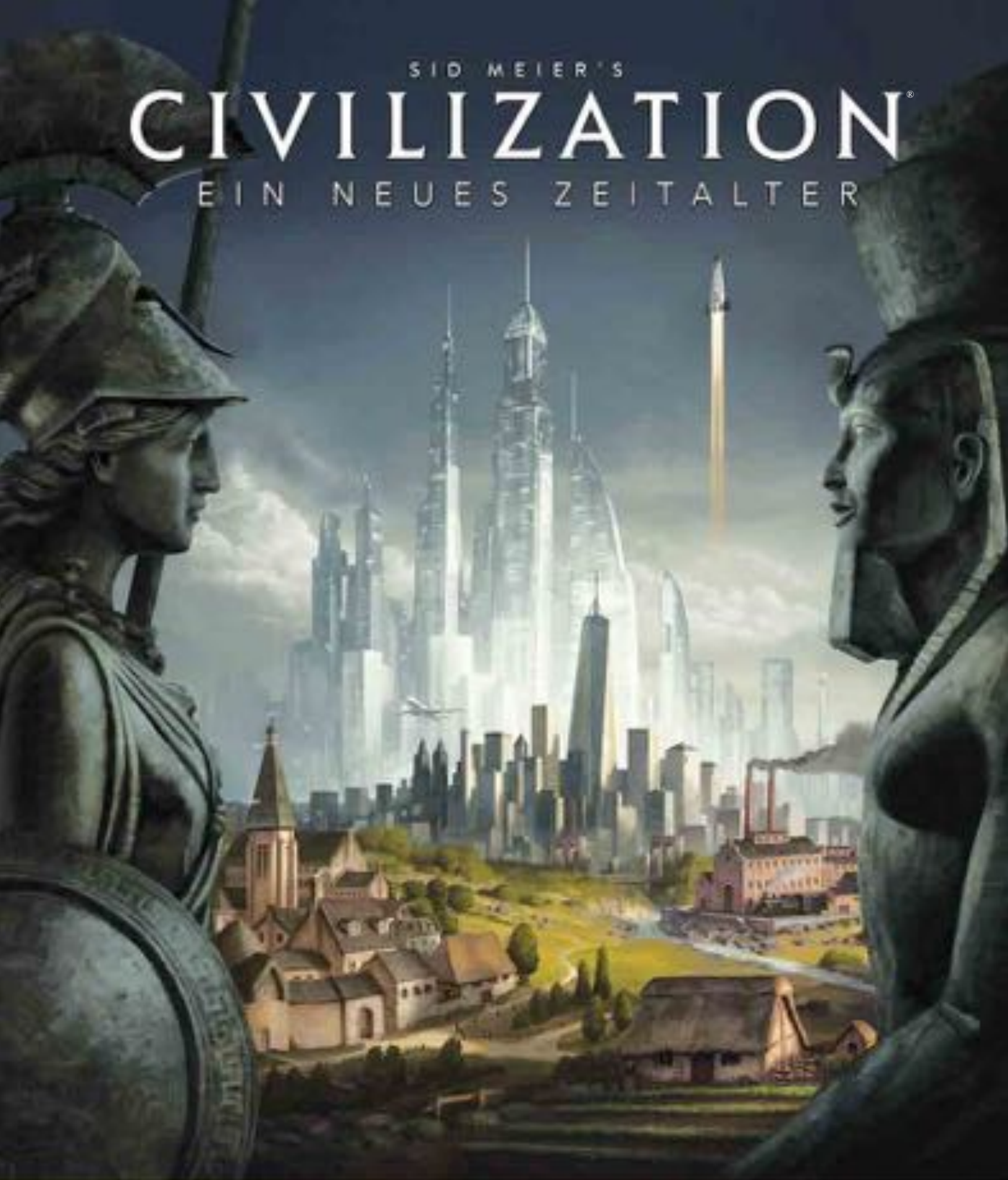


SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]
EIN NEUES ZEITALTER



SPIELREGEL

ÜBERSICHT

„Wir alle schnitzen Stein, stellen Säulen auf oder schneiden buntes Glas, um etwas zu errichten, das viel größer ist als wir selbst.“

– Adrienne Clarkson

Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter ist ein Strategiespiel, in dem zwei bis vier Spieler die Anführer bedeutender Zivilisationen verkörpern. Im Verlauf des Spiels vergrößern sie ihr Reich, entwickeln neue Technologien und errichten einige der größten Weltwunder der Menschheit. Am Ende wird sich eine Zivilisation über alle anderen erheben und so ihre Spuren unauslöschbar in der Weltgeschichte hinterlassen.

SPIELMATERIAL



8 Anführerbögen



16 Spielplanteile



1 Ereignisscheibe (Anzeige und Pfeil)



80 Fokuskarten (20 pro Spieler)



4 Technologiescheiben (4 Anzeigen und 4 Pfeile)



16 Stadtstaat-Diplomatiekarten



16 Spieler-Diplomatiekarten (4 pro Spieler)



5 Spielzielkarten



24 Weltwunder-Karten



24 Weltwunder-Marker



1 Barbaren-Richtungsanzeiger



4 Stadtstaat-Marker (doppelseitig)



8 Wassermarker



4 Naturwunder-Marker (doppelseitig)



124 Kontrollmarker (31 pro Spieler)



44 Kunststofffiguren (1 Hauptstadt, 7 Städte und 3 Wagen pro Spieler)



32 Ressourcenmarker (8 jeder Art)



9 Barbarenmarker

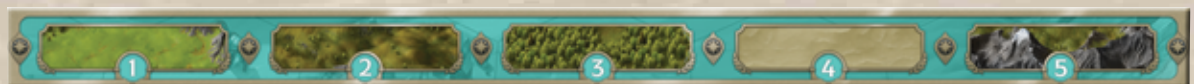


34 Handelsmarker



2 sechseitige Würfel

4 Fokusleisten (1 pro Spieler)



DIE ERSTE PARTIE

Um das Erlernen der Regeln zu erleichtern, sollte die erste Partie auf einer vorgefertigten Weltkarte gespielt werden. Ehe der weitere Spielbau auf der nächsten Seite erklärt wird, sollte zunächst die unten abgebildete Weltkarte aufgebaut werden. Jedes Spielplanteil ist mit einer Nummer und einem Buchstaben gekennzeichnet. Die unten angegebenen Nummern beziehen sich auf die Nummern der Spielplanteile. Um das Erstellen der Weltkarte für die erste Partie zu erleichtern, werden nur die A-Seiten der Spielplanteile verwendet.

Zunächst werden die rot umrandeten Spielplanteile ausgelegt. In einer Partie mit mindestens drei Spielern werden danach die gelb umrandeten Spielplanteile hinzugefügt. In Partien zu viert werden anschließend auch noch die blau umrandeten Spielplanteile hinzugefügt.

Sobald die Weltkarte gemäß der passenden Spielerzahl erstellt ist, wählt jeder Spieler eine Hauptstadt und platziert sie auf dem nächstgelegenen Hauptstadt-Symbol. Damit hat jeder Spieler auch schon seine Spielfarbe gewählt, die ansonsten in Schritt 1 des Spielaufbaus gewählt wird.



Hauptstadt



Hauptstadt-Symbol



Nummer und Buchstabe des Spielteils

SPIELAUFBAU

Spielkomponenten des blauen Spielers

Um *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter* aufzubauen, müssen nacheinander folgende Schritte durchgeführt werden:

- Anführer und Farbe wählen:** Jeder Spieler nimmt sich einen zufälligen Anführerbogen. Danach wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich sämtliche Spielkomponenten der entsprechenden Farbe und legt sie vor sich ab: Städte, Wagen, Kontrollmarker, Technologiescheibe, Diplomatiekarten und Fokuskarten. Dann dreht jeder Spieler den Pfeil auf der Anzeige seiner Technologiescheibe auf „0“.



Technologiescheibe

Fokuskarten



Kontrollmarker

Wagen

Städte

Diplomatiekarten

- Fokusleisten erstellen:** Jeder Spieler platziert die Fokusleiste seiner Farbe unterhalb seines Anführerbogens. Jeder Spieler nimmt die fünf Fokuskarten, die eine „I“ auf der Rückseite zeigen, und platziert sie aufgedeckt auf den Plätzen unterhalb der Fokusleiste. Der Anführerbogen jedes Spielers gibt die Reihenfolge an, in der die Karten platziert werden müssen. Dann stellt jeder Spieler einen Wagen auf seine Wirtschaft-Fokuskarte „Außenhandel“.



Start-Reihenfolge der Fokuskarten für Rom



- Weltkarte erstellen:** Mit den Spielplanteilen wird die Weltkarte erstellt. Für die erste Partie sollte die auf Seite 3 abgebildete Weltkarte nachgebaut werden. Für nachfolgende Partien können dann die Regeln für den fortgeschrittenen Weltkartenbau auf Seite 14 verwendet werden.
- Weltkarte bevölkern:** Für jedes Feld mit einem Symbol auf der Weltkarte wird ein Marker mit entsprechendem Symbol genommen und auf diesem Feld platziert. Für jedes Barbaren-Symbol muss der zugehörige Marker denselben Buchstaben zeigen. Für jedes Stadtstaat-Symbol muss der Stadtstaat-Marker dasselbe Symbol zeigen und denselben schwarzen Rahmen (Raute oder Kreis) um dieses Symbol haben.
- Stadtstaat-Karten auslegen:** Für jeden auf der Weltkarte platzierten Stadtstaat-Marker werden beide Exemplare der zugehörigen Stadtstaat-Diplomatiekarten aufeinandergelegt und in Reichweite aller Spieler neben die Weltkarte gelegt. Nicht verwendete Stadtstaat-Diplomatiekarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.



Naturwunder (Grand Mesa)



Stadtstaat (Buenos Aires: Zahnrad-Symbol, rautenförmiger Rahmen)



Stadtstaat-Diplomatiekarten (Buenos Aires)



Marmor-Ressource



Barbar „I“

6. Richtungsanzeiger und Ereignisscheibe einstellen:

Ein zufälliger Spieler platziert den Barbaren-Richtungsanzeiger an einer beliebigen Kante der Weltkarte (es spielt dabei keine Rolle, in welche Richtung die Zahlen zeigen). Dann legt er die Ereignisscheibe neben seinen Anführerbogen, wobei der Pfeil auf den Helm mit dem Stern zeigt. Der Spieler mit der Ereignisscheibe ist der **STARTSPIELER** und wird den ersten Zug im Spiel machen.



7. Weltwunder-Karten sortieren: Die Weltwunder-Karten werden nach ihrer Art in vier Stapel sortiert. Die Art wird durch die Farbe der Karte sowie durch das Symbol links neben der Abbildung des Weltwunders bestimmt.

- ♦ **Partie mit drei Spielern:** Wird zu dritt gespielt, wird je eine zufällige Zeitalter-Karte der Antike von jedem Stapel unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ♦ **Partie mit zwei Spielern:** Wird zu zweit gespielt, wird je eine zufällige Zeitalter-Karte der Antike sowie je eine zufällige Zeitalter-Karte des Mittelalters unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

8. Weltwunder-Stapel erstellen: Jeder der 4 Stapel der Weltwunder-Karten wird separat folgendermaßen vorbereitet:

- Die Zeitalter-Karten der Moderne werden gemischt und verdeckt als Stapel auf die Spielfläche gelegt.
- Die Zeitalter-Karten des Mittelalters werden gemischt und verdeckt auf den Stapel der Zeitalter-Karten der Moderne gelegt.
- Die Zeitalter-Karten der Antike werden gemischt und verdeckt auf den Stapel der Zeitalter-Karten des Mittelalters gelegt.
- Der gesamte Stapel wird in Reichweite aller Spieler bereitgelegt. Dann wird die oberste Karte des Stapels aufgedeckt. Jeder Spieler sollte die oberste Karte des Stapel sehen können.

9. Weltwunder-Marker bereitlegen: Neben jedem Weltwunder-Stapel werden die Weltwunder-Marker bereitlegt, die dasselbe Symbol und dieselbe Farbe wie die Karten des zugehörigen Stapels zeigen.



10. Spielzielkarten auslegen: Von den gemischten Spielzielkarten werden drei zufällige gezogen und aufgedeckt neben die Weltkarte gelegt. Die restlichen Spielzielkarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

11. Vorrat erstellen: Die Handelsmarker und die übrigen Ressourcenmarker werden neben der Weltkarte bereitgelegt und bilden den **VORRAT**.



SPIELABLAUF

Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter wird in einer Abfolge von Spielrunden gespielt, in denen die Spieler reihum am Zug sind. In ihren Zügen nutzen die Spieler ihre Karten, um ihre Zivilisationen von einzelnen Städten zu ausgedehnten Imperien zu entwickeln, in denen es Weltwunder und technologische Errungenschaften zu bestaunen gibt.

Der Spieler, der die Ereignisscheibe hat, ist der **STARTSPIELER** und hat den ersten Zug der Partie. Die Spieler führen reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge durch, bis die Partie endet. Es gewinnt derjenige, der als Erster **1 Agenda auf jeder Spielzielkarte** abschließt. Die Siegbedingungen werden detailliert auf Seite 12 erläutert.

Zusätzlich geschehen regelmäßig globale Ereignisse, die Einfluss auf die Weltkarte und auf alle Spieler haben (z. B. Angriffe durch Barbaren). Am Ende jeder Runde, vor dem Zug des Startspielers (mit Ausnahme des ersten Zuges), dreht dieser den Pfeil auf der Ereignisscheibe um ein Feld weiter, was eventuell ein solches Ereignis auslösen kann. Die Ereignisscheibe und ihre Effekte werden detailliert auf Seite 12 erläutert.

DIE FOKUSREIHE

Die **FOKUSREIHE** stellt ein wesentliches Spielkonzept dar und ist für den jeweiligen Spielzug von großer Bedeutung. Als Fokusreihe werden die fünf Karten unterhalb der Fokusleiste eines Spielers bezeichnet. Sie stellt die verschiedenen Bestrebungen einer Nation dar, beispielsweise den wissenschaftlichen Fortschritt, die kulturelle Entwicklung und die militärische Produktion. Jede Fokusreihe hat fünf **PLÄTZE**, einen für jede Karte.



Durch die Aktionen, die ein Spieler in seinen Zügen macht, werden die Karten in seiner Fokusreihe auf andere Plätze verschoben. Für gewöhnlich bewegt sich jede Karte von links nach rechts in Richtung von Platz 1, bis sie verwendet wird. Danach wird sie auf Platz 1 zurückgelegt, um sich von dort erneut in Richtung von Platz 5 zu bewegen.

Die allmähliche Bewegung der Karten von Platz 1 in Richtung Platz 5 steht für die investierte Zeit in das entsprechende Projekt der Zivilisation. In eine Karte, die erst auf Platz 5 abgehandelt wird, wurde mehr Zeit investiert und sie hat eine größere Auswirkung auf das Spielgeschehen als eine Karte, die bereits auf Platz 1 abgehandelt wird. Es ist von großer Bedeutung, einschätzen zu können, wann man eine Karte bereits auf einem niedrigen Platz für einen schwächeren Effekt einsetzt, und wann man besser warten sollte, um den maximalen Effekt aus einer Karte herauszuholen.

EIN SPIELZUG

Jeder Spielzug besteht aus den folgenden drei Schritten:

- Karte wählen:** Der Spieler wählt eine der fünf Karten in seiner Fokusreihe und verschiebt sie ein wenig nach unten, um anzuzeigen, dass er sie ausgewählt hat.



- Die gewählte Karte abhandeln:** Der Spieler handelt den Karteneffekt der gewählten Karte ab.



- Die gewählte Karte zurücksetzen:** Der Spieler nimmt die gewählte Karte aus der Reihe, verschiebt alle Karten auf niedrigeren Plätzen um einen Platz nach rechts und legt dann die gewählte Karte auf Platz 1.



Nachdem der Spieler die gewählte Karte zurückgesetzt hat, endet der Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Was die verschiedenen Arten von Fokuskarten im Spiel bewirken, wird im Abschnitt „Fokuskarten“ ab Seite 8 erläutert. Zunächst ist es aber notwendig, die weiteren Grundlagen des Spiels kennenzulernen, die auf der folgenden Seite erläutert werden.

GRUNDLAGEN

Es wichtig, die auf dieser Seite beschriebenen Begriffe zu verinnerlichen, um die Verwendung der Fokuskarten zu verstehen.

FELDER UND GELÄNDE

Jedes Sechseck auf der Weltkarte ist ein **FELD**. Jedem Feld ist ein **GELÄNDE** zugeordnet, zu erkennen an der jeweiligen Illustration. Fünf der Gelände-Grundarten sind jeweils einem Platz auf der Fokusleiste zugeordnet: Grasland (1), Hügel (2), Wald (3), Wüste (4) und Berge (5). Die Platznummer eines Geländes ist auch dessen **SCHWIERIGKEITSGRAD**.

Das Gelände beeinflusst viele Aspekte des Spiels. Allgemein stellt ein Gelände, das einem höheren Platz zugeordnet ist, eine größere Herausforderung hinsichtlich Ausbreitung und Eroberung dar.

Die sechste Geländeart ist Wasser. Diese ist nicht auf der Fokusleiste zu finden. Wasser hat einen Schwierigkeitsgrad von 1. Die Spieler können mit Wasser nicht interagieren, es sein denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

Sollte auf einem Feld mehr als ein Gelände abgebildet sein, so gehört das Feld zu der Geländeart, die dort die größte Fläche einnimmt.



Grasland (1)



Hügel (2)



Wald (3)



Wüste (4)



Berge (5)



Wasser (1)



FREUNDLICH AND RIVALISIEREND

Viele Karten beziehen sich auf **FREUNDLICHE** oder **RIVALISIERENDE** Felder bzw. Spielkomponenten. Sämtliche Kontrollmarker und Figuren in der Farbe eines Spielers gelten als freundlich zu diesem Spieler. Hingegen gelten sämtliche Kontrollmarker und Figuren in anderen Farben als rivalisierend zu diesem Spieler. Entsprechend gelten sämtliche Felder mit Städten oder Kontrollmarkern eines Spielers als freundlich zu diesem. Felder mit Städten oder Kontrollmarkern in anderen Farben gelten als rivalisierend zu diesem.

Wichtig: Wagen haben keinen Einfluss auf den Status eines Feldes. Ein Feld mit einem Wagen gilt weder als freundlich zum Besitzer des Wagens noch als rivalisierend zu allen anderen Spielern.

LEERE FELDER

Ein Feld gilt als leer, wenn sich weder Marker noch Figuren irgendeiner Art darauf befinden.

RESSOURCEN UND NATURWUNDER

Ressourcen und Naturwunder sind notwendig, um unglaubliche Weltwunder zu errichten. Es gibt vier Arten von Ressourcen:



Marmor



Quecksilber



Öl



Diamanten

Diese Marker liegen auf der Weltkarte und können dort von den Spielern eingesammelt werden, um sie später beim Bau von Weltwundern einzusetzen. Wenn ein Spieler einen Ressourcenmarker einsetzt, wird er anschließend in den Vorrat zurückgelegt.

Auf gleiche Weise kann ein Naturwunder-Marker als die darauf abgebildete Ressource eingesetzt werden. Allerdings wird ein eingesetzter Naturwunder-Marker nicht in den Vorrat zurückgelegt, sondern bleibt dem Spieler erhalten. Er kann ihn in späteren Zügen erneut einsetzen, allerdings nur ein Mal pro Zug.



Naturwunder
„Crater Lake“

Felder mit Naturwunder-Markern haben keine Geländeart. Alle Felder mit Naturwundern haben einen Gelände-Schwierigkeitsgrad von 5.

STÄDTE UND ENTWICKELTE STÄDTE

Städte sind die Schlüsselstellen, von denen ausgehend Imperien errichtet werden. Sie ermöglichen es den Spielern, sich in neue Bereiche der Weltkarte auszubreiten. Entwickelte Städte sind voll ausgebaute Städte, die zum Wohlergehen der Zivilisation eines Spielers beitragen. Über solche Städte erhalten die Spieler in regelmäßigen Abständen Handelsmarker (die später erläutert werden). Außerdem dienen sie als neue Startpunkte für Wagen.

Eine Stadt gilt als entwickelt, sobald jedes zu ihr angrenzende Feld entweder einen freundlichen Kontrollmarker enthält oder ein Wasserfeld ist. Städte am Rand der Weltkarte können daher schneller entwickelt werden, da sie weniger angrenzende Felder haben.



Da sich die Stadt des orangefarbenen Spielers am Rand der Weltkarte befindet, hat sie nur vier angrenzende Felder. Diese vier Felder enthalten entweder freundliche Kontrollmarker oder sind Wasser. Daher gilt diese Stadt als entwickelt.

FOKUSKARTEN

Es gibt fünf **ARTEN** von Fokuskarten. Das Symbol in der oberen linken Ecke gibt die Art der Fokuskarte an. Die Fokusreihe jedes Spielers enthält für gewöhnlich genau eine Karte jeder Art.



Im Verlauf einer Partie können die Spieler fortgeschrittene Versionen dieser Start-Fokuskarten erhalten, die ihnen größere Einfluss- und Aktionsmöglichkeiten bieten. Jede fortgeschrittene Karte bietet grundsätzlich dieselbe Aktionsart wie die Start-Karte der entsprechenden Art und wird auf dieselbe Weise abgehandelt. Allerdings kann sie bessere oder zusätzliche Effekte haben (z. B. Wagen erlauben, Wasser zu überqueren).

Der folgende Abschnitt erläutert die Regeln und Aktionen für jede Art von Fokuskarten.

KULTUR

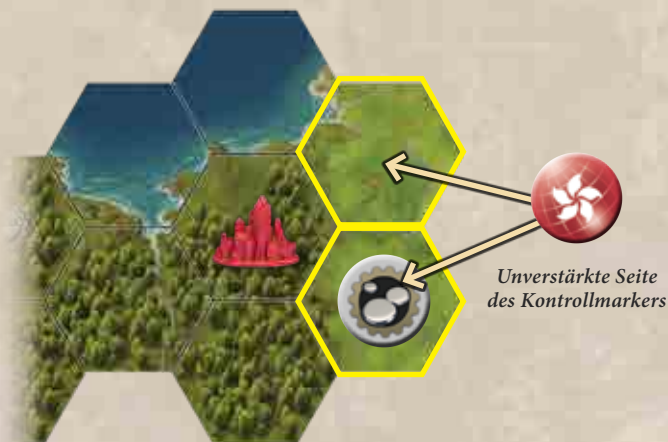


Die Kultur-Fokuskarten ermöglichen dem Spieler, Kontrollmarker zu platzieren, so sein Gebiet zu erweitern und Ressourcen zu beanspruchen. Der Platz der Karte in der Fokusreihe bestimmt, auf welche Geländearten der Spieler Kontrollmarker platzieren darf.

Um einen Kontrollmarker zu platzieren, nimmt der Spieler einen seiner unbenutzten Kontrollmarker und platziert ihn auf ein Feld benachbart zu einer freundlichen Stadt. Falls dieses Feld eine Ressource oder ein Naturwunder enthält, nimmt er den entsprechenden Marker vom Feld und legt ihn neben seinen Anführerbogen.

Beim Platzieren von Kontrollmarkern muss der Spieler folgende Regeln beachten:

- ♦ Der Spieler darf einen Marker weder auf ein Wasserfeld platzieren noch auf ein Feld, dessen Gelände einem höheren Platz auf der Fokusleiste zugeordnet ist, als der Platz der Kulturkarte. Alle Felder mit Naturwundern haben einen Gelände-Schwierigkeitsgrad von 5.
- ♦ Auf dem Feld darf sich kein Barbarenmarker, keine Stadt, kein Stadtstaat und kein anderer Kontrollmarker befinden.
- ♦ Der Marker wird mit seiner unverstärkten Seite platziert (der Seite ohne weißen Kreis um das Symbol).



Wenn Spieler Rot seine Kulturkarte auf Platz 1 oder 2 abhandelt, darf er seine Kontrollmarker nur auf Grasland oder Hügel platzieren.

WISSENSCHAFT



Die Wissenschaft-Fokuskarten ermöglichen dem Spieler, den Pfeil auf der Anzeige seiner Technologiescheibe vorzurücken und so neue Technologien zu entwickeln. Der Platz der Karte in der Fokusreihe bestimmt, um wie viele Felder der Pfeil auf der Anzeige vorrückt.

Der Spieler bewegt den Pfeil so viele Felder (Punkte bzw. Zahlen) weiter, wie es der Zahl des Platzes auf der Fokusleiste entspricht, auf dem sich die Wissenschaftskarte befindet.

Jede Fokuskarte hat eine **TECHNOLOGIESTUFE**. Einigen Feldern der Technologiescheibe ist ebenfalls eine Technologiestufe zugeordnet:



Sobald der Pfeil auf der Anzeige ein Feld mit einer Technologiestufe erreicht (oder darüber bewegt wird), darf sich der Spieler eine neue Fokuskarte aussuchen. Hierzu wählt er eine beliebige Karte aus seinem Fokusstapel, deren Technologiestufe exakt mit der Technologiestufe übereinstimmt, die er auf der Technologiescheibe erreicht hat. Die gewählte Karte ersetzt die Karte derselben Art in seiner Fokusreihe; die ersetzte Karte wird in den Stapel zurückgelegt.



Der Pfeil auf der Anzeige der Technologiescheibe von Spieler Blau erreicht das Stufe-IV-Feld. Er entscheidet sich für „Luftfahrt“, eine Militärmkarte, und ersetzt mit dieser seine bisherige Militärmkarte „Eisenverarbeitung“ in der Fokusreihe.

WIRTSCHAFT



Die Wirtschaft-Fokuskarten ermöglichen es dem Spieler, seine Wagen zu bewegen. Mit diesen kann ein Spieler mit Stadtstaaten und rivalisierenden Städten interagieren. Der Platz der Karte in der Fokusreihe bestimmt die Geländearten, die der Wagen betreten darf.

Jeder Spieler beginnt die Partie mit einem Wagen auf seiner Wirtschaftskarte. Im Verlauf der Partie kann ein Spieler bessere Wirtschaftskarten erhalten, welche die Anzahl an nutzbaren Wagen erhöhen. Erhält ein Spieler einen zusätzlichen Wagen, stellt er diesen zunächst auf seine Wirtschaftskarte.



Möchte der Spieler einen Wagen bewegen, bewegt er die Figur um maximal so viele Felder weiter, wie auf der Karte angegeben ist. Die Bewegung wird Feld für Feld ausgeführt. Befindet sich ein Wagen auf der Wirtschaftskarte, kann er die Weltkarte von der **Hauptstadt oder jeder eigenen entwickelten Stadt** aus betreten, so als befände er sich auf diesem Stadtfeld. Sollte ein Wagen keinen Stadtstaat oder keine rivalisierende Stadt in einem einzigen Zug erreichen, bleibt er auf der Weltkarte stehen und kann das nächste Mal bewegt werden, wenn der Spieler erneut seine Wirtschaftskarte wählt und abhandelt.

Weltwunder errichten

Weltwunder gewähren den kontrollierenden Spielern mächtige Fähigkeiten.

Die Zahl links unten auf jeder Weltwunder-Karte gibt die **KOSTEN** an, um das entsprechende Weltwunder zu errichten. Rechts unten sind die Ressourcen angezeigt, die ein Spieler einsetzen kann, um zu diesen Kosten beizutragen.



Um ein Weltwunder zu errichten, wählt der Spieler eine aufgedeckte Weltwunder-Karte auf einem der Weltwunder-Stapel. Die Kosten muss er in **PRODUKTION** bezahlen. Zu dieser tragen folgende Faktoren bei:

- ♦ Die Zahl des Platzes in der Fokusreihe, auf dem sich die Industriekarte befindet.
- ♦ 2 Produktion für jede geeignete Ressource, die der Spieler einsetzt.
- ♦ 1 Produktion für jeden Handelsmarker, den der Spieler von seiner Industriekarte abgibt.

Das Weltwunder wird errichtet, wenn die Produktion des Spielers mindestens den Kosten des Weltwunders entspricht. Der Spieler legt die Weltwunder-Karte neben seinen Anführerbogen und platziert den zugehörigen Weltwunder-Marker unter eine freundliche Stadt, in der sich noch kein Weltwunder befindet. Dann deckt der Spieler das nächste Weltwunder dieser Art vom entsprechenden Weltwunder-Stapel auf.

Sollten sich in allen Städten eines Spielers bereits Weltwunder-Marker befinden, kann dieser Spieler derzeit kein Weltwunder errichten.

Weltwunder werden detailliert auf Seite 13 erläutert.



MILITÄR



Die Militär-Fokuskarten erlauben es dem Spieler, die eigene Verteidigung zu verstärken und Angriffe durchzuführen. Der Platz der Karte in der Fokusreihe bestimmt, wie viele Kontrollmarker verstärkt werden können bzw. mit welcher Stärke Angriffe durchgeführt werden.

Kontrollmarker verstärken

Verstärkte Kontrollmarker sind äußerst nützlich, um wertvolle Gebiete zu schützen und Städte zu verteidigen, in denen sich Weltwunder befinden.

Möchte der Spieler seine Kontrollmarker verstärken, wählt er eine Anzahl Kontrollmarker, die maximal so hoch ist wie die Zahl des Platzes seiner Militärkarte in der Fokusreihe. Der Spieler dreht die gewählten Marker auf die verstärkte Seite.



Unverstärkte Seite



Verstärkte Seite

Verstärkte Kontrollmarker bieten einen gewissen Schutz gegen Barbaren. Wenn ein Barbar ein Feld mit einem verstärkten Kontrollmarker betritt, so wird der Kontrollmarker auf die unverstärkte Seite zurückgedreht und der Barbar bewegt sich auf das Feld zurück, von dem er gekommen ist.

Wenn ein Spieler angegriffen wird, muss er den Kampfwert der verteidigenden Spielkomponente ermitteln (siehe nächste Seite). Ein verstärkter Kontrollmarker erhöht seinen eigenen Kampfwert sowie den Kampfwert aller angrenzenden freundlichen Städte und Kontrollmarker um 1. Diese Bonusse addieren sich und können die Verteidigung deutlich erhöhen. Eine von verstärkten Kontrollmarkern umringte Stadt ist schwierig einzunehmen.



Spieler Blau handelt seine Militärkarte auf Platz 2 ab und darf daher 2 beliebige Kontrollmarker auf ihre verstärkte Seite drehen.

Ein Weltwunder errichten

Die Verbotene Stadt hat Kosten von 9. Um die Verbotene Stadt zu errichten, muss der Spieler 9 Produktion und eine Stadt haben, in der sich kein Weltwunder-Marker befindet.

Der Spieler erhält 3 Produktion, da sich seine Industriekarte auf Platz 3 seiner Fokusreihe befindet. Er benötigt 6 Produktion zusätzlich, daher gibt er 1 Marmor-Marker und 2 Öl-Marker ab. Jeder Marker bringt 2 weitere Produktion, zusammen also 6, was insgesamt die benötigten 9 Produktion ergibt. Er errichtet die Verbotene Stadt, legt deren Karte neben seinen Anführerbogen und platziert den Weltwunder-Marker unter einer seiner Städte ohne Weltwunder-Marker.



Angriffe durchführen

Spieler führen Angriffe durch, um Barbaren zu besiegen, Stadtstaaten zu erobern und rivalisierende Gebiete einzunehmen. Um einen Angriff durchzuführen, wählt der Spieler ein Ziel, das sich in Reichweite befindet, ausgehend von einem beliebigen freundlichen Feld. Die Reichweite wird von der aktuellen Militärmarte des Spielers bestimmt.

Bei jedem Angriff muss der Spieler folgende Regeln beachten:

- ◆ Der **VERTEIDIGER** (das Ziel des Angriffs) muss ein Barbarenmarker, Stadtstaat-Marker, eine rivalisierende Stadt oder ein rivalisierender Kontrollmarker sein.
- ◆ Der Spieler darf beim Abzählen der Reichweite den Weg nicht durch Wasserfelder, rivalisierende Felder, Stadtstaaten oder Felder mit Barbarenmarkern führen lassen. Der Spieler darf den Weg aber durch alle anderen Geländearten führen lassen, unabhängig vom Platz der Militärmarte in der Fokusreihe.
- ◆ Der Spieler kann von keinem Feld aus angreifen, über das er erst in diesem Zug durch einen Angriff die Kontrolle übernommen hat.

Sobald der Verteidiger benannt ist, werfen sowohl Angreifer als auch Verteidiger jeweils einen Würfel, um ihre **KAMPFWERTE** zu ermitteln. Handelt es sich beim Verteidiger um einen Barbaren oder einen Stadtstaat, würfelt der Spieler zur Rechten des Angreifers für den Verteidiger.

Der Kampfwert des Angreifers entspricht seinem Würfelergebnis zuzüglich der Zahl des Platzes seiner Militärmarte in der Fokusreihe. Zu diesem Wert addiert er sämtliche Angriffsbonusse seiner Karten und seines Anführerbogens.

Der Kampfwert des Verteidigers entspricht seinem Würfelergebnis. Zu diesem Wert wird ein Bonus addiert, abhängig von der Art der verteidigenden Spielkomponente:

- ◆ **Stadtstaat:** Der Bonus beträgt 8.
- ◆ **Barbar:** Der Bonus entspricht dem Schwierigkeitsgrad des Geländes, in dem sich der Barbar befindet.
- ◆ **Kontrollmarker:** Der Bonus entspricht dem Schwierigkeitsgrad des Geländes, in dem sich der Marker befindet, zuzüglich sämtlicher Verteidigungsbonusse auf den Karten und dem Anführerbogen des Verteidigers. Der Bonus wird zusätzlich für jeden freundlichen verstärkten Kontrollmarker, der benachbart zum Verteidiger ist, um 1 erhöht. Ist der verteidigende Kontrollmarker selbst verstärkt, erhöht sich der Wert ebenfalls um 1.
- ◆ **Stadt:** Der Bonus wird genauso ermittelt wie bei Kontrollmarkern; allerdings wird der Schwierigkeitsgrad des Geländes verdoppelt (z. B. erhöht das Gelände Berge den Bonus um 10 statt nur um 5).

Nachdem die Kampfwerte ermittelt worden sind, kann der Angreifer Handelsmarker von seiner Militärmarte abgeben. Danach hat der Verteidiger die Möglichkeit, Handelsmarker von seiner Militärmarte abzugeben. Jeder Marker, den ein Spieler abgibt, erhöht seinen Kampfwert um 1.

Der Spieler mit dem letztendlich höheren Kampfwert gewinnt den Kampf (bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger). Wenn der Verteidiger gewinnt, geschieht nichts weiter. Wenn der Angreifer gewinnt, tritt abhängig vom Ziel des Angriffs ein Effekt ein:

- ◆ **Stadtstaat:** Der Angreifer erobert den Stadtstaat. Er nimmt den Stadtstaat-Marker von der Weltkarte und legt ihn auf die Karte in seiner Fokusreihe, die dieselbe Geländeart aufweist. (Stadtstaat-Marker werden später detailliert erläutert.) Dann platziert der Angreifer eine seiner Städte auf dem Feld des Stadtstaats. Die beiden Diplomatiekarten des betroffenen Stadtstaats werden verdeckt beiseitegelegt (auch wenn eine oder beide in Spielerhand sind).

- ◆ **Barbar:** Der Angreifer entfernt den Barbaren von der Weltkarte und legt einen Handelsmarker auf eine beliebige Karte in seiner Fokusreihe.
- ◆ **Kontrollmarker:** Der Angreifer ersetzt den Marker mit einem seiner unbenutzten Kontrollmarker auf der unverstärkten Seite. Befindet sich der Marker auf einem Feld mit einem Naturwunder, nimmt der Angreifer den Marker dieses Naturwunders vom verteidigenden Spieler.
- ◆ **Stadt (keine Hauptstadt):** Der Angreifer ersetzt die Stadt mit einer seiner unbenutzten Städte. Sollte es sich um das Feld eines Stadtstaats handeln, muss sich der Angreifer entscheiden, ob er diesen erobert oder befreit (siehe „Stadtstaaten“ auf Seite 13).
- ◆ **Hauptstadt:** Der Angreifer nimmt bis zu zwei Handelsmarker von den Fokuskarten des verteidigenden Spielers und legt sie beliebig auf seine eigenen Fokuskarten.

Sollte der Angreifer eine Stadt besiegen, in der sich ein Weltwunder-Marker befindet, bleibt der Marker auf dem Feld (unter der neuen Stadt des Angreifers) und der Angreifer nimmt sich die zugehörige Karte. Sollte es sich bei der Stadt allerdings um eine Hauptstadt handeln, nimmt sich der Angreifer den Marker und platziert ihn unter einer seiner eigenen Städte. Sollte dies nicht möglich sein, weil sich in allen eigenen Städten bereits Weltwunder befinden, kann der Angreifer weder den Marker noch die Karte des Wunders nehmen und das Weltwunder bleibt im Besitz des Verteidigers.

EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

Spieler Rot greift den Kontrollmarker von Spieler Blau im nahegelegenen Wald an. Er handelt die Militärmarte „Eisenverarbeitung“ auf Platz 2 seiner Fokusreihe ab.



1. Spieler Rot wirft eine „5“. Sein Kampfwert beträgt 8 (5 vom Würfelwurf, 2 vom Platz der Karte in der Fokusreihe, 1 vom Bonus der „Eisenverarbeitung“).
2. Spieler Blau wirft eine „3“. Sein Kampfwert beträgt 9 (3 vom Würfelwurf, 3 vom Schwierigkeitsgrad des Waldes, 1 da es ein verstärkter Kontrollmarker ist, 2 von angrenzenden verstärkten Kontrollmarkern).
3. Spieler Rot gibt 2 Handelsmarker von seiner Militärmarte ab. Spieler Blau hat keine Marker auf seiner Militärmarte, also gewinnt Spieler Rot mit einem endgültigen Kampfwert von 10.

SPIELSIEG

Jede Spielzielkarte ist in zwei **AGENDEN** unterteilt. Das Ziel der Spieler ist es, **eine** Agenda auf **jeder** Spielzielkarte neben der Weltkarte zu erfüllen. Die Symbole der Agenden werden auf der letzten Seite der Regel detailliert erläutert.

Sobald ein Spieler eine Agenda erfüllt hat, legt er einen seiner Kontrollmarker neben die Spielzielkarte mit der entsprechenden Agenda. Auch wenn ein Spieler im weiteren Verlauf der Partie die Bedingungen einer bereits von ihm erfüllten Agenda nicht mehr erfüllen sollte, bleibt der Marker dort liegen. Er muss diese Agenda nicht erneut erfüllen.

Ein Spieler gewinnt, wenn er am Ende einer Runde (nach einem eventuell eintretenden Effekt der Ereignisscheibe) eine Agenda auf jeder Spielzielkarte erfüllt hat. Sollten dies mehrere Spieler gleichzeitig geschafft haben, gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der mehr Weltwunder besitzt. Sollte auch diese Anzahl gleich sein, gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der die meisten freundlichen Felder kontrolliert.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Dieser Abschnitt erläutert zusätzliche Regeln, die zum Spielen benötigt werden.

DIE EREIGNISSCHEIBE

Die Ereignisscheibe steuert Effekte, die nicht Teil eines Spielerzuges sind (zum Beispiel Barbarenaktivität). Am Rundenende, bevor der Startspieler seinen Zug beginnt (mit Ausnahme des ersten Zuges), dreht er den Pfeil der Ereignisscheibe im Uhrzeigersinn zum nächsten Bereich der Anzeige. Falls dieser Bereich ein Symbol zeigt, führt der Startspieler den Effekt dieses Symbols aus. Dann führt der Startspieler seinen eigenen Zug aus. Die Symbole auf der Ereignisscheibe haben folgende Bedeutung:

Barbaren-Bewegung

Barbaren streifen auf der Weltkarte umher, um Wagen zu plündern und Städte zu zerstören. Immer wenn der Pfeil auf dieses Symbol gedreht wird, bewegt sich jeder Barbar auf der Weltkarte. Um die Richtung der Bewegung zu bestimmen, wirft der Startspieler einen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Richtung auf dem Barbaren-Richtungsanzeiger. Jeder Barbarenmarker bewegt sich **ein** Feld in die so bestimmte Richtung.



Falls sich ein Barbar auf ein Feld bewegt, auf dem sich eine Spielkomponente eines Spielers befindet, führt der betroffene Spieler folgenden Effekt aus:

- ♦ **Wagen:** Der Wagen wird zerstört und auf die Wirtschaftskarte des Spielers zurückgestellt.
- ♦ **Unverstärkter Kontrollmarker oder Stadt (nicht Hauptstadt):** Der Marker bzw. die Stadt wird zerstört und in den Vorrat des Spielers zurückgelegt.
- ♦ **Verstärkter Kontrollmarker:** Der Marker wird auf seine unverstärkte Seite gedreht und der Barbar kehrt auf das Feld zurück, von dem er gekommen ist.
- ♦ **Hauptstadt:** Der Spieler wählt insgesamt zwei Handelsmarker von den Karten in seiner Fokusreihe (sofern möglich) und legt sie ab. Dann kehrt der Barbar auf das Feld zurück, von dem er gekommen ist.

Wenn sich ein Barbar auf ein Wasserfeld bewegt, setzt er seine Bewegung in der ermittelten Richtung fort, bis er ein Feld erreicht, das kein Wasserfeld ist. Falls sich ein Barbar über den Rand der Weltkarte bewegen würde, bewegt er sich stattdessen in die entgegengesetzte Richtung.

EINEN BARBAREN BEWEGEN

Der Startspieler wirft eine „2“ für die Barbarenbewegung. Jeder Barbar bewegt sich in die mit „2“ markierte Richtung auf dem Barbaren-Richtungsanzeiger.



1. Barbar „D“ bewegt sich auf das Feld mit der Stadt eines Spielers und zerstört diese.
2. Barbar „F“ bewegt sich auf ein Wasserfeld. Da er auf einem Wasserfeld nicht anhalten darf, setzt er seine Bewegung in dieselbe Richtung fort.

Barbaren erscheinen

Im Verlauf der Partie werden regelmäßig neue Barbaren erscheinen. Immer wenn der Pfeil auf dieses Symbol gedreht wird, kehrt jeder zwischenzeitlich besiegte Barbar auf die Weltkarte zurück.



Jeder Barbarenmarker zeigt einen Buchstaben. Wenn ein Barbar auf die Weltkarte zurückkehrt, wird er auf das Barbarensymbol platziert, das denselben Buchstaben zeigt.

Ein Barbar kehrt nur zurück, wenn sein zugehöriges Feld entweder leer oder von einem Wagen besetzt ist. (Ein solcher Wagen wird sofort zerstört.) Ansonsten verbleibt der Barbar außerhalb der Weltkarte und wartet auf die nächste Gelegenheit, zurückzukehren.

Handel

Entwickelte Städte leisten in Form von Handelsmarkern ihren Beitrag zum Wohlergehen ihrer Nation. Immer wenn der Pfeil auf dieses Symbol gedreht wird, erhält jeder Spieler so viele Handelsmarker aus dem Vorrat, wie er entwickelte Städte besitzt. Die Handelsmarker verteilt jeder Spieler beliebig auf die Karten in seiner Fokusreihe.



STADTSTAATEN

Ein Stadtstaat ist ein kleiner souveräner Staat, der zu allen Spielern neutral ist. Stadtstaaten sind wertvolle Handelspartner und belohnen Spieler, die Wagen zu ihnen entsenden. Zu jedem Stadtstaat gehören zwei Diplomatiekarten, die mit dem Namen des Stadtstaats übereinstimmen.



Seoul,
wissenschaftlicher
Stadtstaat

Wenn ein Spieler einen Wagen zu einem Stadtstaat bewegt, erhält der Spieler zwei Handelsmarker aus dem Vorrat und legt sie auf die Karte in seiner Fokusreihe, die der Art des Stadtstaats entspricht. Sollte der Spieler noch keine Diplomatiekarte dieses Stadtstaats besitzen, nimmt er sich eine dieser Karten – vorausgesetzt es ist noch eine verfügbar – und legt sie neben seinen Anführerbogen. Sollten beide Karten bereits im Besitz anderer Spieler sein, erhält der Spieler keine Karte. Er darf sie nicht von einem anderen Spieler nehmen.

Die Geländeart aller Stadtstaaten ist Grasland, aber der Verteidigungsbonus aller Stadtstaaten beträgt 8.

Ein Spieler kann pro Zug nicht mehr als 1 Wagen zu derselben Stadt bzw. zum selben Stadtstaat bewegen.

Eroberung und Befreiung von Stadtstaaten

Die Spieler können einige der Vorteile eines Stadtstaats für sich in Anspruch nehmen, indem sie ihn angreifen oder von einem anderen Spieler befreien.

Sobald ein Spieler einen Stadtstaat erfolgreich angreift, nimmt er den Stadtstaat-Marker von der Weltkarte und legt ihn auf die Karte in seiner Fokusreihe, die der Art des Stadtstaats entspricht. Dann platziert er eine seiner Städte auf dem Feld des Stadtstaats. Die beiden Diplomatiekarten des betroffenen Stadtstaats werden verdeckt beiseitegelegt (unabhängig davon, wo sie sich aktuell befinden).

Immer wenn ein Spieler eine Fokuskarte abhandelt, auf der ein Stadtstaat-Marker liegt, kann er den Stadtstaat-Marker als Handelsmarker einsetzen. Allerdings wird ein eingesetzter Stadtstaat-Marker nicht in den Vorrat zurückgelegt, sondern bleibt auf der Fokuskarte liegen. Er kann ihn in späteren Zügen erneut einsetzen, allerdings nur ein Mal pro Zug.

Wenn ein Spieler eine rivalisierende Stadt auf einem eroberten Stadtstaat erfolgreich angreift, darf er sie entweder erobern (wie auf Seite 11 beschrieben) oder befreien. Falls er sie befreit, legt der Spieler den Marker des Stadtstaats auf das zugehörige Feld zurück, anstatt dort eine Stadt zu platzieren. Dann deckt der Spieler die beiseitegelegten Karten des Stadtstaats wieder auf und nimmt sich eine von ihnen.

DIPLOMATIEKARTEN

Diplomatiekarten bringen den Spielern, die Wagen zu Stadtstaaten und rivalisierenden Städten schicken, nützliche Bonuses. Jeder Spieler hat einen Satz Diplomatiekarten in seiner Spielfarbe. Jeder Stadtstaat hat zwei zugehörige Stadtstaat-Diplomatiekarten.

Ein Spieler hat keinerlei Nutzen von seinen eigenen Diplomatiekarten, aber er kann die Diplomatiekarten verwenden, die er von Stadtstaaten und anderen Spielern erhält. Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Diplomatiekarte von jedem Stadtstaat und von jedem Spieler besitzen.

Wenn ein Spieler einen Stadtstaat oder ein rivalisierendes Feld angreift, muss er unabhängig vom Ergebnis sofort die Diplomatiekarte von diesem Stadtstaat bzw. Spieler zurückgeben, sollte er eine solche besitzen.

HANDELSMARKER



Handelsmarker

Handelsmarker verstärken die Effekte von Fokuskarten. Spieler erhalten Handelsmarker, indem sie Wagen zu Stadtstaaten oder rivalisierenden Städten senden und immer wenn der Pfeil der Ereignisscheibe auf das Handelssymbol bewegt wird.

Immer wenn ein Spieler eine Fokuskarte abhandelt, darf er eine beliebige Anzahl an Handelsmarkern von dieser Karte abgeben. Jeder abgegebene Handelsmarker erzeugt den im Folgenden beschriebenen Effekt:



Kultur: Der Spieler darf einen zusätzlichen Kontrollmarker platzieren.



Militär: Bei einem Angriff oder einer Verteidigung erhöht sich der Kampfwert des Spielers für diesen Kampf um 1.



Wissenschaft: Der Spieler bewegt den Pfeil auf der Anzeige der Technologiescheibe um 1 zusätzliches Feld weiter.



Industrie: Die Produktion wird beim Errichten eines Weltwunders um 1 erhöht.



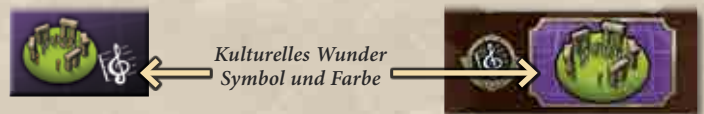
Wirtschaft: Jeder Wagen darf sich 1 zusätzliches Feld weit bewegen.

Wenn ein Spieler einen Handelsmarker einsetzt, legt er ihn in den Vorrat zurück.

Auf einer Fokuskarte können nicht mehr als **drei** Handelsmarker liegen. Überzählige Handelsmarker werden sofort in den Vorrat zurückgelegt. Stadtstaat-Marker können zusätzlich zum Limit von drei Handelsmarkern auf einer Fokuskarte liegen.

WELTWUNDER

Weltwunder bieten den Spielern, die sie kontrollieren, mächtige und einzigartige Effekte. Es gibt vier Arten von Weltwundern: kulturell, wirtschaftlich und militärisch. Die Art des Weltwunders ist auf der Karte sowie auf dem zugehörigen Marker durch ein Symbol und die Farbe gekennzeichnet. Die Art des Weltwunders bestimmt, in welchen Weltwunder-Stapel es gehört.



Spieler errichten Weltwunder, indem sie die Industrie-Fokuskarte verwenden. Wenn ein Spieler ein Weltwunder errichtet, legt er die Karte des Weltwunders neben seinen Anführerbogen und platziert den Marker des Weltwunders unter eine freundliche Stadt, in der sich noch kein Weltwunder befindet. Dann deckt der Spieler das nächste Weltwunder dieser Art vom entsprechenden Weltwunder-Stapel auf.

Ein Spieler kontrolliert ein Weltwunder, solange sich dessen Marker unter einer freundlichen Stadt (oder in seltenen Fällen unter einem freundlichen Kontrollmarker) befindet. Ein anderer Spieler kann ein rivalisierendes Feld mit einem Weltwunder-Marker angreifen, um die Kontrolle über dieses Wunder zu übernehmen (siehe Seite 11).

Falls ein Barbar eine Stadt mit einem Weltwunder zerstört, bleibt der Weltwunder-Marker auf diesem Feld liegen. Ein Spieler kann die Kontrolle über das Weltwunder erhalten, indem er eine Stadt auf diesem Feld baut oder einen Kontrollmarker dort platziert.

FORTGESCHRITTENER WELTKARTENBAU

Nach der ersten Partie können die Spieler die Regeln für den fortgeschrittenen Weltkartenbau nutzen, um ihre eigenen Weltkarten zu erstellen. Diese Regeln fügen ein weiteres strategisches Element hinzu und erlauben es, jede Partie auf einer andere Weltkarte zu bestreiten. Die Spieler erstellen zunächst nach festen Regeln eine Basis-Landmasse (den sogenannten **KERN**) und fügen dann abwechselnd Spielplanteile hinzu, um sich hierbei einen möglichst großen strategischen Vorteil zu verschaffen.

Der fortgeschrittene Weltkartenbau wird in folgenden Schritten durchgeführt:

1. Jedem Spieler wird ein zufälliges Spielplanteil ausgeteilt, das ein Hauptstadt-Symbol (einen Stern) zeigt. Unbenutzte Hauptstadt-Spielplanteile werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
2. Dann werden zwei Spielplanteile mit einem Naturwunder und zwei Spielplanteile mit einem Stadtstaat zufällig gezogen. Alle vier Spielplanteile werden gemischt. Dies sind die Kern-Spielplanteile.
3. Alle Kern-Spielplanteile werden mit derselben Seite nach oben platziert. Um die Seite festzulegen, wird ein Würfel geworfen. Bei einem Ergebnis von 1–3 werden die A-Seiten für alle Kern-Spielplanteile verwendet, ansonsten werden die B-Seiten verwendet.
4. Der Kern wird aufgebaut, indem die Kern-Spielplanteile einzeln nacheinander gezogen und in der Tischmitte platziert werden. Die Spielplanteile werden in der unten abgebildeten Reihenfolge und Ausrichtung platziert. Als Erinnerung, dass dies die Kern-Spielplanteile sind, wird auf jedes Spielplanteil ein Handelsmarker gelegt.



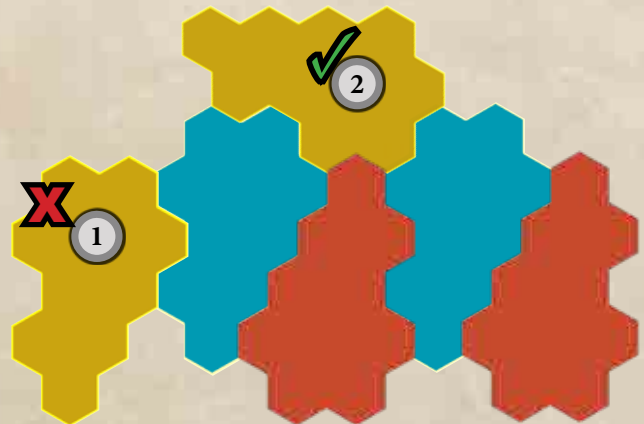
Kern-Spielplanteile – Seite A



Kern-Spielplanteile – Seite B

5. Die verbleibenden nicht platzierten Spielplanteile werden gemischt und jeweils zwei an jeden Spieler ausgeteilt. Der Rest wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

6. Beginnend mit einem zufällig bestimmten Spieler und danach im Uhrzeigersinn wählt und platziert jeder Spieler eines seiner drei Spielplanteile. Jedes Spielplanteil kann auf **einer beliebigen Seite** platziert werden, aber die Spieler müssen dabei folgende Regeln beachten:
 - ♦ Das zu platzierende Spielplanteil muss an mindestens vier Felder von Spielplanteilen angrenzen, die sich bereits auf dem Tisch befinden.
 - ♦ Das Spielplanteil muss an den Kern angrenzen, selbst wenn es dafür auf eine bestimmte Seite gedreht werden muss. Wenn es unter Berücksichtigung der obigen Regel nicht an den Kern angrenzend gelegt werden kann, muss es an ein Spielplanteil angrenzend gelegt werden, das an den Kern angrenzt.
 - ♦ Wenn ein Spieler sein Hauptstadt-Spielplanteil platziert, muss er seine Hauptstadt auf dem Hauptstadt-Symbol dieses Spielplanteils platzieren.
 - ♦ Falls ein komplett eingeschlossenes Loch in der Weltkarte entsteht, wird es mit Wassermarkern aufgefüllt.



Spielplanteil 1 ist inkorrekt platziert, da es nicht vier Felder der bestehenden Weltkarte berührt. Spielplanteil 2 ist korrekt platziert.

7. Die Spieler wiederholen Schritt 6, bis alle ihre Spielplanteile platziert haben. Dann werden die Handelsmarker von den Kern-Spielplanteilen entfernt und es geht mit dem regulären Spielaufbau weiter.

INDEX

Agenden	Fokuskarte zurücksetzen6	Naturwunder7	Verstärken10
Bedeutung von Symbolen .16	Fortgeschrittener	Kontrollmarker	Verteidiger11
Spielaufbau4	Weltkartenbau14	angreifen11	Vorrat5
Spielsieg12	Freundlich7	Plätze6	Wagen
Angriff11	Gelände7	Produktion10	Bewegen8
Angriffe durchführen11	Handelsmarker13	Ressourcen7	Zu Stadtstaaten
Barbaren	Von Stadtstaaten13	Kosten für Weltwunder10	bewegen9
Verteidigen11	Von rivalisierenden	Rivale7	Zu rivalisierenden Städten
Bewegen12	Städten13	Schwierigkeitsgrad (Gelände)7	bewegen9
Erscheinen12	Von Handelssymbolen12	Spielkomponenten-	Wasser7
Barbaren-Richtungsanzeiger	Limit pro Fokuskarte13	Begrenzung15	Barbaren-Bewegung12
Barbaren-Bewegung12	Abgeben13	Spielzug6	Entwickelte Städte7
Spielaufbau4	Hauptstädte	Städte bauen9	Weltwunder13
Das Spiel gewinnen12	Weltwunder verlieren11	Stadtstaaten13	Eine Stadt angreifen mit11
Diplomatiekarten13	Wagen bewegen von8	Angreifen11	Errichten10
Entwickelte Städte7	Industrie-Fokuskarte9	Barbaren15	Limit pro Stadt10
Wagen bewegen von8	Kampfwert11	Stadtstaaten befreien13	Partien zu dritt5
Handelsmarker12	Kontrollmarker	Startspieler6	Partien zu zweit5
Ereignisscheibe12	Platzieren8	Technologiescheibe8	Wirtschaft-Fokuskarte8
Feld7	Verstärken10	Feld 24 überschreiten15	Wissenschaft-Fokuskarte8
Fokuskarten8	Kultur-Fokuskarte8	Mehrere Stufen	Zerstören15
Fokusreihe6	Leeres Feld7	erreichen15	Zug eines Spielers6
Fokuskarte abhandeln6	Militär-Fokuskarte10	Technologiestufe8	

REGEL-KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt klärt Spielsituationen, die im Verlauf einer Partie auftreten können.

Angreifen

- ◆ Wenn ein Spieler ein Ziel erfolglos angreift, kann er es im selben Zug erneut angreifen.
- ◆ Wenn ein Spieler eine Stadt oder einen Stadtstaat erobert, aber keine Stadt mehr in seinem Vorrat hat, platziert er stattdessen einen verstärkten Kontrollmarker. Wenn ein solcher Marker auf dem Feld eines Stadtstaats ist und angegriffen wird, muss der Angreifer den Marker durch eine Stadt ersetzen, wenn dies möglich ist und er die Stadt erobern will.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Kontrollmarker (anstatt einer Stadt) auf einem Stadtstaat oder einem Weltwunder-Marker platzieren muss, hat er diesen Stadtstaat dennoch erobert bzw. die Kontrolle über dieses Weltwunder erlangt.

Barbaren

- ◆ Wenn ein Barbar seine Richtung aufgrund des Randes der Weltkarte oder eines verstärkten Kontrollmarkers umkehrt und dadurch auf einem Wasserfeld landet, setzt er seine Bewegung in die neue Richtung fort, bis er ein Feld mit Land erreicht.
- ◆ Solange sich ein Barbar auf dem Feld eines Stadtstaats befindet, können sich weder Wagen auf dieses Feld bewegen noch kann der Stadtstaat angegriffen werden.
- ◆ Sollte sich nach der Bewegung der Barbaren mehr als 1 Barbar auf einem Feld befinden, wird ein Würfel geworfen und ein zufällig bestimmter Barbar wird in die so bestimmte Richtung bewegt. Dies wird wiederholt, bis kein Feld mehr als 1 Barbaren enthält.

Wagen

- ◆ Wagen können sich durch Stadtstaaten und rivalisierende Städte bewegen, aber auf solchen Feldern nicht stehenbleiben.
- ◆ Wenn sich ein Wagen auf ein Feld eines eroberten Stadtstaats bewegt, wird der Effekt so abgehandelt, als habe er sich auf eine rivalisierende Stadt bewegt.
- ◆ In dem Zug, in dem ein Wagen auf seine Wirtschaftskarte zurückgestellt wird, darf er sich nicht erneut bewegen.

Kontrollmarker

- ◆ Wenn ein Spieler Kontrollmarker platziert, darf der Spieler diese Marker von beliebigen seiner Städte aus platzieren.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Kontrollmarker platzieren kann, sich aber keiner mehr in seinem Vorrat befindet, darf er vorher einen beliebigen freundlichen Kontrollmarker von der Weltkarte zurücknehmen.
- ◆ Wenn ein Kontrollmarker aufgrund eines Karteneffekts oder durch Barbaren vom Feld eines Naturwunders entfernt wird, wird der Naturwunder-Marker auf das zugehörige Feld zurückgelegt.

Fokuskarten, Fokusreihe und Technologiescheibe

- ◆ Wenn ein Spieler eine Karte in seiner Fokusreihe ersetzt, werden alle Handelsmarker von der entfernten Karte auf die neue Karte gelegt.
- ◆ Wenn ein Spieler in einem Zug mehr als ein Feld einer Technologiestufe auf der Technologiescheibe erreicht, erhält er den Effekt beider Felder.
- ◆ Falls der Pfeil auf der Anzeige der Technologiescheibe über Feld 24 hinaus gedreht werden würde, wird er stattdessen direkt auf Feld 15 gedreht. Der Pfeil kann dann wieder in Richtung Feld 24 gedreht werden, sodass der Spieler weitere Stufe-IV-Fokuskarten erhalten kann.

- ◆ Ein Spieler kann eine Fokuskarte abhandeln, ohne ihren Effekt zu nutzen.
- ◆ Wenn alle Spieler einverstanden sind, können sie die Partie fortführen, während ein Spieler eine Fokuskarte aus seinem Fokusstapel aussucht.

Sonstiges

- ◆ Alle Spielkomponenten, mit Ausnahme der Handelsmarker, sind auf die Anzahl begrenzt, die in der Spielschachtel enthalten sind.
- ◆ Wenn ein Spieler eine Diplomatiekarte eines anderen Spielers nimmt, muss deren Farbe mit der des Spielers übereinstimmen. Die Karte muss sich außerdem im Stapel der Diplomatiekarten dieses Spielers befinden.
- ◆ Wenn eine Spielkomponente eines Spielers zerstört wird, wird sie wieder zu den anderen unbenutzten Spielkomponenten dieses Spielers gelegt und kann erneut verwendet werden.

OPTIONALE REGEL „EPISCHES SPIEL“

Falls erfahrene Spieler ein längeres Spiel spielen möchten, können sie die „Episches Spiel“-Regel verwenden. Um dies zu tun, legen sie beim Spielaufbau vier Spielzielkarten neben die Weltkarte (anstatt drei). Die Regeln zum Spielsieg bleiben die selben: Ein Spieler muss eine Agenda auf jeder Spielzielkarte neben der Weltkarte erfüllen.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Game Design and Development: James Kniffen
Producer: Jason Walden
Editing: Adam Baker
Proofreading: Chris Meyer
Graphic Design: Wil Springer with Michael Silsby
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Cover and Map Tile Art: Anders Finér
Art Direction: Andy Christensen
Sculpting: Neil Hagre
Sculpting Coordinator: Niklas Norman
Managing Art Director: Melissa Shetler
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
Senior Manager of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Creative Director: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinator: Sherry Anisi
Licensing Manager: Simone Elliott
Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Publisher: Christian T. Petersen

FIRAXIS

Studio Art Director: Arne Schmidt
Marketing Director: Lindsay Riehl
Marketing Managers: Peter Murray and Kevin Schultz

2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

Director, Marketing: Matt Knoles
Director of Digital Sales: Max Schenkein

PLAYTESTER

Justin Beers, Dane Beltrami, Federico Castelo, Chris J Davis, Pablo Espinosa, Petra Exnarova, Tino Gouvras, Michael Hurley, Nathaniel Kaplan, Nick Kingery, Hunter Lewis, Federico Martinez, Eric Montag, Robert Parkinson, Tom Parry, Matthew Ryan, Dan Smith, AJ Swanson, Paul Winchester, and Luke Wolaszek.

Special thanks to all of our diligent beta testers.

Art was used from the Firaxis archives. Thanks to all of these artists for their contributions.

ASMODEE GERMANY

Redaktion: Sebastian Rapp und Marco Reinartz
Übersetzung: Patrice Mundinar
Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

© 2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 Fantasy Flight Games. *Civilization* is a trademark of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

KURZÜBERSICHT

Die Spieler sollten diese Kurzübersicht griffbereit halten, um während des Spielens eventuelle Fragen schnell klären zu können.

AGENDEN



Habe 8 deiner Städte auf der Weltkarte.



Kontrolliere 2 wirtschaftliche Weltwunder.



Besiege 1 rivalisierende Hauptstadt oder kontrolliere 2 eroberte Stadtstaaten.



Kontrolliere 2 militärische Weltwunder.



Kontrolliere 15 Felder, die entweder zu Wasser oder dem Rand der Weltkarte benachbart sind.



Kontrolliere 2 kulturelle Weltwunder.



Erreiche Feld „24“ auf deiner Technologiescheibe.



Kontrolliere 2 wissenschaftliche Weltwunder.



Kontrolliere 5 entwickelte Städte.



Kontrolliere 2 Naturwunder.

SYMBOLE DER EREIGNISSCHEIBE



Jeder Spieler erhält für jede seiner entwickelten Städte 1 Handelsmarker und verteilt sie beliebig auf die Karten in seiner Fokusreihe.



Jeder besiegte Barbar erscheint erneut auf dem Feld mit dem Barbarensymbol, das denselben Buchstaben zeigt (es sei denn, dort befindet sich eine Stadt oder ein Marker).



Wirf einen Würfel und bewege jeden Barbaren in die so ermittelte Richtung.

EIN WELTWUNDER ERRICHTEN

Wähle eine aufgedeckte Weltwunder-Karte auf einem der Weltwunder-Stapel. Bezahle seine Kosten in Produktion mit:

- ♦ Die Zahl des Platzes der Industriekarte.
- ♦ +2 für jede eingesetzte geeignete Ressource.
- ♦ +1 für jeden von der Industrie-Fokuskarte abgegebenen Handelsmarker.

Der Spieler muss eine Stadt haben, in der sich noch kein Weltwunder befindet.

EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

- Ziel wählen:** Der Angreifer wählt ein Feld, von dem aus er angreifen will sowie ein Angriffsziel.
- Angreifer würfelt:** Der Angreifer wirft einen Würfel und addiert Bonusse von den folgenden Quellen:
 - ♦ Die Zahl des Platzes seiner Militär-Fokuskarte.
 - ♦ Bonusse seiner Karte und seines Anführerbogens.
- Verteidiger würfelt:** Der Verteidiger wirft einen Würfel und addiert gemäß der Art des Verteidigers Bonusse:
 - ♦ **Stadtstaat:** Bonus = 8.
 - ♦ **Barbar:** Bonus = Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes.
 - ♦ **Rivalisierendes Feld:** Bonus = Die Summe aus Folgendem:
 - ♦ Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes (verdoppelt, falls der Verteidiger eine Stadt ist).
 - ♦ +1 für jeden verstärkten Kontrollmarker, der angrenzend und freundlich ist.
 - ♦ +1 falls der Verteidiger selbst ein verstärkter Kontrollmarker ist.
 - ♦ Karten- und Anführerbogen-Bonusse.
- Handelsmarker abgeben:** Der Angreifer und anschließend der Verteidiger haben die Gelegenheit, Handelsmarker von ihren Militär-Fokuskarten abzugeben. Für jeden abgegebenen Handelsmarker gibt es einen Bonus von +1 auf den Kampfwert.
- Kampfwerte vergleichen:** Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.