

PROGRESS



EVOLUTION OF TECHNOLOGY

SPIELREGELN

Die erste Form der Technologie trat in den Anfängen der Menschheitsgeschichte auf als Ausdruck der Entwicklung des menschlichen Geistes auf. Es begann mit einfachen Werkzeugen wie dem Rad oder dem Pflug. Die Menschheit entwickelte immer anspruchsvollere Werkzeuge, was zum Bau von Maschinen und der industriellen Revolution führte.

Die Menschheit unternimmt gewaltige Anstrengungen, um die eigene Geschichte zu verstehen, um zu verstehen wie wir uns von Nomaden, Jägern und Sammlern bis hin zur heutigen Gesellschaft entwickelt haben. Sir Arthur C. Clarke sagte einmal, dass "jede ausreichend fortschrittliche Technologie von Magie nicht zu unterscheiden ist" und trotzdem sind wir heute an diesem Punkt. Eine Gesellschaft, die auf dem Wissen und der Technologie unserer Vorfahren fußt.

Heute sind wir in der Lage unsere Vergangenheit zu akzeptieren und können das, was wir gelernt haben, betrachten. Bei Progress: Evolution of Technology werden die Spieler von einem Universum aus Wissenschaft und Magie eingefangen. Sie erschaffen die technische Entwicklung bis zur industriellen Revolution neu.



SPIELÜBERSICHT

Progress: Evolution of Technology ist ein kartenbasiertes Zivilisationsspiel über die Entwicklung der Technik im Laufe der Geschichte.

Die Spieler wetteifern bei **Progress: Evolution of Technology** darum, die Nation zu sein, die technisch am weitesten fortgeschritten ist.

Jeder Spieler führt die Forschung seines Landes durch einen Irrgarten aus Technologien, die von den ersten Anzeichen der menschlichen Entwicklung über die Antike, das Mittelalter und die Renaissance bis hin zu den Anfängen der industriellen Revolution reichen.

Das Ziel jedes Spielers ist es, die meisten Siegpunkte durch die Erforschung von Technik zu erreichen. Mit jeder neuen Technologie erhält ein Spieler Vorteile, welche sein Spielertableau verbessern. Er wird seine Position auf einer oder mehreren Machtleisten verbessern und Siegpunkte machen, die bei Spielende zusammengezählt werden.

***Anmerkung der Entwickler:** Für die letzten zehntausend Jahre hat die Menschheit eine fast unendliche Zahl an Erfindungen gemacht. Nach sorgfältigen Nachforschungen haben wir uns dazu entschieden im Spiel die technologischen Fortschritte aufzunehmen, die den meisten Einfluss auf die Entwicklung unserer Gesellschaft hatten. Wir haben **Progress: Evolution of Technology** um 3 Hauptbereiche des technischen Fortschritts herum entwickelt: Naturwissenschaft, Ingenieurwissenschaft und Kultur. Dabei wurden Regierungsformen und Militärwesen für zukünftige Erweiterung aufgespart. Manche der Technologien im Spiel waren sehr schwer in ein bestimmtes Zeitalter oder eine bestimmte Kategorie einzuordnen, da sie einen großen Einfluss auf mehrere Teile des menschlichen Lebens ausüben. In solchen Fällen haben wir uns dazu entschieden die historische Korrektheit dem Spielfluss unterzuordnen.*

INHALTSVERZEICHNIS

- 1 ... Spielübersicht
- 2 ... Spielmaterial
- 3 ... Spielaufbau
- 4 ... Spielkonzepte
- 5 ... Spielablauf
- 5 ... Entwicklungsphase
- 5 ... Aktionsphase
- 6 ... Versorgungsphase
- 6 ... Vorteile
- 6 ... Neues Zeitalter
- 6 ... Spielende
- 7 ... Endabrechnung und Spielsieg
- 7 ... Soloversion
- 7 ... Varianten
- 8 ... Erweiterungen

SPIELMATERIAL

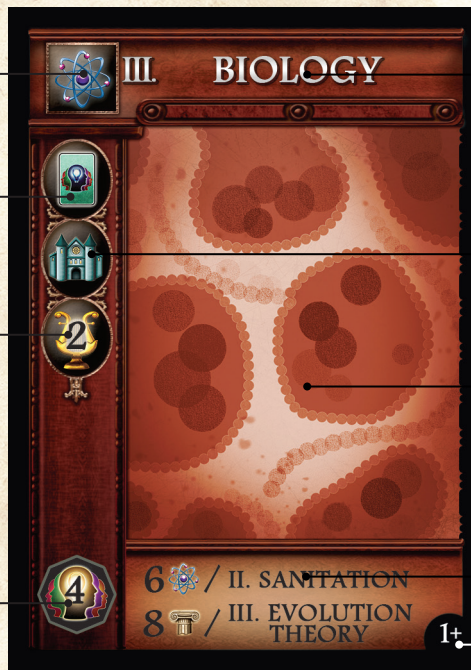
184 TECHNOLOGIEKARTEN

Die Art der Technologie: Naturwissenschaft, Ingenieurwissenschaft oder Kultur.

Die Fertigkeit (, , , , , ,)
oder die Wissensplättchen (, , ,)
die man durch diese Technologie erhält.

Siegpunkte
bei Spielende

Wissenspunkte für das Abwerfen
dieser Technologiekarte



Das Zeitalter (I, II oder III)
und der Name der Technologie

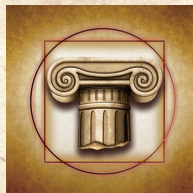
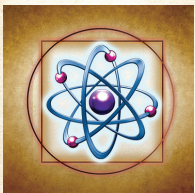
Fortschreiten auf einer oder mehreren Machtleisten
 Prestige, Bevölkerung oder Armee.

Illustration
(nicht spielrelevant)

Die Entdeckungskosten und
Voraussetzungen dieser Technologie

Spielerzahl

56 WISSENSPLÄTTCHEN



Die Art des Wissens, das dieses Plättchen
zur Verfügung stellt.

5 SPIELTABLEAUS



Die Spieler verwalten hier ihre Fähigkeiten und die dazugehörigen Siegpunkte, die sie bei Spielende erhalten.

11 ZEITALTERPLÄTTCHEN

11 Plättchen, die die Zeitaltersymbole zeigen. Diese werden abhängig von der Spielerzahl dazu verwendet, anzuzeigen, wie viele Symbole nötig sind, um das entsprechende Zeitalter zu beginnen.



100 HOLZWÜRFEL

Je 10 Würfel in den 5 Spielerfarben (rot, grün, blau, gelb und weiß) sowie 50 allgemeine schwarze Würfel

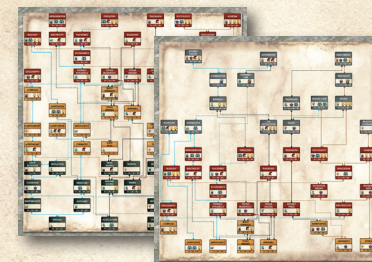
Hinweis: Das Spielmaterial kann mit Ausnahme der Technologiekarten nicht ausgeben.

MACHTTABLEAU (BEIDSEITIG BEDRUCKT)



Das Machttableau stellt die drei Machtleisten (Prestige, Bevölkerung oder Armee) dar. Bei Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte im Bezug auf ihre Position auf den jeweiligen Leisten. Die Rückseite wird nur für das Solospiel benutzt.

5 ÜBERSICHTSKARTEN (TECHNOLOGIEBAUM)



5 INFORMATIONSKARTEN



DIESES REGELHEFT

SPIELAUFBAU

Die Technologiekarten müssen anhand der Spielerzahl ausgewählt werden. Bei einem Solospiel sind nur die Karten mit einer "1+" im Spiel. Bei 2 Spielern nur die Karten mit "1+" und "2+" usw. Die übrigen Technologiekarten kommen zurück in die Schachtel.

Die Technologiekarten werden entsprechend dem Zeitalter (I, II und III) sortiert und 3 getrennte Stapel gebildet. Dann wird jeder Stapel getrennt gemischt.

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und legt es vor sich. Danach wählt sich jeder Spieler eine Farbe, nimmt die dazugehörigen Steine und legt jeweils einen auf den Startwert jeder Fähigkeit auf seinem Spielertableau.

Das Machttableau wird in die Mitte des Tisches gelegt, so dass es jeder Spieler bequem erreichen kann. Dann legt jeder Spieler 1 Stein seiner Farbe auf das Startfeld jeder Leiste (Prestige, Bevölkerung oder Armee). Die Wissensplättchen und schwarzen Würfel werden neben das Machttableau gelegt.

Der Zeitalter I-Stapel wird neben das Machttableau gelegt und daneben genug Platz für einen Ablagestapel gelassen. Die Stapel für das zweite und dritte Zeitalter werden auf die Seite gelegt. Sie kommen erst zu einem späteren Zeitpunkt ins Spiel.

Es sollte jedoch genug Platz gelassen werden, um die Stapel und zugehörige Ablagestapel unterzubringen.

Jeder Spieler sollte noch genug Platz haben, um seinen Spielbereich zu bilden. Bestimmen Sie einen Startspieler. Falls Sie sich nach 1 Minute nicht einigen können, beginnt der jüngste Spieler.

Vom Startspieler im Uhrzeigersinn aus, zieht jeder Spieler eine bestimmte Anzahl an Karten vom Zeitalter I Stapel:

- Solospiel: 6 cards
- Bei 2 Spielern: 5 / 6
- Bei 3 Spielern: 5 / 6 / 7
- Bei 4 Spielern: 5 / 6 / 6 / 7
- Bei 5 Spielern: 5 / 6 / 6 / 7 / 7

Rechts auf dieser Seite sehen Sie den Aufbau für 2 Spieler.

Konsultieren Sie den Technologiebaum auf den Übersichtskarten, um sich eine Strategie zu überlegen.

Das Zeitalter
(auf der Rückseite
jeder Karte)



SPIELBEREICH
DES ROTEN SPIELERS

Wissensplättchen

Kultur-
Technologien

Ingenieurwissenschaften-
Technologien

Naturwissenschaften-
Technologien

In der Entwicklung
befindliche
Technologien



Ablagestapel
Zeitalter I

Zugstapel
Zeitalter II

Ablagestapel
Zeitalter II

Zugstapel
Zeitalter III

Ablagestapel
Zeitalter III



SPIELBEREICH
DES BLAUEN SPIELERS

In der Entwicklung
befindliche
Technologien



Naturwissenschaften-
Technologien

Ingenieurwissenschaften-
Technologien

Kultur-
Technologien

Wissensplättchen

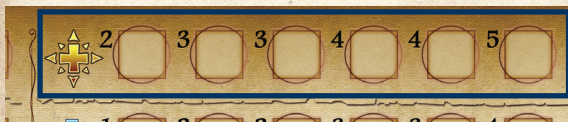
SPIELKONZEPTE

FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten stellen die Effizienz eines Spielers dar, bestimmte Aktionen während des Spiels durchzuführen.

Jeder Spieler hat 7 Fähigkeitsleisten auf seinem Spielertableau. Die Position des Würfels auf der jeweiligen Fähigkeitsleiste zeigt die aktuelle Stufe der Fähigkeit an.

1. Aktionen - zeigt an, wie viele Aktionen der Spieler jede Runde machen kann. Der Startwert ist 2 (Ein Spieler kann bis zu 2 Aktionen in seinem Zug machen)



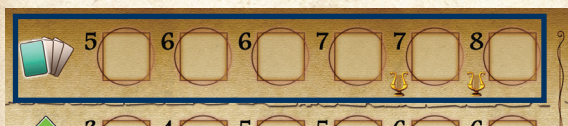
Aktions-Fähigkeit auf dem Spielertableau

2. Karten ziehen - zeigt die Zahl von Karten an, die ein Spieler mit der "Karten ziehen"-Aktion ziehen kann. In einem Zug können keine weiteren Aktionen nach dieser Aktion gemacht werden. Der Startwert ist 3. (Ein Spieler kann bis zu 3 Karten von beliebigen Stapeln ziehen und dann seinen Zug beenden)



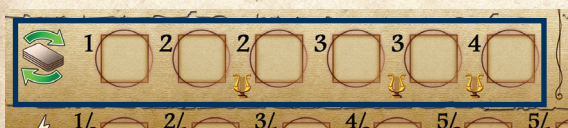
Karten ziehen-Fähigkeit auf dem Spielertableau

3. Handkartenlimit - zeigt die Maximalzahl an Karten an, die ein Spieler am Ende seines Zuges auf der Hand halten darf. Der Startwert beträgt 5. (Ein Spieler darf am Ende seines Zuges maximal 5 Karten auf der Hand halten. Während seines Zuges darf er diese Zahl beliebig überschreiten.)



Handkartenlimit-Fähigkeit auf dem Spielertableau

4. Mischen - zeigt an, von wie vielen Decks ein Spieler ziehen darf, nachdem er die gleiche Zahl an Ablagestapeln in den jeweiligen Zugstapel eingemischt hat. Der Startwert beträgt 1 (Ein Spieler darf 1 Ablagestapel in den dazugehörigen Zugstapel mischen und dann 1 Karte von diesem Stapel ziehen)



Mischen-Fähigkeit auf dem Spielertableau

5. Entwicklung - zeigt an, wie viele Technologien ein Spieler gleichzeitig in der Entwicklung haben kann. Der Startwert beträgt 1 (Ein Spieler kann maximal eine Technologiekarte in der Entwicklung haben)



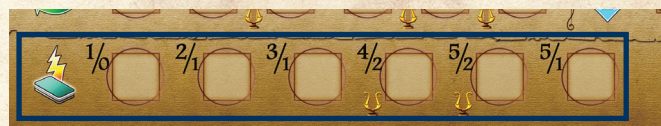
Entwicklungs-Fähigkeit auf dem Spielertableau

6. Forschung - zeigt an, wie viele schwarze Steine ein Spieler auf eine Karte legen muss, wenn er die Forschungsaktion durchführt. Der Startwert ist 4.



Forschungs-Fähigkeit auf dem Spielertableau

7. Schnell ziehen - die beiden Zahlen geben an, wie viele Karten ein Spieler ziehen kann und wie viele Karten er danach abwerfen muss. Der Startwert beträgt 1/0 (Der Spieler darf 1 Karte ziehen und muss danach keine Karte abwerfen).



Schnell ziehen-Fähigkeit auf dem Spielertableau

TECHNOLOGIEKARTEN UND WISSEN

Die Technologiekarten haben zwei verschiedene Rollen im Spiel. Eine Technologiekarte kann:

- eine aktive Technologie werden. Entweder durch eine Entdeckungsaktion oder als Ergebnis einer Forschungsaktion.
- abgeworfen werden, um die Wissenskosten zur Entdeckung einer anderen Technologie zu bezahlen.

Wissen funktioniert als Währung im Spiel und wird dazu benutzt, die Entdeckungskosten von Technologien zu bezahlen. Es gibt drei verschiedene Wissensarten:

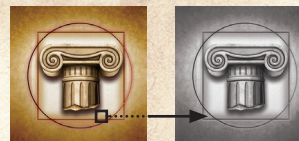
- Naturwissenschaft - wird durch dargestellt,
- Ingenieurwissenschaft - wird durch dargestellt,
- Kultur - wird durch dargestellt.

Zudem gibt es noch Allgemeinwissen, das durch dargestellt wird, welches jederzeit als jede der 3 Wissensarten eingesetzt werden kann.

Wissen kann entweder durch Abwerfen von Technologiekarten aus der Hand oder durch benutzen von Wissensplättchen erzeugt werden. Wenn man eine Karte von der Hand abwirft, erhält man den Betrag Allgemeinwissen, der links unten auf der Karte abgebildet ist. Wenn man ein Wissensplättchen benutzt, dreht man es auf die graue Seite und erhält 1 Wissenspunkt der entsprechenden Sorte.



Beispiel (links): Abwerfen dieser Karte erzeugt 2 Allgemeinwissen.
Beispiel (rechts): Benutzen (umdrehen) dieses Plättchens erzeugt 1 Kulturwissen.



OFFENE STAPEL

Als offenen Stapel und seinen jeweiligen Ablagestapel bezeichnet man einen Stapel von Technologiekarten, von denen die Spieler ziehen dürfen.

Der Zeitalter I-Stapel ist von Spielbeginn an ein offener Stapel. Die Zeitalter II- und Zeitalter III-Stapel werden später hinzugefügt und gelten dann als offener Stapel. (Details sind im Kapitel "Neues Zeitalter").

Anmerkung der Entwickler: Das 1. Zeitalter repräsentiert die späte vorgeschichtliche Zeit und die Antike, also deckt die Zeit von 10.000 v.u.Z. bis 500 v.u.Z.. Das 2. Zeitalter repräsentiert das Mittelalter vom Untergang des westlichen römischen Reiches 476 bis zum Anfang der Renaissance um ca 1450. Das 3. Zeitalter steht dann für die Renaissance, eine Ära großer Entdeckungen, die mit der ersten industriellen Revolution um ca 1740 endet. Dieses Basisspiel endet an diesem Punkt, aber bei der Entwicklung des Spiels wurde bereits an mehrere Erweiterungen gedacht, die dann die industrielle Revolution, die Moderne und sogar die nahe Zukunft umspannen.

SPIELABLAUF

Der Startspieler beginnt und danach ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe bis das Spiel endet. Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Jeder Zug besteht aus drei Phasen, die der aktive Spieler in folgender Reihenfolge ausführt:

1. Entwicklungsphase
2. Aktionsphase
3. Versorgungsphase

Nachdem der aktive Spieler seine Versorgungsphase beendet hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und startet seinen Zug. Optional können erfahrene Spieler Zeit sparen, in dem sie ihre Versorgungsphase durchführen während der nächste Spieler seinen Zug bereits begonnen hat.

ENTWICKLUNGSPHASE

In der Entwicklungsphase muss der aktive Spieler einen schwarzen Würfel von jeder seiner in der Entwicklung befindlichen Technologien entfernen.

Der Ausdruck 'in der Entwicklung befindliche Technologie' wird im Kapitel "Aktionsphase" erklärt.

Wenn dadurch auf einer in der Entwicklung befindliche Technologie keine Würfel mehr liegen, wird sie sofort zur aktiven Technologie. Der aktive Spieler erhält direkt alle Vorteile dieser Technologie. 'Mehr Details finden sie in den Abschnitten: Vorteile, Neues Zeitalter und Spielende'

Am Ende der Entwicklungsphase kann der aktive Spieler beliebig viele eigene Technologien, die sich in der Entwicklung befinden zurück auf die Hand nehmen.

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase führt der aktive Spieler so viele Aktionen durch wie es seinem Wert in der Aktions-Fähigkeit entspricht.

BEACHTEN SIE: Man muss nicht alle Aktionen, die einem zur Verfügung stehen durchführen, aber darauf zu verzichten reduziert die Chancen zu gewinnen enorm.

Der aktive Spieler muss jede Aktion vollständig durchführen, bevor er die nächste Aktion startet.

Die möglichen Aktionen sind:

- Entdecken
- Erforschen
- Karten Ziehen
- Schnell ziehen
- Mischen und ziehen.

ENTDECKEN

Eine Entdecken-Aktion führt man durch, um eine Karte von der Hand direkt in seinen Spielbereich als aktive Technologie zu legen.

Um eine Entdecken-Aktion durchzuführen, wählt man zuerst eine Technologie-Karte aus seiner Hand und stellt sicher, dass man die Kosten bezahlen kann. Dann legt man die Karte in seinen Spielbereich.



Beispiel: Anordnung der Technologien nach ihrer Art.

Eine Technologie kann eine oder zwei Entdeckungskosten und/oder Voraussetzungen haben, die jeweils in einer eigenen Linie stehen.

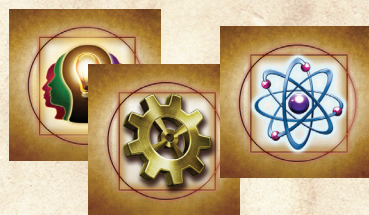
Die Kosten sind jeweils durch eine Zahl gefolgt von einem Symbol (Atom, Zahnrad, oder Glocke) angegeben und diese Angabe kann noch von einer vorausgesetzten Technologie gefolgt sein. Wenn man

- die vorausgesetzte Technologie in seinem Spielbereich hat, muss man die Kosten davor nicht bezahlen. Dazu zählen auch Technologien, die noch in der Entwicklung sind.
- die vorausgesetzte Technologie NICHT in seinem Spielbereich hast, muss man die Kosten mit dem entsprechenden Wissen bezahlen. Dazu muss man das Wissen der entsprechenden Sorte erzeugen und bezahlen. Allgemeinwissen kann dabei für jede Wissensart eingesetzt werden.

Jede Zeile der Kosten und Voraussetzungen muss separat erfüllt werden.

Wenn mehr Wissen erzeugt wurde als zum Bezahlen der Technologie benötigt wurde, können überzählige Wissenspunkte für weitere Entdecken-Aktionen in diesem Zug verwendet werden. Am Ende des Zuges verfallen ungenutzte Wissenspunkte ersatzlos. Nachdem die neue aktive Technologie in deinen Spielbereich gelegt wurde erhältst du die entsprechenden Vorteile und der Beginn eines neuen Zeitalters kann ausgelöst werden. Mehr Details dazu gibt es in den Abschnitten: 'Vorzüge, Neues Zeitalter und Spielende.'

Beispiel: Jane entscheidet sich Irrigation zu entdecken. Sie die folgenden aktiven Technologien in ihrem Spielbereich: Alphabet, Bridges und Pottery. Sie hat zudem die folgenden Wissensplättchen: 1 Ingenieurwissenschaft, 1 Naturwissenschaft und 1 Allgemeinwissen.

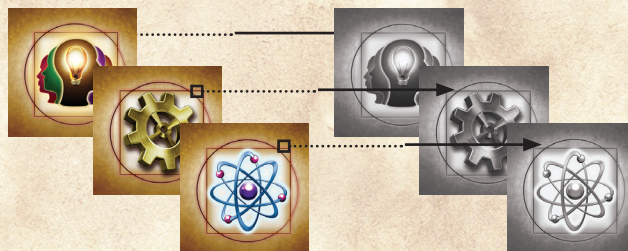


Irrigation hat zwei Zeilen:

- 3 oder Calendar als Voraussetzung
- 2 oder Agriculture als Voraussetzung

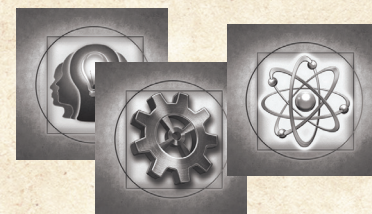


Jane sieht, dass sie keine der beiden Voraussetzungen hat, aber entscheidet sich, dennoch weiterzumachen. Sie benutzt alle ihre Wissensplättchen (dreht sie um) und erzeugt damit 1 , 1 und 1 und wirft aus ihrer Hand Calendar und Poetry ab, um 2 zu erhalten.



Jane legt Irrigation als aktive Technologie in ihren Spielbereich und erhält die Vorteile dieser Karte.

Beispiel: Mit einer weiteren Aktion entscheidet sich Jane Philosophy zu entdecken. Sie hat die folgenden aktiven Technologien in ihrem Spielbereich: Alphabet, Bridges, Pottery und Irrigation. Sie hat auch Wissensplättchen, aber diese wurden schon benutzt.



Philosophie hat zwei Zeilen:

- 2 oder Musical Instruments als Voraussetzung
- 2 oder Alphabet als Voraussetzung



Jane wirft Monotheism für 2 ab, um die Kosten der ersten Zeile zu decken. Sie hat Alphabet in ihrem Spielbereich, also ist die zweite Zeile durch die Voraussetzung abgedeckt.



Jane legt Philosophy als aktive Technologie in ihren Spielbereich und erhält die Vorteile dieser Karte.

ERFORSCHEN

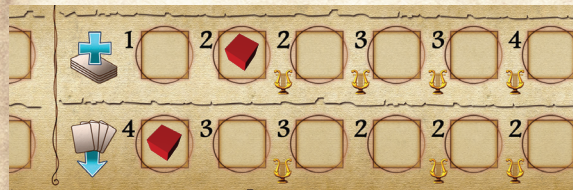
Eine Erforschen- bzw. Forschungs-Aktion führt man durch, um eine Technologie-Karte von der Hand als in der Entwicklung befindliche Technologie in seinen Spielbereich zu legen. Diese wird später dann zur aktiven Technologie.

Der Vorteil einer Forschungs-Aktion ist, dass sie keine Kosten oder Voraussetzungen hat, die erfüllt werden müssen. Im Gegenzug wird die Technologie aber erst später aktiv.

Wenn man eine Forschungsaktion durchführt, nimmt man die gewünschte Technologiekarte von seiner Hand und legt sie abseits der aktiven Technologien in seinen Spielerbereich. Danach werden so viele schwarze Würfel wie es der Forschungs-Fähigkeit (🎲) entspricht auf diese Karte gelegt. Eine Karte, die so gespielt wurde, wird sofort zur in der Entwicklung befindlichen Technologie!

Man kann eine Forschungs-Aktion nur dann durchführen, wenn man weniger in der Entwicklung befindliche Technologien hat als einem der Wert in der Entwicklungs-Fähigkeit (🎲) erlaubt. In der Entwicklung befindliche Technologien sind nicht aktiv, gelten aber als vorhandene Voraussetzungen für weitere Entdecken-Aktionen. Sie bringen keine weiteren Vorteile.

Beispiel: Jane möchte Crop Rotation entdecken, aber sie erkennt, dass sie die Kosten dazu nicht aufbringen kann. Sie entscheidet sich dazu, die Technologie zu erforschen.



Ihre Entwicklungs-Fähigkeit hat einen Wert von 2. Sie hat bereits 1 in der Entwicklung befindliche Technologie, also darf sie 1 weitere Technologie entwickeln.

Sie hat einen Wert von 4 in der Forschungs-Fähigkeit. Sie legt dann Crop Rotation abseits ihrer aktiven Technologien aus und legt 4 schwarze Würfel auf die Karte.



Crop Rotation ist jetzt eine von James in der Entwicklung befindlichen Technologien. Sie erhält dadurch keine direkten Vorteile, aber Crop Rotation gilt als erfüllte Voraussetzung für Entdeckungs-Aktionen. In ein paar Runden wird Crop rotation zur aktiven Technologie.

ACHTUNG: Ein Spieler kann nie mehr als 1 Exemplar einer Technologie ausliegen haben, unabhängig davon ob es eine aktive oder in der Entwicklung befindliche Technologie ist.

KARTEN ZIEHEN

Mit einer Karten Ziehen-Aktion zieht man entsprechend seiner Karten Ziehen-Fähigkeit (🎲) und verzichtet auf alle weiteren Aktionen in der aktuellen Runde, macht also mit seiner Versorgungsphase weiter.

Man muss immer die oberste Karte eines Zug- oder Ablagestapels ziehen.

SCHNELL ZIEHEN (X/Y)

Mit einer Schnell ziehen-Aktion zieht man erst X Karten und wirft dann Y Karten ab. X und Y werden über die Schnell ziehen-Fähigkeit bestimmt (🎲).

Man zieht die X Karten nacheinander. Man darf bei jeder Karte, die man zieht, entscheiden von welchem offenen Stapel (Zug- oder Ablagestapel) man zieht. Man darf alle Karten von der Hand abwerfen, auch diejenigen, die man schon vorher auf der Hand hatte. Das Abwerfen ist in diesem Fall Teil der Schnell ziehen-Aktion und generiert dadurch kein Wissen.

ACHTUNG: Karten, die man abwirft müssen auf den richtigen Ablagestapel gelegt werden.

MISCHEN & ZIEHEN

Eine Mischen & Ziehen-Aktion führt man durch, um Ablagestapel in ihre zugehörigen Zugstapel zu mischen und dann Karten von den jeweiligen Stapeln zu ziehen.

Um diese Aktion durchzuführen, macht man die folgenden Schritte so oft wie es die eigene Mischen-Fähigkeit (🎲) angibt:

- Mische 1 Ablagestapel in den zugehörigen Zugstapel.
- Ziehe 1 Karte von diesem Stapel.

Man darf auch den selben Stapel mehrfach wählen. Wenn der Stapel aber gerade gemischt wurde, sollte man, um Zeit zu sparen, den ersten Schritt (mischen) überspringen und direkt die oberste Karte des Stapels ziehen.

VERSORGUNGSPHASE

In der Versorgungsphase bereitet sich der aktive Spieler auf seinen nächsten Zug vor. Während er das macht, darf er dem nächsten Spieler schon erlauben mit dessen Zug anzufangen (nur für erfahrene Spieler empfohlen).

Der aktive Spieler führt die folgenden Schritte durch:

- Er wirft, falls er mehr Karten hat als seine Handkarten-Fähigkeit (🎲) erlaubt, so viele Karten ab, wie er darüber liegt..
- Er dreht alle seine Wissensplättchen auf die farbige Seite.

VORTEILE

Jedes Mal, wenn man eine aktive Technologie in seinen Spielerbereich legt, erhält man Vorteile. Diese sind links auf jeder Technologie-Karte dargestellt.

Im oberen Teil stehen die Fähigkeitsverbesserungen und die Wissenskarten, die man sofort erhält:

- 🎲 erhöht die Aktions-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Handkartenlimit-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Karten ziehen-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Schnell ziehen-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Mischen-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Entwicklungs-Fähigkeit um 1
- 🎲 erhöht die Forschungs-Fähigkeit um 1

- 🎲, 🎲, 🎲 oder 🎲 erlauben eine Wissenskarte der abgebildeten Art zu nehmen.

Im mittleren Teil stehen die Symbole, die sich auf die Machtleisten beziehen (🏰, 🏰 und 🏰). Diese erhöhen den eigenen Wert auf den entsprechenden Leisten.

Im unteren Teil stehen Siegpunkte, die man bei Spielende erhält.

ACHTUNG: Alle Vorteile werden sofort abgehandelt. Das heißt auch, dass, wenn man eine weitere Aktion durch eine Entdecken-Aktion erhält, diese Aktion sofort ausführen darf.

NEUES ZEITALTER

Manche Technologiekarten haben ein Neues Zeitalter-Symbol (🏰, 🏰, 🏰). Wenn in allen Spielerbereichen zusammen eine bestimmte Zahl, die von der Zahl der Mitspieler abhängt, an einem dieser Symbole erreicht ist, fängt das entsprechende neue Zeitalter an und der jeweilige Stapel wird dem Spiel als offener Stapel hinzugefügt.

Der Übergang in Zeitalter II benötigt:

- 1 Symbol bei 1, 2 oder 3 Spielern
- 2 Symbole bei 4 oder 5 Spielern

Der Übergang ins III. Zeitalter benötigt:

- 1 Symbol bei 1 oder 2 Spielern
- 2 Symbole bei 3 oder 4 Spielern
- 3 Symbole bei 5 Spielern

Sobald genug Zeitalter II-Symbole (🏰) im Spiel sind, endet das 1. Zeitalter und Zeitalter II beginnt. Das Spiel wird unterbrochen und der Zeitalter II-Stapel als offener Stapel dem Spiel hinzugefügt.

Sobald genug Zeitalter III-Symbole (🏰) im Spiel sind, endet das 2. Zeitalter und Zeitalter III beginnt. Das Spiel wird unterbrochen und der Zeitalter III-Stapel als offener Stapel dem Spiel hinzugefügt. Zudem müssen die Spieler alle Zeitalter I-Karten von ihrer Hand abwerfen. Alle Zeitalter-I-Karten, die keine aktiven Technologien sind, werden aus dem Spiel genommen, das betrifft auch in der Entwicklung befindliche Technologien.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet, wenn, je nach Spielerzahl, genug 🏰 in allen Spielerbereichen aktiv sind:

- 1 Symbol bei 1 Spieler
- 2 Symbole bei 2 oder 3 Spielern
- 3 Symbole bei 4 oder 5 Spielern

Sobald genug Symbole im Spiel sind, endet das 3. Zeitalter und das Spiel endet sofort. Alle in der Entwicklung befindlichen Technologien werden aus dem Spiel entfernt und die Spieler zählen ihre Siegpunkte, um den Sieger zu bestimmen. Das wird im nächsten Abschnitt detailliert beschrieben.

ACHTUNG: Mit zukünftigen Erweiterungen wird das 🏰 Symbol nicht mehr das Spielende bedeuten, sondern der Beginn eines neuen Zeitalters.

Sollten der Zugstapel des aktuellen Zeitalters und der dazugehörige Ablagestapel gleichzeitig leer sein, endet das Zeitalter und das nächste Zeitalter bricht an. Sollte das aktuelle Zeitalter das III. Zeitalter sein, endet das Spiel.

ENDABRECHNUNG & SPIELSIEG

Um den Sieger zu bestimmen, zählen die Spieler ihre Siegpunkte wie folgt:

1. Machtleisten

Spieler erhalten für ihren Fortschritt auf jeder der Leisten Siegpunkte (SP).

- Auf der Prestige-Leiste erhält der am weitesten vorgeschrittene Spieler 10 SP, der Zweite 6 SP, der Dritte 3 SP und der vierte erhält 1 SP.
- Auf der Bevölkerungs-Leiste erhält der am weitesten vorgeschrittene Spieler 11 SP, der Zweite 7 SP, der Dritte 4 SP und der vierte erhält 2 SP.
- Auf der Armee-Leiste erhält der am weitesten vorgeschrittene Spieler 12 SP, der Zweite 7 SP, der Dritte 3 SP und der vierte erhält 1 SP.

Wenn mehr als 1 Spieler auf dem selben Feld stehen, erhält jeder der beteiligten Spieler den Durchschnitt der entsprechenden Platzierungen (abgerundet).

Beispiel: Auf der Prestige-Leiste sind Jane und John beide auf Position 6, Mary und David sind beide auf 5 und Dan ist auf 3.

Jane und John erhalten jeweils 8 SP, Mary und David je 2 SP und Dann erhält keine Siegpunkte.

Auf der Bevölkerungsleiste ist Dan auf Position 8, Mary, David und John sind gemeinsam auf 3 und Jane ist auf Position 4.

Dan erhält 11 Punkte, Mary, David und John erhalten je 4 SP und Jane erhält keine Punkte.

Auf der Armee-Leiste ist Jane auf Position 5, David ist auf Position 4 und Mary, Dan und John sind alle auf Position 3.

Jane erhält 12 SP, David erhält 7 SP, Mary, Dan und John erhalten je 1 SP.

2. Siegpunkte auf dem Spielertableau

Auf jeder Fähigkeitsleiste werden die Siegpunktsymbole (🏆), die links des Würfels sind, gezählt. Diese Punkte werden der Gesamtzahl an Siegpunkte hinzuaddiert.

3. Siegpunkte auf Technologiekarten

Alle Siegpunkte auf aktiven Technologien eines Spielers werden zu seiner Gesamtsumme hinzugezählt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Falls mehrere Spieler gleich viele Punkte haben, werden Wissensplättchen in der folgenden Reihenfolge verglichen:

- Die Zahl der Allgemeinwissen-Plättchen
- Die Zahl der Kultur-Plättchen
- Die Zahl der Naturwissenschaft-Plättchen
- Die Zahl der Ingenieurwissenschaft-Plättchen

Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

SOLOVERSION

Um die Soloversion von **Progress: Evolution of Technology** zu spielen, wird das Spiel normal aufgebaut und gespielt, allerdings müssen ein paar Änderungen beachtet werden.

Für das Solospiel benutzt man die Rückseite des Machttableaus und legt seine Würfel auf das erste Feld jeder Machtleiste.



ACHTUNG: Beim Vorbereiten des Spiels werden nur die Karten für 1+ Spieler verwendet!

Um das Spiel zu spielen, machen Sie einen Zug nach dem anderen. Am Ende jedes Zuges decken Sie die oberste Karte des aktuellen Zeitalter-Stapels auf (Falls der Stapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel verwendet. Falls diese Karte ein Neues Zeitalter-Symbol (🏰, 🏰, 🏰) zeigt wird sie auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Karte aufgedeckt bis eine Karte aufgedeckt wird, die kein solches Symbol zeigt.

Lege diese Karte auf einen separaten Stapel, der Zeitstapel genannt wird. Wenn es keine solche Karte mehr gibt, endet das Spiel und Sie haben verloren.

Im Solospiel erhalten Sie jeden Zug eine freie Aktion, mit der Sie eine Technologiekarte aus ihrer Hand mit einer Karte aus dem Zeitstapel tauschen dürfen.

Um die Punktezahl zu ermitteln, zählen Sie Folgendes zusammen:

- Die Punkte für jede der drei Leisten auf dem Machttableau
- Die Punkte für die SP auf dem Spielertableau und den aktiven Technologien in deinem Spielbereich

Dann ziehen Sie je 1 Punkt für die ersten 6 Karten im Zeitstapel ab, jeweils 2 Punkte für die nächsten 6 Karten, jeweils 3 Punkte für die nächsten 6 Karten usw.

Vergleichen Sie ihre Punktzahl mit der Hall of Fame::

- bis zu 20 SP - Neuling
- 21 bis 40 SP - Anführer
- 41 bis 65 SP - Genie
- 66 oder mehr SP - Halbgott

VARIANTEN

SCHNELLES MEHRSPIELERSPIEL

Während des Spielaufbaus setzt jeder Spieler seinen Würfel auf der Aktions-Fähigkeits-Leiste auf Feld 2 anstatt auf Feld 1. So hat jeder Spieler zu Spielbeginn schon 3 Aktionen pro Runde. Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

SCHNELLERES MEHRSPIELERSPIEL

Verwenden Sie die Schnelles Mehrspielerspiel-Regeln. Zudem reicht, unabhängig von der Spielerzahl, 1 Neues Zeitaltersymbol um ein neues Zeitalter zu beginnen oder das Spiel zu beenden.



EXLUSIVES KICKSTARTER MATERIAL

DAS GEMEINSAME TABLEAU wird verwendet, um die Technologiekarten und Ablagestapel während des Spiels zu verwalten.

DIE SIEGPUNKTECHIPS werden bei der Endabrechnung verwendet. Alternativ kann man sich die Chips auch schon während des Spiels nehmen, um die Siegpunkte von Technologiekarten zu zählen.

DIE AKTIONSMARKEN werden benutzt, um die Aktionen mitzuzählen.

ERWEITERUNGEN

Die **Berühmtheiten**, **Meilensteine** und **Progress: Industrielle Revolution** sind Erweiterungen zum Grundspiel. Sie können beliebig viele Erweiterungen oder sogar alle in beliebiger Kombination dem Spiel hinzufügen.

Die Entwickler empfehlen, dass Sie eine Erweiterung nach der anderen dem Grundspiel hinzufügen nachdem alle Mitspieler mit den Konzepten von **Progress: Evolution of Technology** vertraut sind.

BERÜHMTHEITEN

Berühmtheiten ist eine Mini-Erweiterung für das Grundspiel **Progress: Evolution of Technology**. Sie besteht aus 15 Karten:

- 5 Philosophen der Antike
- 5 Wissenschaftler des Mittelalters
- 5 Künstler der Renaissance

Teilen Sie zu Spielbeginn einen zufälligen Philosophen der Antike an jeden Spieler aus. Dieser wird von den Spielern dann in ihrem Spielbereich ausgelegt. Dadurch ergibt sich die Spielreihenfolge. Danach erhält jeder Spieler den besonderen Vorteil seines Philosophen. Die Wissenschaftler und Künstler werden für später bereit gelegt.

Sobald das Spiel in Zeitalter II angeht, darf jeder Spieler, als freie Aktion in seinem Spielzug, seinen Philosophen durch einen beliebigen Wissenschaftler seiner Wahl ersetzen. Wer das macht, muss seinen Philosophen auf die Rückseite drehen. Das zeigt an, dass der Vorteil des Philosophen nicht mehr aktiv ist. Dafür gilt ab sofort der Vorteil des Wissenschaftlers.

Sobald Zeitalter III angebrochen ist, werden alle sich noch im Spiel befindlichen antiken Philosophen auf die Rückseite gedreht. Spieler, die noch einen aktiven Philosophen im Spiel hatten, dürfen sich sofort einen Wissenschaftler aussuchen. Im eigenen Zug darf jeder Spieler als freie Aktion den eigenen Wissenschaftler durch einen Künstler ersetzen. Wenn das passiert wird der Wissenschaftler auf die Rückseite gedreht und die Vorteile direkt angepasst.

Falls Sie mit der **Progress: Industrielle Revolution** Erweiterung spielen, werden sobald das IV. Zeitalter beginnt alle Wissenschaftler auf die Rückseite gedreht und die Spieler, die noch einen aktiven Wissenschaftler hatten dürfen sich sofort einen Künstler wählen.

Die Wissenschaftler und Künstler besitzen eine besondere Fähigkeit die Erbe (Heritage) genannt wird. Im eigenen Zug darf man als freie Aktion eine Berühmtheit auf die Rückseite drehen und ihren Vorteil aufgeben. Dafür erhält man den einmaligen Vorteil, der unter 'Heritage' steht.

Die Wissenschaftler können ihren Erbvorzug nur nutzen, so lange das III. Zeitalter nicht angefangen hat. Den Erbvorzug von Künstlern kann man nutzen bevor das IV. Zeitalter begonnen hat.

Während der Endabrechnung werden alle Punkte, die auf den Berühmtheiten angegeben sind gezählt.

MEILENSTEINE

Meilensteine ist eine Mini-Erweiterung für **Progress: Evolution of Technology**. Sie besteht aus 16 Karten:

- 7 Meilensteine der Antike
- 5 Meilensteine des Mittelalters
- 4 Meilensteine der Renaissance

Zu Spielbeginn werden die antiken Meilensteine gemischt und daraus ein Stapel gebildet, der offen liegt. Die oberste Karte zeigt den aktuellen Meilenstein an.

Jeder Meilenstein hat 2-4 Kostenabschnitte (unten auf der Karte) und einen oder mehrere Vorteile (links auf der Karte)

Im eigenen Zug darf ein Spieler eine freie Aktion machen und genau 1 der Kosten des Meilensteins bezahlen (Die Kosten werden genau so bezahlt wie die Kosten für Technologien) Dann nimmt der Spieler einen Stein seiner Farbe und legt ihn auf die Kosten, die er gerade bezahlt hat. Zusätzlich darf ein Spieler eine normale Aktion aufwenden um weitere Kosten des aktuellen Meilensteins zu bezahlen (mit einer Aktion kann man einen Kostenabschnitt bezahlen).

Ein Meilenstein ist erreicht, wenn alle Kosten bezahlt wurden. Dann erhält jeder Spieler, von dem mindestens 1 Stein auf dem Meilenstein liegt alle Vorteile, die der Meilenstein gewährt. Falls ein Spieler die meisten Steine auf der Karte liegen hat (kein Gleichstand), erhält er den Meilenstein und legt ihn in seinen Spielbereich. Bei Spielende erhält der Spieler, der einen Meilenstein in seinem Spielbereich hat, nochmal alle Vorzüge der Karte und die Siegpunkte, die auf der Karte angegeben sind.

Wenn Zeitalter II anbricht werden alle Meilensteine der Antike außer dem aktuellen Meilenstein und denen, die in Spielbereichen liegen aus dem Spiel entfernt. Die Meilensteine des Mittelalters werden gemischt und es wird ein neuer Stapel gebildet. Dann wird der aktuelle Meilenstein darauf gelegt.

Wenn Zeitalter III anbricht werden alle Meilensteine des Mittelalters außer dem aktuellen Meilenstein und denen, die in Spielbereichen liegen aus dem Spiel entfernt. Die Meilensteine der Renaissance werden gemischt und es wird ein neuer Stapel gebildet. Dann wird der aktuelle Meilenstein darauf gelegt.

Falls Sie die **Progress: Industrielle Revolution** Erweiterung verwenden, entfernen Sie zu Beginn des IV. Zeitalters alle Meilensteine außer dem aktuellen.

Während der Endabrechnung erhält ein Spieler nochmal die Vorteile aller Meilensteine in seinem Spielbereich und die Siegpunkte, die darauf abgebildet sind.

CREDITS

Ein Spiel von
Spielentwickler
Illustrationen
Grafikdesign
Illustrationen Schachtel
Spielentwicklung
Deutsche Übersetzung
Besonderen Dank an

NSKN Games
Andrei Novac, Agnieszka Kopera
David Szilagy
David J. Coffey
Kristi Kirisberg Harmon
Nick Laza, Błażej Kubacki, Eugen D
Christian Gienger
Richard Ham and Lance Myxter

PROGRESS: INDUSTRIELLE REVOLUTION


Progress: Industrielle Revolution ist eine Erweiterung für das Grundspiel Progress: Evolution of Technology. Sie besteht aus 55 Zeitalter IV Karten.

Wenn Zeitalter III endet, beginnt Zeitalter IV und das Spiel endet nicht sofort. Um Zeitalter IV einzuläuten werden je nach Spieleranzahl unterschiedlich viele

Symbole () benötigt:




- 1 Symbol bei 1 oder 2 Spielern
- 2 Symbole bei 3 oder 4 Spielern
- 3 Symbole bei 5 Spielern

Sobald Zeitalter IV anfängt wird das Spiel unterbrochen und der Zeitalter IV Stapel wird dem Spiel als offener hinzugefügt. Zudem müssen die Spieler alle Zeitalter II-Karten von ihrer Hand abwerfen. Alle Zeitalter II-Karten, die keine aktiven Technologien sind, werden aus dem Spiel genommen, das betrifft auch in der Entwicklung befindliche Technologien.

Die Zahl an Zeitalter V Symbolen () um das Spiel zu beenden ist:

- 1 Symbol bei 1 Spieler
- 2 Symbole bei 2 oder 3 Spielern
- 3 Symbole bei 4 oder 5 Spielern

Die Erweiterung führt drei neue Symbole für Vorteile auf Zeitalter IV-Karten ein:

-  Bei Spielende erhalten Sie 1 SP für je 5 Naturwissenschaftstechnologien in ihrem Spielbereich
-  Bei Spielende erhalten Sie 1 SP für je 5 Ingenieurwissenschaftstechnologien in ihrem Spielbereich
-  Bei Spielende erhalten Sie 1 SP für je 5 Kulturtechnologien in ihrem Spielbereich

Für mehr Informationen über Progress: Evolution of Technology, einschließlich einer aktuellen FAQ, besuchen Sie www.nskn.net.

Falls Ihrer Ausgabe von Progress: Evolution of Technology Teile fehlen oder Teile beschädigt sind, kontaktieren Sie uns bitte über unseren Kundendienst auf www.nskn.net.