

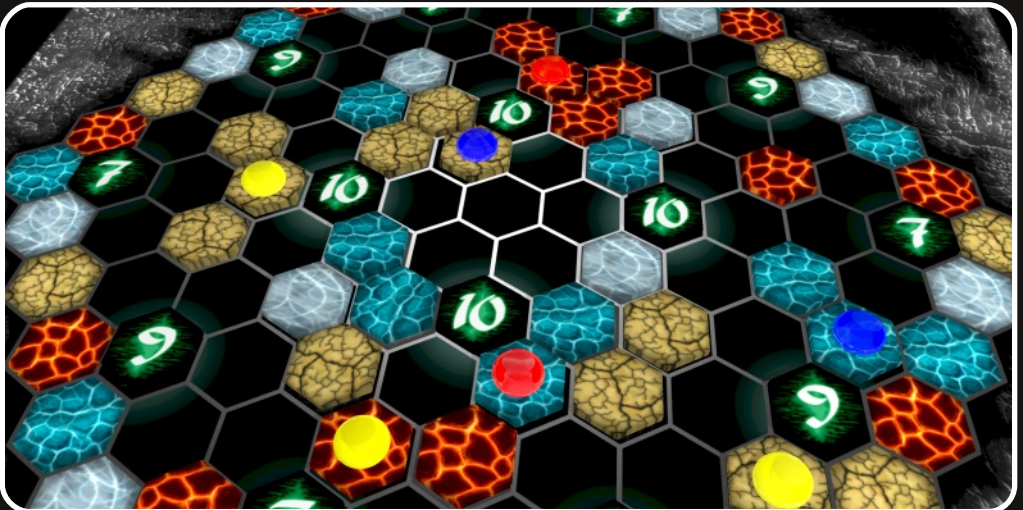
Aether

Einleitung

Die alten Griechen glaubten, dass alles Irdische aus vier Elementen bestand: Erde, Luft, Wasser und Feuer. Das Reich der Götter und alles jenseits des Erdkreises war erfüllt von einem fünften Element – dem Äther.

Ferner glaubten die Griechen, dass es zu jedem Element magische Wesen gab, die Elementare, die ihre Kraft aus ihrem jeweiligen Urelement schöpften.

In diesem Spiel verkörperst du eine Armee von Elementaren im Kampf um die Kontrolle über das wertvolle fünfte Element. Bist du bereit für diese Herausforderung? Wirst du der nächste Herrscher über die elementaren Ebenen sein?



Spielübersicht

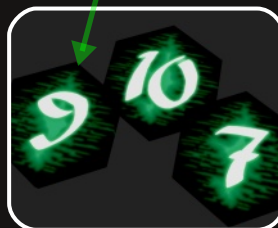
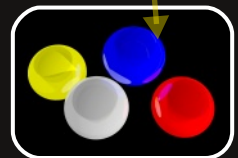
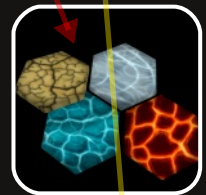
In „Äther“ legen die Spieler **Elementplättchen** und **Elementare** auf den **Spielplan**, um die Kontrolle über die **Ätherplättchen** zu erlangen.

Die jeweilige Art eines Elementars wird auf dem Spielplan durch das Element bestimmt, auf dem es steht. Aus diesem und allen angrenzenden Elementen gleicher Art schöpft das Elementar seine Kraft. Zu jedem Element gibt es jedoch ein Gegenelement und jedes solche angrenzende Gegenelement reduziert diese Kraft.

Der Spieler mit der größten Elementarkraft um ein Ätherplättchen herum gewinnt dieses.

Spielmaterial

- 92 Elementplättchen (23 je Typ)
- 56 Elementare (14 je Farbe)
- 14 Ätherplättchen
- 4 Sichtschirme
- 1 Spielplan
- 1 Stoffbeutel
- diese Spielregel

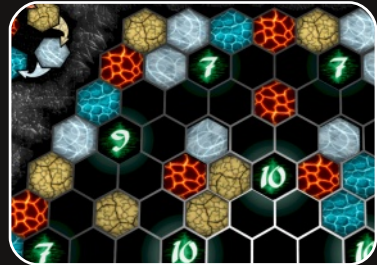


Spielaufbau

1. Alle Elementplättchen werden in den Stoffbeutel gelegt.
2. Jeder Spieler erhält:
 - einen Sichtschirm
 - 14/11/9 Elementare einer Farbe (bei 2/3/4 Spielern)
 - 4 Elementplättchen, die er hinter seinen Sichtschirm legt
3. Die Ätherplättchen werden auf dem Spielplan gemäß ihrer Kennzahl auf das entsprechend nummerierte Sechseckfeld gelegt.
4. Die Spieler entscheiden sich für die Spielart **Grundspiel** oder **Variante** (längere Spieldauer) und bauen den Spielplan entsprechend auf.

Grundspiel

Alle grauen leeren Sechseckfelder werden mit zufällig gezogenen Elementplättchen belegt.



Variante

Nur die hellgrauen leeren Sechseckfelder werden mit zufällig gezogenen Elementplättchen belegt. Dies führt zu einem weniger zufälligen und damit längeren Spiel.



Spielverlauf

Der Startspieler wird ausgelost. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

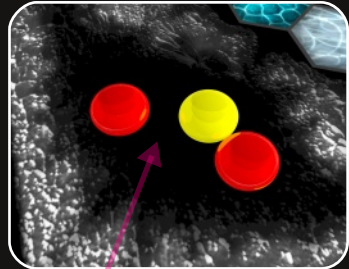
In seinem Spielzug muss der Spieler eines der Elementplättchen, die sich hinter seinem Sichtschirm befinden, auf dem Spielplan ablegen. Zusätzlich darf er:

- vor dem Ablegen des Elementplättchens alle eigenen Elementplättchen austauschen;
- ein noch nicht eingesetztes Elementar auf das soeben platzierte Plättchen legen.

Anschließend zieht der Spieler ein neues Elementplättchen aus dem Stoffbeutel und legt es hinter seinem Sichtschirm ab. Jeder Spieler muss am Ende seines Zuges 4 Elementplättchen hinter seinem Sichtschirm

Elementplättchen austauschen

Ist ein Spieler mit seinen Elementplättchen unzufrieden, darf er in seinem Spielzug, bevor er eines auf den Spielplan legt, alle seine Elementplättchen austauschen. In diesem Fall muss der Spieler eines seiner Elementare opfern.



Das Vorgehen im Detail:

1. Der Spieler legt ein noch nicht eingesetztes Elementar in eine der Opfergruben.
2. Er legt alle seine Elementplättchen beiseite.
3. Er zieht 4 neue Elementplättchen aus dem Stoffbeutel.
4. Schließlich legt er die beiseitegelegten Plättchen zurück in den Stoffbeutel.

Anmerkungen:

Geopferte Elementare sind weiterhin 3 Siegpunkte wert (siehe Wertung), können allerdings nicht mehr anderweitig im Spiel eingesetzt werden.

Das Austauschen darf auch mehrmals hintereinander erfolgen, wenn je Austausch ein Elementar geopfert wird.

Elementare

In dem Moment, in dem ein Elementar auf ein Elementplättchen gelegt wird, wird sein Urelement festgelegt. Wird beispielsweise ein Elementar auf ein Feuerplättchen gelegt, so ist es fortan ein Feuerelementar.

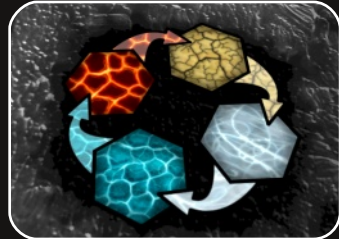
Jedes Elementar besitzt einen **Kraftwert**, der wie folgt ermittelt wird:

1. Zunächst werden das Plättchen, auf dem sich das Elementar befindet, sowie alle angrenzenden Plättchen gleichen Elements gezählt, unabhängig davon, ob sie noch unbesetzt sind oder nicht.
2. Anschließend wird davon die Zahl der angrenzenden Plättchen des entsprechenden **Gegenelements** abgezogen.

Anmerkung: Es werden nur die direkt angrenzenden Plättchen berücksichtigt.

Gegenelemente

Die nebenstehende Abbildung zeigt die jeweiligen Gegenelemente. Der Pfeil gibt an, welches Element welches andere schlägt. Wasser schlägt Feuer, Feuer schlägt Erde, Erde schlägt Luft und Luft schlägt Wasser.



Beispiel zur Ermittlung des Kraftwertes



Das gelbe Elementar in der Abbildung ist ein Feuerelementar. Es hat einen positiven Kraftwert von **3** wegen der drei anliegenden Feuerplättchen. Davon abgezogen wird **1** aufgrund des Wasserplättchens (dem Gegenelement zu Feuer). Insgesamt ergibt sich daher ein Kraftwert von **2**. Das Erdplättchen hat keinen Einfluss auf den Kraftwert dieses Elementars.

Ätherplättchen

Letztendlich bestimmen die Ätherplättchen den Sieger des Spiels. Die aufgedruckte Zahl gibt an, wie viel jedes von ihnen am Ende wert ist.

Bei Spielende wird für jedes Ätherplättchen überprüft, welcher Spieler es kontrolliert. Dazu werden die Kraftwerte aller angrenzenden Elementare eines Spielers addiert. Der Spieler mit der größten Kraftwertsumme erhält das Ätherplättchen.

Sollten mehrere Spieler dieselbe größte Kraftwertsumme um ein Ätherplättchen aufweisen, so werden die Siegpunkte gleichmäßig auf alle beteiligten Spieler aufgeteilt (ggf. abgerundet).

Beispiel

In der **Abbildung** grenzen zwei gelbe und ein rotes Elementar an das 10er-Ätherplättchen. Die zwei gelben Elementare haben zusammen einen Kraftwert von **3**, während das eine rote Elementar einen Kraftwert von **4** aufweisen kann, daher erhält Spieler Rot dieses Ätherplättchen.



*Hinweis: Spieler Gelb kann seine Situation in diesem Beispiel verbessern, indem er ein Erdplättchen neben sein Erdelementar legt, wodurch dessen Kraftwert steigt. Alternativ könnte er auch ein Wasserplättchen neben das rote Feuelementar platzieren. Die Auswirkungen beider Züge zeigt **diese** Abbildung.*

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn das letzte freie Feld auf dem Spielplan belegt wurde. Sind sich die Spieler einig, dass die Vergabe aller Ätherplättchen entschieden ist, können sie auch gleich zur Wertung übergehen.

Gewertet wird:

- Jedes kontrollierte Ätherplättchen zählt für seinen Besitzer den aufgedruckten Wert. (Bei Gleichstand wird dieser gleichmäßig auf alle Beteiligten verteilt, abgerundet.)
- Jedes nicht eingesetzte Elementar (inkl. der geopfert) zählt 3 Siegpunkte.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

Teamvariante

Mit 4 Personen kann Äther auch in Teams aus jeweils 2 Personen gespielt werden. Dabei spielen jeweils der erste und der dritte bzw. der zweite und der vierte Spieler in einem Team.

Die Elementare eines Teams wirken zusammen. Im Kampf um ein Ätherplättchen werden die Kraftwerte nicht mehr je Spieler betrachtet, sondern je Team. Auch die Wertung wird teamweise vorgenommen. Ansonsten verläuft das Spiel wie gewohnt.

Credits

Autor

Touko Tahkokallio

Design

Jussi Kurki

Regeln

Ossi Lehtinen

Übersetzung

Grzegorz Kobiela

**Vielen Dank an alle unermüdlichen Testspieler!
Besonderer Dank gebührt Annika Tahkokallio fürs
Testspielen und ihre Unterstützung.**



© Onni Games 2010. Alle Rechte vorbehalten.

Auf www.onnigames.com/aether bieten wir eine Online-Version von Aether an.