

ANDREA CHIARVESIO • PIERLUCA ZIZZI

HYPERBOREA



ERKUNDEN – EROBERN – KULTIVIEREN

EIN SPIEL FÜR 2 BIS 6 SPIELER VON ANDREA CHIARVESIO UND PIERLUCA ZIZZI

SPIELREGEL

Das legendäre Reich Hyperborea wurde einst von einer uralten Zivilisation beherrscht, die magische Kristalle als Energiequelle nutzten. Im Laufe der Zeit wurde der Hunger der Hyperboreaner nach Energie immer gewaltiger. Ihre Suche nach den magischen Artefakten in den Untiefen der Erde ließ die Kristalle jedoch instabil werden, was Erdbeben, Dürren, Überflutungen und Mutationen zu Folge hatte. Doch die Hyperboreaner schürften nur umso tiefer. Nur einige wenige weise Magier sahen das Unvermeidbare kommen und errichteten eine undurchdringliche Barriere. Als die ungezügelt magische Energie der Untiefen entfesselt wurde, zerstörte diese die hyperboreanische Zivilisation in weniger als einem Tag – und nur die Barriere verhinderte die völlige Vernichtung allen Lebens auf dem Kontinent. Die Bewohner der kleinen Außenposten an den Rändern Hyperboreas überlebten die Katastrophe, waren aber nun durch die Barriere vom Zugang zum Rest des Kontinents ausgeschlossen. Jedes Wissen um die Macht der Kristalle wurde zur verbotenen Kunst erklärt, da dieses nunmehr als zu gefährlich galt, und geriet in Vergessenheit.

Über die folgenden Jahrhunderte formierten sich sechs rivalisierende Fraktionen aus dem Staub der hyperboreanischen Zivilisation: das militärische **Scharlachrote Herzogtum**, das **Smaragdene Königreich** mit seinen todbringenden Bogenschützen; das **Violette Matriarchat**, in dem der Lebensgöttin fanatisch gehuldigt wird; die **Goldene Baronie** mit ihren gewieften Diplomaten und Händlern; der sogenannte **Korallen-Thron**, eine äußerst effizient organisierte Volksgemeinschaft; sowie die isolierte und rätselhafte **Himmlische Herrschaft**.

Der brüchige Frieden zwischen diesen Reichen sollte nicht von Dauer sein. Eines Tages brach die magische Barriere unvermittelt zusammen. Ein riesiges neues Land liegt nun vor den Toren der sechs Reiche. Zwar hausen in den verfallenen Ruinen und Städten noch immer die Geister der alten Hyperboreaner, doch locken dort auch uraltes Wissen und verborgene Reichtümer. Jede Fraktion entsendet seine besten Krieger und Entdecker nach Hyperborea, um dort die Vorherrschaft zu erlangen. Aber welcher Weg ist am erfolgversprechendsten? Tumbe Gewalt oder Vorsprung durch Wissen? In den Ruinen wertvolle Artefakte zu entdecken oder die untergegangenen Städte zurückzuerobern?

Nur du, der Anführer einer dieser Fraktionen, kannst dein Volk zu seiner Bestimmung, der Herrschaft über ganz **Hyperborea**, führen!

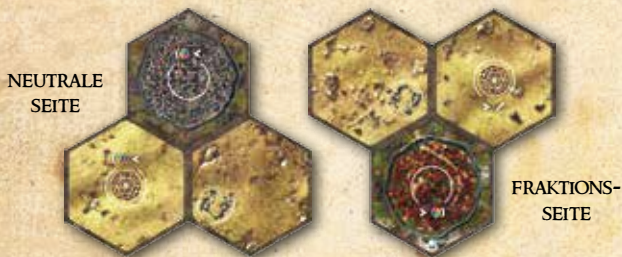
INHALT

- **6 sechseckige Zentralfelder**



- **30 sechseckige Grenzlandfelder**

- **6 Heimatländer** (jedes besteht aus drei sechseckigen Feldern, beidseitig bedruckt: Neutrale und Fraktions-Seite)



- **6 Spielertableaus** (eines pro Spieler)



- **36 Entwicklungsmarker** (jeweils 6 in einer Farbe)



- **6 Stoffbeutel** (einer pro Spieler)

- **180 Zivilisationswürfel aus Holz** (24 rote – Kampfkunst, 24 grüne – Erkundung, 24 violette – Wachstum, 24 blaue – Wissenschaft, 24 orangefarbene – Fortschritt, 24 gelbe – Handel, 36 graue – Müll)

- **12 Fraktionsplättchen** (2 Plättchen pro Fraktion)



- **60 Fraktionsspielfiguren** (10 Spielfiguren pro Fraktion in 6 Farben)

- **18 Geisterspielfiguren** (grau)

- **48 Festungsspielsteine** (8 in jeder Farbe)



- **64 Karten „Verbesserte Technologie“**



- **72 Ruinenplättchen** (12 mit goldener Rückseite, 40 mit silberner Rückseite, 20 mit bronzefarbener Rückseite)



- **72 Edelsteine**, die Siegpunkte (SP) darstellen

- **6 Zielplättchen**



- **1 Wertungsblock**

- **dieses Regelheft**



BEVOR IHR BEGINNT

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, HYPERBOREA zu spielen.

Zunächst sollten sich die Spieler einigen, ob sie die kurze, normale oder lange Version spielen wollen. Davon hängt die Anzahl der Spielende-Bedingungen ab, die eintreten müssen, damit das Spiel endet (1 für das kurze Spiel, 2 für das normale oder 3 für das lange Spiel).

Danach haben die Spieler die Wahl zwischen dem „Invasionsmodus“ (alle Spieler starten mit den gleichen Heimatländern) oder dem „Fraktionskrieg“ (alle Spieler starten hier mit unterschiedlichen Heimatländern und individuellen Startfähigkeiten).

Wenn dies eure erste Partie HYPERBOREA ist, empfehlen wir, zunächst eine kurze oder normale Partie im „Invasionsmodus“ zu spielen.



SPIELAUFBAU

Während des Aufbaus führt ihr die folgenden Schritte durch:

1. Verteilt das Spielmaterial.
2. Bestimmt den Startspieler.
3. Legt das Spielfeld aus.
4. Wählt einen zusätzlichen Zivilisationswürfel und platziert die Entwicklungsmarker.
5. Deckt die verfügbaren Karten „Verbesserte Technologie“ auf.
6. Jetzt geht's los!

1. VERTEILT DAS SPIELMATERIAL

Jeder Spieler bekommt eine Fraktion. Diese kann entweder frei gewählt (anhand der gewünschten Fraktion oder Farbe) oder durch zufälliges Ziehen eines Heimatlandes erhalten werden. In Partien mit weniger als sechs Spielern werden die übrigen Heimatländer zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden in dieser Partie nicht verwendet.

Heimatländer

Jedes Heimatland hat zwei Seiten:

- A) Eine Seite mit neutraler Bevölkerung (alle Heimatländer sind identisch).
- B) Eine Fraktionsseite (jedes Heimatland ist unterschiedlich).

GILT NUR FÜR FRAKTIONSKRIEGE

Wenn ihr euch dafür entscheidet, die Heimatländer zufällig zu ziehen, mischt sie mit der neutralen Seite nach oben. Danach zieht jeder ein Heimatland.

Jeder Spieler bekommt:

- Das Heimatland der gewählten Fraktion.
- Ein Spielertableau der entsprechenden Fraktion.
- 10 Spielfiguren der Fraktion.
- 1 Stoffbeutel in seiner Farbe.
- 6 Entwicklungsmarker.

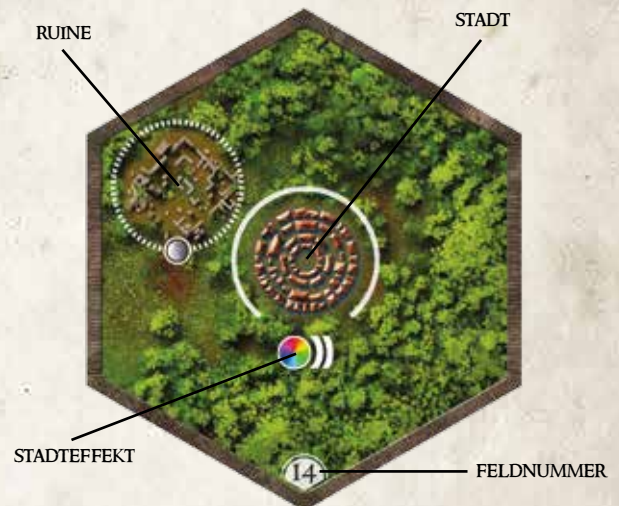
- 6 Zivilisationswürfel (einen pro Farbe, außer grau): je 1x rot, grün, violett, blau, orange und gelb.

2. BESTIMMT DEN STARTSPIELER

Wer als Letzter einen Conan-Film gesehen hat, wird Startspieler.

3. LEGT DAS SPIELFELD AUS

Zieht zufällig eines der sechs Zentralfelder und legt es verdeckt in die Mitte des Tisches. Ebenfalls zufällig werden dann sechs Grenzlandfelder gezogen und verdeckt darum platziert.



AUFBAU EINES FELDES

In einer Partie mit 5 Spielern legt ihr zusätzlich noch zwei Grenzlandfelder verdeckt auf gegenüberliegenden Seiten an die bereits ausliegenden Felder an (siehe „Spielfeld-Aufbau“ auf S. 4).

Jedes Heimatland besteht aus drei Regionen, eines davon ist die Hauptstadt. Jeder Spieler muss sein Heimatland jetzt so an das Spielfeld anlegen, wie in der Übersicht „Spielfeld-Aufbau“ auf Seite 4 gezeigt.

Jeder Spieler stellt drei Spielfiguren seiner Fraktion in die Region mit der Hauptstadt. Diese Spielfiguren müssen außerhalb der Stadt platziert werden.

SPIELFELD-AUFBAU



WÜSTE WALD SUMPF GEBIRGE

GELÄNDEFORMEN

Ruinenplättchen

Sortiert die Ruinenplättchen nach deren Rückseite (Bronze, Silber und Gold) und mischt sie dann jeweils separat. Legt je zwei passende Ruinenplättchen zufällig auf jede sichtbare Ruine. Die Ruinenplättchen werden als kleiner Stapel verdeckt auf der Ruine platziert. (Zu diesem Zeitpunkt sind nur die Heimatländer aufgedeckt, so dass ihr nur Bronze- und Silber-Ruinenplättchen auf einigen Heimatländern platziert; später werden dann silberne Ruinenplättchen auf Grenzlandfeldern bzw. goldene Ruinenplättchen auf dem Zentralfeld platziert.)

WICHTIG: Auf dem Zentralfeld werden jeweils drei goldene Ruinenplättchen auf jeder Ruine platziert.



GOLDENES SILBERNES BRONZENES RUINE
RUINENPLÄTTCHEN RUINENPLÄTTCHEN RUINENPLÄTTCHEN

RUINENPLÄTTCHEN

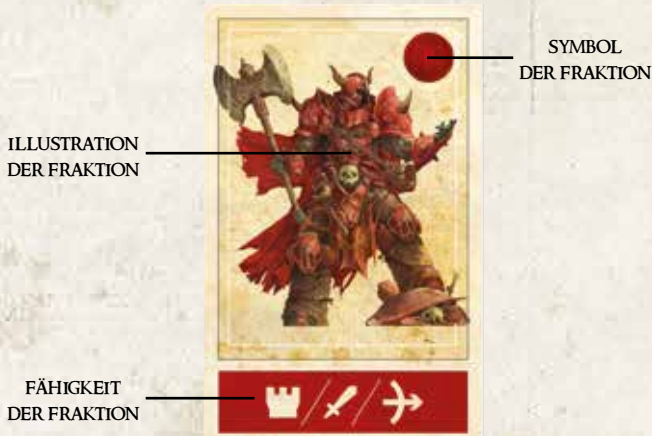
Wann Felder aufgedeckt werden (Nebel des Krieges)

Zu Beginn des Spiels sind die Grenzlandfelder und das Zentralfeld verdeckt. Im Verlauf des Spiels werden sich Spielfiguren auf Felder bewegen, die an verdeckt liegende Felder angrenzen. Sobald das geschieht, werden alle an dieses Feld angrenzenden Felder aufgedeckt. Außerdem werden sofort die entsprechenden Ruinenplättchen verdeckt auf die Ruinen gelegt; auch die Geister werden platziert (je einer auf jeden Ruinenstapel und in jede Stadt). **ANMERKUNG:** Geister werden nie auf Städte oder Ruinen der Heimatländer gesetzt.

Optionale Regel: Ihr könnt alternativ auch mit einem von Beginn an komplett aufgedeckten Spielfeld spielen. In diesem Fall platziert ihr die Ruinenplättchen und Geister bereits beim Spielaufbau.

GILT NUR FÜR FRAKTIONSKRIEGE

Jeder Spieler wählt (oder zieht zufällig) eines der beiden Fraktionsplättchen, das zu dem Symbol auf seinem Heimatland passt, und führt ggf. sofort eintretende Effekte aus.



AUFBAU EINES FRAKTIONSPLÄTTCHENS

4. WÄHLT EINEN ZUSÄTZLICHEN ZIVILISATIONSWÜRFEL UND PLATZIERT DIE ENTWICKLUNGSMARKER

Jeder Spieler nimmt 1 zusätzlichen Zivilisationswürfel einer Farbe seiner Wahl (außer grau) und wirft alle seine Würfel in seinen Beutel. Jeder Spieler legt dann die Entwicklungsmarker in den Entwicklungsbereich seines Spielertableaus – einen pro Reihe. Der Entwicklungsbereich hat sechs farbige Reihen. Jede Reihe steht für einen der folgenden Entwicklungswege:



FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN

SCHARLACHROTES HERZOGTUM



Plättchen A: Die Aktivierung jeder Technologie mit dem Angriffseffekt kostet einen bunten Würfel weniger.



Plättchen B: Der Spieler legt 2 Festungsspielsteine mit seinem Fraktionssymbol auf sein Fraktionsplättchen. Jeder Spielstein ermöglicht es, einmalig einen der folgenden Effekte: Angriff / Festung / Fernkampf auszuführen. Der Spieler kann die Spielsteine jederzeit im Spiel, während seines Zuges, einsetzen.

SMARAGDENES KÖNIGREICH



Plättchen A: Der Spieler legt 1 Festungsspielstein mit seinem Fraktionssymbol auf sein Fraktionsplättchen. Dieser Spielstein bringt 1 Bewegungspunkt. Der Spieler kann diesen Spielstein jederzeit während seines Zuges einsetzen (und neben das Fraktionsplättchen legen), allerdings nur einmal zwischen jedem Reset. Immer wenn der Spieler in seinem Zugende einen Reset durchführt, wird dieser Spielstein auf das Fraktionsplättchen zurückgelegt.



Plättchen B: Der Spieler ignoriert negative Bewegungsmodifikationen aufgrund unwegsamen Geländes.

KORALLEN-THRON



Plättchen A: Der Spieler kann in seinem Zug einen grauen und einen bunten Würfel nutzen, um einen grauen Würfel dauerhaft zu entfernen und 1 SP zu erhalten (dies kann sogar der graue Würfel sein, den der Spieler zum Erzeugen des Effekts genutzt hat).



Plättchen B: Der Spieler kann graue Würfel auf orangefarbenen Feldern einsetzen (aber nicht auf bunten Feldern).

HIMMLISCHE HERRSCHAFT



Plättchen A: Der Spieler startet mit einer Verbesserten Technologie (entweder „Alchemie“ oder „Diplomatie“, markiert mit dem Fraktionssymbol in der unteren rechten Ecke). Diese Technologie zählt nicht für die Siegbedingung „Fünf Verbesserte Technologien“. Der Spieler bekommt keinen grauen Würfel.



Plättchen B: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Wissenschaftseffekt erzeugt, erzeugt er damit zusätzlich und kostenlos einen „Ziehe 2 Zivilisationswürfel“-Effekt.

GOLDENE BARONIE

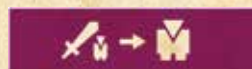


Plättchen A: Der Spieler beginnt das Spiel mit 2 SP.



Plättchen B: Der Spieler kann während seines Zuges 1 SP abgeben, um einen der folgende Effekte zu erzeugen: Angriff / 2x Bewegung / Dreifacher Entwicklungsfortschritt / Ziehe 3 Zivilisationswürfel.

VIOLETTES MATRIARCHAT

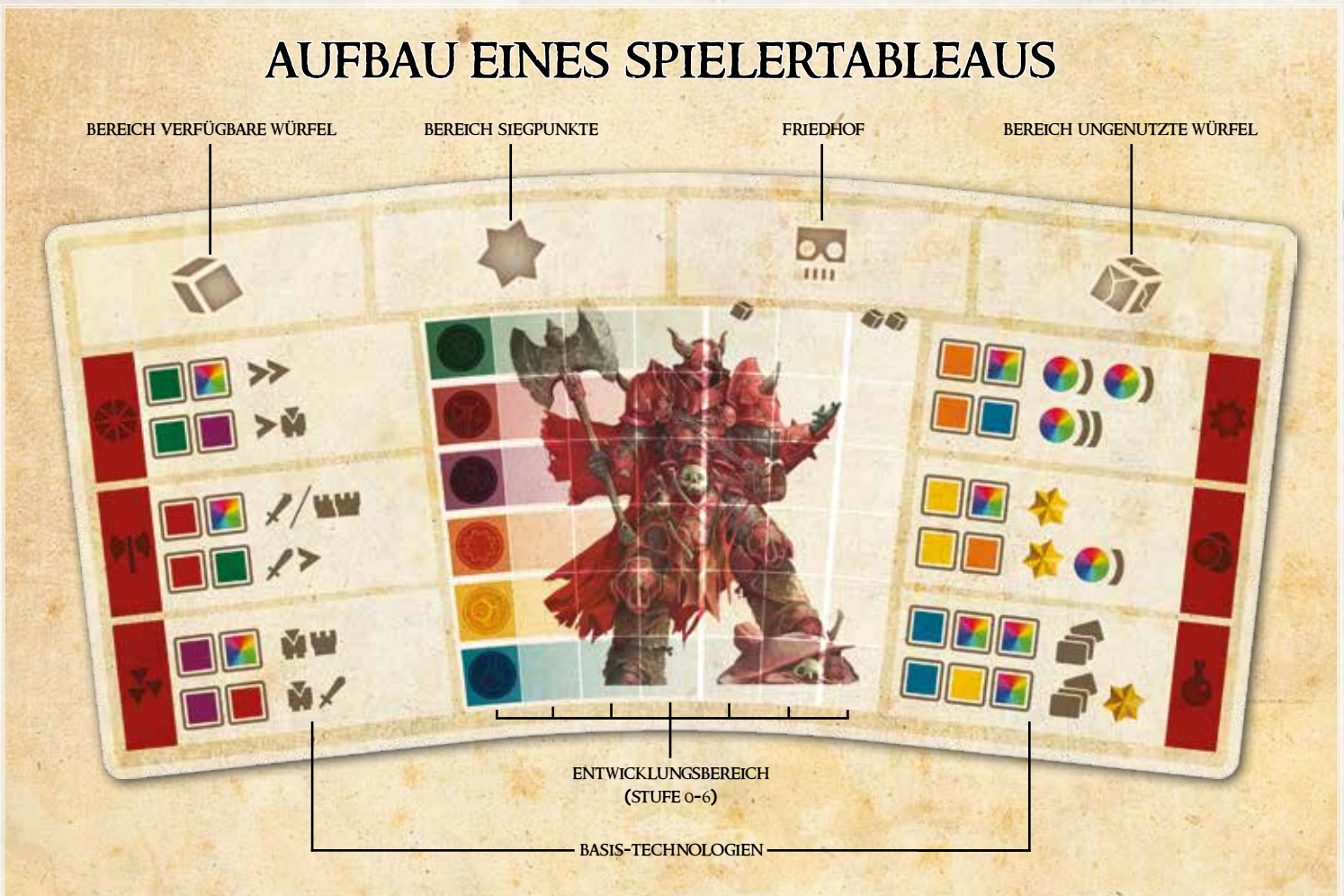


Plättchen A: Jedes Mal, wenn der Spieler einen Geist angreift, kann der Spieler entscheiden, den Geist nicht zu töten und ihn stattdessen in eine Figur der eigenen Fraktion zu verwandeln. In diesem Fall wird der Geist zurück in die Schachtel gelegt und nicht in den Bereich „Friedhof“ des Spielertableaus. Somit wird dieser Geist bei Spielende nicht für die SP-Wertung berücksichtigt.



Plättchen B: Der Spieler beginnt das Spiel mit der Verbesserten Technologie „Außenposten“ (diese Technologie ist rechts unten mit dem Fraktionssymbol markiert). Diese Technologie zählt nicht für die Siegbedingung „Fünf Verbesserte Technologien“. Der Spieler bekommt keinen grauen Würfel.

AUFBAU EINES SPIELERTABLEAUS



Jeder Spieler platziert seine Marker folgendermaßen:

- **1 Marker** auf **Stufe 3**
- **1 Marker** auf **Stufe 2**
- **1 Marker** auf **Stufe 1**
- **3 Marker** auf **Stufe 0**

5. DECKT DIE VERFÜGBAREN KARTEN „VERBESSESTE TECHNOLOGIE“ AUF

Sortiert die 64 Karten „Verbesserte Technologie“ gemäß der vier verschiedenen Kategorien und bildet aus diesen vier Kartenstapel mit je 16 Karten:

- Stapel I:** Erkundung und Kriegskunst
- Stapel II:** Handel und Wachstum
- Stapel III:** Fortschritt und Wissenschaft
- Stapel IV:** Umwandlung und Erneuerung

Nachdem ihr die Stapel getrennt gemischt habt, zieht ihr die ersten beiden Karten jedes Stapels und legt diese offen neben das Spielfeld. So haben die Spieler jederzeit acht Karten „Verbesserte Technologie“ zur Auswahl (zwei von jedem Stapel). Legt auf jede Karte einen grauen Würfel, als Erinnerung für den Spieler, der die jeweilige Karte erhält. Ein so erhaltener grauer Würfel wird dann in den Bereich „Ungenutzte Würfel“ gelegt.



AUFBAU EINER KARTE VERBESSESTE TECHNOLOGIE

6. JETZT GEHT'S LOS

Jeder Spieler zieht zufällig drei Zivilisationswürfel aus seinem Beutel (ohne hineinzuschauen) und legt sie in den Bereich „Verfügbare Würfel“ auf seinem Spielertableau.

WIE WIRD GESPIELT

Das Spiel wird in Runden gespielt, solange, bis während des Zuges eines Spielers die vereinbarte Anzahl an Spielende-Bedingungen erfüllt ist (eine im *kurzen* Spiel, zwei verschiedene im *normalen* und alle drei im *langen* Spiel). Sobald das passiert, haben alle **anderen** Spieler noch einen letzten Zug, dann wird der Sieger ermittelt.

EIN SPIELZUG

Während seines Zuges kann ein Spieler so viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, wie er kann bzw. will, bis er seinen Zug für beendet erklärt. Zu Beginn eines Zuges müssen folgende Punkte beachtet werden:

Festungen entfernen


Hat der Spieler noch Festungen auf dem Spielfeld, werden diese nun entfernt. Weitere Informationen gibt es im Abschnitt „Festungen“ unter „Effekte von Basis-Technologien“.



Minimum drei Spielfiguren

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges nicht weniger als drei Spielfiguren im Spiel haben. Sollte er weniger haben, nimmt er so viele neue Spielfiguren aus seinem Vorrat und stellt sie auf das Feld mit seiner Hauptstadt, bis er wieder drei Spielfiguren auf dem Spielfeld hat.

Effekte bei Zugbeginn

Alle Karten mit diesem Symbol  erzeugen jetzt den beschriebenen Effekt.

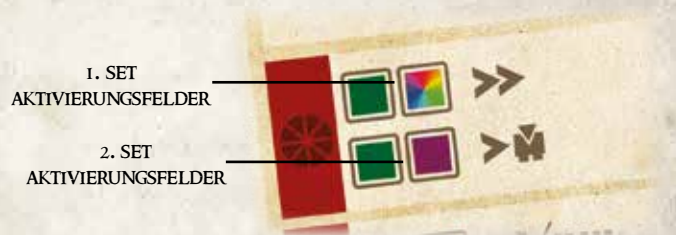
VERPFLICHTENDE AKTIONEN

Während seines Zuges **muss** der Spieler die Zivilisationswürfel, die sich in seinem Bereich „Verfügbare Würfel“ befinden, entweder

- auf seinen Basis-Technologien auf seinem Spielertableau, seinen Karten „Verbesserte Technologie“;
- oder in dem Bereich „Ungenutzte Würfel“ auf seinem Spielertableau platzieren.

Auf dem Spielertableau gibt es je zwei Sets von Aktivierungsfeldern für Basis-Technologien.

Verbesserte Technologien haben im Gegensatz dazu nur ein Set Aktivierungsfelder.



Wenn ein Spieler durch das Platzieren von Würfeln das Set Aktivierungsfelder (bei einer Verbesserten Technologie) bzw. eines der Sets Aktivierungsfelder (bei einer Basis-Technologie) komplett füllt, wird der Effekt der Technologie aktiviert und der Spieler erhält die entsprechenden Vorteile (siehe „Basis- und Verbesserte Technologien aktivieren“ auf Seite 8).

Wenn ein Spieler seine Zivilisationswürfel nicht auf seinen Technologien platzieren möchte (oder kann, im Falle der grauen Würfel), muss er diese in der Endphase seines Zuges in den Bereich „Ungenutzte Würfel“ legen. Am Ende eines Zuges dürfen keine Würfel mehr im Bereich „Verfügbare Würfel“ liegen.

Es ist nicht erforderlich, ein Set Aktivierungsfelder **innerhalb eines Zuges** zu komplettieren. Ein Spieler kann auch erst nur einige Würfel platzieren und die freien Plätze in einem späteren Zug füllen.



FREIWILLIGE AKTIONEN

Während seines Zuges kann ein Spieler auch eine oder mehrere der folgenden Aktionen durchführen:

- Eine oder mehrere Städte aktivieren;
- eine oder mehrere Ruinen erkunden;
- seine Zivilisation entwickeln.

Freiwillige Aktionen werden in später folgenden Abschnitten genauer erklärt.

Jeder durch eine Aktion (egal ob verpflichtend oder freiwillig) erzeugte Effekt muss während des Zuges, vor der Endphase des Spielers, genutzt werden. **Effekte können kumuliert und in beliebiger Reihenfolge genutzt werden, ganz wie der Spieler es möchte.**

Wenn der Spieler seinen Zug beenden möchte, sagt er dies an und führt die Endphase seines Zuges durch (siehe Seite 10).

ANMERKUNG: Das verpflichtende Platzieren der Zivilisationswürfel muss nicht auf einmal durchgeführt werden, sondern kann auch von freiwilligen Aktionen unterbrochen werden. Beispiel: Ein Spieler kann eine Stadt aktivieren (und deren Vorteile nutzen), dann einen Zivilisationswürfel platzieren, ohne ein Set zu komplettieren, kann danach seine Zivilisation entwickeln, eine zweite Stadt aktivieren (und deren Vorteil erhalten, aber erst einmal aufsparen), zwei weitere Würfel auf einem Technologie-Set platzieren, dieses komplettieren und aktivieren (und die Effekte zusammen mit den Effekten aus der zuvor aktivierten Stadt nutzen), eine Ruine erkunden und schließlich das Ende seines Zuges erklären und die Endphase seines Zuges durchführen.

BASIS- UND VERBESSERTE TECHNOLOGIEN AKTIVIEREN

Wie bereits beschrieben, hat jede Technologie ein oder zwei Sets farbiger Aktivierungsfelder, auf welche Zivilisationswürfel gelegt werden können. Einfarbige Aktivierungsfelder können nur mit Würfeln der entsprechenden Farbe belegt werden.

Bunte Aktivierungsfelder können mit beliebigen Würfeln belegt werden. *Ausnahme sind die grauen Zivilisationswürfel (Müll), die ausschließlich auf graue Felder gelegt werden können.* (Zu Beginn des Spiels haben die Spieler keine grauen Würfel, diese erhalten sie erst im Laufe des Spiels.)

Sobald ein Set von Aktivierungsfeldern komplett mit Würfeln belegt ist, **wird die Technologie aktiviert** und der entsprechende Effekt wird erzeugt (siehe **RUINEN-, TECHNOLOGIE- UND STADT-EFFEKTE** für eine komplette Übersicht und Beschreibung dieser Effekte).

Basis-Technologien (die auf jedem Spielertableau aufgedruckt sind) verfügen über zwei unterschiedliche Sets Aktivierungsfelder und können daher zwei unterschiedliche Effekte erzeugen, je nachdem welches aktiviert wird:

ERKUNDUNG



GRÜN + BUNT = Bewegung + Bewegung
GRÜN + VIOLETT = Bewegung + Spielfigur

KRIEGSKUNST



ROT + BUNT = Angriff ODER Festung + Festung
ROT + GRÜN = Angriff + Bewegung

WACHSTUM



VIOLETT + BUNT = Spielfigur + Festung
VIOLETT + ROT = Spielfigur + Angriff

FORTSCHRITT



ORANGE + BUNT = Je 1 Entwicklungsfortschritt in
2 unterschiedlichen Reihen
ORANGE + BLAU = 2 Entwicklungsfortschritte in
einer Reihe

HANDEL



GELB + BUNT = 1 SP
GELB + ORANGE = 1 SP + 1 Entwicklungsfortschritt

WISSENSCHAFT



BLAU + BUNT + BUNT = Erhalte eine Verbesserte Technologie

BLAU + GELB + BUNT = Erhalte eine Verbesserte Technologie und 1 SP

Die Spieler sind nicht gezwungen, alle Effekte zu nutzen, die durch das Aktivieren einer Technologie erzeugt werden. Sie können sich auch dafür entscheiden, diese nicht zu nutzen. Manchmal kann ein Spieler einen Effekt auch gar nicht nutzen (in solchen Fällen verfallen diese Effekte).

Die Effekte müssen in jedem Fall in dem Zug genutzt werden, in dem ein Set komplettiert wurde: **Effekte können nicht für einen späteren Zug aufgespart werden.**

WICHTIG: Hat ein Spieler eines der beiden Sets Aktivierungsfelder einer Basis-Technologie einmal ausgewählt (indem er Würfel auf eines oder mehrere Felder eines Sets gesetzt hat), **muss** er dieses Set komplettieren, wenn er diese Basis-Technologie aktivieren möchte. Er kann das andere Set nicht benutzen. Er ist allerdings **nicht gezwungen**, das Set zu komplettieren, er kann schlicht und ergreifend nur **das andere Set nicht parallel nutzen**.

STÄDTE AKTIVIEREN

Um eine Stadt zu aktivieren, muss der Spieler eine seiner Spielfiguren in die Stadt bewegen. Er bekommt dann sofort die entsprechenden Vorteile. Diese Aktion ist nur möglich, wenn die Stadt frei ist, sprich, sich weder eine Spielfigur noch ein Geist darin aufhält.

Eine Stadt zu aktivieren kostet keine Bewegungspunkte und kann jederzeit während des Spielzuges durchgeführt werden (vor oder nach der Aktivierung einer Technologie oder der Erkundung einer Ruine). **Spielfiguren in Städten können diese bis zum nächsten Reset nicht mehr verlassen** (siehe „Endphase“).

Durch das Aktivieren einer Stadt werden die entsprechenden Effekte erzeugt (siehe Abschnitt „RUINEN-, TECHNOLOGIE- UND STADT-EFFEKTE auf Seite 12).

Zur Erinnerung: Die Effekte von Ruinen, Städten und Technologien können kumuliert und zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spielzuges genutzt werden.



Die Spieler sind nicht gezwungen, die Effekte, die durch die Städte erzeugt werden, zu nutzen. Sie können diese auch verfallen lassen. Doch genau wie bei Technologien, müssen die Effekte während des Zuges genutzt werden, in dem die Spielfigur in die Stadt gesetzt worden ist.

RUINEN ERKUNDEN

Um eine Ruine zu erkunden, muss ein Spieler eine seiner Spielfiguren in eine Ruine bewegen, indem er sie oben auf den Stapel stellt. Dann schaut er sich geheim das oberste Plättchen an und entscheidet, ob er es sofort nutzen oder für später aufbewahren möchte.



Wenn er das Plättchen gleich nutzen möchte, deckt er es auf, erhält die entsprechenden Effekte und wirft es dann ab. (Siehe „RUINEN-, TECHNOLOGIE- UND STADT-EFFEKTE.)

Ein Ruinenplättchen muss nicht sofort genutzt werden; der Besitzer kann es im Bereich „Siegpunkte“ auf seinem Spielertableau aufbewahren und später im Zug, oder auch in einem folgenden Zug, einsetzen.

WICHTIG: Ein Spieler kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels nur 1 Ruinenplättchen aufbewahrt haben.

Sollte ein Spieler bereits ein Ruinenplättchen aufbewahren, eine weitere Ruine erkunden und das neue Plättchen aufbewahren wollen, so muss er das alte Plättchen sofort einsetzen.

Um eine Ruine zu erkunden, darf diese weder von einer Spielfigur noch von einem Geist besetzt sein. Außerdem müssen sich noch Ruinenplättchen auf der Ruine befinden. Eine geleerte Ruine kann nicht mehr erkundet werden und wird ab sofort einfach ignoriert.

Eine Ruine zu erkunden ist, genauso wie die Aktivierung einer Stadt, eine kostenfreie Bewegung und kann jederzeit im Laufe des Spielzuges durchgeführt werden (vor oder nach der Aktivierung einer Technologie oder Stadt). Genau wie Spielfiguren in Städten, können Spielfiguren in Ruinen diese bis zum nächsten Reset (siehe „Endphase“) nicht mehr verlassen oder sonst etwas tun.

WICHTIG: Spielfiguren, die zur Erkundung von Ruinen oder zur Aktivierung von Städten eingesetzt wurden, sind bis zum nächsten Reset quasi „eingefroren“. Diese Spielfiguren sind nicht mehr nutzbar, sie können sich nicht bewegen oder sonst etwas tun. Sie können jedoch durch das Errichten einer Festung in diesem Feld geschützt werden (siehe „Festung“ im Abschnitt BASIS-TECHNOLOGIEN auf Seite 12).

ENTWICKLUNG UND AUFWERTUNG DER ZIVILISATION

Während seines Zuges kann ein Spieler die Stufen seiner Entwicklungsmarker erhöhen (sich „entwickeln“), indem er Entwicklungsfortschritts-Effekte nutzt, die er durch die Aktivierung von Städten, Ruinen oder Technologien erzeugt hat.



Jederzeit während seines Zuges (jedoch vor der Endphase) kann ein Spieler einen seiner Entwicklungsmarker, der Stufe 4 (oder 5) erreicht hat, auf 0 zurücksetzen. In diesem Fall nimmt sich der Spieler **1 Zivilisationswürfel** der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und wirft ihn in seinen Beutel. (Er wertet seine Zivilisation auf.)

Entsprechend kann der Spieler auch einen Entwicklungsmarker, der Stufe 6 erreicht hat, auf 0 zurücksetzen. In diesem Fall kommen **2 Zivilisationswürfel** der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat in den Beutel.

Sollten die Zivilisationswürfel der entsprechenden Farbe aufgebraucht sein, hat die Aktion „Aufwertung der Zivilisation“ in dieser Reihe keinen Effekt (oder nur einen Teileffekt, wenn eigentlich zwei Würfel gebraucht würden, aber nur noch einer vorhanden ist).

WICHTIG: Die Aufwertung der Zivilisation kann jederzeit während des Spielzuges durchgeführt werden, vor oder nach der Aktivierung einer Stadt, Ruine oder Technologie, jedoch vor der Endphase.

ENDPHASE

Sobald ein Spieler sagt, dass er seinen Zug beenden möchte, werden als Erstes die Würfel, die sich im Bereich „Verfügbare Würfel“ befinden, in den Bereich „Ungenutzte Würfel“ des Spielertableaus verschoben. Danach:

A) Hat der Spieler noch Würfel in seinem Beutel, zieht er zufällig **bis zu 3** davon heraus und legt sie in den Bereich „Verfügbare Würfel“ seines Spielertableaus. Hat er nur noch 1 oder 2 Würfel übrig, zieht er nur noch die verfügbaren Würfel aus dem Beutel. Oder:

B) Hat der Spieler gar keine Würfel mehr im Beutel, führt er jetzt einen Reset durch.

RESET

Wenn der Spieler einen Reset durchführt, passiert Folgendes:

- Die Spielfiguren des Spielers verlassen die Städte (verbleiben aber auf demselben Feld) und können sich in den nachfolgenden Zügen des Spielers wieder frei bewegen.
- Entsprechend verlassen die Spielfiguren des Spielers auch die Ruinen (und verbleiben auf dem jeweiligen Feld) und können sich in den folgenden Zügen wieder frei bewegen.
- Alle Würfel im Bereich „Ungenutzte Würfel“ (inkl. der grauen Würfel, die durch Verbesserte Technologien erhalten wurden) und Würfel, die Technologie-Sets komplettiert und aktiviert haben, werden zurück in den Beutel geworfen. Dies gilt NICHT für Technologien mit permanenten Effekten (siehe unten).
- Würfel, die sich auf Technologien befinden, die noch nicht komplettiert sind bzw. sich auf Technologien befinden, die zwar aktiviert wurden, aber deren Würfelanzahl durch einen Effekt „Würfel zurücknehmen“ (siehe „Würfel zurücknehmen“ im Abschnitt „VERBESSERTE TECHNOLOGIEN“- UND RUINEN-EFFEKTE) reduziert wurde, können auf den Technologien verbleiben oder zurück in den Beutel geworfen werden. Der Spieler entscheidet dies für jeden einzelnen Würfel.
- Würfel auf permanenten Technologien (siehe Beschreibung „PERMANENTE EFFEKTE“ im Abschnitt „VERBESSERTE TECHNOLOGIEN“- UND RUINEN-EFFEKTE) können auf den Technologien verbleiben oder in den Beutel zurückgeworfen werden. Auch hier entscheidet der Spieler für jeden Würfel einzeln.
- Abschließend mischt der Spieler die Würfel in seinem Beutel gut durch, zieht drei davon und platziert sie im Bereich „Verfügbare Würfel“.

Nachdem ein Spieler seine Endphase durchgeführt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Strategie-Tipp: Aufmerksame Spieler werden darauf achten, immer die richtige Menge Würfel im Beutel zu haben, da es wenig effizient ist, nur einen (oder zwei) Würfel zu ziehen.

Beispiel: Carol hat gerade ihren Zug beendet und sie weiß, dass sie noch genau 1 Würfel in ihrem Beutel hat. Sie hat gerade einen Entwicklungsmarker auf Stufe 4 (blau) und einen auf Stufe 6 (violett). Wenn sie nun nichts unternimmt und ihren Zug beendet, zieht sie nur 1 Würfel und hat im nächsten Zug nur sehr eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten.

Bevor sie das Ende ihres Zuges ansagt, entwickelt sie stattdessen ihre Zivilisation im Bereich Wachstum, indem sie den violetten Marker auf Stufe 0 zurücksetzt. Sie nimmt 2 neue violette Würfel aus dem allgemeinen Vorrat und wirft diese in ihren Beutel. Sie belässt den blauen Marker auf seiner Position, da sie ansonsten 4 Würfel im Beutel hätte und somit nach dem Ziehen wieder 1 Würfel übrig bliebe. Danach führt sie die Endphase durch und zieht die 3 Würfel aus dem Beutel. Im nächsten Zug wird sie sehr wahrscheinlich einen Reset durchführen müssen, da ihr Beutel nun leer ist.

BEDINGUNGEN FÜR DAS SPIELENDE

In einem *kurzen* Spiel kann das Spielende jederzeit während des Spielzuges eines Spielers ausgelöst werden, wenn er eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

1. Er hat 12 (15 in einer Partie zu zweit) oder mehr Siegpunkte in seinem Bereich „Siegpunkte“.
2. Er erhält die fünfte Verbesserte Technologie.
3. Er stellt seine letzte Spielfigur auf das Spielfeld.



Dafür bekommt der Spieler das (bzw. die) entsprechende(n) Zielplättchen und führt danach seinen Zug zu Ende. Alle **anderen** Spieler können nun ganz normal einen letzten Spielzug durchführen und bekommen, sollten sie ebenfalls eine Bedingung erfüllen, ein entsprechendes Zielplättchen.

ANMERKUNG: Obwohl nur jeweils 2 Plättchen pro Bedingung vorhanden sind, bekommen alle Spieler, die eine Bedingung erfüllen, ebenfalls die Punkte für das entsprechende Zielplättchen.

Danach endet das Spiel, die Schlusswertung wird durchgeführt und der Sieger ermittelt.

In einem *normalen* Spiel wird das Spielende ausgelöst, sobald 2 der 3 oben genannten Bedingungen erfüllt worden sind. Es ist dabei egal, ob ein Spieler beide Bedingungen erfüllt hat, oder ob verschiedene Spieler je eine Bedingung erfüllt haben. Das Spiel endet, sobald die zweite Bedingung erfüllt wurde. Wie im kurzen Spiel führt der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, seinen Zug zu Ende und alle anderen Spieler bekommen noch einen letzten Spielzug und können ebenfalls Bedingungen erfüllen.

In einem *langen* Spiel wird das Spielende ausgelöst, sobald alle 3 Bedingungen erfüllt worden sind.

Wie im kurzen und normalen Spiel führt der Spieler, der das Spielende ausgelöst hat, seinen Zug zu Ende und alle anderen Spieler bekommen noch einen letzten Spielzug und können ebenfalls Bedingungen erfüllen.

SIEGPUNKTE UND ENDE DES SPIELS

Alle Spieler holen nun die restlichen Zivilisationswürfel aus ihrem Beutel und addieren:

1. Siegpunkte, die sie während des Spiels erhalten haben:

1 SP pro Edelstein im Bereich „Siegpunkte“ auf dem Spielertableau

2. Geister, die vom Spieler vernichtet wurden

1 Geist = 1 SP
2 Geister = 3 SP
3 Geister = 6 SP
Jeder weitere Geist: +1 SP

3. Vernichtete Spielfiguren der Mitspieler

1 SP für jede vernichtete Spielfigur.
Achtung: Für die zweite und jede weitere vernichtete Spielfigur einer Farbe erhält man bereits während der Partie direkt Siegpunkte, vorausgesetzt der Spieler hat in dem Moment bereits **von jeder Farbe 1 Spielfigur** vernichtet. (Siehe nachfolgend im Abschnitt „ANGRIFF“ auf S. 12).

4. Zivilisationswürfel

1 SP pro Würfel (ausgenommen graue Würfel)

5. Zielplättchen

2 SP für jedes Zielplättchen

6. Siegpunkte für Verbesserte Technologien

Entsprechend der SP-Angabe auf der Karte in der rechten oberen Ecke.

7. Kontrolle von Regionen

Jeweils 1 SP für die Kontrolle jedes Felds des Heimatlands.
Jeweils 2 SP für die Kontrolle jedes Grenzlandfeldes.
4 SP für die Kontrolle des Zentralfeldes.

Ein Spieler kontrolliert ein Feld, wenn er dort über die relative Mehrheit verfügt. (Beispiel: Der blaue Spieler hat zwei Spielfiguren auf dem Zentralfeld, der rote Spieler hat eine Spielfigur und ein Geist befindet sich ebenfalls dort. Dadurch kontrolliert Blau das Feld und erhält 4 Siegpunkte).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der die meisten Felder kontrolliert (hierbei ist die Anzahl der Felder, nicht deren SP-Wert entscheidend). Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt nun der Spieler mit den meisten (außer grauen) Würfeln. Sollte auch die Anzahl der Würfel gleich sein, gewinnt der Spieler, der weiter hinten in der Zugreihenfolge sitzt.

RUINEN-, TECHNOLOGIE- UND STADT-EFFEKTE

EFFEKTE VON BASIS-TECHNOLOGIEN IM EINZELNEN

BEWEGUNG



Bewegung wird benötigt, um die Spielfiguren der Spieler über das Spielfeld zu bewegen.

Jeder Bewegungseffekt erzeugt 1 Bewegungspunkt für den aktiven Spieler.

Es kostet 1 Bewegungspunkt, um 1 Spielfigur von einem Feld auf ein angrenzendes Feld zu bewegen. Einige Geländeformen kosten zusätzliche Bewegungspunkte, wenn ein solches Feld betreten bzw. verlassen werden soll:

- Ein Feld mit **Wald zu betreten**, kostet 1 Bewegungspunkt zusätzlich.
- Ein Feld mit **Sumpf zu verlassen**, kostet 1 Bewegungspunkt zusätzlich.
- Ein Feld mit **Gebirge zu betreten oder zu verlassen**, kostet jeweils 1 zusätzlichen Bewegungspunkt.



AUSNAHME: Die Bewegung zwischen zwei Feldern des gleichen Geländetyps kostet keine zusätzlichen Bewegungspunkte.

Es ist möglich, mit einer Spielfigur mehrere Felder weit zu ziehen, wenn man die dafür benötigten Bewegungspunkte aufwenden kann.

WICHTIG: Wenn eine Spielfigur ein Feld betritt, auf welchem sich **bereits Spielfiguren eines anderen Spielers, außerhalb von Städten und Ruinen**, befinden, muss die Spielfigur die Bewegung beenden und kann nicht weiterziehen. Will der Spieler diese Figur in diesem Zug erneut bewegen, muss er zunächst alle gegnerischen Spielfiguren vernichten.

Beachtet, dass ein verdecktes Feld aufgedeckt wird, sobald eine Spielfigur auf ein angrenzendes Feld gezogen wird (siehe S. 4 „Nebel des Krieges“).

ANGRIFF



Angriffseffekte werden genutzt, um gegnerische Spielfiguren oder Geister zu vernichten.

(Dieser Effekt kann nicht genutzt werden, um eigene Figuren zu vernichten). Jeder Effekt erzeugt 1 Angriffspunkt für den aktiven Spieler.

Um Angriffspunkte einsetzen zu können, muss der Spieler Spielfiguren in einem Feld haben, in dem sich auch gegnerische Figuren (anderer Spieler) oder Geister befinden.

Für jeden Angriffspunkt (der nicht durch eine Festung absorbiert wird, siehe unten) kann der Spieler eine geg-

nerische Spielfigur oder einen Geist vernichten und (ggf.) im „Friedhof“ auf seinem Spielertableau ablegen. Jede gegnerische Spielfigur und jeder Geist dort ist am Ende des Spiels Siegpunkte wert.

Wenn ein Spieler eine gegnerische Spielfigur einer Farbe vernichtet, die er bereits auf seinem Spielertableau abgelegt hat, gibt er die Figur dem betroffenen Spieler zurück, der diese dann in seinen Vorrat zurücklegt.

Hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt bereits ein komplettes Set gegnerischer Spielfiguren in seinem Friedhof (also 1 Spielfigur jeder gegnerischen Farbe (außer Geistern)), erhält er bei der Rückgabe 1 Edelstein aus dem allgemeinen Vorrat.

FESTUNG



Festungen werden gebraucht, um Spielfiguren vor den Angriffen der Gegenspieler zu schützen.

Jeder Festungseffekt ermöglicht es einem Spieler, einen seiner Festungsspielsteine auf ein Feld zu setzen, in dem sich Spielfiguren seiner Farbe befinden. Jede Festung absorbiert bei einem Angriff 1 Angriffspunkt und wird danach entfernt.

Wenn ein Gegner Spielfiguren in einem Feld mit mehreren Festungen angreift, müssen zunächst alle Festungen entfernt werden, bevor Spielfiguren dieser Farbe bekämpft werden können.

WICHTIG: Festungen bleiben nur bis zum Beginn des nächsten Spielzuges dieses Spielers im Spiel und bieten nur den Einheiten der entsprechenden Farbe Schutz.

SPIELFIGUR



Für jeden Spielfigur-Effekt, kann der Spieler eine Spielfigur aus seinem Vorrat ins Spiel bringen.

Die Spielfigur muss auf einem Feld des Heimatlandes des Spielers ins Spiel gebracht werden, auf dem sich eine Stadt befindet (außerhalb der Stadt).

ERHALTE EINE VERBESSERTE TECHNOLOGIE



Der aktive Spieler bekommt eine „Verbesserte Technologie“-Karte, die durch das Platzieren von Zivilisationswürfeln aktiviert werden kann (auch im gleichen Zug, in dem der Spieler die Karte bekommen hat).

Bevor der Spieler die Technologie auswählt, darf er 2 neue Karten von einem der 4 Stapel ziehen, um die 2 aktuell ausliegenden Karten dieses Stapels zu ersetzen. Die 2 alten Karten werden unter den Stapel gelegt. Der Spieler muss sich nicht für eine dieser neuen Technologien entscheiden, er darf dennoch aus allen acht offen ausliegenden Karten wählen.

Wenn ein Spieler eine „Verbesserte Technologie“-Karte bekommt, erhält er zusätzlich den grauen Zivilisationswür-

fel, der sich darauf befindet. Dieser Würfel wird in den Bereich „Ungenutzte Würfel“ gelegt und wandert in den Beutel des Spielers, sobald dieser einen Reset durchführt. Nachdem der Spieler die Verbesserte Technologie bekommen hat, muss der Spieler eine neue Karte vom gleichen Stapel aufdecken und einen grauen Würfel darauf legen. Jede Karte „Verbesserte Technologie“ zeigt rechts oben eine Anzahl Edelsteine. Diese Edelsteine sind bei Spielende die entsprechende Anzahl SP wert.

ENTWICKLUNGSFortsCHRITT

Für jeden Effekt Entwicklungsfortschritt darf der aktive Spieler die Stufe **eines** Entwicklungsmarkers in einer Entwicklungsreihe erhöhen, entsprechend der Anzahl der angezeigten Symbole.



ENTWICKLUNGSFortsCHRITTS-SYMBOLS

Wenn ein Multiplikator vor dem Entwicklungsfortschritts-Symbol steht (z. B. x2, x3, x4 usw.), kann der Spieler diese Effekte auf dieselbe oder auf verschiedene Reihen anwenden. Wenn der Effekt auf eine einzelne Reihe angewendet werden muss, verfallen ggf. vorhandene überzählige Effekte, wenn es nicht mehr genügend freie Felder gibt.

EDELSTEIN



Für jeden Edelstein-Effekt erhält der aktive Spieler 1 Edelstein, der wiederum 1 Siegpunkt wert ist. Steht auf dem Edelstein-Symbol eine Zahl, so erhält man entsprechend viele Edelsteine.

„VERBESSERTE TECHNOLOGIEN“- UND RUINEN-EFFEKTE IM EINZELNEN

Einige der Verbesserten Technologien zeigen graue Aktivierungsfelder. Auf diese Felder dürfen nur graue Würfel (diese stellen Müll dar) gelegt werden.

Symbole auf den Karten „Verbesserte Technologie“:

Jedes Mal, wenn du einen Effekt erzeugst, erzeugst du stattdessen diesen Effekt.

Beispiel: bedeutet: Wenn du einen Bewegungspunkt erzeugst, bekommst du stattdessen einen Flug-Bewegungspunkt.

➔ Jedes Mal, wenn du einen Effekt erzeugst, bekommst du zusätzlich einen Bonuseffekt. Dies kann mehrfach während eines Zuges der Fall sein. Das Limit ist ein zusätzlicher Punkt pro Aktivierung. Sprich, wenn mit einem Effekt 2 SP erzeugt werden, gibt es nur 1 zusätzlichen SP, nicht 2.

Beispiel: bedeutet: Jedes Mal, wenn du Angriffspunkte erzeugst, bekommst du 1 Angriffspunkt zusätzlich.



Wende den Effekt, der **innerhalb des Symbols angezeigt** wird, auf alle benachbarten Gegner an. Der in diesem Symbol angezeigte Effekt muss auf alle Spieler angewandt werden, die wenigstens eine Spielfigur auf demselben Feld mit, bzw. einem Feld benachbart zu Spielfiguren des aktiven Spielers haben.

Beispiel: bedeutet: Zwei Entwicklungsfortschritte und alle benachbarten Gegner müssen einen Entwicklungsrückschritt hinnehmen.

Entfernen-Aktion. Für diese Aktion gibt es drei mögliche Fälle:

- 1. Entferne einen Würfel:** Der betroffene Spieler entfernt einen **seiner ausliegenden, nicht-grauen Würfel** (entweder vom Spielertableau oder von einer Verbesserten Technologie) und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Würfel kann ggf. sogar der sein, der genutzt wurde, um diesen Effekt zu erzeugen.
- 2. Entferne eine Spielfigur:** Der betroffene Spieler muss eine seiner Spielfiguren vom Spielplan entfernen und zurück in seinen Vorrat legen. Er kann das Feld wählen, von dem er die Figur entfernt.
- 3. Entferne einen Edelstein:** Der betroffene Spieler entfernt 1 Edelstein von seinem Spielertableau und legt ihn zurück in den allgemeinen Vorrat.

Dieser Effekt hat meistens Folgeeffekte. Diese werden aber nur erzeugt, wenn der „Entfernen“-Effekt durchgeführt werden konnte.

WICHTIG: Wenn ein Spieler einen Würfel entfernt, um einen anderen zu erhalten, so wird der neue Würfel auf den Platz des entfernten Würfels gelegt (auch wenn er aufgrund der Farbe dort eigentlich nicht platziert werden könnte.)

Beispiel: bedeutet: Entferne einen nicht-grauen Würfel, um 1 SP zu erhalten.

Zusätzlich zu den Effekten, die bereits von Basis-Technologien bekannt sind, können Verbesserte Technologien und Ruinen auch noch die folgenden speziellen Effekte erzeugen:

KLONEN



Für jeden „Klonen“-Effekt kann der aktive Spieler eine neue Spielfigur auf ein Feld stellen, auf dem er bereits mindestens eine Spielfigur hat; er muss sie also nicht auf ein Stadtfeld seines Heimatlandes stellen.

WÜRFEL ZIEHEN



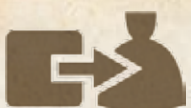
Für jeden „Würfel ziehen“-Effekt kann der aktive Spieler einen Würfel aus seinem Beutel ziehen und in den Bereich „Verfügbare Würfel“ legen. Diese Würfel müssen auf Basis-Technologien auf dem Spielertableau, auf eigenen Verbesserten Technologien oder im Bereich „Ungenutzte Würfel“ auf dem Spielertableau platziert werden. Wenn eine Zahl rechts oben auf dem Symbol abgebildet ist, gibt diese an, wie viele Würfel der aktive Spieler (bis zum Maximum der verfügbaren Würfel) zieht. Sind weniger Würfel im Beutel sind, zieht der Spieler eben nur diese.

WÜRFEL ERZEUGEN



Für jeden „Würfel erzeugen“-Effekt nimmt der Spieler einen Würfel der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und wirft ihn in seinen Beutel. Wenn das Symbol einen bunten Würfel zeigt, darf der Spieler sich eine Farbe aussuchen.

WÜRFEL ZURÜCKNEHMEN



Für jeden „Würfel zurücknehmen“-Effekt nimmt der aktive Spieler einen Würfel von seinem Spielertableau oder einer Verbesserten Technologie und wirft ihn zurück in den Beutel.

Anmerkung: Wenn der Würfel von einer Technologie entfernt wird, die bereits aktiviert wurde, kann diese durch das Platzen eines passenden Würfels auf dem freien Feld erneut aktiviert werden.

SPIONAGE



Für jeden „Spionage“-Effekt kann der aktive Spieler einen beliebigen Effekt einer Verbesserten Technologie eines Mitspielers erzeugen.

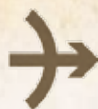
FLIEGEN



Jeder „Fliegen“-Effekt generiert 1 Flug-Bewegungspunkt für den aktiven Spieler. Eine Spielfigur von einem Feld zu einem be-

nachbarten Feld zu fliegen, kostet 1 Flug-Bewegungspunkt, unabhängig von der Geländeform der beiden Felder. Darüber hinaus muss eine fliegende Spielfigur ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie ein Feld erreicht, das von anderen Spielfiguren besetzt ist (auch nicht, wenn sie das Feld mit normalen Bewegungspunkten verlassen möchte).

FERNKAMPFANGRIFF



Jeder „Fernkampfangriff“-Effekt erzeugt 1 Fernkampfpunkt für den aktiven Spieler.

Für jeden Fernkampfpunkt kann der aktive Spieler eine gegnerische Spielfigur oder einen Geist auf einem Feld vernichten, das zu einem Feld benachbart ist, auf dem sich wenigstens eine seiner eigenen Spielfiguren befindet.

Anmerkung: Anders als bei einem normalen Angriff, erhält man für Fernkampfangriffe keine SP. Gegnerische Spielfiguren gehen in den Vorrat des Besitzers zurück, Geister werden zurück in die Schachtel gelegt.

ENTWICKLUNGSRÜCKSCHRITT




Dieser Effekt zwingt einen Spieler dazu, einen seiner Entwicklungsmarker um eine Stufe rückwärts zu ziehen. Sollten alle Entwicklungsmarker auf Stufe 0 stehen, wird dieser Effekt ignoriert. Der betroffene Spieler entscheidet, welchen Marker er reduziert.

PERMANENTE EFFEKTE



Einige Verbesserte Technologien, die auf den Aktivierungsfeldern mit dem Unendlichkeitsymbol markiert sind, erzeugen einen permanenten Effekt (Effekte, die bis zum Ende des Spiels wirken), sobald sie einmal aktiviert wurden.

Einige dieser permanenten Effekte erzeugen einen Effekt zu Beginn des Zuges .

WICHTIG: Während eines Resets müssen Würfel, die sich auf Verbesserten Technologien mit permanenten Effekten befinden, nicht in den Beutel zurückgeworfen werden.



DIE FRAKTIONEN

DAS SCHARLACHROTE HERZOGTUM

Es gab nur einen militärisch bedeutenden Außenposten Hyperboreas, der von der magischen Apokalypse, die das Hauptland zerstörte, verschont wurde: Redpost. Zunächst war Redpost ein Zufluchtsort für die Überlebenden der Katastrophe. Aber bald schon gab es Spannungen zwischen den Soldaten und den zivilen Flüchtlingen, die sich schnell zu Unruhen ausweiteten und letztendlich zu Anarchie führten. Es entwickelte sich eine Gesellschaft, in der nur die Starken überlebten. Dieser Zustand dauerte an, bis Herzog Khoris alle anderen Anführer der rivalisierenden Banden im Zweikampf besiegte und sein Herzogtum mit einigen wenigen, einfachen Regeln festigte: Alle drei Jahre soll das „Turnier des Herzogs“ auf Redposts Versammlungsplatz stattfinden. Der Sieger des Turniers wird neuer Herzog und Träger des Roten Umhangs, dem Symbol von Macht und Adel. Seine Herrschaft dauert bis zum nächsten Turnier und jeder im Herzogtum muss seinen (oder ihren) Befehlen gehorchen – oder sein Leben ist verwirkt. Später wurde zu diesem Zweck eine Arena errichtet – und ja, es gab auch die eine oder andere Siegerin ... Dieses so einfache wie brutale System erwies sich als äußerst effektiv und die Krieger mit den scharlachroten Umhängen (denn der rote ist dem Herzog vorbehalten) sind eine militärische Macht, die man nicht unterschätzen darf. Allerdings strebt nicht jeder Einwohner des Herzogtums nach der

Herrscherwürde, weswegen es auch im Scharlachroten Herzogtum Kaufleute, Bauern, Wissenschaftler und Baumeister gibt.

DAS SMARAGDENE KÖNIGREICH

Als die magische Apokalypse über Hyperborea hereinbrach, waren ein paar Dutzend Forscher und Arbeiter gerade damit beschäftigt, in einem riesigen unerforschten Wald einen Außenposten zu errichten. Auf sich allein gestellt und ohne Verbindung zu den Überresten der untergegangenen Zivilisation, lernten die Überlebenden, im Einklang mit der Natur zu leben, zu jagen und von dem zu leben, was der Wald ihnen bot. Bevölkerungsmäßig ist das Königreich, zusammen mit der Himmlischen Herrschaft, die kleinste der sechs Fraktionen. Auch ist es, formal betrachtet, gar kein „Königreich“, auch wenn ihre Angehörigen es als solches bezeichnen. Denn der „Smaragdene König“ ist der Geist des Waldes, dem sie huldigen und nachfolgen. Die politischen Entscheidungen werden von einem Ältestenrat getroffen, von dem gesagt wird, er wäre direkt und untrennbar mit der Seele des Waldes verbunden. Die Einwohner des Königreichs sind hervorragende Spurenleser und unübertroffene Bogenschützen. Es ist unmöglich, gegen ihren Willen ihren Wald zu betreten und Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Wer es wagt, einen Fuß in ihr Gebiet zu setzen, wird unweigerlich bemerkt und aufgespürt – und schon so mancher hat sein Leben in einem Hagel aus smaragdgrün befiederten Pfeilen ausgehaucht, bevor er auch nur wusste, wie ihm geschah.



DAS VIOLETTE MatriARCHAT

Über die Entstehung des Violetten Matriarchats ist nur wenig bekannt. Man kann nur vermuten, dass die wenigen Überlebenden in der Zeit nach dem todbringenden Unheil erkannten, dass die Menschheit vor der kompletten Auslöschung stand und das Leben als solches heilig sei. So erhielt der Kult der Lebensgöttin rasenden Zuwachs, er breitete sich aus und fand mehr und immer noch mehr Anhänger. Da nur Frauen in der Lage sind, Leben zu schenken, wurden sie hoch angesehen und verehrt – und vielleicht ist aus dieser fanatischen Ehrerbietung schließlich das Matriarchat entstanden. Sicher ist hingegen, dass das Violette Matriarchat eine Macht ist, mit der man rechnen muss. Sie sind den anderen Fraktionen nicht nur zahlenmäßig weit überlegen. Die Violetten sind Meister der Landwirtschaft, des Handwerks – und des Kampfes. Und ihre Fähigkeiten der magischen Heilung und Reproduktion lassen jede Auseinandersetzung mit ihnen in einen Abnutzungskrieg münden, den man gegen die Violetten kaum gewinnen kann. Ganz egal, wie viele violette Axtkämpfer die scharlachroten Mäntel, die Schwerter der Korallenritter oder die Blitze der Himmlischen Herrschaft niedermachen, für jeden Gefallenen stehen nur wenige Augenblicke später zwei neue Violette bereit.



DIE GOLDENE BARONIE

Die meisten Gebiete außerhalb von Hyperborea sind Wüste. Das machte das Überleben für die wenigen Hyperboreaner außerhalb der Barriere ziemlich schwierig. Jedweder Rohstoff war Mangelware – angefangen bei Nahrung und Wasser. Daher schlossen sich viele Menschen zu kleinen nomadischen Gemeinschaften zusammen und konzentrierten sich auf ihre Handels- und Kampffähigkeiten. Letzteres in erster Linie zur Selbstverteidigung, aber es gab auch Nomadengruppen, die sich auf Überfälle und Plünderungen verlegten. Wahrscheinlich wäre es für immer das Schicksal der nomadischen Stämme gewesen, als ansonsten bedeutungslose Puffer zwischen den anderen fünf Fraktionen zu fungieren, gäbe es da nicht Baron Thannis: Ein unglaublich erfahrener Diplomat, hervorragender Kämpfer und der geborene Anführer. Vor einigen Jahren gelang es ihm, die Stämme unter seinem Banner und seiner glänzenden, goldenen Rüstung zu vereinen. Seitdem sind Reichtum und Macht der Baronie dermaßen gewachsen, dass es nicht falsch wäre, zu behaupten, sie wäre die einflussreichste und bedeutendste der sechs Fraktionen. Ohne die Bemühungen der Diplomaten der Baronie wären die schwelenden Konflikte und allgegenwärtigen Spannungen zwischen den Fraktionen schon längst in offene Auseinandersetzungen gemündet.



DER KORALLEN-THRON



Die alte hyperboreanische Gesellschaft war ein striktes Klassensystem, in dem mächtige Zauberer die vorherrschende Klasse stellten. Ansehen und Reichtum wurden fast ausschließlich über die Herkunft bestimmt, Aufstiegschancen gab es (in geringem Maße) nur für diejenigen, die sich durch besondere magische Fähigkeiten oder Kenntnisse auszeichnen konnten. Aber nicht alle waren hiermit einverstanden. Ein paar Leute waren der Ansicht, dass alle Menschen mit den gleichen Rechten geboren seien und die gleichen Chancen haben sollten, und dass jeder im gleichen Maße an den Errungenschaften der Gemeinschaft teilhaben sollte. Diese Leute hatten sich den Namen „Das Korallenvolk“ gegeben, da Korallen ihre Stärke aus der Verbundenheit und Abhängigkeit miteinander ziehen, ohne dass sie Könige oder Zauberer bräuchten, um über ihresgleichen zu herrschen. Damals waren sie eine verfolgte Minderheit, deren Ansichten und Träume ohne jede Chance waren, jemals real zu werden. Aber einige der „Korallisten“ überlebten die Katastrophe: Sie sammelten sich und begannen, eine Gesellschaft gemäß ihrer Prinzipien aufzubauen. Diese heißt heute „Der Korallen-Thron“, benannt nach dem Buch, das einst die Ideen des Korallismus lehrte. Aber auch wenn theoretisch alle Korallisten, vor dem Gesetz gleich sind, so haben in der Praxis die Korallenritter, der militärische Arm der Korallisten, einen höheren Einfluss und Status als die übrigen Korallisten. Die Korallenritter sind Missionare, unterwegs, um Außenstehende zu ihren Ansichten und Lehren zu bekehren. Hierbei sind sie nicht zimperlich, ihre Mittel sind Propaganda und Proselytismus, vor allem aber Feuer und Schwert.

DIE HIMMLISCHE HERRSCHAFT

Hier herrschen Wissenschaftler und Zauberer, auf der Suche nach dem verlorenen Wissen Hyperboreas. Die abgeschiedene Himmlische Herrschaft stellt zahlenmäßig die geringste Bevölkerung der sechs Fraktionen, doch was ihnen an Menschen fehlt, machen sie mit der Kraft ihrer Technik-Zauberei wett. Im Kampf sind sie in der Lage, verschiedenste Naturgewalten zu entfesseln und zu bändigen. Sie sind immer auf der Jagd nach verborgenem Wissen und nach neuen Technologien. Lässt man sie hier noch eine Weile in Ruhe forschen, könnten sie sich schon bald aufgrund überlegener Technologie zu einer unauffhaltsamen Supermacht entwickeln. Sie haben tatsächlich einen Himmlischen Herrscher, doch ist dies ein Amt, das alle vier Jahre durch Wahlen neu besetzt wird. Die Wahl fällt hier für gewöhnlich auf einen der weisesten und gelehrtesten Himmlischen, aber nachdem sich dieser vier Jahre lang Tag für Tag auf die Regierungsgeschäfte konzentrieren musste, gibt es bei den nächsten Wahlen meist einen Kandidaten, der den Herrscher in dieser Zeitspanne durch wissenschaftliche Taten überflügelt hat. So geschieht es selten, dass ein Himmlischer länger als vier Jahre an der Macht ist.



CREDITS

SPIELENWICKLUNG: Andrea Chiarvesio und Pierluca Zizzi

WEITERENTWICKLUNG: Maurizio Vergendo

REDAKTION UND LEKTORAT: Massimo Bianchini

GRAFIK: Alessandro Rossi

REGELLYOUT: Mario Brunelli

TITELILLUSTRATION: Federico Musetti

ILLUSTRATION SPIELELEMENTE: Miguel Coimbra (Karten), Fabio Gorla (Fraktionen), Roberto Pitturru (Felder) und Giacomo Tappainer (Konzeption)

DESIGN SPIELFIGUREN: Lorenzo Giusti (www.greebo.it)

ART DIRECTION: Massimo Bianchini

PROJEKTMANAGER: Luca Cattini

AUSFÜHRENDE PRODUZENTEN: Massimo Bianchini, Luca Cattini, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Massimo Tolazzi und Maurizio Vergendo

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Daniel Stanke und Sebastian Rapp

REDAKTION UND LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE: Sebastian Rapp

SPIELTESTS UND UNTERSTÜTZUNG: Isabella Fattori, Pierluigi "Pigi" Guarini, Alex Rizzato, Michele Ciani, Roberto Pestrin, Giovanni Bernardis, Mattia Pellegrini, Boucha Miani, Mattia De Colle, Hjalmar Hach und Francesco Zan.

SPIELTESTER: Katuscia Adami, Mauro Adriano, Maurizio Belluardo, Mirko Bindinelli, Luca "Ash" Bobbio, Fabio Boero, Nestor Borgo, Antonio Borrelli, Nicola Calisi, Danilo Callegari, Davide Capraro, Michael Cepile, Pietro Cremona, Massimo Cressano, Lorenzo Cudicio, il Cuoco, Paolo D'Andreis, Ivano D'Aronco, Mattia Davolio, Jacopo De Luca, Emanuele Degano, Alessio Elpi, Carlo Feragotto, Federico Fieni, Dennis Floreano, Alessandro Gariup, Cinzia Gasperini, Alessandro Gelosini, Luca Gelosini, Giampiero Giacomini, Gianco, Danilo Guasco, Andrea Incerti, Angela Lavarini, Roberto Lega, Marco Legato, Andrea Ligabue, Alessandro Luciani, Luca Malaguti, Luca Marinatto, Alan Mattiassi, Giovanni Michelotti, Mattia Michelotti, Andrea "Mix" Missana, Paola Mogliotti, Francesco Mondini, Marco "Morsac", Giancarlo Nicolò, Sonia Palumbo, Barbara Parutto, Mario Pascoli, Fabio Pavarotti, Chiara Pezzi, Dario Pinese, Marco Pizzolini, Barbara Polidori, Alessandro Prete, Pietro Quadrelli, Andrea Ratti, Ale Ro', Roberto Rua, Paolo Ruffo, Mario Sacchi, Mariano Sacco, Massimo Salvador, Fiorenzo Sartore, Alessandro Seren Rosso, Sirio Smeriglio, Federica Tinelli, Fabio Tiraboschi, Francesco Tomiato, Alessandro Tonon, Christian Varini, Denise Venanzetti, Stefano Venturini, Jacopo Vuga, Daniel Willis, Manlio Zaninotti, Christian Zoli, Giampiero Zorzi, Gabriele Zuttion, all the guys from Quarta Dimensione of Udine, and last but not least the guys from Bari: Daniele Monterisi, Garzone, Fabio Giannace, Danilo Laterza, Robba Pasqua und Vincenzo Chieppa.



Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY



Yemaia s.r.l.
Via Giulio e Corrado Venini, 42
20129 Milano (MI) - ITALY