

CHRISTIAN MARTINEZ

THE



Jede der Heldenatkarten bezieht sich auf Personen und Ereignisse aus irischen Sagen (oder der weiteren keltischen Mythologie).

Völker und Orte

Die Fianna: Fianna sind in der mittelalterlichen Literatur Irlands Gruppen umherziehender Krieger. Die berühmtesten dieser Gruppen wird vom sagenhaften Fionn mac Cumhaill angeführt. Fionn ist gleichermaßen Held, Krieger, Dichter und unbüßfertiger Zauberer.

Die Fir Bolg: Sie sind die dritte (bzw. vierte) Gruppe von Einwanderern der Insel Irland, nach Cessair, Partholon und den Nemessern. Die Einteilung Irlands in fünf Provinzen, u.a. Connacht und Ulster, soll auf sie zurückgehen. In der ersten Schlacht von Maigh Tuireadh werden sie von den Túatha Dé Danann besiegt und ziehen sich in das Gebiet von Connacht zurück.

Die Fomhóraigh: Die Fomhóraigh sind misgestaltete und bössartige Wesen, teilweise werden sie auch als Dämonen bezeichnet. In den Geschichten über die Landnahme Irlands sind sie ein wiederkehrendes Übel, mit dem sich mehr oder weniger alle Völker, die Irland erobern wollen, auseinandersetzen müssen.

Maigh Tuireadh: Maigh Tuireadh ist der Schauplatz zwei großer Schlachten. In der zweiten Schlacht von Maigh Tuireadh gelingt es den Túatha Dé Danann die riesenhaften, von Balor angeführten Fomhóraigh zu besiegen und so die Herrschaft über Irland zurückzuerlangen.

Tír na nÓg: Tír na nÓg, das „Land der Jugend“, ist einer der bekanntesten Orte der Anderswelt. Nachdem die Túatha Dé Danann von den Milesiern besiegt worden waren, zog sie sich an diesen Ort unterhalb der normalen Welt zurück. Später wird es als Heimat der Sidhe, eines magischen Feenvolks, bekannt, zu dem Sterbliche nur unter besonderen Umständen Zugang erhalten.

Die Túatha Dé Danann: Die Túatha Dé Danann (das „Volk der Göttin Danu“), kurz: Túatha, sind ein übernatürliches Volk. Sie kommen ursprünglich von den nördlichen Inseln, lassen sich dann aber in Irland nieder. Dort kämpfen sie zuerst gegen die Fir Bolg, später gegen die Fomhóraigh, und sind beide Male siegreich. Als schließlich die Milesier aus Spanien kommen, unterliegen sie den neuen Eindringlingen und ziehen sich in die Anderswelt unter der Erde zurück.

Personen

Aengus: Aengus, der Sohn des Dagda, wird innerhalb eines einzigen Tages gezeugt und geboren. Er nimmt seines Vaters Wohnstätte in Besitz, indem er fragt ob er „Tag und Nacht“ darin leben darf, denn für ihn ist das ganze Leben nur ein einziger Tag.

Balor: Balor ist der König der Fomhóraigh. Einer mythologischen Sage nach besitzt er nur ein einziges, aber dafür tödliches Auge, mit dem ganze Armeen besiegt werden können.

Breas: Breas („der Schöne“) geht aus einer Verbindung zwischen dem Fomhóraigh-König Elatha und Éire von den Túatha hervor. Nachdem Nuadha nicht mehr länger herrschen kann, folgt Breas ihm als König nach, entpuppt sich aber als bössartig und gierig. Es heißt, dass über ihn die erste Satire Irlands verfasst wurde, infolge welcher er vom Thron zurücktritt. Er flieht zu den Fomhóraigh und stachelt sie zu einem Krieg gegen die Túatha an. Dieser endet mit der zweiten Schlacht von Maigh Tuireadh.

Cernunnos: Cernunnos ist eine gallische Götter- oder Schamanenfigur. Sein Name wird als „der Gehörnte“ gedeutet und er war vermutlich eine Natur-, Tier- oder Fruchtbarkeitsgottheit. Sein Name ist in zwei gallischen Inschriften belegt.

Cathbhadh: Cathbhadh ist ein Druide, Prophet und Krieger. Er ist der Vater des Ulsterkönigs Conchobar Mac Nessa und einer der Lehrer Cú Chulainns.

Cú Chulainn: Cú Chulainn (dt. „Hund des Culann“) ist einer der größten irischen Helden und der Sohn des Gottes bzw. Túath Lugh. Eigentlich heißt er Sétanta, nachdem er jedoch den Wuchhund des Schmiedes Culann erschlägt und zur Wiedergutmachung dessen Platz einnimmt, erhält er seinen Heldennamen. Zahlreiche Geschichten ranken sich um ihn. In der wichtigsten, „Der Kinderraub von Cuailgne“, verteidigt er im Alleingang die Provinz Ulster gegen die einfallende Armee der verfeindeten Provinz Connacht unter der Führung von König Méabh.

Der Dagda: Dagda, der „gute Gott“, ist lange Zeit ein Oberhaupt der Túatha Dé Danann. Er ist Druide, Krieger, Weiser, der Meister über Leben und Tod sowie über die Jahreszeiten und die Zeit an sich. Er besitzt mehrere magische Gegenstände und obwohl er sehr hässlich sein soll, erzählen zahlreiche Geschichten von seinen Eskapaden mit verschiedenen Frauen.

Deirdre: Die wunderschöne Deirdre wird bereits als Neugeborene vom Ulster-König Conchobar mac Nessa zur Braut erwählt, verliebt sich aber in jemand anderen und flieht mit ihrem Geliebten. Ihre Schönheit führt im Verlauf der Erzählung „Das Exil der Söhne Uisliuis“ zu einer Reihe von Tragödien und Massakern und gipfelt im Freitod von Deirdre.

Diarmuid und Gráinne: Gráinne wird gegen ihren Willen mit dem Fianna-Anführer Fionn mac Cumhaill verlobt, der jedoch älter ist als ihr eigener Vater. Am Tag der Hochzeit überredet sie Fionns Gefolgsmann Diarmuid dazu, mit ihr zu fliehen. Wutentbrannt verfolgt Fionn sie durch ganz Irland.

Éire: Éire ist eine Königin aus der irischen Mythologie und gehört den Túatha Dé Danann an. Während der Invasion Irlands durch die Milesier stellt sie sich den Eindringlingen entgegen und nimmt ihnen das Versprechen ab, dass Irland nach ihr benannt werden soll. Ihr Name wird dadurch gleichbedeutend mit dem Land und ist es bis heute.

Lugh Samhildánach: Lugh gehört zu den Túatha Dé Danann, ist aber gleichzeitig der Enkelsohn von Balor, einem Krieger der Fomhóraigh. Er ist ein Meister aller Künste und Wissenschaften, weshalb er den Beinamen Samhildánach („der Kunstfertige“) erhält. Aufgrund seiner Talente bietet Nuadha ihm an, die Túatha in der zweiten Schlacht von Maigh Tuireadh anzuführen, in der Lugh seinen Großvater Balor mit einem Stein erschlägt und dadurch zum Sieg der Túatha beiträgt.

Manannan: Manannan mac Lir gilt als Herrscher über das Meer und bewacht die Grenzen zur Anderswelt jenseits des Meeres. Er erschafft Pferde aus Meerscham, die seinen Streitwagen über die Wellen ziehen, als wäre es fester Boden.

Méabh: Méabh ist die Königin von Connacht. Nachdem sie eines nachts mit ihrem Mann Ailill darüber streitet, wer von ihnen mehr Reichtümer besitzt, zieht sie in den Krieg gegen den König von Ulster, Conchobar mac Nessa, um seinen Prachtbulle Donn Cuailgne zu rauben und so über Ailill zu triumphieren.

Morrigan: Ihr Name bedeutet „große Königin“. Sie ist eine mythologische Frauengestalt und wird oft als Göttin des Krieges und der Herrschaft bezeichnet. Sie tritt sowohl als Partnerin des Dagda als auch später als Widersacherin von Cú Chulainn in Erscheinung. Sie kann ihre Gestalt wechseln und taucht als schöne, junge Frau, als hässliche Alte oder auch als Rabe auf.

Nuadha Airgeadlámh: Nuadha ist König über die Túatha Dé Danann. Nachdem der Fir Bolg-Krieger Sreng ihm die Hand abschlägt, muss er abdanken. Dian Cecht, der Arzt der Túatha, und der Schmied Credne fertigen ihm zum Ersatz eine Hand aus Silber an, wodurch er den Beinamen Airgeadlámh („Silberhand“) erhält. Er kehrt als Herrscher zurück, wird aber in der zweiten Schlacht von Maigh Tuireadh durch den Fomhóraigh-Krieger Balor getötet.

Oghma: Oghma, ein Mitglied der Túatha Dé Danann, ist der Meister von Bloquenz und Wissen, sowie ein Krieger und Poet. Er soll das Ogham-Alphabet erfunden haben, eine irische Steinmetzschrift.

Sreng: Sreng ist ein Krieger der Fir Bolg und schlägt Nuadha in der ersten Schlacht von Maigh Tuireadh die Hand ab. Obwohl ihre Niederlage unmittelbar ist, kämpfen er und 300 weitere Fir Bolg-Krieger entschlossen weiter. Aus Respekt und als Friedensangebot erlauben die Túatha Dé Danann ihm, einen Teil Irlands zu wählen und dort mit den restlichen Fir Bolg zu leben. Sreng entscheidet sich für Connacht im Nordwesten des Landes.

Tailtiu: Tailtiu ist die Tochter des Fir Bolg-Königs Eochaid mac Eirc. Nach der Ankunft der Túatha Dé Danann wird sie die Ziehmutter von Lugh. Sie rodet einen ganzen Wald um fruchtbares Land anzulegen, stirbt dann aber an Erschöpfung. Nach ihrem Tod begründet Lugh das jährliche Ernte- und Trauerfest „Lughnasadh“ bzw. „Áenach Tailteann“ zu ihrem Gedenken. Das Fest wurde in Irland bis ins 18. Jahrhundert gefeiert.

Túan mac Cairill: Túan ist der älteste Bewohner Irlands. Als Eremit erlebt er alle Eroberungswellen mit und konvertiert nach der Ankunft von St. Patrick zum Christentum. Die Jahrhunderte überlebt er durch die ständige Seelenwanderung von einem Tierkörper zum nächsten. Er ist das Gedächtnis Irlands.

Besondere Fähigkeiten & Gegenstände

Das Heldenstück: Das beste Stück Fleisch bei einem Bankett ist für den hervorragendsten Krieger vorbehalten und seine Zuteilung kann zu tödlichen Streitereien führen.

Die Harfe des Dagda: Diese magische Eichenholz-Harfe kann jedes Lied spielen, insbesondere die Lieder von Kummer, Gelächter und Schlaf. Der Dagda benutzt sie, um die Jahreszeiten in die richtige Ordnung zu bringen.

Der Kessel des Dagda: Dieser Kessel des Überflusses ist immer voll und kann zahllose Männer versorgen. In manchen Erzählungen kann er sogar Tote wieder lebendig machen.

Die Keule des Dagda: Mit seiner magischen Waffe kann Dagda Leben nehmen und zurückgeben.

Lughs Speer: Dieser Speer garantiert seinem Benutzer den Sieg in jedem Kampf.

Der Stein von Fal: Dieser Stein wurde von den Túatha Dé Danann nach Irland gebracht. Es heißt, dass der Stein zu schreien beginnt, wenn ein Mann auf ihn steigt oder sich auf ihn setzt, der das Zeug zu einem wahren König hat.

Wutverzerrung: Bei einigen Kriegeren, wie Cú Chulainn, konnte es in besonderen Kampfsituationen zur Wutverzerrung kommen. Ihr Körper verformte sich und sie verfielen in eine blinde Raserei, in der sie enorme Kräfte freisetzten, allerdings nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden konnten.

In INIS sind die Spieler Häuptlinge keltischer Stämme. Sie brechen zur Hochzeit der Keltenzeit in Irland auf und erkunden und besiedeln eine neuentdeckte Insel. Dabei erforschen sie neue Gebiete, bewirtschaften Minen und errichten zu ihrem Schutz Siedlungen und Kultstätten.

In dieser Zeit, in der Geschichte und Legenden fast identisch sind, erzählen Barden die Geschichten der Heldentaten der Götter und Helden, Druiden sind die Berater und Künstler, verewigen die Meilensteine der keltischen Zivilisation.

Jeder Häuptling glaubt, den größten Anspruch auf den Herrscher-Thron zu haben. Nur die Zeit kann entscheiden, wer zum ARD-RI, dem König dieses neuen Reiches, aufsteigen wird.

2 bis 4 Spieler; 45-60 Minuten

SPIELMATERIAL

- 16 Gebiete
- 17 Plättchen:
- 18 Gebäude:
 - 1x Brenn
 - 1x Krähenschwarm
 - 4x Anwärter
 - 10x Auszeichnung
 - 1x Fest
- 48 Clan-Figuren (12 pro Spielerfarbe)
- 67 Karten:
 - 17 Aktionskarten
 - 16 Vorteilskarten
 - 30 Heldentatkarten
 - 4 Spielübersichten

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterialien	Seite 3
Spielaufbau	Seite 5
Spielablauf	Seite 6
Kampf	Seite 8
Siegbedingung	Seite 10
Spielende	Seite 10

SPIELZIEL

Die Spieler streben danach, zum Herrscher des neuen Reiches gewählt zu werden. In jeder Runde wird überprüft, ob 1 Spieler mehr Siegbedingungen erfüllt hat, als jeder andere Spieler. Die Siegbedingungen sind:

- Als Häuptling mindestens 6 gegnerische Clans kontrollieren,
- In Gebieten anwesend sein, die insgesamt mindestens 6 Kultstätten aufweisen,
- Clans in mindestens 6 Gebieten haben.

ÜBERBLICK

Jede Runde besteht aus 2 Phasen. Zuerst findet die **Versammlungsphase** statt, in der die Siegbedingungen überprüft werden, für jedes Gebiet ein Häuptling bestimmt wird und **Aktionskarten** ausgewählt werden. Danach folgt die **Jahreszeitenphase**, in der die Spieler Karten ausspielen und dadurch Aktionen ausführen können.

Wichtig: In INIS können die Spieler nur durch das Ausspielen von Karten Aktionen (Clans einsetzen oder bewegen, Kultstätten und Siedlungen errichten, ...) ausführen. Daher ist die Auswahl der Karten in der **Versammlungsphase** von großer Bedeutung!

GEBIETE

Ein neues Gebiet wird immer so ausgelegt, dass es mindestens an 2 bereits ausliegende Gebiete angrenzt. Die *Vorteilskarte* des neuen Gebietes wird dann aus dem entsprechenden Stapel herausgesucht und in die Auslage der *Vorteilskarten* gelegt.

CLANS

Jede Spielfigur stellt 1 Clan dar. Jeder Spieler besitzt 12 Clans in seiner Spielerfarbe. Es gibt 4 verschiedene Figuren, dies hat allerdings spielerisch keine Auswirkung.

Wenn ein Spieler alle 12 eigenen Clans auf den Gebieten eingesetzt hat, kann er erst wieder Clans einsetzen, wenn er 1 oder mehrere davon in seinen Vorrat zurücknehmen musste.

GEBÄUDE

Es gibt 2 verschiedene Gebäude: Siedlungen und Kultstätten. Die Anzahl der Gebäude in einem Gebiet ist nicht begrenzt. Allerdings gibt es pro Sorte nur 9 Exemplare im Vorrat. Befinden sich diese in den Gebieten, können keine weiteren Gebäude dieser Sorte mehr platziert werden.

Gebäude sind neutral und nicht im Besitz eines Spielers.

Siedlungen

Siedlungen schützen Clans während eines Kampfes. Jede Siedlung bietet Platz für nur 1 Clan. Eine Siedlung ist größer als die anderen: Sie stellt die Hauptstadt dar.

Kultstätten

Kultstätten benötigt man, um 1 der 3 Siegbedingungen zu erfüllen.

PLÄTTCHEN



Brenn

Der Brenn ist der zeitweilige Herrscher; er ist der Anführer, bis ein König gewählt wird. Bei Spielbeginn wird ausgelost, welcher Spieler dieses Plättchen erhält. Während jeder **Versammlungsphase** wird der Häuptling des Gebietes mit der Hauptstadt zum Brenn ernannt. Der Brenn organisiert die **Versammlungsphase** und löst bei Spielende einen Gleichstand mit einem anderen Spieler zu seinen Gunsten auf.



Krähen-schwarm

Dieses Plättchen zeigt die Spielrichtung an: entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn. Das Plättchen wird vom Brenn in der **Versammlungsphase** in die Luft geworfen (siehe Seite 6).



Anwärter

Wenn ein Spieler während der Partie mindestens 1 Siegbedingung erfüllt, kann er sich als Aktion 1 Anwärter-Plättchen nehmen. Nur Spieler mit einem solchen Plättchen können während der nächsten **Versammlungsphase** den Thron beanspruchen.



Auszeichnung

Auszeichnungen werden durch *Aktions-* oder *Hel-dentatkarten* erworben. Für jede Auszeichnung benötigt der Spieler bei den Siegbedingungen 1 entsprechendes Merkmal weniger (siehe Seite 10).



Fest

Dieses Plättchen wird eingesetzt, wenn die entsprechende *Aktionskarte* in der **Jahreszeitenphase** ausgespielt wird.



KARTEN

Jede Karte zeigt über ihre Farbe die Kategorie (*Aktions-, Vorteil- oder Heldentkarte*), über ein Symbol (Jahreszeit oder Triskel) den Zeitpunkt ihres Einsatzes und über den Text die Effekte an. Die Spieler halten die Karten auf ihrer Hand. Dabei muss aber für die Mitspieler ersichtlich sein, wie viele Karten ein Spieler auf der Hand hat und welcher Kategorie sie angehören.

• ZEITPUNKT

Das Symbol in der linken oberen Ecke gibt an, wann eine Karte ausgespielt werden darf. Jede Karte weist mindestens 1 der beiden Symbole, manche Karten aber auch beide Symbole auf.

Jahreszeitsymbol



Diese Karten können in der **Jahreszeitenphase** im eigenen Zug ausgespielt werden.

Triskelsymbol



Diese können nur ausgespielt werden, wenn die genannte Bedingung erfüllt ist. Dabei muss die Karte unmittelbar nach Erfüllung der Bedingung ausgespielt werden.

• KATEGORIE

Es gibt 3 Kategorien: **Aktionskarten** (grün), **Vorteilskarten** (gelb) und **Heldentkarten** (rot). Jede Kategorie wird auf eine andere Art erworben:

Aktionskarten

Wird erworben: in der **Versammlungsphase** zu Beginn jeder Runde.

Während der **Jahreszeitenphase** kann ein Spieler durch das Ausspielen einer **Aktionskarte** die angegebene Aktion durchführen.

Wird am Rundenende abgeworfen, wenn der Spieler sie nicht genutzt hat.

Vorteilskarten

Wird erworben: in der **Versammlungsphase** bei der Bestimmung der Häuptlinge.

Wird am Rundenende zurück in die Auslage gelegt, falls der Spieler sie nicht ausgespielt hat. Allerdings kann derselbe Spieler die Karte in der nächsten Runde wieder erhalten, wenn er erneut Häuptling des entsprechenden Gebietes wird.

Er behält die Karte auf der Hand bis er sie ausspielt oder am Rundenende ablegt, auch wenn er während der **Jahreszeitenphase** nicht mehr der Häuptling des Gebietes ist.

Heldentkarten

Wird erworben: durch bestimmte Aktionen (Errichten von Kultstätten oder **Aktionskarte** „Barde“). Dies ist auf den jeweiligen **Aktionskarten** entsprechend angegeben.

Eine **Heldentkarte** beschwört die Erinnerung an vergangene Helden und deren sagenhafte Taten. Sie inspiriert eigene Clans zu besonders wirkungsvollen Aktionen und Handlungen.

Wird am Rundenende nicht abgeworfen. Der Spieler darf die Karte auf der Hand behalten, bis er sie ausspielt.

Beispiel
Die Aktionskarte „Künstler“ weist beide Symbole auf. Wird die Karte als Aktion in der Jahreszeitenphase gespielt, wird der Text unten links auf der Karte durchgeführt. Um die Karte mit dem Effekt unten rechts auszuspielen, muss die genannte Bedingung „Nachdem du eine Heldentkarte ausgespielt hast“ erfüllt sein. Das bedeutet, er kann sie nur direkt nach dem Ausspielen einer Heldentkarte (und der Durchführung ihres Effekts) ausspielen.




KARTENDETAILS

Die Farbe auf der Rückseite gibt an, zu welcher Kategorie die Karte gehört:

Heldentkarte

Vorteilskarte

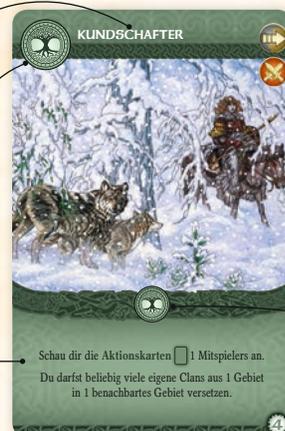
Aktionskarte



Name

Zeitpunkt
(Jahreszeiten- und/
oder Triskelsymbol)

Effekte



Symbole

Diese Symbole zeigen in aller Kürze den Effekt der Karte:



Errichten von Gebäuden



Bewegen von Clans



Einsetzen eigener Clans



Dieses Symbol zeigt an, dass durch den Effekt dieser Karte möglicherweise ein Kampf ausgelöst wird.

Erinnerung an Zeitpunkt

Angabe der Spielerzahl

Die Karte ist nur bei 4 Spielern im Spiel und wird ansonsten zu Spielbeginn aussortiert.

SPIELAUFBAU

- Bei einer 2- oder 3-Spieler-Partie werden die **Aktionskarten** 1 mit 4 in der rechten unteren Ecke aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Sie sind nur bei 4 Spielern im Spiel.
- Jeder Spieler erhält die 12 Clans 2 seiner Spielerfarbe und stellt sie vor sich ab. Sie bilden den eigenen Vorrat.
- Die Plättchen Auszeichnung 3, Anwärter 4 und Fest 5 sollten so platziert werden, dass sie während der Partie einfach zu erreichen sind.
- Die **Heldentatkarten** 6 müssen gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt werden.
- Die Gebiete 7 müssen ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt werden.
- Zieht so viele Gebiete 8 von diesem Stapel, wie Spieler teilnehmen. Legt die Gebiete so aus, dass jedes Gebiet mindestens an 2 andere angrenzt (nicht bei 2 Spielern). Sie bilden das Spielfeld. Es sollte gut erreichbar in der Tischmitte ausliegen. Sucht die entsprechenden **Vorteilskarten** 9 der Gebiete heraus und bildet daraus eine offene Auslage. Platziert die übrigen **Vorteilskarten** als verdeckten Stapel 10 in der Nähe.
- Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, wird zum Brenn ernannt und erhält das entsprechende Plättchen 11.
- Der Brenn wählt eines der Gebiete aus und platziert dort die **Hauptstadt** 12 und 1 Kultstätte 13.
- Der Brenn wirft das Krähenschwarm-Plättchen 14 in die Luft. Die obenliegende Seite gibt die Spielrichtung an.
- Beginnend mit dem Brenn, platzieren die Spieler in der soeben ermittelten Spielrichtung jeweils 1 eigenen Clan, bis jeder Spieler insgesamt 2 Clans auf dem Spielfeld hat.

ERSTE ENTDECKUNGEN

Für die erste Partie empfehlen wir das Spielfeld mit folgenden Gebieten aufzubauen:

- 2 Spieler: Tal und Küste,
- 3 Spieler: Tal, Küste und Ebene,
- 4 Spieler: Tal, Küste, Ebene und Hügelland.

Folgende Gebiete sollten in zufälliger Reihenfolge zuunterst im Stapel der Gebiete liegen:

Wiese, Nebeliges Land, Wald, Hochland, Berg und Tor von Tir Na No.

Darüber liegen dann in zufälliger Reihenfolge alle übrigen Gebiete.



HÄUPTLING EINES GEBIETES

Ein wichtiges Konzept in diesem Spiel ist der Häuptling. Dieses Konzept spielt bei verschiedenen Karten eine entscheidende Rolle. Der Spieler ist Häuptling eines Gebietes, der mehr Clans als jeder andere Mitspieler in diesem Gebiet hat. Im Falle eines Gleichstandes hat das Gebiet keinen Häuptling.



Beispiel: Im Moor befinden sich 4 grüne Clans, 3 blaue Clans und 2 weiße. Der grüne Spieler ist der Häuptling, da er mehr Clans im Gebiet hat als jeder andere Spieler.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden und jede Runde besteht aus 2 Phasen:

1. **Versammlungsphase:** Ernennung des Brenn, Überprüfen der Siegbedingungen, Verteilung der Vorteilskarten, Auswahl der Aktionskarten.
2. **Jahreszeitenphase:** In dieser Phase agieren die Spieler. Sie spielen Karten aus und führen deren Effekte aus.

PHASE 1: DIE VERSAMMLUNG

Folgende 6 Schritte werden während jeder **Versammlungsphase** in dieser Reihenfolge durchgeführt:

Die Häuptlinge

1. Ernennung des Brenn

Der Häuptling im Gebiet mit der Hauptstadt wird zum Brenn ernannt und erhält das entsprechende Plättchen. Hat derzeit kein Spieler in diesem Gebiet mehr Clans als jeder andere Spieler, behält der bisherige Brenn das Plättchen und seinen Titel - auch wenn er derzeit gar keinen Clan in diesem Gebiet aufweisen kann. Der Brenn kann nur in dieser Phase wechseln.

2. Siegbedingungen überprüfen

Der Brenn überprüft, ob 1 Spieler Siegbedingungen erfüllt und die Partie gewonnen hat. Einzelheiten dazu auf Seite 10. Alle Spieler müssen danach ihre Anwärter-Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

3. Verteilung der Vorteilskarten

Der Brenn überprüft für jedes Gebiet, ob es einen Häuptling hat. Dieser erhält dann die entsprechende *Vorteilskarte* aus der Auslage. Gibt es in einem Gebiet keinen Häuptling, erhält niemand die *Vorteilskarte*.

Das Orakel

4. Befragung der Krähen

Der Brenn wirft das Krähenschwarm-Plättchen so in die Luft, dass es sich mindestens 1x dreht. Die obliegende Seite gibt die Spielrichtung der aktuellen Runde an.

WICHTIG: Jeder Text, der sich auf „der nächste Spieler“ oder die Spielerreihenfolge bezieht, wird nach der derzeitigen Spielrichtung ausgewertet.

Die Vorbereitungen

5. Verteilung der Aktionskarten

Der Brenn nimmt alle *Aktionskarten* (17 bei 4 Spielern, 13 ohne  bei 2 oder 3 Spielern), mischt sie, legt 1 verdeckt beiseite und teilt die übrigen an die Spieler aus, bis jeder 4 Karten hat. (Beachtet die Sonderregeln bei 2 Spielern auf Seite 10.)

6. Der Draft (bei 3 oder 4 Spielern)

Jeder Spieler wählt 1 seiner 4 *Aktionskarten* aus, legt sie verdeckt vor sich und gibt die übrigen an den nächsten Spieler in aktueller Spielrichtung weiter.

Er erhält von einem Mitspieler 3 *Aktionskarten*, fügt seine vor sich abgelegte Karte hinzu und wählt aus diesen 4 Karten 2 aus, die er nun vor sich ablegt. Die übrigen 2 Karten gibt er in Spielrichtung an den nächsten Spieler weiter.

Nun erhält er 2 *Aktionskarten*. Zu diesen fügt er die beiden abgelegten Karten hinzu und wählt aus diesen 4 Karten nun 3 Karten aus, die er in dieser Runde einsetzen möchte. Die übrige Karte gibt er an den nächsten Spieler weiter.

Zu den 3 ausgewählten Aktionskarten kommt noch eine vierte hinzu, die der Spieler von seinem Sitznachbarn erhält. Nun hat jeder Spieler 4 *Aktionskarten* auf der Hand. Dazu kommen eventuell noch *Vorteilskarten* und/oder *Heldentatkarten* aus der vorherigen Runde.

Beispiel

Im Gebiet der Hauptstadt befinden sich 1 orangener und 1 weißer Clan. Da es hier zu einem Gleichstand kommt, behält der bisherige Brenn das Plättchen und den Titel. Dies ist Blau, der derzeit keinen Clan in diesem Gebiet aufweisen kann.



Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn.



Spielreihenfolge gegen den Uhrzeigersinn.

Hinweis: INIS nutzt einen etwas anderen Draft-Mechanismus als andere Spiele. Es ist ausdrücklich erlaubt, in Schritt 1 eine Karte auszuwählen und diese dann in Schritt 2 oder 3 weiterzugeben. Dies ermöglicht den Spielern ihre Taktik anzupassen und gibt ihnen bei der Auswahl der Karten mehr Optionen.

PHASE 2: DIE JAHRESZEITEN

Der Brenn beginnt diese Phase und muss 1 Karte mit dem Jahreszeitsymbol ausspielen. In Spielerreihenfolge haben von nun an alle Spieler folgende Optionen:

- 1 Karte ausspielen,
- passen,
- 1 Anwärter-Plättchen nehmen.

In der aktuellen Spielrichtung führen die Spieler jeweils 1 dieser Möglichkeiten aus, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben. Damit endet dann eine Runde.

1 KARTE AUSSPIELEN

Die Karte muss das Jahreszeitsymbol ☉ aufweisen. Es kann eine **Aktionskarte** , eine **Vorteilskarte**  oder eine **Heldentatkarte**  sein. Der Spieler spielt die Karte aus, führt den Effekt durch und legt die Karte ab.

- **Aktionskarten**  werden auf einen **verdeckten** Ablagestapel gelegt. Die Spieler dürfen die Karten dieses Ablagestapels nur anschauen, wenn Karteneffekte dies erlauben (beispielsweise die **Aktionskarte** „Druide“).
- **Vorteilskarten**  werden **verdeckt** in die Auslage der **Vorteilskarten** abgelegt.
- **Heldentatkarten**  werden auf einen **offenen** Ablagestapel neben dem entsprechenden Nachziehstapel gelegt. Die Spieler dürfen jederzeit diesen Ablagestapel durchsuchen.

PASSEN

Der Spieler führt keine Aktion aus und spielt dementsprechend auch keine Karte. Sollte er in dieser Runde wieder an die Reihe kommen, hat er wieder die Auswahl aus allen 3 Optionen.

1 ANWÄRTER-PLÄTTCHEN NEHMEN

Der Spieler muss mindestens 1 der Siegbedingungen erfüllen. Er nimmt das Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat und legt es offen vor sich ab. Jeder Spieler darf immer nur 1 Anwärter-Plättchen besitzen, daher darf er kein Plättchen nehmen, wenn er bereits eines hat. Er behält das Plättchen bis zur nächsten **Versammlungsphase**, auch wenn er die Siegbedingung nicht mehr erfüllen sollte.

SPEZIALFALL

FALLS EIN SPIELER KEINEN CLAN MEHR AUF DEM SPIELFELD HAT

Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keinen Clan mehr auf dem Spielfeld, muss er 1 Auszeichnung abgeben, sofern er eine besitzt. Unabhängig davon, ob er ein solches Plättchen abgeben konnte, setzt er insgesamt 2 eigene Clans in 1 oder 2 Gebiete ein. Danach führt er seinen Spielzug durch.

Rundenende

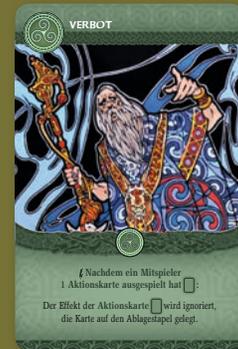
Eine Runde endet, wenn alle Spiele nacheinander passen. Jeder Spieler behält **Heldentatkarten**, die er auf der Hand hat. **Aktionskarten** werden auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt, **Vorteilskarten** **offen** in die Auslage der **Vorteilskarten** (auch die in der laufenden Runde ausgespielten).

Hinweis: Passen ist eine nützliche Option, um abzuwarten und seine Karten zurückzuhalten. Allerdings ist dies auch ein wenig riskant: Falls alle Spieler passen, endet die Runde und jeder Spieler muss seine Aktionskarten ablegen.

Erinnerung: Karten mit dem Triskelsymbol  können nur ausgespielt werden, wenn die genannte Bedingung erfüllt ist. Diese Karten werden also immer als Reaktion auf Aktionen oder Karten ausgespielt. Die Karten werden entsprechend ihrer Kategorie abgelegt.

WICHTIG:

- Es können 1 oder mehrere Karten mit Triskelsymboln als Reaktion auf die gleiche Aktion ausgespielt werden.
- Die Karte „Verbot“, die den Effekt einer Aktionskarte verhindert, kann erst ausgespielt werden, wenn der Spieler seine Aktion vollständig angesagt hat [welchen Clan er angreift, aus welchen Gebieten er Clans bewegt, ...].
- Eine Karte mit Triskelsymbol mit der Bedingung „Nachdem du eine Karte mit Jahreszeitsymbol als 1. Aktion ausgespielt hast“ darf erst ausgespielt werden, wenn der Effekt der Karte mit Jahreszeitsymbol (inklusive aller Kämpfe) komplett durchgeführt wurde.



Beispiel: Zu Beginn seines Spielzuges erfüllt der Spieler Orange eine Siegbedingung (er hat Clans in Gebieten mit insgesamt mindestens 6 Kultstätten). Er nimmt mit seinem Zug 1 Anwärter-Plättchen. In der nächsten Versammlungsphase überprüft der Brenn, ob Spieler Orange 1 oder mehrere Siegbedingungen erfüllt und gewonnen hat.

Erinnerung: Setze 1 eigenen Clan ein : Der Spieler kann nur einen Clan aus seinem Vorrat einsetzen. Es ist nicht möglich, Clans von Mitspielern einzusetzen.



Erinnerung: Wurde in dieser Runde das Festplättchen in ein Gebiet gelegt, wird es am Ende der Runde zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.



KÄMPFE

Ein Kampf wird ausgelöst, wenn 1 oder mehrere Clans in ein Gebiet bewegt werden, in dem sich Clans anderer Spieler befinden. Außerdem können Karteneffekte Kämpfe auslösen. Das Einsetzen von Clans (aus dem eigenen Vorrat in ein Gebiet) löst keinen Kampf aus.

Als Erinnerung haben Karten, die einen Kampf auslösen können, ein Symbol in der rechten oberen Ecke: 

Der Spieler, der 1 oder mehrere eigene Clans in ein Gebiet bewegt und dadurch einen Kampf auslöst, ist der Anstifter. Wird der Kampf durch eine *Aktionskarte* ausgelöst, wird durch die Karte der Anstifter bestimmt.

Alle am Kampf beteiligten Spieler entscheiden mit, wie dieser Konflikt ausgetragen wird: entweder aggressiv mit Kampfhandlungen oder friedlich durch Verhandlungen.

Sobald ein Kampf ausgelöst wird, muss er erst beendet werden, bevor das Spiel fortgeführt wird. Wenn durch einen einzigen Effekt (beispielsweise die *Aktionskarte* „Völkerwanderung“) mehrere Kämpfe ausgelöst werden, entscheidet der Anstifter, welcher dieser Kämpfe zuerst durchgeführt wird. Nach Beendigung dieses Kampfes, entscheidet er, welcher Kampf dann ausgetragen wird, usw. bis alle Kämpfe durchgeführt wurden.



KAMPF AUSTRAGEN

Ein Kampf wird in 2 Schritten ausgetragen:

1. Rückzug in die Siedlungen
2. Kampfhandlungen

1. RÜCKZUG IN DIE SIEDLUNGEN

Während dieses Schrittes können sich Clans in Siedlungen des Kampfgebietes in Sicherheit bringen. Ein Clan in einer Siedlung ist geschützt und nimmt nicht am Kampf teil. Nach dem Kampf verlässt der Clan die Siedlung wieder.

Beginnend mit dem in Spielrichtung nächsten Spieler nach dem Anstifter können alle Spieler außer dem Anstifter reihum jeweils 1 ihrer Clans in einer freien Siedlung in diesem Gebiet in Sicherheit bringen. Dies wird so lange durchgeführt bis entweder alle Siedlungen besetzt sind oder kein Spieler mehr einen Clan in eine Siedlung bewegen will.

Jede Siedlung kann nur 1 Clan aufnehmen. Auch die Hauptstadt kann nur 1 Clan aufnehmen.

Ungeschützte Clans

Während eines Kampfes gelten alle Clans im Gebiet des Kampfes, die sich nicht in Siedlungen befinden, als ungeschützt.

2. KAMPFHANDLUNGEN

Beginnend mit dem Anstifter und danach in der aktuellen Spielrichtung führt jeder Spieler mit mindestens 1 ungeschützten Clan in diesem Gebiet 1 Manöver durch, bis der Kampf endet.

Sehr wichtig: Vor jedem Manöver dürfen alle Spieler, die mindestens 1 ungeschützten Clan im Gebiet haben, diskutieren und vereinbaren, den Kampf sofort zu beenden. Dazu müssen aber alle beteiligten Spieler zustimmen.

Manöver

Wenn der Kampf noch nicht beendet wurde, muss ein Spieler eines der folgenden Manöver durchführen:

- Angriff
- Rückzug
- Heldentat

Nachdem ein Manöver durchgeführt wurde und eventuell auch Triskel-Karten als Reaktion darauf eingesetzt und ausgeführt wurden, wird überprüft, ob der Kampf endet. Dies ist nur der Fall, wenn sich kein ungeschützter Clan mehr in diesem Gebiet befindet. Befinden sich noch 1 oder mehrere ungeschützte Clans in diesem Gebiet wird der Kampf mit dem nächsten Spieler mit mindestens 1 ungeschützten Clan fortgesetzt.

Erinnerung

Befindet sich im Gebiet des Kampfes das Fest-Plättchen, muss der Spieler, der diesen Kampf ausgelöst hat, noch vor dem Rückzug in die Siedlungen 1 eigenen Clan entfernen.



Beispiel

Die Spielreihenfolge ist Grün, Blau, Orange und Weiß. Im unkämpften Gebiet befinden sich 3 Siedlungen. Grün ist der Anstifter dieses Kampfes. Blau darf als Erster 1 eigenen Clan in einer Siedlung in Sicherheit bringen. Er nutzt diese Möglichkeit, ebenso Orange nach ihm. Weiß entscheidet sich gegen diese Option. Dann darf Blau wieder wählen und er zieht 1 weiteren eigenen Clan in eine Siedlung. Damit sind die 3 Siedlungen besetzt und der Kampf kann beginnen.

Hinweis: Die Hauptstadt hat im Kampf die gleiche Funktion wie jede andere Siedlung.

Hinweis: Ein Spieler mit mindestens 1 ungeschützten Clan muss ein Manöver durchführen. Er kann nicht passen, um abzuwarten, wie sich der Kampf entwickelt.

Angriff

Der Spieler wählt 1 Gegner mit mindestens 1 ungeschützten Clan in diesem Gebiet.

Der angegriffene Spieler wählt 1 der beiden folgenden Optionen:

- Entweder er **wirft 1 Aktionskarte** von seiner Hand ungenutzt ab
- oder er **entfernt 1** eigenen ungeschützten Clan aus diesem Gebiet und stellt ihn in seinen Vorrat zurück.

Hat der angegriffene Spieler keine *Aktionskarte* mehr auf der Hand, muss er 1 eigenen ungeschützten Clan entfernen.

CLANS ENTFERNEN

Wenn ein Clan entfernt wird, muss er in den Vorrat des entsprechenden Spielers zurückgestellt werden. Der Clan kann im weiteren Spielverlauf wieder eingesetzt werden.

Rückzug

Der Spieler zieht 1 oder mehrere eigene ungeschützte Clans in ein benachbartes Gebiet, in dem er selbst Häuptling ist. Dies löst keinen weiteren Kampf aus. Falls der Spieler in keinem der benachbarten Gebiete den Häuptling stellt, kann er seine Clans nicht zurückziehen.

Wichtig: Stellt der Spieler in mehreren benachbarten Gebieten den Häuptling, kann er die Clans, die sich zurückziehen, auch auf diese Gebiete aufteilen.

Heldentat

Einige *Heldentatkarten* mit einem Triskelsymbol  können als **Manöver** gespielt werden. Dies ist auf diesen Karten entsprechend vermerkt. Allerdings muss – wie bei allen anderen Triskel-Karten  auch – die Bedingung erfüllt sein, um die Karte als Manöver auszuspielen zu können.

3. ENDE EINES KAMPFES

Ein Kampf endet, wenn alle beteiligten Spieler sich auf ein Ende des Kampfes einigen oder wenn sich keine ungeschützten Clans mehr im Gebiet des Kampfes befinden.

Sollte nur noch 1 Spieler ungeschützte Clans im Kampfgebiet haben, muss er entweder noch Manöver durchführen (wahrscheinlich Rückzug) oder den Kampf beenden (da nur noch er beteiligt ist, kann er dies alleine entscheiden).

Nachdem ein Kampf beendet wurde, verlassen alle Clans wieder die Siedlungen und werden im Gebiet aufgestellt.

Beispiel

Spielreihenfolge ist Grün, Blau, Orange und Weiß. Grün greift Blau an. Blau hat keine Aktionskarten mehr auf der Hand und entfernt 1 eigenen ungeschützten Clan. Nun ist Blau an der Reihe und muss ein Manöver durchführen: Er wählt den Rückzug und zieht alle seine ungeschützten Clans in ein benachbartes Gebiet, in dem er Häuptling ist.

Orange möchte den Kampf beenden und findet die Zustimmung von Weiß. Allerdings lehnt Grün ab, also wird der Kampf fortgeführt. Orange greift Grün an. Dieser wirft eine Aktionskarte von seiner Hand ab. Nun ist Weiß an der Reihe und spielt die Heldentat-Karte „Ogmas Überzeugung“ aus. Diese Karte beendet den Kampf sofort. Alle Clans verlassen die Siedlungen und werden wieder in das Gebiet gestellt.

Erläuterungen

- Ein Spieler kann sich in jedes Gebiet zurückziehen, in dem er den Häuptling stellt. Dies gilt auch für das Gebiet, aus dem der Anstifter in das Gebiet des Kampfes hineingezogen ist.
- Durch wenige Karten kann es vorkommen, dass es in verschiedenen Gebieten zu Kämpfen kommt (beispielsweise durch die Aktionskarte „Völkerwanderung“). In diesem Fall kann es passieren, dass in einem Gebiet, das darauf wartet, seinen Kampf auszutragen, der Anstifter mehr Clans stehen hat als jeder andere Spieler. Daher ist er hier auch Häuptling und kann Clans aus einem benachbarten Kampfgebiet in dieses Gebiet zurückziehen.



SIEG- BEDINGUNGEN

Es gibt 3 Siegbedingungen. Jeder Spieler kann auch mehrere Bedingungen zur selben Zeit erfüllen. In der **Versammlungsphase** überprüft der Brenn, ob Spieler mit einem Anwärter-Plättchen 1 oder mehrere Bedingungen erfüllen.

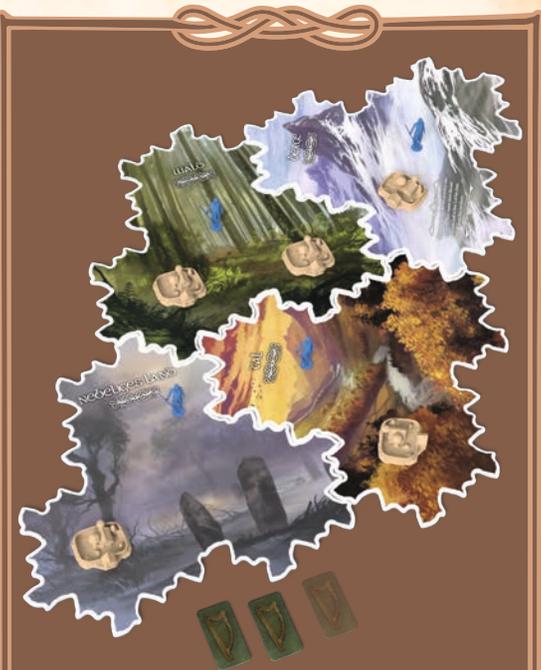
Die Siegbedingungen sind:

- **Als Häuptling mindestens 6 gegnerische Clans kontrollieren**
In den Gebieten, in denen der betreffende Spieler Häuptling ist, werden alle generischen Clans zusammengezählt. Sind es in der Summe mindestens 6 gegnerische Clans, ist diese Bedingung erfüllt.
- **In Gebieten anwesend sein, die insgesamt mindestens 6 Kultstätten aufweisen**
Alle Kultstätten in Gebieten, in denen sich mindestens 1 Clan des Spielers befindet, werden zusammengezählt. Sind es mindestens 6 Kultstätten, ist diese Bedingung erfüllt.
- **Clans in mindestens 6 Gebieten haben**
Alle Gebiete, in denen sich mindestens 1 Clan des Spielers befindet, werden gezählt. Sind dies mindestens 6 Gebiete, ist diese Siegbedingung erfüllt.

Dabei ist es unerheblich, ob die benötigte Menge einer Bedingung überschritten wird. Ein Spieler, der Clans in 6 verschiedenen Gebieten hat, erfüllt die Bedingung genauso wie ein Spieler, der Clans in 8 verschiedenen Gebieten aufweisen kann. Allerdings kann die Anzahl, wie viele verschiedene Siegbedingungen ein Spieler erfüllt, entscheidend sein.

AUSZEICHNUNGEN

Die Spieler erhalten während der Partie beim Einsatz von Karten wie „Barde“ oder „Künstler“ Auszeichnungen. Diese legen die Spieler vor sich ab, sie sollen für die Mitspieler jederzeit sichtbar sein. Jede Auszeichnung erleichtert das Erreichen einer Siegbedingung um 1. Jede Auszeichnung kann nur für 1 Siegbedingung eingesetzt werden.



Beispiel

Der blaue Spieler hat Clans in 4 Gebieten. In diesen Gebieten befinden sich insgesamt 5 Kultstätten. Außerdem hat er 2 Auszeichnungen. Er kann damit allerdings nur 1 Siegbedingung erfüllen:

Entweder Anwesenheit in 6 Gebieten (4 Gebiete mit eigenen Clans + 2 Auszeichnungen) oder Anwesenheit in Gebieten mit 6 Kultstätten (in Gebieten mit 5 Kultstätten + 1 Auszeichnung). Hätte er 3 Auszeichnungen gesammelt, könnte er beide Siegbedingungen erfüllen.

SPIELENDE

In Schritt 2 der **Versammlungsphase** überprüft der Brenn bei allen Spielern, die ein Anwärter-Plättchen besitzen, ob Siegbedingungen erfüllt sind.

Falls kein Spieler ein Anwärter-Plättchen besitzt, gibt es keinen Gewinner, selbst wenn 1 oder mehrere Spieler Siegbedingungen erfüllt haben.

Es gewinnt unter den Spielern mit einem Anwärter-Plättchen derjenige, der mehr Siegbedingungen erfüllt hat. Gibt es hierbei einen Gleichstand, gewinnt der Brenn, sofern er an diesem Gleichstand beteiligt ist.

Ist dies nicht der Fall und kann ein Gleichstand nicht aufgelöst werden, geben alle Spieler ihre Anwärter-Plättchen zurück in den Vorrat und das Spiel wird fortgesetzt.

Beispiel

- Orange, Blau und Grün haben jeweils ein Anwärter-Plättchen. Orange und Blau erfüllen jeweils 2 Siegbedingungen, Grün ist derzeit Brenn, erfüllt aber nur 1 Siegbedingung. Da der Gleichstand zwischen Blau und Orange nicht aufgelöst werden kann (dies wäre nur der Fall, wenn einer der beiden Brenn wäre), wird das Spiel fortgeführt und die Anwärter-Plättchen gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Orange und Grün haben beide je 1 Anwärter-Plättchen und erfüllen derzeit 1 Siegbedingung. Allerdings wird Grün zu Beginn der Versammlungsphase zum Brenn ernannt und löst daher in Schritt 2 der Versammlungsphase das Unentschieden zu seinen Gunsten auf. Er gewinnt das Spiel.

REGELN FÜR 2 SPIELER

Bei einer Partie zu zweit wird das Krähenschwarm-Plättchen nur für den Effekt des Gebietes „Tore von Tír na nÓg“ genutzt. Von den *Aktionskarten* müssen alle 4 Karten mit  in der rechten unteren Ecke in die Schachtel zurückgelegt werden.

In der **Versammlungsphase** werden die Schritte 5 (Verteilung der *Aktionskarten*) und 6 (Der Draft) durch folgende Schritte ersetzt:

- Die 13 *Aktionskarten* werden gemischt, dann wird 1 *Aktionskarte* verdeckt beiseite gelegt.
- Der Brenn verteilt an beide Spieler jeweils 3 *Aktionskarten*.
- Aus diesen 3 *Aktionskarten* wählt jeder Spieler 1 Karte aus, die er verdeckt vor sich ablegt. Die übrigen beiden Karten gibt er an seinen Mitspieler weiter.
- Er erhält von diesem ebenfalls 2 *Aktionskarten*. Dazu fügt er die abgelegte Karte hinzu. Aus diesen 3 Karten wählt er 2 Karten aus, die er behält. Die übrige *Aktionskarte* geht an den Mitspieler.
- Mit der Karte, die er vom Mitspieler erhält, haben jetzt beide Spieler 3 Karten. Diese stehen ihnen in dieser Runde sicher zur Verfügung und legen sie zunächst seitlich vor sich ab.
- Der Brenn verteilt wieder an beide Spieler jeweils 3 *Aktionskarten*. Wie in den Schritten zuvor beschrieben wird erneut gedraftet, bis jeder Spieler daraus 3 weitere *Aktionskarten* für diese Runde erhalten hat.

Jeder Spieler hat nun 6 Karten, die er in 2 Drafrunden à 3 Karten erhalten hat.

WICHTIGE BEGRIFFE

Angriff: Eines der Manöver, das ein Spieler im Kampf auswählen kann.

Anstifter: Der Auslöser eines Kampfes, meistens durch die Bewegung eigener Clans in Gebiete mit gegnerischen Clans festgelegt.

Anwesenheit in einem Gebiet: Ein Spieler ist in einem Gebiet anwesend, wenn sich mindestens 1 eigener Clan dort befindet.

Brenn: Der Brenn ist der Anführer der verschiedenen Stämme und die höchste Autorität bis zur Wahl des neuen Herrschers. Der Brenn organisiert die **Versammlungsphase**, beginnt die **Jahreszeitenphase** und hat einen wichtigen Vorteil auf seiner Seite bei der Bestimmung des Siegers. Der Brenn wird zu Beginn des Spieles zufällig bestimmt und kann während der Partie wechseln.

Clan: Jede Spielfigur stellt 1 Clan dar. Jeder Spieler besitzt 12 Clans.

Häuptling: Der Spieler mit mehr Clans in einem Gebiet als jeder andere Spieler. Im Falle eines Gleichstandes gibt es vorübergehend keinen Häuptling in diesem Gebiet. Der Häuptling erhält in der **Versammlungsphase** die entsprechende *Vorteilskarte* dieses Gebietes.

Hauptstadt: Ein Gebiet, das vom Brenn zu Beginn der Partie ausgewählt wird. Der Häuptling des Gebietes mit der Hauptstadt wird zu Beginn der **Versammlungsphase** zum Brenn ernannt. Zusätzlich kann hier ein Clan vor einem Kampf in Sicherheit gebracht werden.

Kultstätten: Ein Ort zur Verehrung der Götter. In Gebieten mit vielen Kultstätten vertreten zu sein, ist eine der Siegbedingungen. Außerdem wird das Errichten von Kultstätten mit *Heldentatkarten* belohnt.

Siedlung: Ein befestigter Ort. Hier kann jeweils 1 Clan vor einem Kampf in Sicherheit gebracht werden.

Versammlung: Zu Beginn jeder Runde findet eine **Versammlungsphase** statt. Sie dient hauptsächlich zur Verwaltung und der Verteilung und Auswahl der *Aktionskarten*.

DANKSAGUNGEN

Ich möchte jedem danken, der mich während dieses langen und schönen Projekts unterstützt und mir geholfen hat.

Einen großen Dank an alle Spieler, die INIS in dieser oder einer vorherigen Fassung während der letzten 8 Jahre gespielt und getestet haben.

Dank an alle meine Freunde aus der Umgebung von Lyon und Villeurbanne für ihre Pioniertätigkeiten. Ganz besonderer Dank an Stephane Frénot für seine wertvolle Unterstützung.

Dank an Thierry Ubéda, Thierry Gislette, Bertrand Lévêque, Stephane Ubéda, Christophe Vaginay, Frédérique Laforest, Peter Wolfslayer, Sabine und Jean-Jacques.

Dank an all meine Freunde in Großbritannien, die Traumdeuter Jean Paul und Nath, Yann Kalon Stout, Etienne und Valérie, und Jean-Luc.

Großen Dank und ein „Sláinte!“ an Gwenaél de Montfaucon für alle aufbauenden Diskussionen und für den keltischen Stil.

Dank an meine Freunde in Montpellier und anderswo, François, Petit Pierre, Stephane Arthemix, Bonhomme und Christophe Viking für die Crash-Tests mit INIS.

Dank an meine Freunde aus dem Clés du Royaume in Grenoble, Bruno, Michel, Eric, Patrice und die anderen.

Dank an Bruno Cathala für die konstruktiven Gespräche. Das Spiel wurde durch seine Hilfe „epischer“!

Dank an das ganze Team von Matagot. Sie haben meinen Traum verwirklicht.

Dank an Jim. Ich kann immer noch nicht glauben, dass er eingewilligt hat, Teil dieses Abenteuers zu werden.

Dank an dich, Pierre, wo auch immer du dich befindest. Wir werden zusammen spielen, wenn sich die Tore von Tír na nÓg geöffnet haben...

Und Dank an Domie und Ewenn für ihre Unterstützung und Liebe wann immer sich Dagdas Rad (= die Zeit) dreht.

Christian Martinez

Impressum

Autor: Christian Martinez · Illustrationen: Jim Fitzpatrick & Dimitri Bielak

Grafikdesign: Camille Durand-Kriegel & Sabrina Tobal

Lektorat: Steven Kimball

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese · Realisation: Stefan Stadler

Copyright: © 2017 Matagot, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten. www.matagot.com

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Matagot



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

