

STEFAN RISTHAUS

STEFAN RISTHAUS

## GENTES - ERWEITERUNG „NEUE STÄDTE“

**INHALT:** 1 Aktionsplättchen Neuer Startspieler, 8 Bonuspunkteplättchen, 4 Heimatstadtplättchen, 6 Großstadtplättchen

### SPIELVORBEREITUNG

- Das Aktionsplättchen Neuer Startspieler ersetzt das entsprechende Aktionsplättchen aus dem Grundspiel.
- Die neuen Bonuspunkteplättchen werden nach Sorten getrennt in vier Stapeln zu den Bonuspunkteplättchen gelegt. In Zwei-Personen-Partien wird nur je ein Plättchen pro Sorte verwendet.
- Ein Spieler nimmt alle 10 Stadtplättchen (Großstädte und Heimatstädte) in die Hände und wirft sie auf den Tisch, so dass diese mit einer zufälligen Seite nach oben liegen. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn legen die Spieler jeweils eins der Plättchen auf eins der Stadtfelder des Spielplans, bis jeder insgesamt 2 Plättchen gewählt hat. Dabei gelten die folgenden Regeln:
  - Die Großstadtplättchen müssen auf ein passendes Großstadtfeld des Spielplans gelegt werden, also eine neue Tempel-Großstadt auf eine Tempel-Großstadt usw.
  - Die neuen Heimatstadtplättchen ersetzen die Aktionen der Heimatstädte auf dem Spielplan und werden links auf die Aktionsfelder gelegt. In jeder Reihe der Heimatstädte darf nur eins der beiden Aktionsfelder belegt werden, auf dem anderen Feld gilt dann die auf dem Spielplan angegebene Aktion.
  - Sobald nur noch ein Großstadtplättchen oder ein Heimatstadtplättchen vorhanden ist, wird das entsprechende Plättchen in die Schachtel zurückgelegt.

### NEUER STARTSPIELER



Der Spieler erhält sofort 1 Siegpunkt. In der im Anschluss an die Blütephase folgende Niedergangsphase wird der Spieler zum neuen Startspieler.

### BONUSPUNKTEPLÄTTCHEN

Erfüllt ein Spieler die Bedingung von einem der Bonuspunkteplättchen, nimmt er es und legt es mit der Rückseite nach oben vor sich aus. In jeder Niedergangsphase erhält der Spieler für jedes dieser Plättchen 1 Siegpunkt. Wurde das zweite Plättchen einer Sorte genommen, gehen die weiteren Spieler leer aus, wenn sie die Bedingung später erfüllen.



Der Spieler hat von jeder der drei Stadtsorten mindestens je eine Stadt errichtet. Es gelten sowohl Großstädte als auch Heimatstädte.



Der Spieler hat von jeder der sechs Personengruppen mindestens je eine Person ausgebildet.



Der Spieler hat Zivilisationskarten mit allen vier Symbolen ausgespielt.

# GENTES



BRETTSPIEL  
ADVENTSKALENDER  
ADVENT 2017 CALENDAR



Der Spieler hat mindestens zwei beliebige Städte errichtet **und** mindestens zwei Zivilisationskarten ausgespielt **und** mindestens 8 beliebige Personen ausgebildet.

### HEIMATSTÄDTE

Der Spieler darf die neuen Aktionen der Heimatstädte in der Blütephase nutzen, ab dem folgenden Spielzug nach dem Errichten der Heimatstadt, allerdings nur im eigenen Spielzug und pro Heimatstadt nur je einmal pro Spielrunde!



Der Spieler nimmt 2 Münzen für jede der abgebildeten Person. Die Aktion kostet weder Münzen noch Zeit. Der Spieler darf sie aber nur durchführen, wenn er selber noch mindestens ein freies Feld auf seiner Zeitskala besitzt.



Zahlt der Spieler 5 Münzen und nimmt 1 Sanduhr, entfernt er einen Holzwürfel von seiner Zeitskala.



Zahlt der Spieler 8 Münzen und nimmt 2 Sanduhren, errichtet der Spieler eine beliebige Stadt. Wählt er eine Großstadt, aktiviert er anschließend alle Großstädte in derselben Region und erhält deren Belohnungen; wählt er eine Heimatstadt, aktiviert er entsprechend die Großstädte einer Region seiner Wahl.



Zahlt der Spieler 5 Münzen und nimmt 2 Sanduhren, spielt der Spieler eine Zivilisationskarte aus seiner Hand aus.



Nimmt der Spieler 1 Sanduhr, darf er bis zu 5x für 2 Münzen je 1 Siegpunkt kaufen.



Nimmt der Spieler 2 Sanduhren, aktiviert er alle seine Großstädte und erhält deren Belohnungen.

### GROSSSTÄDTE

Aktiviert der Spieler die eigenen Großstädte, darf er bei den neuen Großstädten immer wählen, ob er deren Belohnungen erhalten möchte oder darauf verzichtet.



Der Spieler darf 1 Person von seiner Bevölkerungsübersicht abgeben, um 10 Münzen zu erhalten.



Der Spieler erhält 3 Münzen und 1 Siegpunkt.



Der Spieler darf 3 Münzen zahlen, um entweder 2 Siegpunkte zu erhalten oder um je einen Holzwürfel im Tempel- und Orakelbereich abzulegen.



Der Spieler darf 1 Sanduhr nehmen, um je zwei Holzwürfel im Tempel- und Orakelbereich abzulegen.



Der Spieler darf 1 Siegpunkt abgeben, um eine Person seiner Wahl auszubilden und auf seiner Bevölkerungsübersicht zu markieren.

STEFAN RISTHAUS

STEFAN RISTHAUS

## GENTES - EXPANSION "NEW CITIES"

**CONTENTS:** 1 action tile "new starting player", 8 bonus point tiles, 4 hometown tiles, 6 city tiles

### SET UP

- The new starting player action tile replaces the corresponding action tile from the standard game.
- The new bonus point tiles are placed (sorted according to their kind) in four stacks next to the (old) bonus point tiles. In two player games only one tile of each kind is used.
- A player takes all 10 city tokens (cities and hometowns) into his hands and lets them drop onto the table so that they are facing up with a random side.
- Beginning with the starting player and then progressing in clockwise order, the players place one of these tiles on one of the city squares of the game board until each of them has chosen 2 tiles. The following rules apply:
  - City tiles must be placed on a suitable city site of the game board, i.e. a new temple city to a temple city, etc.
  - The new hometown tiles replace the actions of the hometowns on the game board and are placed on the action spaces to the left. You may place a hometown on only one of the two action spaces in each row of hometowns; the other space will then be the action specified on the game board.
  - As soon as there is only one city tile or one hometown tile left, the corresponding tile is returned to the box.

### NEW STARTING PLAYER



The player immediately gains 1 victory point. In the following decline phase after the heyday phase, the player becomes the new starting player.

### BONUS POINT TILES

If a player meets the requirements of one of the bonus point tiles, he takes it and places it face down in front of him. In each decline phase, the player receives 1 victory point for each of these tokens. If the second tile of a particular kind has been taken, the other players will not receive anything if they meet the conditions later.



The player has built at least one city from each of the three kinds of cities. Both, cities and hometowns, count.



The player has trained at least one person of each of the six groups of persons.



The player has played civilization cards displaying all four symbols.



The player has built at least two cities **and** has played at least two civilization cards **and** trained at least 8 people.

### HOME TOWNS

The player may use the new actions of hometowns in the heyday phase after building the hometown beginning on the next player turn, but only on their own turn and only once each turn!



The player takes 2 coins for each of the depicted persons.



If the player pays 5 coins and takes 1 hourglass, he removes a wooden cube from his time scale.



If the player pays 8 coins and takes 2 hourglasses, the player may build any city. If he chooses a city, he activates all cities in the same region and receives their rewards; if he chooses a hometown, he may activate the cities of a region of his choice.



If the player pays 5 coins and takes 2 hourglasses, the player may play a civilization card from his hand.



If the player takes 1 hourglass, he may buy up to 5 victory points for 2 coins per point.



If the player takes 2 hourglasses, he activates all of his cities and receives their rewards.

### CITIES

If the player activates his cities, he can always choose whether he wants to receive the rewards of the new cities or not.



The player may surrender 1 person from his population chart in order to receive 10 coins.



The player gets 3 coins and 1 victory point.



The player may pay 3 coins to either receive 2 victory points or place a wooden cube in the temple and oracle area (one per area).



The player may take 1 hourglass in order to place two wooden cubes in the temple and oracle areas (two per area).



The player may surrender 1 victory point in order to train a person of his choice and mark it on his population chart.

# GENTES



BRETTSPIEL  
ADVENTSKALENDER  
ADVENT 2017 CALENDAR

