen.

Für Handkarten, die der Spieler nicht erfüllen kann, muss er die Hälfte der bei den Belohnungen angegebenen Siegpunkte (aufgerundet) von seinen Siegpunkten abziehen.

B) SIEGPUNKTE FÜR ÜBRIGE MÜNZEN ERHALTEN

Jeder Spieler erhält für je 10 Münzen 1 Siegpunkt. Der Spieler gibt die Münzen ab.

C) SIEGPUNKTE FÜR VERBLIEBENE HOLZWÜRFEL IM TEMPEL UND/ODER ORAKEL ERHALTEN

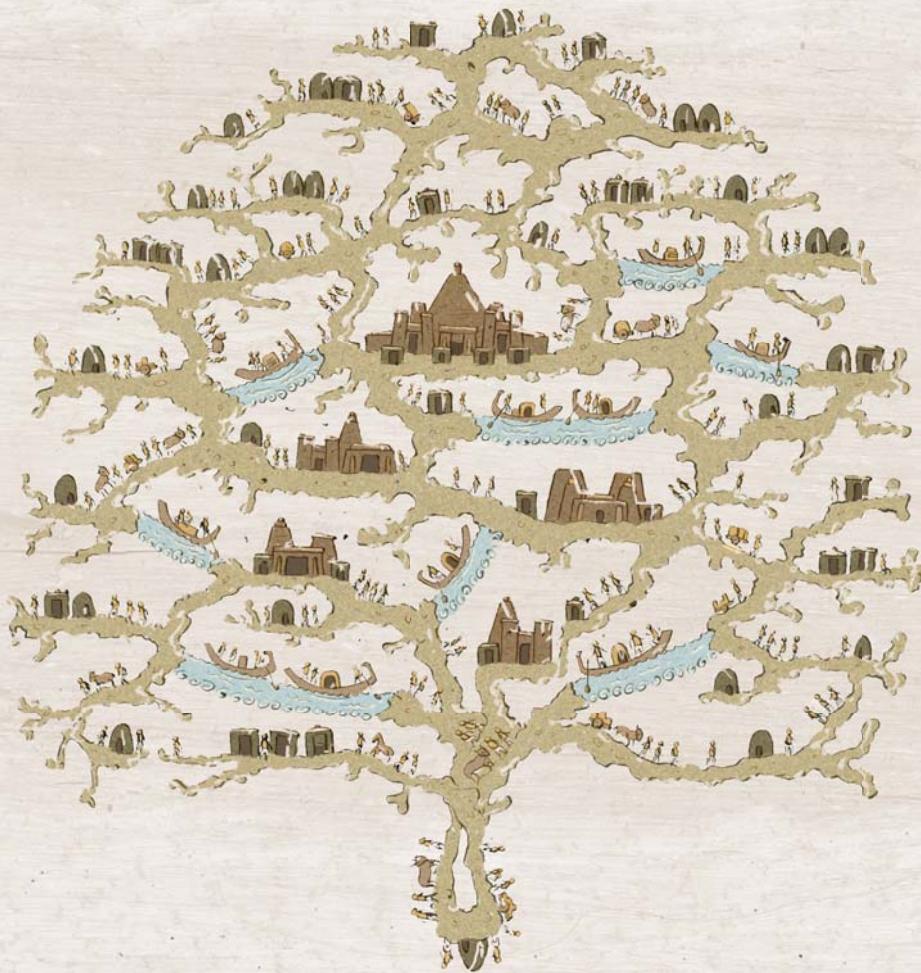
Jeder Spieler erhält für je 2 Holzwürfel in seinem Tempel- und/oder Orakelbereich 1 Siegpunkt. Es wird nur die Gesamtmenge an Holzwürfeln berücksichtigt, egal von welchem Ort sie stammen.

D) PUNKTABZUG FÜR SANDUHREN ERLEIDEN

Jeder Spieler verliert Siegpunkte für Sanduhren, die noch auf seiner Zeitskala liegen.

Anzahl Sanduhren	1	2	3	4+
Minuspunkte	-2 Siegpunkte	-4 Siegpunkte	-8 Siegpunkte	-16 Siegpunkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt **Gentes**. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Zivilisationskarten in seiner Auslage hat. Sollte es einen erneuten Gleichstand geben, gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Münzen. Gut Brett!



GENTES



Copyright © 2017 Spielworxx
www.spielworxx.de

AUTOR: Stefan Risthaus
ENTWICKLUNG: Henning Kröpke, Uli Blennemann
GRAPHIK: Harald Lieske
LAYOUT: Filip Stránský

Der Autor dankt allen Testspielern, insbesondere seiner Frau Heike Risthaus, sowie Volker Wichert, Robert Rudolph, Christian Heider, Manuel Vinaske für viele Teststunden, sowie Malte Meinecke, Gero Mulkau, Karsten Becker, Stefan und Louis Malz, Uwe Hilgert, Wilfried Meinecke, Ingo Wagner