

# CLANS

Ein Spiel um die Entstehung der ersten Dörfer  
von Leo Colovini

Spieler: 2 – 4  
Alter: ab 10 Jahren  
Dauer: ca. 30 Minuten

## Spielidee

Durch die Landschaften der Vorzeit ziehen 5 Clans auf der Suche nach Geborgenheit. Immer öfter bauen sie ihre Hütten mit anderen zusammen. So entstehen die ersten Dörfer.

Doch der friedliche Schein trügt und nach ganz einfachen Regeln entwickelt sich ein ungewöhnlicher taktischer Wettkampf um die Vormacht unter den Clans.

## Spielmaterial

1 **Spielplan**, aufgeteilt in **60 Gebiete** mit unterschiedlichen Landschaften: Bergland (grau), Wald (dunkelgrün), Steppen (gelb) und Grasland (hellgrün). Flüsse und Seen teilen die Gebiete zusätzlich in 12 Regionen auf. (Diese sind aber nur für die Verteilung der Hütten am Anfang nötig).

Auf dem Spielplan ist zusätzlich eine **Epochenübersicht** abgebildet. Diese zeigt 5 aufeinander folgende Epochen I – V und welche der Landschaften in jeder Epoche günstig und welche lebensfeindlich ist. Um die Epochenübersicht läuft eine **Wertungsleiste**, auf der man ständig den Spielverlauf verfolgen kann, ohne dass die Spieler ihre Clanfarbe verraten müssen.

60 **Hütten**, je 12 in den Farben der 5 Clans

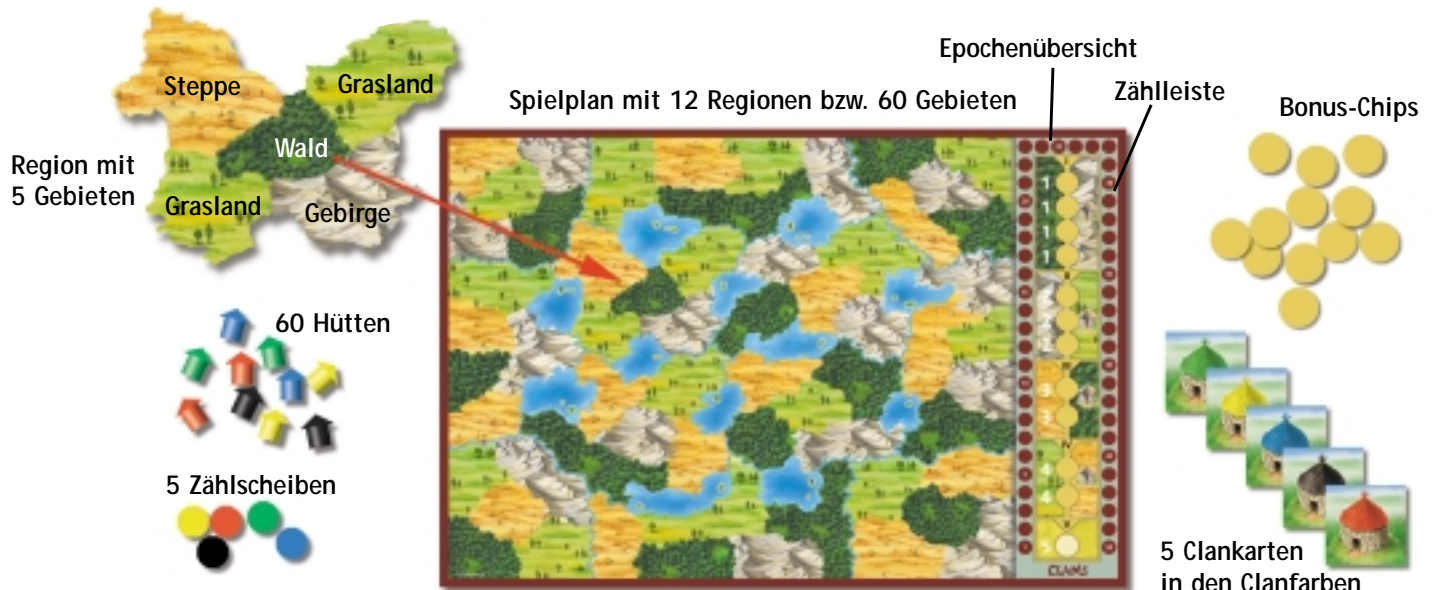
5 **geheime Clankarten** mit den Farben der Clans

12 **gelbe Bonus-Chips**

5 **Zählscheiben** für die Wertungsleiste, je 1 pro Clanfarbe

1 **Spielregel**

Hinweis: In einigen Spielen ist die 5. Clanfarbe weiss statt schwarz.



# Vorbereitungen

In jedes der 60 Gebiete wird 1 Hütte gestellt. Um eine gleichmäßige Verteilung der Farben zu erreichen, werden erst 12 Fünfergruppen aus je einer Hütte pro Farbe gebildet und eine Gruppe in jede Region gestellt. Dann werden diese 5 Hütten auf die einzelnen Gebiete der Region verteilt.

Die 5 Holzscheiben werden **alle** an den Anfang der Zählleiste gestellt.

Jeder Spieler zieht verdeckt eine Clankarte und hält sie bis zum Spielende geheim. Die übrige(n) Karte(n) kommen unbesehen wieder in die Schachtel zurück.

Die 12 Bonus-Chips werden auf die entsprechenden Punkte der Epochenübersicht gelegt.

# Spielziel

Jeder Spieler versucht, für seine Clanfarbe im Laufe des Spiels möglichst unauffällig die meisten Punkte zu sammeln. Punkte für seine Farbe erhält man bei jeder Dorfgründung, wenn mindestens eine Hütte der eigenen Farbe vertreten ist. Außerdem erhält der Spieler, der durch seinen Zug ein Dorf gründet, einen Bonus-Chip (= einen Zusatzpunkt).

Es ist also günstig, viele Dörfer zu gründen und in möglichst vielen Dörfern mit der eigenen Farbe vertreten zu sein. Dörfer sind umso wertvoller, je mehr Hütten zu ihnen gehören. Aber Vorsicht – Dörfer, die in den lebensfeindlichen Gebieten einer Epoche entstehen, erhalten keine Punkte und einzelne Hütten können noch aus einem Dorf verschwinden, wenn es zum Streit kommt.

# So wird gespielt

## 1. Start

Der Startspieler wird ausgelost, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## 2. Spielzug

Es gibt im ganzen Spiel nur eine Zugmöglichkeit: **alle** Hütten in einem Gebiet werden von dort in ein beliebiges benachbartes Gebiet gezogen, das aber nicht leer sein darf.

Auf diese Weise leeren sich mehr und mehr Gebiete, während in anderen Gebieten sich Gruppen von Hütten bilden.

Umfasst eine solche Gruppe 7 oder mehr Hütten, darf sie **nicht mehr weiter gezogen werden**. Hütten aus angrenzenden Gebieten können aber zu dieser Gruppe noch hinzukommen. Über Flüsse darf man überall ziehen, aber nicht über Seen.

In dem seltenen Fall, daß in benachbarten Gebieten Gruppen mit 7 oder mehr Hütten stehen, muss die kleinere Gruppe zur größeren gezogen werden. Sind beide Gruppen gleich groß, bestimmt der Spieler am Zug, welche Gruppe gezogen wird.



### Beispiel 1: Spielzug.

Von diesem Gebiet aus hat die Gruppe 1 insgesamt 4 Zugmöglichkeiten. Aber nur 2 können genutzt werden, weil in den anderen Gebieten keine Hütten mehr stehen, sie also leer sind.

Gruppe 2 darf nicht gezogen werden, weil sie mehr als 7 Hütten groß ist.

### 3. Epochen

Das Spiel erstreckt sich über 5 Epochen, die auf dem Spielplan dargestellt sind. In jeder der ersten 4 Epochen wirkt sich eine der 4 Landschaften bei der Gründung von Dörfern besonders **günstig** aus (linke Landschaft, z.B. Wald in der 1. Epoche), während eine andere Landschaft **lebensfeindlich** ist (rechte, mit einer zerfallenen Hütte gekennzeichnete Landschaft, z. B. das Bergland in der 1. Epoche). Die anderen Landschaften sind neutral. In der 5. Epoche sind alle Landschaften günstige.

Ein in einer günstigen Landschaft gegründetes Dorf bekommt bei der Wertung zusätzlich Bonuspunkte in Höhe der angegebenen Punktzahl. Wird es dagegen in einer lebensfeindlichen Landschaft gegründet, gibt es weder Bonus- noch sonstige Punkte.

In jeder Epoche werden so viele Dörfer gegründet, wie Bonus-Chips ausliegen (4 in der 1. Epoche, 3 in der 2. Epoche, usw.) Jeder Spieler, der ein Dorf gründet, bekommt den obersten Bonus-Chip. Wird der letzte Bonus-Chip einer Epoche genommen, beginnt die nächste. Werden durch einen Zug 2 Dörfer gegründet, in der gegenwärtigen Epoche ist aber nur noch ein Bonus-Chip übrig, so zählt eines der Dörfer schon zur folgenden Epoche. Der Spieler am Zug bestimmt, welches Dorf zu welcher Epoche gehört. Ebenso bei mehr als 2 Dörfern.

Werden mit dem letzten Zug das 12. und das 13. Dorf gegründet, so entscheidet ebenfalls der Spieler am Zug, welches der entstandenen Dörfer als 12. noch gewertet wird.

### 4. Dörfer

Eine Gruppe von Hütten (aber auch eine einzelne Hütte) wird zu einem Dorf, sobald nach einem Zug ihr Gebiet **nur noch von leeren Gebieten** umgeben ist.

Für die Gründung eines Dorfes bekommt der Spieler, der den entsprechenden Zug gemacht hat, den obersten Bonus-Chip von der Epochenübersicht und legt ihn vor sich hin. Jeder Bonus-Chip zählt am Ende für den Spieler einen zusätzlichen Punkt.

Jedesmal, wenn so ein Dorf gegründet wird, geschieht dreierlei:

1. Der Spieler, der das Dorf gegründet hat, nimmt den obersten Bonus-Chip und legt ihn vor sich hin.
2. Das Dorf wird gewertet und die Punktzahl des Dorfes ermittelt (siehe Punkt 5)
3. Die Zähler der Clanfarben, die im Dorf vertreten sind, werden auf der Wertungsleiste vorgerückt. Dann erst zieht der nächste Spieler.

#### Beispiel 2: Dorfgründung.



Die Hütten in Gebiet 1 werden zu einem Dorf, wenn die Hütten in dem benachbarten Gebiet 2 entweder auch ins Gebiet 1 ziehen oder ins Gebiet 3. Danach sind alle umliegenden Gebiete leer.

Für die Gründung eines Dorfes bekommt der Spieler, der den entsprechenden Zug gemacht hat, den obersten Bonus-Chip von der Epochenübersicht und legt ihn vor sich hin. Jeder Bonus-Chip zählt am Ende für den Spieler einen zusätzlichen Punkt.

#### Streit im Dorf:

Die Clans kommen in einer Gruppe normalerweise friedlich miteinander aus - mit einer Ausnahme: wenn in einem neu gegründeten Dorf **alle 5 Farben** vertreten sind, gibt es erst mal Streit und alle **nur einmal vorhandenen** Hütten einer Farbe werden **vor der Wertung** aus dem Dorf entfernt und nur die verbleibenden Hütten zählen.

#### Beispiel 3: Streit im Dorf.

Dieses Dorf mit 9 Hütten ist gerade gegründet worden. Alle Farben sind vertreten: Schwarz mit 4, Rot mit 2, Blau mit 1, Gelb mit 1 und Grün mit 1 Hütte.



Die einzelnen Hütten von Blau, Gelb und Grün werden vor der Wertung sofort aus dem Dorf entfernt – diese Farben nehmen nicht an der Wertung teil.

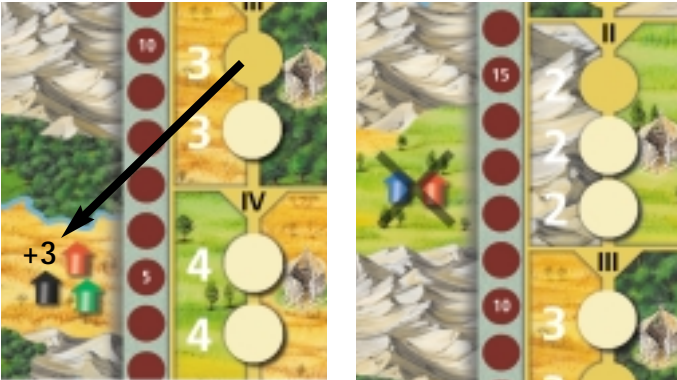
## 5. Wertung eines Dorfes:

Grundsätzlich bekommt bei einer Dorfgründung jede im Dorf vertretene Clanfarbe so viele Punkte, wie Hütten im Dorf stehen – egal, ob die Farbe mit einer oder mehreren Hütten vertreten ist.

Es gibt jedoch 2 Ausnahmen: Wurde ein Dorf gegründet

- in einem Gebiet mit günstiger Landschaft, bekommt das Dorf zusätzlich so viele Bonuspunkte, wie auf der Epochen-Übersicht angegeben sind.
- in einem Gebiet mit lebensfeindlicher Landschaft, so gibt gar keine Punkte, weder für die Hütten, noch als Bonuspunkte. Nur der Gründer des Dorfs bekommt den Bonus-Chip für die Endwertung.

*Beispiel 4: Günstige und ungünstige Landschaften.*



Die Steppe ist in der 3. Epoche eine günstige Landschaft. Deswegen erhält das Dorf zusätzlich 3 Bonus-Punkte

Das Grasland ist in der 2. Epoche lebensfeindlich. Das Dorf erhält keinerlei Punkte.

Das 12. Dorf bekommt immer den 5-Punkte-Bonus, gleichgültig in welcher Landschaft es gegründet wurde.

Für die Wertung des Dorfes werden die Anzahl der Hütten und gegebenenfalls die Bonuspunkte zusammengezählt und die Zählscheiben der Clanfarben, die in diesem Dorf vertreten sind, auf der Wertungsleiste entsprechend vorgerückt.

*Beispiel 5: Wertung.*  
In Dorf 1 sind 5 Hütten versammelt – 3 blaue, 1 gelbe und 1 rote. Es wurde in der 1. Epoche in der "günstigen" Waldlandschaft gegründet und bekommt deshalb den Bonus von 1 Punkt.

Das Dorf zählt also 5 Punkte für die Hütten plus einen Bonuspunkt. Die blaue, gelbe und rote Zählscheibe rücken auf der Wertungsleiste entsprechend vor.



## 7. Spielende und Gewinner

Das Spiel ist in dem Moment zu Ende, in dem das 12. Dorf gegründet wird. Die Wertung des 12. Dorfs wird noch vorgenommen und die beteiligten Clanfarben auf der Wertungsleiste entsprechend vorgerückt. Es kann ab und zu vorkommen, dass kein Zug mehr möglich ist, bevor 12 Dörfer entstanden sind. In diesem seltenen Fall endet das Spiel entsprechend früher.

Die Spieler decken nun ihre geheimen Clankarten auf und jeder zieht seine Farbe auf der Wertungsleiste um soviel Punkte weiter, wie er Bonus-Chips für Dorfgründungen bekommen hat. Es gewinnt der Spieler, dessen Farbe danach an erster Stelle steht.

Weitere taktische Hinweise finden Sie auf unserer homepage. [www.winningmoves.de/Spiele/Clans](http://www.winningmoves.de/Spiele/Clans)

© 2002 Winning Moves Deutschland