

SID MEIER'S

CIVILIZATION

DAS BRETTSPIEL



RUHM UND REICHTUM™
ERWEITERUNG
SPIELREGELN

ERWEITERUNGSÜBERSICHT

Mit der Erweiterung *Ruhm und Reichtum* für *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* können die Spieler ihre Hauptstädte zu Metropolen ausbauen, bestimmte Große Persönlichkeiten anwerben und ihre Münzen in diverse Vorhaben investieren. Außerdem enthält diese Erweiterung alles, was man braucht, um das Spiel mit 5 Spielern zu spielen.

Das neue Spielmaterial aus dieser Erweiterung ist für den ständigen Gebrauch mit dem Grundspiel vorgesehen. Man kann jedoch den Stapel der Großen Persönlichkeiten und den Investitionsstapel nach eigenem Ermessen hinzufügen oder weglassen.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 4 Zivilisationsbögen
- 4 Handelsscheiben
- 4 Wirtschaftsscheiben
- 4 Plastikverbindungen (für die Handels- & Wirtschaftsscheiben)
- 4 Kulturstufenmarker (1 pro Zivilisation)
- 4 Heimat-Spielplanteile (1 pro Zivilisation)
- 7 neutrale Spielplanteile
- 3 Reliktmarker
- 6 Armeefiguren aus Plastik (für den 5. Spieler)
- 2 Pionierfiguren aus Plastik (für den 5. Spieler)
- 1 weiße Pionierfigur aus Plastik für den spanischen Spieler
- 152 kleine Karten, und zwar
 - » 41 Karten für den 5. Spieler (1 Aufbau-, 4 Staatsform- und 36 Technologiekarten)
 - » 1 Weltwunderkarte „Angkor Wat“ zum Austausch
 - » 5 Kampf-Übersichtskarten (1 pro Spieler)
 - » 20 neue Technologiekarten (4 pro Spieler)
 - » 10 neue Kulturreigniskarten
 - » 9 neue Weltwunderkarten
 - » 42 Karten für Große Persönlichkeiten
 - » 20 Investitionskarten (4 pro Spieler)

- 9 Weltwundermarker (je 3 Antike, Mittelalter, Moderne)
- 23 Investitionsmarker
- 5 Metropolenmarker (1 pro Spieler)
- 10 neue Hüttenmarker (2 freundliche Barbaren, 1 Weihrauch, 1 Eisen, 1 primitive Kunst, 1 Seide, 1 Spion, 1 Lehrer, 2 Weizen)
- 5 neue Barbarendorfmarker (1 freundliche Arbeiter, 1 primitive Kunst, 1 Spion, 1 Uran, 1 Reichtum)
- 15 Festungs-/Karawanenmarker
- 8 Katastrophenmarker
- 23 Fünf-Punkte-Kulturmarker
- 14 Marker für den 5. Spieler (7 Militärtechnologie-, 3 Stadt-, 4 Rohstoffmarker)
- 1 Übersichtsbogen (für den 5. Spieler)

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS

Im folgenden Abschnitt werden alle Spielkomponenten der Erweiterung *Ruhm und Reichtum* vorgestellt.

NEUE ZIVILISATIONSBÖGEN, HANDELS- SCHEIBEN, WIRTSCHAFTSSCHEIBEN, PLASTIK- VERBINDUNGEN UND KULTURSTUFENMARKER

Dieses Spielmaterial erweitert das Grundspiel um 4 neue Zivilisationen (die Araber, Griechen, Inder und Spanier) und wird wie im Grundspiel zusammengebaut.



NEUE SPIELPLANTEILE UND RELIKTMARKER

Die Erweiterung *Ruhm und Reichtum* enthält 4 neue Heimat-Spielplanteile, deren Zugehörigkeit am Bild des Staatsoberhauptes auf der Rückseite erkennbar ist. Außerdem gibt es 7 neue neutrale Spielplanteile, die zu keiner bestimmten Zivilisation gehören. Auf einigen dieser neutralen Spielplanteile finden sich Felder mit **RELIKTEN** (Näheres dazu auf S. 9). Dafür werden auch die 3 beigefügten Reliktmarker benötigt.



WEISSE PIONIERFIGUR

Die weiße Pionierfigur ist für den spanischen Spieler, gemäß der „Zivilisationsboni der neuen Zivilisationen“ auf S. 6.



„ANGKOR WAT“-KARTE ZUM AUSTAUSCH

Diese Karten ersetzt den „Angkor Wat“ aus älteren Auflagen des Grundspiels. Man tauscht einfach die alte Karte gegen die neue aus.



KAMPF-ÜBERSICHTSKARTEN

Diese Karten dienen der besseren Übersicht in Kampfsituationen. Sie führen die wichtigsten Modifikatoren für Kampfkartenstärke und Kampfbonuspunkte sowie die verschiedenen Beuteoptionen des Siegers auf.



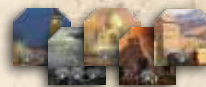
NEUE TECHNOLOGIE- UND KULTUREREIGNISKARTEN

Diese Karten werden den jeweils passenden Stapeln hinzugefügt. Durch sie kommen einige neue Elemente, wie z. B. Metropolen, ins Spiel (Näheres dazu auf S. 10).



NEUE WELTWUNDERKARTEN UND -MARKER

Die neuen Weltwunderkarten kommen in den Weltwunderstapel, die neuen Weltwundermarker werden zu denen aus dem Grundspiel gelegt. Wenn man mit den neuen Weltwundern spielt, muss man den Weltwunderstapel zu Spielbeginn, wie auf S. 5 beschrieben, zusammenstellen.



KARTEN FÜR GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

Mit dem Stapel der Großen Persönlichkeiten können die Spieler ganz bestimmte historische Persönlichkeiten, wie Hannibal, Shakespeare oder Jacques Cousteau anwerben (Näheres dazu auf S. 11).



INVESTITIONSKARTEN UND -MARKER

Diese Karten und Marker werden benutzt, um anzuzeigen, in welches Vorhaben ein Spieler im Verlauf des Spiels investiert hat (Näheres dazu auf S. 13).



METROPOLENMARKER

Diese Marker werden zusammen mit der Technologie *Landwirtschaft* benutzt, um Hauptstädte zu „Metropolen“ auszubauen (Näheres dazu auf S. 10).



NEUE HÜTTEN- UND BARBARENDORFMARKER

Diese Marker werden zu den Hütten- und Barbarendorfmarkern des Grundspiels gelegt. Neue Auswirkungen werden auf S. 8 erklärt.



FESTUNGS-/KARAWANENMARKER

Diese Marker können benutzt werden, um die Verteidigung bzw. Produktion einer Stadt im Austausch gegen Figuren temporär zu erhöhen (Näheres dazu auf S. 8).



NEUE KATASTROPHEN-MARKER

Diese Marker (auf einer Seite Wald, auf der anderen Wasser) werden benutzt, um die Effekte des Kulturereignisses „Flut“ und der Technologie *Ökologie* anzuzeigen.



FÜNF-PUNKTE-KULTURMARKER

Diese Marker werden zu den normalen Kulturmarkern gelegt. Sie sind jeweils 5 Kulturpunkte wert.



SPIELMATERIAL FÜR DEN 5. SPIELER

Mit *Ruhm und Reichtum* kommt ein weiterer Satz Spielmaterial hinzu, der auch Partien zu fünft möglich macht (für den Aufbau einer 5-Spieler-Partie siehe die Aufbauskitze auf S. 6). Dieses Spielmaterial besteht aus einem Kartensatz (Staatsform-, Technologie- und Aufbaukarten), einem Übersichtsbogen, einem Satz Marker (Militärtechnologie-, Stadt- und Rohstoffmarker) sowie einem Satz Spielfiguren (6 Armeen und 2 Pioniere).



RUHM UND REICHTUM ERWEITERUNGS-SYMBOL

Für den Fall, dass Spielmaterial aus *Ruhm und Reichtum* von Spielmaterial aus dem Grundspiels unterschieden werden muss, ist sämtliches Spielmaterial aus der Erweiterung mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



SPIELAUFBAU DER ERWEITERUNG

Vor Aufbau des Grundspiels müssen folgende Schritte durchgeführt werden, um Grundspiel und Erweiterung zusammenzufügen.

1. **Neue Zivilisationen:** Die vier neuen Zivilisationsbögen werden, wie im Regelheft des Grundspiels beschrieben, zusammengebaut und zu den alten Zivilisationsbögen gelegt. Am besten legt man jetzt auch die neuen Kulturstufenmarker zu denen des Grundspiels.
2. **Neue Technologien, Kampf-Übersichtskarten und Metropolenmarker:** Jeder Spieler legt seine vier neuen Technologiekarten auf seinen bestehenden Technologiestapel und einen Metropolenmarker zu seinen Stadtmarkern. Die Kampf-Übersichtskarte wird neben die Aufbaukarte jedes Spielers gelegt.
3. **Neue Spielplanteile, Hütten-, Barbarendorf- und Reliktmarker:** Die neuen Heimat-Spielplanteile werden zu denen des Grundspiels gelegt, die neutralen Spielplanteile mit denen des Grundspiels vermischt. Dann werden die neuen Hütten- und Barbarendorfmarker zu denen des Grundspiels gelegt. Reliktmarker legt man am besten auch zu den Hütten- und Barbarendorfmarkern, da sie ebenfalls bei der Erkundung des Spielplans zum Einsatz kommen.
4. **Neue Weltwunder und Kulturereignisse:** Die neuen Weltwunder- und Kulturereigniskarten werden in die jeweils passenden Stapel gemischt. Nicht vergessen: Der Weltwunderstapel muss vor jeder Partie neu zusammengestellt werden, wie nebenstehend beschrieben.
5. **Karten zum Austausch:** Die alte „Angkor Wat“-Karte wird aus dem Grundspiel entfernt und durch die neue Karte aus der Erweiterung ersetzt.
6. **Spielmaterial für den 5. Spieler:** Die Plastikfiguren, Karten und Marker für den 5. Spieler werden zusammen sortiert und bei Bedarf bereit gelegt. Eine Aufbauskitze für den Spielplan in einer 5-Spieler-Partie findet sich auf S. 6.
7. **Stapel der Großen Persönlichkeiten:** Wenn mit dem Stapel der Großen Persönlichkeiten gespielt wird, gelten die Regeln auf S. 11. Anderenfalls wird der Stapel in die Spielschachtel zurückgelegt.
8. **Investitionen:** Wenn mit Investitionen gespielt wird, gelten die Regeln auf S. 13. Anderenfalls werden die Investitionskarten und -marker in die Spielschachtel zurückgelegt.

ZUSAMMENSTELLUNG DES WELTWUNDERSTAPELS

Da die Anzahl der Weltwunder gestiegen ist, muss der Weltwunderstapel in Schritt 3 des allgemeinen Spielaufbaus etwas anderes zusammengestellt werden. Dafür sind folgende Schritte notwendig:

1. Die modernen Weltwunder werden gemischt. Dann werden vier davon verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die übrigen legt man zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen.
2. Dieser Vorgang wird für die mittelalterlichen Weltwunder wiederholt, d. h. auf die modernen Weltwunder von Schritt 1 kommen vier mittelalterliche.
3. Zuletzt wird der Vorgang für die antiken Weltwunder wiederholt, d. h. auf die mittelalterlichen Weltwunder kommen 4 antike.

Nachdem der Weltwunderstapel zusammengestellt wurde, erhält Ägypten (sofern es teilnimmt) die oberste Karte des Stapels. Dann werden die vier obersten Karten offen auf die Weltwunder-Marktplätze gelegt.

NEUE BEGRIFFE

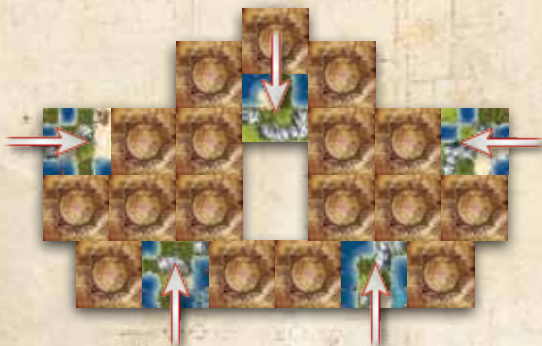
Die Erweiterung *Ruhm und Reichtum* führt zwei neue Begriffe ein.

BASISGEBÄUDE: Ein Gebäude ohne Verbesserung. Ein Kornspeicher ist z. B. ein Basisgebäude, ein Aquädukt hingegen nicht.

IMMUN GEGEN ANARCHIE: Ein Spieler, der immun gegen Anarchie ist, muss seine Staatsform niemals in Anarchie ändern. Auch Kulturereignisse können ihn nicht dazu zwingen. Außerdem kann er direkt zu einer neuen Staatsform wechseln, auch wenn er diese nicht im vorherigen Spielzug erforscht hat.

AUFBAU EINER 5-SPIELER-PARTIE

Wie im Grundspiel zeigen die Pfeile die Ausrichtung der Spielplanteile an. Das Loch in der Mitte kann nicht verschoben werden. Es zählt als benachbart zum inneren Rand des Spielplans, nicht zum äußeren (d. h. die Große Persönlichkeit Galileo kann keine Figuren neben das Loch bewegen).



ZIVILISATIONSBONI DER NEUEN ZIVILISATIONEN

Im Folgenden werden die Boni zusammengefasst, die jede neue Zivilisation bei Spielbeginn erhält.

ARABIEN

Arabien erhält von jeder Rohstoffart auf dem Markt jeweils einen Rohstoffmarker. Es beginnt das Spiel also mit 1 Weihrauch, 1 Eisen, 1 Seide und 1 Weizen. Außerdem beginnt Arabiens Artillerie dank seiner Technologie *Mathematik* mit einer Militärtechnologie von Rang 2.

GRIECHENLAND

Griechenland hat zu Spielbeginn die Staatsform **Demokratie** statt **Despotismus**. Außerdem beginnt Griechenlands Infanterie dank seiner Technologie *Demokratie* mit einer Militärtechnologie von Rang 2.

INDIEN

Indien beginnt das Spiel mit einer Metropole anstatt einer Hauptstadt. Die Metropole nimmt zwei der vier zentralen Felder auf Indiens Heimat-Spielplanteil ein und kann nicht diagonal platziert werden. Die Vorteile einer Metropole werden auf S. 10 beschrieben.

SPANIEN

Spanien erhält zusätzlich zu seinen Pionierfiguren die weiße Pionierfigur. Wenn die Figuren auf den Spielplan gesetzt werden, setzt Spanien auch seine weiße Figur. Ebenso wie bei Russland erhöht dies die maximale Anzahl an Figuren, die Spanien zur selben Zeit auf dem Spielplan haben kann. Im Gegensatz zu Russland beträgt Spaniens Figurenlimit jedoch 2, d. h. Spanien kann zu Spielbeginn nicht alle drei Figuren auf dasselbe Feld setzen.

HINWEIS ZU AMERIKA

Wenn mit dem Stapel der Großen Persönlichkeiten gespielt wird (wie auf S. 11 beschrieben), zieht Amerika bei Spielbeginn eine Karte vom Stapel der Großen Persönlichkeiten. Dies funktioniert ebenso, wie wenn ein Spieler während des Spiels eine Große Persönlichkeit erhält.

REGELÄNDERUNGEN UND -KLARSTELLUNGEN

Sämtliche Regeln aus diesem Heft überschreiben die Regeln des Grundspiels und sollten immer befolgt werden, wenn mit der Erweiterung *Ruhm und Reichtum* gespielt wird. Werden der Stapel der Großen Persönlichkeiten oder die Investitionen nicht verwendet, können die Regeln bezüglich dieser Spielinhalte ignoriert werden. Der folgende Abschnitt enthält Regelzusätze, welche die Regeln des Grundspiels verändern oder klarstellen.

WELTWUNDER AUF DEM MARKT UNBRAUCHBAR MACHEN

Wenn man mit einer Technologiekarte ein Weltwunder unbrauchbar machen kann, darf man sich auch für eines auf dem Markt entscheiden. In diesem Fall werden Weltwunder und Marker aus dem Markt entfernt und durch ein neues Weltwunder vom Stapel ersetzt (wie oben beschrieben).

BEUTE NACH EINEM KAMPF

Zur Vereinfachung und um zu verhindern, dass Regellücken ausgenutzt werden, wurde das Beutesystem verändert. Die Verluste des unterlegenen Kämpfers bleiben dabei ungefähr gleich.

Wenn der Verlierer eine oder mehr Figuren auf dem Kampffeld hatte: Der Sieger erhält 1 Beutepunkt.

Wenn der Verlierer eine seiner Städte verteidigt hat: Der Sieger erhält 2 Beutepunkte.

Wenn der Verlierer seine Hauptstadt verteidigt hat: Der Sieger gewinnt sofort das Spiel durch einen Militärsieg.

Der Sieger muss seine Beutepunkte sofort ausgeben, um einen Effekt oder mehrere aus den folgenden Listen zu kaufen. Hat er mehrere Beutepunkte gewonnen, kann er so viele Effekte kaufen, wie er sich leisten kann. Er kann auch ein und denselben Effekt mehrmals kaufen. Ein Spieler, der 2 Beutepunkte gewonnen hat, kann beispielsweise einen 2-Beutepunkte-Effekt, zwei verschiedene 1-Beutepunkt-Effekte oder denselben 1-Beutepunkt-Effekt zweimal kaufen.

1-BEUTEPUNKT-EFFEKTE

- Du stiehlt bis zu 3 Handelspunkte von der Handels-scheibe des Verlierers.
- Du stiehlt bis zu 3 Kulturmarker des Verlierers.
- Du stiehlt einen beliebigen Rohstoffmarker des Verlierers (verdeckte Hütten- und Barbarendorfmarker können ebenfalls genommen, aber nicht vorher angeschaut werden).
- Der Verlierer muss einen Münzmarker deiner Wahl ablegen. Investitionsmarker können nicht abgelegt werden.

2-BEUTEPUNKTE-EFFEKTE

- Du erforscht eine der vom Verlierer bereits beherrschten Technologien, ohne dafür bezahlen zu müssen. Du musst dafür einen zulässigen Platz in deiner Technologie-pyramide haben.
- Du stiehlt eine der Kulturereigniskarten des Verlierers. Du darfst dir dessen Karten aber erst anschauen, nachdem du diesen Effekt gekauft hast.
- Du stiehlt einen Münzmarker des Verlierers und legst ihn auf deinen Zivilisationsbogen. Investitionsmarker können nicht gestohlen werden.

SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Sämtliche Regeln aus diesem Heft überschreiben die Regeln des Grundspiels und sollten immer befolgt werden, wenn mit der Erweiterung *Ruhm und Reichtum* gespielt wird. Werden der Stapel der Großen Persönlichkeiten oder die Investitionen nicht verwendet, können die Regeln bezüglich dieser Spielinhalte ignoriert werden. In diesem Abschnitt geht es um das neue Spielmaterial und neue Spielregeln für die Erweiterung *Ruhm und Reichtum*.


NEUE HÜTTEN- UND BARBARENDÖRFER

Hütten- und Barbarendörfer sorgen in dieser Erweiterung mit neuen Auswirkungen für eine größere Vielfalt. Es gibt folgende neue Auswirkungen:



Freundliche Barbaren: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann darfst du entweder eine freigeschaltete Einheit kostenlos bauen und sie zu deinem stehenden Heer hinzufügen oder eine Figur kostenlos bauen und sie auf das Feld setzen, wo du diesen Marker gefunden hast (beachte dabei dein Figurenlimit!).



Freundliche Arbeiter: Diesen Marker kannst du in der Städteverwaltungsphase aufdecken und ablegen, damit eine deiner Städte in dieser Runde 4  zusätzlich erwirtschaftet.



Primitive Kunst: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann erhältst du 3 oder 6 Kulturpunkte, je nach aufgedruckter Zahl.



Lehrer: Behalte diesen Marker. Bei Rundenbeginn kannst du ihn aufdecken und ablegen, um eine Technologie der Stufe 1 kostenlos zu erforschen.



Reichtum: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann erhältst du 1 Münzmarker auf deinen Zivilisationsbogen.

EINHEITEN AUFLÖSEN, STÄDTE ZU FESTUNGEN AUSBAUEN UND KARAWANEN ENTSENDEN


In dieser Erweiterung kann man eigene Armeen und Pioniere freiwillig vom Spielplan entfernen. Dies wird als Auflösen der Einheit bezeichnet. Um eine Einheit aufzulösen, muss man die Figur zunächst in das Stadtzentrum einer eigenen Stadt bewegen. Dann wird sie vom Spielplan entfernt. Die Auflösung einer Figur ist stets freiwillig - Figuren können immer noch über eigene Stadtzentren ziehen, solange sie ihre Bewegung dort nicht beenden. Wenn eine Figur in einer Stadt aufgelöst wird, erhält der Besitzer der Figur einen Vorteil: Er kann die Stadt entweder zu einer Festung ausbauen oder eine Karawane dorthin entsenden, je nachdem ob eine Armee oder ein Pionier aufgelöst wurde.

STÄDTE ZU FESTUNGEN AUSBAUEN

Wenn ein Spieler eine Armee auflöst, kann er die Stadt, in der die Armee aufgelöst wurde, zu einer Festung ausbauen. Dafür nimmt er einen Festungs-/Karawanenmarker und legt ihn mit der Festungsseite nach oben auf das Stadtzentrum. Ein Festungsmarker zeigt an, dass die Verteidigung der Stadt temporär erhöht wurde. Verteidigt ein Spieler eine Stadt mit Festungsmarker, erhält er einen zusätzlichen Kampfbonus von +2.

Nachdem eine Stadt mit Festungsmarker erfolgreich im Kampf verteidigt wurde, wird der Festungsmarker abgelegt (war die Verteidigung nicht erfolgreich, wird die Stadt selbstverständlich zerstört). Auf jeder Stadt kann maximal immer nur ein Festungs- oder Karawanenmarker liegen.

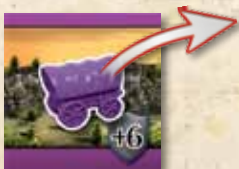
KARAWANEN

Wenn ein Spieler einen Pionier entlässt, kann er in die Stadt, in welcher der Pionier aufgelöst wurde, eine Karawane entsenden. Dafür nimmt er einen Festungs-/Karawanenmarker und legt ihn mit der Karawanenseite nach oben auf das Stadtzentrum. Ein Karawanenmarker zeigt an, dass die Produktivität der Stadt temporär erhöht wurde. Wählt ein Spieler in einer Stadt mit Karawanenmarker die Aktion Produzieren, kann er den Karawanenmarker ablegen, damit die Stadt in dieser Runde 2  zusätzlich erwirtschaftet.

Auf jeder Stadt kann gleichzeitig maximal ein Festungs- oder Karawanenmarker liegen.

ENTSENDEN EINER KARAWANE

Der violette Spieler entlässt im Stadtzentrum eine Pionierfigur.



Dann legt er einen Karawanenmarker auf das Stadtzentrum.



RELIKTE

Drei der neutralen Spielplanteile aus dieser Erweiterung verfügen über ein Spezialfeld, ein sogenanntes Relikt, d. h. Ruinen oder andere Überreste einer versunkenen Zivilisation. Wenn ein Spielplanteil mit einem Relikt entdeckt wird, legt man den passenden Reliktmarker auf das entsprechende Feld. Solange der Reliktmarker dort liegt, kann auf dem Feld weder gebaut werden, noch kann es durch irgendwelche Kultureffekte, Technologien oder andere Spieleffekte (wie z. B. „Abholzung“) verändert werden. Solange der Reliktmarker auf dem Feld liegt, können außerdem keinerlei Städte auf benachbarten Feldern errichtet werden und Pioniere können das Feld nur dann betreten, wenn sie von mindestens einer Armee begleitet werden (das gilt auch für Pioniere von Spielern mit der Staatsform **Republik**).

Wenn mindestens eine Armeefigur ihre Bewegung auf einem Reliktfeld beendet, erhält deren Besitzer den Reliktmarker. Dieser verleiht ihm eine einmalig einsetzbare Spezialfähigkeit (siehe unten). Sobald der Reliktmarker vom Spielplan genommen wurde, kann das Feld wieder normal bebaut und verändert werden.

ATLANTIS

Der Spieler mit dem Reliktmarker „Atlantis“ erforscht zu Beginn der nächsten Runde kostenlos eine Technologie seiner Wahl. Er muss dafür einen zulässigen Platz in seiner Technologiepyramide haben. Atlantis zählt als Wasserfeld.



DIE SCHULE DES KONFUZIUS

Der Spieler mit dem Reliktmarker „Die Schule des Konfuzius“ erhält sofort 2 Große Persönlichkeiten. Die Schule des Konfuzius zählt als Gebirgsfeld.



Hinweis: Wenn der griechische Spieler diesen Reliktmarker erhält, zieht er erst zwei Große Persönlichkeiten und wählt eine aus. Danach zieht er nochmals zwei und wählt eine aus.

DIE SIEBEN GOLDENEN STÄDTE

Der Spieler mit dem Reliktmarker „Die Sieben Goldenen Städte“ investiert zu Beginn der nächsten Runde kostenlos 2 Münzmarker (d. h. er erhält 2 Investitionsmarker, verliert dafür aber keine Münzmarker). Die Sieben Goldenen Städte zählen als Waldfeld.



METROPOLEN

Die Technologie *Landwirtschaft*, die mit dieser Erweiterung neu hinzukommt, erlaubt es den Spielern, ihre Hauptstädte zu Metropolen auszubauen. Eine Metropole ist größer als eine normale Stadt und bringt folgende Vorteile:

- Die Randbezirke einer Metropole erstrecken sich über 2 weitere Felder.
- Wenn eine Metropole sich den Künsten widmet, generiert sie 2 Kulturpunkte anstatt 1.
- Verteidigt ein Spieler seine Metropole, erhält er einen zusätzlichen Kampfbonus von +2.
- Eine Metropole kann sich auch teilweise auf Wasserfeldern befinden. Diese Felder zählen für Bewegungszwecke nicht mehr als Wasser, wodurch die Metropole als provisorische Brücke fungiert.

Die beiden Felder, auf denen der Metropolenmarker liegt, gelten als Stadtzentrum, alle 10 benachbarten Felder als Randbezirke (alle Felder, auf die in der Abbildung unten ein Pfeil zeigt).

RANDBEZIRKE EINER METROPOLE

Eine Metropole hat 10 Felder in ihren Randbezirken anstatt der üblichen 8.



AUSBAU EINER HAUPTSTADT ZUR METROPOLE

Wenn ein Spieler die Technologie *Landwirtschaft* erforscht, wird seine Hauptstadt sofort zur Metropole (wenn möglich). Dafür entfernt der Spieler seinen Hauptstadtmarker vom Spielplan und ersetzt ihn durch einen Metropolenmarker unter Beachtung folgender Regeln:

- Der Metropolenmarker muss auf demselben Feld liegen, auf dem zuvor der Hauptstadtmarker lag. Zudem liegt er auf einem nicht diagonal benachbarten Feld (dem sog. **ERWEITERTEN FELD**).
- Auf dem erweiterten Feld dürfen keine gegnerischen Figuren stehen.
- Wenn auf dem erweiterten Feld eigene Figuren stehen, müssen diese sofort auf ein benachbartes Feld bewegt werden, auf dem sie ihre Bewegung regulär beenden können.
- Wenn auf dem erweiterten Feld ein Weltwunder, eine Große Persönlichkeit oder ein Gebäude steht, so wird diese(s) ersetzt (wie in den Regeln des Grundspiels erläutert).
- Das erweiterte Feld kann auch ein Wasserfeld sein. In diesem Fall gilt das Feld für Bewegungszwecke nicht mehr als Wasserfeld.
- Die neuen Randbezirke der Metropole dürfen sich nicht mit den Randbezirken einer anderen Stadt überlappen. Außerdem dürfen die Randbezirke der Metropole nicht über den Spielplanrand hinaus- oder in unerforschtes Territorium hineinragen.

Wenn *Landwirtschaft* erforscht wurde und die Hauptstadt zur Metropole ausgebaut werden kann, muss das auch geschehen. Kann sie jedoch in dieser Runde nicht zur Metropole ausgebaut werden, wird bei jedem folgenden Rundenbeginn neu überprüft, ob sie ausgebaut werden kann. Sobald es möglich ist, muss die Hauptstadt zur Metropole ausgebaut werden.

BEISPIEL: AUSBAU EINER HAUPTSTADT ZUR METROPOLE

Der violette Spieler möchte seine Hauptstadt zur Metropole ausbauen. Die Felder A und B sind als erweiterte Felder zulässig, Felder C und D hingegen nicht. Feld C ist ausgeschlossen, weil die Randbezirke über den Spielplanrand hinausragen würden. Feld D ist unzulässig, da es eine gegnerische Figur enthält.



Der violette Spieler entscheidet sich für Feld B. Dabei ersetzt er den Hafen (und legt ihn gemäß den Grundspielregeln zurück auf den Markt). Dann entfernt er seinen Hauptstadtmarker und ersetzt ihn durch einen Metropolenmarker.



STAPEL DER GROSSEN PERSÖNLICHKEITEN

Mit dieser Erweiterung kommt der Stapel der Großen Persönlichkeiten hinzu. Dieser Kartenstapel macht den Kultursieg zu einer attraktiveren Gewinnstrategie und erlaubt es den Spielern, bestimmte historische Persönlichkeiten anzuwerben. Vor Spielbeginn müssen sich alle Spieler darauf einigen, ob sie den Stapel der Großen Persönlichkeiten verwenden wollen oder nicht.

AUFBAU

In Schritt 6 des allgemeinen Spielaufbaus werden die Marker für Große Persönlichkeiten nicht verdeckt gemischt, sondern offen nach Typen sortiert. Insgesamt gibt es 6 verschiedene Typen von Großen Persönlichkeiten: Künstler, Ingenieure, Generäle, Humanisten, Industrielle und Wissenschaftler.

Nachdem alle Marker sortiert wurden, wird der Stapel der Großen Persönlichkeiten gemischt und verdeckt neben die Marker gelegt.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN ERHALTEN

Wenn ein Spieler eine Große Persönlichkeit erhält, zieht er eine Karte vom Stapel der Großen Persönlichkeiten, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Auf der Karte steht, um welche Große Persönlichkeit es sich handelt, und der Spieler nimmt einen Marker, der zu dem **Bild** auf der Karte passt. (Die Marker für Künstler, Ingenieure, Generäle, Humanisten und Wissenschaftler gehören zu Karten desselben Typs. Marker für Industrielle gehören zu Karten des Typs „Großer Händler oder Entdecker“). Der Marker der Großen Persönlichkeit kann wie gewohnt auf den Spielplan gesetzt oder in der Reserve gehalten werden und verhält sich auch sonst wie im Grundspiel. Bis zur ihrer Benutzung bleibt die Karte der Großen Persönlichkeit geheim und **verdeckt**.

KARTE EINER GROSSEN PERSÖNLICHKEIT

- A. Bild
- B. Name
- C. Zitat
- D. Effekt
- E. Typ



Wenn keine Marker des auf der Karte angegebenen Typs mehr verfügbar sind, wird die Karte offen unter den Stapel der Großen Persönlichkeiten gelegt und es werden so lange neue Karten gezogen, bis der Spieler eine Karte mit verfügbarem Marker gezogen hat. Sind alle Marker für Große Persönlichkeiten bereits vergeben, erhält er keine Große Persönlichkeit.

Beispiel: Rom erhält eine Große Persönlichkeit und zieht eine Karte vom Stapel der Großen Persönlichkeiten. Es handelt sich um „Archimedes“, einen Großen Wissenschaftler. Da jedoch alle Marker für Wissenschaftler bereits vergeben sind, legt der Spieler „Archimedes“ offen unter den Stapel zurück und zieht erneut. Dieses Mal erhält er „Jim Henson“, einen Großen Humanisten. Da noch zwei Marker für Humanisten übrig sind, nimmt der römische Spieler einen davon und legt die Karte „Jim Henson“ verdeckt neben seinen Zivilisationsbogen.

Hinweis: Wenn Griechenland eine Große Persönlichkeit erhält, darf der griechische Spieler so lange ziehen, bis er zwei verfügbare Große Persönlichkeiten zur Auswahl hat.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist oder eine offene Karte zum Vorschein kommt, wird der Stapel umgedreht und neu gemischt.

FÄHIGKEITEN DER GROSSEN PERSÖNLICHKEITEN

Die auf den Karten der Großen Persönlichkeiten angegebenen Fähigkeiten ähneln denen von Weltwundern, sind jedoch in der Regel schwächer und können oft nur einmal benutzt werden. Auf jeder Karte steht genau, wann sie eingesetzt werden kann. Um die Fähigkeit einer Großen Persönlichkeit zu benutzen, deckt man die entsprechende Karte auf, zeigt sie den anderen Spielern und handelt dann die Fähigkeit ab. Wenn die Karte dafür abgelegt werden muss, wird sie offen unter den Stapel der Großen Persönlichkeiten gelegt. Anderenfalls bleibt sie offen vor ihrem Besitzer liegen.

Hinweis: Fähigkeiten von Großen Persönlichkeiten können nur genutzt werden, solange man mindestens einen Marker des entsprechenden Typs auf dem Spielplan hat. Um beispielsweise die Fähigkeit von „William Shakespeare“ nutzen zu können, muss man mindestens einen Künstler-Marker auf dem Spielplan haben.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN ELIMINIEREN

Wenn ein Marker für Große Persönlichkeiten eliminiert wird (in der Regel durch ein Kulturereignis oder die Zerstörung einer Stadt), muss der Besitzer überprüfen, ob er zu viele Karten für Große Persönlichkeiten dieses Typs hat. Für jeden Marker, den ein Spieler besitzt, (egal, ob auf dem Spielplan oder in der Reserve) darf er nur eine entsprechende Karte (offen oder verdeckt) haben. Ein Spieler mit zwei Markern für Künstler darf also nicht mehr als zwei Karten mit Großen Künstlern haben. Hat er zu viele Karten eines Typs, muss er zufällig ausgewählte Karten (eine nach der anderen) abwerfen, bis er nicht mehr zu viele hat.

Beispiel: Rom hat zwei Marker für Künstler auf dem Spielplan und besitzt „William Shakespeare“ (offen) und „Jerry Garcia“ (verdeckt). Ägypten spielt ein Kulturereignis aus, welches einen von Roms Künstler-Markern eliminiert. Nun hat Rom eine Karte mit einem Großen Künstler zu viel. Der römische Spieler muss also eine Karte zufällig auswählen (in diesem Fall erwischt es „Jerry Garcia“) und diese offen unter den Stapel der Großen Persönlichkeiten legen.

INVESTITIONSTAPEL

Ein weiteres neues Spielelement dieser Erweiterung ist der Investitionsstapel. Durch ihn wird der Wirtschaftssieg enger mit den anderen Siegmöglichkeiten verzahnt, da die Spieler ihre Münzen nun in verschiedene Vorhaben investieren können. Vor Spielbeginn müssen sich alle Spieler darauf einigen, ob sie den Investitionsstapel verwenden wollen oder nicht.

Hinweis: Wenn die Araber am Spiel teilnehmen, muss der Investitionsstapel verwendet werden, da eine ihrer Zivilisationsfähigkeiten auf ihm beruht.

AUFBAU

In Schritt 2 des allgemeinen Spielaufbaus erhält jeder Spieler einen aus 4 Investitionskarten bestehenden Stapel.

MÜNZEN INVESTIEREN

Pro Runde kann jeder Spieler eine (nicht mehr!) Münze investieren. Münzen werden bei Rundenbeginn investiert. Ausschließlich **Münzmarker** können investiert werden. Aufgedruckte Münzen auf dem Spielplan, Technologiekarten oder Gebäuden können nicht investiert werden. Um eine Münze zu investieren, legt man einen Münzmarker ab (man hat danach also einen Münzmarker weniger) und erhält dafür einen Investitionsmarker.

Diesen legt man auf eine beliebige Investitionskarte, die offen und für alle Spieler sichtbar ausgelegt wird. Immer wenn man eine neue Investition tätigt, kann man den neu gewonnenen Investitionsmarker entweder auf eine neue Investitionskarte legen oder auf eine, auf der bereits Investitionsmarker liegen.

Investitionsmarker zählen nicht zu den 15 Münzmarkern, die für einen Wirtschaftssieg benötigt werden. Sie können jedoch auch nicht von anderen Spielern gestohlen oder abgelegt werden.

INVESTITIONSFÄHIGKEITEN

Wenn ein Investitionsmarker auf eine Investitionskarte gelegt wird, überprüft man, ob dies eine Fähigkeit aktiviert. Eine Investitionsfähigkeit wird aktiv, wenn die Gesamtzahl der Investitionsmarker auf der Karte mindestens so hoch wie die links neben der Fähigkeit angegebene Zahl ist. Allerdings wirkt stets nur die teuerste aktive Fähigkeit einer Karte. Sobald eine teurere Fähigkeit aktiv wird, werden alle billigeren Fähigkeiten auf derselben Karte wirkungslos.

WIRKUNG VON INVESTITIONSFÄHIGKEITEN

Ein Spieler hat 3 Investitionsmarker auf der Karte „Militärindustrie“, d. h. die Fähigkeit +4 Kampfbonus ist aktiv.



Dann legt der Spieler einen vierten Investitionsmarker auf die „Militärindustrie“, was die Fähigkeit +8 Kampfbonus aktiviert. Dadurch wird die billigere 2-Marker-Fähigkeit, die zuvor einen Kampfbonus von +4 verliehen hat, wirkungslos.



CREDITS

Autor der Erweiterung: Kevin Wilson

Besonderer Dank an James Hata und Team XYZZY. Und ein ganz besonderer Dank an Sid Meier und die lieben Leute von Firaxis.

Produktion: Sally Hopper und Mark O'Connor

Korrektur und Lektorat: Mike Montesa, Mark O'Connor und Julian Smith

Grafische Gestaltung: Chris Beck, Brian Schomburg und Michael Silsby

Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Spielplangrafik: Henning Ludvigsen

Leitung & Schachtelillustration: Tom Garden

Figurendesign: Jason Beaudoin

Weitere Grafiken stammen aus den Archiven von Firaxis. Wir danken allen Künstlern für ihre Beiträge.

Testspieler: Shaun Donnelly, James Hata, Chris Gerber, John Goodenough, Evan Kinne, Andrew Liberko, Lukas Litzinger, Thyme Ludwig, Dallas Mehlhoff, Adam Sadler und Brady Sadler

FFG Lizenz- & Entwicklungskoordinator: Deb Beck

Produktionsmanager: Eric Knight

FFG Hauptentwickler: Corey Konieczka

FFG Hauptproduzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanager: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Heiko Eller, Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung und Layout: Marina Fahrenbach

FIRAXIS CREDITS

Künstlerische Leitung: Steve Ogden

Vertriebsleitung: Kelley Gilmore

Vertriebsmitarbeiter: Peter Murray

Firaxis Testspieler: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray und Brian Wade

2K CREDITS

Leitung Digitalverkäufe : Paul Crockett

© 1991–2012 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. *Sid Meier's Civilization*, *Civ*, *Civilization*, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Board game design and *Fame and Fortune* © 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German edition published by Heidelberger Spieleverlag. All rights reserved to their respective owners. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



INDEX

Atlantis 9
Aufbau für 5-Spieler-Partien 6
Auswirkungen von Barbarendörfern 8
Auswirkungen von Hütten 8
Basisgebäude 5
Beute 7
Einheiten auflösen 8
Erklärung des Spielmaterials 2
Immun gegen Anarchie 5
Investitionsstapel 13
Kampf-Übersichtskarten 3
Karawanen 8
Karte einer Großen Persönlichkeit 12
Katastrophenmarker 4
Landwirtschaft, Technologie 4, 6, 10
„Luftfahrt“- und „Angkor Wat“-Karten zum Austausch 3
Metropolen 10
Neue Begriffe 5
Regeländerungen und -klarstellungen 7
Ruhm und Reichtum Erweiterungssymbol 4
Relikte 9
Schule des Konfuzius 9
Sieben Goldenen Städte, die 9
Spielaufbau der Erweiterung 5
Spielen mit der Erweiterung 8
Spielmaterial 2
Städte zu Festungen ausbauen 8
Stapel der Großen Persönlichkeiten 11
Übersicht über die Erweiterung 2
Weltwunder 7
Zivilisationsboni 6
Zusammenstellung des Weltwunderstapels 5




NEUE HÜTTEN UND BARBARENDÖRFER

Mit dieser Erweiterung kommen einige neue Hütten und Barbarendörfer hinzu, die folgende Auswirkungen haben:



Freundliche Barbaren: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann darfst du entweder eine freigeschaltete Einheit kostenlos bauen und sie zu deinem stehenden Heer hinzufügen oder eine Figur kostenlos und sie auf das Feld setzen, wo du diesen Marker gefunden hast (beachte dabei dein Figurenlimit!).



Freundliche Arbeiter: Diesen Marker kannst du in der Städteverwaltungsphase aufdecken und ablegen, damit eine deiner Städte in dieser Runde 4  zusätzlich erwirtschaftet.



Primitive Kunst: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann erhältst du 3 oder 6 Kulturpunkte, je nach aufgedruckter Zahl.



Lehrer: Behalte diesen Marker. Bei Rundenbeginn kannst du ihn aufdecken und ablegen, um eine Technologie der Stufe 1 kostenlos zu erforschen.



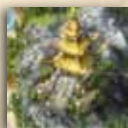
Reichtum: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann erhältst du 1 Münzmarker auf deinen Zivilisationsbogen.

AUSWIRKUNGEN VON RELIKTEN

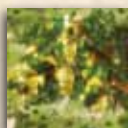
Auf den neutralen Spielplanteilen dieser Erweiterung gibt es drei besondere Reliktfelder. Der erste Spieler, dessen Armeefigur dort ihre Bewegung beendet, erhält den Reliktmarker und damit eine einmal einsetzbare Spezialfähigkeit.



Atlantis: Der Spieler mit dem Reliktmarker „Atlantis“ erforscht zu Beginn der nächsten Runde kostenlos eine Technologie seiner Wahl. Er muss dafür einen zulässigen Platz in seiner Technologiepyramide haben. Atlantis zählt als Wasserfeld.



Schule des Konfuzius: Der Spieler mit dem Reliktmarker „Die Schule des Konfuzius“ erhält sofort 2 Große Persönlichkeiten. Die Schule des Konfuzius zählt als Gebirgsfeld.



Die Sieben Goldenen Städte: Der Spieler mit dem Reliktmarker „Die Sieben Goldenen Städte“ investiert zu Beginn der nächsten Runde kostenlos 2 Münzmarker (d. h. er erhält 2 Investitionsmarker, verliert dafür aber keine Münzmarker). Die Sieben Goldenen Städte zählen als Waldfeld.

VORTEILE EINER METROPOLE



Eine Metropole ist größer als eine normale Stadt und bringt folgende Vorteile:

- Die Randbezirke einer Metropole erstrecken sich über 2 weitere Felder.
- Wenn eine Metropole sich den Künsten widmet, generiert sie 2 Kulturpunkte anstatt 1.
- Verteidigt ein Spieler seine Metropole, erhält er einen zusätzlichen Kampfbonus von +2.
- Eine Metropole kann sich auch teilweise auf Wasserfeldern befinden. Diese Felder zählen für Bewegungszwecke nicht mehr als Wasser, wodurch die Metropole als provisorische Brücke fungiert.

Die beiden Felder, auf denen der Metropolenmarker liegt, gelten als Stadtzentrum, alle 10 benachbarten Felder als Randbezirke.