



2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren
45 Minuten

eko

DIESE GESCHICHTE STAMMT AUS FERNEN ZEITEN, IN DENEN SICH LEGENDEN GEBILDET HABEN.

Einst herrschte ein mächtiger Imperator, der respektierte Ekö, über ein großes und blühendes Reich voller Magie und prachtvoller Städte. Die Götter ehrten den Imperator, indem sie ihm vier Kinder schenkten, die über seine Provinzen herrschten.

Doch nach einem langen und glücklichen Leben starb Ekö. Seine Kinder jedoch fühlten sich alle als legitime Nachfolger und zeigten ihre wahre, gierige Natur. Jeder der Vier sammelte seinen Clan, um in den Kampf gegen die Brüder zu ziehen und das Land verfiel in einen tragischen und blutigen Krieg, dem niemand entgehen konnte. Die einst fruchtbare Landschaft wurde durch den Krieg vollständig verwüstet. Der Herrscher Ekö, dessen Geist auch nach seinem Tod noch durch das Land

streifte, belegte die Söhne mit einem schrecklichen Fluch: Er sperrte ihre Seelen in den Ruinen und Wüsten des ehemaligen Imperiums ein, sodass sie verdammt sind, seinen Krieg immer wieder und wieder zu führen und keine Ruhe zu finden.

Jahrhunderte vergingen und die vier Brüder führten ihre Kämpfe in dem Gefängnis, das Ekö für sie geschaffen hatte, weiter. Ohne Untertanen begannen sie, die Felsen, den Sand und den Wind zu beleben, um die Banner ihrer untergegangenen Armeen zu führen, das untergegangene Imperium erneut zu errichten und die längst verlorenen Schlachten immer wieder zu schlagen.

Du bist einer der vier verfluchten Generäle. Nur einer von euch wird am Ende der Herrscher des Ödlands von Ekö werden... bis alles von Neuem beginnt – bis ans Ende aller Zeiten.

INHALT

- 🏠 64 Scheiben (16 pro Spieler mit einem Imperator)
- 🏰 36 Gebäude (1 Burg, 3 Türme und 5 Lager pro Spieler)
- 🏠 13 große hexagonale Teile, um das modulare Spielfeld zu errichten, und 11 kleine Teile für die Varianten (siehe Seite 6)
- 🏠 4 Spielbretter
- 🏠 eine Spielanleitung

ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der 12 Siegpunkte (🌟) erreicht und eine Hauptstadt kontrolliert, oder der Letzte verbleibende Spieler auf dem Spielfeld.

AUFBAU

Lege die 11 kleinen Teile zurück in die Spielbox, sie werden nur für die Varianten benötigt (siehe Seite 6).

Abhängig von der Spieleranzahl wird das Spielfeld wie in der Abbildung gezeigt aufgebaut. Auf der Rückseite der Geländeteile wird angezeigt, bei welcher Spieleranzahl das Geländeteil benutzt wird:

- 🏠 **2 Spieler:** Mische und lege die Geländeteile, wie die grauen Teile in der Abbildung angeordnet sind.
- 🏠 **3 Spieler:** Mische alle benötigten Teile und lege sie in der Form der grauen und blauen Teile gemäß der Abbildung aus.
- 🏠 **4 Spieler:** Mische alle Teile und lege sie wie in der Abbildung gezeigt aus (graue, blaue und rote Teile).

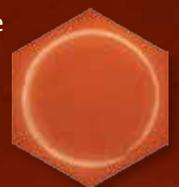


Jedes Teil kann beliebig ausgelegt werden, solange alle Bewegungsfelder (mit

Kreisen) aufgereiht sind.

Mische alle Scheiben zusammen (auch die Imperatoren) und platziere sie zufällig auf die Bewegungsfelder des Spielfelds, die danach alle belegt sein müssen. Jeder Spieler zieht dann zufällig ein Spielbrett und nimmt sich die entsprechenden Gebäude. Danach wird zufällig ein Spieler ausgewählt.

Bevor das Spiel beginnt, darf jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, seinen Imperator mit einer anderen eigenen Scheibe austauschen.



SPIELÜBERBLICK

SPIELZUG

Die Spielzüge finden im Uhrzeigersinn statt.

Dabei müssen die Spieler beide Phasen in dieser Reihenfolge ausführen: zuerst die Aktionsphase, dann die Verstärkungsphase.

1

AKTIONSPHASE VERPFLICHTEND

BEWEGEN

NUR DURCH EIN HINDERNIS VERHINDERT

UMGRUPPIEREN

MAXIMAL
4 SCHEIBEN

EINEN KLEINEREN
STAPEL
ANGREIFEN
AUSNAHMEN:
KAMIKAZE
& IMPERATOR

WENN MÖGLICH,
SOFORTIGER AUSTAUSCH
VON IMPERATOREN.

ODER

BAUEN

ERST EIN LAGER, DANN EIN TURM, DANN EINE BURG:
BAUPLATZE BESITZEN BESCHRÄNKUNGEN!

BAUE AUF
EINEM
LEEREN
FELD

ÜBERBAUE
EIN
EIGENES
GEBÄUDE

ERSETZE EIN GEGNERISCHES
GEBÄUDE +1 SCHEIBE

DURCH EIN GLEICHES GEBÄUDE
OR
DURCH EIN HÖHERES GEBÄUDE

ODER

ODER

ODER

ODER

GEWALTMARSCH = ENTFERNE 3 SCHEIBEN UND FÜHRE EINE WEITERE AKTION AUS OPTIONAL, MAXIMAL EINMAL PRO ZUG

2

VERSTÄRKUNGSPHASE VERPFLICHTEND

VERSTÄRKE DIE ARMEE MIT MINDESTENS EINER SCHEIBE, BEVORZUGT MIT DEM IMPERATOR

NIE AUF EINEM LEEREN FELD



NICHT BENACHBART ZU EINEM
GEGNERISCHEN GEBÄUDE



IMMER AUF EINEM EINZIGEN FELD

DANACH IST DER NÄCHSTE SPIELER AM ZUG

SPIELENDE UND SIEG

ERREICHE 12 🌞 UND BESITZE
MINDESTENS EINE HAUPTSTADT

ODER

SEI DER LETZTE SPIELER MIT SCHEIBEN
AUF DEM SPIELFELD

Erläuterung: Während des Spiels können die Scheiben gestapelt werden.
Zur Vereinfachung wird daher im Folgenden der Begriff „Stapel“
auf einzelne Scheiben oder Stapel aus zwei, drei oder vier Scheiben angewendet.

BEWEGUNG

Ein Stapel darf sich eine beliebige Anzahl Felder auf dem Spielfeld bewegen und sogar mehrmals seine Richtung ändern, solange sich auf dem Weg zum Zielfeld kein Hindernis befindet. Hindernisse sind andere Stapel (eigene und gegnerische) sowie Felder mit Gebäuden.

Es existieren drei Arten von Bewegungen:

-  **Bewegen:** auf ein leeres Feld bewegen.
-  **Umgruppieren:** Bewegung auf ein Feld, das einen eigenen Stapel beinhaltet. Die beiden Stapel werden dabei aufeinandergelegt. **Anmerkung:** Ein Stapel darf niemals mehr als 4 Scheiben beinhalten. Sollte durch eine Umgruppierung ein größerer Stapel entstehen, darf diese Aktion nicht gewählt werden.
-  **Angreifen:** Bewegung auf ein Feld mit einem gegnerischen Stapel. Die Anzahl der Scheiben des Gegners müssen dabei **geringer** sein als die Anzahl der Scheiben des angreifenden Stapels. Die Scheiben des so zerstörten Stapels werden in die Reserve des Spielers gelegt und können in seiner nächsten Unterstützungsphase erneut benutzt werden.

Kamikaze: Ein Stapel aus 4 Scheiben kann von einer einzelnen Scheibe (ein Stapel bestehend aus einer Scheibe) angegriffen und vernichtet werden. Dieser Zug wird Kamikaze genannt. Die 4 Scheiben des angegriffenen Stapels sowie die Kamikaze-Scheibe werden in die Reserve der jeweiligen Spieler gelegt. *Ein Stapel aus 4 Scheiben ist somit am stärksten, muss sich jedoch vor Kamikaze in Acht nehmen!*



Ein Stapel darf niemals zur Bewegung aufgeteilt werden und ein eigener Stapel kann nie Ziel des eigenen Angriffs sein.



Beispiele von Zügen, die erlaubt (grün) oder verboten (rot) sind:
Cyan möchte den Stapel A bewegen.

Er kann:

-  ihn auf ein B-Feld bewegen.
-  mit Stapel C umgruppieren, um einen Stapel der Größe 3 zu bilden.
-  mit Stapel D umgruppieren, um einen Stapel der Größe 4 zu bilden.
-  einen der Stapel E angreifen und diesen Platz einnehmen.

Er darf nicht:

-  die Stapel F angreifen, da sie aus der gleichen oder einer größeren Anzahl an Scheiben bestehen.
-  mit Stapel G umgruppieren, da Stapel nie aus mehr als 4 Scheiben bestehen dürfen.
-  auf eines der Felder H bewegen, da es keine Bewegungsfelder sind.

DER AUTOR: HENRI KERMARREC

Henri Kermarrec ist mit diversen Rollen- und Brettspielen wie Magic: The Gathering, Talisman und Das Tal der Mammuts aufgewachsen. Im Laufe der Zeit entwickelte er aus lieb gewonnenen Mechanismen einfache und geniale Spiele sowohl für Familien als auch für Vielspieler. Daher befinden sich unter seinen entwickelten Spielen unterschiedlichste Arten wie Wiraqocha oder Sushi Dice, ohne sich auf ein Zielpublikum festzulegen. **Henri Kermarrec** dankt Fayçal Lalmi für das Vertrauen, selbst in den Anfängen der Entwicklung, Anti von Mordelles und die pelzigen Atemporels für ihre Hilfe beim Testen des Spiels, Erwan Berthou sowie dem gesamten Team von CNJ und der Jury des Boulogne Designwettbewerbs, die dieses Spiel als Sieger gewertet haben.

DIE GRAFIKERIN: LUKY

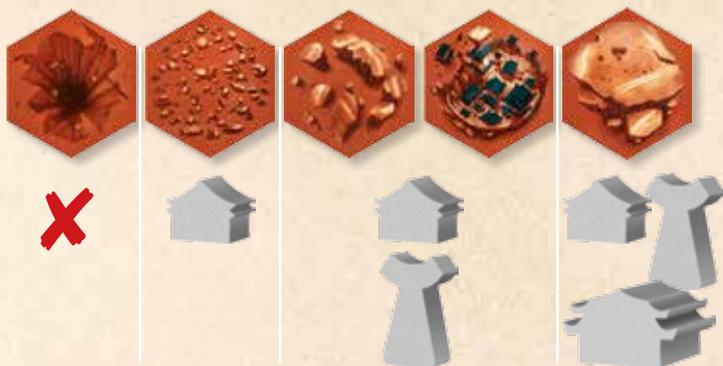
Luky ist eine selbstständige Comibuchzeichnerin und Autorin. Parallel dazu arbeitet sie auf Kommission, vor allem für die Nucleus Gallery of Los Angeles, aber auch für Einzelpersonen, Magazine und Werbeagenturen. Einige ihrer Werke: *Poèmes Érotiques* (Petit à Petit), *La Danseuse Papillon* with Alwett (Soleil), *Le Petit Prince, tome 3* with Elyum (Glénat), *Les Dieux de l'Olympe* with Béatrice Bottet (Casterman), *Communardes!*, tome 1 with Wilfrid Lupano (Glénat/Vents d'Ouest). **Luky** dankt Zed für seine unendliche Geduld.

Gebäude müssen auf Bauplätzen – Regs*, Schluchten, Gebirge oder Hauptstädte – errichtet werden, um  zu erhalten. Es darf nur ein Gebäude pro Feld errichtet werden, weitere Gebäude auf dem gleichen Feld **ersetzen** daher vorherige Gebäude, die in den Vorrat des Besitzers zurückgelegt werden.

Befindet sich eine Gebäudeart nicht mehr im Vorrat, so kann dieser Typ nicht mehr gebaut werden, bis er wieder verfügbar wird.

Jede Geländeart erlaubt den Bau bestimmter Gebäude:

-  **Abgründe** sind unpassierbar und können **nicht bebaut werden**.
-  auf **Regs** können nur **Lager** gebaut werden,
-  auf **Schluchten** und **Hauptstädten** können nur **Lager** und danach ein **Turm** gebaut werden,
-  auf **Gebirge** können **Lager**, dann **Türme** und danach eine **Burg** gebaut werden.



Um ein Gebäude auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einem bestehenden Gebäude zu errichten, **müssen ein oder mehrere Scheiben von einem benachbarten Stapel zum Bau geopfert** werden, und zwar...

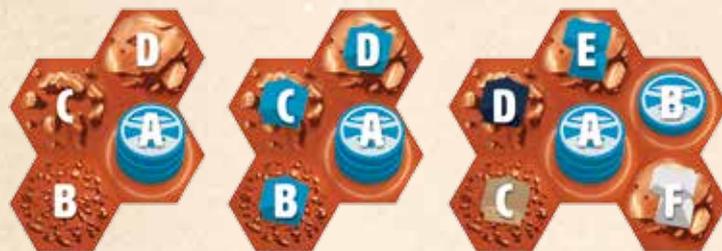
-  1 Scheibe zur Konstruktion eines **Lagers**,
-  2 Scheiben zur Konstruktion eines **Turmes**,
-  3 Scheiben zur Konstruktion einer **Burg**.

Die geopferten Scheiben werden zurück in die Reserve gelegt und können in der Verstärkungsphase erneut eingesetzt werden.

Das erste Gebäude, das auf einem leeren Feld gebaut wird, **muss immer ein Lager sein**. Danach darf ein bestehender Gebäudemarker durch einen anderen Gebäudemarker der **gleichen Farbe** mit **einem SP mehr** überbaut werden. Wenn ein gegnerisches Gebäude durch ein eigenes ersetzt werden soll, kann nur ein **gleichwertiges Gebäude oder das nächstgrößere Gebäude** gebaut werden.

Es können einige oder alle Scheiben eines Stapels entfernt werden, um ein Gebäude zu errichten.

Um **ein gegnerisches Gebäude zu überbauen**, muss **eine zusätzliche Scheibe** geopfert werden, der ebenfalls aus dem gleichen Stapel entfernt werden muss, der sich benachbart zu dem bebauten Feld befindet. Diese Scheibe muss vom gleichen Stapel entfernt werden.



Beispiele:

-  **In der linken Abbildung** kann der blaue Spieler Scheiben seines Stapels A opfern, um ein Lager auf den Feldern B, C oder D zu bauen. Da die Felder leer sind, darf kein Turm direkt auf Feld C oder D oder eine Burg auf Feld D errichtet werden.
-  **In der mittleren Abbildung:** Der blaue Spieler kann zwei Scheiben des Stapels A opfern, um eines der Lager C oder D in einen Turm aufzuwerten. Das Lager B kann nicht aufgewertet werden, da das Gelände dies nicht erlaubt. Lager D darf nicht sofort durch eine Burg ersetzt werden.
-  **In der rechten Abbildung:**
 - Der blaue Spieler kann das braune Lager C durch ein blaues Lager ersetzen, indem er zwei Scheiben vom Stapel A opfert. Er darf das braune Lager nicht durch einen Turm ersetzen, da das Gelände dies nicht erlaubt.
 - Der blaue Spieler kann das Lager D durch ein eigenes blaues Lager ersetzen, indem der Spieler zwei Scheiben vom Stapel A opfert oder es durch einen Turm ersetzt, indem alle drei Scheiben des Stapels A geopfert werden.
 - Der blaue Spieler kann den Turm E durch eine eigene Burg ersetzen, indem er alle Scheiben des Stapels A opfert. Er darf nicht die Scheibe von Stapel B und zwei Scheiben von Stapel A opfern, da alle geopfert Scheiben vom gleichen Stapel geopfert werden müssen.
 - Der blaue Spieler darf den Turm F durch einen eigenen Turm ersetzen, indem die drei Scheiben von Stapel A geopfert werden. Auch wenn das Gebiet F eine Burg erlaubt, kann darauf keine eigene Burg platziert werden, weil dafür ein Stapel mit 4 Scheiben geopfert werden muss.

Einmal pro Zug darf vor der Verstärkungsphase eine zusätzliche Aktion ausgeführt werden, indem 3 beliebige Scheiben (außer dem Imperator) aus der Reserve geopfert und aus dem Spiel entfernt werden. Diese Scheiben sind für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

* Steinwüste



DER IMPERATOR

Jeder Spieler besitzt einen Imperator. In den meisten Fällen folgt der Imperator den gleichen Regeln wie die anderen Scheiben, es gibt jedoch einige Ausnahmen....

- Der Imperator muss sich immer auf dem Stapel befinden.
- Ein Stapel mit dem Imperator kann gegnerische Stapel angreifen, **auch wenn die Anzahl der Scheiben gleich ist**, dies gilt selbst dann, wenn der gegnerische Stapel ebenfalls einen Imperator beinhaltet. Daher kann der Imperator alleine einen Stapel der Größe 1 besiegen, auch wenn dies ein gegnerischer Imperator ist.
- Immer wenn ein Stapel mit einem Imperator darin angegriffen wird, werden die normalen Scheiben in die Reserve des besiegten Spielers gelegt, der Imperator jedoch kommt als „Gefangener“ zum angreifenden Spieler. **Jeder gefangene Imperator ist 3 wert.**

Ein Stapel mit einem Imperator kann daher nur von Folgendem angegriffen werden:

- Ein Stapel, der aus mehr Scheiben besteht.
- Einem Stapel aus gleich vielen Scheiben mit einem Imperator.
- Einem Kamikaze, wenn der Stapel mit dem Imperator aus 4 Scheiben besteht.

Sobald ein Imperator gefangen wurde, besteht die einzige Möglichkeit, ihn zurückzubekommen, darin, ihn gegen einen anderen Imperator (eines beliebigen Spielers) auszutauschen. Der Mitspieler kann den Austausch nicht ablehnen und muss den Imperator des Spielers zurückgeben. Ist der eigene Imperator gefangen, muss ein Austausch stattfinden, sobald es möglich ist, um den eigenen Imperator zu retten. Der Austausch ist keine eigene Aktion.

Ein Imperator kann zum Bau eines Gebäudes wie jede andere Scheibe auch geopfert werden (die Baukosten ändern sich nicht, siehe „Bauen“). Die Tatsache, dass sich der Imperator oben auf dem Stapel befindet, bedeutet nicht, dass er geopfert werden muss.

Ein Imperator kann ebenfalls als Kamikaze benutzt werden.

VERSTÄRKUNGSPHASE VERPFLICHTEND

Diese Phase erfolgt in jeder Runde direkt nach der Aktionsphase. Befinden sich keine Scheiben in der Reserve, so wird diese Phase übersprungen.

Befinden sich Scheiben in der Reserve, **muss mindestens einer** davon nach folgenden Regeln auf dem Spielfeld platziert werden:

- Alle Scheiben müssen auf bereits bestehende Stapel gelegt werden, niemals auf leere Felder.
 - Verstärkungen dürfen nicht auf einen Stapel gelegt werden, wenn sich dieser benachbart zu einem feindlichen Gebäude befindet. Dies gilt auch, wenn sich gleichzeitig ein eigenes Gebäude daneben befindet.
- Ausnahme:** Der Imperator darf diese Regel ignorieren,

wenn es sonst keine andere Möglichkeit gibt, ihn auf dem Spielfeld zu platzieren. Nur in diesem Fall darf er auf einen Stapel benachbart zu einem gegnerischen Gebäude gelegt werden, aber niemals auf ein leeres Feld neben einem feindlichen Gebäude.

Bedenke: Ein Stapel kann nie aus mehr als 4 Scheiben bestehen!

Wenn diese Regeln nicht befolgt werden können, dürfen keine Verstärkungen ins Spiel gebracht werden und diese Phase wird übersprungen.

Befindet sich der Imperator in der Reserve (durch einen Gefangenen austausch oder durch eine Bautätigkeit), muss der Imperator ins Spiel gebracht werden, falls dies möglich ist.

SPIELENDE

DAS SPIEL KANN AUF ZWEI ARTEN GEWONNEN WERDEN:

- Jedes Lager ist 1 wert.
 - Jeder Turm ist 2 wert.
 - Jede Burg ist 3 wert.
 - Jeder gefangene Imperator ist 3 wert.
- Das Spiel endet **sofort**, sobald ein Spieler 12 durch seine Gebäude und gefangenen Imperatoren und mindestens **ein Gebäude auf einer Hauptstadt** besitzt. Dieser Spieler ist der Sieger.

OU

Sobald ein Spieler als einziger Scheiben auf dem Spielfeld besitzt, gewinnt der Spieler das Spiel.

VARIANTEN

Lem Spiel Ekö liegen 11 kleine Spielfeldteile bei, die dem Spiel weitere Optionen hinzufügen. Die Spieler können sich darauf einigen, diese zu benutzen. Mit der Zeit werden weitere Spielfeldteile veröffentlicht. Unter www.sitdown-games.com könnt ihr mehr darüber erfahren.

Startet den Aufbau mit den großen 7-Feld Teilen (siehe „Aufbau“ auf Seite 1) und fügt die entsprechenden kleinen Spielfeldteile hinzu, je nach gewählter Variante. Das Spielfeld wird dabei so aufgebaut, dass keine Bewegungsfelder oder Gruppen von Bewegungsfeldern isoliert sind. Danach wird der Spielaufbau wie gewohnt fortgesetzt.

DIE PORTALE

Zwei Geländestücke beinhalten einen neuen Feldtyp: das Portal. Es erlaubt den Teleport eines Stapels auf ein Feld mit einem anderen Portal.



Während des Aufbaus werden die Portalteile zusammen mit den restlichen Teilen ausgelegt. Ein Portal kann nur durch ein Feld betreten oder verlassen werden, die Rückseite ist durch einen Abgrund blockiert.

Das Feld vor dem Portal muss immer ein Bewegungsfeld sein.

Während des Spiels wird ein Stapel, der sich auf das Portal bewegt, sofort auf das Bewegungsfeld vor einem anderen Portal gesetzt und kann seine Bewegung weiterführen, sich umgruppieren oder angreifen.

Ein Stapel kann sich nicht durch ein Portal bewegen, wenn der Ausgang des anderen Portals besetzt ist. Falls es sich um einen gegnerischen Stapel handelt, kann dieser angegriffen werden, und eine Umgruppierung mit eigenen Stapeln ist ebenfalls möglich.

Ein Portal ist kein Bauplatz.

DER WINDTEMPEL

Während des Aufbaus wird das Windtempelfeld mit den anderen Feldern zusammen aufgebaut.



Der Windtempel ist ein Bauplatz, der den gleichen Regeln wie ein reg folgt.

Befindet sich ein eigenes Gebäude auf dem Windtempel, so darf der Spieler während der Verstärkungsphase die Scheiben beliebig auf den eigenen Stapeln verteilen, anstatt nur auf einem Stapel. Alle anderen Regeln der Verstärkungsphase sind weiterhin gültig.

DAS LABYRINTH DER STÜRME

Während des Aufbaus dürfen keine Scheiben auf den Sturmteilen platziert werden (mehrere zusammenhängende Sturmfelder bilden eine Sturmzone). Die Sturmfelder weisen geänderte Bewegungsregeln auf, die wie folgt lauten:



- Ein Stapel verliert eine Scheibe (nach Wahl des aktiven Spielers – es kann auch der Imperator sein) für jede Sturmzone, die er betritt (d. h. sich hindurchbewegt oder die Bewegung darin beendet). Mehrere zusammenhängende Sturmfelder bilden eine Sturmzone. Während eines Zuges kann ein Stapel nur eine Scheibe pro Sturmzone verlieren, unabhängig davon, wie oft sie sich dabei durch die Sturmzone bewegt. Jede so verlorene Scheibe wird in die Reserve des Besitzers zurückgelegt.
- Ein Stapel, der seinen Zug in einer Sturmzone beginnt, verliert automatisch eine Scheibe.
- Bewegt sich ein Stapel für einen Angriff in eine Sturmzone, so wird zuerst eine Scheibe entfernt. Im Anschluss wird der Angriff ausgeführt.
- Ein Stapel darf nicht verstärkt werden, solange er sich in einer Sturmzone aufhält.

DIE PYRAMIDEN

Die Felder der Pyramiden sind Sturmfelder (siehe „Das Labyrinth der Stürme“). Die in der Mitte dargestellten Pyramiden beeinflussen die Bewegung nicht.

Jede Pyramide ist 2  für den Spieler wert, der die meisten der drei umliegenden Felder besetzt hat. Bei einem Gleichstand erhält kein Spieler die .

Wir empfehlen, in einem 2-Spieler-Spiel nur eine Pyramide zu benutzen, und beide Pyramiden bei 3 bis 4 Spielern.



**SIT
DOWN!**
welcome on board

rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgien
info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com
© 2015 Sit Down!

Autor **Henri Kermarrec**
Grafiken **Luky**
Infografiken **Marie Ooms**
Übersetzung **Alexander Lauck**



© Sit Down!/Megalopole ^{sprl} 2014. Alle Rechte vorbehalten; exklusive Nutzung durch Sit Down!/Megalopole ^{sprl}. Spiel und Spielmaterial darf nur zur privaten Unterhaltung genutzt werden. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält kleine Teile, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Diese Information bitte aufbewahren. Abbildungen unverbindlich, tatsächliche Formen und Farben können abweichen. Jedweder Nachdruck, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung durch Sit Down!/Megalopole ^{sprl} nicht statthaft, unabhängig vom genutzten Medium (physisch oder digital). Made in Spain.