

GESETZESKODEX

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

EINE NEUE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

Dieses Regelheft behandelt Schritt für Schritt alle Regeln von *Through the Ages*.
Es ist besonders nützlich, wenn die Spieler eine Regel schnell finden wollen.
Spielanfänger sollten nicht mit diesem Regelheft beginnen. Sie sollten zunächst besser das *Handbuch* lesen, das thematischen Hintergrund und detaillierte Beispiele liefert.

Die erste Hälfte dieses Regelheftes beschreibt den Spielverlauf.

Die zweite Hälfte definiert Begriffe und Konzepte.



SPIELABLAUF

- ▷ Das Spiel wird aufgebaut (*Spielvorbereitung*, Seite 2).
- ▷ Die Spieler führen ihre Spielzüge aus, beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn (*Ein Spielzug*, Seite 3).
- ▷ Die Spielzüge finden in Spielrunden statt. Jede Spielrunde beginnt mit dem Spielzug des Startspielers.
 - Die erste Spielrunde unterscheidet sich von allen anderen (*Erster Spielzug*, Seite 3).
 - Hinweis: Zu Spielrundenbeginn oder -ende passiert normalerweise nichts Besonderes.
- ▷ Während des Spiels ändert sich das aktuelle Zeitalter in der Reihenfolge: Zeitalter A, I, II, III und schließlich IV (*Die Kartenleiste auffüllen*, Seite 3).
 - Falls das Zeitalter III während des Spielzuges des Startspielers endet, ist dies die letzte Spielrunde.
 - Falls das Zeitalter III während des Spielzuges eines anderen Spielers endet, ist die folgende Spielrunde die letzte.
- ▷ Das Spiel endet nach der letzten Spielrunde. Alle Spieler haben dieselbe Anzahl Spielzüge gehabt. Anschließend folgt die Endwertung:
 - Alle Ereignisse des Zeitalters III des aktuellen und des zukünftigen Ereignisstapels werden in beliebiger Reihenfolge abgewickelt (*Ein Ereignis abwickeln*, Seite 7).
 - Mögliche Spielende-Bonusse werden gewertet (*Bill Gates-Karte*).
 - Der Spieler mit den meisten Kulturpunkten ist der Sieger des Spiels.
Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.

DIE SPIELTAFELN

Die Spieltafeln werden in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass alle Spieler diese gut sehen und erreichen können.

KARTENSTAPEL VORBEREITEN

Die Zeitalter A, I, II und III haben jeweils ihre eigenen Zivil- und Militärkartensapel. Es gibt also 8 verschiedene Stapel, jeweils mit anderer Rückseite.



Zivilkartensapel



Militärkartensapel

- ▷ In einem 2- oder 3-Personen-Spiel müssen bestimmte Karten entfernt werden. Diese Karten werden nicht gebraucht.

- Vor einem 3-Personen-Spiel:

- Die Zivilkartensapel I, II und III enthalten jeweils drei Karten mit dieser Markierung. Diese Karten werden aus den Stapeln entfernt.

- Vor einem 2-Personen-Spiel:

- Die Zivilkartensapel I, II und III enthalten jeweils neun Karten mit einer dieser Markierungen. Diese Karten werden aus den Stapeln entfernt.
- Der Militärkartensapel I enthält zwei Paktkarten, die Militärkartensapel II und III jeweils vier. Alle Paktkarten werden aus diesen Stapeln entfernt.

MATERIAL FÜR DIE SPIELER

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das Spielmaterial seiner Farbe:

SPIELTAFEL

Die Spielertafel zeigt 6 Anfangstechnologien: *Krieger, Landwirtschaft, Bronze, Philosophie, Religion und Despotismus*. Diese gelten als Technologiekarten.

- ▷ Ein blauer Spielstein wird auf jedes der 16 Felder im blauen Vorrat gesetzt.
- ▷ Ein gelber Spielstein wird auf jedes der 18 Felder des gelben Vorrats gesetzt, auf jedes der 6 Felder der Technologiekarten und auf das Feld im Arbeitervorrat.
- ▷ Die anfängliche Regierungsformkarte *Despotismus* zeigt 4 Zivilaktionen und 2 Militäraktionen. 4 weiße Spielsteine und 2 rote Spielsteine werden neben diese Karte gelegt (nicht darauf).

WERTMARKER

Jeder Spieler hat 4 Wertmarker in seiner Farbe.

- Jeder Spieler setzt seinen Wissenschaftswertmarker auf Feld 1 der Wissenschaftswertleiste.

- Jeder Spieler setzt seinen Kulturwertmarker auf Feld 0 der Kulturwertleiste.

- Jeder Spieler setzt seinen Stärkewertmarker auf Feld 1 der Stärkewertleiste.

- Jeder Spieler setzt seinen Freudewertmarker auf Feld 0 der Freudewertleiste seiner Spielertafel.

Hinweis: Diese Werte sind durch die Arbeiter auf den Anfangstechnologiekarten vorgegeben (Werte, Seite 10).

PUNKTEMARKER

- Jeder Spieler setzt seinen Wissenschaftspunkte- marker auf Feld 0 der Wissenschaftspunkteleiste.

- Jeder Spieler setzt seinen Kulturpunkte- marker auf Feld 0 der Kulturpunkteleiste.

TAKTIKFLAGGE

- Jeder Spieler legt seine Taktikflagge in den allgemeinen Taktikbereich der Militärtafel. Das bedeutet, dass kein Spieler eine aktuelle Taktik hat.

IN DER SCHACHTEL

Einige blaue, gelbe, rote und weiße Spielsteine bleiben nach der Vorbereitung übrig. Sie werden im Laufe des Spiels gebraucht, allerdings nur selten. Sie gelten als „in der Schachtel“.

DEN EREIGNISSTAPEL VORBEREITEN

- ▷ Der Militärkartensapel des Zeitalters A wird gemischt.
- Von diesem werden Spieleranzahl plus 2 Karten gezogen und verdeckt als aktueller Ereignisstapel auf die Militärtafel gelegt.
- Der Rest dieser Karten wird in die Spielschachtel zurückgelegt, ohne sie anzusehen.

STARTSPIELER

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dieser ändert sich während des gesamten Spiels nicht. Das kann man markieren, indem eine der unbenutzten Militärkarten aus Zeitalter A verdeckt unter die Spielertafel des Startspielers geschoben wird, sodass sie noch teilweise sichtbar ist.

ANFÄNGLICHE AKTIONEN

- ▷ Der Startspieler hat in seinem ersten Spielzug 1 Zivilaktion zur Verfügung. Er setzt einen seiner weißen Spielsteine auf seine *Despotismuskarte* um dies anzuzeigen.
- ▷ Weiter reihum im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler eine Zivilaktion mehr zur Verfügung als sein Vorgänger. Das wird angezeigt, indem die Spieler 2, 3 bzw. 4 weiße Spielsteine auf ihre *Despotismuskarte* setzen.
- ▷ Im ersten Spielzug haben die Spieler keine Militäraktionen. Alle roten Spielsteine bleiben neben der Spielertafel liegen.

DIE KARTENLEISTE VORBEREITEN

- ▷ Der Zivilkartensapel des Zeitalters A wird gemischt.
- Auf die Plätze der Kartenleiste werden offen 13 Karten gelegt.
- Der Rest des Stapels wird verdeckt auf die helle Hälfte der Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt.
- ▷ Die anderen Kartensapel bleiben etwas abseits griffbereit liegen. Sie werden erst später im Spiel gebraucht.

ABLAUF DES SPIELZUGES

Jeder Spielzug besteht aus diesen Phasen und Maßnahmen:

- ▷ Maßnahmen zu Beginn des Spielzuges:
 - Die Kartenleiste (Synonym zu Kartenreihe in Kartentexten) auffüllen.
 - Einen Krieg abwickeln, falls nötig.
 - Exklusive Taktiken verfügbar machen, falls nötig.
- ▷ Politikphase
- ▷ Aktionsphase
- ▷ Maßnahmen zum Ende des Spielzuges:
 - Überzählige Militärkarten abwerfen.
 - Produktionsphase. (Entfällt bei Aufruhr.)
 - Militärkarten ziehen.
 - Zivil- und Militäraktionen zurücksetzen.

SCHRITTE ZU BEGINN DES SPIELZUGES

DIE KARTENLEISTE AUFFÜLLEN

Achtung: Die Kartenleiste wird während der ersten Spielrunde nicht aufgefüllt.

Der Spieler beginnt seinen Spielzug mit dem Auffüllen der Kartenleiste:

- ▷ Eventuell auf den am weitesten linken Plätzen liegende Karten werden abgeworfen:
 - Karten auf den ersten drei Plätzen im 2-Personen-Spiel.
 - Karten auf den ersten zwei Plätzen im 3-Personen-Spiel.
 - Nur die Karte auf dem ersten Platz im 4-Personen-Spiel.
 - Falls jemand aufgegeben hat (Seite 4), gilt die Anzahl der noch verbliebenen Spieler, nicht die der anfänglichen.
- ▷ Alle nun noch liegenden Karten werden lückenlos nach links geschoben.
- ▷ Die leeren Plätze werden vom Zivilkartensapel (von oben genommen) des aktuellen Zeitalters aufgefüllt, von links nach rechts. (Das Auffüllen entfällt im Zeitalter IV, für das es keinen Stapel gibt.)

ENDE EINES ZEITALTERS

Das Auffüllen der Kartenleiste löst manchmal das Ende eines Zeitalters aus:

- ▷ **Zeitalter A endet**, wenn die Kartenleiste erstmals aufgefüllt wird.
 - Hinweis: Das geschieht im zweiten Spielzug des Startspielers.
- Nachdem alle leeren Plätze mit Zivilkarten des Zeitalters A aufgefüllt wurden, werden die restlichen Karten des Stapels aus dem Spiel genommen.
- Die Zivil- und Militärkartensapel des Zeitalters I werden separat gemischt und auf die jeweiligen Plätze der Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Dies sind jetzt die aktuellen Zivil- und Militärkartensapel.
- Falls alle Zeitalter A Karten nachgefüllt wurden und es immer noch leere Plätze auf der Kartenleiste gibt, wird sie mit Zivilkarten vom Zeitalter I weiter bestückt.

ERSTER SPIELZUG

Der erste Spielzug jedes Spielers ist anders:

- ▷ Die anfänglichen Zivilaktionen sind begrenzt. (*Anfängliche Aktionen*, Seite 2.)
- ▷ Die Maßnahmen zu Beginn des Spielzuges und die Politikphase entfallen.
- ▷ Während seiner Aktionsphase darf der Spieler nichts tun außer:
 - Ein Nicht-Wunder von der Kartenleiste auf die Hand nehmen.
 - Ein Wunder von der Kartenleiste nehmen und es als Wunder im Bau ins Spiel bringen.

EINEN KRIEG ABWICKELN

Wenn der Spieler keinen Krieg im Spiel hat, entfällt dieser Schritt. Falls er aber eine Kriegskarte in seinem Spielbereich hat, muss er den Krieg zu diesem Zeitpunkt abwickeln.

- ▷ Er vergleicht seine Stärke mit der Stärke des Gegners, dem er den Krieg erklärt hatte.
 - Falls eine im Spiel befindliche Karte einen Bonus für den Angriff auf diesen Gegner gibt, wird dieser mit einbezogen.
- ▷ Falls ein Spieler eine größere Stärke als der andere hat, ist dieser Spieler der **Sieger** und der andere die **besiegte Zivilisation**. Die Differenz ist die **Stärkedifferenz**. Der Sieger befolgt den Text auf der Karte.
 - Falls der **Sieger eine Spezialtechnologie stiehlt**, nimmt er die Karte aus dem Spielbereich der besiegten Zivilisation und legt sie in seinen eigenen Spielbereich.
 - Ein Spieler kann nicht dieselbe Spezialtechnologie stehlen, die er bereits im Spiel oder auf seiner Hand hat.
 - Falls ein Spieler eine Spezialtechnologie desselben Typs stiehlt wie eines Typs, den er bereits im Spiel hat, behält er die Karte mit der höheren Stufe und wirft die andere ab.

- ▷ Falls beide Spieler dieselbe Stärke haben, bleibt der Krieg ohne Auswirkung.

- ▷ In beiden Fällen wird die Kriegskarte **abgeworfen**.

Achtung: Keine Seite kann Militärbonuskarten benutzen, um ihre Stärke in einem Krieg zu vergrößern.

TAKTIKEN VERFÜGBAR MACHEN

Falls der Spieler eine exklusive Taktik im Spiel hat, muss er sie zu diesem Zeitpunkt verfügbar machen.

- ▷ Er verlegt seine Taktikkarte in den allgemeinen Taktikbereich.
 - Die Anzahl der Karten im allgemeinen Taktikbereich ist nicht begrenzt.
 - Falls die gleiche Karte bereits im allgemeinen Taktikbereich liegt, kann er die Karten übereinander legen oder eine davon aus dem Spiel nehmen. Er wirft sie keinesfalls auf den Abwurfstapel. (*Abwerfen oder aus dem Spiel nehmen*, Seite 8.)
 - Hinweis: Die Taktikflagge des Spielers bleibt auf der Karte und diese bleibt weiterhin die aktuelle Taktik des Spielers.



POLITIKPHASE

In seiner Politikphase kann der Spieler höchstens eine Politikaktion ausführen, falls er möchte:

- Ein Ereignis vorbereiten.
- Einen Überfall spielen.
- Einen Krieg erklären (nicht während der letzten Spielrunde).
- Einen Pakt anbieten (nicht im 2-Personen-Spiel).
- Einen Pakt brechen (nicht im 2-Personen-Spiel).
- Aufgeben (nicht im Zeitalter IV).

👑 Dieses Symbol auf einer Militärkarte bedeutet, dass sie als Politikaktion gespielt wird.

EIN EREIGNIS VORBEREITEN

Ein **Ereignis** ist eine grüne Militärkarte mit dem -Symbol in der oberen rechten Ecke. Ein Ereignis wird folgendermaßen vorbereitet:

- Der Spieler legt seine Ereigniskarte verdeckt oben auf den Stapel der zukünftigen Ereignisse (oder auf den dafür vorgesehenen Platz, falls er leer ist).
- Er punktet Kultur gleich der Stufe der Karte.
- Dann deckt er die oberste Karte vom Stapel der aktuellen Ereignisse auf und wickelt sie ab. Falls es ein Gebiet ist, wird die Kolonisation abgewickelt. (*Aktuelle Ereignisse*, Seite 7.)
- Falls dies die letzte Karte der aktuellen Ereignisse war:
 - Der Stapel der zukünftigen Ereignisse wird gemischt.
 - Die Karten werden verdeckt sortiert, sodass Karten früherer Zeitalter auf Karten späterer Zeitalter liegen.
 - Die Karten werden auf den Platz aktuelle Ereignisse gelegt. Sie bilden nun den aktuellen Ereignisstapel.

Hinweis: Wenn ein Spieler ein Ereignis vorbereitet, wird es erst in einem späteren Spielzug aufgedeckt und abgewickelt.

EINEN ÜBERFALL SPIELEN

Ein **Überfall** ist eine braune Militärkarte mit dem Wort „Überfall“ im Namen. Ein Überfall wird folgendermaßen gespielt:

- Die Karte wird aufgedeckt.
- Der Spieler verbraucht die neben dem Kronensymbol aufgeführte Anzahl Militäraktionen.
- Er erklärt, welchen Spieler er angreift. Dieser Spieler ist sein **Rivale**.
 - Er kann keinen Spieler angreifen, mit dem er einen Pakt hat, der Angriffe untersagt.
 - Er kann keinen Spieler angreifen, dessen Stärke gleich oder größer als seine eigene ist.
 - Er überprüft mögliche Bonusse, die ausgelöst werden, wenn er den anderen Spieler angreift.
 - Bonusse von Pakten, die durch den Angriff enden, gelten nicht.
- Falls der Spieler und sein Rivale einen Pakt geschlossen haben, der durch einen Angriff endet, wird dieser Pakt aus dem Spiel genommen.
- Der Rivale kann sich gegen den Überfall verteidigen, indem er zeitweilige Stärkebonusse hinzufügt, um die Stärke des Angreifers zu egalisieren oder zu übertreffen:
 - Der Rivale kann eine oder mehrere Militärbonuskarten spielen. Der **Verteidigungswert** in der oberen Kartenhälfte wird zu seiner Stärke addiert. (Diese Karten werden abgeworfen, nachdem ihr Bonus addiert wurde.)
 - Der Rivale gewinnt +1 Stärkebonus für jede Militärkarte, die er verdeckt abwirft.
 - Einschränkung: Die Gesamtanzahl Karten, die der Rivale spielt oder abwirft, darf nicht die Gesamtanzahl seiner Militäraktionen übertreffen.
- Falls der Rivale die Stärke des Angreifers egalisiert oder übertrifft, ist der Überfall erfolglos. Die Karte wird wirkungslos abgeworfen.
- Falls der Rivale die Stärke des Angreifers nicht egalisieren oder übertreffen will oder kann, spielt er keine Karten oder wirft Karten ab, um Bonusse zu erhalten, und der Überfall ist erfolgreich:
 - Der Angreifer befolgt den Text der Karte.
 - Falls der Karteneffekt sich auf die Kosten einer Karte bezieht, gelten nur die auf der Karte aufgedruckten Kosten; Modifikatoren werden ignoriert.
 - Anschließend wird die Überfallkarte abgeworfen.

EINEN KRIEG ERKLÄREN

Ein **Krieg** ist eine graue Militärkarte mit dem Wort „...krieg“ im Namen. Ein Krieg wird folgendermaßen erklärt:

- Die Karte wird aufgedeckt.
- Der Spieler verbraucht die neben dem Kronensymbol aufgeführte Anzahl Militäraktionen.
- Er erklärt, welchen Spieler er angreift. Dieser Spieler ist sein **Rivale**.
 - Falls eine Karte besagt, dass er einen bestimmten Spieler nicht angreifen darf, kann er diesem Spieler nicht den Krieg erklären.
- Falls der Spieler und sein Rivale einen Pakt geschlossen haben, der durch einen Angriff endet, wird dieser Pakt aus dem Spiel genommen.
- Der Spieler legt die Karte so in seinen Spielbereich, dass die obere Kante der Karte auf den Rivalen ausgerichtet ist.
- Der Krieg wird zu Beginn des nächsten Spielzugs des Kriegserklärs abgehandelt.
- Einschränkung: Während der letzten Spielrunde darf kein Krieg erklärt werden.

EINEN PAKT ANBIETEN

Ein **Pakt** ist eine blaue Militärkarte mit einem Handschlagsymbol über dem Namen.

Im 2-Personen-Spiel gibt es keine Pakte. Ein Pakt wird folgendermaßen angeboten:

- Die Karte wird aufgedeckt.
- Der Spieler erklärt, welchem Spieler er den Pakt anbietet.
- Falls die Seiten der Paktkarte mit A und B bezeichnet sind, erklärt der Spieler, ob er die Rolle von Seite A oder Seite B übernimmt.
- Anschließend entscheidet der angesprochene Spieler, ob er das Angebot annimmt oder nicht.
- Falls der Mitspieler das Angebot ausschlägt, nimmt der Spieler die Paktkarte zurück auf seine Hand. Trotzdem ist seine Politikaktion für diesen Spielzug damit verbraucht.
- Falls der Mitspieler das Angebot annimmt, kommt der Pakt ins Spiel:
 - Ein anderer Pakt im Spielbereich des Spielers endet sofort, wobei es keine Rolle spielt, ob er mit diesem Mitspieler oder einem anderen geschlossen wurde. Die alte Paktkarte wird aus dem Spiel genommen.
 - Wichtig: Der Spieler kann weiterhin an Pakten beteiligt sein, die in Spielbereichen anderer Spieler liegen.
 - Der Spieler legt den neu geschlossenen Pakt so in seinen Spielbereich, dass die entsprechende Seite (A, B oder eine beliebige Seite, falls sie nicht bezeichnet sind) auf den Paktpartner ausgerichtet ist.
 - Der neue Pakt gilt ab sofort.
 - Achtung: Wenn ein neuer Pakt Angriffe oder eine Kriegserklärung unterbindet, werden bereits erklärte Kriege nicht dadurch verhindert.

EINEN PAKT BRECHEN

Mit dieser Aktion kann der Spieler einen Pakt brechen, an dem er beteiligt ist. Manche der oben beschriebenen Politikaktionen können als Nebeneffekt auch den Bruch eines Paktes auslösen. Ein Pakt wird folgendermaßen gebrochen:

- Der Spieler wählt einen Pakt, an dem er beteiligt ist. Das muss nicht unbedingt ein Pakt im eigenen Spielbereich sein.
- Der Pakt wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler und sein Paktpartner sind nicht mehr daran gebunden.

AUFGEBEN

Der Spieler kann seine Politikaktion nutzen, um aufzugeben.

- Seine Zivilisation scheidet sofort aus dem Spiel aus und der Spieler hat verloren.
- Er muss alle seine Handkarten abwerfen und alle Karten in seinem Spielbereich aus dem Spiel nehmen. Falls er an einem Pakt im Spielbereich eines anderen Spielers beteiligt ist, wird dieser Pakt aus dem Spiel genommen.
- Falls es gegen den Spieler erklärte Kriege gibt, nehmen die Kriegserklärer ihre Kriegskarten aus dem Spiel und punkten 7 Kultur.
- Falls nur noch ein Spieler im Spiel ist, endet das Spiel und dieser Spieler hat gewonnen.
- Falls noch mindestens zwei Spieler übrig sind, setzen sie das Spiel fort:
 - Die aktuellen Kartenstapel werden nicht verändert. (Es kann also vorkommen, dass in diesem Zeitalter Karten auftauchen, die für mehr Spieler vorgesehen sind.)
 - Vor dem Übergang zu Zeitalter II oder III werden die Kartenstapel der neuen Zeitalter wie beim Spielaufbau der neuen Spieleranzahl angepasst (*Kartenstapel vorbereiten*, Seite 2).
 - Falls nur noch zwei Spieler übrig sind, benutzen sie die Regeln für zwei Spieler bei der Abwicklung von Ereignissen. (*Ein Ereignis abwickeln*, Seite 7.)
- Ausnahme: **Im Zeitalter IV ist Aufgeben nicht möglich.**

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase kann der Spieler seine Zivil- und Militäraktionen benutzen („ausgeben“ oder „verbrauchen“), um die in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen in beliebiger Kombination und Reihenfolge auszuführen.

- **In seinem ersten Spielzug** darf kein Spieler etwas tun, außer Karten von der Kartenleiste zu nehmen. (Wer ein Wunder nimmt, muss es ins Spiel bringen.)
- Der Spieler darf eine Aktion nur dann ausführen, wenn er alle erforderlichen Schritte vornehmen und alle verlangten Kosten zahlen kann.
- Der Spieler kann seine Aktionsphase jederzeit beenden, auch wenn er noch Zivil- und/oder Militäraktionen zur Verfügung hat.

Manche der in diesem Abschnitt beschriebenen Aktionen können auch als Effekt einiger Karten ausgeführt werden. **Falls eine Aktion als Effekt einer Karte ausgeführt wird gilt:**

- Die Aktion kostet keine Zivil- oder Militäraktionen, es sei denn, dass die Karte dies ausdrücklich verlangt. (Ausnahme: *Eine Revolution ausrufen*, Seite 5.)
- Die Aktion kann andere Kosten verursachen (normalerweise Nahrung, Ressourcen oder Wissenschaftspunkte), die der Spieler zahlen muss, falls die Karte nicht angibt, dass die Aktion kostenlos ist.

EINE NICHT-WUNDERKARTE VON DER KARTENLEISTE NEHMEN

- Der Spieler nimmt eine beliebige Karte von der Kartenleiste, die kein Wunder ist.
- Er verbraucht dafür **1, 2 oder 3 Zivilaktionen**, wie unterhalb der Karte auf der Kartenleiste angegeben ist.
- Er nimmt die Karte dann auf seine Hand.
- Einschränkungen:
 - Der Spieler kann keine Nicht-Wunderkarte nehmen, wenn die Anzahl Zivilkarten auf seiner Hand bereits gleich oder größer ist als die Gesamtanzahl seiner Zivilaktionen.
 - Der Spieler kann eine bestimmte Technologiekarte nicht nehmen, falls er bereits eine Karte mit demselben Namen und derselben Abbildung* auf seiner Hand oder im Spiel hat.
 - Wer bereits einen Anführer genommen hat, kann keinen weiteren Anführer desselben Zeitalters mehr nehmen. Das gilt auch dann, falls der zuvor genommene Anführer nicht mehr im Spiel ist.
 - * Diese Einschränkung gilt nicht für die Karten „Kriegsführung“, die in der ersten Auflage versehentlich ebenfalls „Gesetzeskodex“ benannt wurden.

EIN WUNDER

VON DER KARTENLEISTE NEHMEN

Ein Wunder ist eine lilafarbene Karte mit mehreren Zahlen im unteren Teil der Abbildung, welche die Baukosten jeder Phase des Wunders angeben. Ein Wunder kommt ins Spiel, wenn der Spieler die Karte nimmt:

- Der Spieler nimmt ein Wunder von der Kartenleiste.
- Dafür verbraucht er so viele Zivilaktionen, wie unterhalb der Karte auf der Kartenleiste angegeben ist plus eine zusätzliche Zivilaktion für jedes Wunder, das er bereits fertiggestellt hat. (Einschließlich solcher Wunder, die durch Karteneffekte wie z. B. *Zahn der Zeit* schon wieder zu Ruinen zerfallen sind.)
- Er bringt das Wunder ins Spiel und dreht es um 90 Grad („querlegen“) um anzuzeigen, dass dies ein **Wunder im Bau** ist.
- Einschränkung: Der Spieler kann kein Wunder nehmen, falls er aktuell ein Wunder im Bau hat.
- Hinweis: Ein Wunder kann auch dann genommen werden, wenn der Spieler sein Handkartenlimit erreicht hat.
- Hinweis: Der Effekt eines Wunders gilt nicht, solange es im Bau ist.

BEVÖLKERUNG VERMEHREN

- Dies kostet 1 Zivilaktion.

- Der Spieler zahlt so viel Nahrung, wie die weiße Zahl unterhalb des am weitesten rechts befindlichen, besetzten Abschnitts seines gelben Vorrats angibt.

- Dann nimmt er den am weitesten rechts befindlichen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat und legt ihn in seinen Arbeitervorrat. (Er wird damit ein unbeschäftigter Arbeiter.)

- Hinweis: Die Bevölkerung kann nicht weiter vermehrt werden, wenn kein gelber Spielstein mehr im gelben Vorrat liegt.

EINE FARM, MINE ODER EIN ZIVILGEBÄUDE BAUEN

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt eine seiner im Spiel befindlichen Technologiekarten Farm, Mine oder Zivilgebäude.
- Dann zahlt er die auf der gewählten Karte angegebenen Ressourcenkosten.
 - Hinweis: Die Spezialtechnologien für Bauwesen  reduzieren nur die Kosten von Zivilgebäuden.
- Anschließend setzt der Spieler einen seiner unbeschäftigten Arbeiter auf die Karte.
- Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.
- Einschränkung: Die rechte untere Ecke der Regierungsformkarte nennt das **Limit für Zivilgebäude** des Spielers. Falls er bereits so viele oder mehr Zivilgebäude einer bestimmten Art hat, darf er kein weiteres Zivilgebäude dieser Art bauen.

EINE FARM, MINE ODER EIN ZIVILGEBÄUDE AUFWERTEN

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt eine seiner Farmen, Minen oder eines seiner Zivilgebäude (jeweils dargestellt durch einen Arbeiter auf der entsprechenden Technologiekarte).
- Dann wählt er eine andere seiner im Spiel befindlichen Technologiekarten derselben Art, aber mit höherer Stufe.
- Er zahlt Ressourcen gleich der Differenz der auf diesen beiden Karten angegebenen Ressourcenkosten.
 - Falls die Kosten einer oder beider Karten modifiziert sind, werden die Modifikatoren vor der Berechnung der Differenz berücksichtigt.
- Schließlich setzt der Spieler den Arbeiter auf die Karte mit der höheren Stufe.
- Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.

EINE FARM, MINE ODER EIN ZIVILGEBÄUDE ZERSTÖREN

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt eine seiner Farmen, Minen oder eines seiner Zivilgebäude (jeweils dargestellt durch einen Arbeiter auf der entsprechenden Technologiekarte).
- Dann setzt er den Arbeiter von der Karte in seinen Arbeitervorrat. (Er wird damit ein unbeschäftigter Arbeiter.)
- Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.

EINEN ANFÜHRER SPIELEN

Ein Anführer ist eine grüne Zivilkarte mit dem Portrait einer berühmten historischen Persönlichkeit in der oberen rechten Ecke.

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt einen Anführer aus seiner Hand.
- Er legt die Karte vor sich aus und bringt damit diesen Anführer ins Spiel.
- Falls er bereits einen Anführer im Spiel hat, wird dieser durch den neuen **ersetzt**.
 - Die alte Anführerkarte wird abgeworfen.
 - Der Spieler gewinnt eine Zivilaktion zurück.
- Die Effekte des Anführers gelten ab sofort. Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.

PHASE EINES WUNDERS BAUEN

- Dies kann der Spieler nur tun, falls er ein Wunder im Bau hat.
- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Er zahlt die am weitesten links noch nicht abgedeckten Ressourcenkosten, die auf der Karte angegeben sind.
- Der Spieler deckt die gezahlten Kosten mit einem blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat ab.
 - Falls er keine Spielsteine in seinem blauen Vorrat hat, nimmt er einen von seinen Technologiekarten.
- Falls nun alle Kosten des Wunders abgedeckt sind, ist das Wunder **fertig** gebaut.
 - Der Spieler legt alle blauen Spielsteine von der Wunderkarte zurück in seinen blauen Vorrat.
 - Anschließend dreht er die Wunderkarte um 90 Grad zurück („geradelegen“).
 - Der Effekt des Wunders gilt ab sofort. Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.
- **Falls eine Karte es erlaubt, mehrere Phasen eines Wunders mit einer einzigen Aktion zu bauen**, geschieht dies auf gleiche Weise. Der Spieler addiert die Kosten für alle Phasen, zahlt diese Summe auf einmal und deckt dann die gezahlten Kosten mit blauen Spielsteinen ab.

EINE TECHNOLOGIE ENTWICKELN

Alle Technologiekarten weisen ihre Kosten in Wissenschaftspunkten in der oberen linken Ecke auf. Die verschiedenen Arten werden unter *Technologiekarten im Spiel* beschrieben (Seite 9).

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt eine Technologiekarte aus seiner Hand.
- Er zahlt die auf der Karte angegebenen Wissenschaftskosten.
 - Für Regierungsformtechnologien muss er die höheren angegebenen Kosten zahlen.
- Dann bringt er die Technologiekarte ins Spiel.
 - Falls die Karte eine Spezialtechnologie (blau) derselben Art ist wie eine Art, die er bereits im Spiel hat, bleibt nur die Karte mit der höheren Stufe im Spiel.
 - Normalerweise wird die ältere Karte durch die neue ersetzt.
 - In seltenen Fällen wird die neue, gerade gespielte Karte entfernt. Das gilt bezüglich Effekten anderer Karten (z. B. *Einstein*) trotzdem als Technologie entwickeln.
 - Falls die Technologie eine Regierungsform ist, wird die vorherige dadurch ersetzt. Die alte Regierungsformkarte wird aus dem Spiel genommen oder die neue wird einfach darauf gelegt.
- Die Effekte von Spezialtechnologien und Regierungsformen sind sofort wirksam. Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.

EINE REVOLUTION AUSRUFEN

Eine Revolution auszurufen ist eine besondere Möglichkeit, eine Regierungsformtechnologie zu entwickeln.

- Der Spieler wählt eine Regierungsformtechnologiekarte aus seiner Hand.
- Er verbraucht so viele Zivilaktionen wie seine gesamten Zivilaktionen betragen.
 - Falls ein Ereignis (*Entwicklung der Zivilisation*) die Entwicklung einer Technologie erlaubt, kann der Spieler eine Revolution ausrufen, indem er die modifizierte Anzahl Zivilaktionen verbraucht.
 - Falls eine Aktionskarte die Entwicklung einer Technologie erlaubt, kann der Spieler eine Revolution ausrufen, indem er diese Anzahl Aktionen verbraucht anstatt die Aktion für die Aktionskarte.
 - Hinweis: Das bedeutet normalerweise, dass ein Spieler eine Revolution nur dann ausrufen kann, wenn er seine gesamten Zivilaktionen verfügbar hat.

- Der Spieler zahlt die geringeren auf der Regierungsformkarte angegebenen Wissenschaftskosten.
- Dann bringt er die Regierungsform ins Spiel. Er ersetzt seine vorherige Regierungsform, indem er sie aus dem Spiel nimmt oder die neue Karte darauf legt.
- Alle Effekte der neuen Regierungsform treten sofort in Kraft.
 - Falls nötig aktualisiert der Spieler nun seine Daten.
 - Falls aber dadurch die Anzahl der Zivilaktionen erhöht wurde, werden die neuen weißen Spielsteine von der Karte entfernt bzw. nicht darauf gelegt, sodass der Spieler keine Zivilaktionen mehr zur Verfügung hat.
- Durch die Entwicklung einer Technologie ausgelöste Effekte (da *Vinci*, *Newton*, *Einstein*) finden nun statt. (D. h., im Fall *Newton* hat der Spieler anschließend 1 verfügbare Zivilaktion).

EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

- Eine Aktionskarte ist eine gelbe Zivilkarte.
- Dies kostet 1 Zivilaktion.
 - Der Spieler wählt eine Aktionskarte aus seiner Hand, das darf aber keine sein, die er in dieser Aktionsphase genommen hat.
 - Er deckt die Karte auf und führt ihren Effekt aus.
 - Falls ein Karteneffekt besagt, eine weitere Aktion auszuführen, führt der Spieler diese Aktion wie üblich aus, ohne dafür Zivil- oder Militäraktionen zu verbrauchen.
 - Falls durch die Karte die Kosten auf weniger als 0 reduziert werden, betragen die Kosten 0.
 - Falls die Karte die Anweisung gibt „Entwickle eine Technologie“ kann der Spieler eine Revolution ausrufen. Anstatt 1 Zivilaktion für diese Karte zu verbrauchen, muss er die Kosten der Revolution zahlen (*Eine Revolution ausrufen*, Seite 5).
 - Falls die Karte die Anweisung gibt „Baue eine Phase eines Wunders“ kann der Spieler damit nur eine Phase bauen, auch falls andere im Spiel befindliche Karten ihm erlauben, meh-



SCHRITTE ZUM ENDE DES SPIELZUGES

Nachdem der Spieler das Ende seiner Aktionsphase erklärt hat, führt er die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

Nur der erste Schritt verlangt eine Entscheidung des Spielers. Nachdem er sich für seine abzuwerfenden Militärkarten entschieden hat, ist der Rest automatisiert. Um das Spiel im Fluss zu halten, kann der nächste Spieler bereits mit seinem Spielzug beginnen, nachdem die Militärkarten abgeworfen wurden.

ÜBERZÄHLIGE

MILITÄRKARTEN ABWERFEN

- Falls die Anzahl Militärkarten auf der Hand die Anzahl seiner Militäraktionen übertrifft, muss der Spieler überzählige verdeckt abwerfen.

PRÜFEN

OB EIN AUFRUHR STATTFINDET

- Falls der Spieler mehr unzufriedene Arbeiter hat als unbeschäftigte Arbeiter, sieht sich der Spieler mit einem Aufruhr konfrontiert und die Produktionsphase entfällt. (*Unzufriedene Arbeiter*, Seite 10.)

PRODUKTIONSPHASE

Falls es keinen Aufruhr gibt, führt der Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus.

- **Wissenschaft und Kultur punkten**
 - Der Spieler erhält Wissenschaftspunkte entsprechend seines Wissenschaftswerts hinzu.
 - Der Spieler erhält Kulturpunkte entsprechend seines Kulturwerts hinzu.

- rere Phasen „mit 1 Zivilaktion“ zu bauen.
 - Falls der Spieler die auf der Karte genannte Aktion nicht ausführen kann, kann er die Karte nicht spielen.
 - Falls die Karte etwas für oder in „diesen/m Spielzug“ verschafft, gilt dieser Bonus nicht für die Daten des Spielers und wird nicht durch ein physisches Spielelement repräsentiert.
 - Hinweis: Eine zusätzliche Militäraktion kann dazu benutzt werden, zum Ende des Spielzuges eine Militärkarte zu ziehen. (*Militärkarten ziehen*, Seite 6.)

- Anschließend wird die Aktionskarte abgeworfen.

EINE MILITÄREINHEIT BAUEN

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler wählt eine seiner im Spiel befindlichen Militäreinheitentechnologiekarten.
- Er zahlt die auf der Karte angegebenen Ressourcenkosten.
- Anschließend setzt der Spieler einen seiner unbeschäftigten Arbeiter auf die Karte.
- Der Spieler aktualisiert seine Daten.

EINE MILITÄREINHEIT AUFWERTEN

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler wählt eine seiner Militäreinheiten (dargestellt durch einen Arbeiter auf einer Militäreinheitentechnologiekarte).
- Er wählt eine Technologie seiner Militäreinheiten derselben Art und höherer Stufe.
- Er zahlt Ressourcenkosten gleich der Differenz der auf diesen beiden Karten angegebenen Ressourcenkosten.
 - Falls die Kosten einer oder beider Karten modifiziert sind, werden die Modifikatoren vor der Berechnung der Differenz berücksichtigt.
- Schließlich setzt der Spieler den Arbeiter auf die Karte mit der höheren Stufe.
- Der Spieler aktualisiert seine Daten.

➤ Verlust

- Das äußerste linke Feld in jedem Abschnitt des blauen Vorrats zeigt eine negative Zahl.
 - Falls alle diese Zahlen mit blauen Spielsteinen belegt sind, hat der Spieler keinen Verlust.
- Andernfalls nennt die am weitesten links sichtbare negative Zahl den **Verlust** des Spielers.
- Der Spieler verliert so viele Ressourcen wie sein Verlust beträgt.
- Falls der Verlust aller Ressourcen nicht ausreicht, um den Verlust auszugleichen, verliert der Spieler Nahrung in Höhe der Differenz.

➤ Nahrungsproduktion

- Für jeden Arbeiter auf seinen Farmtechnologiekarten versetzt der Spieler einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte.
 - Falls er nicht genügend blaue Spielsteine hat, versetzt er so viele Spielsteine wie möglich auf die Farmtechnologiekarten, mit denen der höchsten Stufe beginnend.

➤ Nahrungsverbrauch

- Das äußerste linke Feld in jedem Abschnitt des gelben Vorrats zeigt eine negative Zahl.
 - Falls alle diese Zahlen mit gelben Spielsteinen belegt sind, hat der Spieler keinen Verbrauch.
 - Andernfalls nennt die am weitesten links sichtbare negative Zahl den **Verbrauch** des Spielers.
- Der Spieler verliert so viel Nahrung wie sein Verbrauch beträgt.
- Falls der Verlust aller Nahrung nicht ausreicht, um den Verbrauch auszugleichen, verliert der Spieler 4 Kulturpunkte für jede zum Ausgleich der Differenz benötigte Nahrungseinheit.

EINE MILITÄREINHEIT AUFLÖSEN

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler wählt eine seiner Militäreinheiten (dargestellt durch einen Arbeiter auf einer seiner Militäreinheitentechnologiekarten).
- Dann setzt er den Arbeiter von der Karte in seinen Arbeitsvorrat. (Er wird damit ein unbeschäftigter Arbeiter.)
- Der Spieler aktualisiert seine Daten.

EINE TAKTIK SPIELEN

Eine Taktik ist eine rote Militärkarte mit Symbolen von Militäreinheiten in der unteren Hälfte.



- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler wählt eine Taktikkarte aus seiner Hand.
- Er bringt sie in seinem Spielbereich als seine exklusive Taktikkarte ins Spiel.
- Dann legt er seine Taktikflagge darauf. Dies ist nun seine aktuelle Taktik.
- Er aktualisiert seinen Stärkewert. (*Taktikkarten*, Seite 9.)
- Einschränkung: Ein Spieler kann nur ein Mal in seinem Spielzug eine Taktik spielen oder kopieren.

EINE TAKTIK KOPIEREN

- Dies kostet 2 Militäraktionen.
- Der Spieler wählt eine Taktikkarte im allgemeinen Taktikbereich der Militärtafel.
- Dann legt er seine Taktikflagge darauf. Dies ist nun seine aktuelle Taktik.
- Er aktualisiert seinen Stärkewert. (*Taktikkarten*, Seite 9.)
- Einschränkung: Ein Spieler kann nur ein Mal in seinem Spielzug eine Taktik spielen oder kopieren.

➤ Ressourcenproduktion

- Für jeden Arbeiter auf seinen Minentechnologiekarten versetzt der Spieler einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte.
 - Falls er nicht genügend blaue Spielsteine hat, versetzt er so viele Spielsteine wie möglich auf die Minentechnologiekarten, mit denen der höchsten Stufe beginnend.

MILITÄRKARTEN ZIEHEN

- Für jede Militäraktion, die der Spieler noch übrig hat, zieht er eine Militärkarte vom Militärkartenstapel des aktuellen Zeitalters.
 - Einschränkung: Auf diese Weise darf der Spieler höchstens 3 Militärkarten ziehen.
 - Im Zeitalter IV gibt es keinen Militärkartenstapel, der Spieler zieht also keine.
 - Hinweis: In der ersten Spielrunde haben die Spieler keine Militäraktionen zur Verfügung und ziehen daher auch keine Militärkarten.
- Falls die letzte Militärkarte gezogen wird, wird der Ablagestapel der Militärkarten des aktuellen Zeitalters gemischt (Seite 8) und verdeckt auf die Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Das ist nun der aktuelle Militärkartenstapel.
 - Der Spieler zieht dann weiter so viele Karten von dem neuen Stapel, bis er so viele gezogen hat, wie er darf.

DIE AKTIONEN ZURÜCKSETZEN

- Der Spieler setzt die roten und weißen Spielsteine auf seine Regierungskarte zurück. Damit sind alle seine Militär- und Zivilaktionen wieder verfügbar. Durch manche Ereignisse kann es nötig sein, einige davon schon wieder vor dem nächsten eigenen Spielzug auszugeben.



Wenn ein Spieler als seine Politikaktion ein Ereignis auf den zukünftigen Ereignisstapel legt, wird die oberste Karte des aktuellen Ereignisstapels aufgedeckt und abgewickelt. Einige Ereignisse stellen die Entdeckung neuer **Gebiete** dar. Diese haben das Wort „Gebiet“ im Namen. Andere Ereignisse haben einen Effekt, der auf der Karte beschrieben wird.

- Falls das aktuelle Ereignis einen Text hat, wird dieser wie dort beschrieben befolgt.
- Falls das Ereignis die Entdeckung eines neuen Gebietes ist, können die Spieler versuchen, es zu kolonisieren.

Ein Ereignis abwickeln

Die Spieler befolgen den Text auf der Karte.

- Falls mehrere Spieler eine Entscheidung treffen müssen, tun sie das im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der das Ereignis aufgedeckt hat.
- Falls die Karte verlangt, dass die Spieler Daten vergleichen, werden Gleichstände auf folgende Weise aufgelöst:
 - Der aktive Spieler oder der Spieler, der diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, hat den „höheren“ Wert.
 - Hinweis: In manchen Fällen (wie *Terrorismus* oder *Barbaren*) kann das von Nachteil sein.
 - Falls ein Ereignis während der Auswertung bei Spielende abgewickelt wird, gilt der Startspieler für die Auflösung von Gleichständen als aktiver Spieler.
 - Wenn sich eine Karte aber auf „alle Zivilisationen“ mit dem meisten oder wenigsten von irgendetwas (wie bei *Einwanderung*) bezieht, bleiben Gleichstände bestehen.
- **Im 2-Personen-Spiel:** Wenn sich eine Karte auf 2 Zivilisationen mit dem meisten oder wenigsten von irgendetwas bezieht, gilt das nur für eine Zivilisation. Beispielsweise sollte dann „Die zwei stärksten Zivilisationen“ als „Die stärkste Zivilisation“ gelesen werden.
- Falls ein Karteneffekt es einem Spieler ermöglicht, eine der Aktionen auszuführen, die während der Aktionsphase gewählt werden können, führt der Spieler diese Aktion wie üblich aus, ohne dafür Zivil- oder Militäraktionen zu verbrauchen, es sei denn die Karte gibt ausdrücklich eine andere Anweisung.
 - Ausnahme: Wenn eine Karte sagt „Entwickle eine Technologie“ kann ein Spieler eine Revolution ausrufen, aber die Revolution verbraucht trotzdem alle Zivilaktionen des Spielers. (*Eine Revolution ausrufen*, Seite 5.)
- Nachdem die Karteneffekte abgewickelt wurden, wird die Karte auf den Ablagestapel vergangener Ereignisse gelegt. Sie kommt nicht auf den Ablagestapel für Militärkarten und kann nicht erneut gezogen werden.



KOLONISIERUNG

Wenn durch das aktuelle Ereignis ein Gebiet entdeckt wird, haben alle Spieler Gelegenheit, es zu kolonisieren. Die Spieler bieten darum, wer die größte Kolonisierungstruppe schickt, um das Gebiet zu kolonisieren.

- Ein Gebot ist immer eine ganze Zahl größer als null und höher als das vorherige Gebot (falls es eines gibt).
 - Kein Spieler darf eine stärkere Kolonisierungstruppe bieten, als er tatsächlich entsenden kann.
- Die Spieler bieten nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der das Gebiet aufgedeckt hat.
 - Wer an der Reihe ist, kann bieten oder passen. Wer passt, steigt aus der Versteigerung aus.
 - Falls niemand ein Gebot abgibt, wird die Karte auf den Ablagestapel vergangener Ereignisse gelegt und die Kolonisierung endet.
 - Falls jemand ein Gebot abgibt, wird weiter geboten, bis alle Spieler bis auf einen ausgestiegen sind. Dieser Spieler muss das Gebiet nun kolonisieren.
- Der Sieger muss eine **Kolonisierungstruppe** bilden, die mindestens so stark ist wie sein Gebot.
 - Der Spieler muss eine oder mehrere Militäreinheiten entsenden. Ihre Stärke wird addiert, um einen Grundwert für die Kolonisierungstruppe zu erhalten.
 - Die entsandten Einheiten können zu Armeen gruppiert werden, je nach aktueller Taktik des Spielers. Die taktische Stärke der Armeen wird zum Grundwert der Kolonisierungstruppe addiert. (*Taktikkarten*, Seite 9.)
 - Die Art und Weise der Gruppierung zur Berechnung des Stärkewerts der Zivilisation spielt jetzt keine Rolle.
 - Der Kolonisierungsmodifikator der Zivilisation wird auf die Kolonisierungstruppe angewendet. (*Kolonisierungsmodifikator*, Seite 10.)
 - Der Spieler kann beliebig viele Militärbonuskarten spielen und den **Kolonisierungswert** in der unteren Hälfte jeder Karte zur Stärke seiner Kolonisierungstruppe addieren.
 - Hinweis: Es ist nicht möglich, eine Kolonisierungstruppe nur mit Bonussen und Modifikatoren zu bilden. Der Spieler muss mindestens eine Militäreinheit entsenden.
 - Hinweis: Stärkemodifikatoren, die eine Zivilisation z. B. durch *Napoleon* oder *Alexander* erhält, gelten nicht für die Kolonisierungstruppe.
- Nachdem der Spieler die Zusammensetzung seiner Kolonisierungstruppe bekannt gegeben hat:
 - Die entsandten Einheiten werden **geopfert**. Ihre gelben Spielsteine gehen zurück in den gelben Vorrat des Spielers.
 - Gespielte Militärbonuskarten werden abgeworfen.
- Der Spieler nimmt die Karte und legt sie in seinen Spielbereich. Dies ist nun eine **Kolonie** des Spielers.
 - Der Spieler aktualisiert seine Daten, vor allem:
 - Die am unteren Rand der neuen Kolonie abgebildeten dauerhaften Effekte werden abgewickelt.
 - Der durch den Verlust der geopfert Einheiten neue Stärkewert des Spielers wird ermittelt.
 - Dann nutzt der Spieler den in der Kartenmitte aufgeführten sofortigen Effekt:
 - Der Spieler gewinnt die genannte Ressourcenmenge hinzu.
 - Der Spieler gewinnt die genannte Nahrungsmenge hinzu.
 - Der Spieler punktet die genannte Anzahl Wissenschaft.
 - Der Spieler punktet die genannte Anzahl Kultur.
 - Der Spieler gewinnt für jedes dieser Symbole eine Bevölkerung hinzu.
 - Der Spieler zieht die angegebene Anzahl Militärkarten des aktuellen Zeitalters. Dabei gelten keine Beschränkungen. In Zeitalter IV können keine Militärkarten gezogen werden.
 - Hinweis: Die Reihenfolge ist sehr wichtig. Der dauerhafte Effekt kann dem Spieler gelbe oder blaue Spielsteine verschaffen, die es ihm ermöglichen, den sofortigen Effekt zu nutzen.



DIE KARTEN

Es gibt allgemeine Regeln, die für das Ziehen, Spielen und Abwerfen von Karten gelten. Grundfunktionen bestimmter Kartensorten werden auf den folgenden Seiten erklärt.

STUFE EINER KARTE

Die Stufe einer Karte ist der numerische Wert, der dem Zeitalter der Karte entspricht: Zeitalter A = 0, Zeitalter I = 1, Zeitalter II = 2, Zeitalter III = 3.

Die Stufe einer Militäreinheit, Farm, Mine oder eines Zivilgebäudes ist gleich der Stufe der Technologiekarte, auf der sie ist. Wenn sich eine Karte auf die/das **beste Mine, Farm, Laboratorium, Bibliothek** usw. bezieht, ist damit das- oder diejenige mit der höchsten Stufe aller Arbeiter dieser Art gemeint.

DIE HANDKARTEN

Ein Spieler darf sowohl Zivil- als auch Militärkarten auf seiner Hand halten.

ZIVILKARTEN

Zivilkarten werden von der Kartenleiste genommen. (Eine Nicht-Wunderkarte von der Kartenleiste nehmen, Seite 5.)

Da Zivilkarten nie verdeckt genommen werden, können die Spieler beschließen, dass alle Zivilhandkarten immer öffentlich sind.

Die Anzahl Zivilkarten auf der Hand eines Spielers ist durch die Anzahl seiner Zivilaktionen limitiert. Wer sein Limit erreicht oder überschritten hat, darf unter keinen Umständen weitere Zivilkarten auf die Hand nehmen. Wer allerdings aus irgendwelchen legalen Gründen über dem Limit ist, muss überzählige Zivilkarten nicht abwerfen.

MILITÄRKARTEN

Militärkarten werden verdeckt vom aktuellen Militärkartenstapel gezogen. Die anderen Spieler sehen sie nicht, bevor sie aufgedeckt werden.

Die Anzahl Militärkarten auf der Hand eines Spielers ist durch die Anzahl seiner Militäraktionen limitiert. Ein Spieler darf Militärkarten ziehen, die sein Limit überschreiten, muss überzählige Militärkarten aber im entsprechenden Schritt zum Ende seines Spielzuges abwerfen. (Überzählige Militärkarten abwerfen, Seite 6.)

KARTEN IM SPIEL

Eine Karte im Spiel liegt offen auf dem Tisch, entweder im Spielbereich einer Zivilisation oder als allgemeine Taktik auf der Militärtafel.

Alle anderen Karten (auf der Hand, in Abwurfstapeln, in Kartenstapeln, auf der Kartenleiste) sind nicht im Spiel. Falls nicht anders angegeben, betreffen Regeln oder Effekte, die sich auf Anführer, Kolonien, Wunder oder Technologien beziehen, immer Karten im Spiel.

ABWERFEN ODER

AUS DEM SPIEL NEHMEN

Abwerfen bedeutet üblicherweise eine Handkarte abzuwerfen. **Aus dem Spiel nehmen** bedeutet, eine im Spiel befindliche Karte abzuwerfen. In beiden Fällen kommt die Karte auf denselben entsprechenden Abwurfstapel.

Wenn eine Zivilkarte abgeworfen oder aus dem Spiel genommen wird, kommt sie nicht mehr ins Spiel zurück.

Wenn eine Militärkarte abgeworfen oder aus dem Spiel genommen wird, wird sie auf den verdeckten **Abwurfstapel** des entsprechenden Zeitalters gelegt. Wenn diese Karten abgeworfen werden, ohne gespielt worden zu sein, werden sie den anderen Spielern nicht gezeigt.

Falls der aktuelle Militärkartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel des aktuellen Zeitalters sofort gemischt und als neuer Militärkartenstapel bereitgelegt.

Hinweis: Abgewickelte Ereignisse kommen auf den Ablagestapel vergangener Ereignisse, das ist nicht der Abwurfstapel für Militärkarten.

TECHNOLOGIEKARTEN IM SPIEL

Die meisten im Spiel befindlichen Karten sind Technologiekarten. Das sind folgende:

- Jede Zivilkarte mit Wissenschaftskosten in der linken oberen Ecke.
- Die auf der Spielertafel aufgedruckten **anfänglichen Technologien**. In jeder Beziehung gelten sie als Karten im Spiel.

Die **Art** der Technologie ist in der oberen rechten Kartenecke angegeben.

FARM- ODER MINENTECHNOLOGIEN

Diese erlauben es Farmen oder Minen zu bauen und Nahrung oder Ressourcen zu lagern.

Farm oder Mine: Jeder Arbeiter auf einer Farm- oder Minentechnologiekarte im Spiel

stellt eine Farm bzw. Mine der entsprechenden Stufe dar. Ein Spieler darf beliebig viele Farmen und Minen haben.

Farmen und Minen haben keine Auswirkungen auf die Werte des Spielers. Während der Produktionsphase produziert jede Farm Nahrung und jede Mine Ressourcen. (Produktionsphase, Seite 6.)

Farm- und Minentechnologien erlauben es, **Nahrung** bzw. **Ressourcen** zu lagern. Jeder blaue Spielstein auf einer Karte ist so viel Nahrung bzw. Ressourcen wert, wie am unteren Kartenrand angegeben. Die Anzahl blauer Spielsteine auf einer Karte ist nicht begrenzt. (Nahrung und Ressourcen, Seite 11.)

Hinweis: Eine Farm- bzw. Minentechnologiekarte kann auch dann Nahrung bzw. Ressourcen lagern, wenn kein Arbeiter darauf ist.

ZIVILGEBÄUDETECHNOLOGIEN

Diese erlauben es, Zivilgebäude zu bauen.

Zivilgebäude: Jeder Arbeiter auf einer Zivilgebäudetechnologiekarte im Spiel stellt ein Zivilgebäude der entsprechenden Stufe und der entsprechenden Art dar. Die Regierungsform eines Spielers nennt sein aktuelles **Zivilgebäudelimit**. Es gibt an, wie viele Zivilgebäude einer bestimmten Art der Spieler haben darf.

Jedes Zivilgebäude (d. h., jeder Arbeiter auf einer Zivilgebäudetechnologiekarte) trägt zu den entsprechenden **Werten** bei, wie durch die Symbole am unteren Kartenrand angegeben ist. (Daten, Seite 10; Werte, Seite 10.)

MILITÄREINHEITENTECHNOLOGIEN

Diese erlauben es, Militäreinheiten zu bauen.

Militäreinheit: Jeder Arbeiter auf einer Militäreinheitentechnologiekarte im Spiel stellt eine Militäreinheit der entsprechenden Stufe und der entsprechenden Art dar. Ein Spieler darf beliebig viele Militäreinheiten haben.

Jede Militäreinheit (d. h., jeder Arbeiter auf einer Militäreinheitentechnologiekarte) trägt zum Stärkewert bei, wie durch den Wert am unteren Kartenrand angegeben ist. Militäreinheiten können zu Armeen gruppiert werden, je nach aktueller Taktik des Spielers. (Taktikarten, Seite 9.)

SPEZIALTECHNOLOGIEN

Diese Technologien verleihen ihre Effekte ohne Arbeiter.

Der Effekt jeder dieser Technologien ist auf der Karte genannt. Die Symbole sind unter **Daten** erklärt (Seite 10).

Einschränkung: Ein Spieler kann nie zwei Spezialtechnologien derselben Art haben. Falls er zwei derselben Art in seinem Spielbereich hat, wird die mit der niedrigeren Stufe aus dem Spiel genommen.

REGIERUNGSFORMEN

Seine Regierungsform verschafft einem Spieler die meisten Zivil- und Militäraktionen. Arbeiter können nicht auf eine Regierungsformkarte gesetzt werden.

Jeder Spieler hat immer nur eine Regierungsform zu gleicher Zeit im Spiel. Jeder beginnt mit **Despotismus**. Wenn ein Spieler eine neue Regierungsform ins Spiel bringt, ersetzt diese die vorherige. Außer Aktionen zu verschaffen haben manche Regierungsformen noch weitere Effekte. (Daten, Seite 10.)

Die Zahl in der rechten unteren Ecke nennt das **Limit für Zivilgebäude** des Spielers. Sie gibt an, wie viele Zivilgebäude einer bestimmten Art der Spieler haben darf. Falls durch eine neue Regierungsform das Limit gesenkt wird, müssen überzählige Gebäude nicht abgegeben werden.

WEITERE ZIVILKARTEN IM SPIEL

WUNDER

Wunder müssen in einzelnen Phasen gebaut werden. (Phase eines Wunders bauen, Seite 5.)

Ein Wunder wird querliegend ins Spiel gebracht, um anzuzeigen, dass es im Bau ist. Es übt keinerlei Effekt aus, bevor es fertig gebaut ist. Jeder Spieler kann immer nur ein Wunder im Bau zu gleicher Zeit im Spiel haben. Die Anzahl fertiger Wunder ist unbegrenzt. (Ein Wunder von der Kartenleiste nehmen, Seite 5.)

Sobald ein Wunder fertig gebaut ist, wird die Karte gedreht und seine Effekte gelten ab sofort.

➤ Die Wunder des Zeitalters III besagen „Du punktest sofort ...“. Das ist ein einmaliger Effekt der stattfindet, sobald das Wunder fertig ist.

➤ Ausnahme: Der Text des *Taj Mahal* gilt nur solange die Karte auf der Kartenleiste liegt.

ANFÜHRER

Ein Anführer verleiht jeder Zivilisation eine besondere Fähigkeit. Jeder Spieler kann immer nur einen Anführer zu gleicher Zeit im Spiel haben. Wer einen Anführer von der Kartenleiste nimmt, kann keinen weiteren Anführer dieses Zeitalters mehr nehmen. (Eine Nicht-Wunderkarte von der Kartenleiste nehmen, Seite 5.)

Wenn ein Spieler einen Anführer ins Spiel bringt, gelten seine Effekte ab sofort. (Einen Anführer spielen, Seite 5.)

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten werden nie ins Spiel gebracht. Sie haben einen einmaligen Effekt und sofort nachdem dieser genutzt wurde, wird die Karte abgeworfen. (Eine Aktionskarte spielen, Seite 6.)

MILITÄRKARTEN IM SPIEL

KOLONIEN

Manche Ereignisse stellen die Entdeckung eines neuen Gebietes dar. Wenn ein Spieler dieses Gebiet kolonisiert, bringt er sie damit als seine Kolonie in seinem Spielbereich ins Spiel. (Kolonisierung, Seite 7.)

Jede Kolonie hat einen sofortigen Effekt, der in der Kartenmitte aufgeführt ist. Dieser wird einmalig genutzt, wenn die Kolonisierung stattfindet. (Kolonisierung, Seite 7.)

Außerdem hat jede Kolonie einen dauerhaften Effekt, der am unteren Kartenrand aufgeführt ist. (Daten, Seite 10.) Der dauerhafte Effekt ist an die Kolonie gebunden. Wer **eine Kolonie verliert**, nimmt sie aus dem Spiel und verliert den dauerhaften Effekt. Falls ein anderer Spieler **eine Kolonie stiehlt**, wandert die Karte in seinen Spielbereich. Der Bestohlene verliert den dauerhaften Effekt und der Dieb gewinnt ihn. Im Gegensatz dazu wird der sofortige Effekt ignoriert, wenn die Kolonie verloren oder gestohlen wird.

TAKTIKKARTEN

Mit Taktikkarten können die Spieler Armeen bilden.

Die **aktuelle Taktik** eines Spielers ist durch seine Taktikflagge markiert. Das kann eine **exklusive Taktikkarte** (im eigenen Spielbereich) sein oder eine **allgemeine Taktikkarte** (im allgemeinen Taktikbereich der Militärtafel). Zu Spielbeginn hat niemand eine aktuelle Taktik.

(Eine Taktik spielen, Seite 6; Eine Taktik kopieren, Seite 6; Taktiken verfügbar machen, Seite 3.)

Armeen bilden: Die aktuelle Taktik eines Spielers zeigt einen Satz verschiedener Arten von Militäreinheiten. Um eine Armee zu bilden, braucht der Spieler die abgebildete Anzahl **Militäreinheiten** der abgebildeten Arten. (Achtung: Armeen werden nur virtuell gebildet. Die Arbeiterspielsteine werden nicht bewegt.)

Die Zahl am unteren Kartenrand ist die **taktische Stärke** der Armee. Jede Armee, die ein Spieler bilden kann, trägt zum **Stärkewert** seiner Zivilisation bei. Jede Armee kann außerdem um eine **Luftwaffeneinheit** erweitert werden. Dadurch verdoppelt sich ihre taktische Stärke.

Hinweis: Jede Einheit kann nur zu einer Armee gehören.

Veraltete Armeen: Die Taktikkarten des Zeitalters II und III zeigen auch einen geringeren Wert taktischer Stärke. Falls mindestens eine Einheit der Armee mindestens zwei Stufen niedriger ist als die Stufe der Taktikkarte, gilt die Armee als veraltet und hat den geringeren taktischen Stärkewert. Veraltete Armeen mit Luftwaffeneinheit haben den doppelten verringerten taktischen Stärkewert.

Armeen werden immer so gebildet, dass der Spieler den maximal möglichen Stärkewert erzielt. Sie können nicht anders gebildet werden. (Stärkewert, Seite 10.)

PAKTE

Pakte bedeuten Kooperationen mit anderen Zivilisationen. Jeder Spieler kann maximal einen Pakt im eigenen Spielbereich haben. Er kann aber außerdem an anderen Pakten beteiligt sein, die in Spielbereichen anderer Spieler liegen. (Einen Pakt anbieten, Seite 4; Einen Pakt brechen, Seite 4.)

KRIEGE

Wenn Kriege ins Spiel gebracht werden, hat das zunächst keine Auswirkung. Sie haben einen einmaligen Effekt, wenn sie in der nächsten Spielrunde abgewickelt werden. Anschließend werden sie aus dem Spiel genommen. (Einen Krieg erklären, Seite 4; Einen Krieg abwickeln, Seite 3.)

ANDERE MILITÄRKARTEN

Andere Militärkarten werden nie ins Spiel gebracht. Sie haben einen einmaligen, sofortigen Effekt.

ÜBERFÄLLE

Überfälle werden sofort abgewickelt, wenn sie gespielt werden, anschließend **abgeworfen**. (Einen Überfall spielen, Seite 4.)

EREIGNISSE

Ereignisse werden sofort abgewickelt, wenn sie vom aktuellen Ereignisstapel aufgedeckt werden. Anschließend werden sie auf den Ablagestapel vergangener Ereignisse gelegt. (Ein Ereignis vorbereiten, Seite 4; Ein Ereignis abwickeln, Seite 7.)

MILITÄRBONUSKARTEN

Militärbonuskarten werden als einmaliger Bonus bei der Verteidigung gegen einen Überfall oder bei der Kolonisierung eines Gebietes gespielt. Anschließend werden sie **abgeworfen**. (Einen Überfall spielen, Seite 4; Kolonisierung, Seite 7.)

DER SPIELBEREICH EINES SPIELERS

EMPFOHLENE ANORDNUNG DES SPIELBEREICHS



DATEN

Die Daten eines Spielers werden durch seine im Spiel befindlichen Karten und die Einsatzorte seiner Spielsteine bestimmt.

Die **Symbole am unteren Rand einer Karte** geben an, wie diese Karte die Daten beeinflusst:

- Falls die Karte Arbeiter erfordert, nennen die Symbole am unteren Kartenrand den Beitrag jedes Arbeiters auf der Karte. (Falls keine Arbeiter darauf sind, trägt die Karte nichts bei.)
- Falls die Karte keine Arbeiter erfordert, nennen die Symbole am unteren Kartenrand den gesamten Beitrag der Karte.
 - Ausnahme: Eine Taktikkarte nennt den Beitrag jeder Armee. (Taktikkarten, Seite 9.)
 - Ein Wunder trägt nichts bei, solange es im Bau ist. (Phase eines Wunders bauen, Seite 5).

Die Daten eines Spielers können auch durch Fähigkeiten mancher seiner im Spiel befindlichen Karten **modifiziert** werden, wie im Einzelfall angegeben.

Wenn eine Regel in diesem Heft daran erinnert, die **Daten zu aktualisieren**, bedeutet dies, dass der Spieler überprüfen sollte, ob alle Änderungen seiner Daten durch seine Wertmarker und seine Anzahl roter, weißer, blauer und gelber Spielsteine korrekt erfasst sind.

WERTE

Die Zivilisation jedes Spielers wird durch vier Werte charakterisiert, die durch seine Wertmarker auf vier Anzeigeleisten markiert sind. (Wertmarker, Seite 2.) Dieses Buchhaltungssystem dient nur der Information. Die Werte können jederzeit anhand der Arbeiter und im Spiel befindlicher Karten berechnet werden.

WISSENSCHAFTSWERT

Dieses Symbol zeigt den Wissenschaftswert an, der von den Karten bzw. den Arbeitern auf jeder Karte produziert wird. Jeder Spieler addiert alle seine einzeln produzierten Wissenschaftswerte, einschließlich aller Modifikatoren. Das ist sein Wissenschaftswert. (Falls das Ergebnis negativ ist, beträgt der Wissenschaftswert 0.) Der Wissenschaftswert ist nach oben nicht begrenzt.

KULTURWERT

Dieses Symbol zeigt den Kulturwert an, der von den Karten bzw. den Arbeitern auf jeder Karte produziert wird. Jeder Spieler addiert alle seine einzeln produzierten Kulturwerte, einschließlich aller Modifikatoren. Das ist sein Kulturwert. (Falls das Ergebnis negativ ist, beträgt der Kulturwert 0.) Der Kulturwert ist nach oben nicht begrenzt.

Achtung: Wenn ein Spieler durch einen Effekt unter bestimmten Bedingungen **U** punkten kann, betrifft das nicht seine Werte.

STÄRKEWERT

Auf einer Taktikkarte zeigt dieses Symbol die taktische Stärke an, die jede Armee beiträgt. (Taktikkarten, Seite 9.) Auf jeder anderen Karte nennt es die Stärke der Karte oder jedes Arbeiters auf der Karte. Alle einzelnen Stärkewerte werden addiert, unter Berücksichtigung aller Modifikatoren. Die Summe ist der Stärkewert der Zivilisation. (Falls das Ergebnis negativ ist, beträgt der Stärkewert 0.) Der Stärkewert ist nach oben nicht begrenzt.

Wichtig: Eine Militäreinheit trägt mit ihrer Stärke immer zur Gesamtstärke bei, auch wenn sie Teil einer Armee ist.

FREUDEWERT

Jedes dieser Symbole bedeutet ein Freudesymbol, das von der Karte oder jedem Arbeiter auf der Karte produziert wird.

Ähnlich bedeutet jedes dieser Symbole ein negatives Freudesymbol, das von der Karte oder jedem Arbeiter auf der Karte produziert wird. (Hinweis: Eine Karte mit diesem Symbol ist keine Karte, die ein Freudesymbol verschafft.)

Alle Freudesymbole eines Spielers werden addiert. (Es darf nicht vergessen werden, die negativen Symbole abzuziehen.) Falls die Summe eine Zahl von 0 bis 8 ist, hat der Spieler diese Anzahl Freudesymbole. Falls die Summe geringer als 0 ist, hat er 0 Freudesymbole. Falls die Summe größer als 8 ist, hat er 8 Freudesymbole.

Die Anzahl der **Freudesymbole** wird **Freudewert** genannt.

KOLONISIERUNGSMODIFIKATOR

Karten mit diesem Symbol tragen einen Kolonisierungsmodifikator bei. Der Modifikator ist auf der Karte genannt. Wenn ein Spieler keine solche Karte hat, ist sein Kolonisierungsmodifikator 0. Der Kolonisierungsmodifikator ist nur während einer Kolonisierung von Bedeutung. (Kolonisierung, Seite 7.)

ZIVIL- UND MILITÄRAKTIONEN

GESAMTANZAHL AKTIONEN

Die **Gesamtanzahl Zivilaktionen** ist die Summe aller dieser Symbole auf allen im Spiel befindlichen Karten eines Spielers. Dazu gehören die Symbole auf der Regierungsformkarte und am unteren Rand aller anderen Karten.

Die **Gesamtanzahl Militäraktionen** ist die Summe aller dieser Symbole auf allen im Spiel befindlichen Karten eines Spielers. Dazu gehören die Symbole auf der Regierungsformkarte und am unteren Rand aller anderen Karten.

AKTIONEN VERBRAUCHEN

Jeder Spieler sollte so viele weiße Spielsteine entsprechend der Gesamtanzahl seiner Zivilaktionen und so viele rote Spielsteine entsprechend der Gesamtanzahl seiner Militäraktionen besitzen. Wenn diese Spielsteine auf seiner Regierungsformkarte liegen, repräsentieren sie die verfügbaren Aktionen, die der Spieler **verbrauchen** kann. Wer eine Aktion **verbraucht**, nimmt den entsprechenden Spielstein von der Karte herunter. Er ist damit nicht mehr verfügbar.

Wenn verlangt wird, Aktionen zu verbrauchen, um etwas zu tun, und der Spieler nicht mehr genügend verfügbare Aktionen hat, kann er sein Vorhaben nicht ausführen.

Durch einige Effekte **gewinnt** ein Spieler **eine Aktion zurück**. In solch einem Fall setzt er einen verbrauchten Spielstein zurück auf seine Regierungsformkarte. Er ist damit wieder verfügbar. Falls ein Spieler keine verbrauchten Aktionen hat und dann eine Aktion zurückgewinnt, passiert nichts weiter.

Einmalig verfügbare Zusatzaktionen: Wenn ein Effekt eine zusätzliche Aktion verschafft, wird diese zusätzliche Aktion bei der ersten Möglichkeit, diese einzusetzen, verbraucht. Eine solche zusätzliche Aktion ändert die Gesamtzahl verfügbarer Aktionen nicht.

ÄNDERUNG DER GESAMTANZAHL AKTIONEN

Der Gesamtanzahl der Aktionen ändert sich nur, wenn eine Karte ins Spiel gebracht oder aus dem Spiel genommen wird. Das betrifft die verbrauchten und verfügbaren Aktionen:

- Wenn sich die Gesamtanzahl erhöht, nimmt der Spieler die entsprechende Anzahl roter bzw. weißer Spielsteine aus der Spielschachtel und setzt sie auf seine Regierungsformkarte. Damit sind sie verfügbare Aktionen. (Ausnahme: *Eine Revolution ausrufen*, Seite 5.)
- Wenn sich die Gesamtanzahl verringert, legt der Spieler die entsprechende Anzahl roter bzw. weißer Spielsteine in die Spielschachtel zurück. Verbrauchte Spielsteine werden zuerst zurückgelegt. Verfügbare Spielsteine werden nur dann zurückgelegt, falls der Spieler nicht genügend verbrauchte hat.

Wenn eine Karte aus dem Spiel genommen und durch eine ins Spiel gebrachte ersetzt wird, aktualisiert der Spieler anschließend sofort die Anzahl seiner Spielsteine. Das darf nicht in zwei separaten Schritten geschehen.

BLAUE UND GELBE SPIELSTEINE

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler eine bestimmte Anzahl blauer und gelber Spielsteine auf seiner Spielertafel, davon die meisten in seinem blauen bzw. gelben Vorrat.

Die Vorratsbereiche werden immer von links nach rechts befüllt. Jeder Spielstein wird auf ein quadratisches Feld gesetzt. Falls alle Felder besetzt sind, werden zusätzliche Spielsteine im äußersten rechten Abschnitt aufbewahrt. Die Anzahl der Spielsteine dort ist nicht begrenzt.

Bei den meisten Vorgängen mit blauen und gelben Spielsteinen werden diese zwischen der Spielertafel und im Spiel befindlichen Karten verschoben. Es gibt folgende Ausnahmen:

- Wenn ein Spieler eine Karte mit einem dieser Symbole am unteren Rand ins Spiel bringt, gewinnt er die genannte Anzahl blauer oder gelber Spielsteine hinzu. Wenn diese Karte seinen Spielbereich verlässt, verliert er diese Anzahl Spielsteine wieder.

- Wenn ein Spieler eine Karte mit einem dieser Symbole am unteren Rand ins Spiel bringt, verliert er die genannte Anzahl blauer oder gelber Spielsteine. Wenn diese Karte seinen Spielbereich verlässt, gewinnt er diese Anzahl Spielsteine wieder hinzu.

- Durch manche Karten können Spieler neue Spielsteine hinzugewinnen, müssen Spielsteine in die Spielschachtel zurücklegen oder gewinnen sie von anderen Spielern, je nach Kartentext.

Wer **gelbe oder blaue Spielsteine hinzugewinnt**, füllt damit seinen gelben bzw. blauen Vorrat auf.

Wer **blaue Spielsteine verliert**, legt blaue Spielsteine aus seinem blauen Vorrat in die Spielschachtel zurück. Falls im blauen Vorrat nicht genügend Spielsteine sind, legt der Spieler weitere blaue Spielsteine von seinen Farmen und Minen zurück, nach eigener Wahl.

Wer **gelbe Spielsteine verliert**, legt gelbe Spielsteine aus seinem gelben Vorrat in die Spielschachtel zurück. Falls im gelben Vorrat nicht genügend Spielsteine sind, legt der Spieler alle gelben Spielsteine aus seinem Vorrat zurück, aber keine weiteren.

Wer **gelbe Spielsteine** von einem anderen Spieler nimmt, nimmt sie aus dem gelben Vorrat des Spielers und legt sie in seinen eigenen. Falls nicht genügend Spielsteine im Vorrat des anderen Spielers sind, nimmt der Spieler alle gelben Spielsteine aus dem Vorrat, aber keine weiteren.

ARBEITER UND BEVÖLKERUNG

Jeder gelbe Spielstein im Spielbereich eines Spielers, der nicht in seinem Vorrat liegt, ist ein **Arbeiter**.

Ein **unbeschäftigter Arbeiter** ist einer, der nicht auf einer Karte ist. Er kann im Arbeitervorrat sein oder als Markierung für mangelnde Freudesymbole dienen, wie weiter unten erklärt.

Wenn ein Spieler durch einen Effekt **1 Bevölkerung hinzugewinnt**, legt er einen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat in seinen Arbeitervorrat. Das erfordert keine Nahrung.

Falls ein Spieler durch einen Effekt seine **Bevölkerung vermehrt**, verfährt er entsprechend den Regeln für diese Aktion. (Bevölkerung vermehren, Seite 5.) Die Vermehrung der Bevölkerung erfordert normalerweise Nahrung. Wenn ein Spieler durch einen Effekt **1 Bevölkerung verliert**, legt er einen unbeschäftigten Arbeiter in seinen gelben Vorrat zurück. Falls er keine unbeschäftigten Arbeiter hat, muss er einen gelben Spielstein von einer seiner Karten nehmen. Ein gleichbedeutender Begriff lautet **Arbeiter verlieren**.

UNZUFRIEDENE ARBEITER

Der gelbe Vorratsbereich ist in einzelne Abschnitte unterteilt, jeder Abschnitt ist durch eine Zahl neben einem Freudesymbol markiert. Die Zahl über dem am weitesten links liegenden leeren Abschnitt gibt an, wie viele Freudesymbole die Bevölkerung des Spielers verlangt. Falls er weniger Freudesymbole hat, ist die Differenz die Anzahl seiner unzufriedenen Arbeiter. Falls er die verlangte Anzahl Freudesymbole hat oder sogar mehr, hat er keine unzufriedenen Arbeiter. (Freudewert, Seite 10.)

Falls ein Spieler zum Ende seines Spielzuges mehr unzufriedene Arbeiter hat als unbeschäftigte Arbeiter, sieht sich der Spieler mit einem Aufruhr konfrontiert und seine Produktionsphase entfällt. (Prüfen ob ein Aufruhr stattfindet, Seite 6.)

Buchführungsstrick: Ein Spieler sollte links von seinem Freudemarker keine leeren Abschnitte haben. Falls das aber der Fall ist, setzt er einen unbeschäftigten Arbeiter über jeden dieser leeren Abschnitte. Falls er dafür nicht genügend Arbeiter hat, sieht er sich mit einem Aufruhr konfrontiert, bis er das Problem gelöst hat. Für diese Buchhaltungsmethode benutzte Arbeiter stehen nach wie vor zur Verfügung.



Hinweis: Für das Spiel selbst ist es nicht von Bedeutung, welche Arbeiter unzufrieden sind. Nur deren Anzahl ist wichtig für Ereignisse wie *Aufruhr*, *Bürgerunruhen*, *Auswanderung* und *Macht der Bevölkerung*. Es spielt keine Rolle, ob unbeschäftigte Arbeiter tatsächlich zur Markierung mangelnder Freudesymbole genutzt werden oder nicht.

NAHRUNG UND RESSOURCEN

Nahrung und Ressourcen werden durch die blauen Spielsteine auf den im Spiel befindlichen Farm- und Minentechnologiekarten jedes Spielers dargestellt. Jeder blaue Spielstein stellt die Menge dar, die am unteren Kartenrand genannt ist.

NAHRUNG UND RESSOURCEN HINZUGEWINNEN

Normalerweise produziert jeder Spieler Nahrung und Ressourcen während seiner Produktionsphase (Seite 6), aber manche Karten erlauben es, diese durch einen sofortigen Effekt hinzuzugewinnen.

Immer wenn ein Spieler durch einen Effekt Nahrung oder Ressourcen hinzugewinnt, setzt er einen oder mehrere blaue Spielsteine aus seinem blauen Vorrat auf seine Farm- oder Minentechnologiekarten. Die so hinzugewonnene Menge muss genau gleich der Menge sein, die der Spieler hinzugewinnen soll.

Falls nicht genügend blaue Spielsteine im blauen Vorrat sind, um die hinzugewonnene Menge abzudecken, gewinnt der Spieler so viele hinzu wie möglich. Falls sein blauer Vorrat leer ist, gewinnt der Spieler nichts hinzu. Wenn ein Spieler durch einen Effekt Nahrung und Ressourcen gleichzeitig hinzugewinnt, geschieht das in der Reihenfolge wie auf der Karte angegeben.

NAHRUNG ODER RESSOURCEN VERLIEREN

Wenn ein Spieler Nahrung oder Ressourcen **zahlen** oder **ausgeben** muss, hat er dafür drei Möglichkeiten:

- Er setzt einen blauen Spielstein von einer Farm- bzw. Minentechnologiekarte in seinen blauen Vorrat zurück und zahlt damit die auf dieser Karte angegebene Menge.
- Er versetzt einen blauen Spielstein von einer Farm- bzw. Minentechnologiekarte auf eine Technologiekarte derselben Art mit geringerem Wert und zahlt damit die Differenz zwischen den auf diesen Karten angegebenen Mengen.
- Er zahlt zunächst wie oben angegeben und gewinnt dann wieder Nahrung oder Ressourcen (in geringerem Wert) zurück und zahlt damit die Differenz zwischen der gezahlten und zurückgewonnenen Menge.

Der Spieler führt diese Vorgänge so oft aus wie nötig. Die Gesamtmenge der Zahlung muss genau gleich der Menge sein, die der Spieler zahlen muss.

Falls der Gesamtwert aller Spielsteine geringer ist als die geforderte Menge, kann die Zahlung nicht geleistet werden und der Spieler kann die Aktion nicht ausführen, welche diese Zahlung verlangt.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler zwar **überzahlen**, aber nicht die genaue Menge zahlen kann. In solch einem Fall kann er überzahlen, solange sein blauer Vorrat letzten Endes dabei leer bleibt.

Achtung: Blaue Spielsteine dürfen nie von Technologiekarten mit geringerem Wert auf solche mit höherem Wert versetzt werden.

Zeitweilige Ressourcen: Falls ein Spieler durch einen Effekt Ressourcen nur für den Spielzug oder einen bestimmten Zweck erhält, gibt er diese zuerst aus, wenn er für etwas zahlt, was damit gezahlt werden kann.

Nahrung oder Ressourcen verlieren ist genauso wie Nahrung oder Ressourcen zu zahlen, außer dass ein Spieler nur alles verliert, was er hat, falls er mehr verlieren müsste, als er besitzt.

Nahrung oder Ressourcen von einem anderen Spieler **nehmen** bedeutet, dass der andere Spieler diese verliert und der aktive Spieler sie hinzugewinnt. Er gewinnt so viel hinzu, wie der andere tatsächlich verliert. (Hinweis: Jeder Spieler verwaltet seinen Verlust bzw. Gewinn separat. Es werden keine Spielsteine zwischen den Spielern ausgetauscht.)

WISSENSCHAFTS- UND KULTURPUNKTE

Jeder Spieler markiert seine Wissenschaftspunkte und Kulturpunkte mit seinen Markern auf der Wissenschaftspunkteleiste bzw. Kulturpunkteleiste. Er erhält Punkte (er „punktet“) während seiner Produktionsphase. (Produktionsphase, Seite 6.) Durch den Effekt mancher Karten kann ein Spieler einmalig Punkte hinzugewinnen. Die Anzahl Wissenschafts- und Kulturpunkte, die ein Spieler haben kann, ist nach oben nicht begrenzt.

und U punkten: Wenn ein Spieler punktet (Punkte erhält oder hinzugewinnt), setzt er seinen entsprechenden Marker um die entsprechende Anzahl Felder vor.

und U verlieren: Wenn ein Spieler Punkte verliert, aus welchem Grund auch immer, setzt er seinen entsprechenden Marker um die entsprechende Anzahl Felder zurück. Niemand kann weniger als null Wissenschafts- oder Kulturpunkte haben.

Wissenschaftspunkte zahlen: Zahlen ist gleichbedeutend mit verlieren, außer dass niemand mehr zahlen darf, als er hat. Wer nicht genügend Punkte hat, kann die mit der Zahlung verbundene Aktion nicht ausführen.

Zeitweilige Wissenschaftspunkte: Falls ein Spieler durch einen Effekt Wissenschaftspunkte nur für den Spielzug oder einen bestimmten Zweck erhält, gibt er diese zuerst aus, wenn er für etwas zahlt, was damit gezahlt werden kann.

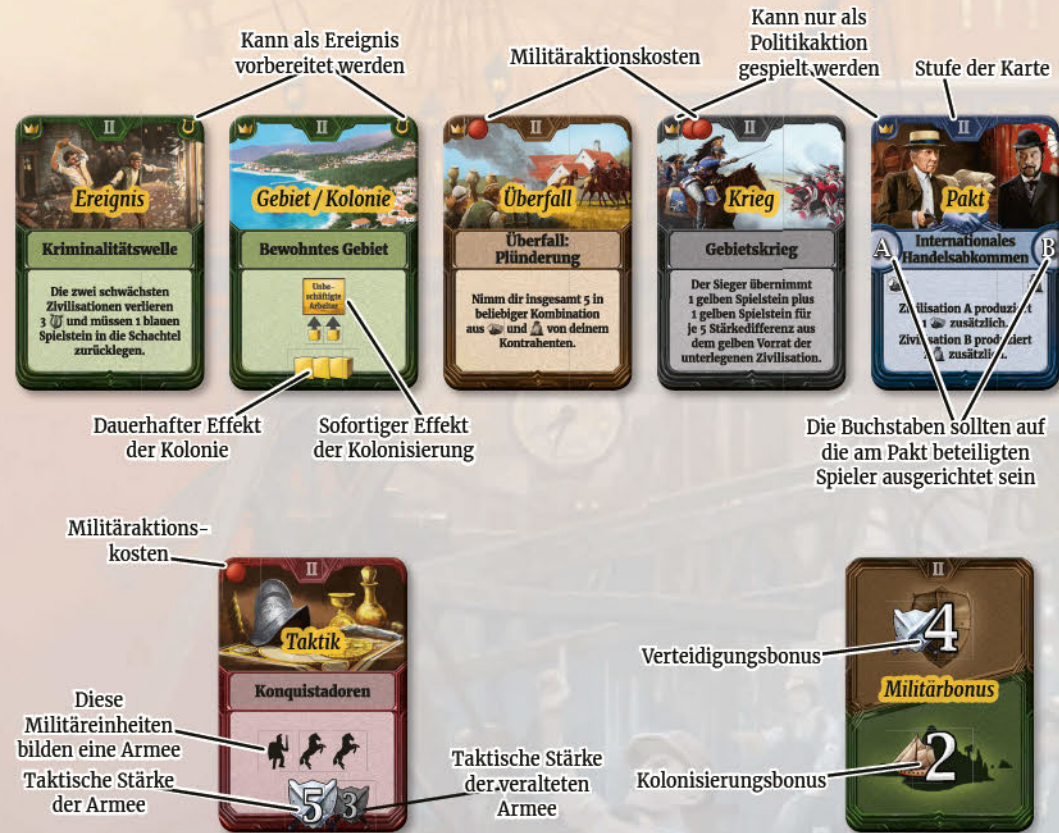
Kultur- oder Wissenschaftspunkte von einem anderen Spieler nehmen: Der andere Spieler verliert die Punkte und der aktive Spieler punktet sie. Falls der andere Spieler weniger Punkte hat, als der aktive Spieler von ihm nehmen soll, nimmt dieser nur so viele, wie der andere Spieler hat.

KARTENERKLÄRUNG

ZIVILKARTEN



MILITÄRKARTEN



ANFÜHRER

HOMER



Das Wunder mit Homers Freudesymbol gilt so, als wäre darauf ein zusätzliches Freudesymbol abgebildet. (*Michelangelo* profitiert davon; der *Petersdom* fügt diesem Wunder ein weiteres Freudesymbol hinzu, aber nicht zwei zusätzliche Freudesymbole, falls das Wunder selbst bereits eines hat.)

Falls das Wunder durch *Zahn der Zeit* verdeckt wird, bleibt Homers Freudesymbol offen liegen. Die Ruinen des Wunders verschaffen weiterhin ein Freudesymbol.

DSCHINGIS KHAN



Im 2-Personen-Spiel sollte „zu den zwei stärksten Zivilisationen“ als „die stärkste Zivilisation“ gelesen werden. (*Dschingis Khan* ist Gleichstandsbrecher.)

Bei der Bildung von Armeen kann jede Infanterie entweder Kavallerie oder Infanterie sein (aber nicht beides), um den Gesamtstärkewert der Zivilisation zu maximieren. Für andere Karten, wie die *Chinesische Mauer*, gelten Infanterieeinheiten weiterhin als solche, unabhängig von ihrer Rolle bei der Bildung von Armeen.

Hinweis: *Dschingis Khans* Fähigkeit betrifft nicht den Kulturwert!

MAXIMILIEN ROBESPIERRE



Wenn *Robespierre* der Anführer ist, muss diese Zivilisation für jede Revolution, die sie ausruft, Militäraktionen verbrauchen. Die Revolution selbst geht wie immer vonstatten, außer dass nun die gesamten Militäraktionen dafür verbraucht werden müssen und dass durch den Wechsel der Regierungsform hinzugekommene Militäraktionen sofort verbraucht sind. Es ist möglich, dass der Spieler später in diesem Spielzug weitere Militäraktionen hinzugewinnt, indem er entsprechende Karten ins Spiel bringt. Die zusätzliche Militäraktion durch *Patriotismus* wird durch eine Revolution nicht verbraucht, da sie nicht zur Gesamtanzahl der Militäraktionen zählt. Wenn der Spieler einen *Durchbruch* benutzt, um eine Revolution auszurufen, muss er die gesamte Anzahl seiner Militäraktionen für die Revolution verbrauchen, aber keine Zivilaktion für den *Durchbruch*.

ISAAC NEWTON



Er gibt eine verbrauchte Zivilaktion auch dann zurück, falls der Spieler die Technologie durch den Effekt einer Karte wie *Durchbruch* entwickelt hat. Eine Revolution auszurufen gilt auch als Entwicklung einer Technologie, also hat der Spieler nach einer Revolution eine Zivilaktion.

JOHANN SEBASTIAN BACH



Es gelten die üblichen Regeln für Aufwertung (die Kosten ermitteln und Ressourcen gleich der Differenz zahlen), außer dass nun die beiden Zivilgebäudetechnologien nicht mehr von derselben Art sein müssen, aber auf gleicher Stufe sein dürfen. Falls das aufgewertete Gebäude die gleichen oder höhere Kosten hat wie das Theater, auf das es aufgewertet wird, betragen die Aufwertungskosten 0.

Es ist nicht erlaubt, das Zivilgebäudelimit zu überschreiten.

BILL GATES



Laboratorien ab Zeitalter I werden nun wie Minen benutzt: Pro Arbeiter wird 1 blauer Spielstein hinzugefügt, wenn die Minen Ressourcen produzieren. Der Spielstein ist so viele Ressourcen wert wie die Stufe des Laboratoriums. Laboratorien können nun auch dazu genutzt werden zu lagern und zu wechseln.

Sobald *Bill Gates* das Spiel verlässt, produzieren die Laboratorien keine Ressourcen mehr, aber der Spieler darf die noch darauf liegenden bis zum Spielende benutzen.

Die Produktion der Laboratorien zählt nicht, wenn das Ereignis *Macht der Industrie* abgewickelt wird.

WUNDER

PETERSDOM



Jede andere im Spiel befindliche Karte des Spielers mit mindestens einem Freudesymbol* gilt nun so, als wäre dort ein weiteres Freudesymbol aufgedruckt.

HOLLYWOOD



Andere Effekte, welche die Kulturproduktion von Theatern und Bibliotheken modifizieren (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*), gelten auch hierbei.

INTERNET



Andere Effekte, welche die Kulturproduktion von Theatern und Bibliotheken (*Shakespeare*, *Bach*, *Chaplin*), die Wissenschaftsproduktion (*Newton*, *Einstein*) oder beide (*Meier*) modifizieren, gelten auch hierbei.

EREIGNISSE

ENTWICKLUNG DER ZIVILISATION



Die Spieler verbrauchen keine Zivilaktion, müssen aber die anderen Kosten bezahlen, jeweils um eins reduziert. Auch eine Revolution kann für einen Wissenschaftspunkt weniger ausgerufen werden, sie verbraucht aber weiterhin alle Zivilaktionen des Spielers.

ZAHN DER ZEIT



Das zerstörte Wunder zählt für alle Zwecke als fertiges Wunder des entsprechenden Zeitalters. Das heißt, ein Spieler verbraucht eine zusätzliche Zivilaktion wenn er ein neues Wunder nimmt, es zählt mit beim Ereignis *Macht der Wunder*, ein anderer Spieler kann davon durch den Pakt *Internationaler Tourismus* profitieren usw.

INTERNATIONALE ABKOMMEN



Es gelten die normalen Regeln für das Nehmen der Karten. Wenn der aktive Spieler hierdurch Karten nimmt, kann er genommene Aktionskarten noch in diesem Spielzug benutzen.

Die Kartenleiste wird wie üblich aufgefüllt, aber es werden keine Karten von den vorderen Plätzen entfernt. Falls dadurch das Zeitalter III beendet wird, löst dies das Spielende aus. Falls das im Spielzug des Startspielers geschieht, ist dies die letzte Spielrunde.

Der stärkste Spieler kann diese Karte auch noch in der letzten Spielrunde nutzen.

EIN SPIEL VON VLAADA CHVÁTIL

Illustrationen: Milan Vavroň

Interface Design: Jakub Politzer

Grafische Gestaltung: Filip Murmak

3D Kunst: Radim Pech

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Haupttestspieler: Vít Vodička

Deutsche Ausgabe

unter Mitarbeit von: Heiko Eller,
Roland Goslar

Testspieler: Vítěk, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Eše, Matuš, Kreten, Marcela, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon und viele andere.

Online Tester: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widlak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabric, Jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles claiet, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havregliđ, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow und viele andere.

Dank an: Vítěk Vodička, Filip Murmak, Václav Židek und Jiří Hofírek für viele hervorragende Online- und Offlinespiele und zahllose Stunden der Diskussion, Milan Vavroň für wunderbare Illustrationen, Jason Holt für ausgezeichnete Arbeit am Regelheft und den Texten sowie Petr Murmak und allen Leuten bei CGE dafür, dass sie diese neue Version ermöglichen haben.

Besonderer Dank an: Nicolas d'Halluin für die Umsetzung eines großartigen Online Prototyps auf www.boardgaming-online.com und allen Spielern, die das ursprüngliche Spiel über all die Jahre gespielt, unterstützt und Spaß dabei gehabt haben.

© Czech Games Edition, Mai 2018.
www.CzechGames.com