



Im Wandel der ZEITEN

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

SPIELANLEITUNG

Im WANDEL der ZEITEN

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

INHALT

Einführung	3	Militäraktion 3: Eine Militärische Einheit verbessern	15
Über diese Anleitung.....	3	Versorgung.....	15
Drei Spielgrade.....	3	Das Spiel beschleunigen.....	15
Wie man diese Anleitung benutzt.....	3	Das Ende des Einstiegsspiels.....	15
Anfänglicher Aufbau	3	Großes Beispiel	16
Das Spielmaterial.....	3	Das Fortgeschrittenenspiel	17
Das Einstiegsspiel	4	Das Spiel.....	17
Der Spielplan	4	Militärkarten.....	17
Zivilisation.....	4	Arten von Militärkarten	17
Gelbe Spielsteine.....	4	Militärkarten ziehen	18
Blaue Spielsteine.....	5	Militärkarten abwerfen	18
Karten.....	5	Politische Aktionen.....	18
Anfangstechnologien.....	5	Zukünftige Ereignisse	18
Kulturpunkte und Wissenschaftspunkte	6	Aggression.....	20
Zuwachs an Kultur und Wissenschaft pro Runde	6	Pakte schließen und brechen	21
Militärische Stärke	6	Mechanismen des Fortgeschrittenenspiels.....	21
Glückliche Gesichter	6	Glückseligkeit.....	21
Übrige Karten und Spielsteine.....	6	Korruption.....	22
Das Spiel	7	Fortgeschrittene Technologien	23
Die erste Runde.....	7	Taktiken	23
Die Kartenreihe.....	7	Produktion und Versorgung.....	24
Produktion und Versorgung.....	8	Das Ende eines Zeitalters	24
Die zweite Runde	8	Das Ende des Spiels	24
Der Spielzug.....	8	Das Expertenspiel	25
A. Die Kartenreihe	8	Das Spiel.....	25
B. Zivil- und Militäraktionen verwenden.....	9	Neue Spielmechanismen im Expertenspiel.....	25
Zivilaktion 1: Bevölkerung erhöhen.....	9	Luftwaffe.....	25
Zivilaktion 2: Eine Mine oder Farm bauen.....	9	Kriege.....	25
Zivilaktion 3: Ein Städtisches Gebäude bauen	10	Das Ende eines Zeitalters	26
Zivilaktion 4: Ein Städtisches Gebäude, eine Farm oder eine Mine zerstören	10	Das Spiel ehrenhaft verlassen.....	26
Zivilaktion 5: Den nächsten Teil eines Wunders bauen	10	Das Ende des Spiels	26
Zivilaktion 6: Einen Anführer ins Spiel bringen	10	Zeitalter IV	26
Zivilaktion 7: Eine Aktionskarte spielen.....	11	Die letzte Spielrunde	26
Zivilaktion 8: Eine Zivilkarte von der Kartenreihe nehmen. 11		Andere Spielvarianten	28
Zusammenfassung Zivilkarten (Zivilaktionen 5-8).....	11	Weniger gemeine Variante	28
Militäraktion 1: Eine Militärische Einheit aufstellen.....	12	Friedliche Variante	28
Militäraktion 2: Eine Militärische Einheit auflösen.....	12	Militärkarten als Militäraktion ziehen.....	28
C. Produktion und Versorgung.....	12	Zusatzkartenvarianten	28
Weitere Spielrunden.....	12	Erklärung ausgewählter Karten	29
Ereignisse	12	Allgemeine Prinzipien	29
Zivilaktion 9: Eine neue Technologie entdecken und ins Spiel bringen	12	Einzelne Karten	30
Eine Regierungsform spielen.....	13	Impressum	31
Zivilaktion 10: Eine Mine, Farm oder ein Gebäude verbessern.....	14	Glossar	32

EINFÜHRUNG

Führen Sie eine Zivilisation durch den Wandel der Zeiten, und hinterlassen Sie dabei einen bleibenden Eindruck in der Geschichte. Ihre Zivilisation bekommt Kulturpunkte für ihren Einfluss auf die Weltgeschichte durch Literatur, Theater, Religion, außergewöhnliche Gebäude, große Anführer oder sogar durch Pakte zwischen den Kulturen.

Dieser Einfluss muss nicht unbedingt positiv sein. Sie können Ihre Kultur auch mit Schwert und Speer verbreiten oder sogar durch ein schicksalhaftes Attentat. Sie entscheiden, ob Ihre Zivilisation die Künste fördert, einen Kreuzzug ausruft oder die Fast-Food-Ketten erfindet.

ÜBER DIESE ANLEITUNG

DREI SPIELGRADE

Sie müssen nicht die gesamte Anleitung gelesen haben, um Ihre erste Partie **Im Wandel der Zeiten** zu starten. Diese Anleitung enthält Regeln für eine *Einstiegs-*, *Fortgeschrittenen-* und *Experten-Version* des Spiels.

Sie sollten mit dem *Einstiegs*spiel beginnen, da hier die grundlegenden Spielmechanismen erklärt werden und es die kürzeste Version ist. Außerdem gibt es hier weniger Konfrontationsmöglichkeiten zwischen den Zivilisationen, so dass Neulinge in Ruhe lernen können, wie man eine Zivilisation aufbaut, ohne dass ein angriffslustiger Rivale alles wieder zerstört. Erfahrene Spieler können das *Einstiegs*spiel verwenden, um einem neuen Spieler **Im Wandel der Zeiten** beizubringen.

Das *Fortgeschrittenen*spiel führt Spielelemente ein, die das Spiel interaktiver gestalten. Um es spielen zu können, müssen Sie die Konzepte des *Einstiegs*spiels verstanden haben. Für erfahrenere Spieler stellt es außerdem eine kürzere Alternative zum *Expertens*piel dar.

Das *Expertens*piel ist die längste und komplexeste Version des Spiels. In dieser Version können Sie die Entwicklung Ihrer Zivilisation von der Bronzezeit bis in die Moderne begleiten. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie das *Einstiegs*spiel zum ersten Mal spielen, kann selbst das mehrere Stunden dauern. Sie sollten das *Expertens*piel erst angehen, wenn Sie wissen, wie lang das *Fortgeschrittenen*spiel dauert.

WIE MAN DIESE ANLEITUNG BENUTZT

Die Regeln und Spielmechanismen werden in der Reihenfolge vorgestellt, in der Sie sie im Spiel benötigen. Deshalb können Sie Ihre erste Partie spielen, während Sie diese Anleitung lesen. Zusätzlich bekommt jeder Spieler eine *Übersichtstafel* mit einer kurzen Zusammenfassung der wichtigsten Regeln.

Die wichtigsten Spielmechanismen und die Beispiele werden wie folgt hervorgehoben:

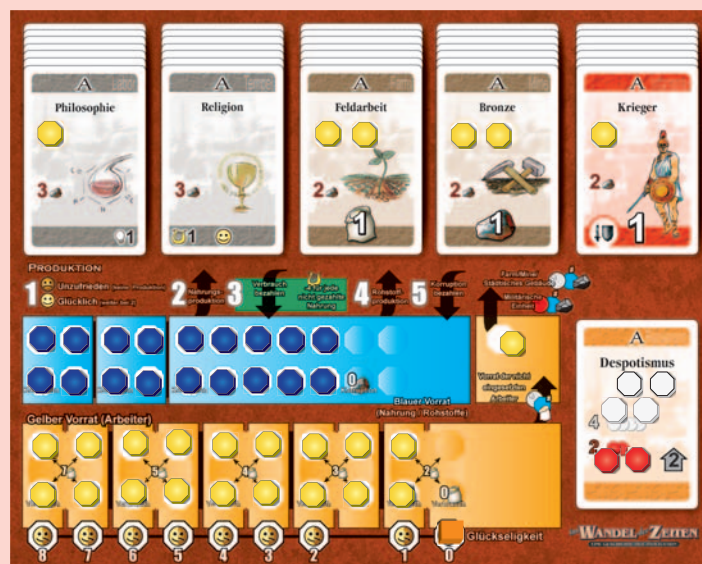
Spielmechanismus: Die wichtigsten Spielmechanismen werden in solchen Kästchen erklärt.

Beispiel: Beispiele sind in blauer Schrift gehalten.

Tipp: Auch wenn der Spaß, ein neues Spiel auszuprobieren, teilweise darin besteht, die möglichen Strategien selbst herauszufinden, finden Sie in solchen Kästen immer wieder Strategietipps – das mag insbesondere für neue Spieler wichtig sein, um die größten Fehler zu vermeiden.

ANFÄNGLICHER AUFBAU

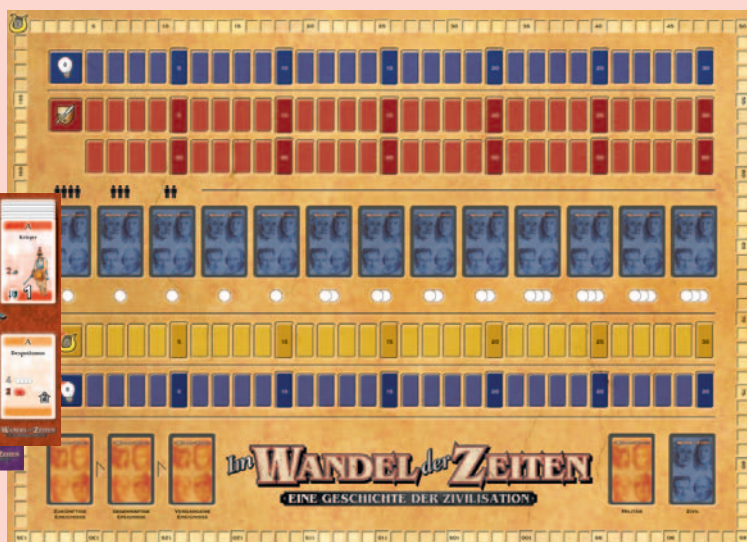
Jede Zivilisation hat in allen drei Versionen zu Spielbeginn denselben Aufbau auf ihrem Zivilisationsbrett:



DAS SPIELMATERIAL

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 341 Spielkarten (185 Zivil-, 155 Militär-, 1 Startspielerkarte)
- 275 Spielsteine (120 gelbe, 90 blaue, 35 weiße, 30 rote)
- 4 Wertungssteine (je 10 grüne, graue, orange- und lilafarbene)
- 4 Zivilisationsbretter
- 4 Übersichtstafeln



DAS EINSTIEGSSPIEL

Diese Version von **Im Wandel der Zeiten** ist zum Erlernen der grundlegenden Spielmechanismen gedacht. Sie können sie spielen, während Sie die Regeln erklären. Ihre Mitspieler können alles mit Hilfe ihrer *Übersichtstafel* verfolgen (auf der Seite mit der Überschrift *Einstiegs spiel*). Sollte etwas unklar bleiben, schauen Sie sich das *Große Beispiel* auf S. 16 an.

GELBE SPIELSTEINE

Ihre Bevölkerung bzw. Ihre *Arbeiter* werden durch die gelben Spielsteine dargestellt. Jeder Spieler hat einen eigenen Vorrat gelber Spielsteine.

Von Ihren 25 *Arbeitern* kommen 18 in Ihren *Gelben Vorrat*, den gelben Streifen auf Ihrem *Zivilisationsbrett*. Die restlichen 7 stellen Ihre Anfangsbevölkerung dar. Verteilen Sie 6 davon auf die Karten, wie auf dem Bild *Anfänglicher Aufbau* gezeigt. Diese *Arbeiter* sind produktiv im Einsatz.

Legen Sie den letzten *Arbeiter* in das gelbe Viereck in der rechten, oberen Ecke des *Zivilisationsbretts*, das Ihre Anzahl *nicht eingesetzter Arbeiter* anzeigt. (Während des Spiels können hier auch mehrere *Arbeiter* zur selben Zeit stehen.) *Nicht eingesetzte Arbeiter* produzieren nichts, können aber während des Spiels zu produktiven *Arbeitern* werden.

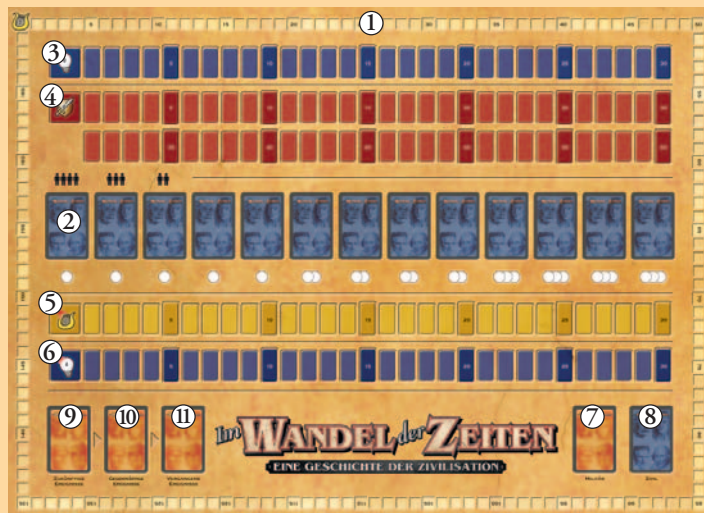
Wenn während des Spiels die Bevölkerung Ihrer Zivilisation ansteigt, nehmen Sie einen *Arbeiter* aus Ihrem *Gelben Vorrat* und legen Sie ihn in den *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*. Der neue *Arbeiter* ist nun bereit, eine Aufgabe zugeteilt zu bekommen. Wenn Ihre Bevölkerung sinkt, nehmen Sie einen *Arbeiter* von einer Ihrer Karten oder aus dem Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter und legen Sie ihn in Ihren *Gelben Vorrat* zurück.

VORBEREITUNGEN

DER SPIELPLAN

Im Wandel der Zeiten hat viel von einem Kartenspiel. Anstatt Gebiete auf einer Landkarte zu erobern, entwickeln Sie Ihre Zivilisation, indem Sie Karten vor sich auf den Tisch auslegen.

In der Mitte des Tisches liegt der Spielplan. Darauf ist die *Kartenreihe*, von der die Spieler sich ihre Karten aussuchen können. Einige Felder sind dazu da, Punkte in verschiedenen Kategorien zu markieren, andere, um unterschiedliche Kartenstapel daraufzulegen.



- 1 Leiste für die Kulturpunkte
- 2 Kartenreihe
- 3 Leiste für die Wissenschaftspunkte
- 4 Leiste für die Militärische Stärke
- 5 Leiste für den Kulturzuwachs pro Runde
- 6 Leiste für den Wissenschaftszuwachs pro Runde
- 7 Feld „Militärkarten“
- 8 Feld „Zivilkarten“
- 9 Zukünftige Ereignisse
- 10 Gegenwärtige Ereignisse
- 11 Vergangene Ereignisse

ZIVILISATION

Wählen Sie eine Farbe und nehmen Sie das passende *Zivilisationsbrett* sowie die Wertungssteine, außerdem 25 gelbe, 18 blaue, 4 weiße und 2 rote Spielsteine. Jeder Spieler bekommt eine *Übersichtstafel*.

Legen Sie *Zivilisationsbrett* und Spielsteine vor sich hin, wie auf dem Bild bei *Anfänglicher Aufbau* (siehe S. 3) gezeigt. Das *Zivilisationsbrett* zeigt Ihre 6 Anfangstechnologien. (Anmerkung: Auch wenn es sich dabei nur um Abbildungen von Karten handelt, werden diese Technologien im weiteren Verlauf der Anleitung auch als Karten bezeichnet.)





Diese 25 Spielsteine stellen die maximale Bevölkerung Ihrer Zivilisation dar. Spielsteine in Ihrem *Gelben Vorrat* werden auf die Felder möglichst weit links gelegt, so dass Sie leicht feststellen können, wie viele Sie noch haben. Die Spielsteine in Ihrem *Gelben Vorrat* stellen quasi das Gebiet dar, in das Ihre Zivilisation noch expandieren kann. Wenn Ihre Bevölkerung ansteigt, bekommen Sie einen *Arbeiter*, aber dann ist dafür weniger *Territorium* übrig, in dem Sie sich noch ausbreiten können.

Der *Gelbe Vorrat* ist unterteilt in 5 verschiedene Bereiche. Solange noch mindestens 1 gelber Spielstein in der Region ganz rechts ist, heißt das, dass das *Territorium* Ihrer Zivilisation bisher nur spärlich besiedelt ist. Das 0 -Symbol bedeutet, dass Ihre *Arbeiter* keine zusätzliche *Nahrung* brauchen (sie jagen oder bauen selbst an). Die Zahl „2“ mit Pfeilen auf die Spielsteine bedeutet, dass eine Erhöhung der Bevölkerung 2 *Nahrung* kostet.

Nachdem Sie den letzten der beiden Spielsteine aus dem Bereich ganz rechts genommen haben, ist Ihr *Territorium* etwas dichter besiedelt. Jetzt findet das 1 -Symbol Anwendung – das heißt, Sie müssen jetzt jede Runde 1 *Nahrung* ausgeben, um Ihre Bevölkerung am Ende einer Runde zu ernähren. Eine Erhöhung der Bevölkerung kostet jetzt 3 *Nahrung*.

Das anzuwendende -Symbol für den Verbrauch ist also immer das des Bereichs *ohne* gelben Spielstein, der am weitesten links ist. Die Kosten einer Erhöhung der Bevölkerung werden von der Zahl mit den Pfeilen zwischen den gelben Spielsteinen angezeigt. Wenn Sie keine gelben Spielsteine mehr in Ihrem *Gelben Vorrat* haben, verbraucht Ihre Zivilisation 6 *Nahrung* pro Runde, und Sie können die Bevölkerung nicht weiter erhöhen.

BLAUE SPIELSTEINE

Jeder Spieler hat einen eigenen Vorrat blauer Spielsteine. Diese können entweder *Nahrung*  oder *Rohstoffe*  darstellen – abhängig von der Karte, auf die sie gelegt werden.

Der blaue Streifen Ihres *Zivilisationsbretts* ist Ihr *Blauer Vorrat*. Dorthin kommen die von Ihrer Zivilisation nicht verwendeten blauen Spielsteine. Zu Beginn des Spiels sind alle blauen Spielsteine in Ihrem *Blauen Vorrat*.



Ein blauer Spielstein repräsentiert *Nahrung*, wenn er auf einer *Farm* liegt, oder *Rohstoffe*, wenn er auf einer *Mine* liegt. Wenn Sie *Nahrung* oder *Rohstoffe* verbrauchen, legen Sie blaue Spielsteine zurück in den *Blauen Vorrat* auf Ihrem *Zivilisationsbrett*. Legen Sie diese zu jedem Zeitpunkt auf freie Felder möglichst weit links.

Ihre Zivilisation hat nur begrenzte Möglichkeiten, *Nahrung* und *Rohstoffe* zu lagern. Sobald Sie den letzten blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* genommen haben, kann Ihre Zivilisation weder *Nahrung* noch *Rohstoffe* produzieren, bis es dort wieder blaue Spielsteine gibt.

Der *Blauer Vorrat* ist quasi der Platz, den Ihre Zivilisation noch hat, um *Nahrung* oder *Rohstoffe* sicher zu lagern. Im *Fortgeschrittenenspiel* führt das Lagern von *Nahrung* und *Rohstoffen* (also Verwenden von blauen Spielsteinen) zu *Korruption*. Im *Einstiegsspiel* ignorieren Sie die Unterteilungen Ihres *Blauen Vorrats* auf dem *Zivilisationsbrett*.

KARTEN

Es gibt 2 Arten von Karten: *Zivilkarten* (mit blauem Rücken) und *Militärkarten* (mit orangem Rücken). Die Karten werden nach den *Zeitaltern* unterschieden, in denen sie gezogen werden können.

A – Antike (500 v. Chr. bis 1000 n. Chr.)
I – Mittelalter (1000 bis 1500 n. Chr.)
II – Zeitalter der Entdeckungen (1500 bis 1900 n. Chr.)
III – Moderne (1900 n. Chr. bis heute)

Teilen Sie die Karten nach ihren Rückseiten in 8 Stapel auf: je 1 Stapel *Zivilkarten* und *Militärkarten* für jedes Zeitalter.

Im Einstiegsspiel verwendete Karten

Sortieren Sie die *Zivilkarten* der *Zeitalter* II und III und die *Militärkarten* der *Zeitalter* I, II und III aus. Diese Karten werden für das Einstiegsspiel nicht benötigt.

Sortieren Sie die Karte **Fortschritt in der Politik** aus dem *Militärkartenstapel* A ebenfalls aus. Mischen Sie die übrigen 9 Karten dieses Stapels und legen Sie sie verdeckt auf das Feld *Gegenwärtige Ereignisse* des Spielplans.

Mischen Sie *Zivilkartenstapel* A. (Achten Sie darauf, dass keine Karten anderer *Zeitalter* mit dabei sind!) Legen Sie 13 dieser Karten offen auf die *Kartenreihe* des Spielplans. Damit liegen 5 Karten im ersten Teil der *Kartenreihe* (gekennzeichnet mit 1 weißen Aktionssymbol) und jeweils 4 in den anderen beiden Teilen der *Kartenreihe* (gekennzeichnet mit 2 bzw. 3 Aktionssymbolen). Den Rest dieser Karten legen Sie verdeckt auf das Spielplanfeld für die *Zivilkarten*.

Jeder *Zivilkartenstapel* der anderen *Zeitalter* (I, II und III) enthält jeweils 5 Karten, die mit 3+ (für 3-4 Spieler) und 4 (für 4 Spieler) markiert sind.

Bei 2 Spielern werden die Karten, die mit 3+ und 4 markiert sind, beiseite gelegt.



Bei 3 Spielern werden die Karten, die mit 4 markiert sind, beiseite gelegt.



Bei 4 Spielern wird keine dieser Karten beiseite gelegt.

Mischen Sie *Zivilkartenstapel* I und legen Sie ihn vorerst beiseite. Lösen Sie aus, wer die *Startspielerkarte* erhält.

ANFANGSTECHNOLOGIEN

Die 6 Karten auf Ihrem *Zivilisationsbrett* sind die Anfangstechnologien, über die Ihre Zivilisation zu Spielbeginn verfügt.

Die beiden braunen Karten sind *Produktionstechnologien*. **Bronze** ist eine *Minentechnologie*, die es erlaubt, *Minen* zu bauen . **Feldarbeit** ist eine *Farmtechnologie*, die es erlaubt, *Farmen* zu bauen .

Die beiden grauen Karten sind *Stadtgebäudetechnologien*. **Religion** erlaubt den Bau von *Tempeln* , und **Philosophie** erlaubt den Bau von *Laboratorien* .



Die rote Karte repräsentiert eine *Militärtechnologie*. Mit der *Technologie Krieger* können *Infanterieeinheiten* gebaut werden.


Die *Technologie*, etwas zu bauen, ist nicht dasselbe wie das Bauwerk (etwa eine Mine), dessen Bau die *Technologie* ermöglicht. Die Anzahl der Bauwerke eines Typs entspricht der Anzahl der *Arbeiter* auf der *Technologie*.

Zu Beginn des Spiels haben Sie 2 *Minen*, 2 *Farmen*, 1 *Laboratorium* und 1 *Infanterieeinheit*. Dies wird durch die 6 gelben Spielsteine auf den 4 Karten dargestellt (siehe S. 3: *Anfänglicher Aufbau*). Ihre Zivilisation hat das Wissen, einen *Tempel* zu bauen, besitzt aber zu Anfang des Spiels keinen, da kein *Arbeiter* auf Ihrer Karte **Religion** liegt.

Regierungsform


Die orangefarbene Karte bestimmt die derzeitige *Regierungsform* Ihrer Zivilisation. Darauf steht auch die Anzahl Ihrer *Zivil-* und *Militäraktionen* pro Runde.

Jede Zivilisation beginnt mit der *Regierungsform* **Despotismus**, Ihrer sechsten Anfangstechnologie. Die 4 weißen Symbole  und die 2 roten Symbole  auf der Karte bedeuten, dass Sie in Ihrem Zug 4 *Zivilaktionen* und 2 *Militäraktionen* durchführen können. Um diese zu kennzeichnen, legen Sie 4 weiße und 2 rote Spielsteine auf Ihre *Regierungsform* auf dem *Zivilisationsbrett*. Wenn Sie eine Aktion verbraucht haben, entfernen Sie den entsprechenden Spielstein von der Karte. Legen Sie die entfernten Spielsteine zu Beginn Ihres nächsten Zuges wieder auf die Karte zurück.


Das -Symbol zeigt die maximale Anzahl von Städtischen Gebäuden eines Typs, die unter dieser *Regierungsform* erbaut werden können. Beim **Despotismus** beispielsweise bedeutet die „2“, dass Sie maximal 2 *Laboratorien* und maximal 2 *Tempel* bauen können. *Farmen*, *Minen* und *Militärische Einheiten* können Sie dagegen unbegrenzt bauen, da sie keine *Städtischen Gebäude* sind. Zivilisatorisch höher stehende *Regierungsformen* haben ein höheres Limit für *Städtische Gebäude*, da sie in der Lage sind, eine größere Anzahl Städte zu verwalten.

KULTURPUNKTE UND WISSENSCHAFTSPUNKTE

Der Spielplan hat 2 Leisten, um Ihre Kulturpunkte und Wissenschaftspunkte anzuzeigen. Bewegen Sie Ihre Wertungssteine, je nachdem, ob Sie Punkte gewonnen oder verloren haben. Zu Beginn des Spiels hat niemand Kultur- oder Wissenschaftspunkte. Setzen Sie bei beiden Leisten je einen Ihrer Wertungssteine auf Feld 0.

 Die äußere Leiste ist für die Anzeige der *Kulturpunkte*.

Sie geht bis 170. Erreicht jemand mehr Punkte, notieren Sie dies, und zählen Sie die über 170 hinausgehenden Punkte auf der Leiste weiter. Jeder kann beliebig viele *Kulturpunkte* während eines Spiels erreichen.

 Die kleinere Leiste wird verwendet, um die *Wissenschaftspunkte* festzuhalten. Diese können Sie ausgeben, um neue Technologien zu kaufen. Deshalb kann Ihre Anzahl *Wissenschaftspunkte* auf der Leiste steigen oder auch wieder sinken.


Niemand kann mehr als 40 *Wissenschaftspunkte* haben. Erreicht ein Spieler mehr, bleibt sein *Wertungsstein* ganz rechts auf der 40 stehen, und er hat nach wie vor genau 40 *Wissenschaftspunkte*.


ZUWACHS AN KULTUR UND WISSENSCHAFT PRO RUNDE

2 Leisten auf dem Spielplan zeigen an, wie prosperierend *Kultur und Wissenschaft* Ihrer Zivilisation derzeit sind und wie viele Punkte Sie pro Runde gutgeschrieben bekommen. Legen Sie vor Spielbeginn den *Wertungsstein* der Leiste für den *Kulturzuwachs pro Runde* auf 0. Der *Wertungsstein* der Leiste für den *Wissenschaftszuwachs pro Runde* steht auf 1.



Jede Zivilisation erzeugt eine Anzahl *Kultur- oder Wissenschaftspunkte* pro Runde. Die Symbole im unteren Teil der *Technologien* zeigen, welchen Zuwachs Sie in welcher Höhe damit produzieren können. Die Zuwachspunkte können Sie sich am Ende einer Runde gutschreiben.


 Zu Beginn des Spiels erzeugen Sie keine *Kulturpunkte*. Die *Technologie Religion* erlaubt es, *Tempel* zu bauen, die jeweils 1 *Kulturpunkt* pro Runde geben. 2 *Arbeiter* auf **Religion** bedeuten, dass Ihre Zivilisation 2 *Tempel* besitzt, die zusammen 2 *Kulturpunkte* pro Runde erzeugen. Haben Sie keine *Arbeiter* auf dieser Karte, produziert sie auch nichts.

 **Philosophie** erlaubt die Errichtung von *Laboratorien*, die 1 *Wissenschaftspunkt* pro Runde erzeugen. Da sich zu Spielbeginn bereits 1 *Arbeiter* auf dieser Karte befindet, beginnen Sie mit 1 *Laboratorium*. Ihr *Wertungsstein* steht daher auf der 1 der Leiste für den *Wissenschaftszuwachs pro Runde* und zeigt an, dass Sie 1 *Wissenschaftspunkt* pro Runde erzeugen. Vor dem ersten Zug haben Sie aber noch keine *Wissenschaftspunkte* erzeugt; daher steht Ihr *Wertungsstein* der Leiste für die *Wissenschaftspunkte* zu Spielbeginn auf der 0.

Die Leisten für den *Kulturzuwachs* und den *Wissenschaftszuwachs* zeigen nur den derzeitigen Stand Ihrer Zivilisation an. Sie sollen Ihnen am Ende jeder Runde beim Zusammenzählen des Zugewinns dieser Punkte Zeit sparen.

Das Maximum der Leisten für den *Kulturzuwachs* und den *Wissenschaftszuwachs pro Runde* ist der höchstmögliche Wert, den Sie hier haben können: Beide Leisten gehen bis 30, so dass Sie nicht mehr als 30 *Kulturpunkte* und *Wissenschaftspunkte* pro Runde bekommen können. Sie dürfen aber weiterhin Karten ausspielen, die die Summe Ihrer jeweiligen Werte weiter erhöhen würden. Doch aufgepasst: Falls Sie später Punkte verlieren, berechnen Sie den gesamten Wert neu!


MILITÄRISCHE STÄRKE

 **Krieger** ermöglicht es, *Infanterieeinheiten* mit der *Militärischen Stärke* 1 zu bauen. Das sieht man an der Zahl im unteren Bereich der Karte. Da Sie das Spiel mit 1 *Arbeiter* auf dem **Krieger** beginnen, haben Sie genau 1 *Infanterieeinheit* mit *Militärischer Stärke* 1. Daher ist die gesamte *Militärische Stärke* Ihrer Zivilisation 1, und Sie legen Ihren *Wertungsstein* auf die 1 der Leiste für die *Militärische Stärke*.

Weil die Leiste für die *Militärische Stärke* bis 60 geht, kann Ihre Zivilisation nicht mehr als 60 Stärkepunkte haben. Sie dürfen aber weiterhin Karten ausspielen oder *Militärische Einheiten* aufstellen, die die Summe Ihres Wertes weiter erhöhen würden. Doch aufgepasst: Falls Sie später *Militärische Stärke* verlieren, berechnen Sie den gesamten Wert neu!

Beispiel: Karsten hat eine *Militärische Stärke* von 58. Er stellt eine neue Einheit auf mit dem Wert 5. Eigentlich hätte er damit einen neuen Gesamtwert von 63, aber da die Leiste nur bis 60 geht, beträgt seine *Militärische Stärke* nun 60. Später im Spiel verliert er die Einheit mit dem Wert 5 wieder. Sein neuer Wert ist nicht 55, sondern 58.


GLÜCKLICHE GESICHTER

Religion zeigt 1 *Glückliches Gesicht* . Damit produzieren *Tempel* nicht nur *Kulturpunkte*, sondern machen die Bevölkerung auch glücklicher.

Die Leiste für die *Glücklichen Gesichter* finden Sie auf Ihrem *Zivilisationsbrett*. Verwenden Sie einen Ihrer *Wertungssteine*, um anzuzeigen, wie viele *Glückliche Gesichter* Ihre Zivilisation gerade hat.



Zu Spielbeginn hat Ihre Zivilisation keine *Glücklichen Gesichter*. Obwohl Sie bereits die *Technologie Religion* besitzen, haben Sie noch keinen *Tempel*. Wenn Sie einen *Tempel* bauen, rückt Ihr *Wertungsstein* auf dieser Leiste um 1 Feld nach links. Bauen Sie einen zweiten *Tempel*, haben Sie schon 2 *Glückliche Gesichter*.

Andere Karten können auch *Glückliche Gesichter* haben, manchmal sogar mehrere. Einige Karten haben auch *Unglückliche Gesichter* , die jeweils 1 *Glückliches Gesicht* neutralisieren. Ihre Zivilisation kann niemals weniger als 0 oder mehr als 8 *Glückliche Gesichter* haben. (Sie dürfen aber weiterhin Karten auslegen, die die Zahl Ihrer *Glücklichen Gesichter* auf weniger als 0 oder mehr als 8 verändern würden.)

Im *Fortgeschrittenen-* und im *Expertenspiel* wird es wichtig, die Bevölkerung Ihrer Zivilisation glücklich zu machen. Im *Einstiegs spiel* gibt die Anzahl *Glücklicher Gesichter* zu Spielende lediglich ein paar zusätzliche *Kulturpunkte*.

ÜBRIGE KARTEN UND SPIELSTEINE

Legen Sie die aussortierten Karten und Spielsteine in die Schachtel zurück, so dass sie nicht mit denen durcheinander geraten, die für das *Einstiegs spiel* benötigt werden. Es kann manchmal passieren, dass Spieler Spielsteine hinzubekommen oder verlieren, aber im

Normalfall muss jeder mit seinem eigenen Vorrat an Spielsteinen auskommen. Auch während des Spiels abgelegte Karten können Sie in die Box zurücklegen.

Tip: Deponieren Sie die nicht gebrauchten Spielsteine weit weg, so dass Sie die Spieler davon abhalten, zufällig Spielsteine in diesen Vorrat zurückzulegen oder dort wegzunehmen, anstatt ihren eigenen Vorrat auf ihrem Zivilisationsbrett dafür zu verwenden.

DAS SPIEL

Die Spieler führen reihum ihren Zug durch, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn weiter.

Das Spiel beginnt in der Antike, die als Vorbereitungsrunde für den Rest des Spiels dient. In der ersten Runde wählen Sie nur ein paar Karten aus, um den weiteren Weg Ihrer Zivilisation zu bestimmen und die Produktion dieser Runde zu bekommen.

Das Spiel geht ab der zweiten Runde schneller voran, da Sie dann alle Ihre *Zivil-* und *Militäraktionen* verwenden. Bevor ein Spieler am Zug ist, gibt es einige neue *Zivilkarten* in der *Kartenreihe* des Spielplans. Sobald die ersten Karten des *Zeitalters* I auftauchen, beginnt das Mittelalter.

Ab der dritten Runde werden *Gegenwärtige Ereignisse* aufgedeckt. Diese können das Schicksal jeder Zivilisation verändern.


Sobald die letzte *Zivilkarte* auf die *Kartenreihe* des Spielplans gelegt wird, ist das Spiel beinahe vorbei. Die Spieler, die noch keinen Zug in dieser Runde hatten, führen diesen durch. Das Spiel endet nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt. Alle Spieler zählen ihre *Kulturpunkte*. Der Spieler mit den meisten *Kulturpunkten* ist der Gewinner.

DIE ERSTE RUNDE

In der ersten Runde können Sie Ihre Aktionen nur darauf verwenden, *Zivilkarten* zu nehmen.

DIE KARTENREIHE

In der *Kartenreihe* liegen vor der ersten Runde 13 *Zivilkarten* der Antike (mit einem „A“ auf der Rückseite).

Eine Karte aus der *Kartenreihe* zu nehmen, kostet so viele *Zivilaktionen* wie die Anzahl der weißen Spielsteine, die unter dieser Karte abgebildet sind. Beispielsweise kostet es 2 *Zivilaktionen*, eine Karte aus dem Bereich mit -Symbolen zu nehmen.

Meistens wird die Anzahl Ihrer *Zivilaktionen* pro Runde durch Ihre *Regierungsform* bestimmt (siehe S. 5: *Regierungsform*). In der ersten Runde gilt dagegen folgende Regel:

In der ersten Runde darf der **Startspieler** nur 1 *Zivilaktion* verwenden, der zweite Spieler nur 2, der dritte Spieler 3. Der 4. Spieler darf 4 verwenden.

Daher kann in der ersten Runde der **Startspieler** nur 1 der 5 Karten aus dem ersten Bereich der *Kartenreihe* nehmen. Der zweite Spieler kann 2 Karten aus diesem Bereich wählen oder 1 Karte aus dem mittleren Bereich. Der dritte Spieler kann sich 3 Karten aus dem ersten Bereich oder 1 Karte aus dem ersten und 1 aus dem mittleren Bereich oder 1 Karte aus dem letzten Bereich aussuchen. Sie müssen nicht alle Ihre Aktionen verwenden, wenn Sie dies nicht wollen.

In der Antike kommen 3 Typen von Karten vor: *Anführer* (grün), *Wunder* (violett) und *Aktionen* (gelb).



Anführer (Grüne Zivilkarten)

Sie können eine historische Persönlichkeit als *Anführer* Ihrer Zivilisation auswählen. Durch die Führung dieser Person gewinnt Ihre Zivilisation spezielle Fähigkeiten und Vorteile dazu.

Einen genommenen Anführer behalten Sie zunächst auf der Hand. Sie können ihn für 1 *Zivilaktion* ins Spiel bringen, jedoch nicht in der ersten Runde. Seine Effekte treten sofort in Kraft, sobald er ins Spiel kommt.

Sie können aus jedem *Zeitalter* maximal 1 *Anführer* nehmen.

Haben Sie einen *Anführer* aus dem *Zeitalter* A auf der Hand, dürfen Sie keinen weiteren *Anführer* der Antike nehmen, auch wenn Sie Ihren *Anführer* noch nicht ins Spiel gebracht haben. Einen *Anführer* aus dem *Zeitalter* I dürfen Sie dagegen nehmen (siehe S. 10: *Zivilaktion* 6: *Einen Anführer ins Spiel bringen*).



Wunder (Violette Zivilkarten)

Wunder sind die außergewöhnlichsten Bauten im Spiel. Sie bringen Ihnen große Vorteile, aber Sie benötigen auch viel Zeit und *Rohstoffe*, um sie zu bauen.

Wunder sind die einzigen Karten, die Sie direkt ins Spiel bringen, wenn Sie sie von der *Kartenreihe* genommen haben. Ein *Wunder* kann sich daher niemals unter Ihren Handkarten befinden. Ein ausgelegtes *Wunder* gilt sofort als im Bau befindlich (zum Bau eines Wunders siehe S. 10: *Zivilaktion* 5: *Einen Teil eines Wunders bauen*).

Niemals darf ein Spieler mehr als 1 *Wunder* gleichzeitig bauen. Haben Sie ein *Wunder* im Bau, dürfen Sie kein weiteres *Wunder* von der *Kartenreihe* nehmen.

Die Effekte eines *Wunders* treten bei Vollendung sofort ein. Außerdem dürfen Sie nun wieder ein neues *Wunder* nehmen.

Das Nehmen eines *Wunders* wird allerdings für jedes *Wunder*, das Sie schon fertig gestellt haben, um 1 *Zivilaktion* teurer.

Beispiel: Andy hat schon 2 *Wunder* gebaut. Er will ein *Wunder* aus dem mittleren Bereich der *Kartenreihe* nehmen. Das kostet ihn 4 *Zivilaktionen*: 2, um eine Karte aus dem mittleren Bereich zu nehmen, und 2 weitere, da er bereits 2 *Wunder* fertig gestellt hat.

Tip: Sie sollten ein *Wunder* nur nehmen, wenn Sie sich sicher sind, dass Sie es auch bauen können. Es gibt keine Möglichkeit, ein im Bau befindliches *Wunder* einfach loszuwerden, und es verhindert, dass Sie mit dem Bau eines anderen *Wunders* beginnen.

Aktionskarten (Gelbe Zivilkarten)

Anders als die meisten anderen Karten in diesem Spiel haben *Aktionskarten* einen sofortigen, einmaligen Effekt. Es kostet 1 *Zivilaktion*, um 1 *Aktionskarte* auszuspielen. Deshalb können Sie diese auch nur während des eigenen Zuges spielen. Wenn Sie eine *Aktionskarte* spielen, befolgen Sie den Kartentext. Danach legen Sie diese Karte ab (siehe S. 11: *Zivilaktion* 7: *Eine Aktionskarte spielen*).

Eine *Aktionskarte* darf nicht im selben Zug ausgespielt werden, in dem sie genommen wurde, sondern frühestens in der darauf folgenden Runde.

Beispiel der Kartenauswahl während der ersten Runde

3 Spieler wählen aus folgenden Karten aus:



Beispiel: Andy ist der Startspieler, deshalb hat er nur 1 *Zivilaktion*. Er nimmt den *Anführer Moses* auf die Hand.

Birgitt hat 2 *Zivilaktionen*. Sie nimmt den *Koloss* und legt ihn neben ihre Karte *Despotismus*, um anzuzeigen, dass er sich nun im Bau befindet. Sie wählt für ihre zweite *Zivilaktion* die Karte *Ingenieursgenie*, um den Bau ihres *Wunders* zu beschleunigen. Bis sie den *Koloss* fertig gebaut hat, kann sie keine neuen *Wunder* beginnen.

Karsten hat 3 *Zivilaktionen*. Er würde gerne 2 *Zivilaktionen* ausgeben, um *Hammurabi* für sich zu gewinnen. Das hätte aber zur Folge, dass er nur 1 *Zivilaktion* übrig hätte, die er nicht mehr einsetzen könnte, denn alle übrigen Karten des ersten Bereichs der *Kartenreihe* sind *Anführer*, und davon darf er keinen zweiten aus demselben *Zeitalter* (nämlich A) haben. Er entscheidet sich, *Aristoteles* für 1 *Zivilaktion* zu nehmen, und wählt die *Bibliothek von Alexandria* für 2 *Zivilaktionen*. Die Karte *Aristoteles* nimmt er auf die Hand und legt Die *Bibliothek von Alexandria* neben seine Karte *Despotismus*, um zu zeigen, dass diese sich nun im Bau befindet.

PRODUKTION UND VERSORGUNG

Produktion und Versorgung werden immer automatisch am Ende des Zuges jedes Spielers durchgeführt.

Produktion von Wissenschaft und Kultur

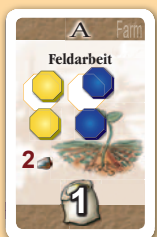
Erhöhen Sie Ihre *Kulturpunkte* 🎵 und *Wissenschaftspunkte* 💡 auf den entsprechenden Leisten um die Zahl, die auf den Leisten für den *Wissenschaftszuwachs* +💡 und *Kulturzuwachs pro Runde* 🎵 angezeigt wird.

In der ersten Runde gibt es keine Möglichkeit zu Aktionen, die den *Kulturzuwachs pro Runde* bzw. den *Wissenschaftszuwachs pro Runde* erhöhen können. Also bekommt jeder Spieler am Ende seines ersten Zuges genau 1 *Wissenschaftspunkt* und keinerlei *Kulturpunkte*.

Nahrungsproduktion

Jede *Farm* produziert *Nahrung*.

Sie haben 1 *Farm* pro *Arbeiter*, der sich auf einer Ihrer *Anbautechnologien* befindet. Legen Sie pro *Farm* 1 blauen Rohstoffspielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* auf die betreffende Karte. Dieser Spielstein repräsentiert die unten auf der *Technologie* angegebene Anzahl *Nahrung* 🍷.



In der ersten Runde haben Sie 2 *Arbeiter* auf Ihrer *Technologie Feldarbeit*. Nehmen Sie daher 2 blaue Spielsteine aus Ihrem *Blauen Vorrat* und legen Sie sie auf die Karte *Feldarbeit*. *Farmen*, die diese *Technologie* nutzen, erzeugen 1 *Nahrung* pro Runde (daher das 🍷-Symbol unten auf der Karte). Damit stellen diese beiden blauen Spielsteine 2 Einheiten *Nahrung* dar.

Im Laufe des Spiels können Sie andere *Farmtechnologien* für *Farmen* bekommen, die mehr *Nahrung* pro Runde produzieren. Zum Beispiel erlaubt die *Technologie*

Bewässerung Farmen, die 2 *Nahrung* pro Runde produzieren. Wenn solche *Farmen* *Nahrung* produzieren, wird trotzdem nur 1 blauer Spielstein pro *Arbeiter* auf die Karte gelegt. Jetzt repräsentieren diese blauen Spielsteine jeweils 2 *Nahrung*, da sie ja auf einer *Technologie* liegen, die 2 *Nahrung* 🍷 pro Runde produziert. Für jeden gelben *Arbeiter* auf einer solchen Karte gibt es also genau 1 neuen blauen Spielstein pro Runde.

Nachdem *Nahrung* produziert wurde, verbraucht Ihre *Zivilisation* so viel *Nahrung*, wie die Zahl neben dem 🍷-Symbol in dem Bereich Ihres *Gelben Vorrats* anzeigt, der am weitesten links liegt und gleichzeitig keinen gelben *Arbeiter* aufweist.



Versorgung

In der ersten Runde zahlen die Spieler keine *Nahrung*, da sie immer noch gelbe Spielsteine in dem Bereich Ihres *Gelben Vorrats* haben, der ganz rechts liegt. Das 0 🍷-Symbol bedeutet hier, dass nichts zu zahlen ist. Sollten Sie zu einem späteren Zeitpunkt 2 *Arbeiter* in Ihrem *Gelben Vorrat* weniger haben, ist der Bereich ganz rechts völlig leer, und jetzt zahlen Sie 1 *Nahrung* 🍷.

Sie bezahlen 1 *Nahrung*, indem Sie 1 blauen Spielstein von einer Ihrer *Farmtechnologien* entfernen und wieder in Ihren *Blauen Vorrat* legen.

Rohstoffproduktion

Sie besitzen 1 *Mine* pro *Arbeiter* auf einer *Minentechnologie*. Pro *Mine* legen Sie 1 blauen Spielstein auf diese Karte. Diese Spielsteine repräsentieren jeweils die Anzahl *Rohstoffe* 🪨, die im unteren Teil der *Technologie* abgebildet ist.



Die Produktion der *Minen* funktioniert genauso wie die der *Farmen*: In der ersten Runde nehmen Sie 2 blaue Spielsteine aus Ihrem *Blauen Vorrat* und legen diese auf Ihre *Minentechnologie Bronze*. Die Zahlen in Ihrem *Blauen Vorrat* stellen die *Korruption* dar – im *Einstiegs spiel* können Sie diese ignorieren.

Rohstoffe repräsentieren nicht nur Metalle, sondern allgemein alle möglichen nützlichen Materialien. Die *Technologie Bronze* zeigt nur an, wie fortschrittlich Ihre *Zivilisation* darin ist, solche Materialien zu verarbeiten.

DIE ZWEITE RUNDE

DER SPIELZUG

Die Spieler sind nacheinander an der Reihe. Während Ihres Spielzuges führen Sie folgende Phasen in der genannten Reihenfolge durch:

- Fügen Sie der *Kartenreihe* neue Karten hinzu.
- Verwenden Sie Ihre *Zivil-* und *Militäraktionen*.
- Führen Sie *Produktion und Versorgung* durch.

A. DIE KARTENREIHE

Außer während der ersten Runde beginnt jeder Spieler immer seinen Zug, indem er Karten der *Kartenreihe* hinzufügt. Dieses wird in 3 Schritten durchgeführt:

1) Entfernen Sie Karten vom Anfang der *Kartenreihe*:



In einer 2-Spieler-Partie entfernen Sie die Karten der ersten 3 Felder.



In einer 3-Spieler-Partie entfernen Sie die Karten der ersten 2 Felder.



In einer 4-Spieler-Partie entfernen Sie die Karte des ersten Feldes.

Ist eines dieser Felder ohne Karte, weil ein Spieler diese zuvor genommen hat, entfernen Sie keine Karten anderer Felder dafür. Wenn auf den ersten Feldern keine Karten sind, fällt das Entfernen der Karten aus.

Nehmen Sie Karten, die Sie auf diese Weise entfernt haben, komplett aus dem Spiel. Legen Sie sie in die Schachtel.

Beispiel: Im vorherigen Beispiel wurde die erste Karte der *Kartenreihe* genommen, die zweite aber nicht. Da es eine 3-Spieler-Partie ist, müssen die Karten der ersten 2 Felder entfernt werden. Andy ist der Startspieler, der also die zweite Runde beginnt. Er beginnt seinen Spielzug, indem er die Karte **Homer** aus der *Kartenreihe* entfernt und in die Schachtel legt.

2) Rücken Sie alle Karten nach links, so dass kein Feld zwischen ihnen frei bleibt.

Auf diese Art gelangen die Karten der teureren Felder rechts nach links auf die preiswerteren Felder. Die *Kartenreihe* hat nun einige freie Felder, die sich alle rechts außen befinden.

3) Legen Sie 1 Karte vom *Zivilkartenstapel* auf jedes freie Feld.

Der **Startspieler** nimmt diese Karten in der zweiten Runde vom *Zivilkartenstapel* A. Alle anderen Spieler decken die Karten dann vom *Zivilkartenstapel* I auf. Die eventuell übrig gebliebenen Karten von *Zivilkartenstapel* A kommen zurück in die Schachtel. Legen Sie *Zivilkartenstapel* I auf das nun freie Spielplanfeld für die Zivilkarten. Damit beginnt für alle Zivilisationen das Mittelalter.

In der zweiten Runde fügt der Startspieler der *Kartenreihe* noch Karten vom *Zivilkartenstapel* A hinzu. Ab dann verwenden Sie *Zivilkartenstapel* I.

B. ZIVIL- UND MILITÄRAKTIONEN VERWENDEN

Jede Runde haben Sie eine Anzahl Aktionen zur Verfügung, die durch Ihre *Regierungsform* bestimmt wird. Dieses wird durch ihre 4 weißen (*Zivilaktion*) und 2 roten (*Militäraktion*) Spielsteine angezeigt. Benutzen Sie 4 weiße Spielsteine (*Zivilaktion*) und 2 rote Spielsteine (*Militäraktion*), um dies anzuzeigen. Wenn Sie 1 Aktion verwenden, entfernen Sie einfach den entsprechenden Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.

Sie können Ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge verwenden und dabei beliebig zwischen *Zivilaktionen* und *Militäraktionen* wechseln. Wenn nichts anderes gesagt wird, können Sie dieselbe Aktion beliebig oft wiederholen, solange sich dafür noch Spielsteine auf Ihrer Karte befinden. Sie müssen nicht alle Aktionen verbrauchen, dürfen aber niemals mehr Aktionen verwenden, als Ihre *Regierungsform* erlaubt.

Mögliche *Zivilaktionen*:

- Zivilaktion 1: Bevölkerung erhöhen
- Zivilaktion 2: Eine *Mine* oder *Farm* bauen
- Zivilaktion 3: Ein *Städtisches Gebäude* bauen
- Zivilaktion 4: Ein *Städtisches Gebäude*, eine *Farm* oder eine *Mine* zerstören
- Zivilaktion 5: Einen Teil eines *Wunders* bauen
- Zivilaktion 6: Einen *Anführer* ins Spiel bringen
- Zivilaktion 7: Eine *Aktionskarte* spielen
- Zivilaktion 8: Eine *Zivilkarte* von der *Kartenreihe* nehmen
- Zivilaktion 9: Eine neue *Technologie* entdecken und ins Spiel bringen (*)
- Zivilaktion 10: Eine *Mine*, *Farm* oder ein *Gebäude verbessern* (*)

Mögliche *Militäraktionen*:

- Militäraktion 1: Eine *Militärische Einheit* aufstellen
- Militäraktion 2: Eine *Militärische Einheit* auflösen
- Militäraktion 3: Eine *Militärische Einheit verbessern* (*)

Aktionen, die mit einem Stern (*) markiert sind, werden erst später beschrieben, weil es unwahrscheinlich ist, dass Sie diese in der zweiten Runde durchführen.

ZIVILAKTION 1: BEVÖLKERUNG ERHÖHEN

Es kostet 1 *Zivilaktion*, um die Bevölkerung zu erhöhen. Nehmen Sie 1 gelben Spielstein aus dem am weitesten rechts liegenden Bereich Ihres *Gelben Vorrats*. Zählen Sie die Anzahl *Nahrung*, die durch einen Pfeil auf das Feld des *Arbeiters* angezeigt wird. Setzen Sie den *Arbeiter* in Ihren *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*. Er ist nun bereit, eine Aufgabe zugeteilt zu bekommen.

Zu Anfang kostet es nur 2 *Nahrung*, die Bevölkerung zu erhöhen. Am Ende Ihrer ersten Runde haben Sie 2 *Nahrung* produziert, so dass Sie in der zweiten Runde Ihre Bevölkerung erhöhen können.

Um die Bevölkerung zu erhöhen:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zählen Sie die angegebene Menge *Nahrung*. (Legen Sie blaue Spielsteine von Ihren *Farmtechnologien* zurück in den *Blauen Vorrat*.)
- Erhöhen Sie Ihre Bevölkerung. (Legen Sie 1 gelben Spielstein aus Ihrem *Gelben Vorrat* in Ihren *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*.)

ZIVILAKTION 2: EINE MINE ODER FARM BAUEN

Es kostet 1 *Zivilaktion*, um eine *Mine* oder *Farm* zu bauen. Zusätzlich müssen Sie die Anzahl *Rohstoffe* zahlen, die in Rot links auf der *Technologie* angegeben ist. Legen Sie einen *Arbeiter* aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* auf die *Technologie*. Dieser gelbe Spielstein repräsentiert nun eine *Mine* oder *Farm*, je nachdem, ob er auf einer *Minentechnologie* oder *Farmtechnologie* liegt. Haben Sie nicht genug *Rohstoffe* oder keinen *nicht eingesetzten Arbeiter*, können Sie nicht bauen.

Am Ende der ersten Runde hat Ihre Zivilisation 2 *Rohstoffe* produziert (auf Ihrer *Technologie* **Bronze** sind 2 blaue Spielsteine, die jeweils 1 *Rohstoff* darstellen). Das ist ausreichend, um in der zweiten Runde 1 *Mine* auf **Bronze** oder 1 *Farm* auf **Feldarbeit** zu bauen.

Um eine Mine oder Farm zu bauen:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zählen Sie die angegebene Menge *Rohstoffe*. (Legen Sie blaue Spielsteine von Ihren *Minentechnologien* zurück in den *Blauen Vorrat*.)
- Bauen Sie die *Mine* bzw. *Farm*. (Legen Sie 1 gelben Spielstein aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* auf die entsprechende *Technologie*.)

Ihre neue *Mine* oder *Farm* wird schon in der Phase *Produktion und Versorgung* dieses Spielzuges das erste Mal produzieren.

ZIVILAKTION 3: EIN STÄDTISCHES GEBÄUDE BAUEN

Alle grauen Karten sind *Städtische Gebäude*. Es ist unwahrscheinlich, dass Sie in der zweiten Runde bereits ein *Städtisches Gebäude* bauen können, da diese mindestens 3 *Rohstoffe* kosten, aber mit der richtigen *Aktionskarte* ist es möglich. *Städtische Gebäude* werden genauso gebaut wie *Minen* und *Farmen*. Die maximale Anzahl eines Typs *Städtischer Gebäude* wird durch die Zahl unten rechts auf Ihrer *Regierungsform* bestimmt.

Sie dürfen nicht mehr *Städtische Gebäude* eines Typs haben, als das Maximum der *Städtischen Gebäude*, das auf Ihrer *Regierungsform* steht.

Im **Despotismus** dürfen Sie maximal 2 *Städtische Gebäude* eines Typs haben, also höchstens 2 *Laboratorien*, 2 *Tempel* etc. Ihr neues *Städtisches Gebäude* erhöht den Zuwachs von *Kultur* bzw. *Wissenschaft* und/oder die *Glücklichen Gesichter*. Passen Sie die betreffenden Leisten an. Das bedeutet: Wenn Sie ein *Laboratorium* bauen, erhöht sich Ihr *Wissenschaftszuwachs pro Runde* um 1, nicht aber Ihre *Wissenschaftspunkte*. Letzteres passiert erst in der Phase *Produktion und Versorgung*.

Bauen Sie einen *Tempel*, erhöhen Sie ihren Zuwachs von *Kultur pro Runde* um 1 und addieren ein *Glückliches Gesicht* – aber Ihre *Kulturpunkte* bleiben vorerst unverändert.

Um ein Städtisches Gebäude zu bauen:

- Prüfen Sie nach, ob Sie das durch Ihre derzeitige *Regierungsform* bestimmte Maximum *Städtischer Gebäude* dieses Typs noch nicht erreicht haben.
- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zählen Sie die angegebene Menge *Rohstoffe*. (Legen Sie blaue Spielsteine von Ihren *Minentechnologien* zurück in den *Blauen Vorrat*.)
- Bauen Sie das *Städtische Gebäude*. (Legen Sie 1 gelben Spielstein aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* auf die entsprechende *Technologie*.)
- Passen Sie die Leisten des Spielplans oder des *Zivilisationsbretts*

ZIVILAKTION 4: EIN STÄDTISCHES GEBÄUDE, EINE FARM ODER EINE MINE ZERSTÖREN

Für 1 *Zivilaktion* können Sie 1 *Arbeiter* von einem *Städtischen Gebäude*, einer *Farm* oder *Mine* entfernen und zurück in den *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* legen. Das Bauwerk wird dadurch zerstört, und alle Leisten werden entsprechend verändert. Durch das Zerstören bekommt der Spieler keinerlei *Rohstoffe* zurück, sondern nur den einen *Arbeiter*, der in den *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* gelegt wird. Die *Technologiekarte* bleibt im Spiel, auch wenn kein *Arbeiter* mehr darauf liegt.


Um ein Bauwerk zu zerstören:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zerstören Sie das Bauwerk. (Legen Sie 1 gelben Spielstein von der entsprechenden *Technologie* in Ihren *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*.)
- Passen Sie die Leisten des Spielplans oder des *Zivilisationsbretts* an.

ZIVILAKTION 5:

DEN NÄCHSTEN TEIL EINES WUNDERS BAUEN

Wunder werden in verschiedenen Teilen gebaut. Für jeden Teil müssen Sie 1 *Zivilaktion* und die Anzahl *Rohstoffe*, die unten auf dem *Wunder* angegeben ist, zahlen.

Zum Beispiel kostet es 3, 2, 1 *Rohstoffe* , **Die Pyramiden** zu bauen. Sie müssen sie in 3 Teilen der Reihe nach von links nach rechts errichten. Der erste Teil kostet 3 *Rohstoffe*, der zweite 2 *Rohstoffe* und der letzte 1 *Rohstoff*. Es ist nicht nötig, alle 3 Teile im selben Zug zu bauen.

Es ist aber erlaubt, so viele Teile in *einem* Zug zu bauen, wie Sie bezahlen können.

Beim Bau eines Teils verwenden Sie 1 blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* und legen ihn auf den entsprechenden Teil des *Wunders*. Diese Spielsteine stellen weder *Nahrung* noch *Rohstoffe* dar. Sie dienen nur dazu anzuzeigen, welche Teile eines *Wunders* schon gebaut wurden.

Mit der Fertigstellung seines letzten Teils ist das *Wunder* vollendet. Legen Sie die blauen Spielsteine zurück in den *Blauen Vorrat*. Alle Effekte des *Wunders* treten augenblicklich in Kraft und können sofort genutzt werden. Wenn es etwas produziert, wird es dieses bereits in der Phase *Produktion und Versorgung* dieser Runde tun.

Ein fertiges *Wunder* ist ein *Wunder*, obwohl es keine *Arbeiter* hat. *Arbeiter* werden niemals auf ein *Wunder* gelegt. *Wunder* produzieren automatisch – anders als etwa *Städtische Gebäude*, die pro *Arbeiter* auf ihrer Karte produzieren.

Das ist der Vorteil eines *Wunders* gegenüber einem *Städtischen Gebäude*. *Wunder* sind dafür schwieriger zu bauen. Zudem müssen Sie für jedes *Wunder*, das Sie gebaut haben, 1 zusätzliche *Zivilaktion* bezahlen, um ein weiteres *Wunder* von der *Kartenreihe* zu nehmen.

Um den nächsten Teil eines Wunders zu bauen:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zählen Sie die angegebene Menge *Rohstoffe*. (Legen Sie blaue Spielsteine von Ihren *Minentechnologien* zurück in den *Blauen Vorrat*.)
- Bauen Sie den Teil eines *Wunders*. (Nehmen Sie 1 blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* und verwenden Sie ihn, um auf der Karte die Zahl mit den Kosten des Teiles, das Sie gebaut haben, zu verdecken.)

Sobald Sie den letzten Teil eines Wunders gebaut haben:

- Legen Sie die blauen Spielsteine von Ihrem *Wunder* in Ihren *Blauen Vorrat*.
- Passen Sie die Leisten des Spielplans und des *Zivilisationsbretts* an.
- Wenn das *Wunder* irgendwelche Spezialeffekte hat, handeln Sie diese nun ab (siehe S. 29: *Erklärung ausgewählter Karten*).

ZIVILAKTION 6: EINEN ANFÜHRER INS SPIEL BRINGEN

Jede Zivilisation kann genau einen *Anführer* haben, eine historische Person, deren Einfluss in einem ganzen *Zeitalter* zu spüren ist.

Einen *Anführer* ins Spiel zu bringen, kostet 1 *Zivilaktion*. Sie dürfen ihn selbst dann ausspielen, wenn Sie ihn in dieser Runde aufgenommen haben. Denken Sie aber daran, dass das Ziehen und das Ausspielen eines *Anführers* 2 verschiedene Aktionen sind. Die Effekte des *Anführers* treten augenblicklich in Kraft.

Ihre Zivilisation kann nur 1 *Anführer* haben. Wenn Sie bereits einen *Anführer* eines *Zeitalters* ausliegen haben, dürfen Sie einen zweiten desselben *Zeitalters* nicht einmal auf die Hand nehmen.

Wenn Sie einen *Anführer* im Spiel haben und einen neuen *Anführer* spielen (der ja aus einem anderen *Zeitalter* stammen muss), wird der alte *Anführer* abgelegt. Die Effekte des alten *Anführers* gelten nicht mehr, aber die Effekte des neuen *Anführers* treten sofort in Kraft.

Einen *Anführer* ins Spiel bringen:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Entfernen Sie Ihren vorherigen *Anführer* aus dem Spiel (wenn es einen gab); Sie verlieren alle Boni, die dieser *Anführer* Ihnen gab. (Passen Sie die entsprechenden Leisten an.)
- Passen Sie die betreffenden Leisten an, um die Boni des neuen *Anführers* anzuzeigen.
- Handeln Sie alle Spezialeffekte Ihres neuen *Anführers* ab (siehe S. 29: *Erklärung ausgewählter Karten*).

ZIVILAKTION 7: EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

Das Spielen einer *Aktionskarte* kostet 1 *Zivilaktion*. Anders als bei anderen Karten dürfen Sie eine *Aktionskarte* nicht in dem Spielzug spielen, in dem Sie sie von der *Kartenreihe* genommen haben. Wenn Sie eine *Aktionskarte* spielen, führen Sie ihre Anweisungen sofort aus. Danach legen Sie sie ab.

Aktionskarten können den Spieler mit zusätzlichen *Rohstoffen* oder *Nahrung* versorgen. Wenn Sie auf diese Weise Ressourcen bekommen, nehmen Sie 1 blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* und legen Sie ihn auf die passende *Technologie* – so, als ob er von einer *Mine* oder *Farm* produziert worden wäre.

Manche *Aktionskarten* geben Ihnen *Kultur-* oder *Wissenschaftspunkte*. Schreiben Sie diese Punkte sofort Ihrem Punktekonto gut. Die Leisten für *Kulturzuwachs* und *Wissenschaftszuwachs pro Runde* verändern sich nicht, nur die Leisten für die *Wissenschaftspunkte* und *Kulturpunkte*. Diese Punkte werden nur einmal in dem Spielzug gezählt, in dem Sie die Karte spielen.

Einige *Aktionskarten* beinhalten den Effekt anderer Aktionen. Eine Karte, die Ihnen erlaubt, ein *Städtisches Gebäude* billiger zu bauen, umfasst die *Zivilaktion 3: Ein Städtisches Gebäude bauen*. Eine Karte, die Ihnen eine Erhöhung Ihrer Bevölkerung erlaubt und Ihnen *Nahrung* zurückgibt, umfasst die *Zivilaktion 1: Bevölkerung erhöhen*. (Dies ist nicht dasselbe, wie eine *Aktionskarte*, die etwas billiger macht: Hier müssen Sie zuerst in der Lage sein, vollständig zu bezahlen.) Sie müssen keine zusätzliche *Zivilaktion* verwenden, um die Aktion zu bezahlen, die die Karte umfasst.

Aktionskarten spielen:


- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
 - Führen Sie die Anweisung der Karte aus. Diese kann eine weitere Aktion beinhalten.
 - Legen Sie die *Aktionskarte* ab.
- Sie können eine *Aktionskarte* nicht in demselben Zug spielen, in dem Sie sie von der *Kartenreihe* genommen haben.

Beispiel: In der ersten Runde hatte Birgitt angefangen, den **Koloss** zu bauen, indem sie die Karte ausgelegt hat. Sie verfügt nur über 2 *Rohstoffe*, aber es kostet 3, um den ersten Teil des **Kolosses** fertig zu stellen. Sie besitzt die *Aktionskarte* **Ingenieursgenie**, die sie in ihrem vorherigen Spielzug aufgenommen hat. Diese Karte erlaubt ihr, den

Teil eines *Wunders* für 2 *Rohstoffe* weniger zu bauen. Sie spielt diese Karte, zahlt 1 *Rohstoff* und baut den ersten Teil des **Kolosses**. Das kostet sie 1 *Zivilaktion*, so dass sie noch 3 übrig hat. In der *Kartenreihe* gibt es eine weitere Karte **Ingenieursgenie**, die sie 2 *Zivilaktionen* kostet (da sie im mittleren Bereich der *Kartenreihe* liegt). Sie nimmt die Karte, kann sie aber in diesem Spielzug noch nicht verwenden, da *Aktionskarten* nicht im selben Zug verwendet werden dürfen, in dem sie aufgenommen wurden. Somit hat sie noch 1 *Zivilaktion* übrig, die sie verwenden könnte, um die Bevölkerung ihrer Zivilisation zu erhöhen oder eine weitere Karte zu nehmen.

Tipp: Aktionskarten, die andere Aktionen beinhalten, sind von großem Vorteil, da Sie so 1 *Zivilaktion* sparen. Aktionskarten, die keine Aktionen umfassen, bringen dafür allgemeinere Vorteile und können in mehr Situationen Anwendung finden.

ZIVILAKTION 8: EINE ZIVILKARTE VON DER KARTENREIHE NEHMEN

Diese Aktion funktioniert genauso wie in der ersten Runde. Im Kartenstapel des *Zeitalters* I gibt es allerdings einen neuen Typ Karten: *Technologien*. Unterhalb des Namens der *Technologie* befinden sich jeweils eine blaue Zahl und das -Symbol. Sie zeigen an, wie viele *Wissenschaftspunkte* es kostet, diese *Technologie* ins Spiel zu bringen (siehe S. 12: *Zivilaktion 9: Eine neue Technologie entdecken und ins Spiel bringen*).

In der zweiten Runde haben Sie nur 1 *Wissenschaftspunkt*. Deshalb können Sie vermutlich noch keine *Technologie* ins Spiel bringen. Sie möchten vielleicht aber trotzdem eine von der *Kartenreihe* nehmen, um sie später zu spielen.

Technologien haben verschiedene Farben. Die meisten davon wurden bereits im Abschnitt *Anfangstechnologien* beschrieben. Die braunen sind *Farm-* oder *Minentechnologien*, die grauen sind *Technologien für Städtische Gebäude*, die roten sind *Militärtechnologien*, und die orangefarbenen sind *Regierungsformen*. Zudem gibt es auch blaue *Spezialtechnologien*. Diese haben spezielle Effekte, die es nicht erfordern, dass etwas gebaut wird.

Von den meisten *Technologien* gibt es mehrere. Wie viele genau hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Schnappt Ihnen jemand eine *Technologie* vor der Nase weg, haben Sie oft noch die Chance, sie zu einem späteren Zeitpunkt zu bekommen.

Sie dürfen keine *Technologie*, beispielsweise **Eisen**, mehr als einmal im Spiel oder auf der Hand haben. Sie dürfen jedoch verschiedene *Technologien* derselben Art aus unterschiedlichen *Zeitaltern* im Spiel oder auf der Hand haben, zum Beispiel die *Minentechnologien* **Bronze** aus *Zeitalter A*, **Eisen** aus *Zeitalter I* und **Kohle** aus *Zeitalter II*.

ZUSAMMENFASSUNG ZIVILKARTEN (ZIVILAKTIONEN 5-8)

Beschränkungen des Nehens von *Zivilkarten*:

- Sie dürfen nur 1 *Anführer* (grüne Karte) von jedem *Zeitalter* nehmen.
- Sie dürfen nur dann ein *Wunder* (violette Karte) nehmen, wenn Sie zurzeit kein anderes *Wunder* im Bau haben. Wenn Sie ein *Wunder* nehmen, zahlen Sie 1 zusätzliche *Zivilaktion* für jedes *Wunder*, das Sie bereits fertig gestellt haben. Das *Wunder* wird sofort auf den Tisch gelegt, um anzuzeigen, dass es sich im Bau befindet.
- Sie dürfen so viele *Aktionskarten* (gelbe Karten) nehmen, wie Sie bezahlen können. Sie dürfen eine *Aktionskarte* nicht im selben Zug spielen, in dem Sie sie genommen haben.
- Sie dürfen keine *Technologie* (orange, rote, blaue, braune oder graue Karte) desselben *Zeitalters* nehmen, die Sie schon im Spiel oder auf der Hand haben.

Handkartenlimit

Es gibt eine Beschränkung der Anzahl Karten, die Sie auf der Hand halten dürfen.

Sie dürfen keine neue *Zivilkarte* nehmen, wenn Sie in Ihrer Hand so viele Karten halten, wie Ihre Gesamtanzahl *Zivilaktionen* (weiße Spielsteine) beträgt.

Also sind Sie zu Spielbeginn auf 4 *Zivilkarten* in der Hand beschränkt. Haben Sie 4 Karten, dürfen Sie keine neue nehmen, es sei denn, Sie spielen vorher eine. Ein *Wunder* dürfen Sie allerdings trotzdem nehmen, da es nicht zu Ihren Handkarten geht. Wenn Sie aus irgendeinem Grund mehr Karten in Ihrer Hand haben als erlaubt, müssen Sie keine ablegen. Die Beschränkung verbietet nur das Nehmen neuer Karten.

Tipp: Wählen Sie die Karten, die Sie nehmen, mit Überlegung. Wenn Sie Karten in der Hand halten, die Sie nicht spielen können, können Sie vielleicht nicht die Karten nehmen, die Sie benötigen, und vielleicht verfallen daher sogar einige Ihrer *Zivilaktionen*.

MILITÄRAKTION 1: EINE MILITÄRISCHE EINHEIT AUFSTELLEN

Eine *Militärische Einheit* aufzustellen, funktioniert genauso wie das Bauen eines *Gebäudes*. Der einzige Unterschied ist, dass es 1 *Militäraktion* anstatt der *Zivilaktion* kostet. Die Anzahl *Rohstoffe*, die Sie benötigen, ist durch die rote Zahl auf der *Militärtechnologie* festgelegt. Sie dürfen beliebig viele *Militärische Einheiten* von jedem Typ besitzen. Wenn Sie eine *Militärische Einheit* aufgestellt haben, müssen Sie die Leiste für die *Militärische Stärke* entsprechend anpassen.

Um eine Militärische Einheit aufzustellen:

- Verwenden Sie 1 *Militäraktion*. (Entfernen Sie 1 roten Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zahlen Sie die angegebene Menge *Rohstoffe*. (Legen Sie blaue Spielsteine von Ihren *Minentechnologien* zurück in den *Blauen Vorrat*.)
- Bauen Sie die *Militärische Einheit*. (Legen Sie 1 gelben Spielstein aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* auf die entsprechende *Militärtechnologie*.)
- Passen Sie die Leiste für die *Militärische Stärke* an.

MILITÄRAKTION 2: EINE MILITÄRISCHE EINHEIT AUFLÖSEN

Eine *Militärische Einheit* aufzulösen, funktioniert genau wie die Zerstörung eines Bauwerks, nur dass dafür 1 *Militäraktion* anstelle 1 *Zivilaktion* ausgegeben werden muss.

Um etwas zu auflösen:

- Verwenden Sie 1 *Militäraktion*. (Entfernen Sie 1 roten Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Lösen Sie die *Einheit* auf. (Legen Sie 1 gelben Spielstein von der entsprechenden *Militärtechnologie* in Ihren *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*.)
- Passen Sie die Leiste für die *Militärische Stärke* an.

C. PRODUKTION UND VERSORGUNG

Produktion und Versorgung funktionieren genau wie in der ersten Runde. Ab der zweiten Runde fangen die Zivilisationen an, sich voneinander zu unterscheiden. Eine Zivilisation, die eine dritte *Farm* gebaut hat, wird 3 *Nahrung* anstelle von 2 produzieren. Eine Zivilisation, die eine dritte *Mine* gebaut hat, wird 3 *Rohstoffe* anstelle

von 2 produzieren. Eine Zivilisation, die ein *Städtisches Gebäude* gebaut hat, wird 1 *Kulturpunkt* oder 1 zusätzlichen *Wissenschaftspunkt* erzeugen, abhängig von der Art des *Gebäudes*.

Nahrung und *Rohstoffe*, die während eines Zuges nicht benutzt wurden, verfallen nicht. Die blauen Spielsteine bleiben auf den Karten, selbst wenn weitere blaue Spielsteine hinzukommen, so dass Sie für größere Projekte in der Zukunft sparen können. Aber Vorsicht: Wenn Sie keine blauen Spielsteine mehr in Ihrem Vorrat übrig haben, können Sie weder *Nahrung* noch *Rohstoffe* produzieren, bis Sie einige blaue Spielsteine ausgegeben haben.

Tipp: Eine typische Strategie für die zweite Runde ist es, die Bevölkerung zu erhöhen und entweder eine *Farm* oder *Mine* zu bauen. Dies verbraucht Ihre gesamte *Nahrung* und alle *Rohstoffe*. Die Verwendung der 2 übrig gebliebenen *Zivilaktionen* hängt davon ab, welche Karten Sie in der ersten Runde genommen haben und welche Möglichkeiten Ihnen die *Kartenreihe* bietet.

Im *Einstiegsspiel* ist die *Militärische Stärke* nicht so wichtig. Militärische Aufrüstung gibt Ihnen am Ende des Spiels zusätzliche *Kulturpunkte*, aber es lohnt nicht, früh im Spiel *Rohstoffe* dafür zu verwenden. Selbst im *Expertenspiel* werden Spieler üblicherweise einige Runden warten, bevor sie mit militärischer Aufrüstung beginnen.

WEITERE SPIELRUNDEN

Es braucht normalerweise einige Runden, bis Sie genügend *Wissenschaftspunkte* haben, um zum ersten Mal eine *Technologie* zu spielen. Diese Karten ermöglichen es, *Einheiten*, *Städtische Gebäude*, *Farmen* oder *Minen* zu *verbessern*. Zudem können ab der dritten Runde *Ereignisse* eintreten.

EREIGNISSE


Während der Spielvorbereitungen haben Sie 9 Ereigniskarten vom *Militärkartenstapel A* auf das Feld *Gegenwärtige Ereignisse* des Spielplans gelegt. Ab der dritten Runde deckt der **Startspieler** die oberste Karte vor seinem Spielzug auf. Das auf dieser Karte beschriebene *Ereignis* trifft alle Spieler gleichermaßen.

Die *Ereignisse* in *Zeitalter A* sind immer positiv und helfen so den Zivilisationen. Zum Beispiel steht auf der Ereigniskarte **Fortschritt in der Landwirtschaft**, dass jede Zivilisation 2 *Nahrung* produziert. Das heißt, jeder nimmt sich 2 blaue Spielsteine aus seinem *Blauen Vorrat* und legt sie auf seine **Feldarbeit**. Dort zählen sie als jeweils 1 *Nahrung*. (Haben Sie bereits die *Technologie Bewässerung* entdeckt, nehmen Sie nur 1 Spielstein, der dann 2 *Nahrung* repräsentiert.)

Tipp: Einige *Ereignisse* erlauben es, eine *Einheit* oder ein *Städtisches Gebäude* umsonst zu bauen. Dafür müssen Sie allerdings einen *nicht eingesetzten Arbeiter* frei haben. Daher sollten Sie immer einen freien *nicht eingesetzten Arbeiter* in Ihrem Vorrat haben, um von derartigen *Ereignissen* profitieren zu können.

In den anderen Versionen des Spiels funktionieren *Ereignisse* ein bisschen anders.

ZIVILAKTION 9: EINE NEUE TECHNOLOGIE ENTDECKEN UND INS SPIEL BRINGEN

Wenn Sie ausreichend *Wissenschaftspunkte* bezahlen, können Sie für 1 *Zivilaktion* eine *Technologie* aus Ihrer Hand ins Spiel bringen (*Regierungsformen* haben spezielle Kosten – siehe S. 13). Sie dürfen sowohl eine gerade gezogene *Technologie* ausspielen, als auch eine, die Sie bereits auf der Hand hatten. Die Anzahl der *Wissenschaftspunkte*, die zu zahlen sind, wird durch die blaue Zahl neben dem -Symbol

festgelegt. Passen Sie Ihren Wertungsstein auf der Leiste für die *Wissenschaftspunkte* entsprechend an. Haben Sie nicht genügend *Wissenschaftspunkte*, können Sie die *Technologie* noch nicht spielen.

Viele *Technologien* sind Verbesserungen Ihrer *Anfangstechnologien*. Die Art der *Technologie* wird jeweils auf der Karte genannt. **Eisen** ist zum Beispiel eine *Minentechnologie*, die Ihnen das Bauen von *Minen* erlaubt. Spielen Sie sie so, dass Ihre *Minentechnologie* **Bronze** teilweise bedeckt ist. Die blauen und gelben Spielsteine bleiben auf **Bronze**, während **Eisen** zu Beginn noch keine Spielsteine hat.

Einige *Technologien* erlauben den Bau neuer Typen *Städtischer Gebäude* (*Theater, Arenen* oder *Bibliotheken*) oder *Militärischer Einheiten* (*Kavallerie*). Legen Sie diese Karten über Ihre bereits vorhandenen *Technologien* desselben Typs.

Die *Spezialtechnologien* (blaue Karten) geben ihren Bonus sofort, ohne einen *Arbeiter* zu benötigen. Einige verleihen zusätzliche *Zivil- oder Militäraktionen* für jede Runde (nehmen Sie sich neue weiße oder rote Spielsteine und legen Sie sie auf Ihre *Regierungsform*). Einige verbilligen den Bau von *Gebäuden* oder *Wundern*. Andere erhöhen die *Militärische Stärke* (passen Sie sofort die entsprechende Leiste an). **Kartografie** gibt einen Bonus für die *Kolonisation*. Dieser Bonus ist im *Einstiegsspiel* ohne Bedeutung, da hier noch nicht kolonisiert wird. *Spezialtechnologien* sollten Sie immer neben Ihre *Regierungsform* legen.

Um eine *Technologie* zu spielen:

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zählen Sie die angegebene Menge *Wissenschaftspunkte*. (Passen Sie die Leiste für *Wissenschaftspunkte* an.)
- Legen Sie die *Technologie* vor sich aus.
- Wenn Sie eine *Spezialtechnologie* spielen, handeln Sie ihre Effekte ab (indem Sie beispielsweise die Leisten des Spielplans entsprechend anpassen).

Das *Große Beispiel* auf S. 16 zeigt, wo die einzelnen Karten liegen könnten.

EINE REGIERUNGSFORM SPIELEN

Ihre *Regierungsform* ist ebenfalls eine *Technologie*. Es ist allerdings nicht so einfach, die *Regierungsform* zu wechseln. Dennoch kann dies ein sehr wichtiger Schritt sein, da höherstufige *Regierungsformen* mehr Aktionen pro Runde, eine höheres Maximum *Städtischer Gebäude* eines Typs und manchmal ganz spezielle Boni bringen.

Es gibt 2 Möglichkeiten, die *Regierungsform* zu wechseln: *Revolution* und *Friedlicher Wechsel*.

Revolution

Eine *Revolution* ist ein gewaltsamer Regierungswechsel. Sie kostet alle Ihre *Zivilaktionen* dieser Runde. Sie dürfen in dieser Runde also keine *Zivilaktionen* durchführen. Zusätzlich müssen Sie die *geringere* Anzahl *Wissenschaftspunkte* auf der neuen *Regierungsform* zahlen.

Um eine *Revolution* zu beginnen:

- Es muss sich um Ihre erste und einzige *Zivilaktion* in diesem Spielzug handeln (alle weißen Spielsteine müssen auf der alten *Regierungsform* sein).
- Sie zahlen die geringere Anzahl *Wissenschaftspunkte*, die auf der *Regierungsform* steht (passen Sie die Leiste für die *Wissenschaftspunkte* entsprechend an).
- Legen Sie die alte *Regierungsform* ab und ersetzen Sie sie durch die neue *Regierungsform* (bzw. legen Sie diese auf die alte *Regierungsform*).
- Nehmen Sie rote und weiße Spielsteine aus der Schachtel oder legen Sie welche zurück – je nachdem, wie viele Aktionen die neue *Regierungsform* erlaubt. Denken Sie daran, Ihre zusätzlichen Aktionen durch *Wunder, Anführer* und *Spezialtechnologien* hinzuzuzählen.
- Platzieren Sie alle weißen Spielsteine neben der *Regierungsform*, um anzuzeigen, dass sie alle diese Runde bereits genutzt wurden. Die Anzahl roter verbrauchter Spielsteine ist dagegen die Anzahl, die Sie vor Ihrer *Revolution* schon verbraucht hatten.
- Wenden Sie mögliche andere Effekte der neuen *Regierungsform* an (beispielsweise gibt die Karte **Theokratie** zusätzliche *Glückliche Gesichter*).

Außer *Militäraktionen* können Sie in der Runde, in der Sie eine *Revolution* durchführen, nicht viel tun.



Beispiel: Andys Zivilisation befindet sich im **Despotismus** unter dem *Anführer* **Hammurabi**. Damit hat er 5 *Zivilaktionen* und 1 *Militäraktion*. Für 1 *Zivilaktion* nimmt Andy die **Monarchie** von der *Kartenreihe*. Er kann in dieser Runde noch keine

Revolution erklären, um zur **Monarchie** zu wechseln, da er dafür alle seine *Zivilaktionen* braucht. In seinem nächsten Zug entscheidet Andy sich dafür, die *Revolution* als erste und einzige *Zivilaktion* durchzuführen. Er zahlt 3 *Wissenschaftspunkte* und legt **Monarchie** auf **Despotismus**. Diese bringt normalerweise Weise 5 *Zivilaktionen* und 3 *Militäraktionen*. Da Andy aber **Hammurabi** hat, verfügt er über 6 *Zivilaktionen* und 2 *Militäraktionen*. Er nimmt 1 weißen und 1 roten Spielstein aus der Schachtel, so dass er nun 6 weiße und 2 rote Spielsteine hat. Er legt die weißen Spielsteine neben seine **Monarchiekarte**, um anzuzeigen, dass diese *Zivilaktionen* in dieser Runde schon verwendet wurden. Die roten Spielsteine werden auf die Karte gelegt, da er immer noch beide *Militäraktionen* nutzen darf.

Friedlicher Wechsel der Regierungsform

Es ist möglich, die *Regierungsform* für nur 1 *Zivilaktion* zu wechseln.

Das Wechseln der *Regierungsform* kostet nur 1 *Zivilaktion*, wenn die größere auf der Karte angegebene Anzahl *Wissenschaftspunkte* ausgegeben wird (die Zahl in Klammern). Ansonsten funktioniert es wie eine *Revolution*.

Bei einem friedlichen Wechsel der *Regierungsform* müssen Sie ebenfalls Ihre alte *Regierungsform* ablegen (bzw. die neue auf die alte legen) und die Zahl Ihrer *Zivil- und Militäraktionen* neu berechnen. Hinzugewonnene Aktionen können Sie noch diese Runde ausgeben. Für einen friedlichen Wechsel geben Sie keine *Militäraktion* aus.

Beispiel: Hätte Andy im vorherigen Beispiel 9 *Wissenschaftspunkte* gehabt, hätte er die **Monarchie** für 1 *Zivilaktion* nehmen können. Dann hätte er für seine zweite *Zivilaktion* und 9 *Wissenschaftspunkte*

die **Monarchie** spielen können. Genau wie oben berechnet, hätte Andy unter der **Monarchie** zusammen mit **Hammurabi** 6 *Zivilaktionen*. Er würde 2 weiße Spielsteine neben die **Monarchie** und 4 weiße Spielsteine auf die **Monarchie** legen, da er erst 2 *Zivilaktionen* in dieser Runde verbraucht hat.

ZIVILAKTION 10: EINE MINE, FARM ODER EIN GEBÄUDE VERBESSERN

Zu Anfang können Sie nur *Gebäude*, *Minen* und *Farmen* aus dem *Zeitalter A* bauen. *Technologien* aus dem *Zeitalter I* erlauben den Bau von *Gebäuden*, *Minen* und *Farmen* der *Stufe 1*.

Die *Stufe* eines *Gebäudes*, einer *Mine* oder *Farm* entspricht dem *Zeitalter*, aus dem sie stammen (angezeigt durch die Zahl oben auf der Karte). Die *Bauwerke* aus dem *Zeitalter A* sind *Stufe 0*.

Das Ausspielen der *Technologie* bringt nicht automatisch die *Gebäude*, *Minen* oder *Farmen* einer neuen *Stufe*. Sie müssen sie entweder, wie oben beschrieben, direkt bauen oder die älteren *verbessern*. Das *Verbessern* funktioniert ähnlich wie das Bauen; der erforderliche *Arbeiter* kommt jedoch von einer *Technologie* niedrigerer *Stufe* desselben Typs (anstelle Ihres Vorrats *nicht eingesetzter Arbeiter*), und die *Rohstoff*-Kosten für diese Verbesserung sind die Differenz zwischen der neuen und der alten *Technologie*.

Um eine *Farm*, *Mine* oder ein *Gebäude* zu verbessern

- Verwenden Sie 1 *Zivilaktion*. (Entfernen Sie 1 weißen Spielstein von Ihrer *Regierungsform*.)
- Zahlen Sie so viele *Rohstoffe*, wie die Differenz zwischen den Baukosten des neuen *Bauwerks* und des alten *Bauwerks* beträgt. (Legen Sie entsprechend viele blaue Spielsteine von Ihren *Minen* zurück in Ihren *Blauen Vorrat*.)
- *Verbessern* Sie das *Bauwerk*. (Bewegen Sie 1 *Arbeiter* von der alten *Technologie* zur neuen.)
- Passen Sie Ihre *Leisten* an (nur bei *Gebäuden*).

Eine *Farm* kann nur zu einer anderen *Farm*, eine *Mine* nur zu einer anderen *Mine* verbessert werden. Ein *Städtisches Gebäude* kann nur zu einem anderen *Städtischen Gebäude* desselben Typs verbessert werden: *Tempel* werden nicht zu *Theatern* oder *Laboratorien* verbessert, sondern zu *Tempeln*.

Natürlich können Sie die *Gebäude*, *Minen* und *Farmen* auch direkt bauen, ohne vorhandene *Bauwerke* zu *verbessern*. Zudem können Sie auch *Technologien* eines älteren *Zeitalters* bauen, obwohl Sie vielleicht schon im Besitz modernerer *Technologien* sind.



Beispiel: Birgitt hat 4 *Minen* der *Stufe 0* und 8 *Rohstoffe*. Für 5 *Wissenschaftspunkte* und 1 *Zivilaktion* hat sie gerade **Eisen** gespielt.

Eisen erlaubt es Birgitt, eine *Mine* der *Stufe 1* für 5 *Rohstoffe* zu bauen oder eine ihrer *Minen* der *Stufe 0* für $5-2=3$ *Rohstoffe* zu *verbessern*. Sie kann 2 ihrer *Minen* für 2 *Zivilaktionen* und 6 *Rohstoffe* *verbessern*. Für eine *Zivilaktion* könnte sie mit den übrigen 2 *Rohstoffen* eine neue *Mine* der *Stufe 0* bauen. Das wäre allerdings wenig effizient. Für die gleiche Anzahl *Rohstoffe* (8) kann sie auch eine *Mine* der *Stufe 1* für 5 bauen und eine *Mine* der *Stufe 0* für 3 *verbessern*. Beides führt dazu, dass sie 2 *Minen* der *Stufe 1* und 3 *Minen* der *Stufe 0* hat, aber der zweite Weg kostet nur 2 *Zivilaktionen*.

Die Beschränkung der Anzahl Städtischer Gebäude


Städtische Gebäude höherer *Stufen* erlauben es, mehr pro *Arbeiter* zu produzieren, und erleichtern es Ihnen, innerhalb Ihres *Städtische-Gebäude*-Limits zu bleiben, das Ihre *Regierungsform* Ihnen auferlegt.

Tipp: Despotismus erlaubt nur 2 *Gebäude* jeden Typs. Sobald Sie 2 *Laboratorien* und 2 *Tempel* besitzen, dürfen Sie mit Ihren Anfangstechnologien keine weiteren *Städtischen Gebäude* mehr bauen, es sei denn, Sie spielen eine neue *Technologie*. Sie könnten aber auch Ihre *Regierungsform* wechseln, so dass Sie ein höheres *Städtische-Gebäude*-Limit haben.

Denken Sie daran, dass Ihr *Städtische-Gebäude*-Limit auf jeden Typ *Städtischer Gebäude* unabhängig von der *Stufe* Anwendung findet. Im **Despotismus** können Sie also maximal 2 *Laboratorien*, 2 *Tempel*, 2 *Bibliotheken*, 2 *Theater* und 2 *Arenen* haben. Die Anzahl der *Farmen*, *Minen*, *Wunder* und *Militärischen Einheiten* ist nicht beschränkt.

Farmen und Minen höherer Stufe

Während der Phase *Produktion und Versorgung* produziert jeder gelbe *Arbeiter*-Spielstein auf einer *Farm* oder *Mine* 1 blauen Spielstein. Dieser blaue Spielstein repräsentiert die Anzahl *Nahrung*, die auf der Karte, auf der er liegt, angezeigt wird.

Haben Sie also eine *Mine* der *Stufe 1* (und damit 1 *Arbeiter* auf Ihrer *Minentechnologie Eisen*), legen Sie in der Phase *Produktion und Versorgung* 1 blauen Spielstein auf **Eisen**. Wegen des -Symbols zählt er jetzt 2 *Rohstoffe* anstatt 1, wie auf **Bronze**.

Benutzen Sie diesen Spielstein, um für etwas zu bezahlen (indem Sie ihn in Ihren *Blauen Vorrat* zurücklegen), zählt er als 2 *Rohstoffe*. Es ist erlaubt, zu „wechseln“: Wenn Sie 1 blauen Spielstein von einer höherstufigen *Mine* auf eine *Mine* niedrigerer *Stufe* legen, zahlen Sie die Differenz. 1 blauen Spielstein von **Eisen** (wo er 2 *Rohstoffe* wert ist) auf **Bronze** (wo er einen *Rohstoff* wert ist) zu legen, bedeutet, 1 *Rohstoff* zu bezahlen.

Es ist allerdings nicht erlaubt, 1 blauen Spielstein von einer Karte niedrigerer *Stufe* auf eine Karte höherer *Stufe* zu legen. Zum Beispiel dürfen Sie niemals 2 blaue Spielsteine von **Bronze** nehmen, 1 auf **Eisen** legen und 1 in den *Blauen Vorrat* zurücklegen, obwohl die Anzahl Ihrer *Rohstoffe* gleich bleibt. Dieselben Regeln gelten für *Nahrung*.

Die Regeln führen manchmal dazu, dass Sie nach dem *Verbessern* oder *Wechseln* blaue Spielsteine auf einer Karte ohne gelbe Spielsteine haben. Zum Beispiel können Sie **Bronze** zum *Wechseln* verwenden, selbst wenn Sie keinen *Arbeiter* mehr darauf haben. Und wenn eine Karte besagt, dass Ihre *Zivilisation* 2 *Rohstoffe* produziert, dürfen Sie 1 blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* nehmen und ihn auf **Eisen** legen; ob sie dort einen *Arbeiter* haben, spielt keine Rolle.



Beispiel: Im vorigen Beispiel hat Birgitt alle ihre *Rohstoffe* ausgegeben, um 3 *Minen* der *Stufe 0* und 2 *Minen* der *Stufe 1* zu haben. Während ihrer Phase *Produktion und Versorgung* produziert jede 1 blauen Spielstein. Die 5 blauen Spielsteine repräsentieren 7 Ressourcen.

In ihrem nächsten Zug verbessert Birgitt eine *Mine*. Sie legt 1 gelben Spielstein von **Bronze** auf **Eisen**. Sie bezahlt 3 *Rohstoffe*, indem sie 3 blaue Spielsteine von **Bronze** in ihren *Blauen Vorrat* zurücklegt. (Sie hätte auch 1 von **Bronze** und 1 von **Eisen** nehmen können, aber es ist sinnvoller, mehr Steine im *Blauen Vorrat* zu haben.) Damit hat sie noch 2 blaue Spielsteine auf **Eisen** übrig, die 4 *Rohstoffe* repräsentieren. Sie entscheidet sich dafür, mit ihnen eine weitere *Mine* zu *verbessern*. Dieses Mal zahlt sie die 3 *Rohstoffe*, indem sie einen blauen Spielstein von **Eisen** auf **Bronze** legt und den anderen von **Eisen** in ihren *Blauen Vorrat*.

Tipp: Zu Anfang scheinen *Eisenminen* ineffizient zu sein: Anstatt 3 *Rohstoffe* zu zahlen, um eine *Mine* von *Stufe 0* auf *Stufe 1* zu erhöhen, können Sie dieselbe Produktionserhöhung erreichen, indem Sie 2 *Rohstoffe* zahlen, um 1 *Mine* der *Stufe 0* zu bauen. Der Vorteil der *Mine* der *Stufe 1* ist, dass sie nur 1 *Arbeiter* braucht, um dasselbe zu produzieren, wie 2 *Minen* der *Stufe 0*. Zudem ist es effizienter, *Rohstoffe* auf *Minen* höherer *Stufe* zu lagern, da auch die Anzahl blauer Spielsteine begrenzt ist.

Tipp: *Kulturpunkte*, *Wissenschaftspunkte*, *Nahrung* und *Rohstoffe* werden zum Ende des Zuges produziert. Das heißt, Sie können Ihren Zug damit abschließen, während ein anderer Spieler schon seinen Zug beginnt. Wenn alle Spieler dies tun, wird das Spiel stark beschleunigt.

MILITÄRAKTION 3: EINE MILITÄRISCHE EINHEIT VERBESSERN

Das *Verbessern* einer *Militärischen Einheit* funktioniert genauso wie das *Verbessern* eines Städtischen *Gebäudes*, einer *Mine* oder *Farm* – außer, dass es 1 *Militäraktion* anstelle der *Zivilaktion* kostet.

Passen Sie nach dem *Verbessern* einer *Einheit* die Leiste für die *Militärische Stärke* an. Wenn eine Karte Ihnen zusätzliche *Rohstoffe* für das Aufstellen von *Einheiten* gibt, können Sie diese zusätzlichen *Rohstoffe* auch dazu verwenden, *Einheiten* zu *verbessern*.

Beispiel: Andy zahlt eine *Zivilaktion*, um **Patriotismus I** zu spielen. Diese Karte bringt ihm 1 zusätzliche *Militäraktion* und 2 zusätzliche *Rohstoffe* für *Militärische Einheiten*. Er kann eine seiner *Kriegereinheiten* (die 2 *Rohstoffe* kostet) zu einer *Schwertkämpfereinheit* (die 3 *Rohstoffe* kostet) *verbessern*. Normalerweise kostet dies 1 *Militäraktion* und 1 *Rohstoff*, aber Andy zahlt nichts, da er seine zusätzliche *Militäraktion* und 1 seiner beiden zusätzlichen *Rohstoffe* verwendet. Um eine zweite *Schwertkämpfereinheit* aufzustellen, verwendet er den anderen zusätzlichen *Rohstoff* von **Patriotismus I**, so dass er nur 1 *Militäraktion* und 2 *Rohstoffe* zahlt. Wenn er sich dazu entscheidet, 1 weitere *Militäraktion* zu verwenden, um eine dritte *Schwertkämpfereinheit* aufzustellen, zahlt er den vollen Preis – also 3 *Rohstoffe*.

VERSORGUNG

Vergessen Sie nicht, dass Ihre Leute auch etwas essen müssen. Nachdem Sie *Nahrung* produziert haben, müssen Sie so viel davon wieder abgeben, wie in dem Bereich Ihres *Gelben Vorrats*, der am weitesten links und mit keinem gelben Spielstein belegt ist, angezeigt wird.

Tipp: Zu Anfang scheint *Nahrung* relativ unwichtig zu sein, aber auf Dauer brauchen Sie *Farmen*. Schon bald wird Ihre Bevölkerung 1 *Nahrung* pro Runde verbrauchen, so dass es schwierig wird, sie weiter zu erhöhen. Manchmal kann es daher von Vorteil sein, ein *Gebäude* zu zerstören (siehe S. 4: *Zivilaktion 4*), um wieder einen *Arbeiter* für eine *Farm* frei zu haben.

Hunger

Wenn Sie die erforderliche *Nahrung* nicht aufbringen können, leidet Ihre Zivilisation unter einer Hungersnot und verliert 4 *Kulturpunkte* für jede *Nahrung*, die Sie nicht gezahlt haben.

DAS SPIEL BESCHLEUNIGEN

Sobald jeder die grundlegenden Mechanismen erfasst hat, können Sie das Spiel beschleunigen, indem der eine Spieler seinen Zug beginnt, während der vorherige Spieler seinen beendet. Wenn etwa ein Spieler alle seine *Militär-* und *Zivilaktionen* verwendet hat, kann der nächste Spieler Karten der *Kartenreihe* hinzufügen und dann seine Aktionen verwenden, während der vorherige Spieler noch seine Phase *Produktion und Versorgung* abschließt.

DAS ENDE DES EINSTIEGSSPIELS

Das *Einstiegsspiel* ist am Ende der Runde vorbei, in der die letzte *Zivilkarte* in die *Kartenreihe* gelegt wird.

In dieser Runde legt jeder Spieler weiterhin die ersten Karten der *Kartenreihe* ab und lässt die nachfolgenden aufrücken, aber es gibt keine neuen Karten mehr. Sobald der Spieler rechts neben dem **Startspieler** seinen Zug beendet hat, ist das Spiel sofort vorbei. Nun werden die Bonuspunkte jeder Zivilisation gezählt.

Übriggebliebene *Nahrung*, *Rohstoffe* oder *Wissenschaftspunkte* sind am Ende des Spiels nichts wert, genau wie alle Karten, die sich auf den Händen der Spieler befinden. Die Spieler sollten möglichst viel davon vorher verwenden.

Am Ende des *Einstiegsspiels* gibt es für jede Zivilisation folgende Bonuspunkte:

- 2 *Kulturpunkte* für jede *Technologie* der *Stufe 1* im Spiel (inklusive einer *Regierungsform*), egal wie viele Arbeiter sich darauf befinden
- 2 *Kulturpunkte* für jeden Punkt *Militärische Stärke*
- 2 *Kulturpunkte* für jedes *Glückliche Gesicht* (höchstens aber 16)
- 1 *Kulturpunkt* für jeden Punkt *Wissenschaftszuwachs pro Runde*
- 1 *Kulturpunkt* für jede pro Runde produzierte *Nahrung* oder *Rohstoffe*

GROSSES BEISPIEL

Dieses Beispiel zeigt, wo Sie die einzelnen Karten während des Spiels hinlegen können und wie Sie am Ende des Spiels die zusätzlichen *Kulturpunkte* abrechnen.

Städtische Gebäude

- Alchemie** (4 Kulturpunkte, 6 Nahrung, 3 Rohstoffe)
- Religion** (3 Kulturpunkte, 1 Glückliche Gesichter)
- Feldarbeit** (2 Nahrung, 1 Rohstoff)

Farmen

- Feldarbeit** (2 Nahrung, 1 Rohstoff)

Minen

- Eisen** (5 Kulturpunkte, 5 Nahrung, 2 Rohstoffe)

Einheiten

- Schwertkämpfer** (3 Kulturpunkte, 3 Nahrung, 2 Rohstoffe)
- Ritter** (4 Kulturpunkte, 3 Nahrung, 2 Rohstoffe)

Fertige Wunder

- Die Bibliothek von Alexandria** (1, 2, 2, 1 Kulturpunkte, 1 Militärkarte)
- Petersdom** (4, 4 Glückliche Gesichter)

Spezialtechnologien

- Gesetzgebung** (6 Kulturpunkte, 1 Zivilisation)
- Kartografie** (4 Kulturpunkte, 1 Territorium)

Wunder im Bau

- Große Mauer** (2 Kulturpunkte, 1 Militärkarte)

Zivilisationsbrett

- Produktion:** 1 Unzufrieden, 2 Glückliche Gesichter, 3 Nahrung, 4 Rohstoffe, 5 Rohstoffe
- Glückliche Gesichter:** 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0
- Blauer Vorrat (Arbeiter):** 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0
- Gelber Vorrat (Nährstoffe):** 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0
- Regierungsform:** Theokratie (2, 7 Kulturpunkte)

Wertungsleisten des Spielplans

- Glückliche Gesichter:** 0 bis 30
- Nahrungsverbrauch:** 0 bis 30
- Blauer Vorrat:** 0 bis 30
- Gelber Vorrat:** 0 bis 30
- Vorrat nicht eingesetzter Arbeiter:** 0 bis 30

Mit einer *Kriegerereinheit* (1 Stärke), 2 *Schwertkämpfereinheiten* (jeweils 2 Stärke) und der *Technologie Kartografie* (+1 Stärkebonus) hat die Zivilisation eine *Militärische Stärke* von 6.

Mit einem *Theater* der Stufe 1 (2 Kultur), 3 *Tempeln* der Stufe 0 (jeweils 1 Kultur), dem *Petersdom* (Kultur 2), der *Bibliothek von Alexandria* (1 Kultur) und der *Theokratie* (1 Kultur) hat die Zivilisation einen Zuwachs von 9 *Kulturpunkten* pro Runde.

Die *Theater* und *Tempel* erzeugen insgesamt 4 *Glückliche Gesichter*. Die *Theokratie* gibt weitere 2. Der *Petersdom* verdoppelt die vorhandene Anzahl *Glücklicher Gesichter*, so dass der *Wertungsstein* auf dem *Zivilisationsbrett* auf der „8“ steht.

Die *Bibliothek von Alexandria* erzeugt einen Zuwachs an *Wissenschaftspunkten* von 1 pro Runde. Jedes *Laboratorium* der Stufe 1 bringt normalerweise einen Zuwachs an *Wissenschaftspunkten* von 2 pro Runde, aber mit dem *Anführer Leonardo da Vinci* produziert

eines davon 3. Damit produziert diese Zivilisation einen Zuwachs an *Wissenschaftspunkten* von insgesamt 6 pro Runde.

Die *Große Mauer* bringt keinerlei Vorteile, da sie sich noch im Bau befindet.

Wie viele Punkte erreicht diese Zivilisation im *Einstiegsspiel*? Die 8 *Technologien* der Stufe 1 sind 16 *Kulturpunkte* wert. Die *Militärische Stärke* von 6 ist 12 *Kulturpunkte* wert. Die *Glücklichen Gesichter* sind 16 Punkte wert, da es hier nicht mehr geben kann. Sie produziert pro Runde 7 *Rohstoffe* und 4 *Nahrung*, so dass hier 11 weitere Punkte verzeichnet werden können. Der Zuwachs an *Wissenschaftspunkten* von 6 pro Runde bringt weitere 6 *Kulturpunkte*. Diese Zivilisation bekommt also insgesamt 61 zusätzliche *Kulturpunkte* am Ende des *Einstiegsspiels*. Wenn Sie diese Summe zu den während des Spiels erzielten *Kulturpunkten* hinzuzählen, ist es vermutlich mehr als genug, um das Spiel zu gewinnen.

DAS FORTGESCHRITTENENSPIEL

Nachdem Sie im *Einstiegsspiel* die grundlegenden Mechanismen von **Im Wandel der Zeiten** kennen gelernt haben, sind Sie nun bereit für das *Fortgeschrittenenspiel*. Diese Version verwendet zusätzlich die Karten des *Zeitalters II* und ermöglicht mehr Interaktion zwischen den Zivilisationen. Das *Fortgeschrittenenspiel* ist als kürzere Variante des *Expertenspiels* entwickelt worden und bietet bereits zahlreiche von dessen Herausforderungen.

Zusätzliche Konzepte des Fortgeschrittenenspiels

- **Militärkarten:** Für die Interaktion zwischen Zivilisationen.
- **Politische Aktionen:** Jeder Spieler darf zu Anfang seines Zuges eine *Politische Aktion* durchführen.
- **Glückseligkeit:** Ihre Bevölkerung braucht Unterhaltung.
- **Korruption:** Je mehr *Nahrung* und *Rohstoffe* Sie ansammeln, desto schwieriger wird es zu verhindern, dass sie gestohlen werden.
- **Taktiken:** Sie können Ihre *Einheiten* zu *Armeen* formen.
- **Veralterung:** Einige Dinge verschwinden am Ende eines *Zeitalters*.

AUFBAU

Im *Fortgeschrittenenspiel* werden die *Zivil- und Militärkartenstapel A*, I und II und einige Karten von *Militärkartenstapel III* verwendet. Entfernen Sie bei weniger als 4 Spielern wie im *Einstiegsspiel* die Karten der *Zivilkartenstapel I* und II, die mit 4 und/oder 3+ markiert sind.

Entfernen Sie die 4 schwarzen Karten *Krieg* von *Militärkartenstapel II* und legen Sie sie in die Schachtel. Für ein 2-Personen-Spiel entfernen Sie auch die 6 blauen Karten *Pakt* von *Militärkartenstapel I* und II.

Mischen Sie *Militärkartenstapel A* und ziehen Sie Spieleranzahl +2 Karten. Legen Sie diese verdeckt auf das Feld *Gegenwärtige Ereignisse* des Spielplans. Den Rest dieses Kartenstapels legen Sie in die Schachtel. Niemand darf sich diese Karten anschauen.

Legen Sie Karten des *Zivilkartenstapels A* in die *Kartenreihe*. Genau wie im *Einstiegsspiel* wird der Rest dieses Kartenstapels abgelegt, nachdem der **Startspieler** ihn benutzt hat, um in der zweiten Runde Karten der *Kartenreihe* hinzuzufügen. Mischen Sie dann *Zivilkartenstapel I* und *Militärkartenstapel I* und legen Sie sie auf die entsprechenden Felder des Spielplans. *Zivilkartenstapel II* und *Militärkartenstapel II* legen Sie zunächst beiseite, bis sie in *Zeitalter II* gebraucht werden.

Militärkartenstapel III besteht aus den Karten, die die 4 Sorten Bonuspunkte festlegen, die die Spieler nach Ende des Spiels bekommen (siehe S. 24: *Das Ende des Spiels*). Mischen Sie ihn und decken Sie dann Karten auf, bis Sie 4 grüne Ereigniskarten haben. Legen Sie diese 4 so auf den Tisch, dass möglichst jeder sie lesen kann. Die anderen Karten des *Militärkartenstapels III* können Sie in die Schachtel zurücklegen.

Die Zivilisationen werden genau wie im *Einstiegsspiel* aufgebaut (siehe S. 3: *Anfänglicher Aufbau*). Im *Fortgeschrittenenspiel* ist es möglich, dass Sie zusätzliche blaue oder gelbe Spielsteine bekommen. Wenn Sie mehr Spielsteine als Markierungen auf Ihrem *Zivilisationsbrett* haben, bleiben die zusätzlichen *Steine* in dem äußersten rechten Bereich Ihres *Gelben* oder *Blauen Vorrates*.

DAS SPIEL

Die erste Runde funktioniert genau wie im *Einstiegsspiel*. Ab der zweiten Runde dürfen Sie für jede ungenutzte *Militäraktion*

1 *Militärkarte* von *Militärkartenstapel I* ziehen. Diese Karten werden nach der Phase *Produktion und Versorgung* gezogen, so dass Sie sie nicht bereits im selben Zug verwenden dürfen.

Zusätzlich zu den *Militärkarten* müssen die Spieler sich jetzt mit der *Glückseligkeit* und der *Korruption* auseinandersetzen.

Ereignisse werden im *Fortgeschrittenenspiel* nicht automatisch aufgedeckt. Vielmehr sind sie Auswirkung der *Politischen Aktionen* der Spieler (siehe S. 18: *Politische Aktionen*).

Wenn die letzte *Zivilkarte* von *Zivilkartenstapel I* in die *Kartenreihe* gelegt wird, endet das *Zeitalter I*, und das *Zeitalter II* beginnt. Das führt zu einer *Veralterung* einiger Karten des *Zeitalters A*. Wenn die letzte *Zivilkarte* des *Kartenstapels II* in die *Kartenreihe* gelegt wird, endet das *Zeitalter II*. Das kann zu einer *Veralterung* einiger Karten des *Zeitalters I* führen.

Zudem beginnt dann das Ende des Spiels: Am Ende der Runde addieren alle Spieler die Bonuspunkte, die durch die 4 Ereigniskarten des *Zeitalters III* bestimmt werden, zu ihren *Kulturpunkten*. Die Zivilisation mit den meisten *Kulturpunkten* gewinnt.

MILITÄRKARTEN

ARTEN VON MILITÄRKARTEN

Genau wie bei den *Zivilkarten* können die Typen der *Militärkarten* durch ihre Farbe und die Bezeichnungen in der oberen rechten Ecke unterschieden werden.

Politische Aktionskarten



Ereignisse (grün), *Territorien* (auch grün), *Aggressionen* (braun) und *Pakte* (blau) können Sie als *Politische Aktion* zu Beginn Ihres Spielzuges spielen. Sie werden im nächsten Abschnitt erklärt (siehe S. 18: *Politische Aktionen*).



Taktiken

Rote *Taktikkarten* dürfen Sie für 1 *Militäraktion* ausspielen (siehe S. 23: *Taktiken*). Sie beschreiben, wie Ihre Zivilisation *Armeen* aufstellt (und geben Ihnen einen Bonus für jede *Armee*). Sie dürfen nur 1 *Taktikkarte* im Spiel haben.



Verteidigungs-/Kolonisations-Bonuskarten

Diese zweifarbigen Karten geben Ihnen entweder einen Bonus für die *Verteidigung* oder *Kolonisation*. *Verteidigung* benötigen Sie, wenn ein Gegner eine *Aggression* gegen Sie spielt. *Kolonisation* verwenden Sie, wenn sich ein neues *Territorium* auftut (siehe S. 23: *Taktiken*). Jede Bonuskarte gibt einen unterschiedlichen Bonus – je nachdem, ob Sie sie für die *Verteidigung* oder die *Kolonisation* verwenden.

MILITÄRKARTEN ZIEHEN

Während der Phase *Produktion und Versorgung* dürfen Sie für jede ungenutzte *Militäraktion* 1 *Militärkarte* ziehen, höchstens aber 3 Karten.

In der ersten Runde haben Sie keine *Militäraktionen*, deshalb können Sie bis zum Ende Ihres zweiten Zuges keine *Militärkarten* spielen.

MILITÄRKARTEN ABWERFEN

Wenn Sie in Ihrer Hand mehr *Militärkarten* halten, als Ihre Zivilisation *Militäraktionen* pro Runde hat, müssen Sie Karten abwerfen. Anders als bei *Zivilkarten* dürfen Sie allerdings weiter *Militärkarten* nehmen – auch, wenn Ihr Limit dafür schon erreicht oder überschritten ist. Sie werfen die überzähligen *Militärkarten* nach Ihrer *Politischen Aktion* zu Beginn Ihres folgenden Spielzuges ab. Sie müssen überzählige *Militärkarten* auch dann abwerfen, wenn Sie sich entscheiden, keine *Politische Aktion* durchzuführen.

Militärkarten werden verdeckt abgelegt. Bilden Sie einen eigenen Ablagestapel für jedes *Zeitalter*. Wenn der *Militärkartenstapel* eines *Zeitalters* aufgebraucht ist, nehmen Sie die abgelegten Karten dieses *Zeitalters*, mischen sie und ziehen ab jetzt von diesem neuen Kartenstapel. Ablagestapel von *Militärkarten* vergangener *Zeitalter* können Sie in die Schachtel legen.

POLITISCHE AKTIONEN

Nachdem Sie neue Karten in die *Kartenreihe* gelegt haben, dürfen Sie 1 *Politische Aktion* durchführen.

Sie können niemals mehr als 1 *Politische Aktion* pro Runde durchführen.

ZUKÜNFTIGE EreIGNISSE



Als *Politische Aktion* dürfen Sie verdeckt aus Ihrer Hand 1 *Ereignis* (grün) oder 1 *Territorium* (ebenfalls grün) spielen. Legen Sie die Karte auf das Feld *Zukünftige Ereignisse* des Spielplans. Ihre Zivilisation hat eine *Aktion* durchgeführt, die die *Geschichte* verändern wird: Sie bekommen sofort eine Anzahl *Kulturpunkte*, die dem *Zeitalter* der gelegten Karte entspricht (das *Zeitalter* ist auf dem Rücken dieser Karten zu sehen). Für 1 Karte aus dem *Zeitalter I* erhalten Sie 1 *Kulturpunkt* (auch, wenn Sie sie in *Zeitalter II* spielen).

Wenn ein Spieler auf diese Weise ein *Zukünftiges Ereignis* spielt, wird die oberste Karte des Stapels *Gegenwärtige Ereignisse* aufgedeckt (diese Karten werden also nicht wie im *Einstiegsspiel* behandelt). Wenn die aufgedeckte Karte ein *Territorium* ist, bekommt jeder die Chance, es zu kolonisieren. Ist sie ein *Ereignis*, führen Sie den Text der Karte durch und legen Sie sie auf den Stapel für *Vergangene Ereignisse*.

Sobald die letzte Karte der *Gegenwärtigen Ereignisse* aufgedeckt wurde, mischen Sie den Stapel der *Zukünftigen Ereignisse* und legen Sie ihn auf das Feld *Gegenwärtige Ereignisse*. Gibt es in diesem Stapel *Ereignisse* aus verschiedenen *Zeitaltern* (erkennbar an den Kartenrückseiten), sortieren Sie sie so, dass Karten der früheren *Zeitalter* oben liegen.

Um ein *Zukünftiges Ereignis* (Grünes Ereignis oder *Territorium*) als *Politische Aktion* zu spielen:

- Legen Sie die Karte verdeckt auf den Kartenstapel *Zukünftige Ereignisse*.
- Sie bekommen *Kulturpunkte* entsprechend der Zahl des *Zeitalters* auf der Rückseite der Karte.
- Sie decken die oberste Karte des Stapels *Gegenwärtige Ereignisse* auf und führen die dortigen Anweisungen durch.
- Haben Sie die letzte Karte der *Gegenwärtigen Ereignisse* genommen, mischen Sie den Stapel der *Zukünftigen Ereignisse* und legen ihn auf das Feld für die *Gegenwärtigen Ereignisse*. Sortieren Sie dabei die Karten der früheren *Zeitalter* nach oben, so dass sie zuerst gezogen werden.

Tip: Die Summe der *Gegenwärtigen Ereignisse* und *Zukünftigen Ereignisse* ist stets wie zu Spielbeginn gleich der Spieleranzahl +2, da Sie immer den *Zukünftigen Ereignissen* eine Karte hinzufügen, bevor Sie eine Karte der *Gegenwärtigen Ereignisse* aufdecken müssen.

Ereignisse durchführen

Decken Sie ein *Ereignis* auf, und lesen Sie den Text der Karte laut vor. Dann folgen Sie den Anweisungen der Karte. Einige *Ereignisse* betreffen alle Spieler, andere gelten nur für einzelne Spieler. Viele davon sind vorteilhaft für die Spieler mit einer großen *Militärischen Stärke* (stärkste Zivilisation) und benachteiligen Spieler mit der niedrigsten *Militärischen Stärke* (schwächste Zivilisation).

Haben 2 oder mehr Zivilisationen die gleiche *Militärische Stärke*, gilt diejenige als stärkste, die als nächstes ihren Spielzug hat. Als schwächste gilt die, die zuletzt ihren Spielzug hatte.

Also hat der Spieler, der am Zug ist, eine stärkere Zivilisation als alle anderen Spieler mit einer gleichen *Militärischen Stärke*. Denn dieser hat die Möglichkeit, in seinem Zug seine *Militärische Stärke* zu vergrößern und stärker als alle Mitspieler zu sein. Oder andersherum gesagt: Wer gerade erst an der Reihe war und dennoch nur ein Unentschieden bei der *Militärischen Stärke* erreicht, gilt als schwächer.

Das gleiche System wird verwendet, wenn eine Karte von der Zivilisation mit den meisten oder wenigsten *Kulturpunkten* spricht. (Ausnahme: Die Ereigniskarte **Immigration** erlaubt ausdrücklich mehreren Zivilisationen, von ihr zu profitieren, wenn sie die gleiche *Stärke* haben).

In einer 2-Spieler-Partie heißt „die zwei stärksten Zivilisationen“ immer nur „die stärkere Zivilisation“, und „die zwei schwächsten“ wird zu „die schwächere“.

Tipp: Wenn Sie ein *Zukünftiges Ereignis* spielen, merken Sie sich, was die Karte macht, und versuchen Sie der Spieler zu sein, der den größtmöglichen Nutzen aus ihr zieht (oder dem sie am wenigsten schadet). Beobachten Sie Ihre Gegner genau! So können Sie vielleicht erraten, welche *Zukünftigen Ereignisse* sie gelegt haben.

Wenn Sie vermuten, dass die *Gegenwärtigen Ereignisse* viele Karten beinhalten, die die schwächste Zivilisation schädigen, sollten Sie vermeiden, eine davon aufzudecken, wenn Sie selbst die schwächste Zivilisation haben. Überspringen Sie Ihre *Politische Aktion* und legen Sie ein *Zukünftiges Ereignis* erst, wenn Sie die Gelegenheit hatten, Ihre *Militärische Stärke* zu erhöhen, so dass Sie kein *Gegenwärtiges Ereignis* schrecken kann.

Andererseits ist es natürlich eine gute Sache, ein *Ereignis* zu spielen, wenn Sie die stärkste Zivilisation haben oder bei einem Gleichstand gewinnen.

Mehr von irgendetwas abgeben, als Sie haben, können Sie nicht, selbst wenn Karten Sie dazu auffordern.

Wenn eine Karte Ihnen aufträgt, Ihre Bevölkerung zu verringern, legen Sie einen Arbeiter aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* in den *Gelben Vorrat* zurück. Haben Sie dort derzeit keinen *Arbeiter*, müssen Sie einen Ihrer *Arbeiter* von einer beliebigen Karte in den *Gelben Vorrat* zurücklegen. Vergessen Sie nicht die Leisten auf dem Spielplan entsprechend anzupassen.

Ausgespielte *Ereignisse* werden werden auf das Feld *Vergangene Ereignisse* des Spielplans gelegt, so dass verhindert wird, dass die Spieler sie aus Versehen wieder in die Stapel einmischen.

Neue Territorien kolonisieren

Ein neues *Territorium* wird durch diejenige Zivilisation gewonnen, die bereit ist, die größte *Militärmacht* zu seiner Eroberung aufzuwenden.

Wird ein *Territorium* als *Gegenwärtiges Ereignis* aufgedeckt, darf der Spieler, der gerade am Zug ist, ein Gebot abgeben oder passen. Reihum muss nun jeder Spieler entweder höher bieten oder passen. Wer einmal gepasst hat, darf später nicht mehr einsteigen. Das Bieten geht weiter, bis alle Spieler außer einem gepasst haben. Dieser gewinnt das neue *Territorium*. (Wenn von Anfang an alle Spieler passen, bekommt niemand das neue *Territorium*, legen Sie es einfach auf das Feld *Vergangene Ereignisse* des Spielplans.)

Geboten wird mit den Punkten *Militärischer Stärke*, die die Zivilisationen für den Gewinn des neuen *Territoriums* zu opfern bereit sind, sowie eventuellen *Kolonisations-Bonuskarten*.

Wenn Sie ein neues *Territorium* gewinnen, müssen Sie mindestens 1 *Militärische Einheit* opfern und die entsprechenden gelben Spielsteine (also mindestens 1) in Ihren *Gelben Vorrat* zurücklegen. Vergessen Sie nicht, die Leiste für die *Militärische Stärke* Ihrer Zivilisation entsprechend zu verändern.

Zu der *Stärke* der geopfert *Militärischen Einheiten* können Sie beliebig viele *Kolonisationsboni* aus Ihrer Hand hinzuzählen. Legen Sie die verwendeten *Bonuskarten* nach dieser *Kolonisation* ab.

Die Summe aus der *Stärke* der geopfert *Einheiten* und der *Kolonisationsboni* muss mindestens die Höhe Ihres Gebotes erreichen.

Da Sie *Kolonisationsboni* auf der Hand haben können, ist es möglich, höher als die *Militärische Stärke* Ihrer Zivilisation zu bieten. Sie müssen nicht erklären, wie Sie Ihr Gebot bezahlen wollen, bis

Sie das Bieten und damit das neue *Territorium* gewonnen haben. Sie dürfen allerdings nicht mehr bieten, als Sie auch zahlen können, und Sie dürfen kein einmal abgegebenes Gebot zurücknehmen.

Sie dürfen für ein neues *Territorium* nicht nur mit *Boni* bezahlen – Sie müssen mindestens 1 *Militärische Einheit* opfern.

Gewinnen Sie ein neues *Territorium*, wird es zu Ihrer *Kolonie*. Unten auf der Karte werden ihre permanenten *Boni* beschrieben. Das können ein Bonus auf die *Militärische Stärke* oder zusätzliche *Glückliche Gesichter* sein (passen Sie die entsprechenden Leisten an).

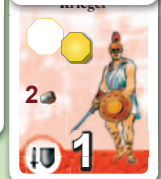
Wenn die Karte Ihnen zusätzliche blaue oder gelbe Spielsteine erlaubt, entnehmen Sie diese der Schachtel und fügen Sie sie Ihrem *Blauen* oder *Gelben Vorrat* hinzu. Diese gehören Ihnen bis zum Ende des Spiels (es sei denn, Sie verlieren die *Kolonie*). Ein neues *Territorium* kann auch einen sofortigen Effekt haben. Falls es Ihnen *Rohstoffe* oder *Nahrung* gibt, legen Sie blaue Spielsteine aus Ihrem *Blauen Vorrat* auf Ihre *Minen* oder *Farmen*. Wenn es Ihnen *Kultur*- oder *Wissenschaftspunkte* gibt, vermerken Sie diese sofort. Gibt es Ihnen *Militärkarten*, ziehen Sie sie. Erhöht es Ihre Bevölkerung, legen Sie die entsprechende Anzahl gelber Spielsteine von Ihrem *Gelben Vorrat* in Ihren *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter*.

Wenn Sie eine *Kolonie* verlieren (durch ein *Ereignis* oder eine *Aggression*), verlieren Sie nur die permanenten *Boni*. Die sofortigen Effekte sind bereits passiert und müssen nicht rückgängig gemacht werden.

Tipp: Überlegen Sie genau, bevor Sie bieten. Nachdem Sie *Einheiten* für die *Kolonisation* geopfert haben, wird Ihre Zivilisation schwächer sein, und *Bonuskarten*, die Sie für die *Kolonisation* benutzt haben, hätten Sie auch für die *Verteidigung* verwenden können. Dieses macht Sie zum Hauptziel von *Aggressionen*. Idealerweise *kolonisieren* Sie ein neues *Territorium* während Ihres eigenen Zuges, so dass Sie sofort neue *Einheiten* bauen können.



Beispiel: Karsten hat 4 Punkte für das **Bewohnte Territorium** geboten. Alle anderen passen, so dass es seine *Kolonie* wird. Er muss eine *Kolonisationsstreitmacht* von mindestens *Stärke* 4 opfern. Die **Kartografie** gibt ihm einen +2-Bonus, so dass er nur noch 2 braucht. Sein *Kolonisationsbonus* gibt ihm zusätzliche +2, aber er muss mindestens 1 *Einheit* opfern. Er kann entweder seine *Einheit Krieger* opfern, um auf eine gesamte *Stärke* von 5 zu kommen, oder er opfert seine *Einheit Schwertkämpfer* und spart die *Bonuskarte* für später auf.



Karsten entscheidet sich, seine *Krieger* zu opfern. Er legt den gelben Spielstein zurück in seinen *Gelben Vorrat*. Zudem legt er den *Kolonisationsbonus* ab. Er nimmt das **Bewohnte Territorium** und legt es neben seine *Regierungsform*. Als permanenten Bonus erlaubt ihm das *Territorium*, 2 gelbe Spielsteine aus der Schachtel in seinen *Gelben Vorrat* zu legen. Der sofortige Effekt lässt ihn 1 gelben Spielstein von seinem *Gelben Vorrat* in den *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* legen.

Verliert er seine *Kolonie* später, muss er 2 gelbe Spielsteine aus seinem *Gelben Vorrat* in die Schachtel legen, aber er muss nicht seine Bevölkerung verringern.



Eine braune *Aggressionskarte* erlaubt es Ihnen, Ihre *Politische Aktion* zum Angreifen einer anderen Zivilisation zu verwenden.

Wenn Sie eine *Aggression* spielen, nennen Sie die Zivilisation, die Sie angreifen und lesen Sie die Karte vor. Zusätzlich zu Ihrer *Politischen Aktion* kostet es Sie eine Anzahl *Militäraktionen*, die von der Karte genannt wird.

Ihre *Aggression* ist erfolgreich, wenn Sie eine höhere *Militärische Stärke* als der Verteidiger haben. Die *Stärke* Ihres *Angriffs* ist gleich der *Militärischen Stärke* Ihrer Zivilisation. Sie können zusätzlich *Einheiten* opfern, um Ihren *Angriff* zu *verbessern* (ändern Sie aber noch nicht die Leiste für Ihre *Militärische Stärke*). Die *Stärke* der geopferten *Einheiten* wird zu der *Stärke* Ihres *Angriffes* hinzugezählt. (Sie zählen solche *Einheiten* also letztlich doppelt, da sie bereits in der *Stärke* Ihrer Zivilisation enthalten sind.)

Der Verteidiger hat die Möglichkeit, dieselbe *Militärische Stärke* wie der Angreifer anzubieten. Die *Stärke* der *Verteidigung* ist gleich der *Militärischen Stärke* der verteidigenden Zivilisation. Der Verteidiger darf ebenfalls *Einheiten* opfern. Zudem darf der Verteidiger *Verteidigungsboni* spielen.

Die *Stärke* der geopferten *Einheiten* ist nicht begrenzt, und die *Stärke* Ihrer Zivilisation kann dadurch über den maximalen Wert von 60 steigen.

Missglückte Aggression

Erreicht der Verteidiger mindestens so viel *Militärische Stärke* wie der Angreifer, wird die *Aggression* abgelegt und hat keinen Effekt. Für die angreifende Zivilisation gibt es keinerlei Strafe (außer, dass sie ihre *Politische Aktion*, 1 *Aggression*, einige *Militäraktionen* und möglicherweise einige geopfert *Einheiten* verloren hat).

Erfolgreiche Aggression

Wenn die *Stärke* des *Angriffs* größer ist als die *Stärke* der *Verteidigung*, hat die *Aggression* Erfolg, und die Spieler führen den Text der Karte durch. Die *Aggression* wird dann abgelegt.

Bei den meisten *Aggressionskarten* bekommt der Angreifer etwas, und der Verteidiger verliert etwas. Bekommen Sie *Nahrung* oder *Rohstoffe* von einem Gegner, nehmen Sie aber nicht seine blauen Spielsteine; Ihr Gegner legt stattdessen seine blauen Spielsteine zurück in seinen *Blauen Vorrat*, und Ihre Zivilisation produziert entsprechend viel *Nahrung* oder *Rohstoffe*.

Wenn auf der Karte geschrieben steht, dass Sie mehr bekommen sollen als Ihr Gegner hat, verliert Ihr Gegner nur soviel, wie er hat, und Sie gewinnen auch nur genau so viel hinzu.

Wenn Ihre Zivilisation ihre Bevölkerung verringern muss, legen Sie 1 gelben Spielstein von Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* zurück in den *Gelben Vorrat* (wenn sie keine nicht eingesetzten *Arbeiter* haben, nehmen Sie 1 gelben Spielstein von einer Ihrer *Technologien*).

Um eine Aggressionskarte zu spielen:

- Spielen Sie die Karte als *Politische Aktion* aus, nennen Sie das Ziel und zahlen Sie die angegebene Anzahl *Militäraktionen*.
- Legen Sie fest, welche *Einheiten* Sie opfern wollen, und nennen Sie die Gesamtstärke Ihres *Angriffs*.
- Der Verteidiger bestimmt, welche *Einheiten* er opfern möchte, spielt eventuelle *Verteidigungsboni* und nennt die Gesamtstärke seiner *Verteidigung*.
- Wenn der Angreifer eine höhere *Stärke* erreicht, hat die *Aggression* Erfolg. Erreicht er keine höhere *Stärke*, hat sie keine Auswirkungen.
- Legen Sie die *Aggression* ab. Angreifer und Verteidiger legen die gelben Spielsteine ihrer geopfert *Einheiten* zurück in ihren *Gelben Vorrat* und passen die Leiste für die *Militärische Stärke* ihrer Zivilisation an.

Typ: Im *Wandel der Zeiten* ist kein Angriffsspiel. Die verteidigende Zivilisation hat alle Vorteile auf ihrer Seite – sie kann sich entscheiden, *Einheiten* zu opfern, nachdem die *Stärke* des *Angriffs* feststeht, sie gewinnt bei einem Unentschieden und kann *Verteidigungsboni* spielen. Zudem muss der Angreifer *Militäraktionen* ausgeben, so dass er weniger *Aktionen* hat, um *Einheiten* zu bauen oder *Militärkarten* zu ziehen.

Es lohnt sich selten, *Einheiten* zu opfern, um Ihren *Angriff* zu verstärken. Der Verteidiger kann immer noch ebenfalls *Einheiten* opfern oder *Verteidigungsboni* spielen, um auszugleichen.

Am besten nutzen Sie eine *Aggression*, um eine schwächere Zivilisation anzugreifen, so dass der Gegner nur noch die Wahl hat, entweder *Einheiten* zu opfern oder die unschönen Auswirkungen der *Aggression* zu erleiden.

Um das zu verhindern, sollte man immer eine mit den Gegnern vergleichbare *Militärische Stärke* haben. *Aggressionen* werden als *Politische Aktion* zu Beginn eines Zuges gespielt. Baut jemand *Einheiten*, hat jeder einen Zug, um darauf entsprechend zu antworten, bevor diese *Einheiten* benutzt werden können, um eine *Aggression* zu unterstützen.



Beispiel: Andy's Zivilisation hat eine *Militärische Stärke* von 14 und Birgitts eine von 10. Als seine *Politische Aktion* spielt er den **Spion** gegen Birgitt. Das kostet ihn 1 *Militärische Aktion*. Da er vermutet, dass Birgitt einen *Verteidigungsbonus* hat, opfert er eine *Einheit Schützen* (mit *Stärke* 3), um seinen *Angriff* auf eine *Stärke* von 17 zu erhöhen. Birgitt hat tatsächlich einen *Verteidigungsbonus*, der wenn sie ihn spielt, einen Bonus von +4 bringt. Addiert zu der *Stärke* ihrer Zivilisation von 10 wäre dieses nicht genug, um sich gegen den *Angriff* von 17 zu verteidigen. Es scheint, dass Andy richtig geraten hat, als er seine *Einheit* opferte. Will Birgitt jetzt noch gewinnen, muss sie ihren *Verteidigungsbonus* spielen und zusätzlich *Einheiten* opfern. Birgitts einzige *Einheit* sind **Ritter** mit einer *Stärke* von 2. Sie entscheidet, dass das Opfern ihres *Verteidigungsbonus* und der Ritter ihre Zivilisation zu verwundbar macht. Sie akzeptiert lieber den Nachteil der *Aggression*, da sie sowieso nur 3 *Wissenschaftspunkte* hat.



Birgitt verliert ihre 3 *Wissenschaftspunkte*, und Andy bekommt 3 (die Karte spricht zwar von 5 *Wissenschaftspunkten*, aber er kann nicht mehr bekommen, als Birgitt verliert). Andy legt einen gelben Spielstein von seinen **Schützen** in seinen *Gelben Vorrat* und passt die Leiste für die *Militärische Stärke* an, so dass seine Zivilisation eine *Stärke* von 11 hat.

PAKTE SCHLIESSEN UND BRECHEN

Pakte (blaue Karten) erlauben es 2 Zivilisationen, zu beiderseitigem Vorteil zu kooperieren.

Pakte kommen nur bei 3 oder 4 Spielern zum Einsatz.

Als Ihre *Politische Aktion* können Sie einen *Pakt* spielen und einem Mitspieler anbieten, mit Ihnen zu kooperieren. Der Mitspieler kann nun annehmen oder ablehnen.

Wenn ein *Pakt* abgelehnt wird, nehmen Sie die Karte zurück auf die Hand. Sie haben Ihre *Politische Aktion* ausgegeben und machen normal mit Ihrem Spielzug weiter. Der nächste Schritt ist das Ablegen von überzähligen *Militärkarten*. Sie können die *Paktkarte* dabei behalten oder ablegen.

Wird der *Pakt* angenommen, legen Sie die Karte vor sich ab und markieren mit Wertungssteinen der beteiligten Spieler neben den Buchstaben A und B, welche Rollen die beiden Zivilisationen in diesem *Pakt* haben.



Sie dürfen nur 1 *Pakt* vor sich liegen haben. Wenn Sie einen neuen *Pakt* ins Spiel bringen, wird der alte automatisch aufgehoben. Voraussetzung ist allerdings, dass ihr neuer *Pakt* akzeptiert wird.

Wird er abgelehnt, nehmen Sie die Karte zurück auf Ihre Hand; ein *Pakt*, der bereits auf dem Tisch liegt, wird nicht aufgehoben. Akzeptieren Sie den *Pakt* eines Gegners, bleibt dieser *Pakt* bei ihm, so dass der *Pakt*, den Sie vor sich haben, nicht aufgehoben wird. So ist es möglich, dass Sie gleichzeitig an mehreren *Pakten* teilnehmen. Es kann aber nur 1 *Pakt* dabei sein, den Sie selbst angeboten haben.

Ungleiche Pakte

Einige *Pakte* wirken unterschiedlich auf die beiden Partner. Wenn Sie einen *Pakt* anbieten, müssen Sie angeben, ob Ihre Zivilisation die Rolle der Zivilisation A oder B in diesem *Pakt* übernehmen soll. Der Spieler, dem Sie diesen *Pakt* anbieten, muss ihn genau so annehmen oder ihn ablehnen. Er kann sich nicht dazu entscheiden, den *Pakt* andersherum anzunehmen.

Wenn ein ungleicher *Pakt* akzeptiert wird, legen Sie auch hier Wertungssteine der beteiligten Spieler neben die Buchstaben A und B auf der Karte, so dass man sieht, welche Zivilisation welche Rolle übernimmt.

Tipp: Einige *Pakte* erlauben einer Zivilisation, Tribut an eine andere zu leisten, um nicht angegriffen zu werden. Wenn Ihre Zivilisation schwach ist, wird Ihr Gegner seine *Kriege* und *Aggressionen* gegen andere Spieler durchführen. Ist Ihre Zivilisation stark, können Sie den *Pakt* mit umgekehrten Rollen nutzen, um Tribut von einem schwächeren Gegner zu bekommen.

Pakte und darüber reden

Einen *Pakt* anzubieten, verbraucht ihre *Politische Aktion* unabhängig davon, ob der *Pakt* angenommen oder abgelehnt wird. Spieler könnten versuchen, diese Regel zu umgehen, indem sie fragen: „Will jemand einen *Pakt* mit mir eingehen?“ oder sogar: „Wer will eine zusätzliche *Nahrung* pro Runde?“ Das ist hiermit ausdrücklich verboten. Der Spieler verliert automatisch seine *Politische Aktion*, da der *Pakt* angeboten wurde. Allerdings darf keiner diesen *Pakt* annehmen, da das Angebot nicht regelkonform war: Die *Paktkarte* wurde nicht gezeigt, er wurde nicht einem bestimmten Spieler angeboten, und Rollen wurden nicht definiert. Natürlich ist es Ihr Spiel, und Sie können diese Fälle auch anders handhaben, wenn alle Spieler vorher zustimmen.

Pakte brechen

Sie dürfen Ihre *Politische Aktion* verwenden, um einen *Pakt* zu brechen, an dem Sie teilnehmen (unabhängig davon, welche Zivilisation ursprünglich das Angebot gemacht hatte). Die *Paktkarte* wird abgelegt, und der *Pakt* endet sofort.

Tipp: Weil das Auflösen eines Paktes 1 *Politische Aktion* kostet, ist es nicht möglich, in derselben Runde anzugreifen. Daher kann ein *Pakt*, der verhindert, dass ein Gegner Sie angreift (durch eine *Aggressions-* oder *Kriegskarte*), zwar gebrochen werden, aber er garantiert zumindest, dass Sie nicht ohne Vorwarnung angegriffen werden.

Es gibt andere Wege, einen *Pakt* aufzulösen. Wie oben beschrieben, können Sie einen *Pakt*, den Sie selbst angeboten hatten, auflösen, indem Sie einem anderen Spieler einen *Pakt* anbieten, den dieser annimmt. Einige *Pakte* besagen, dass der *Angriff* einer Zivilisation gegen eine andere den *Pakt* automatisch auflöst. Besagt ein *Pakt* dies nicht, bleibt er selbst dann im Spiel, wenn die eine Zivilisation die andere angreift.

MECHANISMEN DES FORTGESCHRITTENENSPIELS

GLÜCKSELIGKEIT

Im *Einstiegs spiel* haben die *Glücklichen Gesichter* keine andere Funktion, als am Ende des Spiels zusätzliche Punkte zu geben. Im *Fortgeschrittenenspiel* ist es jedoch wichtig, die Bevölkerung glücklich zu machen.

Nutzen Sie, wie im *Einstiegs spiel*, die Leiste für die *Glücklichen Gesichter*, um die von Ihren Karten produzierten *Glücklichen Gesichter* anzuzeigen. Ihre Leiste für die *Glücklichen Gesichter* unterteilt Ihren *Gelben Vorrat* in mehrere Teile. Der erste Teil ist der erste Bereich Ihres *Gelben Vorrats* (rechts außen). Dies ist der Teil mit 1 *Glücklichen Gesicht*, dargestellt durch das entsprechende Symbol. Der Teil mit den 2 *Glücklichen Gesichtern* ist der zweite Bereich Ihres *Gelben Vorrats*. Danach wird jeder Bereich in 2 Teile unterteilt, mit einer bestimmten Anzahl *Glücklicher Gesichter*, die jeweils den Spalten des *Gelben Vorrats* zugeordnet sind.

Wenn ein Teil Ihres *Gelben Vorrates* keine gelben Spielsteine aufweist, müssen Sie mindestens so viele *Glückliche Gesichter* haben, wie dort angezeigt wird, um Ihre Bevölkerung glücklich zu machen.

Am Anfang des Spiels hat Ihre Zivilisation keine *Glücklichen Gesichter*. Solange Sie noch gelbe Spielsteine in dem äußerst rechten Bereich Ihres *Gelben Vorrates* haben, brauchen Sie auch noch keine *Glücklichen Gesichter*. Erhöhen Sie Ihre Bevölkerung zweimal, wird dieser Bereich leer sein, und Sie brauchen nun mindestens 1 *Glückliches Gesicht*.



Haben Sie nicht genügend *Glückliche Gesichter*, um Ihre Bevölkerung glücklich zu machen, bekommen Sie 1 *unzufriedenen Arbeiter* für jedes *Glückliche Gesicht*, das Ihnen fehlt.

Unzufriedene Arbeiter arbeiten nicht. Um dies darzustellen, legen Sie für jedes fehlende *Glückliche Gesicht* 1 gelben Spielstein aus Ihrem *Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter* auf die Leiste für die *Glücklichen Gesichter*. (Haben Sie im Vorrat nicht genügend gelbe Spielsteine, kommt es zu einem *Aufstand*, siehe unten.) Somit haben Sie für jeden Teil links von Ihrem Wertungsstein für die *Glücklichen Gesichter* entweder Spielsteine im *Gelben Vorrat* oder einen gelben *unzufriedenen Arbeiter* auf der Leiste.



Tipp: Halten Sie Ihre Bevölkerung glücklich. Einige *Ereignisse* bestrafen Zivilisationen mit *unzufriedenen Arbeitern* zusätzlich.

Gelbe Spielsteine, die *unzufriedene Arbeiter* darstellen, sind nicht in Ihrem *Gelben Vorrat*. Sie gelten weiterhin als *nicht eingesetzte Arbeiter*. Sie dürfen sie als *Arbeiter* einsetzen, um neue *Gebäude*, *Farmen* oder *Minen* zu bauen. Um *unzufriedene Arbeiter* müssen Sie sich erst in der Phase *Produktion und Versorgung* kümmern.

Aufstand

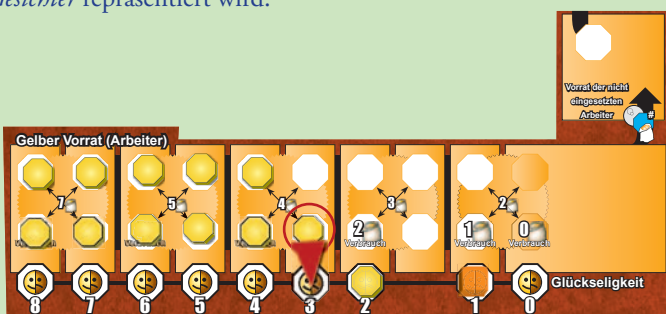
Einige Ihrer *unzufriedenen Arbeiter* wurden zur Arbeit gezwungen, deshalb sind sie wütend genug, um einen *Aufstand* anzuzetteln.

Haben Sie mehr *unzufriedene Arbeiter* als *nicht eingesetzte Arbeiter*, beginnt ein *Aufstand*. Während eines *Aufstandes* überspringen Sie Ihre Phase *Produktion und Versorgung*.

Ihre Zivilisation bekommt keine Punkte mehr. Sie produziert weder *Rohstoffe* noch *Nahrung* (allerdings verbraucht sie auch weder *Nahrung*, noch verliert sie *Rohstoffe* durch *Korruption*). Und Sie dürfen keine neuen *Militärkarten* ziehen.

Tipp: Sie sollten einen *Aufstand* vermeiden. Es ist viel besser, 1 *Aktion* auszugeben, um ein *Gebäude* zu zerstören oder ein *Einheit* aufzulösen, so dass wieder ein *Arbeiter* frei ist, als die komplette *Produktion* zu verlieren.

Beispiel: Da Karsten keine gelben Spielsteine in seinem Bereich mit 2 *Glücklichen Gesichtern* seines *Gelben Vorrates* hat, braucht er 2 *Glückliche Gesichter*, um alle glücklich zu machen. Seine Zivilisation gibt ihm nur 1 *Glückliches Gesicht*, so dass er 1 *unzufriedenen Arbeiter* hat, der durch den gelben Spielstein auf seiner Leiste für *Glückliche Gesichter* repräsentiert wird.



Karsten zahlt 4 *Nahrung*, um seine Bevölkerung zu erhöhen. Dadurch entfernt er den letzten Spielstein aus seinem Bereich des *Gelben Vorrats* mit 3 *Glücklichen Gesichtern*. Jetzt braucht er 3 *Glückliche Gesichter* und hat daher 2 *unzufriedene Arbeiter*. Der neue *Arbeiter* wird auf den entsprechenden Teil der Leiste für *Glückliche Gesichter* gelegt, um zu zeigen, dass er *unzufrieden* ist. Karsten verhindert einen *Aufstand*, und seine Zivilisation produziert normal.

Während des Zuges eines anderen Spielers wird das *Ereignis Entwicklung der Kriegskunst* aufgedeckt. Dieses erlaubt es jedem Spieler, mit einem nicht verwendeten *Arbeiter* eine *Kriegereinheit* zu bauen, ohne dafür *Rohstoffe* zu zahlen. Karsten entscheidet sich, diese Gelegenheit zu nutzen, und bewegt einen seiner *unzufriedenen Arbeiter* von der Leiste zu seiner *Kriegerkarte*. Dieser *Arbeiter* ist immer noch *unzufrieden* (Karsten hat 2 *unzufriedene Arbeiter*, er muss aber nicht festlegen, welche beiden es sind). Karsten wird während seiner nächsten Phase *Produktion und Versorgung* einen *Aufstand* haben, es sei denn, er verhindert es vorher.

In seinem nächsten Zug spielt Karsten die *Technologie Brot und Spiele*. Er benutzt seinen zweiten *unzufriedenen Arbeiter*, um eine *Arena* zu bauen. Die *Arena* produziert 2 *Glückliche Gesichter*. Jetzt hat seine Zivilisation insgesamt 3 *Glückliche Gesichter*. Karsten hat jetzt keine *unzufriedenen Arbeiter* mehr und den *Aufstand* verhindert.



KORRUPTION

Nahrung und *Rohstoffe* zu lagern, führt zu *Korruption*. Ihr *Blauer Vorrat* ist in einige Bereiche unterteilt. Die Zahl in dem äußerst links liegenden Bereich, in dem sich kein blauer Spielstein mehr befindet, sagt Ihnen, wie viel Sie durch *Korruption* verlieren.

Die *Korruption* wird nach der *Produktion* der *Rohstoffe* berechnet. Wenn Sie mindestens 1 blauen Spielstein in dem äußerst rechts gelegenen Bereich Ihres *Blauen Vorrates* haben, gibt es keine *Korruption*. Sobald Sie den letzten Spielstein dieses Bereiches entfernen, haben Sie eine *Korruption* von -2, das heißt, Sie müssen 2 *Rohstoffe* zahlen. (Es spielt keine Rolle, wie viele blaue Spielsteine Sie in Ihren *Blauen Vorrat* zurücklegen, wenn Sie für *Korruption* zahlen.) *Korruption* wird immer mit *Rohstoffen* bezahlt, niemals mit *Nahrung*.

Wenn alle blauen Spielsteine aus den ersten 2 Bereichen entfernt wurden, müssen Sie 4 *Rohstoffe* zahlen. Haben Sie keine blauen Spielsteine in Ihrem *Blauen Vorrat*, dann müssen Sie 6 *Rohstoffe* zahlen.

Tipp: Verbesserte *Farmen* und *Minen* können dabei helfen, Ihre *Korruption* zu verringern, da Sie dadurch weniger Spielsteine brauchen, um dieselbe Menge an *Nahrung* oder *Rohstoffen* zu haben. Einige *Territorien* und *Spezialtechnologien* können Ihnen gegen die *Korruption* helfen, indem sie Ihnen mehr blaue Spielsteine geben. Selbst damit ist es allerdings schwierig, *Korruption* komplett zu vermeiden.

Tipp: Sie können vorhersagen, wie viele blaue Spielsteine in Ihrem Spielzug aus Ihrem *Blauen Vorrat* entfernt werden, indem Sie die Anzahl der gelben Spielsteine auf Ihren *Minen* und *Farmen* zählen. Berechnen Sie dies, aber vergessen Sie nicht, dass Sie eventuell 1 oder 2 Spielsteine durch den *Nahrungs-Verbrauch* zurücklegen, da dieser vor der *Korruption* berechnet wird.

Alternative Korruptionsregel

Im **Wandel der Zeiten** ist ein komplexes Spiel. Es passiert häufig, dass Sie ein Element des Spiels nicht bedenken, während Sie sich auf ein anderes konzentrieren. So passiert es, dass viele Spieler von der *Korruption* überrascht werden. Die Spieler können sich auch auf folgende alternative Regel einigen: Wenn Ihre *Minen* produzieren, dürfen Sie die Produktion um 1 blauen Spielstein senken. Wenn Sie eine *Bronzemine* nicht produzieren lassen, verlieren Sie 1 *Rohstoff*, aber das ist besser, als 2 *Rohstoffe* durch *Korruption* zu verlieren. Das gilt allerdings nur für *Minen*. Alle Ihre *Farmen* müssen produzieren, so lange es noch blaue Spielsteine in Ihrem *Blauen Vorrat* gibt.

Wenn Sie sich dazu entscheiden, diese Regel zu verwenden, stellen Sie vor dem Spiel sicher, dass jeder damit einverstanden ist.

FORTGESCHRITTENE TECHNOLOGIEN

Das *Zeitalter* der Entdeckungen (*Zeitalter* II) bringt viele neue *Technologien*. Die meisten davon sind Verbesserungen der *Technologien* aus den *Zeitaltern* A und I und haben die gleiche Bezeichnung in der oberen rechten Ecke.

Es gibt keine Voraussetzung für *Technologien*. Sie können eine *Technologie* aus *Zeitalter* II oder III spielen, auch wenn Sie nicht die passende *Technologie* der früheren *Zeitalter* haben.

Stufen

Einige Karten gebrauchen den Begriff der *Stufe* einer *Technologie*, eines *Gebäudes* oder einer *Einheit*. Die *Stufe* ist gleich dem *Zeitalter*, aus dem die Karte stammt. *Technologien* des *Zeitalters* A haben *Stufe* 0.

Farmen, Minen, Gebäude und Einheiten höherer Stufen

Spiele Sie eine *Technologie* einer höheren *Stufe*, legen Sie sie oberhalb der anderen *Technologie* desselben Typs ab. **Eisen** wird oberhalb von **Bronze** gelegt. **Kohle** legen Sie über **Eisen**. Haben Sie **Eisen** nicht, platzieren Sie **Kohle** auf **Bronze**.

Haben Sie eine *Technologie* einer höheren *Stufe*, können Sie trotzdem weiter *Farmen*, *Minen*, *Einheiten* und *Gebäude* der niedrigeren *Stufen* bauen. Es ist Ihnen erlaubt, Dinge einer niedrigeren *Stufe* auf eine höhere *Stufe* zu *verbessern*, auch wenn Sie die dazwischen liegenden *Technologien* nicht haben. Sie können beispielsweise **Bronze** zu **Kohle** *verbessern*, ganz egal, ob Sie **Eisen** haben oder nicht). Die Rohstoffkosten der *Verbesserung* entsprechen der Differenz zwischen den Baukosten der 2 *Technologien*, (siehe S. 14 *Zivilaktion* 10: Eine Mine, Farm oder ein Gebäude verbessern).

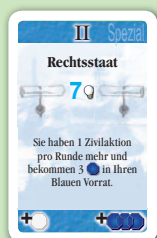
Haben Sie nur blaue Spielsteine auf Kohle, können Sie 1 *Rohstoff* bezahlen, indem Sie 1 blauen Spielstein von **Kohle** auf **Eisen** legen. Haben Sie **Eisen** nicht, können Sie 1 *Rohstoff* bezahlen, indem Sie 1 blauen Spielstein von **Kohle** zu **Bronze** legen und 1 blauen Spielstein aus Ihrem *Blauen Vorrat* ebenfalls auf **Bronze** legen. Das „Wechseln“ von *Nahrung* funktioniert genauso.

Spezialtechnologien

Anders als bei anderen *Technologien* ersetzen *Spezialtechnologien* ihre älteren Varianten.

Spiele Sie eine *Spezialtechnologie* mit derselben Illustration wie eine Ihrer *Spezialtechnologien* aus einem vorherigen *Zeitalter*, wird diese abgelegt.

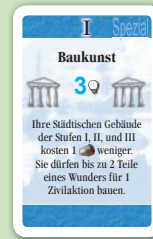
Beispiel: Stellen Sie sich vor, Sie haben **Gesetzgebung**. Diese gibt Ihnen 1 zusätzliche *Zivilaktion*. **Rechtsstaat** gibt Ihnen 1 zusätzliche *Zivilaktion* und 3 blaue Spielsteine. Wenn Sie **Rechtsstaat** spielen,



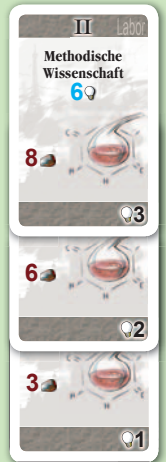
haben Sie jetzt nicht 2 zusätzliche *Zivilaktionen*, sondern nur 1 und 3 zusätzliche blaue Spielsteine.

Konstruktionstechnologien benutzen, um Gebäude zu verbessern

Baukunst, **Architektur** und **Ingenieurskunst** verringern die Kosten von *Städtischen Gebäuden*. Das folgende Beispiel zeigt, wie diese Karten funktionieren, wenn Sie ein *Gebäude verbessern*.



Beispiel: **Baukunst** reduziert die *Städtischen Gebäude* der *Stufe* 1 oder höher um 1 *Rohstoff*. Das heißt, ein *Laboratorium* der *Stufe* 1 kostet nur 5 *Rohstoffe* (anstelle von 6), aber ein *Laboratorium* der *Stufe* 0 kostet immer noch 3 *Rohstoffe*. Damit können Sie ein *Laboratorium* der *Stufe* 0 auf *Stufe* 1 für nur 2 *Rohstoffe* anstatt 3 *verbessern*, und Sie können ein *Laboratorium* der *Stufe* 0 auf *Stufe* 2 für 4 anstatt 5 *Rohstoffe* *verbessern*. Das *Verbessern* eines *Laboratoriums* der *Stufe* 1 auf *Stufe* 2 kostet durch **Baukunst** nicht weniger als sonst, da sie die Kosten jeweils um 1 senkt und somit die Differenz zwischen den Kosten gleich bleibt.

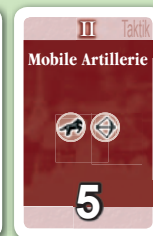


Die **Architektur** verringert die Kosten von *Gebäuden* der *Stufe* 1 um 1 und *Gebäuden* der *Stufe* 2 um 2. Haben Sie **Architektur**, kostet Sie ein *Laboratorium* der *Stufe* 1 5 (anstatt von 6) und ein *Laboratorium* der *Stufe* 2 6 (anstatt 8). Das *Verbessern* eines *Laboratoriums* von *Stufe* 1 auf *Stufe* 2 kostet somit nur 1 *Rohstoff*.

TAKTIKEN

Taktikkarten bekommen Sie, wenn Sie Karten vom *Militärkartenstapel* ziehen.

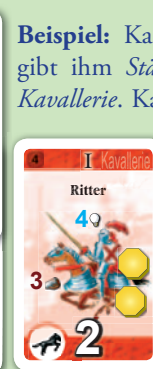
Eine *Taktikkarte* auszuspielen, kostet 1 *Militäraktion*.



Taktikkarten ermöglichen es Ihnen, Ihre *Einheiten* in *Armeen* zu gruppieren. Die Karte zeigt an, welche *Einheiten* Sie benötigen, um eine solche *Armee* aufzustellen. Zum Beispiel formiert die *Taktik* **Legion** Ihnen eine *Armee* aus jeweils 3 *Infanterieeinheiten*. Bei der *Mobilien Artillerie* besteht eine *Armee* aus jeweils 1 *Einheit* *Kavallerie* und *Artillerie*.

Sie dürfen nur 1 *Taktikkarte* im Spiel haben. Spielen Sie eine weitere *Taktikkarte*, wird die alte abgelegt.

Für jede *Armee*, die Sie formieren können, bekommen Sie einen auf der Karte angegebenen Bonus für die *Militärische Stärke* Ihrer *Zivilisation*. Die Art der *Militärischen Einheit* ist dabei wichtig, nicht aber ihre *Stufe*.



Beispiel: Karstens *Taktik* **Mittelalterliche Armee** gibt ihm *Stärke* +2 für jedes Paar *Infanterie* und *Kavallerie*. Karsten hat je 2 *Einheiten* *Infanterie* und *Kavallerie*, so dass er 2 *Armeen* bilden kann, die zusammen einen Bonus von +4 geben. Die dritte *Infanterie-Einheit* (egal welche) ist keine *Armee*. Die

Militärische Stärke seiner Zivilisation berechnet sich wie folgt: Er hat 2 *Einheiten Krieger* mit jeweils *Stärke* 1, 1 *Einheit Schwertkämpfer* und 2 *Einheiten Ritter* mit jeweils *Stärke* 2. Das ergibt eine *Stärke* von 8. Da jede *Armee* einen +2 Bonus gibt, hat seine Zivilisation die *Militärische Stärke* 12.

Opfern Sie eine komplette *Armee*, um für einen *Angriff*, eine *Verteidigung* oder *Kolonisation* zu bezahlen, dürfen Sie den Bonus der *Armee* als *Stärke* der geopferten *Einheiten* hinzuzählen.

Beispiel: Wenn Karsten im obigen Beispiel einen Gegner angreift, kann er 1 *Einheit Ritter* opfern, um die *Stärke* seines *Angriffs* auf 14 zu erhöhen. Opfert er zudem noch 1 *Einheit Schwertkämpfer*, steigt die *Stärke* des *Angriffs* auf 18: seine ursprünglichen 12, + 2 für die *Ritter*, + 2 für die *Schwertkämpfer*, + 2 durch den *Taktikbonus*, da die *Ritter* und die *Schwertkämpfer* eine *Armee* bilden. Karsten könnte auch die *Schwertkämpfer* behalten und beide *Krieger* sowie beide *Ritter* opfern. Beide Paare *Krieger-Ritter* zählen als *Stärke* 5: 2 für die *Einheit Ritter*, 1 für die *Einheit Krieger* und +2 als *Armeebonus*.

Sie müssen nicht festhalten, welche *Einheiten* in einer *Armee* sind. Opfern Sie *Einheiten*, zählt jede Kombination, die die Anforderung Ihrer *Taktikkarte* erfüllt, als *Armee*, unabhängig von der Reihenfolge, in der diese *Einheiten* gebaut wurden.

Veraltete Einheiten

Manchmal spielt das Alter eine Rolle. Sie dürfen moderne *Einheiten* ohne Nachteil in älteren *Taktiken* verwenden. Bei fortgeschrittenen *Taktiken* aber brauchen Sie *Einheiten*, die höchstens 1 *Zeitalter* älter sind als die *Taktik*. Diese *Taktikkarten* haben 2 verschiedene Boni. Wenn Sie eine *Armee* formieren, die die Altersvoraussetzung nicht erfüllt, bekommen Sie nur den kleineren Bonus, den in Klammern.

Wenn eine oder mehr *Einheiten* in einer *Armee* mehr als 1 *Zeitalter* älter sind, als die *Taktikkarte*, bringt die *Armee* nur den geringeren *Stärkebonus*.

Wenn Ihre *Taktikkarte* nur 1 Bonus zeigt, findet diese Regel keine Anwendung. Die Altersvoraussetzung wird mit diesen *Taktiken* stets erfüllt (weil sie zum Beispiel aus *Zeitalter* I sind).



Beispiel: Birgitt hat die *Einheiten* und die *Taktik*, die auf der Abbildung zu sehen sind. Die *Taktik Verteidigungsarmee* ermöglicht es ihr, 2 *Armeen* zu bilden. Die *Taktikkarte* ist aus *Zeitalter* II. Sie kann die *Schwertkämpfer* aus *Zeitalter* I ohne Nachteil benutzen, aber die *Krieger* aus *Zeitalter* A sind zu veraltet, um ihr den vollen Bonus der *Taktikkarte* zu ge-

währen. Die *Militärische Stärke* ihrer Zivilisation ist 22: 13 von den *Einheiten*, + 6 für eine *Armee* und +3 für die *Armee* mit der veralteten *Einheit Infanterie*.

PRODUKTION UND VERSORGUNG

Tipp: Am besten führen Sie die Phase *Produktion und Versorgung* in folgender Reihenfolge durch:

1. Zählen Sie Ihre *Wissenschaftspunkte* und *Kulturpunkte* zusammen, die Sie pro Runde als Zuwachs bekommen (der Schritt, den Spieler am häufigsten vergessen).
2. Produzieren Sie *Nahrung*, und handeln Sie ihren Verbrauch ab.
3. Produzieren Sie *Robstoffe*, und handeln Sie *Korruption* ab.
4. Nehmen Sie *Militärkarten*. (Tun Sie dies zum Schluss, damit die neuen Karten Sie nicht ablenken.)

DAS ENDE EINES ZEITALTERS

Wenn man das Ende der Antike (am Anfang von Runde 2) nicht mitzählt, spielt man im *Fortgeschrittenenspiel* zwei Mal das Ende eines *Zeitalters*: *Zeitalter* I endet, wenn die letzte Karte des *Zivilkartenstapels* I in die *Kartenreihe* gelegt wird; *Zeitalter* II endet, wenn die letzte Karte des *Zivilkartenstapels* II in die *Kartenreihe* gelegt wird. Endet ein *Zeitalter*, werden einige Karten abgelegt.

Endet ein Zeitalter, werden die folgenden Karten des vorherigen Zeitalters abgelegt:

- Karten, die Sie auf der Hand halten
- *Anführer* (vergessen Sie nicht, die Leisten anzupassen und eventuell Spielsteine in die Schachtel zurückzulegen)
- *Wunder*, die sich im Bau befinden (legen Sie blaue Spielsteine auf ihnen zurück in Ihren *Blauen Vorrat*)
- *Pakte*

Karten aus dem *Zeitalter*, das gerade zu Ende gegangen ist, werden noch nicht abgelegt, sondern erst am Ende des darauf folgenden *Zeitalters*. (Sie legen also am Ende von *Zeitalter* II nur Karten aus *Zeitalter* I ab, nicht aus *Zeitalter* II.)

Technologien, *Taktiken*, *Kolonien* und fertig gestellte *Wunder* sind niemals veraltet und werden nicht abgelegt.

Sie legen den neuen *Zivilkartenstapel* dorthin, wo der alte *Zivilkartenstapel* gelegen hat und ersetzen den alten *Militärkartenstapel* durch den des neuen *Zeitalters* (außer, wenn der Wechsel des *Zeitalters* mit dem Ende des Spiels zusammenfällt).

DAS ENDE DES SPIELS

Sobald die letzte Karte des *Zivilkartenstapels* II in die *Kartenreihe* gelegt wird, ist das Spiel seinem Ende nahe. Dies ist das Ende des *Zeitalters* II, so dass einige Karten des *Zeitalters* I umgehend abgelegt werden, wie im vorherigen Abschnitt beschrieben. Die Spieler führen die Spielrunde in *Zeitalter* III zu Ende durch (aber ohne *Zivilkartenstapel* III oder *Militärkartenstapel* III).

Wenn der Spieler, der rechts neben dem *Startspieler* sitzt, seinen Zug beendet hat, werden die zusätzlichen *Kulturpunkte* gezählt. Die 4 Ereigniskarten, die am Anfang des Spieles aufgedeckt wurden, geben den Spielern jetzt zusätzliche *Kulturpunkte*. Der Spieler mit den meisten *Kulturpunkten* gewinnt.

DAS EXPERTENSPIEL

Im *Expertenspiel* führen Sie Ihre Zivilisation durch alle *Zeitalter* – von der Antike bis in die Moderne. Das *Expertenspiel* wird für Spieler empfohlen, die die Regeln und Karten, die im *Einstiegs-* und *Fortgeschrittenenspiel* verwendet werden, komplett verstanden haben. Es gibt nur wenige neue Spielmechanismen, aber da es über alle *Zeitalter* geht, spielt es sich am besten mit Spielern, die das Spiel gut kennen.

AUFBAU

Das *Expertenspiel* verwendet alle Karten. Die *Kartenreihe* wird genau wie im *Einstiegs-* mit Karten des *Zivilkartenstapels A* belegt. Wie im *Fortgeschrittenenspiel* ziehen Sie 4, 5 oder 6 Karten (abhängig von der Anzahl der Mitspieler) zufällig vom *Militärkartenstapel A* und legen diese verdeckt auf das Feld *Gegenwärtige Ereignisse*. Mischen Sie *Zivilkartenstapel I* sowie *Militärkartenstapel I* und legen Sie sie auf die passenden Felder des Spielplans. Die *Kartenstapel* der anderen *Zeitalter* kommen erst einmal beiseite. Vergessen Sie nicht, die markierten *Zivilkarten* herauszunehmen, wenn weniger als 4 Spieler spielen, und die *Paktkarten*, wenn nur 2 Spieler spielen.

Die *Zivilisationen* bauen Sie genau wie im *Einstiegs-* oder *Fortgeschrittenenspiel* auf.

DAS SPIEL

Zu Beginn läuft das Spiel ab wie das *Fortgeschrittenenspiel*. *Farmtechnologien* und die *Glückseligkeit* spielen eine größere Rolle im *Expertenspiel*, da jetzt jedes Mal, wenn ein *Zeitalter* endet, jede *Zivilisation* 2 gelbe Spielsteine aus ihrem *Gelben Vorrat* verliert.

In *Zeitalter II* können *Kriege* ausbrechen. *Zivilisationen*, die nicht mit der allgemeinen Aufrüstung mithalten können, sind so massiv bedroht.

Das *Zeitalter III* ermöglicht *Technologien*, *Wunder* und *Anführer* der Moderne. Moderne *Wunder* und *Ereignisse* geben Zusatzpunkte, die sofort gezählt werden. Die *Luftwaffe* fügt eine neue Dimension des *Krieges* hinzu.

Sobald das *Zeitalter III* endet, beginnt *Zeitalter IV*, und die Spieler führen ihre Züge bis zum Ende der Spielrunde durch. Anders als im *Fortgeschrittenenspiel* spielen Sie nicht nur die laufende Runde zu Ende, sondern noch eine zusätzliche Runde. Jeder Spieler hat also einen weiteren Zug. Das Spiel endet damit, dass jeder die zusätzlichen Punkte zählt, die durch die übrig gebliebenen *Zeitalter III*-Karten, die sich in den *Kartenstapeln* für *Gegenwärtige* und *Zukünftige Ereignisse* befinden, bestimmt werden.

Der Spieler mit den meisten *Kulturpunkten* gewinnt.

NEUE SPIELMECHANISMEN IM EXPERTENSPIEL

LUFTWAFFE

Die Karte **Luftstreitkräfte** führt eine neue Art *Militärischer Einheit* ein. Eine *Einheit Luftstreitkräfte* wird genau wie andere *Einheiten* behandelt – außer bei der Gruppierung von *Armeen*.

Eine *Einheit Luftstreitkräfte* kann einer beliebigen *Armee* angehören. Eine *Einheit* verdoppelt den Bonus der *Taktikkarte* für eine *Armee*.

Es gibt keine *Taktikkarte*, die 1 *Einheit Luftstreitkräfte* verlangt. Jede *Armee* kann höchstens 1 *Einheit Luftstreitkräfte* beinhalten.

Haben Sie mehr *Einheiten Luftstreitkräfte* als *Armeen*, addieren Sie ihre *Stärke* immer noch zu der militärischen *Stärke* Ihrer *Zivilisation* hinzu, aber die zusätzlichen *Einheiten* geben Ihnen keinen zusätzlichen *Taktikbonus*.

Beispiel: Karstens *Zivilisation* benutzt **Grabenkrieg**. Er hat 2 *Armeen* – 1 davon mit einer veralteten *Einheit* (die **Schwertkämpfer** aus *Zeitalter I* sind zu alt, um ihm den vollen Bonus der *Zeitalter III-Taktik* **Grabenkrieg** zu geben). Karsten hat auch 1 *Einheit Luftstreitkräfte*. Die aufsummierte *Stärke* seiner *Einheiten* ist 24. Der **Grabenkrieg** gibt ihm einen Bonus von +9 für seine *Armee*, und die *Einheit*



Luftstreitkräfte verdoppelt diesen Bonus auf +18. Die *Armee* mit der veralteten *Einheit* ist nur +5 wert. Das ergibt eine Summe der *Stärke* seiner *Zivilisation* von 47. Eine zweite *Einheit Luftstreitkräfte* gäbe ihm 5 weitere Punkte *Stärke* und würde seinen Bonus von +5 zu einem Bonus von +10 machen, so dass seine aufsummierte *Stärke* 57 wäre. Eine dritte *Einheit Luftstreitkräfte* würde ihm keinen zusätzlichen *Taktikbonus* geben, da er nur 2 *Armeen* hat. Allein schon ihre *Stärke* von 5 würde Karstens *Zivilisation* über das Maximum der *Leiste* für die *Militärische Stärke* bringen, so dass seine aufsummierte *Stärke* genau 60 wäre.

KRIEGE



Die schwarzen *Militärkarten* sind *Kriege*. *Kriege* werden genau wie *Aggressionen* (siehe S. 20: *Aggression*) gespielt: Sie verbrauchen Ihre *Politische Aktion*, Sie zahlen die angegebene Anzahl *Militäraktionen*, lesen den Text vor und sagen, welchem Gegner Sie den *Krieg* erklären.

Das Ergebnis eines *Krieges*, den Sie erklären, wird erst am Anfang Ihres nächsten Zuges bestimmt.

Somit kann jede *Zivilisation* eine Runde lang ihre *Stärke* erhöhen. Der Spieler, der den *Krieg* erklärt hat, ist dabei im Nachteil, da er *Militäraktionen* aufwenden musste, um den *Krieg* zu erklären.

Das Ergebnis des Krieges

Haben Sie einen *Krieg* erklärt, lassen Sie die Karte vor sich liegen. Zu Beginn Ihres nächsten Spielzuges entscheidet sich das Ergebnis des *Krieges*. Dann dürfen Sie *Einheiten* opfern, um die *Stärke* Ihres *Angriffs* zu erhöhen. Dann darf Ihr Gegner *Einheiten* opfern, um die *Stärke* seiner *Verteidigung* zu erhöhen. Diese Erhöhung der *Stärke* funktioniert genauso wie bei einer *Aggression* – mit einer Ausnahme:

Keine der beiden Seiten darf *Verteidigungsboni* verwenden.

Bei einer *Aggression* kann der Angreifer niemals etwas verlieren, und der Verteidiger kann nichts gewinnen. Von einem *Krieg* können beide Seiten profitieren.

Die Seite mit der größeren *Stärke* ist der Gewinner des *Krieges*. Die Differenz zwischen der *Stärke* des Gewinners und der *Stärke* des Verlierers ist der so genannte *Stärkevorteil*. Alle Boni und Strafen durch den *Krieg* werden durch die Höhe dieses Unterschiedes bestimmt.

Genau wie bei *Aggressionen* nimmt der Gewinner dem Verlierer etwas weg und kann somit nicht mehr bekommen, als der Besiegte verloren hat.

Tipp: Wenn Sie *Einheiten* opfern, um einen *Krieg* zu gewinnen, bedenken Sie, dass andere Spieler Vorteile aus Ihrer Schwäche ziehen könnten.

Nachdem Ihr Gegner und Sie den *Krieg* abgehandelt haben, legen Sie die Karte ab. Sie machen dann mit Ihrem Zug weiter. Der *Krieg* war Ihre *Politische Aktion* des vorherigen Zuges, deshalb können Sie Ihre *Politische Aktion* für diesen Spielzug immer noch verwenden.

Tipp: Ein *Krieg* bringt (und schadet) am meisten, wenn der Unterschied der *Stärken* groß ist. Bauen Sie deshalb Ihr *Militär* auf, selbst wenn es nur ein wenig ist, so dass Sie, falls Sie einen *Krieg* verlieren, nicht viel verlieren.

Seien Sie vorsichtig, wenn es darum geht, einen *Krieg* zu erklären. Ihr Gegner hat alle Vorteile auf seiner Seite. Ihr Gegner kann seine *Einheiten* nach Ihnen bauen und hat diese Runde dafür noch alle seine *Militäraktionen* übrig. Beim Opfern von *Einheiten* bestimmt Ihr Gegner nach Ihnen, wie viel zu opfern er bereit ist.

Weil die Verteidiger alle Vorteile haben, ist es schwierig **Im Wandel der Zeiten** durch militärische Macht zu gewinnen. Spieler, die ihr *Militär* ignorieren, werden aber vermutlich feststellen, dass man durch militärische Schwäche leicht verlieren kann.

Tipp: Es kann sein, dass Sie mehrere Partien **Im Wandel der Zeiten** spielen, ohne dass ein *Krieg* erklärt wird. Das ist ganz normal; selbst wenn die *Kriege* nicht erklärt werden, haben sie dennoch einen großen Einfluss auf das Spiel. Der Umstand, dass jemand einen *Krieg* erklären könnte, beeinflusst das Spiel ausreichend.

DAS ENDE EINES ZEITALTERS

Wie im *Fortgeschrittenenspiel* müssen alle Spieler, wenn ein *Zeitalter* endet, *Anführer*, *Pakte*, *Wunder* im Bau und Handkarten des vorherigen *Zeitalters* ablegen (geht II zu Ende, werden Karten von I abgelegt etc.). Die *Zivil-* und *Militärkartenstapel* des neuen *Zeitalters* kommen auf den Spielplan. Zusätzlich gibt es im *Expertenspiel* die folgende Regel, um zu simulieren, dass Ihre Bevölkerung immer mehr gute *Nahrung* und *Unterhaltung* möchte:

Am Ende von *Zeitalter* I, II und III muss jede Zivilisation 2 gelbe Spielsteine aus ihrem *Gelben Vorrat* in die Schachtel legen.

Sie müssen allerdings keine gelben Spielsteine weglegen, die in Gebrauch sind. Haben Sie keine gelben *Spielsteine* in ihrem *Gelben Vorrat*, dann legen Sie einfach keine weg.

Tipp: Das ist der größte Unterschied zwischen dem *Fortgeschrittenenspiel* und dem *Expertenspiel*. Behalten Sie den *Zivilkartenstapel* immer im Auge, so dass Sie nicht von der anbrechenden Dämmerung eines neuen *Zeitalters* überrascht werden.

Halten Sie Ihre Leute glücklich. Wenn Sie 2 gelbe Spielsteine verlieren, wird das vermutlich die Anzahl benötigter *Glücklicher Gesichter* erhöhen. Zudem wird das Erhöhen der Bevölkerung teurer, so dass es schwieriger wird, Ihre Bevölkerung zu kontrollieren und *Aufstände* zu verhindern.

DAS SPIEL EHRENHAFT VERLASSEN

Zu Beginn Ihres Spielzuges haben Sie das Recht, den Untergang Ihrer Zivilisation bekannt zu geben und aus dem Spiel auszusteigen. Ihr Spielergebnis zählt nicht, und jeder Mitspieler, wird am Ende vor Ihnen platziert sein.

Sie dürfen das Spiel auch verlassen, wenn jemand Ihnen den *Krieg* erklärt hat. In diesem Fall wird der *Krieg* abgelegt und hat keinen Effekt.

Tipp: Ist ein Gegner viel schwächer als Sie, denken Sie gründlich darüber nach, ob es sich lohnt, ihm den *Krieg* zu erklären. Es kann sein, dass der einzige Effekt einer solchen Kriegserklärung ist, dass er das Spiel verlässt.

Wenn Sie der *Kartenreihe* Karten hinzufügen, entfernen Sie die Karten der ersten Felder der *Kartenreihe* passend zu der Anzahl der Spieler, die noch im Spiel sind.

Der letzte Spieler der noch im Spiel verbleibt, gewinnt automatisch.

DAS ENDE DES SPIELS

ZEITALTER IV

Wenn die letzte Karte des *Zivilkartenstapels* III in die *Kartenreihe* gelegt wird, endet das *Zeitalter* III, und das *Zeitalter* IV beginnt. Einige Karten des *Zeitalters* II werden abgelegt, und jede Zivilisation verliert 2 gelbe Spielsteine aus ihrem *Gelben Vorrat*.

Es gibt für *Zeitalter* IV keine Karten. Es werden der *Kartenreihe* keinen neuen Karten hinzugefügt, und niemand zieht mehr *Militärkarten*.

DIE LETZTE SPIELRUNDE

Wenn das *Zeitalter* III endet, wird zunächst die laufende Runde beendet. Anders als im *Einstiegs-* und im *Fortgeschrittenenspiel* folgt dann aber noch eine zusätzliche Runde, in der jeder Spieler noch einmal an die Reihe kommt. Wenn danach der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, seinen Zug beendet hat, endet das Spiel. Jeder kann also noch versuchen, seine *Wunder* aus *Zeitalter* III fertig zu stellen, die viele *Kulturpunkte* wert sind.

Es ist sinnlos in der letzten Runde einen *Krieg* zu erklären, da es keinen Zug mehr gibt, in dem Sie sein Ergebnis bestimmen könnten. *Aggressionen* sind immer noch möglich, und Sie handeln die Ergebnisse der *Kriege* der letzten Runde noch ab.

Es ist nicht erlaubt, in der letzten Runde *Einheiten* zu opfern.

Handeln Sie eine *Aggression* ab, kann dann nur die verteidigende Zivilisation etwas zu ihrer *Stärke* hinzuaddieren und das auch nur mit *Verteidigungsboni*. Beim Abhandeln eines *Krieges*, der in der vorherigen Runde erklärt wurde, gewinnt die Zivilisation mit der größeren *Stärke*, aber keine der beiden Seiten kann ihre *Stärke* durch das Opfern von *Einheiten* erhöhen.

Punkte durch Ereignisse des Zeitalters III

4Alle *Ereignisse* aus *Zeitalter III* geben den Zivilisationen zusätzliche *Kulturpunkte*. Einige davon werden während des Spiels als *Zukünftiges Ereignis* aufgedeckt. Auch die nicht aufgedeckten Karten kommen in die Wertung:

Decken Sie am Ende des Spiels alle übrig gebliebenen *Ereignisse* aus dem *Zeitalter III* der *Gegenwärtigen* und *Zukünftigen* Kartenstapel auf und werten Sie die zusätzlichen *Kulturpunkte*, die durch diese Karten erlangt werden.

Tipp: Es lohnt sich nicht, etwas abzureißen, was Sie gebaut haben, nur um einige *Kulturpunkte* zu bekommen. Es kann sein, dass das, was Sie abgerissen haben, durch ein *Zukünftiges Ereignis*, das ein Gegner gespielt hat, viele Punkte bringen würde.

Der Spieler mit den meisten *Kulturpunkten* gewinnt.

Bevor Sie das Spielmaterial in die Schachtel zurücklegen, nehmen Sie sich einen Moment Zeit, die Zivilisationen Ihrer Mitspieler zu betrachten und ihnen zu danken für ein gutes Spiel. Jetzt könnte auch ein guter Zeitpunkt sein, sich dafür zu entschuldigen, dass Sie Shakespeare ermordet haben!

ANDERE SPIELVARIANTEN

Die Spielmechanismen des *Expertenspiels* wurden sorgfältig abgewogen, so dass sie der Mehrzahl unserer Spieltester gefielen. Jede Gruppe ist allerdings verschieden, und vielleicht gefällt Ihnen eine der folgenden Varianten besser. Die meisten der Varianten funktionieren sowohl mit dem *Fortgeschrittenen-* als auch mit dem *Expertenspiel*.

LEICHTERE VARIANTE

Wenn Sie wollen, dass die Zivilisationen mehr Platz zum Wachsen haben, versuchen Sie dieses:

Leichtere Variante:

- Jeder Spieler beginnt mit 1 zusätzlichen gelben Spielstein.
- Die Begrenzung der Anzahl der *Städtischen Gebäude* ist um 1 höher als auf der *Regierungsform* angegeben.

1 zusätzlicher gelber Spielstein scheint nicht viel zu sein, aber es wird nun einfacher, Ihre Bevölkerung zu erhöhen, und verzögert das Auftauchen *unzufriedener Arbeiter*. Die höhere Begrenzung der Anzahl *Städtischer Gebäude* erlaubt es Ihnen, im **Despotismus** zu bleiben und trotzdem mehr bauen zu können.

WENIGER GEMEINE VARIANTE

Obwohl es bei **Im Wandel der Zeiten** nicht um *Krieg* geht, kann eine Zivilisation, die militärisch hinterhinkt, sich gleichzeitig mit mehreren Angreifern auseinander setzen müssen. Um zu verhindern, dass Spieler die ihre *Militärische Stärke* außer Acht lassen, in Grund und Boden gestampft werden, versuchen Sie dieses:

Weniger gemeine Variante:

- Eine Zivilisation darf nur von einem Gegner pro Runde angegriffen werden.

Um festzuhalten, wer wen angreift, legt jeder am Anfang des Spieles einen Spielstein in seiner Farbe in die Mitte des Tisches. Spielen Sie eine *Aggression* oder einen *Krieg* gegen eine andere Zivilisation, nehmen Sie deren Spielstein von der Mitte des Tisches und legen ihn vor sich ab, um anzuzeigen, dass Sie diese angreifen. Bevor Sie Ihre nächste *Politische Aktion* durchführen, legen Sie den Spielstein in die Mitte des Tisches zurück (außer, Sie greifen dieselbe Zivilisation erneut an).

Wenn die Zivilisation, die Sie angreifen möchten, keinen Spielstein in ihrer Farbe in der Mitte des Tisches hat, dürfen Sie sie in diesem Spielzug nicht angreifen, da sie schon von jemand anderem angegriffen wurde.

Tipp: Selbst bei dieser Variante werden sie angegriffen, wenn Sie zulassen, dass ihr Militär stark ins Hintertreffen gerät. Diese Regel gibt Ihnen nur eine bessere Chance aufzuholen.

FRIEDLICHE VARIANTE

Bevorzugt Ihre Gruppe ein freundliches Spiel, setzt diese Variante ihren Fokus nur auf das Aufbauen:

Friedliche Variante:

- Entfernen Sie alle *Aggressions-* und *Kriegskarten*.

Vielleicht wollen Sie auch alle *Pakte* entfernen, die nur in einem Spiel mit *Angriffen* sinnvoll sind.

Tipp: Militärische Macht wird immer noch für die *Kolonisation* benötigt, und die Karten, die der Stärksten Militärmacht einen Vorteil geben, sind immer noch im Spiel.

Dies ist ein guter Weg, um neue Spieler in das Spiel einzuführen. Die unerfahrenen Spieler werden trotzdem vermutlich am Ende die wenigsten Punkte haben, aber zumindest sind sie in der Lage, das Spiel zu spielen, ohne immer wieder vernichtet zu werden.

Diese Variante sollte auch in Betracht gezogen werden, wenn der interaktive Teil des Spielens zu Streit zwischen Freunden führt.

MILITÄRKARTEN ALS MILITÄRAKTION ZIEHEN

Militärkarten werden zufällig gezogen, so dass ein zusätzlicher Reiz des Unbekannten dem Spiel hinzugefügt wird. Wenn Sie mehr Kontrolle über Ihre *Militärkarten* haben wollen, versuchen Sie dieses:

Militärkarten als Militäraktion ziehen:

- Sie ziehen Ihre *Militärkarten* nicht am Ende Ihres Zuges.
- Dafür dürfen Sie während Ihres Spielzuges Ihre *Militäraktionen* verwenden, um *Militärkarten* zu ziehen.
- Pro verwendeter *Militäraktion* erhalten Sie 1 *Militärkarte*.

Sie dürfen ohne Begrenzung *Militärkarten* nehmen, aber nach ihrer *Politischen Aktion* dürfen Sie nur so viele *Militärkarten* auf der Hand behalten, wie Sie *Militäraktionen* haben. Diese Regel erhöht die Wichtigkeit der *Militäraktionen* und erlaubt es Ihnen, Ihre Aktionen den Karten, die Sie ziehen, anzupassen (ziehen Sie zum Beispiel einen *Verteidigungsbonus*, brauchen Sie Ihr Militär nicht so sehr zu vergrößern).

Tipp: Diese Variante wird die Spielgeschwindigkeit senken. Wenn Sie nach den Standard-Regeln spielen, haben die Spieler eine ganze Runde Zeit, sich ihre *Militärkarten* anzusehen und ihre Aktionen zu planen. Bei dieser Variante müssen Sie darauf warten, dass die Spieler ihre gerade eben gezogenen Karten während ihres Zuges lesen. Bedenken Sie, ob Sie das Spiel für mehr Kontrolle derartig verlängern wollen.

ZUSATZKARTENVARIANTEN

Es gibt verschiedene andere Wege, mit den *Ereignissen* von *Zeitalter III* umzugehen. Entfernen Sie diese 13 Karten vom *Militärkartenstapel III*, um einen *Zusatzkartenstapel* zu bilden. Mischen Sie ihn und einigen Sie sich auf eine der folgenden Varianten.

ALLGEMEINE PRINZIPIEN

Nachlässe auf das Bauen Städtischer Gebäude, Wunder, Farmen und Minen

Die *Zivilaktionskarten* **Reiches Land**, **Idealer Baugrund**, **Ingenieursgenie** und **Effiziente Verbesserung** senken die Baukosten. Sie können diese Karten nur dazu nutzen, um die genannte Aktion zu unterstützen. (**Ingenieursgenie** kann nur dazu genutzt werden, um 1 Teil eines Wunders zu bauen, auch wenn Sie eine *Technologie* haben, die das Bauen mehrerer Teile eines Wunders erlauben.) Diese Karten können die Baukosten auf 0 reduzieren. Wenn Ihnen die Karten eine größere Ersparnis bringen, als die Baukosten betragen, bekommen Sie jedoch keine zusätzlichen *Rohstoffe*.

Nachlässe auf Militärische Einheiten

Der *Anführer* **Homer** und die *Aktionskarten* **Patriotismus**, **Welle des Nationalismus** und **Aufrüstung** geben Ihnen *Rohstoffe*, um *Militärische Einheiten* zu bauen. Das heißt, dass Sie jede Runde erst dann *Rohstoffe* für den Bau *Militärischer Einheiten* bezahlen müssen, wenn Sie die *Rohstoffe* dieser Karten verbraucht haben. (Diese *Rohstoffe* verwenden Sie ohne blaue Spielsteine). *Rohstoffe* für den Bau *Militärischer Einheiten*, die Sie am Ende Ihres Zuges übrig haben, verfallen.

Im Gegensatz dazu geben die *Anführer* **Friedrich Barbarossa** und **Winston Churchill** Boni auf alle *Einheiten*, die unter den auf der Karte genannten Bedingungen gebaut werden.

Stärkeboni

Alexander der Große, **Jeanne D'Arc**, **Napoleon**, der **Koloss**, die **Große Mauer**, die **Transkontinentale Eisenbahn** und einige *Spezialtechnologien* erhöhen die *Militärische Stärke* Ihrer Zivilisation. Wenn Sie 1 *Einheit* opfern, gewinnen Sie nur die *Stärke* der *Einheit* dazu, denn der Bonus durch die genannten Karten gilt für die Zivilisation und nicht für deren *Einheiten* (selbst bei **Alexander dem Großen**, der Ihrer Zivilisation Boni pro *Einheit* gibt).

Dschingis Khan dagegen gibt seinen Bonus jeder *Kavallerieeinheit* selbst, so dass dieser Bonus beim Opfern von *Einheiten* berücksichtigt werden muss.

Ereignisse aus dem Zeitalter III

Normalerweise werden die *Ereignisse* aus dem Zeitalter III am Ende des Spiels gewertet, aber wenn sie als *Gegenwärtiges Ereignis* gezogen werden, müssen sie sofort gewertet werden. Die *Ereignisse* **Einfluss der Wissenschaft** und **Einfluss der Militärischen Stärke** geben Ihnen Boni, die vom aktuellen Spielstand abhängen. Gleichstände werden wie üblich nach der Spielreihenfolge entschieden. Am Ende des Spiels werden Gleichstände so gehandhabt, als wäre der Startspieler an der Reihe.

Auswirkungen von Kriegen und Aggressionen

Nach einem *Krieg* oder einer erfolgreichen *Aggression* verliert die besiegte Zivilisation etwas. Besteht eine Wahl, was verloren wird, darf normalerweise der Sieger entscheiden. Die einzige Ausnahme hiervon ist der Bevölkerungsverlust. Hier darf der Besiegte entscheiden, welche gelben Spielsteine er von seinen Karten nimmt. Folglich entscheidet der Sieger auch beim **Überfall**, welches *Städtische Gebäude* zerstört wird. Beim **Plündern** oder **Krieg um Rohstoffe** wählt der Sieger eine Kombination aus *Nahrung* und *Rohstoffen* aus, die die auf der Karte stehende Gesamtsumme ergeben. Beim **Krieg um Technologie** sucht der Sieger sich eine Kombination aus *Spezialtechnologien* und *Wissenschaftspunkten* aus.

Variante der Öffentlichen Zusatzpunkte:

- Decken Sie wie im *Fortgeschrittenenspiel* 4 Zusatzkarten auf. (Sie können alternativ auch mit 3 oder 5 Zusatzkarten spielen.)
- Diese Karten werden zu Beginn des Spiels aufgedeckt und bleiben offen liegen.

Variante Zeitalter für Zeitalter:

- Legen Sie die obersten 5 Karten des *Zusatzkartenstapels* verdeckt hin.
- Enthüllen Sie 1 dieser Karten zu Beginn des Spiels.
- Enthüllen Sie 1 weitere am Ende der ersten Spielrunde.
- Enthüllen Sie die anderen Karten jeweils am Ende der *Zeitalter* I, II, und III.

Variante der Privaten Bonuskarte:

- Entfernen Sie die oberste Zusatzkarte aus dem Spiel.
- Verteilen Sie die übrigen 12 Zusatzkarten gleichmäßig an die Spieler.
- Jeder Spieler wählt 1 der Zusatzkarten aus (oder 2 in einem Spiel mit nur 2 Personen).
- Jeder Spieler hält seine Zusatzkarte geheim und deckt sie erst am Ende des Spiels auf.
- Jeder Spieler bekommt für jede so aufgedeckte Zusatzkarte Punkte.

Variante der Offenen Wahl:

- Legen Sie alle 13 Zusatzkarten offen aus.
- Jeder Spieler wählt 1 Zusatzkarte aus (oder 2 in einem Spiel mit nur 2 Personen). Alle diese Karten zählen für alle Spieler.

In all diesen Fällen werden die übrigen Karten in den *Militärkartenstapel* III gemischt. Sie sollten mit diesen Karten spielen, da sonst einige *Ereignisse* von *Zeitalter* II niemals aufgedeckt werden können. Zudem sorgen sie dafür, dass das Spiel bis zum Schluss spannend bleibt, da immer noch einige Zusatzkarten in die Wertung einfließen, die unbekannt sind.

Wenn Sie diesen Unsicherheitsfaktor nicht mögen oder denken, eine der Varianten führt zu überproportional vielen Punkten am Ende des Spiels, versuchen Sie eine der obigen Varianten mit dem Folgenden zu verbinden:

Variante mit Weniger Zusatzpunkten:

- Die Zusatzpunkte der *Ereignisse* aus dem *Zeitalter* III, die in den Kartenstapeln *Gegenwärtige* und *Zukünftige Ereignisse* liegen, zählen zum Schluss nicht.

Mit dieser Variante ist es immer noch ein Vorteil, ein *Zukünftiges Ereignis* zu spielen, insbesondere, wenn Sie wissen, welche Karten noch in den *Gegenwärtigen Ereignissen* liegen. Zudem brauchen Sie nicht so vorsichtig damit sein, ein *Ereignis* aus dem *Zeitalter* III zu spielen, da es gut sein kann, dass es keinerlei Auswirkungen hat, und es gibt Ihnen ja immerhin 3 *Kulturpunkte*.

Die Variante mit *Weniger Zusatzpunkten* zu verwenden, ist nicht ratsam ohne eine der anderen obigen Varianten. Die Punkte zum Ende des Spiels sind ein wichtiger Bestandteil von **Im Wandel der Zeiten**, da sie die verschiedenen Aspekte der Entwicklung der Zivilisationen honorieren.

Haben Sie Spaß beim Spielen von **Im Wandel der Zeiten**, egal wie Sie es spielen!

Eine besiegte Zivilisation kann nicht mehr verlieren, als sie hat, und der Sieger kann nicht mehr bekommen. Wenn der Besiegte *Nahrung* oder *Rohstoffe* verliert, legt er die entsprechenden blauen Spielsteine zurück in seinen *Blauen Vorrat*. Der Sieger nimmt sich die entsprechende Anzahl blauer Spielsteine aus seinem eigenen *Blauen Vorrat*.

Spezielle Effekte von Wundern und Anführern

Einige *Wunder* und *Anführer* haben zusätzliche Spezialeffekte, die auf den Karten geschrieben stehen. Einige davon können die Anzahl Ihrer Aktionen pro Runde erhöhen. Zum Beispiel erlauben Ihnen **Die Pyramiden** eine zusätzliche *Zivilaktion* pro Runde. Wenn Sie **Die Pyramiden** vollenden, können Sie sofort 1 weißen Spielstein aus der Schachtel nehmen und ihn auf ihre *Regierungsform* legen. Somit können Sie die Extra-Aktion in dem Spielzug benutzen, in dem sie **Die Pyramiden** fertig gebaut haben.

Hammurabi gibt Ihnen auch 1 zusätzliche *Zivilaktion*, aber nimmt Ihnen auch 1 *Militäraktion*. Deshalb legen Sie 1 roten Spielstein zurück in die Schachtel, wenn Sie sich den zusätzlichen weißen Spielstein nehmen. Wenn ihre Zivilisation einen anderen *Anführer* bekommt, um **Hammurabi** zu ersetzen, nehmen Sie 1 der weißen Spielsteine von Ihrer *Regierungsform*, legen ihn in die Schachtel und nehmen sich 1 roten Spielstein zurück. Jedes Mal, wenn Sie einen *Aktionsspielstein* bekommen, können Sie ihn im selben Zug noch nutzen. Verlieren Sie einen *Aktionsspielstein*, können Sie einen in die Schachtel legen, den sie bereits verwendet haben.

Einige *Anführer* und *Wunder* haben Spezialeffekte oder Begrenzungen, die im *Einstiegs spiel* keine Anwendung finden. Beispiele dafür sind der **Koloss**, **Christoph Kolumbus** und **Dschingis Khan**.

EINZELNE KARTEN



Christoph Kolumbus

Haben Sie ein *Territorium* auf der Hand, dürfen Sie es auf den Tisch legen und zu Ihrer *Kolonie* machen. Das verbraucht Ihre *Politische Aktion*, aber Sie müssen keine *Einheiten* opfern, und kein anderer Spieler kann für dieses *Territorium* bieten. Sie erhalten alle sofortigen Vorteile. Passen Sie die Leisten an. **Kolumbus** bleibt Ihr *Anführer*, auch wenn seine Spezialfertigkeit im Spiel nicht noch mal verwendet werden kann.



Maximilien Robespierre

Vertauschen Sie *Zivilaktionen* und *Militäraktionen* während einer *Revolution*. Um eine *Revolution* auszurufen, dürfen Sie noch keine Ihrer *Militäraktionen* verwendet haben. Die *Revolution* verbraucht alle Ihre *Militäraktionen*. Nach der *Revolution* haben Sie noch genau so viele *Zivilaktionen* zur Verfügung, wie davor. Beachten Sie, dass **Maximilien Robespierre** Ihnen die Möglichkeit nimmt, eine *Revolution* mit all ihren *Zivilaktionen* zu bezahlen.



Isaac Newton

Sie müssen mindestens 1 ungenutzte *Zivilaktion* haben, um eine *Technologie* zu spielen, aber **Issac Newton** gibt Ihnen diese *Zivilaktion* zurück. Um eine *Revolution* auszurufen, dürfen Sie noch keine ihrer *Zivilaktionen* verwendet haben. Nach der *Revolution* haben Sie dann 1 ungenutzte *Zivilaktion*.



Napoleon Bonaparte

Wenn Sie *Armeen* mit veralteten *Einheiten* und *Armeen* ohne solche besitzen (oder welche mit *Luftwaffe* und welche ohne), haben Sie unterschiedliche Taktikboni. In diesem Fall, nehmen Sie den besten Bonus. Wenn Sie keine *Armeen* haben, bringt **Napoleon** Ihnen keine Boni.



Nikola Tesla

Ihre *Laboratorien* aus den *Zeitaltern* I, II und III werden wie *Minen* behandelt. Während der Phase *Produktion und Versorgung* legen Sie 1 blauen Spielstein für jeden gelben Spielstein auf die *Laboratorien*. Ein blauer Spielstein auf einem *Laboratorium* stellt 1 *Rohstoff* in der Wertigkeit der *Stufe* des *Laboratoriums* dar. Ihre *Laboratorien* produzieren immer dann, wenn Ihre *Minen* produzieren, und sie zählen für das *Ereignis Einfluss der Industrie* mit.



Petersdom

Jedes *Glückliche Gesicht* zählt doppelt, so dass auch der Effekt von **Jeanne D'Arc** und **Michelangelo** verdoppelt wird.



Transkontinentale Eisenbahn

Ihre beste *Mine* wird durch einen *Arbeiter* dargestellt, so dass Ihre am weitesten fortgeschrittene *Minentechnologie* mit mindestens 1 *Arbeiter* Ihnen 1 blauen Spielstein während der Produktion mehr einbringt.



Der erste Raumflug

Addieren Sie die *Stufen* all Ihrer *Technologien*. Das beinhaltet die *Technologien* für *Einheiten*, *Städtische Gebäude*, *Farmen*, *Minen* und die *Regierungsform* sowie *Spezialtechnologien*.



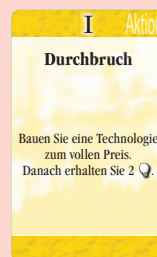
Hollywood und Internet

Jeder *Arbeiter* auf den angegebenen Karten gibt Ihnen doppelt so viele *Kulturpunkte* wie das *Zeitalter*, aus dem die Karte stammt. Karten ohne *Arbeiter* und Karten aus *Zeitalter A* sind keine Punkte wert.



Wissenschaftliche Zusammenarbeit

Wenn mindestens eine Zivilisation keine *Wissenschaftspunkte* hat, kann keine andere eine neue *Technologie* spielen.



Durchbruch

Durchbruch kann verwendet werden, um eine *Revolution* zu erklären, wenn das Ihre einzige *Zivilaktion* ist. **Durchbruch** erlaubt Ihnen, eine *Technologie* zu spielen, und dann *Wissenschaftspunkte* zu bekommen; eine *Regierungsform* ist eine *Technologie*. Es kostet trotzdem alle Ihre *Zivilaktionen*, um eine *Revolution* mit **Durchbruch** zu erklären.

IMPRESSUM

Spielentwicklung: Vlaada Chvátil

Illustration: Richard Cortes mit Paul E. Niemeyer

Grafikdesign: Filip Murmak

Design des Zivilisationsbretts: Thomas C. Scull, Ralph Anderson

Grafikdesign der Schachtel für die deutsche Ausgabe:

Hans-Georg Schneider

Übersetzung aus dem Tschechischen ins Englische: Jason Holt

Lektorat der Originalausgabe: (Int.) MSO Master David Kotin

Übersetzung aus dem Englischen ins Deutsche: Christian Stenner

Leitender Spieltester: Petr Murmak

Spieltester: Kreten, Gekon, Monca, Rumun, Peta, Karel, Tuko, Sansom, Frogger, Rychlik, Hilma, Dundee, Me2d, Vytick, Ese, Yuyka, Medart, Pogo, Ksfga, FlyGon, Plema, Krapnik, Karel_danek, Many, Ladinek, Johanka, J@kub, Marian, Rox, Hanako, Petr und Martina, Jirka Bauma, Kataya, Natalia und weitere

Pegasus Spiele dankt: Birgitt Anton, Malte Kiesel, Thygra Spiele-Agentur

Spezielle Danksagung des Spielentwicklers:

Dieses Spiel ist *für* die Spielergemeinschaft und *von* der Spielergemeinschaft. Es wäre schwer gewesen, das Spiel ohne die Hilfe meiner Freunde, meiner Familie und den Spielern auf unserem ganzen Planeten fertig zu stellen – und dafür schulde ich ihnen meinen Dank.






















Allen voran möchte ich *Czech Board Games*, insbesondere Petr Murmak, für Dutzende von Testspielen und Stunden unschätzbaren Diskussionen über Regeln und Spielgleichgewicht sowie Filip Murmak für die endgültige Version des Spiels (mit der Hilfe der Illustrationen von Richard Cortes) und für die langen Tage und Nächte des Satzes der Karten und der Regel, danken. Mein Dank gilt Jason Holt für die wundervolle Übersetzung ins Englische und für die Hilfe beim Klarstellen der Terminologie. Nicht zuletzt bedanke ich mich bei den Spielern (insbesondere den Spielklubs in Brno, Ostrava, Plzen und Praha), die während der Entwicklung und der Feinabstimmung das Spiel viele Hundert Male online oder am Tisch getestet haben. Ihr Enthusiasmus und ihre Kritiken waren eine große Motivation.

Ein Spiel von Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Fred Distribution. © der deutschen Ausgabe 2009 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie uns im Internet: www.pegasus.de



GLOSSAR

Anfangstechnologie		Die 6 Kartenabbildungen auf Ihrem ► Zivilisationsbrett sind die Anfangstechnologien, die Ihre Zivilisation zu Spielbeginn kennt: Philosophie, Religion, Feldarbeit, Bronze, Krieger und Despotismus. Die meisten Karten zeigen an, was sie produzieren, wenn ein ► Bauwerk auf ihnen steht.
Arbeiter		Arbeiter werden durch gelbe Spielsteine dargestellt. Ihre Zivilisation kann maximal 25 Arbeiter haben, wie Ihr ► Gelber Vorrat anzeigt. Die Anzahl der Arbeiter auf einer ► Technologie legt die Anzahl der ► Bauwerke eines Typs fest.
Bauwerke		Oberbegriff für eine genutzte ► Technologie. Die Anzahl der Bauwerke eines Typs entspricht der Anzahl der ► Arbeiter auf der ► Technologie. Beispielsweise bedeutet 1 ► Arbeiter auf der Farmtechnologie Feldarbeit 1 gebaute Farm.
Bevölkerung		► Arbeiter, die sich auf Ihren ausgespielten ► Militärkarten und ► Zivilisationskarten befinden.
Blauer Vorrat		Bereich auf Ihrem ► Zivilisationsbrett. Hier liegen die nicht von Ihrer Zivilisation verwendeten blauen Spielsteine. Legen Sie Spielsteine, die Sie erhalten, in den äußerst linken Bereich, in dem sich noch mindestens ein freies Feld befindet. Wenn Sie sie ausspielen, können sie entscheiden, ob sie ► Rohstoffe oder ► Nahrung darstellen.
Gebäudelimit		Die maximale Anzahl von Städtischen Gebäuden eines Typs, die unter einer Regierungsform erbaut werden können. Zivilisatorisch höher stehende Regierungsformen haben ein höheres Gebäudelimit.
Gelber Vorrat		Ihr Gelber Vorrat auf Ihrem ► Zivilisationsbrett zeigt Ihre maximale Anzahl ► Arbeiter an (25). Legen Sie Spielsteine, die Sie erhalten, in den äußerst linken Bereich, in dem sich mindestens noch ein freies Feld befindet. Ihr Gelber Vorrat zeigt auch den ► Nahrungsverbrauch Ihrer Zivilisation an. Legen Sie keine Spielsteine direkt aus Ihrem Gelben Vorrat auf Spielkarten, sondern immer erst in Ihren ► Vorrat nicht eingesetzter Arbeiter.
Glückliche Gesichter		Die Leiste für die Glücklichen Gesichter finden Sie auf Ihrem ► Zivilisationsbrett. Die Anzahl der Glücklichen Gesichter, die Ihre Zivilisation benötigt, wird durch Ihren ► Gelben Vorrat festgelegt. Für jedes Glückliche Gesicht, das Ihnen fehlt, erhalten Sie 1 unzufriedenen ► Arbeiter. Im Einstiegsspiel geben die Glücklichen Gesichter am Ende nur ein paar zusätzliche ► Kulturpunkte. Glückliche Gesichter erhalten Sie durch ► Zivilkarten und ► Militärkarten, die manchmal jedoch auch Unglückliche Gesichter zeigen können.
Kartenreihe		Ein Bereich des ► Spielplans, in dem immer 13 ► Zivilkarten des aktuellen ► Zeitalters offen ausliegen. Die Spieler können ► Zivilkarten für eine unterschiedliche Anzahl von ► Zivilaktionen auf die Hand nehmen. Die Kartenreihe wird zu Beginn jedes Zuges wieder aufgefüllt.
Korruption		Wenn Sie ► Nahrung und ► Rohstoffe in Ihrem ► Blauen Vorrat lagern, führt dies im Fortgeschrittenenspiel zu Korruption. Die Zahl in dem äußerst links liegenden Bereich Ihres ► Blauen Vorrats, der keinen blauen Spielstein hat, sagt Ihnen, wie viel Sie am Ende Ihres Zuges durch Korruption verlieren.
Kulturpunkte		Ihre Zivilisation bekommt Kulturpunkte für ihren Einfluss auf die Weltgeschichte durch Literatur, Theater, Religion, außergewöhnliche Bauwerke, große Anführer oder sogar durch Pakte zwischen den Kulturen. Der Spieler, der die meisten Kulturpunkte sammelt, gewinnt. Die aktuellen Kulturpunkte werden auf dem ► Spielplan angezeigt. Die Zahl ist nicht begrenzt.
Kulturzuwachs pro Runde		Die Anzahl der ► Kulturpunkte, die Sie am Ende Ihres Zuges gutgeschrieben bekommen. Der aktuelle Stand Ihres Zuwachses wird auf dem ► Spielplan angezeigt. Mehr als 30 Punkte können Sie nicht haben.
Militäraktion		Die aktuelle Regierungsform Ihrer Zivilisation bestimmt die Anzahl Ihrer Militäraktionen pro Runde. Anführer, Spezialtechnologien und Wunder können Ihnen weitere Militäraktionen geben. Militäraktionen werden durch rote Spielsteine repräsentiert.
Militärische Stärke		Der aktuelle Stand Ihrer Militärischen Stärke wird auf dem ► Spielplan angezeigt. Mehr als 60 Punkte können Sie nicht haben. Militärische Stärke erhalten Sie durch Militärische Einheiten und Spezialtechnologien. Im Fortgeschrittenenspiel ist Militärische Stärke für manche Ereignisse, für die Kolonisation neuer Territorien sowie für Aggressionen wichtig. Im Expertenspiel hat sie darüber hinaus auch für Kriege Bedeutung. Im Einstiegsspiel bringt Militärische Stärke am Ende nur ein paar zusätzliche ► Kulturpunkte.
Militärkarten		Kartenart mit hellem Rücken, auf dem das entsprechende ► Zeitalter (A, I, II, III) verzeichnet ist.
Nahrung		Ihre blauen Spielsteine repräsentieren Nahrung oder ► Rohstoffe, je nach dem, auf welcher Karte sie liegen. Nahrung wird von Farmen produziert und auf die Farmtechnologien gelegt. Wenn Sie Ihre ► Bevölkerung erhöhen, müssen Sie Nahrung bezahlen. Desweiteren müssen Sie am Ende Ihres Zuges den ► Nahrungsverbrauch Ihrer ► Bevölkerung aufbringen. Ausgegebene Spielsteine kommen zurück in Ihren ► Blauen Vorrat.
Nahrungsverbrauch		Ihr ► Gelber Vorrat zeigt an, wie viel ► Nahrung Ihre Zivilisation am Ende Ihres Zuges verbraucht. Die Anzahl wird durch die Zahl in dem Bereich ohne gelbe Spielsteine bestimmt, der am weitesten links liegt. Sie bezahlen 1 Nahrung, indem Sie 1 blauen Spielstein von einer Ihrer Farmtechnologien entfernen und wieder in Ihren ► Blauen Vorrat legen.
Nicht eingesetzter Arbeiter		Nicht eingesetzte Arbeiter produzieren nichts, können aber während des Spiels zu produktiven Arbeitern werden. Sie befinden sich im ► Vorrat nicht eingesetzter Arbeiter.
Rohstoffe		Ihre blauen Spielsteine repräsentieren Rohstoffe oder ► Nahrung, je nach dem, auf welcher Karte sie liegen. Rohstoffe werden von Minen produziert und auf die Minentechnologien gelegt. Sie müssen Rohstoffe zahlen, um eine ► Technologie ins Spiel zu bringen. Ausgegebene Spielsteine kommen zurück in Ihren ► Blauen Vorrat.
Spielplan		Auf dem Spielplan sind die ► Kartenreihe sowie verschiedene Wertungsleisten (► Kulturpunkte, ► Wissenschaftspunkte, ► Militärische Stärke, ► Zuwachs an Kulturpunkten pro Runde, ► Zuwachs an Wissenschaftspunkten pro Runde) abgebildet. Außerdem befinden sich hier die Zugstapel des aktuellen Zeitalters, und Sie legen Ereigniskarten hier ab.
Stufe		Die Stufe einer ► Technologie entspricht dem jeweiligen ► Zeitalter (Zeitalter A = Stufe 0).
Technologie		Technologien werden durch ► Zivilkarten repräsentiert. Die Technologie, etwas zu bauen, ist nicht dasselbe wie das ► Bauwerk (etwa eine Mine), dessen Bau die Technologie ermöglicht. Die Anzahl der ► Bauwerke eines Typs entspricht der Anzahl der ► Arbeiter auf der Technologie.
Vorrat nicht eingesetzter Arbeiter		Ein Bereich auf Ihrem ► Zivilisationsbrett, in dem sich Ihre ► nicht eingesetzten Arbeiter befinden. Wenn die ► Bevölkerung Ihrer Zivilisation ansteigt, nehmen Sie einen ► Arbeiter aus Ihrem ► Gelben Vorrat und legen Sie ihn in den Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter. Der neue ► Arbeiter ist nun bereit, eine Aufgabe zugeteilt zu bekommen. Wenn Ihre ► Bevölkerung sinkt, nehmen Sie einen ► Arbeiter von einer Ihrer Karten oder aus dem Vorrat der nicht eingesetzten Arbeiter und legen in Ihren ► Gelben Vorrat zurück.
Wissenschaftspunkte		Sie werden ausgegeben, um eine neue ► Technologie zu kaufen. Der aktuelle Stand Ihrer Wissenschaftspunkte wird auf dem ► Spielplan angezeigt. Mehr als 40 Punkte können Sie nicht haben.
Wissenschaftszuwachs pro Runde		Die Anzahl der ► Wissenschaftspunkte, die Sie am Ende Ihres Zuges gutgeschrieben bekommen. Der aktuelle Stand Ihres Zuwachses wird auf dem ► Spielplan angezeigt. Mehr als 30 Punkte können Sie nicht haben.
Zeitalter		Es gibt vier Zeitalter, die auf den Rücken der ► Zivilkarten und ► Militärkarten markiert sind: A - Antike, I - Mittelalter, II - Zeitalter der Entdeckungen, III - Moderne.
Zivilaktion		Die aktuelle Regierungsform Ihrer Zivilisation bestimmt die Anzahl Ihrer Zivilaktionen pro Runde. Anführer, Spezialtechnologien und Wunder können Ihnen weitere Zivilaktionen geben. Zivilaktionen werden durch weiße Spielsteine repräsentiert.
Zivilisationsbrett		Anzeigetafel in den vier Spielerfarben (orange, grau, grün und lila). Darauf befinden sich Ihre ► Anfangstechnologien, Ihr ► Blauer Vorrat, Ihr ► Vorrat nicht eingesetzter Arbeiter, Ihr ► Gelber Vorrat und die Leiste für die ► Glücklichen Gesichter.
Zivilkarten		Kartenart mit dunklem Rücken, auf dem das entsprechende ► Zeitalter (A, I, II, III) verzeichnet ist. Im Spiel mit 2 und 3 Spielern werden einige dieser Karten vor Spielbeginn aussortiert. Zivilkarten liegen in der ► Kartenreihe des ► Spielplans.