

HANDBUCH – DAS ERSTE SPIEL

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

EINE NEUE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

Macht euch bereit eine Zivilisation zu begründen, die über die Zeitalter erblühen wird.

In diesem Spiel entwickelt jeder Spieler eine Zivilisation von der Antike bis zur Gegenwart und versucht, einen bleibenden historischen Eindruck zu hinterlassen. Jede Zivilisation erhält Kulturpunkte für ihren Einfluss auf die Geschehnisse der Welt durch ihre Literatur, Dramen, Religion, überragende Architektur und großen Anführer. Anfänglich sind alle Zivilisationen gleich, aber durch ihre Entscheidungen beginnen die Spieler schnell, mit ihrer Zivilisation einen eigenen Weg einzuschlagen. Es liegt im Ermessen jedes Einzelnen, ob er die Künste fördern, schwächere Rivalen ausplündern oder lieber Schnellimbissketten aufbauen will. Der Spieler mit den meisten Kulturpunkten bei Spielende ist der Sieger des Spiels.

Through the Ages: Wie werdet *ihr* euch in die Geschichtsbücher eintragen?

ÜBER DIESES HANDBUCH

Der Zweck dieses *Handbuchs* ist es, das Spiel den Spielern beizubringen, die es noch nicht kennen. Das *Handbuch* bietet neben den eigentlichen Regeln zusätzlich einen Weg, um das Spiel zu lernen. Alle Spielkonzepte werden in der Reihenfolge erklärt, in der sie im Laufe des Spiels auftreten. Außerdem gibt es viele hilfreiche Beispiele.

Der größte Teil dieses *Handbuchs* beschreibt eine etwas gekürzte und vereinfachte Version des Spiels, die gut geeignet ist, um das Spiel zu lernen. Das erleichtert die Erklärungen und ermöglicht es, schneller das erste Spiel zu spielen. Die Spieler greifen sich außerdem nicht gegenseitig an, sodass sich jeder darauf konzentrieren kann, die Mechanismen schneller zu begreifen und Spaß mit seiner ersten Zivilisation zu haben. Trotzdem ist es kein einfaches Spiel. Es dauert einige Stunden und bietet ein komplexes und konkurrenzbetontes Spielerlebnis.

Das komplette Spiel fügt weitere Mechanismen und Konzepte hinzu, die auf den Seiten 22 und 23 vorgestellt werden. Für alle Spieler, die bereits ihr erstes Spiel absolviert haben, ist es ein einfacher Schritt zum kompletten Spiel. Bereits das zweite Spiel sollte mit den kompletten Regeln gespielt werden.

GESETZESKODEX

Der *Gesetzeskodex* ist das begleitende Regelheft zu diesem *Handbuch*. Es stellt alle Regeln des kompletten Spiels in logischer Reihenfolge dar. Wer die Grundprinzipien verstanden hat, sollte im *Gesetzeskodex* schnell Antwort auf eventuell auftauchende Regelfragen finden. Er bietet außerdem einen *Anhang* mit zusätzlichen Erklärungen mancher Karten.

Der *Gesetzeskodex* kann auch bei der Lektüre dieses *Handbuchs* hilfreich sein. Man sollte dort nachschauen, wenn man meint, eine Regel oder eine Karte nicht richtig verstanden zu haben. Dabei darf nicht vergessen werden, dass er nur die komplette Version des Spiels beschreibt.

DIE URSPRÜNGLICHE GESCHICHTE

Wer bereits eine frühere Version dieses Spiels gespielt hat (*Im Wandel der Zeiten - Eine Geschichte der Zivilisation*) muss dieses Buch nicht lesen. Die meisten Spielkonzepte sind unverändert und so ist es leicht, dem *Gesetzeskodex* zu folgen. Der Einfachheit halber sind die Unterschiede zwischen den beiden Versionen auf der Rückseite dieses *Handbuchs* erklärt.

SPIELVORBEREITUNG – SPIELERBEREICHE

In dem Spiel „Through the Ages“ gibt es keinen Spielplan. Jeder Spieler errichtet seine Zivilisation vor sich auf dem Spieltisch. Das ist der Spielbereich jedes Spielers.

SPIELERTAFEL

Die eigene Spielertafel bildet den größten Teil des eigenen Spielbereichs. Dieser wird folgendermaßen aufgebaut:

- Der Spieler wählt eine Farbe.
- Er legt die Spielertafel dieser Farbe vor sich auf den Tisch. Darum herum sollte ausreichend Platz gelassen werden, in den sich die Zivilisation nach und nach ausbreiten kann.

MATERIAL FÜR DIE SPIELER

Jeder Spieler nimmt einen Satz aus 7 Holzmarkern in seiner Farbe. diese können vor dem ersten Spiel mit den beiliegenden Aufklebern versehen werden.



Taktikflagge



Kulturpunktemarker



Wissenschaftspunktemarker



Kulturwertmarker



Wissenschaftswertmarker



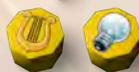
Stärkewertmarker



Freudewertmarker

TAKTIKFLAGGE

Dieses Teil markiert die aktuelle Taktik der Militärkräfte einer Zivilisation.



PUNKTEMARKER

Mit diesen achteckigen Markern wird die Menge der Kultur- und Wissenschaftspunkte jeder Zivilisation markiert.



WERTMARKER

Diese runden Marker zeigen die vier Werte jeder Zivilisation an: Kulturproduktion, Wissenschaftsproduktion, Militärstärke und Lebensfreude, im weiteren Verlauf einfach Freude genannt.

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

SPIELSTEINE

Die transparenten Quader sind blaue, gelbe, weiße und rote Spielsteine. Jeder Spieler benötigt eine bestimmte Anzahl davon in seinem Spielbereich:

- Ein blauer Spielstein wird auf jedes der 16 Felder im blauen Vorrat gesetzt.
- 25 gelbe Spielsteine werden auf die übrigen quadratischen Felder der Spielertafel gesetzt: 18 in den gelben Vorrat, 1 in den Arbeitervorrat sowie 6 auf die vorhandenen Technologien.
- 4 weiße und 2 rote Spielsteine werden neben die rechte Seite der Spielertafel gelegt.

Nachdem alle Spieler ihre Spielertafeln vorbereitet haben, werden die übrigen Spielsteine in die Schachtel zurückgelegt oder irgendwo anders außer Reichweite deponiert. Normalerweise werden Spielsteine innerhalb des eigenen Spielbereichs verschoben und nur sehr selten werden neue Spielsteine aus der Schachtel genommen oder dorthin zurückgelegt.

BLAUER VORRAT

Blaue Spielsteine stellen Nahrung und Ressourcen dar. Auf einer Farmtechnologie sind sie Nahrung. Auf einer Minentechnologie sind sie Ressourcen. Blaue Spielsteine bleiben im blauen Vorrat, bis sie benötigt werden.

Wenn die Arbeiter Nahrung oder Ressourcen produzieren, werden blaue Spielsteine aus dem blauen Vorrat auf die Karten gesetzt. Dabei werden die Spielsteine immer von rechts nach links aus dem Vorrat genommen.

Wenn Nahrung oder Ressourcen benutzt oder verbraucht werden, werden

die blauen Spielsteine von den Karten in den blauen Vorrat zurückgesetzt. Dabei wird der Vorrat immer von links nach rechts aufgefüllt.

Wenn ein Abschnitt des blauen Vorrats leer ist, bedeutet das, dass die Zivilisation viel Nahrung und Ressourcen lagert. Das ist kein Problem, wenn diese während des eigenen Spielzuges verbraucht werden, aber falls es zum Ende des Spielzuges noch leere Abschnitte gibt, muss der Spieler einen Verlust hinnehmen.

ARBEITER

Die sieben nicht im gelben Vorrat befindlichen gelben Spielsteine werden Arbeiter genannt. Diese stellen die anfängliche Bevölkerung jeder Zivilisation dar.

Sechs Arbeiter sind zu Spielbeginn bereits auf verschiedenen Karten. Sie verkörpern dort eine Militäreinheit, zwei Farmen, zwei Minen und ein Laboratorium.

Der siebte Arbeiter ist im Arbeitervorrat. Er wird als unbeschäftigter Arbeiter bezeichnet. Er tut nichts Nützliches, aber steht zur Verfügung um zu arbeiten.

GELBER VORRAT

Die im gelben Vorrat befindlichen gelben Spielsteine stellen keine Arbeiter dar. Man sollte sie sich eher als noch nicht erschlossenes Land im eigenen Gebiet vorstellen.

Wenn ein Spieler seine Bevölkerung vermehrt, nimmt er den am weitesten rechts befindlichen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat und legt ihn in seinen Arbeitervorrat. Er gewinnt einen Arbeiter hinzu, aber weniger Spielsteine im gelben Vorrat bedeuten weniger verfügbares Land im eigenen Gebiet. Mit steigender Bevölkerungsdichte steigen auch die Ansprüche der Bevölkerung. Das wird durch die Abschnitte und Teilabschnitte des gelben Vorrats dargestellt.

ANFÄNGLICHE TECHNOLOGIEN

Die sechs auf der Spielertafel aufgedruckten Karten sind die anfänglichen Technologien jeder Zivilisation. Wir nennen sie Karten, obwohl sie nur aufgedruckt sind. Sie stellen dar, welche Technologien die Zivilisation beherrscht und was sie bauen kann.

MILITÄREINHEITENTECHNOLOGIE (ROT)

Die Technologie *Krieger* ermöglicht es, Krieger zu „bauen“, das sind ganz allgemein Militäreinheiten. Der 1 Arbeiter auf der Karte stellt 1 Krieger-einheit dar. Das Symbol am unteren Kartenrand nennt die Stärke der Einheit. Der anfängliche 1 Krieger gibt jeder Zivilisation einen Stärkewert von 1.

Das Symbol in der oberen Rechten Ecke  bedeutet, dass Einheiten auf der *Kriegerkarte* Infanterieeinheiten sind. Später können bessere Infanterieeinheiten entwickelt werden, außerdem Kavallerie  und Artillerie .



FARM- UND MINENTECHNOLOGIEN (BRAUN)

Landwirtschaft ist eine Farmtechnologie, die den Bau von Farmen ermöglicht. **Bronze** ist eine Minentechnologie, die den Bau von Minen ermöglicht. Die Karte selbst stellt keine Farm oder Mine dar, sondern nur das nötige Wissen, um diese zu bauen. Farmen und Minen werden durch die Arbeiter auf den Karten dargestellt. Jede Zivilisation beginnt mit 2 Farmen und 2 Minen.

Die Symbole am unteren Kartenrand dieser Technologien geben an, wie viel Nahrung bzw. Ressourcen jede Farm bzw. Mine produziert. Nahrung ist wichtig für die Vermehrung und Versorgung der Bevölkerung. Ressourcen werden benötigt, um Farmen, Minen, Zivilgebäude, Wunder und Militäreinheiten zu bauen.

ZIVILGEBÄUDETECHNOLOGIEN (GRAU)

Philosophie ermöglicht den Bau von Laboratorien und **Religion** ermöglicht den Bau von Tempeln. Wie schon bei Farmen und Minen werden die eigentlichen Gebäude durch Arbeiter auf den Karten dargestellt. Die Karte selbst bedeutet nur, dass die Zivilisation über das Wissen verfügt, diese zu bauen. Jede Zivilisation beginnt mit 1 Laboratorium, aber ohne Tempel - es ist (noch) kein Arbeiter auf der Religionskarte.

Die Symbole am unteren Kartenrand jedes Zivilgebäudes geben an, was durch jedes Gebäude auf der Karte produziert wird. Das anfängliche Laboratorium produziert Wissen im Wert von 1. Ein Tempel würde Kultur und Freude im Wert von jeweils 1 produzieren, aber es gibt noch keine Tempel.

Das Symbol in der oberen rechten Ecke bestimmt die Art der Karte und damit der Gebäude auf der Karte. Später können fortschrittlichere Laboratorien, Tempel und völlig neue Gebäudearten entwickelt werden.

ZEITALTER UND STUFEN

Das Symbol A am oberen Rand jeder Anfangstechnologie bedeutet, dass diese Karte zum Zeitalter A gehört - zur Antike. Jede Karte des Spiels gehört zu einem von vier Zeitaltern:

- Zeitalter A: Antike (vor Christus und die ersten Jahrhunderte nach Christus).
- Zeitalter I: Mittelalterliche Zeiten (bis zum 16. Jahrhundert).
- Zeitalter II: Das Zeitalter der Entdeckungen (bis zum 19. Jahrhundert).
- Zeitalter III: Die Moderne (20. Jahrhundert).

Im ersten Spiel (Anfängerspiel) werden die Karten des Zeitalters III nicht benutzt. Das Spiel endet, wenn die Moderne anbricht.

Manchmal werden die Regeln oder eine Karte die Stufe einer Karte erwähnen. Damit ist einfach das Zeitalter der Karte gemeint, durch eine Zahl symbolisiert: Karten des Zeitalters A haben die Stufe 0, Zeitalter I ist Stufe 1, Zeitalter II ist Stufe 2, Zeitalter III ist Stufe 3.

Die Stufe oder das Zeitalter einer Farm, Mine, eines Zivilgebäudes oder einer Militäreinheit ist gleich der Stufe oder des Zeitalters der Technologiekarte, auf der sie bzw. es sich befindet.

REGIERUNGSFORM (ORANGEFARBEN)

Die orangefarbene Karte stellt die Regierungsform jeder Zivilisation dar. Sie bestimmt die Anzahl der Zivilaktionen und Militäraktionen, die in jedem Spielzug zur Verfügung stehen. Diese Aktionen sind ein Maß für die Effektivität der Regierung. Sie bestimmen, wie viele verschiedene Aktionen der Spieler ausführen kann bzw. wie viele Aktionen überhaupt.

Jede Zivilisation beginnt mit **Despotismus**. Die 4 weißen Quader und 2 roten Quader, die auf der Karte aufgedruckt sind, bedeuten, dass der Spieler 4 Zivilaktionen und 2 Militäraktionen zur Verfügung hat. Diese werden durch die weißen und roten Spielsteine neben der Spielertafel dargestellt.

Später können fortschrittlichere Regierungsformen entwickelt werden, wodurch dem Spieler mehr Zivil- und Militäraktionen zur Verfügung stehen.



KURZÜBERSICHTSBLATT

Jeder Spieler sollte ein Kurzübersichtsblatt nehmen. Eine Seite fasst den Ablauf eines Spielzuges zusammen. (Im ersten Spiel werden die rot unterlegten Abschnitte ignoriert.)

Die andere Seite definiert allgemeine Begriffe und Aktionen. Wer nicht ganz sicher ist, was ein Kartentext bedeutet, kann auf dieser Liste nachlesen.

DEIN SPIELZUG	
MASSNAHMEN ZU BEGINN DES SPIELZUGS	<p>Die Kartenauswahl durchläuft (Aktionen in roten Kreisen)</p> <ul style="list-style-type: none"> Karte der ersten Produktion ablesen, die anderen nach links schieben, wenn Karte ausliegen. Zentrale Karte, wenn dies notwendig ist. Zeitalter I (bis zu III) markieren, wenn der entsprechende Zeitaltermarker bei der Produktion der Karte überlesen werden. Wenn Karte antiquarisch (A) ist, ist die VERBODENE Spielkarte (siehe Karte (Antiquarisch)) Die Karte der die größte Karte ist die Wichtigste (Antiquarische Karte nicht möglich, solange die Karte auf der Karte und nicht auf dem Tisch ist). <p>TAUSCH VERLORENE KARTEN (falls es sich um verlorene Karten handelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> Wird eine Karte von der Spielertafel entfernt, so wird sie als verlorene Karte betrachtet. <p>PRODUKTION (DI) KANNST DU MACHEN? (Aktionen in roten Kreisen)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Produktion wird durch die Produktion (Aktionen in roten Kreisen) bestimmt. Legt die Karte oben auf den Stapel der verbleibenden Karten. (Aktionen in roten Kreisen) Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. <p>Wenn Despotismus (falls es sich um verlorene Karten handelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. <p>Wenn Philosophie (falls es sich um verlorene Karten handelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. <p>Wenn Religion (falls es sich um verlorene Karten handelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. <p>Wenn Despotismus (falls es sich um verlorene Karten handelt)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist.
AKTIONENPHASE	<p>Die Aktionen werden durch die Aktionen (Aktionen in roten Kreisen) bestimmt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist.
MASSNAHMEN ZUM ENDE DES SPIELZUGS	<p>Die Aktionen werden durch die Aktionen (Aktionen in roten Kreisen) bestimmt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach links schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist. Die Karte der die Karte nach rechts schieben, wenn die Karte nicht auf dem Tisch ist.

FREUDEWERTLEISTE

Verschiedene Zivilgebäude, Wunder und Anführer zeigen verschiedene Freudesymbole - diese Symbole repräsentieren alles, was die Bevölkerung glücklich und zufrieden hält, beispielsweise Künste, Religion oder Vergnügungen.

Die Gesamtanzahl der Freudesymbole wird mit dem Freudewertmarker oberhalb des gelben Vorrats markiert. Zu Spielbeginn ist **Religion** die einzige Technologie, die Freude verschaffen kann. Weil aber noch kein Arbeiter auf der Karte ist, gibt es auch noch keine Tempel, daher beginnt der Freudewertmarker auf Feld 0.

Freude wird umso wichtiger, je mehr sich der gelbe Vorrat leert. Mit zunehmender Bevölkerung verlangt das Volk auch mehr Unterhaltung. Über jedem Abschnitt bzw. Teilabschnitt ist eine Zahl angegeben. Wenn ein Abschnitt bzw. Teilabschnitt leer ist, benötigt die Zivilisation mindestens diese Anzahl Freudesymbole. Andernfalls gibt es unzufriedene Arbeiter, was zu einem Aufruhr führen könnte.

SPIELVORBEREITUNG – ALLGEMEINER BEREICH

Die Spieltafeln werden in die Mitte der Spielfläche gelegt, in bequemer Anordnung für alle Spieler.

KARTENSTAPEL

Es gibt zwei Kartentypen – Zivilkarten und Militärkarten. Einige Zivilkarten kennen wir bereits: Alle auf der Spielertafel aufgedruckten Anfangstechnologien sind Zivilkarten des Zeitalters A. Die Militärkarten kommen erst später hinzu.

- Die Karten werden nach ihrer Rückseite in acht Stapel sortiert.

DIREKT AUS DER SCHACHEL

Wenn das Spiel zum ersten Mal geöffnet wird, sind die Kartenstapel bereits in diese acht Stapel sortiert, abgesehen von den Karten, die nur im 3- bzw. 4-Personenspiel genutzt werden.

Das erste Spiel ist kürzer und nicht sehr kriegerisch. Um das zu gewährleisten, müssen die Kartenstapel angepasst werden:

- Beide Stapel des Zeitalters III werden in die Schachtel zurückgelegt. Das erste Spiel hat ein Zeitalter weniger als das komplette Spiel.
- Von den Militärkartenstapeln des Zeitalters I und II werden nur die folgenden Karten benutzt:
 - Ereignisse und Gebiete (grüne Karten mit dem **U** Symbol in der oberen rechten Ecke).
 - Taktikkarten (rot, mit Symbolen von Militäreinheiten in der unteren Hälfte).
 - Militärbonuskarten (halb braun/halb grün).



Bei weniger als 4 Spielern müssen die Zivilkartenstapel reduziert werden. In einem 2- oder 3-Personen-Spiel werden bestimmte Zivilkarten der Zeitalter I und II entfernt.

Die zu entfernenden Karten sind in der oberen rechten Ecke markiert:

- Im 3-Personen-Spiel werden die 3 mit **4** markierten Karten aus diesen beiden Stapeln entfernt.
- Im 2-Personen-Spiel werden die 6 mit **3+** und die 3 mit **4** markierten Karten aus diesen beiden Stapeln entfernt.



Jetzt sind die sechs für das erste Spiel benötigten Kartenstapel bereit.

- Jeder Stapel wird separat gemischt.

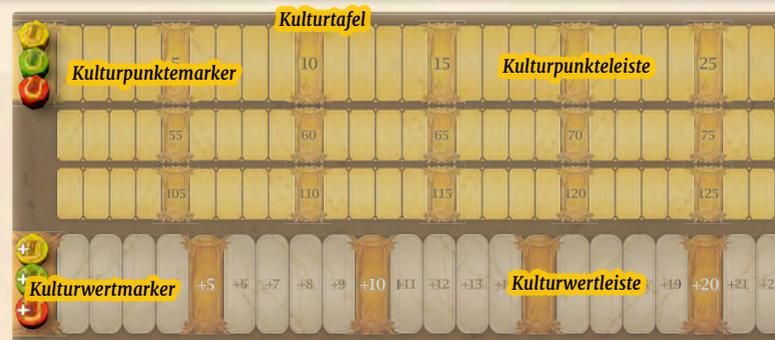
Während der Spielvorbereitung werden nur die Kartenstapel des Zeitalters A gebraucht. Die Stapel der Zeitalter I und II werden zunächst beiseite gelegt. Sie werden erst später im Spiel gebraucht.



KARTENLEISTE

Auf der Kartenleiste liegen die Zivilkarten, welche die Spieler nehmen können. Sie ist das zentrale Element des Spiels. Die Zivilisationen der Spieler setzen sich aus den Karten zusammen, welche die Spieler von der Kartenleiste nehmen. Diese sollte an zentraler Stelle liegen, für alle Spieler gut erreichbar und lesbar.

Auf die Plätze der Kartenleiste werden offen 13 Karten des Zeitalters A gelegt.



WISSENSCHAFTSTAFEL

Wissenschaft umfasst das Wissen und die Fähigkeit einer Zivilisation, neue Ideen und Erfindungen zu entwickeln und umzusetzen.

WISSENSCHAFTSWERTLEISTE

Der Wissenschaftswert einer Zivilisation gibt an, wie viele Wissenschaftspunkte sie in jedem eigenen Spielzug produziert. Dieser Wert ändert sich jedes Mal, wenn die Zivilisation etwas baut oder zerstört, das Wissenschaft hervorbringt.

- Die (runden) Wissenschaftswertmarker aller Spieler (= Zivilisationen) starten auf Feld 1 der Wissenschaftswertleiste.

Ein Blick auf die Spielertafel zeigt: Jeder beginnt mit einem Laboratorium **L** des Zeitalters A. Dieses wird durch den Arbeiter auf der Technologiekarte **Philosophie** dargestellt. Das Symbol **L** am unteren Kartenrand bedeutet, dass jedes Labor auf der Karte 1 Wissenschaftswert schafft. Deswegen beträgt der anfängliche Wissenschaftswert 1.

WISSENSCHAFTSPUNKTELEISTE

Die Zivilisationen erhalten während des Spiels Wissenschaftspunkte **P**, üblicherweise aufgrund ihres Wissenschaftswertes (sie „punkten“ Wissenschaft). Sie verbrauchen oder zahlen Wissenschaftspunkte, um neue oder bessere Technologien zu entwickeln.

- Die (achteckigen) Wissenschaftspunktemarker aller Spieler (= Zivilisationen) starten auf Feld 0 der Wissenschaftspunkteleiste.

Zu Spielbeginn hat noch niemand Wissenschaftspunkte. Da der Wissenschaftswert 1 ist, punktet jede Zivilisation am Ende ihres Spielzuges ihren ersten Wissenschaftspunkt.

KULTURTADEL

Kultur ist das Maß für die Bedeutung und den Einfluss einer Zivilisation in der gesamten Welt. Ob durch Künste, Religion, Wunder oder auch Überfälle und Kriege strebt jede Zivilisation danach, ihre Kultur zu verbreiten. Der Spieler (= Zivilisation) mit den meisten Kulturpunkten bei Spielende ist der Sieger des Spiels.

KULTURWERTLEISTE

Der Kulturwert einer Zivilisation gibt an, wie viele Kulturpunkte sie in jedem eigenen Spielzug produziert. Dieser Wert ändert sich jedes Mal, wenn die Zivilisation etwas baut oder zerstört, das Kultur schafft.

- Die (runden) Kulturwertmarker aller Spieler (= Zivilisationen) starten auf Feld 0 der Kulturwertleiste.

Ein Blick auf die Spielertafel zeigt, dass **Religion** die einzige Karte ist, die Kultur schaffen könnte. Weil aber noch kein Arbeiter auf der Karte ist, gibt es auch noch keine Tempel **T**, daher schafft die Zivilisation auch noch keine Kultur.

KULTURPUNKTELEISTE

Die Zivilisationen erhalten während des Spiels Kulturpunkte **U**, üblicherweise aufgrund ihres Kulturwertes (sie „punkten“ Kultur). Eine Zivilisation kann aber auch Kulturpunkte verlieren.

- Die (achteckigen) Kulturpunktemarker aller Spieler (= Zivilisationen) starten auf Feld 0 der Kulturpunkteleiste.

TAFEL AKTUELLES ZEITALTER

Auf dieser kleinen Spielfeld liegen die Zivil- und Militärkartenstapel des aktuellen Zeitalters.

ZIVILKARTENSTAPEL AKTUELLES ZEITALTER

Die Plätze der Kartenleiste werden mit Karten des Zivilkartenstapels des aktuellen Zeitalters belegt.

- Nachdem alle Plätze der Kartenleiste belegt wurden, werden die restlichen Zivilkarten des Zeitalters A auf die Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt.

MILITÄRKARTENSTAPEL AKTUELLES ZEITALTER

Der Militärkartenstapel des aktuellen Zeitalters besteht aus Karten, die zum Ende eines Spielzuges gezogen werden können. In Zeitalter A bleibt der Platz auf der Tafel dafür allerdings leer. Die Spieler ziehen nie Militärkarten des Zeitalters A.



MILITÄRTAFEL

STÄRKEWERTLEISTE

Der Stärkewert einer Zivilisation bedeutet die Macht ihrer Militäreinheiten, ihre Kenntnis der Kriegsführung und anderer militärischer Vorteile. Im ersten Spiel ist das weniger bedeutsam als im kompletten Spiel, weil es keine direkten Konflikte gibt. Trotzdem ist die Stärke nicht unwichtig, denn stärkere Zivilisationen profitieren oft von Ereignissen während des Spiels, während schwächere darunter leiden können.

- Die Stärkewertmarker aller Spieler (= Zivilisationen) starten auf Feld 1 der Stärkewertleiste.



Auf der Spielertafel ist 1 Arbeiter auf der Karte *Krieger*. Dieser stellt eine Kriegerereinheit der Stärke 1 dar. Das ist die einzige Karte, die Stärke verleiht, deshalb ist der anfängliche Stärkewert 1.

ALLGEMEINER TAKTIKBEREICH

Der allgemeine Taktikbereich ist die Fläche in der Mitte der Militärtafel. Im Laufe des Spiels werden Militärtaktikkarten hierhin gelegt, was bedeutet, dass diese Taktiken allen Zivilisationen bekannt sind.

- Die Taktikflaggen aller Zivilisationen werden in den allgemeinen Taktikbereich gelegt.

Mit seiner Flagge markiert jeder Spieler seine aktuelle Taktik. Zu Spielbeginn liegen hier noch keine Karten – noch niemand hat eine aktuelle Taktik.

EREIGNISSTAPEL

Die beiden Plätze links und in der Mitte unten auf der Militärtafel sind für die Stapel der Ereignisse bestimmt, die im Laufe des Spiels eintreten werden. Aus dem Militärkartenstapel des Zeitalters A wird zufällig eine bestimmte Anzahl Karten genommen (s. u.) und verdeckt auf den Platz für aktuelle Ereignisse gelegt. Dies ist der aktuelle Ereignisstapel. Diese Ereignisse sind überwiegend positiv.

Während des Spiels wählen die Spieler Ereignisse aus ihrer Hand und legen sie auf den Platz für zukünftige Ereignisse. Jedes Mal, wenn auf diese Weise ein zukünftiges Ereignis vorbereitet wird, wird ein aktuelles Ereignis aufgedeckt. Sobald alle Ereignisse des Zeitalters A abgewickelt sind, wird der zukünftige Ereignisstapel zum neuen aktuellen Ereignisstapel.

- Je nach Spieleranzahl werden die obersten 4, 5 oder 6 Karten des Militärkartenstapels von Zeitalter A genommen und verdeckt als aktueller Ereignisstapel auf die Tafel gelegt. Die Kartenanzahl ist gleich der Spieleranzahl plus zwei.
- Der Rest der Militärkarten von Zeitalter A wird unbeesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

Der Platz des zukünftigen Ereignisstapels bleibt zu Spielbeginn leer.

ABLAGESTAPEL VERGANGENER EREIGNISSE

Im Spielverlauf abgewickelte Ereignisse werden offen auf den Ablagestapel für vergangene Ereignisse gelegt. Sie werden nicht wieder ins Spiel kommen.

STARTSPIELER

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dieser ändert sich während des gesamten Spiels nicht und hat keine besondere Bedeutung. Um aber sicherzustellen, dass alle Spieler gleich viele Spielzüge haben, ist es wichtig sich zu merken, wer Startspieler ist. 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.

AKTIONEN DER ERSTEN SPIELRUNDE

Im ersten Spielzug stehen den Spielern nicht alle ihre Aktionen zur Verfügung. Die neben der Spielertafel liegenden weißen und roten Spielsteine sind nicht zur Verfügung stehende Aktionen. Zur Verfügung stehende Aktionen werden durch auf der Regierungsformkarte liegende weiße und rote Spielsteine markiert.

- Der Startspieler setzt 1 seiner weißen Spielsteine auf seine Karte *Despotismus*.
- Der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) setzt 2 seiner weißen Spielsteine auf seine Karte *Despotismus*.
- Der dritte Spieler setzt 3 seiner weißen Spielsteine auf seine Karte.
- Der vierte Spieler setzt 4 seiner weißen Spielsteine auf seine Karte.

In der ersten Spielrunde haben die Spieler also 1, 2, 3 oder 4 Zivilaktionen zur Verfügung und keine Militäraktionen.



SPIELÜBERSICHT

Damit ist die Vorbereitung für das erste Spiel abgeschlossen. Es geht nun folgendermaßen weiter:

SPIELRUNDE EINS

Das Spiel beginnt in der Antike, die als vorbereitende Spielrunde für das ganze Spiel dient. In der ersten Spielrunde haben die Spieler nur einige Zivilaktionen. Sie nehmen Karten von der Kartenleiste um damit die Richtung anzustoßen, in die sich ihre Zivilisation ausweiten wird. Der Spielzug jedes Spielers endet mit der Produktion von Wissenschaft, Nahrung und Ressourcen.

SPIELRUNDE ZWEI

Ab der zweiten Spielrunde kommen zu Beginn des Spielzuges jedes Spielers einige neue Karten auf der Kartenleiste hinzu. In der zweiten Spielrunde beginnt bereits das Mittelalter und Karten des Zeitalters I tauchen auf der Kartenleiste auf.

In ihrem zweiten Spielzug können alle Spieler beginnen, ihre Zivilisation auszubauen und zu entwickeln. Sie können ihre gesamten Zivil- und Militäraktionen nutzen und können mehr tun als nur Karten nehmen. Nach der Produktion können sie außerdem Militärkarten ziehen.

ALLE WEITEREN SPIELRUNDEN

Ab der dritten Spielrunde verfügen die Spieler über Militärkarten. Mit diesen können sie politische Manöver schmieden und ihre Militärkräfte durch Taktiken verbessern. Natürlich arbeiten die Spieler weiter daran, ihre Bevölkerung zu vermehren, neue Technologien zu entwickeln und ihre Nahrungs-, Ressourcen-, Wissenschafts- und Kulturproduktion zu erhöhen. Außerdem werden sie versuchen, ihre Leute bei Laune zu halten und müssen sich vielleicht mit Verlusten plagen.

FORTSCHRITT DURCH DIE ZEITALTER

Nachdem die Zivilkarten des Zeitalters I zur Neige gegangen sind, beginnt das Zeitalter II, das Zeitalter der Entdeckungen. Manche veralteten Karten werden abgeworfen und die Bevölkerungen werden anspruchsvoller, aber generell geht das Spiel nach denselben Regeln weiter. Zivil- und Militärkarten des Zeitalters II kommen ins Spiel, bringen fortschrittlichere Technologien, industrielle Wunder und erleuchtete Anführer.

DAS SPIELENDE

Das erste Spiel ist abgekürzt. Nachdem alle Zivilkarten des Zeitalters II zur Neige gegangen sind, ist das Spiel fast beendet. Es werden wieder veraltete Karten abgeworfen und die Ansprüche der Bevölkerung steigen einmal mehr. Das Zeitalter III beginnt, die Moderne, aber die Karten des Zeitalters III kommen nicht mehr zum Einsatz. Alle Spieler können ihrer glorreichen Zivilisation in einem letzten Spielzug den endgültigen Feinschliff verpassen. Der Spieler rechts vom Startspieler führt den letzten Spielzug aus, sodass alle Spieler dieselbe Anzahl Spielzüge hatten. Der Spieler mit den meisten Kulturpunkten ist der Spielsieger.

WÄHREND DES SPIELS LERNEN

Man kann spielen, während man dieses Buch liest. Das Spiel wird wie beschrieben aufgebaut. Dann wird *Die erste Spielrunde* gelesen und anschließend gespielt. Danach wird *Die zweite Spielrunde* gelesen und anschließend gespielt. *Die folgenden Spielrunden* wird gelesen und das Spiel wird fortgesetzt. Nachdem alle Zivilkarten des Zeitalters I zur Neige gegangen sind, wird *Das Ende eines Zeitalters* gelesen. Zu diesem Zeitpunkt sollte man auch *Das Spielende* lesen, um zu wissen, worauf man sich während des Zeitalters II konzentrieren sollte.

DIE ERSTE SPIELRUNDE

Die erste Spielrunde ist die einfachste, aber sie legt den Grundstein für alle weiteren.

Das Spiel beginnt in der Antike, als vorbereitende Spielrunde, in der die Spieler lediglich ein paar Karten von der Kartenleiste nehmen. Damit bestimmen die Spieler ihr Erbe aus dem Altertum. Jeder Spieler führt einen Spielzug nach den Regeln für die erste Spielrunde aus.

Der erste Spielzug jedes Spielers besteht nur aus 2 Phasen:

- In der Aktionsphase nimmt der Spieler eine oder mehrere Karten von der Kartenleiste.
- Während der Schritte zum Ende des Spielzuges produziert die Zivilisation Nahrung, Rohstoffe und Wissenschaft. Der Spielzug endet damit, alle Aktionen für den nächsten Spielzug verfügbar zu machen.

AKTIONSPHASE

In der ersten Spielrunde ist die Anzahl der Aktionen begrenzt und es gibt nur eingeschränkte Möglichkeiten, sie zu nutzen.

VERFÜGBARE AKTIONEN

Jeder Spieler beginnt mit einer unterschiedlichen Anzahl weißer Spielsteine auf seiner Karte *Despotismus*. Jeder weiße Spielstein stellt eine verfügbare Zivilaktion dar.

Die übrigen weißen Spielsteine und ebenso die roten liegen neben der Regierungsformkarte. Sie sind in der ersten Spielrunde nicht verfügbar.

In der ersten Spielrunde hat jeder Spieler 1, 2, 3 oder 4 verfügbare Zivilaktionen, je nach Position in der Spielerreihenfolge. Mit diesen Aktionen dürfen nur Karten von der Kartenleiste genommen werden.

In späteren Spielrunden haben die Spieler zu Beginn ihres Spielzuges immer ihre gesamten Aktionen zur Verfügung.

KARTEN NEHMEN

Zu Beginn liegen 13 Zivilkarten des Zeitalters A auf der Kartenleiste. Es kostet eine bestimmte Anzahl Zivilaktionen, eine Karte zu nehmen. Diese Kosten sind jeweils unterhalb der Karte auf der Kartenleiste angegeben: Es kostet 1 Zivilaktion, eine der ersten fünf Karten zu nehmen, 2 Zivilaktionen für eine der nächsten vier, 3 Zivilaktionen für eine der letzten vier.

Wer eine Karte aus der Kartenreihe nimmt, muss die darunter angegebene Anzahl Zivilaktionen verbrauchen.

ZIVILAKTIONEN VERBRAUCHEN

Um Zivilaktionen zu verbrauchen, muss der Spieler die entsprechende Anzahl weißer Spielsteine von seiner Regierungsformkarte nehmen und neben seine Spielertafel legen. Damit sind diese Aktionen verbraucht. Sie sind in diesem Spielzug nicht mehr verfügbar.

Der Startspieler hat nur eine Zivilaktion, d. h., er kann nur eine der 5 Karten des ersten Teils der Kartenleiste nehmen. Der zweite Spieler kann bis zu 2 Karten aus diesem Teil nehmen oder 1 Karte aus dem mittleren Teil. Die Spieler müssen nicht alle ihre Aktionen verbrauchen, wenn sie es nicht möchten.

KARTEN DES ZEITALTERS A

In der Antike gibt es 3 Arten von Karten: Anführer (grün), Wunder (lila) und Aktionskarten (gelb).

ANFÜHRER



Ein Anführer ist eine große historische Persönlichkeit, die ein Spieler als geistigen Anführer seiner Zivilisation wählt. Dessen Vermächtnis verleiht besondere Fähigkeiten und Vorteile. Diese sind als Text auf der Karte zu lesen oder am unteren Kartenrand symbolisiert.

Wer einen Anführer nimmt, nimmt die Karte auf die Hand. Sie hat keinerlei Effekt, bis sie ins Spiel gebracht wird. In der ersten Spielrunde können keine Anführer ins Spiel gebracht werden, also behält der Spieler sie auf seiner Hand. Für alle Spielrunden gelten folgende Beschränkungen:

Niemand darf 2 Anführer desselben Zeitalters nehmen.

Wer bereits einen Anführer des Zeitalters A genommen hat, darf keinen weiteren Anführer dieses Zeitalters mehr nehmen. Diese Beschränkung gilt unabhängig davon, ob die Karte ins Spiel gebracht oder aus dem Spiel genommen wurde. Der Spieler darf natürlich einen Anführer des Zeitalters I nehmen.

WUNDER



Wunder sind die monumentalsten Bauten des Spiels. Sie verschaffen bedeutende Vorteile, benötigen aber Zeit und Ressourcen, um gebaut zu werden.

Wunder sind die einzigen Karten, die sofort ins Spiel gebracht werden, sobald sie genommen werden. Ein Wunder wird nie auf die Hand genommen. Wer ein Wunder von der Kartenleiste nimmt, legt es sofort neben seine Spielertafel. Die

Karte wird quer („waagrecht“) gelegt um anzuzeigen, dass dieses Wunder „im Bau“ ist. Das ist die Bezeichnung für ein noch nicht vollendetes Wunder.

Jeder Spieler darf immer nur 1 Wunder im Bau zu gleicher Zeit im Spiel haben. Wer ein Wunder im Bau hat, darf kein weiteres Wunder nehmen.

Sobald ein Wunder vollendet ist, wird die Karte wieder in normale Position gedreht („senkrecht“), um anzuzeigen, dass es nun fertig ist. Ab diesem Zeitpunkt treten die Effekte des Wunders ein. Fertige Wunder verhindern nicht die Aufnahme eines neuen Wunders, machen diese aber teurer:

Die Kosten für das Nehmen eines Wunders erhöhen sich um 1 Zivilaktion für jedes fertige Wunder, das der Spieler bereits besitzt.

Das erste Wunder, das ein Spieler nimmt, kostet die übliche Anzahl Zivilaktionen. Nachdem dieses Wunder fertig ist, muss der Spieler für das nächste Wunder 1 Zivilaktion zusätzlich verbrauchen. Wenn er ein drittes Wunder nimmt, muss er 2 Zivilaktionen zusätzlich verbrauchen usw.

Tipp: Bevor man eine Wunderkarte nimmt, sollte man sicher sein, das Wunder auch bauen zu können und es wirklich haben zu wollen. Es ist nicht einfach, sich eines Wunders im Bau zu entledigen, denn es hindert einen daran, ein Wunder zu nehmen, das man dringender benötigt.

AKTIONSKARTEN



Eine Aktionskarte ist eine glückliche Fügung des Schicksals oder eine außerordentliche Anstrengung. Im Gegensatz zu anderen Zivilkarten hat eine Aktionskarte keinen dauerhaften Effekt. Sie gibt einen einmaligen Vorteil, wenn sie gespielt wird und wird anschließend abgeworfen. Wer eine Aktionskarte nimmt, behält sie zunächst auf der Hand. Sie kann erst in einem späteren Spielzug gespielt werden.

BEISPIELE FÜR DAS NEHMEN VON KARTEN IN DER ERSTEN SPIELRUNDE



Drei Spieler haben die Wahl aus den oben abgebildeten Karten.

Der Startspieler hat nur 1 Zivilaktion zur Verfügung. Er nutzt sie, um den Anführer *Moses* auf seine Hand zu nehmen. Anschließend führt er seine Schritte zum Ende des Spielzuges aus, wie unten beschrieben.

Der zweite Spieler hat 2 Zivilaktionen zur Verfügung. Er nimmt den *Koloss von Rhodos* und legt die Karte quer neben seine Spielertafel um anzuzeigen, dass das Wunder noch im Bau ist. Mit seiner zweiten Zivilaktion nimmt er die Karte *Ingenieurgenie*, womit er den *Koloss von Rhodos* schneller bauen kann. Diese Karte nimmt er auf die Hand. Anschließend führt er seine Schritte zum Ende des Spielzuges aus.

Der dritte Spieler hat 3 Zivilaktionen zur Verfügung. Er würde gerne 2 Zivilaktionen verbrauchen, um *Hammurabi* zu nehmen, aber was könnte er dann mit seiner dritten Aktion anfangen? *Homer* und *Aristoteles* sind die einzigen Karten, die noch für 1 Zivilaktion zu nehmen sind, aber niemand darf mehr als einen Anführer desselben Zeitalters nehmen. Er könnte natürlich *Hammurabi* nehmen und einfach 1 Zivilaktion ungenutzt lassen. Falls er zwei Karten nehmen will, könnte er z. B. *Aristoteles* auf seine Hand nehmen und die *Bibliothek von Alexandria* als Wunder im Bau ins Spiel bringen. Oder er könnte eine der Karten nehmen, die 3 Zivilaktionen kosten, falls er dort eine findet, die ihm besser gefällt als *Hammurabi*. Wie auch immer, er beendet seinen Spielzug mit den Schritten zum Ende des Spielzuges, und anschließend beginnt die zweite Spielrunde.

OFFENE ZIVILKARTEN

Alle Zivilkarten werden offen von der Kartenleiste genommen und offen ins Spiel gebracht. Die Zivilkarten aller Spieler sind also allen anderen Spielern bekannt, die diese Informationen für sich auswerten können.

Falls die Spieler diese Gedächtnisleistung nicht mögen, können sie beschließen, dass jeder Spieler auf Nachfrage seine Zivilkarten vorzeigen muss oder dass sogar mit offenen Karten gespielt wird (die Handkarten werden dann offen auf den Tisch gelegt und zwar quer, um sie von den Karten im Spiel zu unterscheiden). Auch wenn die Karten dann auf dem Tisch liegen, gelten sie als Handkarten, bis sie ins Spiel gebracht oder abgeworfen werden.

SCHRITTE ZUM ENDE DES SPIELZUGES

Die Spielertafel zeigt alle Schritte zum Ende des Spielzuges, aber in der ersten Spielrunde werden nur einige davon ausgeführt.



ÜBERZÄHLIGE MILITÄRKARTEN

ABWERFEN

In der ersten Spielrunde hat niemand Militärkarten, also wird dieser Schritt übersprungen.

PRODUKTIONSPHASE

Noch besteht kein Risiko eines Aufruhrs, daher werden die Schritte der Produktionsphase ausgeführt.

WISSENSCHAFT UND KULTUR PUNKTEN

Der Spieler zieht seinen Wissenschaftspunktemarker um so viele Felder vorwärts, wie sein Wissenschaftswert beträgt.

Der Spieler zieht seinen Kulturpunktemarker um so viele Felder vorwärts, wie sein Kulturwert beträgt.

Weil in der ersten Spielrunde niemand etwas anderes tun kann als Karten nehmen, haben alle Spieler zum Ende ihres Spielzuges die gleichen Werte: 1 Wissenschaft und 0 Kultur. Alle setzen ihren Wissenschaftspunktemarker 1 Feld vorwärts. Alle Kulturpunktemarker bleiben auf Feld 0.

Hinweis: Der (runde) Wissenschaftswertmarker wird nicht bewegt. Er gibt lediglich an, um wie viele Felder ein Spieler seinen (achteckigen) Wissenschaftspunktemarker vorwärts bewegt.

VERLUST

In der ersten Spielrunde gibt es noch kein Verlustrisiko, daher wird dieser Schritt ignoriert.

NAHRUNGSPRODUKTION

Jede Farm produziert nun Nahrung.

Für jeden Arbeiter auf einer eigenen Farmtechnologiekarte versetzt der Spieler einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte.

Alle Spieler haben zwei Farmen des Zeitalters A (zwei gelbe Spielsteine auf *Landwirtschaft*), daher nimmt jeder in seinem Spielzug zwei blaue Spielsteine aus seinem blauen Vorrat und legt diese auf seine Karte *Landwirtschaft*. Das Symbol am unteren Kartenrand von *Landwirtschaft* bedeutet, dass jeder blaue Spielstein auf dieser Karte 1 Nahrung wert ist. Glückwunsch! Die Zivilisation jedes Spielers hat nun 2 Nahrung eingelagert.

NAHRUNGSVERBRAUCH

Das Land ist nur dünn besiedelt und deshalb braucht die Bevölkerung nichts von der eingelagerten Nahrung. Dieser Schritt wird in der ersten Spielrunde ignoriert.

RESSOURCENPRODUKTION

Diese verläuft analog zur Nahrungsproduktion:

Für jeden Arbeiter auf einer eigenen Minentechnologiekarte versetzt der Spieler einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte.

Jeder Spieler setzt in seinem Spielzug zwei blaue Spielsteine auf seine Karte *Bronze* und hat damit 2 Ressourcen eingelagert. Diese kann der Spieler in einem späteren eigenen Spielzug benutzen, d. h. verbrauchen.

MILITÄRKARTEN ZIEHEN

Für jede Militäraktion, die ein Spieler noch übrig hat, zieht er eine Militärkarte. In der ersten Spielrunde hat niemand Militäraktionen, also wird dieser Schritt ignoriert.

DIE AKTIONEN ZURÜCKSETZEN

Die Spieler setzen ihre gesamten roten und weißen Spielsteine auf ihre Karte *Despotismus*.

In ihrem nächsten Spielzug haben alle Spieler 4 Zivilaktionen und 2 Militäraktionen zur Verfügung.

DIE ZWEITE SPIELRUNDE

In der zweiten Spielrunde sind bereits viele Entscheidungen zu treffen.

Ab der zweiten Spielrunde einschließlich gelten dieselben Regeln für alle Spielrunden. Da aber noch niemand Militärkarten hat, sind in der zweiten Spielrunde manche Aktionsmöglichkeiten noch nicht gegeben.

In seinem zweiten Spielzug tut jeder Spieler Folgendes:

- Die Kartenleiste (Synonym zu Kartenreihe im Kartentext) auffüllen.
- Zivil- und Militäraktionen ausführen (Aktionsphase).
- Schritte zum Ende des Spielzuges ausführen.

DIE KARTENLEISTE AUFFÜLLEN

In der ersten Spielrunde wurde die Kartenleiste nicht aufgefüllt. Für den gesamten Rest des Spiels beginnt genau damit jeder Spieler seinen Spielzug.

Außer in der ersten Spielrunde beginnt jeder Spieler seinen Spielzug damit, die Kartenreihe aufzufüllen:

- Von den entsprechend markierten Plätzen am Anfang der Kartenleiste (linke Seite) werden die Karten entfernt.
- Alle anderen Karten werden lückenlos nach links geschoben.
- Die leeren Plätze werden mit neuen Zivilkarten aufgefüllt.

KARTEN ENTFERNEN

Die Anzahl der zu entfernenden Karten hängt von der Spieleranzahl ab, wie durch die Markierung oberhalb der ersten drei Plätze ersichtlich ist.

- In einem 2-Personen-Spiel werden die Karten von den ersten 3 Plätzen entfernt (sofern vorhanden).
- In einem 3-Personen-Spiel werden die Karten von den ersten 2 Plätzen entfernt (sofern vorhanden).
- In einem 4-Personen-Spiel wird nur die Karte vom ersten Platz entfernt (sofern vorhanden).



Natürlich sind manchmal einer oder mehrere dieser Plätze bereits leer, weil der vorherige Spieler die Karte(n) genommen hat. In dem Falle wurde(n) die Karte(n) bereits entfernt, der Spieler entfernt keine andere(n) Karte(n) stattdessen.

Die entfernten Karten kommen nicht mehr ins Spiel. Der Ablagestapel für Zivilkarten sollte weitab oder besser noch in der Schachtel sein, damit die Karten nicht versehentlich wieder eingemischt werden.

KARTEN VERSCHIEBEN

Die Kartenleiste weist nun einen oder mehrere leere Plätze auf. Jede Karte wird über leere Plätze hinweg nach links geschoben, sodass keine Lücken mehr vorhanden sind. Die Reihenfolge der Karte wird dabei nicht verändert. Anschließend sind alle leeren Plätze auf der rechten Seite der Kartenleiste. Auf diese Weise rutschen Karten von teureren Plätzen auf günstigere.



NEUE KARTEN AUFFÜLLEN

Die Kartenleiste weist nun einen oder mehrere leere Plätze auf der rechten Seite auf. Auf jeden leeren Platz wird eine Karte vom aktuellen Zivilkartenstapel gelegt, von links nach rechts. Anschließend sind alle Plätze der Kartenleiste belegt.



ENDE DES ZEITALTERS A

Wenn die Kartenleiste erstmals nachgefüllt wird, kommen die Karten vom Zivilkartenstapel des Zeitalters A. (In dem unwahrscheinlichen Fall, dass es nicht mehr genügend Karten des Zeitalters A gibt, werden die restlichen leeren Plätze mit Karten vom Zivilkartenstapel des Zeitalters I aufgefüllt.)

Nachdem die Kartenleiste erstmals aufgefüllt wurde, endet das Zeitalter A und Zeitalter I beginnt.

Die restlichen Zivilkarten des Zeitalters A werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Zivilkarten des Zeitalters I werden gemischt und verdeckt auf den helleren Platz der Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Ab jetzt wird die Kartenleiste mit Zivilkarten des Zeitalters I nachgefüllt.

Die Militärkarten des Zeitalters I werden gemischt und verdeckt auf den dunkleren Platz der Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Die Spieler können davon während ihrer Schritte zum Ende des Spielzuges Karten ziehen.

Karten des Zeitalters I auf die Tafel Aktuelles Zeitalter zu legen ist das einzige, was zum Ende des Zeitalters A passiert. Die Zeitalter I und II enden mit zusätzlichen Schritten, die an gegebener Stelle erklärt werden.

Hinweis: Der Startspieler vollzieht den Übergang von Zeitalter A zu Zeitalter I, aber für den Rest des Spiels ist keine Besonderheit mit dem Spielzug des Startspielers verbunden. Jeder Spieler beginnt seinen Spielzug mit dem Auffüllen der Kartenleiste, ob er Startspieler ist oder nicht.



AKTIONSPHASE

In ihrem zweiten Spielzug haben alle Spieler 4 Zivilaktionen (weiß) und 2 Militäraktionen (rot) zur Verfügung. Wer eine Aktion verbraucht, nimmt den entsprechenden Spielstein von der Regierungsformkarte herunter.

Diese Aktionen können die Spieler für verschiedene Dinge nutzen, die hier aufgeführt sind. Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, auch zwischen Zivil- und Militäraktionen wechselnd, falls der Spieler dies möchte. Falls nicht anderweitig angegeben, kann auch dieselbe Aktion mehrmals einzeln nacheinander ausgeführt werden, falls der Spieler dafür Aktionen zur Verfügung hat. Niemand ist gezwungen, seine gesamten Aktionen zu verbrauchen.

Tipp: Wir empfehlen, im zweiten Spielzug nur Zivilaktionen zu nutzen. Es ist nicht erforderlich, schon frühzeitig Militäreinheiten in dieser friedfertigen Spielvariante zu bauen. Indem die Militäraktionen ungenutzt bleiben, können die Spieler zum Ende ihres Spielzuges Militärkarten ziehen.

Folgende Zivilaktionen stehen zur Auswahl:

- Eine Karte von der Kartenleiste nehmen
- Bevölkerung vermehren
- Eine Farm oder eine Mine bauen
- Ein Zivilgebäude bauen
- Eine Farm, Mine oder ein Zivilgebäude aufwerten *
- Eine Farm, Mine oder ein Zivilgebäude zerstören *
- Einen Anführer spielen
- Ein Wunder bauen
- Eine Technologie entwickeln *
- Eine Revolution ausrufen *
- Eine Aktionskarte spielen

Mögliche Militäraktionen:

- Eine Militäreinheit bauen
- Eine Militäreinheit aufwerten *
- Eine Militäreinheit auflösen *
- Eine Taktikkarte spielen **
- Eine Taktik kopieren **

* Es ist zwar unwahrscheinlich, dass jemand diese Aktionen schon im zweiten Spielzug ausführt, aber wir erklären sie hier trotzdem in ihrem richtigen Zusammenhang.

** Diese Aktionen erfordern Militärkarten, welche die Spieler noch nicht haben. Sie werden im nächsten Kapitel erklärt.

Hinweis: Diese Liste aller möglichen Aktionen befindet sich auch auf dem Übersichtsblatt.

EINE KARTE NEHMEN

Der Spieler kann eine Karte von der Kartenleiste nehmen. Die Regeln sind dieselben wie in der ersten Spielrunde. Zusätzlich zu Anführern, Wundern und Aktionskarten kann nun auch Gelegenheit gegeben sein, Technologiekarten zu nehmen.

TECHNOLOGIEKARTEN



Farm- oder Minertechnologien

Zivilgebäude-technologien

Militäreinheiten-technologien



Spezialtechnologien

Regierungsform-technologien

Technologiekarten gibt es in verschiedenen Farben. Jede hat eine blaue Zahl in der linken oberen Ecke, das sind ihre Wissenschaftskosten.

Jeder kann eine beliebige Technologiekarte nehmen, indem er die entsprechende Anzahl Zivilaktionen verbraucht, wie auf der Kartenleiste angegeben. Es gibt eine kleine Einschränkung:

Der Spieler kann eine bestimmte Technologiekarte nicht nehmen, falls er bereits eine Karte mit demselben Namen und Bild auf seiner Hand oder im Spiel hat.

Wer eine Technologie nimmt, nimmt die Karte auf die Hand. Sie hat keinerlei Effekt, bis sie ins Spiel gebracht wird, wie später noch erklärt wird.

HANDKARTENLIMIT FÜR ZIVILKARTEN

Die Anzahl Zivilkarten auf der Hand eines Spielers ist durch die Gesamtanzahl seiner Zivilaktionen limitiert – das ist die Anzahl seiner weißen Spielsteine, egal ob sie auf oder neben der Regierungsformkarte liegen. Wer bereits diese Anzahl Zivilkarten auf der Hand hält, darf keine weitere mehr auf die Hand nehmen.

Hinweis: Dieses Limit hindert nicht an der Aufnahme eines Wunders. Wunder werden direkt ins Spiel gebracht und nicht auf die Hand genommen.

Jeder beginnt das Spiel mit 4 weißen Spielsteinen. Daher hat jeder Spieler zunächst ein Handkartenlimit von 4 Zivilkarten, unabhängig davon, ob er seine Zivilaktionen verbraucht hat oder nicht. Niemand kann mehr als 4 Zivilkarten auf seiner Hand haben, bis er die Anzahl seiner Zivilaktionen erhöht hat.

Tipp: Man sollte nur Karten nehmen, die man auch spielen möchte. Es gibt keine einfache Art und Weise, Zivilkarten abzuwerfen.

BEVÖLKERUNG VERMEHREN

Ein Spieler kann seine Bevölkerung vermehren. Dadurch erhält er mehr Arbeiter.

Bevölkerung vermehren:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler nimmt den am weitesten rechts befindlichen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat.
- Er zahlt so viel Nahrung, wie die weiße Zahl unterhalb dieses Abschnitts seines gelben Vorrats angibt.
- Er legt den gelben Spielstein in seinen Arbeitervorrat. Dieser ist nun ein unbeschäftigter Arbeiter.

NAHRUNG ZAHLEN

Wer seine Bevölkerung erstmals vermehrt, muss dafür 2 Nahrung zahlen, wie unterhalb des am weitesten rechts befindlichen Abschnitts seines gelben Vorrats angezeigt ist.

Um Nahrung zu zahlen, müssen blaue Spielsteine im entsprechenden Wert von Farmtechnologiekarten zurück in den blauen Vorrat gesetzt werden.

Das unten abgebildete Beispiel zeigt diesen Vorgang.

Nach der ersten Spielrunde sollte jeder Spieler 2 blaue Spielsteine auf seiner Karte *Landwirtschaft* haben. Das Symbol am unteren Kartenrand bedeutet, dass jeder blaue Spielstein auf dieser Karte 1 Nahrung wert ist. Um 2 Nahrung zu zahlen, müssen 2 blaue Spielsteine von der *Landwirtschaft* in den blauen Vorrat gesetzt werden. Dafür kann nicht mit den blauen Spielsteinen von der Karte *Bronze* gezahlt werden, da diese Ressourcen sind und keine Nahrung.

Wer nicht genügend Nahrung hat, kann seine Bevölkerung nicht vermehren. Im zweiten Spielzug hat normalerweise niemand genügend Nahrung, um seine Bevölkerung um mehr als eins zu vermehren.

Bitte nie vergessen: Wer zahlt, gibt blaue Spielsteine nie ab, sondern legt sie einfach nur in seinen blauen Vorrat zurück.

DER NEUE ARBEITER

Der am weitesten rechts befindliche gelbe Spielstein aus dem gelben Vorrat wurde in den Arbeitervorrat des Spielers gelegt. Er ist nun ein unbeschäftigter Arbeiter. Im gelben Vorrat ist nun ein Spielstein weniger. Das bedeutet, dass die Bevölkerungsdichte der Zivilisation nun etwas höher ist.

Der Spieler hat immer noch einen Spielstein in diesem Abschnitt seines gelben Vorrats. Die nächste Vermehrung der Bevölkerung kostet also ebenfalls 2 Nahrung. Nachdem dieser Abschnitt leer ist, kostet die Vermehrung der Bevölkerung 3 Nahrung. Außerdem wird durch die Entnahme des letzten gelben Spielsteins aus diesem Abschnitt das Symbol sichtbar, was bedeutet, dass die Bevölkerung zum Ende des Spielzuges 1 Nahrung verbraucht.



Je mehr die Anzahl der Arbeiter eines Spielers zunimmt, umso leerer wird sein gelber Vorrat. Das bedeutet, dass es weniger Land zur Ausbreitung gibt. Es kostet immer mehr Nahrung, die Bevölkerung zu versorgen und zu vermehren. Wenn der gelbe Vorrat komplett leer ist, kann die Bevölkerung nicht weiter vermehrt werden. Die Zivilisation hat die größtmögliche Bevölkerungsdichte erreicht.

Ein anderer Effekt der Bevölkerungsvermehrung ist durch die Freudewertleiste gegeben. Es gibt einen guten Grund, dass diese in den gelben Vorrat integriert ist. Jeder leere Abschnitt oder Unterabschnitt verlangt die „Produktion“ eines weiteren Freudesymbols, falls die Bevölkerung bei guter Laune bleiben soll. Siehe Abschnitt *Freude und unzufriedene Arbeiter* auf Seite 19.



2 Nahrung zahlen, um die Bevölkerung zu vermehren.



EINE NEUE FARM ODER MINE BAUEN

Unbeschäftigte Arbeiter können zur Arbeit eingesetzt werden. Eine neue Farm oder Mine zu bauen ist eine gute Idee. Das erhöht die Nahrungs- oder Ressourcenproduktion der Zivilisation.

Eine neue Farm oder Mine bauen:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler zahlt die auf einer seiner im Spiel befindlichen Farm- oder Minentechnologiekarten (braun) angegebenen Ressourcenkosten.
- Anschließend setzt der Spieler einen seiner unbeschäftigten Arbeiter auf diese Farm- oder Minentechnologiekarte.

RESSOURCEN ZAHLEN

Ressourcen zahlen funktioniert genauso wie Nahrung zahlen.

Um Ressourcen zu zahlen, müssen blaue Spielsteine im entsprechenden Wert von Minentechnologiekarten zurück in den blauen Vorrat gesetzt werden.

Eine Farm oder Mine des Zeitalters A kostet 2 Ressourcen, wie auf der Karte *Landwirtschaft* bzw. *Bronze* angegeben. Auf der Karte *Bronze* liegen 2 blaue Spielsteine aus der Produktion der ersten Spielrunde. Jeder ist 1 Ressource wert, wie durch das Symbol am unteren Kartenrand angegeben. Der Spieler kann es sich leisten, eine neue Farm oder Mine zu bauen. Er legt die blauen Spielsteine zurück in seinen blauen Vorrat.

Wer die Kosten nicht zahlen kann, kann die Aktion nicht ausführen.

2 Ressourcen zahlen, um eine neue Mine zu bauen.

DIE NEUE FARM ODER MINE

Sobald der Arbeiter auf *Landwirtschaft* oder *Bronze* gesetzt wird, wandelt er sich zu einer Farm bzw. Mine des Zeitalters A. Das hat keinen direkten Effekt, aber zum Ende des Spielzuges wird auf die Karte ein blauer Spielstein mehr gesetzt als bisher. Die Produktion ist nun höher als vorher.

Nachdem ein Spieler bessere Farm- oder Minentechnologien entwickelt hat, kann er auch bessere Farmen oder Minen bauen. Wer möchte, kann aber selbst dann noch weiterhin Farmen oder Minen des Zeitalters A bauen.

Ein ZIVILGEBÄUDE BAUEN

Zivilgebäude werden auf gleiche Weise gebaut wie Farmen und Minen:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler zahlt die auf einer seiner im Spiel befindlichen Zivilgebäudetechnologiekarten (grau) angegebenen Ressourcenkosten.
- Er setzt einen unbeschäftigten Arbeiter auf diese Zivilgebäudetechnologiekarte.
- Er aktualisiert seine Daten. (Siehe Kasten *Daten aktualisieren* auf der folgenden Seite.)

Zivilgebäude auf *Philosophie* oder *Religion* kosten 3 Ressourcen. Jeder Spieler hat jetzt nur 2 Ressourcen, wird also wahrscheinlich im zweiten Spielzug kein Zivilgebäude bauen können, außer durch Unterstützung einer Aktionskarte. (Aktionskarten werden später erklärt.)

DAS NEUE ZIVILGEBÄUDE

Jeder Arbeiter auf einer Zivilgebäudetechnologiekarte im Spiel stellt ein Zivilgebäude der entsprechenden Stufe und der entsprechenden Art dar. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler nur 2 solcher Technologien – er kann *Laboratorien* und *Tempel* bauen, beide der Stufe 0. Später kann jeder höhere Stufen von *Laboratorien* und *Tempeln* entwickeln und völlig andere Arten von Zivilgebäuden, wie beispielsweise *Bibliotheken* , *Theater* und *Arenen* . Diese werden alle nach denselben Regeln gebaut.

Die Symbole am unteren Kartenrand einer Zivilgebäudetechnologiekarte zeigen den Beitrag jedes Gebäudes an – d. h. jedes Arbeiters auf der Karte. Sobald ein Spieler ein Zivilgebäude baut, muss er seine *Daten aktualisieren*, wie im Kasten *Daten aktualisieren* erklärt ist.

Beispiel: Wenn ein Spieler ein zweites *Laboratorium* baut, produziert dieses auch 1 in jedem eigenen Spielzug. Der Spieler setzt seinen *Wissenschaftswertmarker* vorwärts auf das Feld +2. Sein *Wissenschaftswert* beträgt nun 2.

Wenn ein Spieler einen *Tempel* baut, steigen sein *Kulturwert* und *Freudewert* jeweils auf 1. Wenn er einen zweiten *Tempel* baut, steigen beide Werte auf 2.

ZIVILGEBÄUDELIMIT



Die Zahl in der rechten unteren Ecke der *Regierungsformkarte* nennt das *Zivilgebäudelimit* des Spielers. Es gibt an, wie viele Städte die Zivilisation versorgen kann, und das wird dargestellt durch die Anzahl der Gebäude jeder Art, die ein Spieler haben kann.

Das auf der *Regierungsformkarte* angegebene *Zivilgebäudelimit* gibt an, wie viele Zivilgebäude einer bestimmten Art der Spieler haben darf.

Die Art des Zivilgebäudes wird durch ein Symbol in der oberen rechten Kartenecke angezeigt. Das *Zivilgebäudelimit* gilt für alle Gebäude derselben Art unabhängig von deren Stufe.

Jeder Spieler kann ein weiteres *Laboratorium* bauen, hat damit aber sein Limit erreicht – *Despotismus* hat ein *Zivilgebäudelimit* von 2. Niemand kann ein drittes *Laboratorium* bauen (auch nicht mit einer besseren *Laboratoriumstechnologie*) bis er eine andere *Regierungsform* mit höherem Limit etabliert hat. Jeder kann aber auch bis zu zwei *Tempel* bauen unabhängig davon, wie viele *Laboratorien* er hat (bis zum Limit).

Die Spieler können beliebig viele Farmen und Minen bauen. Das *Zivilgebäudelimit* gilt nicht für diese Technologien.

EINE MILITÄREINHEIT BAUEN

Weil das erste Spiel weniger kriegerisch ist, wird wahrscheinlich niemand in seinem zweiten Spielzug eine *Militäreinheit* bauen wollen. Wer das möchte, kann es natürlich tun. Eine *Militäreinheit* zu bauen funktioniert auf gleiche Weise wie der Bau eines Zivilgebäudes, außer dass dafür eine *Militäraktion* verbraucht wird anstatt einer *Zivilaktion*.

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler zahlt die auf einer seiner im Spiel befindlichen *Militäreinheitentechnologiekarten* (rot) angegebenen Ressourcenkosten.
- Er setzt einen unbeschäftigten Arbeiter auf diese *Militäreinheitentechnologiekarte*.
- Er aktualisiert seinen *Stärkewert*. (Siehe Kasten *Daten aktualisieren* auf der folgenden Seite.)



Hinweis: Die Ressourcenkosten sind auf rotem Hintergrund gedruckt um daran zu erinnern, dass der Bau einer *Militäreinheit* eine *Militäraktion* kostet und nicht eine *Zivilaktion*.

DIE MILITÄREINHEITEN

Jede *Militäreinheit* (d. h. jeder Arbeiter auf einer *Militäreinheitentechnologiekarte*) trägt zum *Stärkewert* bei, wie durch den Wert am unteren Kartenrand angegeben ist. Wer also eine weitere *Einheit* auf seiner Karte *Krieger* baut, erhöht seinen *Stärkewert* um 1.

Ein Spieler darf beliebig viele *Militäreinheiten* jeder Art haben.

EINEN ANFÜHRER SPIELEN

Eine *Anführerkarte* auf der Hand hat keinerlei Effekt, bis sie ins Spiel gebracht wird.

Einen *Anführer* ausspielen wenn man keinen *Anführer* im Spiel hat:

- Dies kostet 1 *Zivilaktion*.
- Der Spieler legt die *Anführerkarte* neben seine *Spieler-tafel*.
- Falls nötig aktualisiert der Spieler seine *Daten*. (Siehe Kasten *Daten aktualisieren* auf der folgenden Seite.)

Ein *Anführer* kann in demselben Spielzug genommen und gespielt werden. Man darf nur nicht vergessen, die *Aktion(en)* für die Aufnahme und die *Aktion* für das Ausspielen zu verbrauchen.

DER EFFEKT DES ANFÜHRERS

Sobald ein *Anführer* im Spiel ist, gelten seine Effekte ab sofort. Einige *Anführer* haben Symbole am unteren Kartenrand, welche die *Daten* des Spielers beeinflussen.

Der Kartentext beschreibt Effekte, die besondere Möglichkeiten oder Privilegien bieten können.

Beispiele:



Caesar verschafft dem Spieler eine zusätzliche *Militäraktion* und erhöht seinen *Stärkewert* um 1. Außerdem bietet er eine neue Möglichkeit während der *Politikphase*, die später erklärt wird.



Moses beeinflusst nicht die *Daten* des Spielers, sondern ändert die Regeln für die Vermehrung seiner Bevölkerung.

Zu einigen *Anführern* gibt es noch genauere Erklärungen im *Anhang* auf der Rückseite des *Gesetzeskodex*.

EINEN ANFÜHRER ERSETZEN

Ein im Spiel befindlicher Anführer verlässt das Spiel automatisch, wenn der Spieler einen neuen ausspielt. Die Effekte des alten Anführers sind nicht länger wirksam. Die Effekte des neuen Anführers gelten ab sofort. Als Zeichen der Wertschätzung des alten Anführers erhält der Spieler eine Zivilaktion zurück.

Einen Anführer austauschen:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der vorherige Anführer wird aus dem Spiel genommen.
- Der neue Anführer wird ins Spiel gebracht.
- Falls notwendig aktualisiert der Spieler seine Daten. (Er darf dabei nicht vergessen, die Effekte des vorherigen Anführers gegebenenfalls in Abzug zu bringen.)
- Der Spieler erhält 1 Zivilaktion zurück. (Er setzt den Spielstein zurück auf seine Regierungsformkarte.)

Es ist erlaubt, den Vorteil eines Anführers zu nutzen und ihn noch in demselben Spielzug auszutauschen.

Hinweis: Die Aktion zu verbrauchen und dann zurückzuerhalten bedeutet nicht, dass der Anführer kostenlos ausgetauscht werden kann. Wer keine Zivilaktion zur Verfügung hat, kann seinen Anführer nicht austauschen.

Beispiel: Ein Spieler hat *Moses* als Anführer. In seinem Spielzug vermehrt er seine Bevölkerung für eine Zivilaktion (und mit dem Nachlass durch *Moses*), dann nimmt er für zwei Zivilaktionen einen Anführer des Zeitalters I aus dem mittleren Bereich der Kartenleiste, anschließend spielt er diesen Anführer mit seiner letzten Zivilaktion aus. *Moses* wird aus dem Spiel genommen und der Spieler erhält eine Zivilaktion zurück, die er nutzen kann, wie er möchte.

Hätte der Spieler seine Bevölkerung zwei Mal vermehrt, bevor er den Anführer des Zeitalters I genommen hatte, hätte er *Moses* in diesem Spielzug nicht austauschen können, weil er keine Zivilaktion mehr gehabt hätte.

ZUSAMMENFASSUNG – ANFÜHRER

- Wer einen Anführer von der Kartenleiste genommen hat, darf keinen weiteren Anführer desselben Zeitalters mehr nehmen.
- Einen Anführer zu spielen kostet 1 Zivilaktion. Wenn der Spieler bereits einen Anführer im Spiel hat, verlässt dieser das Spiel automatisch und der Spieler erhält 1 Zivilaktion zurück.
- Die Effekte eines Anführers gelten, solange er im Spiel ist.

Ein Wunder bauen

Ein Wunder wird quer liegend ins Spiel gebracht, um anzuzeigen, dass es im Bau ist. Jede Wunderkarte hat eine Reihe mit mehreren Zahlen im unteren Teil der Abbildung. Jede Zahl stellt eine Bauphase des Wunders dar und die Zahl gibt die Ressourcenkosten der Phase an.



Beispiel: Die *Pyramiden* werden in drei Phasen gebaut. Die erste Phase kostet 3 Ressourcen, die zweite kostet 2 Ressourcen und die dritte 1 Ressource.

Eine Phase eines Wunders bauen:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler zahlt die am weitesten links noch nicht abgedeckten Ressourcenkosten.
- Er nimmt einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat und deckt damit die Zahl ab, um anzuzeigen, dass diese Phase gebaut ist.

In einem Spielzug können mehrere Phasen eines Wunders gebaut werden, falls der Spieler genügend Zivilaktionen und Ressourcen besitzt. Eine oder mehrere Phasen können auch in demselben Spielzug gebaut werden, in dem die Karte von der Kartenleiste genommen wurde.

Die blauen Spielsteine auf der Wunderkarte stellen keine Nahrung oder Ressourcen dar. Sie markieren lediglich den Baufortschritt.

DATEN AKTUALISIEREN

Die Daten einer Zivilisation werden durch ihre im Spiel befindlichen Karten bestimmt und die Einsatzorte ihrer Arbeiter. Karten, welche die Daten eines Spielers beeinflussen, haben üblicherweise Symbole am unteren Kartenrand. Es gibt zwei Arten:

- Zivilgebäude- und Militäreinheitentechnologien haben keinen Effekt, wenn sie ins Spiel gebracht werden. Sie benötigen Arbeiter. Jeder Arbeiter trägt das bei, was am unteren Kartenrand angegeben ist. Wenn ein Arbeiter auf der Karte ist, kommt der Effekt ein Mal zur Geltung, wenn zwei Arbeiter darauf sind zwei Mal usw. Falls kein Arbeiter auf der Karte ist, hat diese keinen Einfluss auf die Daten des Spielers.
- Andere Karten (Spezialtechnologien, Regierungsformen, Anführer, fertige Wunder usw.) benötigen keine Arbeiter bzw. können überhaupt keine zugewiesenen Arbeiter haben. Der angezeigte Effekt tritt sofort ein, wenn die Karte ins Spiel gebracht wird (bzw. im Falle eines Wunders, wenn es fertig gebaut ist). Der Effekt gilt immer genau ein Mal.

Hinweis: Ein Effekt kann durch Ziffern angezeigt sei (2) oder durch ein wiederholtes Symbol (☺☺). Die Bedeutung ist gleich (ein Beitrag von 2 des entsprechenden Wertes).

WERTE

Die Daten jedes Spielers sind die 4 Werte, die durch seine Wertmarker markiert sind. Die Daten eines Spielers werden ausschließlich durch seine im Spiel befindlichen Karten und Arbeiter bestimmt. Die Wertmarker zeigen einfach immer nur die jeweilige Gesamtmenge an, sodass man nicht jedes Mal alles neu berechnen muss, um zu wissen, wie viel man hat.



Wissenschaftswert Kulturwert Stärkewert Freudewert

Wenn eine Karte Arbeiter benötigt, können sich die Werte ändern, wenn ein Arbeiter auf die Karte gesetzt oder davon heruntergenommen wird. Wenn eine Karte keine Arbeiter benötigt, können sich die Werte ändern, wenn die Karte ins Spiel gebracht oder aus dem Spiel genommen wird. Immer wenn sich seine Werte ändern, muss ein Spieler seine Marker sofort entsprechend bewegen.

Hinweis: Manche Karten, besonders Anführer, beeinflussen die Werte in Abhängigkeit von anderen im Spiel befindlichen Karten. Einige Karten wiederum ändern die Art und Weise, wie andere Karten zu den Werten beitragen.

Ein Wunder fertigstellen

Wenn die letzte Phase eines Wunders gebaut wird, ist das Wunder fertig.

- Der Spieler legt alle blauen Spielsteine von der Wunderkarte zurück in seinen blauen Vorrat.
- Die Karte wird in normale Position („senkrecht“) gedreht, um anzuzeigen, dass dieses Wunder fertig ist.
- Falls nötig aktualisiert der Spieler seine Daten. (Siehe Kasten *Daten aktualisieren*).

Sobald ein Wunder fertig ist, kommen seine Effekte zum Tragen und der Spieler aktualisiert gegebenenfalls seine Daten, entsprechend der am unteren Kartenrand angegebenen Symbole.

Hinweis: Anders als Farmen, Minen, Zivilgebäude und Militäreinheiten benötigen Wunder keine Arbeiter, es können sogar gar keine Arbeiter darauf gesetzt werden.

Beispiel: Ein Spieler baut mit seiner letzten Zivilaktion die letzte Phase der *Pyramiden*. Durch den Effekt der *Pyramiden* bekommt er eine zusätzliche Zivilaktion. Er nimmt einen weißen Spielstein aus der Schachtel und legt ihn auf seine Regierungsformkarte. Es kann diese Aktion noch in diesem Spielzug nutzen und in allen folgenden.

Zu einigen Wundern gibt es noch genauere Erklärungen im *Anhang* auf der Rückseite des *Gesetzeskodex*.

WERTELIMITS

Kein Wert kann jemals geringer als null sein. Falls der gesamte Beitrag von Karten und Arbeitern negativ ist (sehr unwahrscheinlich, aber theoretisch möglich) beträgt der Wert 0.

Der Freudewert kann nie höher als 8 sein. Falls alle Karten und Arbeiter mehr Freude schaffen als dieser Wert, beträgt der Freudewert der Zivilisation trotzdem nur 8.



Die Wissenschafts-, Kultur- und Stärkewerte einer Zivilisation haben keine Obergrenze. Falls ein Wert das auf der Leiste

angezeigte Maximum überschreitet, wird der Marker auf die andere Seite gedreht und es wird wieder bei null weiter gezählt. Beispielsweise zeigt ein umgedrehter Wissenschaftswertmarker auf Feld 5 einen Wissenschaftswert von 30 an.

KOLONISIERUNGSMODIFIKATOR

Manche im Spiel befindlichen Karten verschaffen einer Zivilisation einen Kolonisierungsmodifikator. Dieses Symbol kommt sehr selten vor und betrifft ausschließlich die Kolonisierung, die später erklärt wird. Es gibt dafür keine Anzeigeleiste, weil es einfach zu berechnen ist, wenn es gebraucht wird.

GESAMTANZAHL DER AKTIONEN

Die Gesamtanzahl der Zivilaktionen eines Spielers ist gleich der Anzahl seiner weißen Spielsteine. Die Gesamtanzahl seiner Militäraktionen ist gleich der Anzahl seiner roten Spielsteine. Den größten Anteil der Aktionen trägt die Regierungsformkarte bei, aber es gibt auch andere Karten mit - oder -Symbolen am unteren Kartenrand, die entsprechend dazu beitragen.

Wenn eine solche Karte ins Spiel gebracht, aus dem Spiel genommen oder durch eine neue Karte ersetzt wird, kann sich die Gesamtanzahl der Aktionen des Spielers ändern:

- Wenn sich die Gesamtanzahl seiner Aktionen erhöht, nimmt der Spieler die entsprechende Anzahl roter bzw. weißer Spielsteine aus der Spielschachtel und setzt sie auf seine Regierungsformkarte. Damit sind diese Aktionen verfügbar.
- Wenn sich die Gesamtanzahl seiner Aktionen verringert, legt der Spieler die entsprechende Anzahl roter bzw. weißer Spielsteine in die Spielschachtel zurück. Bereits verbrauchte Aktionen werden zuerst zurückgelegt.

ZUSAMMENFASSUNG – WUNDER

- Ein Wunder wird sofort als im Bau befindlich ins Spiel gebracht, wenn es von der Kartenleiste genommen wird. Seine Effekte gelten nicht, solange es nicht fertig gebaut ist.
- Wer ein Wunder im Bau hat, darf kein weiteres von der Kartenleiste nehmen.
- Wunder werden in einzelnen Phasen gebaut. Jede Phase kostet eine Zivilaktion und Ressourcen.
- Die Effekte eines Wunders gelten sofort nach seiner Fertigstellung.
- Die Kosten für das Nehmen eines Wunders erhöhen sich um 1 Zivilaktion für jedes fertige Wunder, das der Spieler bereits besitzt.

EINE TECHNOLOGIE ENTWICKELN

Von der Kartenleiste genommene Technologiekarten haben keinerlei Effekt, bevor sie ins Spiel gebracht werden.

Eine Technologie entwickeln:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler zahlt die in der oberen linken Kartenecke der Technologiekarte angegebenen Wissenschaftskosten.
- Dann bringt er die Technologiekarte ins Spiel.

Falls überhaupt, hängt der Effekt der ins Spiel gebrachten Karte von dieser selbst ab, wie später noch genau erklärt wird.

Wenn sich Regeln und Karten auf Technologien beziehen, sind damit immer nur im Spiel befindliche Technologien gemeint.

WISSENSCHAFTSPUNKTE ZAHLEN

Um Wissenschaftskosten zu zahlen, muss ein Spieler seinen achteckigen Wissenschaftspunktemarker um entsprechend viele Felder auf der Wissenschaftspunkteleiste zurück bewegen. Wer nicht genügend Wissenschaftspunkte hat, kann die Technologie nicht entwickeln.

Im zweiten Spielzug wird wahrscheinlich noch niemand eine Technologie entwickeln können, weil jeder nur 1 Wissenschaftspunkt hat.

FARM- UND MINENTECHNOLOGIEN (BRAUN)

Wer eine neue Farm- oder Minentechnologie entwickelt, legt sie oberhalb der vorhandenen Technologie derselben Art aus. Die Karten können sich überlappen, aber die Ressourcenkosten der Karte niedrigerer Stufe müssen sichtbar bleiben.



Die neu entwickelte Technologie stellt keine Farm oder Mine dar, sondern nur das Wissen über die fortschrittlichere Technologie. Sie produziert nichts, solange keine Arbeiter darauf sind. Eine neue Farm oder Mine kann darauf gebaut werden, wenn der Spieler die entsprechenden Ressourcenkosten zahlt. Es können auch weiterhin Farmen und Minen niedrigerer Stufen gebaut werden.

Außerdem ist es möglich, Farmen und Minen niedrigerer Stufen auf höhere Stufen aufzuwerten, wie später noch genau erklärt wird.

ZIVILGEBÄUDETECHNOLOGIEN (GRAU)

Wer eine neue Zivilgebäudetechnologie entwickelt, schaut sich genau das Symbol in der oberen rechten Kartenecke an. Falls der Spieler bereits eine Technologie dieser Art hat, legt er die höhere Stufe oberhalb der niedrigeren aus. Falls es eine neue Art ist, bildet der Spieler damit eine neue Kartenspalte neben seinen bereits vorhandenen Zivilgebäudetechnologien.



Die neue Zivilgebäudetechnologie hat keinerlei Effekt, bis ein Arbeiter darauf gesetzt wird. Der Spieler kann darauf ein neues Gebäude bauen oder ein vorhandenes Gebäude aufwerten, wie später genau erklärt wird.

MILITÄREINHEITENTECHNOLOGIEN (ROT)

Wer eine neue Militäreinheitentechnologie entwickelt, prüft genau, welcher Art sie ist. Falls der Spieler bereits eine Technologie dieser Art hat, legt er die höhere Stufe oberhalb der niedrigeren aus. Falls es eine neue Art ist, bildet der Spieler damit eine neue Kartenspalte neben seinen bereits vorhandenen Militäreinheitentechnologien.



Die neue Militäreinheitentechnologie hat keinerlei Effekt, bis ein Arbeiter darauf gesetzt wird. Der Spieler kann darauf eine neue Militäreinheit bauen oder eine vorhandene Einheit aufwerten.

Hinweis: Die Wissenschaftskosten sind auf weißem Hintergrund gedruckt um daran zu erinnern, dass die Entwicklung einer Technologie eine Zivilaktion kostet. Die Ressourcenkosten sind auf rotem Hintergrund gedruckt um daran zu erinnern, dass der Bau einer Militäreinheit, ihre Aufwertung oder Auflösung eine Militäraktion kostet.

SPEZIALTECHNOLOGIEN (BLAU)

Spezialtechnologien sind besonderes Wissen, von dem die Zivilisation profitiert, ohne etwas bauen zu müssen. Dafür gelten besondere Regeln:

- Der Effekt einer Spezialtechnologie gilt sofort, sobald sie entwickelt ist. Sie benötigt keine Arbeiter (und kann auch gar keine Arbeiter haben).
- Niemand kann zwei Spezialtechnologien derselben Art haben. Wer eine neue Spezialtechnologie mit demselben Symbol in der oberen rechten Kartenecke entwickelt, bringt diese neue Technologie ins Spiel und nimmt die alte Technologie mit niedrigerer Stufe aus dem Spiel.



Einige Spezialtechnologien erhöhen den Stärkewert und Kolonisierungsbonus. Manche verschaffen zusätzliche Zivil- und Militäraktionen oder sogar blaue Spielsteine. Wer eine dieser Technologien entwickelt, aktualisiert sofort seine Daten. (Siehe Kästen *Daten aktualisieren* auf der vorhergehenden Seite.)



Bauwesentechnologien beeinflussen nicht die Daten, verbilligen aber den Bau von Zivilgebäuden. Wenn ein Spieler ein Zivilgebäude baut, verringern sich dessen Kosten um den auf seiner Bauwesentechnologiekarten angegebenen Betrag. (Die Kostenreduzierung hängt vom Zeitalter der Technologiekarte des Gebäudes ab.)

Bauwesentechnologien ermöglichen es auch, mehrere Phasen eines Wunders für nur eine Zivilaktion zu bauen, falls der Spieler genügend Ressourcen dafür besitzt. Er zahlt die Summe für alle gebauten Phasen auf einmal und setzt dann die entsprechende Anzahl blauer Spielsteine aus seinem blauen Vorrat auf die Wunderkarte.

REGIERUNGSFORMEN (ORANGEFARBEN)

Regierungsformtechnologien können auf zwei Wegen entwickelt werden. Wir erklären beide im folgenden Abschnitt.

REGIERUNGSFORM ÄNDERN



Jede Zivilisation hat immer genau eine Regierungsform im Spiel: die orangefarbene Karte. Alle beginnen mit der Regierungsform *Despotismus*, wie auf der Spielertafel aufgedruckt. Diese kann später durch bessere Regierungsformen ersetzt werden. Fortschrittlichere Regierungsformen verschaffen mehr Zivil- und/oder Militäraktionen und erhöhen das Zivilgebäudelimit. Manche Regierungsformen haben auch Einfluss auf die Werte des Spielers.

Die Regierungsform kann auf zwei Arten geändert werden: durch friedlichen Wechsel oder durch Revolution. Beides gilt als „Technologie entwickeln“ und beides kostet Wissenschaftspunkte. Die jeweiligen Kosten sind aber unterschiedlich. Deshalb weisen Regierungsformkarten auch zwei Wissenschaftskosten in der oberen linken Kartenecke auf.

FRIEDLICHER WECHSEL DER REGIERUNGSFORM

Die Regierungsform kann sich durch natürliche Evolution ändern. Wenn eine Zivilisation wächst und aufgeklärter wird, kann sich ihre Regierungsform ändern, um das neue soziale Bewusstsein zum Ausdruck zu bringen. Ein friedlicher Wechsel kostet mehr Wissenschaftspunkte, aber die Bevölkerung merkt kaum etwas von dem Vorgang. Ein friedlicher Wechsel der Regierungsform funktioniert wie die Entwicklung jeder anderen Technologie.

Friedlicher Wechsel der Regierungsform:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler zahlt die höheren in der oberen linken Kartenecke der Technologiekarte angegebenen Wissenschaftskosten.
- Er bringt die neue Regierungsform ins Spiel, wodurch die vorherige automatisch ersetzt wird.
- Er aktualisiert seine Daten (vor allem die Anzahl seiner Zivil- und Militäraktionen).



Die neue Karte wird auf die vorherige gelegt. Diese ist damit aus dem Spiel genommen (wobei *Despotismus* weiterhin Bestandteil der Spielertafel bleibt). Falls auf der vorherigen Karte noch unverbrauchte Aktionen lagen, werden diese auf die neue Karte gelegt.

Falls die neue Regierungsform mehr Zivil- und/oder Militäraktionen verschafft als die alte, nimmt der Spieler sofort neue weiße und/oder rote Spielsteine aus der Schachtel, wie im Kasten *Daten aktualisieren* auf Seite 11 erklärt wird. Diese neuen Aktionen stehen noch im selben Spielzug zur Verfügung.

Beispiel: Wenn ein Spieler *Theokratie* entwickelt, verbraucht er 1 Zivilaktion und zahlt 6 Wissenschaftspunkte. Er legt die Karte *Theokratie* auf seine Karte *Despotismus* und legt seine noch unverbrauchten Aktionen darauf. Er erhält keine zusätzlichen weißen Spielsteine (*Theokratie* verschafft dieselbe Anzahl Zivilaktionen wie *Despotismus*), aber er nimmt 1 neuen roten Spielstein und legt ihn auf die Karte *Theokratie*. Dieser ist sofort verfügbar. Außerdem erhöht der Spieler seine Kultur-, Stärke- und Freudewerte jeweils um 1.



EINE REVOLUTION AUSRUFEN

Die Regierungsform durch Revolution zu ändern kostet weniger Wissenschaftspunkte, lähmt die Zivilisation aber einen Spielzug lang. Eine Revolution verbraucht die gesamten Zivilaktionen des Spielers.

Eine Revolution ausrufen:

- Der Spieler verbraucht seine gesamten Zivilaktionen. Falls auch nur eine davon bereits verbraucht ist, kann der Spieler keine Revolution ausrufen.
- Er zahlt die geringeren Wissenschaftskosten.
- Er bringt die neue Regierungsform ins Spiel, wodurch die vorherige automatisch ersetzt wird.
- Er aktualisiert seine Daten (vor allem die Anzahl seiner Zivil- und Militäraktionen).
- Falls er neue Zivilaktionen erhält, sind diese sofort wirkungslos verbraucht.



Um eine Revolution auszurufen, muss ein Spieler seine gesamten ihm zur Verfügung stehenden Zivilaktionen verbrauchen. Er kann keine Zivilaktionen nutzen und dann eine Revolution ausrufen (außer er nutzt nur eine Zivilaktion und erhält diese zurück, beispielsweise indem er seinen Anführer austauscht). Das bedeutet, dass niemand eine Regierungsformtechnologiekarte von der Kartenleiste nehmen und noch in demselben Spielzug eine Revolution ausrufen kann.

Die mittleren Schritte sind dieselben wie bei einem friedlichen Wechsel der Regierungsform. Der große Unterschied besteht darin, dass eine Revolution absolut alle Zivilaktionen verbraucht, auch die eventuell durch die neue Regierungsform hinzugewonnenen.

Die Militäraktionen sind davon nicht betroffen, der Spieler kann diese beliebig vor oder nach der Revolution nutzen einschließlich derer, die er eventuell hinzugewinnt.

Beispiel: Um eine *Monarchie* durch Revolution zu etablieren, verbraucht der Spieler seine gesamten vier Zivilaktionen (und kann in diesem Spielzug keine weiteren Zivilaktionen mehr ausführen) und zahlt 2 Wissenschaftspunkte. Er nimmt je 1 neuen weißen und roten Spielstein. Den roten legt er auf die Karte *Monarchie*, ebenso alle noch unverbrauchten Militäraktionen, die er vor der Revolution hatte. Der weiße Spielstein wird sofort neben die Regierungsformkarte gelegt, er wurde im Zuge der Revolution verbraucht.



ZUSAMMENFASSUNG – TECHNOLOGIEN

- Technologien sind Karten. Sechs davon sind auf der Spielertafel aufgedruckt. Alle weiteren müssen entwickelt werden.
- Wer eine Technologiekarte von der Kartenleiste nimmt, nimmt sie auf seine Hand, wo sie keinerlei Effekt hat.
- Niemand kann eine bestimmte Technologiekarte nehmen, falls er bereits eine Karte mit demselben Namen und Bild auf seiner Hand oder im Spiel hat.
- Eine Technologiekarte wird durch die Aktion „Entwickeln“ ins Spiel gebracht. Das kostet eine Zivilaktion und eine bestimmte Anzahl Wissenschaftspunkte.
- Die meisten Technologiekarten bleiben ohne Effekt, solange sie keine Arbeiter haben. Siehe *Zusammenfassung – Arbeiter* auf Seite 14. Ein Spieler darf mehrere Stufen solcher Technologien haben, auch derselben Art.
- Auf den blauen Spezialtechnologien können keine Arbeiter sein. Ihr Effekt tritt ein, sobald sie ins Spiel gebracht werden.
- Jede Spezialtechnologie hat das Symbol ihrer Art in der oberen rechten Kartenecke. Niemand kann zwei Spezialtechnologien derselben Art im Spiel haben. Die niedrigere Stufe wird automatisch aus dem Spiel genommen.
- Eine neue Regierungsform ersetzt immer die im Spiel befindliche vorherige, dabei spielen deren Stufen keine Rolle.
- Eine Revolution auszurufen gilt auch als Entwicklung einer Technologie, nur sind die Regeln dafür etwas schwieriger.

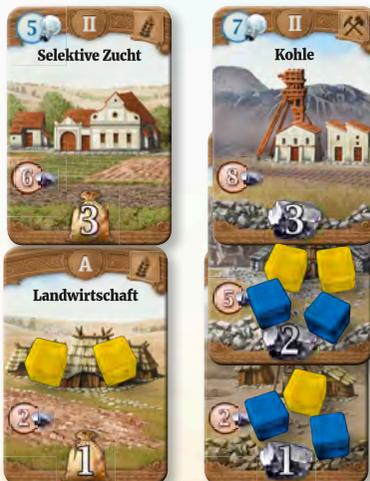
EINE FARM ODER MINE AUFWERTEN

Im zweiten Spielzug hat niemand die Chance, seine Farmen oder Minen aufzuwerten, aber theoretisch ist diese Aktion in allen Spielzügen außer dem ersten wählbar. Wie schon erwähnt, kann ein Spieler, der eine Farm- oder Minentechnologie mit höherer Stufe hat, entweder direkt darauf eine Farm bzw. Mine bauen oder eine vorhandene Farm oder Mine aufwerten.

Eine vorhandene Farm oder Mine auf eine höhere Stufe aufwerten:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt eine Farm oder Mine und eine Farm- oder Minentechnologiekarte höherer Stufe.
- Er zahlt Ressourcen gleich der Differenz der Ressourcenkosten.
- Er versetzt den Arbeiter von der Karte mit niedrigerer Stufe auf die Karte mit der höheren Stufe.

Beispiel:



Später im Spiel könnten die Technologien eines Spielers wie abgebildet aussehen. Für 1 Zivilaktion kann er:

- für 4 Ressourcen eine Farm des Zeitalters A zu einer Farm des Zeitalters II aufwerten;
- für 3 Ressourcen eine Mine des Zeitalters A zu einer Mine des Zeitalters I aufwerten;
- für 3 Ressourcen eine Mine des Zeitalters I zu einer Mine des Zeitalters II aufwerten;
- oder für 6 Ressourcen eine Mine des Zeitalters A zu einer Mine des Zeitalters II aufwerten. (Die dazwischen liegende Karte kann übersprungen werden.)

Wer einen unbeschäftigten Arbeiter hat, kann auch direkt eine neue Farm oder Mine auf beliebiger Stufe bauen. (Außer einer Mine des Zeitalters II, da im Beispiel oben die dafür notwendigen 8 Ressourcen nicht verfügbar sind – siehe unten.)

FARMEN UND MINEN HÖHERER STUFE

Für Farm- und Minentechnologiekarten höherer Stufen gelten dieselben Regeln wie für die des Zeitalters A. Der Unterschied besteht darin, dass ein blauer Spielstein auf einer Karte höherer Stufe mehr wert ist.

Während der Produktionsphase produziert jeder Arbeiter auf einer Karte genau 1 blauen Spielstein, aber dieser ist so viel wert, wie am unteren Kartenrand angegeben ist. Zum Beispiel ist 1 blauer Spielstein auf der Karte *Kohle* 3 Ressourcen wert.

In obiger Abbildung hat der Spieler 6 Ressourcen. Während seiner Produktionsphase produziert er 5 weitere Ressourcen – zwei blaue Spielsteine auf seiner Karte des Zeitalters I und einen auf seiner Karte des Zeitalters A.

NAHRUNG UND RESSOURCEN ZAHLEN

Wer Nahrung oder Ressourcen zahlt, legt blaue Spielsteine in seinen blauen Vorrat zurück. Dabei ist jeder blaue Spielstein so viel wert, wie am unteren Kartenrand angegeben.

Beispiel: Vom vorherigen Beispiel ausgehend könnte der Spieler, wenn er 2 zahlen müsste, entweder einen blauen Spielstein von der Karte des Zeitalters I zurücklegen oder zwei blaue Spielsteine von der Karte des Zeitalters A.

Bei der Zahlung kann man (und muss es manchmal) einen blauen Spielstein höheren Wertes gegen einen oder mehrere Spielsteine desselben oder geringeren Wertes „wechseln“.

Beispiel:



Angenommen, ein Spieler muss 1 zahlen. Er hat keinen Spielstein im Wert 1, aber zwei Spielsteine im Wert 2. Er kann einen dieser Spielsteine in seinen blauen Vorrat legen und dann 2 blaue Spielsteine aus seinem blauen Vorrat auf seine Karte des Zeitalters A legen. Nun kann er genau 1 zahlen.

Natürlich muss man nicht unbedingt so viele Spielsteine hin- und herschieben. Der Spieler könnte auch einen blauen Spielstein von der Karte *Bewässerung* auf seine Karte des Zeitalters A versetzen. Damit ist die gelagerte Nahrung der Zivilisation von 4 auf 3 gesunken und der Spieler hat 1 gezahlt.

Hinweis: Auf einer Farm- oder Minentechnologiekarte können auch dann Nahrung oder Ressourcen lagern, wenn kein Arbeiter darauf ist.

Jetzt nehmen wir an, dass der Spieler 1 Ressource zahlen muss. Er kann 1 blauen Spielstein von *Kohle* nehmen und 3 auf *Bronze* setzen, dann mit einem von diesen zahlen. Praktischerweise zahlt er die Kosten, indem er 1 blauen Spielstein von *Kohle* nach *Bronze* versetzt (damit 2 zahlt) und dann 1 blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf *Bronze* setzt (wodurch er 1 Ressource als „Wechselgeld“ zurück erhält.) So oder so werden aus 1 Spielstein auf *Kohle* 2 Spielsteine auf *Bronze*, was eine Nettozahlung von 1 bedeutet.

Um 4 Ressourcen zu zahlen, könnte der Spieler 3 mit einem Spielstein zahlen und dann mit obigem Wechsel 1 weitere zahlen oder er könnte beide Spielsteine von *Kohle* auf *Bronze* versetzen und damit 2 plus 2 zahlen. Wie auch immer, ist das Ergebnis dasselbe: keine Spielsteine mehr auf *Kohle* und 2 auf *Bronze*, was eine Zahlung von 4 bedeutet.

Wechseln ist nur in eine Richtung erlaubt – von höherem Wert auf niedrigeren.

Man darf nie Spielsteine geringeren Wertes gegen solche höheren Wertes wechseln.

Beispielsweise darf man nicht 2 blaue Spielsteine von *Landwirtschaft* in seinen blauen Vorrat zurücksetzen und dafür 1 auf *Bewässerung* legen.

EIN ZIVILGEBÄUDE AUFWERTEN

Falls ein Spieler zwei Zivilgebäudetechnologien derselben Art hat (durch das Symbol in der oberen rechten Kartenecke kenntlich), kann er ein Gebäude niedrigerer Stufe zu einem mit höherer Stufe aufwerten, indem er die Kostendifferenz zahlt:

Ein Zivilgebäude aufwerten:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler wählt ein Zivilgebäude und eine Zivilgebäudetechnologiekarte derselben Art, aber mit höherer Stufe.
- Er zahlt Ressourcen gleich der Differenz der Ressourcenkosten.
- Er versetzt den Arbeiter von der Karte mit niedrigerer Stufe auf die Karte mit der höheren Stufe.
- Der Spieler aktualisiert seine Daten.

Beispiel:



Für 1 Zivilaktion kann der Spieler:

- für 3 Ressourcen sein Laboratorium des Zeitalters A zu einem Laboratorium des Zeitalters I aufwerten und seinen Wissenschaftswert um 1 erhöhen;
- für 5 Ressourcen sein Laboratorium des Zeitalters A zu einem Laboratorium des Zeitalters II aufwerten und seinen Wissenschaftswert um 2 erhöhen;
- für 2 Ressourcen sein Laboratorium des Zeitalters I zu einem Laboratorium des Zeitalters II aufwerten und seinen Wissenschaftswert um 1 erhöhen;
- oder für 2 Ressourcen seine Arena des Zeitalters I zu einer Arena des Zeitalters II aufwerten und seinen Stärke- und Freudewert um je 1 erhöhen.

Wer einen unbeschäftigten Arbeiter und genügend Ressourcen hat, kann auch direkt einen neuen Tempel oder eine Arena beliebiger Stufe bauen. Dabei darf man nicht vergessen: Wer noch *Despotismus* als Regierungsform hat, ist auf 2 Gebäude jeder Art limitiert. In diesem Falle können Laboratorien aufgewertet, aber keine neuen gebaut werden.

SPEZIALTECHNOLOGIEN FÜR BAUWESEN UND AUFWERTUNG VON ZIVILGEBÄUDEN

Spezialtechnologien (blau) mit diesem Symbol modifizieren die Bau- oder Aufwertungskosten von Zivilgebäuden. Manchmal wird eine Aufwertung dadurch günstiger, aber nicht immer. Wenn die Differenz der Ressourcenkosten berechnet wird, werden die Modifikatoren der Karte auf beide Kosten angerechnet:



Beispiel: Wenn ein Spieler *Mauerhandwerk* im Spiel hat, kosten Gebäude der Zeitalter I und II jeweils 1 weniger. Ein Laboratorium des Zeitalters I kostet 5, aber eines des Zeitalters A immer noch 3. Also zahlt der Spieler für eine Aufwertung von Zeitalter A auf Zeitalter I nur 2. In diesem Falle macht die Karte die Aufwertung günstiger. Die Aufwertung von Zeitalter I auf Zeitalter II kostet aber genauso viel wie sie auch ohne *Mauerhandwerk* kosten würde. Für beide Stufen gilt derselbe Nachlass.

EINE MILITÄREINHEIT AUFWERTEN

Dies funktioniert prinzipiell auf gleiche Weise wie die Aufwertung eines Zivilgebäudes, außer dass dafür 1 Militäraktion verbraucht wird anstatt einer Zivilaktion.

Eine Militäreinheit aufwerten:

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler wählt eine Militäreinheit und eine Militäreinheitentechnologiekarte derselben Art, aber mit höherer Stufe.
- Er zahlt Ressourcen gleich der Differenz der Ressourcenkosten.
- Er versetzt den Arbeiter von der Karte mit niedrigerer Stufe auf die Karte mit der höheren Stufe.
- Er aktualisiert seinen Stärkewert.

Hinweis: Wie bei Farmen, Minen und Zivilgebäuden ist die Art wichtig, welche das Symbol in der oberen rechten Kartenecke anzeigt. *Krieger* können zu Infanterieeinheiten höherer Stufe aufgewertet werden, aber nicht zu Kavallerie oder Artillerie.

EINE FARM, MINE ODER EIN ZIVILGEBÄUDE ZERSTÖREN

Normalerweise ist dies keine gute Idee, aber unter bestimmten Umständen kann es die einzige Möglichkeit sein, einen unbeschäftigten Arbeiter zu erhalten.

Eine Farm, Mine oder ein Zivilgebäude zerstören:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler versetzt einen seiner Arbeiter von der gewählten braunen oder grauen Technologiekarte in seinen Arbeitervorrat.

Das ist schon alles. Er erhält keine Ressourcen zurück.

EINE MILITÄREINHEIT AUFLÖSEN

Dies funktioniert prinzipiell auf gleiche Weise wie die Zerstörung einer Farm, Mine oder eines Zivilgebäudes, außer dass dafür 1 Militäraktion verbraucht wird anstatt einer Zivilaktion.

Eine Militäreinheit auflösen:

- Dies kostet 1 Militäraktion.
- Der Spieler versetzt einen seiner Arbeiter von der gewählten Militäreinheitentechnologiekarte in seinen Arbeitervorrat.

ZUSAMMENFASSUNG – ARBEITER

- Ein Arbeiter ist ein gelber Spielstein im Spielbereich eines Spielers, der nicht in seinem gelben Vorrat liegt.
- Ein Arbeiter, der nicht auf einer Karte ist, ist ein unbeschäftigter Arbeiter.
- Ein Arbeiter auf einer Technologiekarte stellt eine Farm, Mine, ein Zivilgebäude oder eine Militäreinheit dar. Sie bzw. es hat die gleiche Stufe und ist von der gleichen Art wie die Karte.
- Unbeschäftigte Arbeiter können mit einer Aktion „Bauen“ auf Karten gesetzt werden. Dafür zahlt der Spieler Ressourcenkosten.
- Ein Arbeiter kann mit einer Aktion „Aufwerten“ von einer Karte mit niedrigerer Stufe auf eine Karte mit höherer Stufe versetzt werden. Der Spieler zahlt die Differenz der beiden Ressourcenkosten.
- Arbeiter können mit einer Aktion „Zerstören“ oder „Auflösen“ von Karten heruntergenommen werden. Sie werden damit unbeschäftigte Arbeiter.
- Farmen, Minen und Zivilgebäude werden für 1 Zivilaktion gebaut, aufgewertet oder zerstört, Militäreinheiten für 1 Militäraktion.
- Die Anzahl von Zivilgebäuden einer bestimmten Art ist durch das Zivilgebäudelimit auf der Regierungsformkarte begrenzt. Die Anzahl von Farmen, Minen und Militäreinheiten ist nicht begrenzt.

EINE AKTIONSKARTE SPIELEN

Im Gegensatz zu allen anderen bisher beschriebenen Karten werden Aktionskarten nicht ins Spiel gebracht. Sie werden gespielt und haben eine einmalige, sofortige Wirkung.

Eine Aktionskarte kann nicht während derselben Aktionsphase gespielt werden, in der sie genommen wurde.

Thematisch gesehen ist eine Aktionskarte die Vorbereitung einer Zivilisation für kommende Aufgaben. Im Sinne des Spielflusses dient die Verzögerung zwischen Aufnahme einer Aktionskarte und ihrer Nutzung der leichteren Planung des nächsten Spielzuges. Während die anderen spielen, weiß jeder Spieler schon, wie viel Nahrung und Ressourcen er hat und welche Aktionskarte er nutzen kann. Der nächste Spielzug ist dann nicht so stark davon abhängig, ob eine bestimmte Aktionskarte von der Kartenleiste genommen werden kann oder nicht.

Eine Aktionskarte spielen:

- Dies kostet 1 Zivilaktion.
- Der Spieler befolgt den Text auf der Karte. Falls der Effekt die Ausführung einer Aktion verlangt, tut der Spieler dies, ohne dafür eine zusätzliche Zivilaktion zu verbrauchen.
- Die Aktionskarte wird abgeworfen. Sie wird nicht wieder ins Spiel kommen.

Wir wollen uns die Effekte einmal näher anschauen, die eine Aktionskarte haben kann:

WISSENSCHAFT UND/ODER KULTUR PUNKTEN



Der Spieler setzt seine entsprechenden achteckigen Marker die angegebene Anzahl Felder vor. (Er erhält Punkte. Das hat keinen Einfluss auf die Wertmarker.)

NAHRUNG UND/ODER RESSOURCEN HINZUGEWINNEN



Wenn ein Spieler Nahrung hinzugewinnt, setzt er blaue Spielsteine aus seinem blauen Vorrat auf seine Farmtechnologiekarten mit entsprechendem Wert. Beispielsweise gewinnt ein Spieler 2 Nahrung hinzu, indem er 1 blauen Spielstein auf *Bewässerung* setzt oder 2 blaue Spielsteine auf *Landwirtschaft*. Blaue Spielsteine können auch auf Karten gesetzt werden, auf denen keine Arbeiter sind.

Ressourcen hinzugewinnen funktioniert auf gleiche Weise.

Wenn Nahrung oder Ressourcen hinzugewonnen werden, dürfen niemals Spielsteine von Karten heruntergenommen werden. Wer beispielsweise *Bronze* hat (Spielsteine mit Wert 1) und *Kohle* (Spielsteine mit Wert 3) und 2 Ressourcen hinzugewinnt, setzt 2 blaue Spielstein aus seinem Vorrat auf *Bronze*. Er darf nicht einen Spielstein von *Bronze* auf *Kohle* versetzen. Auch darf er keinesfalls einen weiteren Spielstein auf *Kohle* setzen und dafür einen von *Bronze* zurücknehmen.

EINE AKTION MIT NACHLASS AUSFÜHREN



Falls ein Karteneffekt besagt, eine weitere Aktion auszuführen, die normalerweise in der Aktionsphase ausgeführt werden kann, führt der Spieler diese Aktion wie üblich aus, ohne dafür eine Zivilaktion zu verbrauchen. Das hat er bereits getan, als er die Karte spielte.



Ressourcenkosten müssen gegebenenfalls wie üblich gezahlt werden, aber diese Karten nennen einen Nachlass, der kumulativ mit Nachlässen anderer im Spiel befindlicher Karten ist. Falls der gesamte Nachlass die Kosten auf weniger als 0 senken würde, betragen die Ressourcenkosten 0.

Hinweis: *Ingenieurgenie* erlaubt nur den Bau einer Phase eines Wunders, auch wenn der Spieler eine Technologie besitzt, die den Bau mehrerer Phasen für nur eine Zivilaktion ermöglicht.

Falls der Spieler die auf der Karte genannte Aktion nicht ausführen kann, aus welchen Gründen auch immer, kann er die Karte nicht spielen.

EINE AKTION AUSFÜHREN UND EINEN VORTEIL ERHALTEN



Diese Karten geben auch die Anweisung, eine Aktion auszuführen. Der Spieler führt die Aktion wie üblich aus, ohne dafür eine Zivilaktion zu verbrauchen. Die Karte bietet keinen Nachlass, daher muss der Spieler die vollen Nahrungskosten oder Wissenschaftspunktkosten zahlen. Nach Abschluss der Aktion erhält der Spieler die Belohnung.

Falls der Spieler die auf der Karte genannte Aktion nicht ausführen kann, aus welchen Gründen auch immer, kann er die Karte nicht spielen.

Sonderfall: *Durchbruch* kann auch genutzt werden, um eine Revolution auszurufen. In diesem Fall verbraucht der Spieler seine gesamten Zivilaktionen für die Revolution, anstatt 1 für den *Durchbruch* zu verbrauchen. Das kann er nur tun, wenn er noch seine gesamten Zivilaktionen zur Verfügung hat.

RESSOURCEN FÜR MILITÄREINHEITEN UND EINE MILITÄRAKTION



Der Effekt dieser Karte dauert bis zum Ende des Spielzuges. Der Spieler erhält diese Ressourcen nicht körperlich. Er muss sich nur merken, wie viele er erhält. Wenn er Ressourcenkosten für Bau oder Aufwertung von Militäreinheiten zahlt, zahlt er mit diesen zeitweiligen Ressourcen zuerst. Sollte er mehr zeitweilige Ressourcen haben, als er zahlen muss, kann er in diesem Spielzug mit den noch übrigen Ressourcen weitere Militäreinheiten bauen oder aufwerten. Zum Ende des Spielzuges ungenutzte zeitweilige Ressourcen gehen verloren.

Ähnlich wird die zeitweilige zusätzliche Militäraktion nicht durch einen roten Spielstein dargestellt. Der Spieler muss sich nur merken, dass er diese Aktion zur Verfügung hat. Sie wird für die erste Militäraktion genutzt anstatt eines roten Spielsteins. Wenn sie nicht während der Aktionsphase genutzt wird, kann der Spieler dafür zum Ende seines Spielzuges eine Militärkarte ziehen (wie gleich noch erklärt wird). Sie kann nicht für den nächsten Spielzug aufgespart werden.

EMPFOHLENE ANORDNUNG DES SPIELBEREICHS



AKTIONEN ZURÜCKNEHMEN

Through the Ages ist ein komplexes Spiel. Es ist nicht leicht, alle Aktionen perfekt vorzusplanen. Manchmal muss man erst ein paar Aktionen ausprobieren, bevor man sagen kann, ob die eigene Aktionsphase gut verläuft. Wenn es so aussieht, dass dies nicht der Fall ist, sollte es erlaubt sein, seine Aktionen zurückzunehmen und sich anderweitig zu orientieren. Natürlich sollte man das nicht übertreiben. Zu viele Aktionen zurückzunehmen behindert den Spielfluss und es kann schwierig sein, Dinge rückgängig zu machen, nachdem man viele Spielsteine hin und her bewegt hat.

AKTIONEN NACHVERFOLGEN

Anstatt verbrauchte Aktionsspielsteine neben die Regierungsformkarte zu legen, kann man sie auch dorthin legen, wo man die Aktion ausgeführt hat. Wer seine Bevölkerung vermehrt, kann dies anzeigen, indem er einen weißen Spielstein in seinen Arbeitervorrat setzt. Wer etwas baut oder aufwertet, legt den Spielstein neben den Arbeiter, den er bewegt hat, um sich somit einfach zu merken, welcher bewegt wurde. Wer eine Karte von der Kartenleiste nimmt, kann die dafür benutzten Spielsteine auf den freien Platz legen. Und wer eine Technologie spielt, kann den weißen Spielstein darauf setzen ... außer auf eine Regierungsformkarte natürlich.

Dieser Buchhaltungstrick macht es einfach zu sehen, was man in seinem Spielzug getan hat, wodurch es wiederum einfacher wird, mal eine Aktion zurückzunehmen, falls man meint, das tun zu müssen.

Wenn die Aktionen zum Ende des Spielzuges zurückgesetzt werden, sammelt der Spieler alle seine weißen und roten Spielsteine wieder ein und setzt sie auf seine Regierungsformkarte.

SCHRITTE ZUM ENDE DES SPIELZUGES

Die Schritte zum Ende des zweiten Spielzuges werden wahrscheinlich ähnlich sein wie die zum Ende des ersten, aber nun haben die Spieler Gelegenheit, Militärkarten zu ziehen. Sie folgen einfach den auf ihrer Spielertafel aufgeführten Schritten.

Die Spieler werfen keine Militärkarten ab und es wird keinen Aufruhr geben. Verlust und Verbrauch sind unwahrscheinlich, deswegen erklären wir diese Vorgänge erst im nächsten Kapitel.

Jeder Spieler punktet 1 Wissenschaftspunkt für sein Laboratorium oder vielleicht 2, falls er ein zweites gebaut hat. Wer einen Tempel gebaut hat, punktet 1 Kulturpunkt.

Die Spieler produzieren Nahrung und Ressourcen. Das wird mehr sein als im vorherigen Spielzug, falls die Spieler eine Farm oder Mine gebaut haben.

MILITÄRKARTEN ZIEHEN

Nach seiner Produktionsphase zieht jeder Spieler 1 Militärkarte vom Militärkartenstapel des aktuellen Zeitalters für jede Militäraktion, die er nicht verbraucht hat.

Jeder hatte 2 Militäraktionen. Falls diese nicht genutzt wurden, um Militäreinheiten zu bauen oder aufzulösen, zieht der Spieler 2 Militärkarten vom Militärkartenstapel des Zeitalters I. Diese werden auf die Hand genommen und den anderen Spielern nicht gezeigt. Militärkarten werden immer geheim gehalten.

DIE FOLGENDEN SPIELRUNDEN

Alle Spieler hatten ihren zweiten Spielzug ohne Militärkarten begonnen, aber zum Ende des Spielzuges wahrscheinlich welche gezogen. Deshalb ist es nun Zeit herauszufinden, was man damit tun kann.

MILITÄRKARTEN

Im ersten Spiel fallen die gezogenen Militärkarten in drei Kategorien.



Mit einer Krone  in der oberen linken Kartenecke gekennzeichnete Karten werden als Politikaktion gespielt. Sie ermöglichen dem Spieler, Einfluss auf globale Vorgänge zu nehmen. Im ersten Spiel gibt es nur Ereignisse und Gebiete. Im kompletten Spiel können mit der Politikaktion auch Überfälle, Kriege und Pakte gespielt werden.



Die roten Karten mit Symbolen von Militäreinheiten sind Taktikkarten. Sie können während der Aktionsphase gespielt werden.



Militärbonuskarten können bei der Kolonisierung neuer Gebiete hilfreich sein. Im kompletten Spiel dient der obere Teil der Karte dazu, sich gegen Überfälle zu verteidigen.

EIN VOLLSTÄNDIGER SPIELZUG

Ein vollständiger Spielzug besteht aus folgenden Schritten in dieser Reihenfolge:

- Die Kartenleiste auffüllen.
- Die exklusive Taktik verfügbar machen, falls man eine hat.
- Politikphase: Maximal eine Politikaktion ausführen.
- Aktionsphase: Zivil- und Militäraktionen ausführen.
- Schritte zum Ende des Spielzuges: Dem aufgedruckten Ablauf der Spielertafel folgen. Dieser beinhaltet die Produktionsphase.

POLITIKPHASE

Die Politikphase findet nach dem Auffüllen der Kartenleiste statt, aber vor der Aktionsphase. Es ist nicht zwingend, eine Politikaktion auszuführen.

In seiner Politikphase kann jeder Spieler maximal eine Politikaktion ausführen.

Politikaktionen beinhalten auch Überfälle, Pakte und Kriege zu spielen. Diese sind beim ersten Spiel nicht in den Kartenstapeln enthalten. Die einzig mögliche Politikaktion ist es, ein Ereignis vorzubereiten, was ein Spieler nur tun kann, wenn er eine Ereignis- oder Gebietskarte hat.

Ein Ereignis vorbereiten

Ereignis- und Gebietskarten werden nicht direkt aus der Hand gespielt. Stattdessen werden sie verdeckt oben auf den Stapel der zukünftigen Ereignisse gelegt. Dieses Ereignis kennt nur der Spieler, der es vorbereitet hat.

Im Laufe des Spiels wird der zukünftige Ereignisstapel zum aktuellen Ereignisstapel. Ein aktuelles Ereignis findet statt, sobald es aufgedeckt wird.

Ein Ereignis vorbereiten:

- Der Spieler wählt eine grüne Militärkarte aus seiner Hand mit dem -Symbol in der oberen rechten Ecke.
- Er legt diese Karte verdeckt auf den zukünftigen Ereignisstapel, ohne sie jemandem zu zeigen.
- Er punktet Kultur gleich der Stufe der Karte.
- Dann deckt er die oberste Karte vom Stapel der aktuellen Ereignisse auf und wickelt sie ab.



Der erste Spieler, der ein Ereignis vorbereitet, legt die Karte auf den leeren Platz der zukünftigen Ereignisse. Das wird dann der zukünftige Ereignisstapel. Der Spieler punktet 1 Kultur (unter der Annahme, dass es eine Karte des Zeitalters I ist). Anschließend deckt er die oberste Karte vom aktuellen Ereignisstapel auf, das ist eines der Ereignisse des Zeitalters A, die während der Spielvorbereitung dorthin gelegt worden sind.

Der zweite Spieler, der ein Ereignis vorbereitet, legt die Karte auf den Stapel der zukünftigen Ereignisse, punktet Kultur und deckt das nächste aktuelle Ereignis auf.

Nachdem die letzte Karte des aktuellen Ereignisstapels aufgedeckt und abgewickelt wurde, wird der zukünftige Ereignisstapel gemischt und auf den Platz für aktuelle Ereignisse gelegt. Dies ist nun der aktuelle Ereignisstapel.

Wenn nun der nächste Spieler wieder ein Ereignis vorbereitet, legt er die Karte auf den jetzt wieder leeren Platz für zukünftige Ereignisse und deckt das oberste aktuelle Ereignis auf. Das ist nun eines der Ereignisse, welche die Spieler in vorherigen Spielzügen vorbereitet haben. Wenn die Spieler Ereignisse vorbereiten, können sie ihre Strategie schon

danach ausrichten, obwohl sie nie genau wissen, wann welches Ereignis aufgedeckt wird.

Im Laufe des Spiels wird es vorkommen, dass Ereignisse aus verschiedenen Zeitaltern in demselben zukünftigen Ereignisstapel sind.

Wenn der zukünftige Ereignisstapel zum aktuellen Ereignisstapel wird, müssen die Karten zunächst sortiert werden, sodass Ereignisse früherer Zeitalter eher abgewickelt werden als Ereignisse späterer Zeitalter. Die Karten jedes Zeitalters werden separat gemischt, dann werden die Stapel verdeckt aufeinander gelegt.

Ein aktuelles Ereignis aufdecken

Ein aktuelles Ereignis wird immer dann aufgedeckt, wenn ein Spieler mit seiner Politikaktion ein zukünftiges Ereignis vorbereitet. Das aktuelle Ereignis wird sofort abgewickelt, bevor der Spieler seinen Spielzug fortsetzt.

Ereignisse mit dem Wort „Gebiet“ sind Gebiete, die kolonisiert werden können, wie auf der gegenüberliegenden Seite erklärt wird. Andernfalls befolgt der Spieler den Text auf der Karte.

Ein Ereignis abwickeln, das kein Gebiet ist:

- Die Spieler befolgen den Text auf der Karte.
- Anschließend wird die Karte offen auf den Ablagestapel für vergangene Ereignisse gelegt.

Karten auf dem Ablagestapel für vergangene Ereignisse kommen nicht wieder ins Spiel.

Ereignisse des Zeitalters A



Die ersten wenigen Ereignisse wurden während der Spielvorbereitung vorbereitet. Sie sind alle positiv und alle Spieler können davon profitieren. Falls das Ereignis eine Entscheidung von den Spielern verlangt, tun sie das in Reihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler.

Falls ein Ereignis bedeutet, eine weitere Aktion auszuführen, die normalerweise in der Aktionsphase ausgeführt werden kann, führt der Spieler diese Aktion wie üblich aus, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen. Falls das Ereignis erlaubt, etwas kostenlos zu bauen, zahlt der Spieler auch keine Ressourcenkosten.

Tip: Manche Ereignisse sind nur nützlich, wenn man einen unbeschäftigten Arbeiter hat. Es ist eine gute Idee, zu Beginn der dritten Spielrunde einen unbeschäftigten Arbeiter zu haben.

Falls ein Spieler durch ein Ereignis seine Bevölkerung „vermehren“ kann, verfährt er entsprechend den Regeln für diese Aktion und zahlt die entsprechenden Nahrungskosten. Falls ein Ereignis aber besagt, dass ein Spieler 1 Bevölkerung „hinzugewinnt“, legt er einfach einen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat in seinen Arbeitervorrat, ohne etwas dafür zu zahlen.

Ereignisse der Zeitalter I und II

Nachdem alle Ereignisse des Zeitalters A abgewickelt wurden, tauchen die von den Spielern vorbereiteten Ereignisse auf. Sie können positiv, negativ oder beides sein. Manche dieser Ereignisse können auch nur bestimmte Spieler betreffen.

Daten vergleichen

Wenn bei einem Ereignis die Rede von der stärksten, den beiden stärksten, der schwächsten oder den beiden schwächsten Zivilisation/en ist, werden die Stärkewerte verglichen.

Im Fall eines Gleichstandes hat der aktive Spieler oder der Spieler, der diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, den „höheren“ Wert.

Um diese Regel nicht zu vergessen, sollte man Folgendes bedenken: Der aktive Spieler ist zuerst in der Lage, seine Stärke zu erhöhen. Deshalb hat er die stärkste Position. Der Spieler, der seinen Spielzug gerade beendet hat, hätte seine Stärke erhöhen können, hat es aber nicht getan. Deshalb hat er die schwächste Position.

Tip: Viele Ereignisse helfen den stärksten Spielern, strafen die schwächsten oder beides. Es ist keine schlechte Idee, den eigenen Spielzug mit höherer Stärke zu beenden als die anderen Spieler. Das kann zu einem „kalten Krieg“ auch in diesem Spiel führen, in dem es keine direkten Angriffe gibt.

Dieselbe Gleichstandsregelung gilt, wenn es darum geht, wer die meisten Kulturpunkte hat. Dabei kann es manchmal von Nachteil sein, die meisten Kulturpunkte zu haben.

Für ein 2-Personen-Spiel gibt es eine besondere Regel:

Falls auf einer Karte die beiden stärksten oder die beiden schwächsten Spieler genannt werden, wird das im 2-Personen-Spiel als „der stärkere Spieler“ bzw. „der schwächere Spieler“ gelesen.

Nicht alle Vergleiche erfordern eine Gleichstandsregelung:

Wenn sich ein Effekt auf „alle Zivilisationen“ mit dem meisten von irgendetwas bezieht, gilt das für alle Zivilisationen, die das meiste und gleich viel davon haben. Gleichstände müssen in einem solchen Fall also nicht aufgelöst werden.

Weitere Karteneffekte

Wie schon bei den Ereignissen des Zeitalters A verbraucht ein Spieler keine Aktion, wenn er den Effekt einer Karte abwickelt, außer es wird ausdrücklich verlangt.

Einige Effekte werden auf dem Kurzübersichtsblatt erklärt. Zu bestimmten Karten gibt es genauere Erklärungen im *Anhang* auf der Rückseite des *Gesetzeskodex*.

KOLONISIERUNG



Wenn als aktuelles Ereignis ein Gebiet aufgedeckt wird, können alle Spieler miteinander wetteifern, um zu sehen, wer es kolonisiert. Die Spieler bieten darum, wer die größte Kolonisierungstruppe schickt. Wer diese Auktion gewinnt, schickt seine Kolonisten los und übernimmt die Kolonie.

DIE AUKTION

Die Gebote beginnen mit dem Spieler, der gerade seine Politikphase ausführt und gehen reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist kann bieten oder passen.

Ein Gebot muss immer eine ganze Zahl höher als 0 und höher als jedes vorherige Gebot sein. Kein Spieler darf eine stärkere Kolonisierungstruppe bieten, als er tatsächlich entsenden kann. (Das wird gleich erklärt.)

Wer nicht bieten kann oder will, passt und steigt damit aus der restlichen Auktion aus.

Mögliche Ergebnisse der Auktion sind:

- Falls niemand ein Gebot abgibt, wird die Karte auf den Ablagestapel für vergangene Ereignisse gelegt. Das aktuelle Ereignis ist damit abgewickelt.
- Andernfalls werden solange reihum immer weiter Gebote abgegeben, bis alle Spieler bis auf einen ausgestiegen sind. Dieser Spieler ist der Auktionsgewinner und muss eine Kolonisierungstruppe bilden, die mindestens so stark ist wie sein letztes Gebot.

EINE KOLONISIERUNGSTRUPPE ENTSENDEN

Wer die Auktion gewinnt, muss das Gebiet kolonisieren. Es ist nun zu spät, die Meinung zu ändern.

Um ein Gebiet zu kolonisieren, muss der Spieler eine oder mehrere Militäreinheiten entsenden.

Die addierte Stärke dieser Einheiten bildet die Grundlage der Kolonisierungstruppe. Manche im Spiel befindlichen Karten des Spielers können ihm noch einen Kolonisierungsmodifikator verschaffen, durch das Symbol gekennzeichnet. Außerdem kann der Spieler seine Truppe noch durch Militärbonuskarten verstärken. Der Kolonisierungswert in der unteren Kartenhälfte wird zu seiner Stärke addiert.



Eine Kolonisierungstruppe berechnen:

- Der Spieler addiert die Stärke aller seiner entsandten Einheiten.
- Falls mit einigen dieser Einheiten Armeen gebildet werden können, wird die taktische Stärke dieser Armeen hinzugerechnet. (Das wird gleich erklärt.)
- -Modifikatoren im Spiel befindlicher Karten werden berücksichtigt.
- Der Spieler kann beliebig viele Militärbonuskarten spielen und ihren Kolonisierungswert zum Gesamtwert addieren.

Effekte, die den Stärkewert modifizieren, gelten nicht für die Kolonisierungstruppe. Beispielsweise haben *Alexander der Große*, die *Chinesische Mauer* und die *Technologie Kriegsführung* keine Bedeutung bei einer Kolonisierung.

GELBE UND BLAUE SPIELSTEINE HINZUGEWINNEN

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 25 gelbe und 16 blaue Spielsteine. Wann immer ein Spieler eine Karte mit - oder -Symbolen ins Spiel bringt, gewinnt er die angezeigte Anzahl gelber oder blauer Spielsteine hinzu. Er nimmt diese aus der Spielschachtel und legt sie in den entsprechenden Vorrat seiner Spielertafel. Falls die Karte aus dem Spiel genommen wird, muss er diese Anzahl Spielsteine aus seinem Vorrat in die Spielschachtel zurücklegen.

Das -Symbol funktioniert genau anders herum. Der Spieler legt einen blauen Spielstein aus seinem Vorrat in die Spielschachtel zurück, wenn er die Karte ins Spiel bringt. Er gewinnt einen blauen Spielstein aus der Spielschachtel hinzu, wenn die Karte aus dem Spiel genommen wird.

Manche Effekte verlangen, dass ein Spieler gelbe oder blaue Spielsteine hinzugewinnt oder verliert. Anders als bei weißen und roten Spielsteinen kann die Anzahl gelber und blauer Spielsteine nicht einfach berechnet werden, indem man die im Spiel befindlichen in Betracht zieht.

Der Spieler muss mindestens eine Einheit entsenden, selbst wenn die Modifikatoren und Boni genügen würden, um das Gebot abzudecken.

Hinweis: Arenen sind Zivilgebäude, keine Militäreinheiten. Obwohl diese Arbeiter zum Stärkewert beitragen, können sie nicht mit der Kolonisierungstruppe entsandt werden.

Die als Kolonisierungstruppe entsandten Einheiten werden geopfert – das bedeutet, dass die gelben Spielsteine von den Karten genommen und in den gelben Vorrat zurückgesetzt werden.

Gespielte Militärbonuskarten werden abgeworfen.

Beispiel:



Ein Spieler hat die Auktion mit einem Gebot von 4 gewonnen. Er muss nun eine Kolonisierungstruppe der Stärke 4 oder mehr entsenden. Durch *Kartographie* hat seine Zivilisation einen Kolonisierungsmodifikator von +2, er muss also nur noch 2 mehr aufbieten. Die zwei Bonuskarten würden 2 mehr bedeuten, aber er muss mindestens eine Einheit entsenden.

Er könnte beide Bonuskarten behalten und 4 erreichen, wenn er entweder zwei *Krieger* oder einen *Ritter* entsendet. Aber Militäreinheiten sind nicht einfach zu beschaffen.

Er hält es für am besten, 1 *Krieger* zu entsenden und eine +1 Bonuskarte zu spielen. Mit dem Modifikator +2 durch *Kartographie* hat er damit eine Truppe, deren Stärke seinem Gebot entspricht. Er entfernt einen gelben Spielstein von seiner Karte *Krieger* und legt ihn in seinen gelben Vorrat zurück. Dann spielt er eine Bonuskarte und wirft sie ab. Nun ist das Gebiet seine neue Kolonie.

EINE KOLONIE HINZUGEWINNEN

Der Spieler legt die Gebietskarte in seinen Spielbereich. Sie gilt ab sofort als seine Kolonie. Jede Gebietskarte hat zwei Effekte.

Die Symbole am unteren Kartenrand sind die dauerhaften Effekte der neuen Kolonie. Sie können die Daten des Spielers betreffen, wie im Kasten *Daten aktualisieren* auf Seite 11 erklärt. Im Kasten *Gelbe und blaue Spielsteine hinzugewinnen* auf dieser Seite wird erklärt, was zu tun ist, wenn auf der Karte gelbe und blaue Spielsteine abgebildet sind.

Der unterhalb des Kartennamens zu sehende Effekt ist ein einmaliger, sofortiger Vorteil, den der Spieler durch seine neue Kolonie gewinnt. Wenn er die Kolonie übernimmt, wickelt der Spieler zuerst den dauerhaften Effekt ab und nimmt dann das, was ihm einmalig zusteht. Das kann Nahrung sein, Ressourcen, Wissenschaft, Kultur oder Militärkarten. Es kann sogar kostenlos Bevölkerung hinzugewonnen werden.

Unter sehr selten vorkommenden Umständen ist es möglich, eine Kolonie zu verlieren. Falls das geschieht, verliert der Spieler den dauerhaften Effekt, aber er muss nicht den einmaligen Effekt rückgängig machen. Dieser Teil der Karte ist mit der ursprünglichen Kolonisierung erledigt.

Beispiel: Wer dieses Gebiet gewinnt, fügt seinem gelben Vorrat drei gelbe Spielsteine aus der Spielschachtel hinzu. Dann versetzt er sofort zwei dieser Spielsteine in seinen Arbeitervorrat. Das kostet weder Nahrung noch Aktionen.



Durch ein späteres Ereignis erklärt die Kolonie ihre Selbstständigkeit und der Spieler verliert sie. Er nimmt die Karte aus dem Spiel und legt drei gelbe Spielsteine aus seinem gelben Vorrat in die Spielschachtel zurück, er verliert aber keine Bevölkerung.



TAKTIKKARTEN

Taktikkarten ermöglichen es, Militäreinheiten zu Armeen zusammenzufassen und so der eigenen Zivilisation größere Stärke zu verleihen.

AKTUELLE TAKTIK

Jeder Spieler kann nur eine aktuelle Taktik haben. Hat er eine Taktik, ist diese mit seiner Taktikflagge markiert. Zu Spielbeginn liegt die Taktikflagge jedes Spielers im allgemeinen Taktikbereich der Militärtafel, da noch niemand hat eine aktuelle Taktik.

Ein Spieler wählt seine aktuelle Taktik, indem er während seiner Aktionsphase entweder eine Taktikkarte spielt oder kopiert. In jeder eigenen Aktionsphase kann er höchstens eine dieser Aktionen ausführen.

Eine einmal gewählte aktuelle Taktik bleibt die aktuelle Taktik des Spielers, bis er eine andere wählt.

EINE TAKTIKKARTE SPIELEN

Jeder Spieler kann während seiner Aktionsphase eine Taktikkarte aus seiner Hand spielen.

Eine Taktikkarte spielen:

- Dies kostet 1 Militäraktion. (Das ist in der oberen linken Kartenecke angezeigt.)
- Der Spieler legt die Karte in seinen Spielbereich.
- Dann legt er seine Taktikflagge darauf, um sie damit als seine aktuelle Taktik zu markieren.
- Er aktualisiert seinen Stärkekert.

Falls er bereits eine aktuelle Taktik hat, gilt diese ab jetzt nicht mehr. Die Armeen des Spielers werden entsprechend seiner neuen aktuellen Taktik umorganisiert.

TAKTIKEN VERFÜGBAR MACHEN

Solange eine Taktikkarte im Spielbereich eines Spielers ist, kann sie kein anderer nutzen. Aber jede Zivilisation hat kluge Generäle und es dauert nicht lange, bis alle anderen diese Taktik auch kennen.

Nachdem der aktive Spieler die Kartenleiste aufgefüllt hat und vor seiner Politikphase, muss er eine in seinem Spielbereich liegende Taktikkarte in den allgemeinen Taktikbereich der Militärtafel legen.

Mit anderen Worten: Eine gespielte Taktik bleibt nur eine Spielrunde lang exklusiv für den Spieler.

Die Taktikflagge des Spielers bleibt auf der Karte und diese bleibt weiterhin seine aktuelle Taktik und ihr Beitrag zu seinem Stärkekert ändert sich nicht. Der einzige Unterschied ist, dass jeder andere Spieler diese Taktik nun kopieren kann.

Die Anzahl der Taktikkarten im allgemeinen Taktikbereich ist nicht begrenzt. Sie sollten dort übersichtlich angeordnet werden.

EINE TAKTIK KOPIEREN

Eine Taktikkarte im allgemeinen Taktikbereich kann in der eigenen Aktionsphase von jedem Spieler kopiert werden.

Eine Taktik kopieren:

- Der Spieler wählt eine der Karten im allgemeinen Taktikbereich.
- Er verbraucht 2 Militäraktionen (wie auf der Militärtafel angezeigt).
- Dann legt er seine Taktikflagge auf die gewählte Karte. Dies ist nun seine aktuelle Taktik.
- Er aktualisiert seinen Stärkekert.

Es spielt keine Rolle, wie eine Taktik zur aktuellen Taktik eines Spielers wurde. Eine kopierte Taktik hat denselben Effekt wie eine selbst gespielte.

Im allgemeinen Taktikbereich können die Taktikflaggen mehrerer Spieler auf derselben Taktikkarte liegen. Jeder dieser Spieler nutzt dieselbe Taktik ohne Einschränkungen.

Es kann vorkommen, dass auf manchen Taktikkarten im allgemeinen Taktikbereich keine Taktikflaggen liegen, weil alle Spieler sie verlassen haben. Diese Karten bleiben auf der Militärtafel liegen und können wie üblich kopiert werden.

Hinweis: Eine Taktik zu kopieren kostet immer 2 Militäraktionen, auch wenn der Spieler sie ursprünglich selbst gespielt hatte.

EFFEKT DER AKTUELLEN TAKTIK

ARMEEN



Die Militäreinheiten eines Spielers, der eine aktuelle Taktik hat, organisieren sich selbst zu Armeen. Jedes Set der abgebildeten Einheiten bildet eine Armee. Wer mehrere Sets bilden kann, hat auch mehrere Armeen. Auf den Taktikkarten ist genau angegeben, wie viele Einheiten jeder Art erforderlich sind, um ein Set (= Armee) zu bilden.

Jede Armee besteht aus einem auf der aktuellen Taktikkarte abgebildeten Set von Militäreinheiten. Jede Einheit kann nur zu einer Armee gehören.

Jede Armee hat eine taktische Stärke, die zum Stärkekert des Spielers hinzugerechnet wird. Das geschieht zusätzlich zur Stärke jeder einzelnen Einheit.

Beispiel:



Diese fünf Einheiten verleihen ihrer Zivilisation eine Stärke von 6. Ohne aktuelle Taktik ist dies der Stärkekert der Zivilisation.

Falls die Zivilisation *Kampfruppe* als ihre aktuelle Taktik hat, bilden ihre vier Krieger 2 Armeen. Der Ritter gehört keiner Armee an. Die 2 Armeen haben jeweils eine taktische Stärke von +1, daher hat die Zivilisation nun den Gesamtstärkekert 8.

Falls ihre aktuelle Taktik *Phalanx* wäre, würde die Zivilisation nur eine Armee mit taktischer Stärke +3 bilden. Ihr Stärkekert wäre dann 9.

Um eine Armee zu bilden werden keine Aktionen verbraucht und keine Spielsteine bewegt. Die Bildung von Armeen geschieht automatisch. Der Spieler berechnet nur die taktische Stärke und aktualisiert seinen Stärkekert.

VERALTETE ARMEEN



Die Taktikkarten des Zeitalters II und III zeigen 2 verschiedene taktische Stärken. Der höhere Wert gilt für normale Armeen und der niedrigere für veraltete Armeen.

Eine Armee gilt als veraltet, falls mindestens eine Einheit der Armee mindestens 2 Stufen niedriger ist als die Stufe der Taktikkarte.

Bei einer Taktikkarte des Zeitalters II ist beispielsweise eine Armee mit einer Einheit des Zeitalters A veraltet.

Eine veraltete Armee hat immer die niedrigere auf der Taktikkarte angegebene taktische Stärke.

Die Armeen werden automatisch aus Sets gebildet, welche die größtmögliche taktische Stärke verschaffen.

Hinweis: Bei der Prüfung, ob eine Armee veraltet ist, wird immer das auf der Taktikkarte aufgedruckte Zeitalter zugrunde gelegt, nicht das aktuelle Zeitalter des Spielers.

Beispiel:



Falls ihre aktuelle Taktik *Verteidigungsarmee* ist, kann die Zivilisation nur eine Armee bilden. Das geht nur unter Beteiligung einer Einheit des Zeitalters A, sie ist also veraltet. Sie erhöht mit ihrer taktischen Stärke den Stärkekert um +3.

Falls ihre aktuelle Taktik *Mobile Artillerie* ist, kann die Zivilisation zwei Armeen bilden. Kavallerieeinheiten des Zeitalters I sind bei einer Taktik des Zeitalters II nicht veraltet, sodass jede Armee ihre höhere taktische Stärke zum Stärkekert beiträgt. Insgesamt erhöhen sie den Stärkekert um +10.

Falls ihre aktuelle Taktik *Konquistadoren* ist, kann die Zivilisation zwei Armeen bilden. Eine davon umfasst eine Infanterieeinheit des Zeitalters A, ist also veraltet. Die andere ist nicht veraltet. Die taktische Stärke der veralteten Armee beträgt +3, die der anderen +5. Insgesamt erhöhen sie den Stärkekert um +8.

In allen Fällen gilt der Beitrag der Armeen zusätzlich zum grundsätzlichen Stärkekert der Einheiten von 18.

ARMEEN BEI KOLONISIERUNG

Auch die zur Kolonisierung eines Gebietes entsandten Einheiten können Armeen bilden. Die taktische Stärke der Armeen wird zum Grundwert der Kolonisierungstruppe addiert.

Beispiel:



Der Spieler hat die *Konquistadoren* als aktuelle Taktik und diese Einheiten, die er entsenden könnte. Falls er genügend Einheiten entsendet, kann er eine Armee bilden und seine Kolonisierungstruppe damit verstärken.

Falls er beide Ritter und den Schwertkämpfer entsendet, wäre die Stärke seiner Kolonisierungstruppe 11: Die Einheiten selbst haben eine Stärke von 6, und die Armee fügt ihre taktische Stärke von +5 hinzu.

Falls er beide Ritter und den Krieger entsendet, würde seine Kolonisierungstruppe eine veraltete Armee bilden. Ihre Stärke betrüge 8: 5 durch die Einheiten zuzüglich der taktischen Stärke von +3 der Armee. Es ist zu beachten, dass der Krieger sich der Armee automatisch anschließt, auch wenn er bei der Berechnung des Stärkekerts der Zivilisation zu keiner Armee gehörte.

Würde der Spieler alle Einheiten entsenden, hätte seine Kolonisierungstruppe die Stärke 12.

FREUDE UND UNZUFRIEDENE ARBEITER

Wer eine fröhlich arbeitende Bevölkerung haben möchte, muss sich auch um sie kümmern.

Im Laufe des Spiels können die Spieler ihren Freudewert auf verschiedene Weisen erhöhen, üblicherweise durch den Bau bestimmter Zivilgebäude oder bestimmter Wunder. Wenn das geschieht, wird der Freudewertmarker am oberen Rand des gelben Vorrats bewegt. Unter jedem Zahlenkreis der Freudewertleiste ist ein bestimmter Teilabschnitt des gelben Vorrats. Sobald ein Teilabschnitt leer ist, bedeutet dies, dass der Spieler mehr Freude benötigt, um seine Bevölkerung bei Laune zu halten.

Falls er nicht genügend Freudesymbole aufweisen kann, hat er unzufriedene Arbeiter.

Die Anzahl unzufriedener Arbeiter ist gleich der Anzahl leerer Teilabschnitte links von seinem Freudewertmarker.

Sobald ein Spieler mehr unzufriedene Arbeiter hat als unbeschäftigte Arbeiter, hat er ein Problem. Falls er es nicht beheben kann, sieht er sich mit einem Aufruhr konfrontiert und seine Produktionsphase entfällt.

Hier sind einige Beispiele:

BEDARF AN FREUDESYMBOLEN



Nachdem ein Spieler seine Bevölkerung zum zweiten Mal vermehrt hat, ist der Teilabschnitt 1 seines gelben Vorrats leer. Er benötigt nun mindestens 1 Freudesymbol, um seine Bevölkerung bei Laune zu halten.

Er kann entweder seinen Freudewert erhöhen (normalerweise, indem er etwas baut) oder die Tatsache akzeptieren, dass einer seiner Arbeiter unzufrieden ist.

GENÜGEND FREUDESYMBOLE



Falls er es schafft, seine Freudesymbole um mindestens eins zu erhöhen, ist für den Moment alles in Ordnung. Sein Freudewertmarker ist über dem leeren Teilabschnitt und alle sind glücklich.

UNZUFRIEDENE ARBEITER

Wer aber nicht für genügend Freudesymbole sorgt, hat einen oder mehrere unzufriedene Arbeiter. Das kann angezeigt werden, indem auf den Kreis über jeden leeren Teilabschnitt links vom Freudewertmarker ein unbeschäftigter Arbeiter gesetzt wird.



Dieser oder diese Arbeiter sind weiterhin unbeschäftigte Arbeiter und sie können eingesetzt werden als wären sie im Arbeitervorrat. Sie sind aber aus gutem Grund nicht im Arbeitervorrat – sie erinnern daran, dass es unzufriedene Arbeiter gibt. Wer nicht genügend unbeschäftigte Arbeiter hat, um alle fehlenden Freudesymbole abzudecken, sieht sich zum Ende seines Spielzuges mit einem Aufruhr konfrontiert, was bedeutet, dass seine Zivilisation nichts produziert.

EIN MÖGLICHER AUFRUHR

Später im Spiel könnte ein Spieler in dieser Situation sein:



Er hat zwei unzufriedene Arbeiter, aber nur einen unbeschäftigten Arbeiter. Das bedeutet, dass einer seiner unzufriedenen Arbeiter arbeiten muss. Das führt zu einem Aufruhr, falls der Spieler die Situation nicht ändert.

Welche Möglichkeiten hat er?

- Er könnte seinen Tempel aufwerten. Das erhöht seinen Freudewert auf 2 und er hat nur noch einen unzufriedenen Arbeiter. Mit seinem unbeschäftigten Arbeiter kann er das fehlende Freudesymbole abdecken und er hat den Aufruhr abgewendet.
- Er könnte einen neuen Tempel des Zeitalters I bauen. Der Arbeiter auf der Freudewertleiste ist ein unbeschäftigter Arbeiter, er könnte also dafür eingesetzt werden. Dadurch erhöht sich der Freudewert auf 3 und reicht aus, um alle glücklich zu machen. Der Spieler hat keinen unzufriedenen Arbeiter.
- Er könnte seine Bevölkerung vermehren. Dadurch erhält er einen weiteren Arbeiter, ohne den Teilabschnitt 4 zu leeren. Er hat immer noch zwei unzufriedene Arbeiter, aber nun auch einen zweiten unbeschäftigten Arbeiter. Den kann er auf das zweite fehlende Freudesymbol setzen und damit anzeigen, dass er nicht mehr unzufriedene Arbeiter hat als unbeschäftigte. Ein Aufruhr ist erst mal abgewendet, aber eine dauerhaftere Lösung wäre besser. Falls der Spieler seine Bevölkerung erneut vermehrt, leert er einen weiteren Teilabschnitt und der neue Arbeiter wird sofort auf das fehlende Freudesymbol gesetzt.
- Er könnte auch einen unbeschäftigten Arbeiter erhalten, indem er eine Farm, Mine oder ein Zivilgebäude zerstört oder eine Militäreinheit auflöst. Das ist allerdings keine gute Wahl.
- Den Dingen ihren Lauf lassen und den Aufruhr hinnehmen ist die schlechteste Wahl, und zum Glück ist man nur selten gezwungen, das zu tun.



MASSNAHMEN ZUM ENDE DES SPIELZUGES

Mit wachsender Zivilisation kommen alle Schritte zum Ende des Spielzuges zum Tragen.

ÜBERZÄHLIGE MILITÄRKARTEN ABWERFEN



Die Anzahl roter Spielsteine bestimmt, wie viele Militärkarten ein Spieler nach diesem Schritt höchstens haben darf.

Falls nötig muss der aktive Spieler so viele Militärkarten abwerfen, dass er nicht mehr hat als die Anzahl seiner roten Spielsteine. Die Karten werden verdeckt abgeworfen.

DEN SPIELVERLAUF BESCHLEUNIGEN

Nachdem ein Spieler sich für seine abzuwerfenden Militärkarten entschieden hat, ist der Rest automatisiert. Das bedeutet, dass er keine Entscheidungen mehr fällen muss. Der nächste Spieler kann bereits mit seinem Spielzug beginnen, nachdem die Militärkarten abgeworfen wurden.

Falls natürlich während dieses nächsten Spielzuges etwas geschieht, das den noch nicht beendeten betrifft, muss der aktive Spieler warten, bis die Schritte zum Ende des Spielzuges des vorherigen Spielers vollständig beendet sind.

PRODUKTIONSPHASE

AUFRUHR

Produktionsphase
(wird während eines Aufruhrs übersprungen)

Falls ein Spieler mehr unzufriedene Arbeiter hat als unbeschäftigte Arbeiter, sieht er sich mit einem Aufruhr konfrontiert und die Produktionsphase entfällt.

Aufuhr wurde auf der vorhergehenden Seite erklärt. Falls eine Zivilisation ihre unzufriedenen Leute zur Arbeit zwingt, werden sie so aufsässig, dass sie die Produktion einstellen. Der Ausfall der Produktionsphase ist die einzige Folge eines Aufruhrs, aber das ist auf jeden Fall eine Konsequenz, die man vermeiden sollte. Die Produktionsphase ist sehr nützlich.

WISSENSCHAFT UND KULTUR PUNKTEN



Wie immer werden die Punktemarker entsprechend der Wissenschafts- und Kulturwerte vorgelegt.

Falls ein Spieler durch brillantes Spiel so viele Punkte hat, dass sie nicht mehr auf der Punkteleiste angezeigt werden können, dreht er den Marker auf die andere Seite und beginnt wieder bei null. Ein umgedrehter Kulturpunktemarker auf Feld 10 bedeutet z. B., dass der Spieler 160 Kulturpunkte hat.

VERLUST



Verlust tritt ein, wenn ein Spieler zu viel Nahrung und Ressourcen lagert.

Auch ein Wunder im Bau kann zum Verlust beitragen. Wenn zu viel Nahrung und Ressourcen irgendwo herumliegen, findet immer jemand Mittel und Wege, um sie verschwinden zu lassen.

Falls eine oder mehrere negative Zahlen im blauen Vorrat eines Spielers zu sehen sind, gibt die am weitesten links befindliche dieser Zahlen die Höhe des Verlustes an. Falls alle diese Zahlen mit blauen Spielsteinen belegt sind, hat der Spieler keinen Verlust.

Wer mindestens 11 blaue Spielsteine in seinem Vorrat hat, hat keinen Verlust.

Beispiel:



In diesem Fall hat der Spieler einen Verlust von -4.

Während dieses Schrittes verliert ein Spieler so viele Ressourcen, wie sein Verlust beträgt. Falls er nicht so viele Ressourcen hat, verliert er alle Ressourcen und so viel Nahrung, um die Differenz auszugleichen.

Anders gesagt: der Spieler legt so viele blaue Spielsteine von seinen Minentechnologiekarten in seinen blauen Vorrat zurück, wie sein Verlust beträgt. Und falls das nicht ausreicht, legt er weitere blaue Spielsteine von seinen Farmtechnologiekarten zurück. Dabei muss man beachten, dass ein blauer Spielstein mehr als 1 wert sein kann, falls er auf einer Technologiekarte höherer Stufe liegt.

Tipp: Durch gute Planung können Verluste vermieden werden, durch Karten, die mehr blaue Spielsteine verschaffen und vor allem durch die Entwicklung fortschrittlicherer Farm- und Minentechnologien. Auf Technologiekarten höherer Stufe können mit weniger blauen Spielsteinen mehr Nahrung und Ressourcen gelagert werden.

NAHRUNGSPRODUKTION



Wie immer versetzt ein Spieler für jeden Arbeiter auf einer eigenen Farmtechnologiekarte einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte. Auch ein Arbeiter auf einer Karte höherer Stufe produziert immer nur einen blauen Spielstein, aber dieser ist mehr wert.

NAHRUNGSVERBRAUCH



Der Nahrungsverbrauch steigt an je mehr sich der gelbe Vorrat leert.

Falls eine oder mehrere negative Zahlen im gelben Vorrat eines Spielers zu sehen sind, gibt die am weitesten links befindliche dieser Zahlen die Höhe des Nahrungsverbrauchs an. Falls alle diese Zahlen mit gelben Spielsteinen belegt sind, gibt es keinen Nahrungsverbrauch.

Beispiel:



In diesem Fall verbraucht die Zivilisation 3 Nahrung während der Produktionsphase.

Der Spieler muss diese Menge Nahrung zahlen. Falls er nicht genügend hat, zahlt er so viel, wie er kann und verliert 4 Kulturpunkte für jede Nahrung, die er nicht zahlen kann.

Hinweis: Es ist unwahrscheinlich, dass jemand schon in frühem Spielstadium unter Nahrungsmangel leidet. Der Verbrauch findet nach der Produktion statt, daher sollte jeder genügend haben, außer er hat sich unklug verhalten und beispielsweise alle seine Farmen zerstört. Später steigt der Verbrauch allerdings an. Falls er die Nahrungsproduktion übersteigt, sollte der Spieler das Problem beheben.

RESSOURCENPRODUKTION



Wie immer versetzt ein Spieler für jeden Arbeiter auf einer eigenen Minentechnologiekarte einen blauen Spielstein aus seinem blauen Vorrat auf diese Karte. Auch ein Arbeiter auf einer Karte höherer Stufe produziert immer nur einen blauen Spielstein, aber dieser ist mehr wert.

ZUSAMMENFASSUNG – BLAUER VORRAT

- Im blauen Vorrat befinden sich die blauen Spielsteine.
- Manche Karten und Effekte können die Anzahl blauer Spielsteine verändern. Nur in diesen besonderen Fällen werden blaue Spielsteine aus der Spielschachtel genommen oder dorthin zurückgelegt.
- Während der Produktionsphase werden blaue Spielsteine aus dem blauen Vorrat auf die Farm- und Minentechnologiekarten versetzt, ein blauer Spielstein für jeden gelben Spielstein auf der Karte.

- Jeder blaue Spielstein auf einer Farm- oder Minentechnologiekarte ist so viel Nahrung bzw. Ressourcen wert, wie am unteren Kartenrand angegeben ist.
- Blaue Spielsteine stellen Nahrung oder Ressourcen dar, auch wenn auf der Karte keine Arbeiter sind.
- Nahrung oder Ressourcen werden gezahlt, indem die blauen Spielsteine von den Karten in den blauen Vorrat zurückgesetzt werden.
- Bei Zahlungen kann „gewechselt“ werden, indem ein Spielstein auf eine Karte mit geringerem Wert verschoben wird oder indem ein Spielstein auf einer Karte mit höherem Wert durch mehrere auf einer Karte mit geringerem Wert ersetzt wird.
- Es kann nie gewechselt werden, indem Spielsteine von Karten mit geringerem Wert auf solche mit höherem Wert versetzt werden.
- Blaue Spielsteine werden auch auf Wunder im Bau gesetzt, um die abgeschlossenen Bauphasen zu markieren.
- Der blaue Vorrat wird immer von links nach rechts befüllt. Die am weitesten links sichtbare, rote negative Zahl ist die Menge des Verlustes der Zivilisation.
- Verlust hat keinerlei Bedeutung bis zur Produktionsphase. Während des Verlustschrittes verliert ein Spieler die angezeigte Verlustmenge. Falls er das nicht leisten kann, muss er die Differenz durch Nahrung ausgleichen.

MILITÄRKARTEN ZIEHEN



Für jede Militäraktion, die ein Spieler noch übrig hat, zieht er 1 Militärkarte vom Militärkartenstapel des aktuellen Zeitalters. Das tut er auch dann, wenn er dadurch sein Handkartenlimit überschreitet.

Auf diese Weise darf der Spieler aber höchstens 3 Militärkarten ziehen.

Auch wer mehr als 3 ungenutzte Militäraktionen hat, darf nur 3 Militärkarten ziehen.

Sobald der aktuelle Militärkartenstapel leer ist, wird der Militärkartenablagestapel des aktuellen Zeitalters gemischt und als neuer Militärkartenstapel bereitgelegt.

Im ersten Spiel werden die Karten des Zeitalters III nicht benutzt, daher werden im Zeitalter III keine Karten gezogen.

ZUSAMMENFASSUNG – HANDKARTEN

- Das Handkartenlimit für Zivilkarten ist gleich der Anzahl der eigenen weißen Spielsteine.
- Wer sein Handkartenlimit erreicht hat, darf keine weitere Zivilkarte mehr nehmen.
- Wer sein Handkartenlimit erreicht hat, darf trotzdem eine Wunderkarte nehmen (falls er kein Wunder im Bau hat). Wunder werden direkt ins Spiel gebracht und nicht auf die Hand genommen.
- Das Handkartenlimit für Militärkarten ist gleich der Anzahl der eigenen roten Spielsteine.
- Im Gegensatz zum Zivilkartenlimit verhindert das Militärkartenlimit nicht das Ziehen von weiteren Militärkarten.
- Das Handkartenlimit für Militärkarten wird erst während des ersten Schrittes der Maßnahmen zum Ende des Spielzuges überprüft. Wer sein Handkartenlimit zu diesem Zeitpunkt überschreitet, muss überzählige Militärkarten abwerfen.
- Wenn ein Spieler im weiteren Spielverlauf neue Militärkarten zieht, kann er das Limit wieder überschreiten.

DIE AKTIONEN ZURÜCKSETZEN



Der letzte Schritt jedes Spielzuges besteht darin, alle verbrauchten Aktionen wieder auf die Regierungsformkarte zurückzusetzen.

ENDE EINES ZEITALTERS

Das alte Zeitalter endet und eine neues beginnt mit neuen Chancen für jede der glorreichen Zivilisationen.

ENDE DES ZEITALTERS A

Das Zeitalter A endete, als der Startspieler die Kartenleiste erstmals auffüllte, wie auf Seite 8 erklärt.

NEUE AKTUELLE KARTENSTAPEL

Die Zivil- und Militärkarten des Zeitalters I wurden auf die Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Damit wurden sie die aktuellen Kartenstapel. Sonst passierte nichts zum Ende des Zeitalters A.

ENDE DES ZEITALTERS I

Nachdem der Zivilkartenstapel des Zeitalters I zur Neige gegangen ist, ist das Zeitalter I beendet. Das kann während des Spielzuges eines jeden Spielers passieren, wenn er die Kartenleiste auffüllt.



Sobald der Zivilkartenstapel leer ist, wird die Abbildung auf der Tafel sichtbar. Diese soll die Spieler an die Spielschritte zum Ende eines Zeitalters erinnern. Diese Schritte gelten für alle Spieler.



Dies bedeutet, dass Karten des Zeitalters A veraltet sind, sobald der Zivilkartenstapel des Zeitalters I leer ist.

VERALTETE HANDKARTEN ABWERFEN



Die Spieler müssen alle veralteten Handkarten abwerfen.

VERALTETE ANFÜHRER UND WUNDER IM BAU AUS DEM SPIEL NEHMEN



Wer zu diesem Zeitpunkt noch einen Anführer des Zeitalters A hat, muss ihn aus dem Spiel nehmen. Wer ein Wunder des Zeitalters A im Bau hat, muss es aus dem Spiel nehmen. (Darauf befindliche blaue Spielsteine werden in den blauen Vorrat des Spielers zurückgesetzt.)

Die Abbildung erinnert auch daran, veraltete Pakte aus dem Spiel zu nehmen, aber im ersten Spiel gibt es keine Pakte.

Alle anderen Karten, auch fertige Wunder, bleiben im Spiel, unabhängig davon, aus welchem Zeitalter sie stammen.

GELBE SPIELSTEINE VERLIEREN



Schließlich müssen alle Spieler zwei Spielsteine aus ihrem gelben Vorrat in die Spielschachtel zurücklegen. Das spiegelt die Tatsache wider, dass die Bevölkerung umso anspruchsvoller wird, je weiter sich eine Zivilisation entwickelt. Fortschrittlichere Zivilisationen erwarten mehr Brot und Spiele.

Tipp: Jeder sollte für das Ende eines Zeitalters vorausplanen. Zivilisationen, die Nahrungsproduktion oder Freude vernachlässigen, werden ernsthafte Probleme bekommen.

NEUE AKTUELLE KARTENSTAPEL

Das Zeitalter I ist nun beendet und das Zeitalter II beginnt. Die Zivilkarten des Zeitalters II werden gemischt und verdeckt auf die Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Sie bilden jetzt den aktuellen Zivilkartenstapel. Falls die Kartenleiste noch nicht vollständig aufgefüllt war, als der vorherige Stapel zu Ende ging, werden die leeren Plätze nun mit Karten des Zeitalters II belegt.

Der Militärkartenstapel des Zeitalters I wird aus dem Spiel genommen. Der Militärkartenstapel des Zeitalters II wird gemischt und auf diesen Platz gelegt. Er bildet jetzt den aktuellen Militärkartenstapel.

Hinweis: Die Karten des aktuellen und zukünftigen Ereignisstapels sind vom Ende eines Zeitalters nicht betroffen.

ENDE DES ZEITALTERS II



Das Zeitalter II endet, nachdem alle Zivilkarten des Zeitalters I zur Neige gegangen sind. Das ist genau so wie zuvor, als das Zeitalter I endete, außer dass nun Karten des Zeitalters I veraltet sind:

- Die Spieler müssen alle Handkarten des Zeitalters I abwerfen.
- Anführer und im Bau befindliche Wunder des Zeitalters I werden aus dem Spiel genommen.
- Jeder Spieler verliert 2 gelbe Spielsteine.

KEINE AKTUELLEN KARTENSTAPEL

Das Zeitalter II ist nun beendet und das Zeitalter III beginnt. Im ersten Spiel gibt es keine Karten des Zeitalters III, deshalb wird der Militärkartenstapel des Zeitalters II aus dem Spiel genommen und die Tafel Aktuelles Zeitalter bleibt leer.

Ab jetzt wird die Kartenleiste nicht mehr mit neuen Karten nachgefüllt. Die Spieler nehmen weiterhin Karten von dort und schieben die noch übrigen Karten nach links, aber die leeren Plätze auf der rechten Seite bleiben leer. Niemand kann mehr Militärkarten ziehen.

DIE LETZTE SPIELRUNDE

Nachdem das Zeitalter II beendet ist, sollte jeder Spieler noch mindestens einen weiteren Spielzug haben. Das hängt davon ab, wer zu Spielbeginn als Startspieler bestimmt wurde.

- Falls das Zeitalter II im Spielzug des Startspielers beendet wurde, ist dies die letzte Spielrunde.
- Andernfalls wird diese Runde wie üblich beendet und die nächste Spielrunde ist die letzte.

In beiden Fällen führt der Spieler rechts vom Startspieler den letzten Spielzug aus, sodass alle Spieler dieselbe Anzahl Spielzüge hatten.

ZUSAMMENFASSUNG – GELBER VORRAT

- Im gelben Vorrat befinden sich die gelben Spielsteine.
- Manche Karten und Effekte können die Anzahl gelber Spielsteine verändern. Nur in diesen besonderen Fällen werden gelbe Spielsteine aus der Spielschachtel genommen oder dorthin zurückgelegt.
- Außerdem werden jeweils zum Ende der Zeitalter I und II zwei gelbe Spielsteine in die Spielschachtel zurückgelegt (und zum Ende des Zeitalters III im kompletten Spiel).
- Ein gelber Spielstein außerhalb des gelben Vorrats ist ein Arbeiter. Siehe *Zusammenfassung – Arbeiter* auf Seite 14.
- Um einen gelben Spielstein im gelben Vorrat in einen Arbeiter zu verwandeln, muss ein Spieler die Aktion „Bevölkerung vermehren“ ausführen. Die dafür erforderlichen Nahrungskosten sind durch die weiße Zahl unterhalb des Abschnittes angegeben, aus dem der Arbeiter genommen wurde. Er wird dann in den Arbeitervorrat des Spielers gelegt.
- Arbeiter werden in den gelben Vorrat zurückgelegt, wenn ein Spieler Einheiten für eine Kolonisierung opfert oder wenn ein Effekt verlangt, die Bevölkerung zu reduzieren.
- Im gelben Vorrat befindliche gelbe Spielsteine stellen keine Arbeiter dar. Sie dienen dem Buchhaltungssystem. Der gelbe Vorrat wird von rechts nach links geleert. Wenn ein Abschnitt komplett leer ist, erscheint eine negative rote Zahl. Das ist der Verbrauch der Zivilisation.
- Verbrauch hat keinerlei Bedeutung bis zur Produktionsphase. Während des Verbrauchsschrittes muss der Spieler diese Menge Nahrung zahlen. Falls er das nicht leisten kann, muss er für jede fehlende 4 zahlen.
- Über jedem Abschnitt bzw. Teilabschnitt ist eine Zahl mit einem Freudesymbol zu sehen. Wenn ein Teilabschnitt leer ist, benötigt die Zivilisation diese Anzahl Freudesymbole. Wer weniger hat, dem zeigt die Anzahl leerer Teilabschnitte links von seinem Freudesymbol die Anzahl seiner unzufriedenen Arbeiter. Siehe Abschnitt *Freude und unzufriedene Arbeiter* auf Seite 19.

ZUSAMMENFASSUNG – KARTEN ABWERFEN

- Zivilkarten werden offen abgeworfen.
- Wenn eine Zivilkarte abgeworfen oder aus dem Spiel genommen wird, kommt sie nicht mehr ins Spiel zurück. Sie kann in die Spielschachtel zurückgelegt werden.
- Militärkarten werden verdeckt abgeworfen.
- Gespielte und abgeworfene Militärkarten werden nach ihren Rückseiten sortiert. Sobald der aktuelle Militärkartenstapel leer ist, werden die abgeworfenen Militärkarten desselben Zeitalters gemischt und bilden den neuen Militärkartenstapel.
- Ereignisse, die nicht Gebietskarten sind, werden nach ihrer Abwicklung offen auf den Ablagestapel vergangener Ereignisse gelegt. Sie werden nicht wieder ins Spiel kommen.

ENDE DES ERSTEN SPIELS

Das Spiel endet, nachdem der letzte Spieler (der Spieler rechts vom Startspieler) seinen letzten Spielzug beendet hat. Nun folgt die Endwertung.

ENDWERTUNG

Zum Ende des ersten Spiels punktet jeder Spieler zusätzliche Kulturpunkte für Errungenschaften seiner Zivilisation:

- 1 Kulturpunkt für jede seiner Technologien des Zeitalters I und 2 Kulturpunkte für jede seiner Technologien des Zeitalters II. Die Regierungsform zählt doppelt.
- Jeder Spieler punktet Kultur entsprechend seines Kulturwerts.
- Jeder Spieler punktet Kultur entsprechend seines Stärkewerts.
- Jeder Spieler punktet Kultur entsprechend seines Freudewerts.
- Jeder Spieler punktet Kultur entsprechend seiner Nahrungs- und Ressourcenproduktion. (Er zählt, wie viel Nahrung und Ressourcen seine Arbeiter während der Produktionsphase produzieren und ignoriert Verlust und Verbrauch.)
- Jeder Spieler punktet 3 Kultur für jede seiner Kolonien.
- Jeder Spieler punktet 6 Kultur für jedes seiner fertigen Wunder des Zeitalters II.

In jedem Schritt kalkuliert jeder Spieler seine entsprechenden Punkte. Diese Wertungsliste wird Schritt für Schritt abgehandelt. In jedem Schritt kalkuliert jeder Spieler seine entsprechenden Punkte.

Hinweis: Diese Liste gilt nur beim ersten Spiel. Das komplette Spiel hat ein anderes Wertungssystem zum Spielende.

DER SPIELSIEGER

Der Spieler mit den meisten Kulturpunkten ist der Spielsieger.

Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Spielsieg bzw. die Platzierung.

Das Wichtigste ist aber, dass die Spieler nun ihr erstes Spiel *Through the Ages* gespielt haben. Beim nächsten Mal können sie das komplette Spiel erleben.

DAS KOMPLETTE SPIEL

Das komplette Spiel ist prinzipiell wie das erste Spiel, aber mit neu zu entdeckenden Karten im Zeitalter III und mehr Möglichkeiten, mit den rivalisierenden Zivilisationen zu interagieren.

ZEITALTER III

Im kompletten Spiel ist das Zeitalter III ein vollständiges Zeitalter wie I und II.

Nach dem Ende des Zeitalters II werden die Zivil- und Militärkartenstapel des Zeitalters III separat gemischt und auf die jeweiligen Plätze der Tafel Aktuelles Zeitalter gelegt. Das Spiel wird ein weiteres Zeitalter lang fortgesetzt.

Das Zeitalter IV ist jetzt das Spielende-Zeitalter. Das funktioniert genauso wie das Spielende-Zeitalter im ersten Spiel:

- Wenn der Zivilkartenstapel des Zeitalters III zur Neige gegangen ist, werden alle Handkarten des Zeitalters II abgeworfen und im Spiel befindliche Anführer, Wunder im Bau und Pakte des Zeitalters II werden aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler verliert 2 gelbe Spielsteine. Das Zeitalter IV beginnt. Dafür gibt es keine aktuellen Kartenstapel.
- Falls das Zeitalter IV während des Spielzuges des Startspielers beginnt, ist dies die letzte Spielrunde. Andernfalls wird diese Runde wie üblich beendet und die nächste Spielrunde ist die letzte.

WUNDER DES ZEITALTERS III



Die Wunder des Zeitalters III haben einen einmaligen Effekt, der sofort zum Tragen kommt, sobald das Wunder fertig gebaut ist. Der Spieler punktet Kultur in Abhängigkeit von seinen anderen Karten im Spiel und seinen Arbeitern. Zu einigen dieser Wunder gibt es noch genauere Erklärungen im Anhang auf der Rückseite des Gesetzkodex.

LUFTWAFFENEINHEITEN

Luftwaffe ist eine neue Art Militäreinheit, die es nur im Zeitalter III gibt.

Eine Luftwaffeneinheit trägt mit ihrer Stärke zum Stärkewert der Zivilisation bei (wie jede andere Einheit auch). Es gibt keine Taktikkarten, die eine Luftwaffeneinheit erfordern, aber jede Armee kann um eine Luftwaffeneinheit erweitert werden, um dadurch ihre taktische Stärke zu verdoppeln. Jede Luftwaffeneinheit kann sich maximal einer Armee anschließen.

Beispiel:



Diese Einheiten eines Spielers tragen zu seinem Stärkewert bei. Außerdem bildet er mit seiner Taktik drei Armeen. Normalerweise hat jede Armee eine taktische Stärke von +2, aber zwei Armeen werden durch je eine Luftwaffeneinheit verstärkt, was ihre taktische Stärke auf +4 verdoppelt. Insgesamt tragen die Armeen zum Stärkewert eine taktische Stärke von +10 bei.



Die Taktik *Konquistadoren* wäre sogar noch besser. Damit würden zwei Armeen gebildet. Eine davon umfasst eine Kriegereinheit, ist also veraltet. Jede Armee wird durch eine Luftwaffeneinheit verstärkt, wodurch sich ihre taktische Stärke jeweils verdoppelt. Die veraltete Armee hat eine taktische Stärke von +6, die anderen von +10. Zusammen tragen sie also mit +16 zum Stärkewert bei, zusätzlich zur Stärke der einzelnen Einheiten.



Würde der Spieler seine Taktik auf *Stoßtruppen* ändern, wäre dies nicht besser als *Konquistadoren*. Er hätte dann nur eine Armee, die eine Einheit des Zeitalters I umfasst, also veraltet ist. Selbst mit verdoppelter Stärke durch eine Luftwaffeneinheit betrüge ihre taktische Stärke nur +12. Die andere Luftwaffeneinheit gehört zu keiner Armee (sie trägt aber mit 5 zum Stärkewert bei, genau wie die andere zur Armee gehörende). Falls aber einer der Ritter aufgewertet würde, wäre die Armee nicht mehr veraltet. Der Spieler bekäme mit nur einer Armee eine taktische Stärke von +22 hinzu!

POLITIKPHASE

Das komplette Spiel wird mit allen Militärkarten gespielt. Die Kartenstapel enthalten nun auch Überfälle, Kriege und Pakte. Dadurch werden neue Möglichkeiten in der Politikphase geboten. Außerdem haben die Spieler jetzt die Option aufzugeben, falls sie meinen, in aussichtsloser Position zu sein.

Die vollständigen Regeln für diese Karten sind auf Seite 4 im *Gesetzkodex* zu finden. Kriege werden in der Spielrunde abgehandelt, die auf jene folgt, in der sie gespielt wurden, wie auf Seite 3 im *Gesetzkodex* erklärt wird. Da hoffentlich bereits allen Spielern das gesamte übrige Spiel vertraut ist, dürfte es kein Problem darstellen, nun die noch fehlenden Regeln ins Spiel zu integrieren.

Wir geben im Folgenden nur einen kurzen Überblick.

DER MILITÄRISCHE ANTEIL DES SPIELS

Militär ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Es ist schwierig, das Spiel nur mittels militärischer Stärke zu gewinnen, aber eine Spielniederlage ist sehr leicht möglich, wenn man das Militär vernachlässigt.

EREIGNISSE



Selbst wenn die Spieler nicht sehr aggressiv spielen, profitieren die stärksten von und leiden die schwächsten Zivilisationen unter stärkebedingten Ereignissen. Um die Nase vorn zu haben, reicht es, die eigene Zivilisation in seinem Spielzug immer ein bisschen stärker zu machen als die der anderen.

ÜBERFÄLLE



Wenn eine andere Zivilisation beträchtlich stärker wird als die eigene, kann sie einen Überfall auf die schwächere spielen. Überfälle werden als Politikaktion gespielt. Der Angreifer muss außerdem einige Militärtaktionen verbrauchen.

Zur Verteidigung muss die Stärke des Angreifers erreicht oder übertroffen werden, indem man zeitweilige Stärkebonuse aus der Hand spielt. Eine militärische Bonuskarte addiert ihren Verteidigungswert (in der oberen Kartenhälfte) zum Stärkewert hinzu. Außerdem kann der Verteidiger beliebige seiner Militärkarten verdeckt ab-



werfen, um für jede eine zusätzliche Stärke von +1 zu erhalten. Er kann auf diese Weise maximal so viele Karten abwerfen, wie er rote Spielsteine hat.

Falls der Verteidiger die Stärke des Angreifers nicht erreichen oder übertreffen kann, ist der Überfall erfolgreich. Üblicherweise stiehlt oder zerstört der Angreifer etwas, das der unterlegenen Zivilisation gehört.

Man sollte darauf achten, in der Stärke nicht zu weit zurückzufallen, besonders dann, wenn man keine Bonuskarten zur Verteidigung gegen Überfälle auf der Hand hat. Anders herum ist es eine gute Idee anzugreifen, wenn man sehr viel stärker als ein Gegner ist.

Tip: Eine Zivilisation ist besonders verwundbar, nachdem sie ein Gebiet kolonisiert hat, weil sie dafür Militäreinheiten opfern musste und vielleicht Bonuskarten gespielt hat.

KRIEGE



Vielleicht ist man das Wettüben irgendwann leid. Man ist so weit zurückgefallen, dass noch nicht mal mehr Bonuskarten helfen würden und man akzeptiert, dass die Verwundbarkeit durch Überfälle der Preis dafür ist, sich vorrangig um zivile Projekte gekümmert zu haben. Vielleicht ist das eine gute Strategie oder vielleicht provoziert man gerade dadurch eine Kriegserklärung.

Ein Spieler erklärt einen Krieg während seiner Politikphase, aber er findet nicht sofort statt. Beide Spieler haben noch einen Spielzug, um ihre Stärke zu erhöhen, wobei der Spieler, der den Krieg erklärt hat, schon dafür Militärtaktionen verbraucht und vielleicht nicht mehr viele übrig hat. Der Krieg wird zu Beginn des nächsten Spielzugs des Angreifers abgehandelt.

Der Unterschied zu Überfällen:

- Keiner der beiden Kontrahenten erhält einen Stärkebonus durch Bonuskarten oder den Abwurf von Militärkarten. Nur die bereits im Spiel befindlichen Karten zählen.
- Im Krieg kann jede Seite der Sieger sein und der unterlegenen Zivilisation die Sanktionen aufzwingen. (Ein Überfall ist wirkungslos, falls der Angreifer nicht gewinnt.)

- Die Schwere der Sanktionen hängt von der Stärkedifferenz der beiden Seiten ab. (Bei einem Überfall spielt es keine Rolle, ob der Verteidiger mit 5 oder 20 Stärkepunkten unterliegt, bei einem Krieg ist das aber sehr wichtig.)

Das Militär völlig zu ignorieren kann sich böse rächen, da es eine Einladung an andere Spieler ist, Krieg zu erklären.

Anders herum ist eine Kriegserklärung immer einen Gedanken wert, wenn man sieht, dass ein anderer Spieler mit seiner Stärke weit zurückliegt. Trotzdem ist Vorsicht geboten, denn eine Zivilisation mit starker Wirtschaft kann in der Lage sein, ihre Stärke in einem Spielzug erheblich zu verbessern. Niemand möchte den Krieg, den er selbst erklärt hat, verlieren.

PAKTE

Pakte gibt es nur im 3- oder 4-Personen-Spiel.

Im 2-Personen-Spiel werden diese Militärkarten vor Spielbeginn aussortiert,

Pakte bereichern das Spiel um ein wenig Diplomatie und Kooperation. Als seine Politikaktion kann ein Spieler einem anderen einen Pakt anbieten. Dieser kann ihn annehmen oder ablehnen. Falls der Mitspieler das Angebot annimmt, kommt der Pakt zum Tragen und bleibt im Spiel: Falls der Mitspieler das Angebot ausschlägt, nimmt der aktive Spieler die Paktkarte zurück auf seine Hand. Damit ist seine Politikphase beendet, aber er kann es später erneut versuchen.

Hinweis: Diese Regel darf nicht umgangen werden, indem über den Pakt diskutiert wird, bevor er angeboten wird.

Jeder Spieler kann an mehreren Pakten beteiligt sein, aber maximal einen Pakt im eigenen Spielbereich haben. Wenn der aktive Spieler einen neuen Pakt anbietet und dieser angenommen wird, wird ein in seinem Spielbereich liegender Pakt sofort gebrochen. Als Aktion seiner Politikphase kann ein Spieler einen beliebigen Pakt brechen, an dem er beteiligt ist. Pakte werden automatisch aus dem Spiel genommen, wenn sie zum Ende eines Zeitalters veraltet sind (ebenso wie Anführer und Wunder im Bau).



Manche Pakte sind „symmetrisch“, d. h., dass beide Spieler davon profitieren. Aber diese Vorteile können zweiseitig sein. Es ist schön, offene Grenzen mit einer anderen Zivilisation zu haben, bis diese beschließt, einen anzugreifen. Es ist schön, zusammen mit einer anderen Zivilisation wissenschaftliche Forschung zu betreiben, bis die andere Zivilisation alle nicht ihr gehörenden Wissenschaftspunkte ausgibt.



Andere Pakte wiederum können leicht „asymmetrisch“, aber sich gegenseitig ergänzend sein. Man muss nur einen Partner finden, der gebrauchen kann, was man selbst anbietet.



Noch andere Pakte sind stark „asymmetrisch“, bei denen ein Spieler dem anderen etwas anbietet als Gegenleistung für Frieden oder Schutz. Wer schwach ist, mag einer stärkeren Zivilisation solch einen Pakt anbieten als Anreiz, friedlich zu bleiben. Andererseits kann ein solcher Pakt einer

starken Zivilisation dazu dienen, etwas von einer schwächeren Zivilisation zu erpressen. Wer einen asymmetrischen Pakt anbietet, entscheidet, wer welche Rolle dabei spielt. Der andere Spieler kann das Angebot annehmen oder ablehnen.

Hinweis: Falls nicht ausdrücklich vermerkt, hindert ein Pakt die beiden Partner nicht daran, sich gegenseitig anzugreifen. Und falls ebenso nicht ausdrücklich vermerkt, bleibt der Pakt nach dem Angriff bestehen.

ZUSÄTZLICHE PRODUKTION NICHT VERGESSEN

Man kann die zusätzliche Produktion durch manche Pakte markieren, indem man einen roten Spielstein aus der Spielschachtel auf eine Farm oder Mine des Zeitalters A legt. So lassen sich auch Zusatzproduktionen durch andere Karten markieren, z. B. durch *Transkontinentale Eisenbahn*.

AUFGABEN

Das wird hoffentlich nicht passieren, aber manchmal geht einfach alles schief. Falls alle anderen stärker sind und die eigene Wirtschaft nicht gut genug ist, um den Rückstand aufzuholen, kann es sein, dass man mit jedem eigenen Spielzug noch weiter zurückfällt und bis zum Spielende ein leichtes Ziel für Überfälle, Kriege und negative Ereignisse ist.

Natürlich kann das Spiel auch Spaß machen, wenn man verliert. Niemand wird zur Aufgabe gezwungen. Aber ein ehrenhafter Rückzug ist möglich. Man gibt zu, das Spiel verloren zu haben und lässt die anderen ihre Stärke untereinander vergleichen, anstatt anzutreten, um zu sehen, welcher andere Spieler die eigene Schwäche am besten ausnutzt.

Ein Spieler kann seine Politikaktion nutzen, um aufzugehen. Gegen den Spieler erklärte Kriege finden nicht statt (aber die Kriegserklärer punkten Kultur [siehe *Gesetzkodex* S. 4], denn in den Geschichtsbüchern wird stehen, wer diese Aufgabe erzwungen hat). Die Zivilisation und alle ihre Karten werden aus dem Spiel genommen. Falls noch zwei oder drei Spieler übrig sind, wird das Spiel als 2- oder 3-Personen-Spiel fortgesetzt. Falls nur noch ein Spieler übrig ist, hat dieser gewonnen.

Meistens wird das Spiel aber mit allen Teilnehmern beendet werden, die für die Endwertung bereit sind.

ENDE DES KOMPLETTEN SPIELS

Wie beim ersten Spiel endet das Spiel, nachdem der Spieler rechts vom Startspieler seinen letzten Spielzug beendet hat. Die Liste für die Endwertung des ersten Spiels gilt nicht mehr. Stattdessen werden nur einige Aspekte jeder Zivilisation gewertet. Die Spieler entscheiden über die Endwertung während des Spiels durch die Vorbereitung der Ereignisse des Zeitalters III.

ENDWERTUNG

Am Spielende werden alle noch vorhandenen Karten des aktuellen und zukünftigen Ereignisstacks einzeln nacheinander abgewickelt. Die Reihenfolge ist dabei nicht wichtig.

Hinweis: Ereignisse aus älteren Zeitaltern spielen bei der Endwertung keine Rolle.

EREIGNISSE DES ZEITALTERS III

Jedes Ereignis des Zeitalters III nennt Möglichkeiten für die Zivilisationen, Kultur zu punkten. Ereignisse des Zeitalters III können bereits während des Spiels aufgedeckt und abgewickelt werden. Am Spielende werden dann alle noch vorhandenen Karten des aktuellen und des zukünftigen Er-

einisstacks einzeln nacheinander abgewickelt. Wenn ein Ereignis des Zeitalters III vorbereitet wird, kann man sicher sein, dass es auch abgewickelt werden wird.



Die meisten Ereignisse des Zeitalters III verschaffen jeder Zivilisation eine bestimmte Anzahl Kulturpunkte, je nach ihren im Spiel befindlichen Karten und Artefakten.



Manche Ereignisse des Zeitalters III geben aber auch Punkte je nach relativer Position bei bestimmten Daten. Im Fall eines Gleichstandes hat der aktive Spieler oder der Spieler, der diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, den „höheren“ Wert. Bei Macht der Wissenschaft z. B. bedeutet die Schreibweise „14/7/0“, dass der Spieler mit dem höchsten Wissenschaftswert 14 Punkte und der mit dem zweithöchsten Wert 7 Punkte erhält. Der dritte Spieler geht leer aus. Ein Gleichstand wird auf übliche Weise aufgelöst: Der

aktive Spieler oder derjenige, der diesem in Spielerreihenfolge am nächsten sitzt, entscheidet den Gleichstand für sich.

Während der Endwertung gilt der Startspieler als aktiver Spieler.

Das ist ein Vorteil, aber wer später an der Reihe ist, kennt schon die endgültigen Daten derjenigen, die das Spiel vorher beendet haben.

DER SPIELSIEGER

Nachdem alle Ereignisse des Zeitalters III abgewickelt wurden, stehen die endgültigen Werte fest.

Der Spieler mit den meisten Kulturpunkten ist der Spielsieger. Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Spielsieg bzw. die Platzierung.

Aber noch wichtiger ist es, dass jeder Spieler Gelegenheit hatte, die einzigartige Geschichte seiner Zivilisation zu schreiben.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELMATERIALS



Karten, Spielsteine und Marker können wie hier abgebildet in der Spielschachtel aufbewahrt werden. Die Karten können schon in Zivil- und Militärkarten jedes Zeitalters sortiert werden. Wer überwiegend 2- oder 3-Personen-Spiele spielt, kann die dafür zu entfernenden Karten separat aufbewahren, sodass die Vorbereitung des nächsten Spiels einfacher ist.

Die Spieltafeln können darüber gelegt werden wie abgebildet, beginnend mit der Tafel Aktuelles Zeitalter und abschließend mit den Kultur- und Wissenschaftstafeln, die nebeneinander gelegt werden können. Darauf ist Platz für die Spielertafeln, die Regelhefte und Kurzübersichtsblätter.

Während des Spiels können die während der Spielvorbereitung nicht benutzten weißen, roten, gelben und blauen Spielsteine in der Schachtel bleiben, aus der sie bei Bedarf leicht entnommen werden können.

Wer für seine Karten lieber Kartenhüllen benutzt, kann sie am besten seitwärts aufbewahren, wie unten abgebildet.



WAS IST NEU AN DER NEUEN GESCHICHTE?

Im Wandel der Zeiten/Through the Ages gibt es im Prinzip seit 2006. Eine neue Geschichte der Zivilisation ist eine neue Ausgabe – eine Neugeburt, die auf neun Jahren Rückmeldungen von Spielern fußt, die das ursprüngliche Spiel lieben. Wir haben viele Verbesserungen geschaffen, aber der Kern des Spiels ist unverändert. Alle Spieler, die *Im Wandel der Zeiten: Eine Geschichte der Zivilisation* kennen, werden diese neue Version sofort spielen können, nachdem sie diese Zusammenfassung der Änderungen gelesen haben.

Die Seitenangaben in diesem Kapitel beziehen sich auf den *Gesetzkodex*, das sind die kompletten Regeln für das Spiel. Sie sind so aufgebaut, dass man leicht und schnell Einzelheiten einer bestimmten Regel nachlesen kann.

GEÄNDERTE KARTEN

Viele Karten wurden geändert, nicht nur deren Grafik. Sie sollten sorgfältig gelesen werden, wenn man erstmals mit dieser neuen Ausgabe spielt. Zu einigen gibt es genauere Erläuterungen im *Gesetzkodex* (Anhang, Seite 12).



MASSNAHMEN ZUM ENDE DES SPIELZUGES

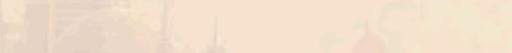
Die neuen Maßnahmen zum Ende des Spielzuges beinhalten einige Änderungen. Der vollständige Ablauf ist auf jeder Spielertafel aufgedruckt, sodass jeder diese neue Reihenfolge schnell lernen kann, ohne ein Regelheft zu bemühen.

VERLUST

Verlust tritt nun vor der Nahrungs- und Ressourcenproduktion ein. Dadurch ist leichter zu überblicken, ob man Gefahr läuft, Verlust zu erleiden, und es ist leichter, eine effiziente Aktionsphase zu planen. Man muss sich nicht vorstellen, wie der eigene blaue Vorrat nach der Produktion und nach dem Verbrauch aussehen wird.

Drei Felder des blauen Vorrats zeigen eine rote negative Zahl. Falls eines oder mehrere dieser Felder während des Verlustschrittes leer sind, gibt das am weitesten links liegende leere Feld den Verlust an. Der Spieler verliert so viele Ressourcen wie diese Zahl angibt. Wer nicht genug hat, verliert alle Ressourcen und zusätzlich Nahrung, um die Differenz auszugleichen. (*Produktionsphase*, Seite 6.)

Um die richtige Spannung zwischen Produktion und Verlust aufrecht zu halten, wurde die Anzahl der blauen Spielsteine auf 16 reduziert. (*Spielertafel*, Seite 2.)



ÜBERZÄHLIGE MILITÄRKARTEN ABWERFEN

Überzählige Militärkarten werden nun nach der Aktionsphase abgeworfen anstatt vorher. Das erlaubt das Spielen einer Taktikkarte bevor sie abgeworfen werden muss. Wer die Anzahl seiner Militäraktionen erhöht, kann jetzt sofort von seinem gestiegenen Handkartenlimit profitieren.

Der Hauptgrund für diese Änderung ist allerdings, das Spiel etwas zu glätten. Es ist leichter zu entscheiden, welche Karten man behalten möchte, nachdem der Spielzug beendet ist. (*Überzählige Militärkarten abwerfen*, Seite 6.)

MILITÄRKARTEN ZIEHEN

Militärkarten ziehen ist kein Teil der Produktionsphase mehr und kann nicht durch Aufruhr unterbunden werden. (*Militärkarten ziehen*, Seite 6.)

AKTIONEN ZURÜCKSETZEN

Aktionen zurücksetzen ist nun ein offizieller Schritt der Maßnahmen zum Ende des Spielzuges. (*Die Aktionen zurücksetzen*, Seite 6.)

ANFÜHRER

EINEN ANFÜHRER ERSETZEN

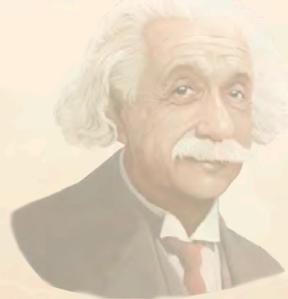
Wie zuvor muss der alte Anführer das Spiel verlassen, wenn der Spieler einen neuen spielt. Aber jetzt erhält der Spieler dadurch 1 Zivilaktion zurück. Das gilt nur dann, wenn auch tatsächlich ein Anführer im Spiel ist. (*Einen Anführer spielen*, Seite 5.)

ZIVILISATIONSWERTE

KEINE LIMITS

Die Wissenschafts-, Kultur- und Stärkewerte einer Zivilisation haben keine Obergrenze. Auch die Anzahl Wissenschafts- und Kulturpunkte, die ein Spieler haben kann, ist nach oben nicht begrenzt. Die Mehranzeige kann auf beliebige Art und Weise geschehen. Die Marker können umgedreht werden, um anzuzeigen, dass man im zweiten Durchlauf einer bestimmten Leiste ist.

Werte und Punkte können nach wie vor nicht unter 0 sinken. Und der Freudewert (Anzahl Freudesymbole) ist immer noch auf 0 bis 8 begrenzt. (*Werte*, Seite 10.)



TAKTIKKARTEN

TAKTIKFLAGGE

Jeder Spieler hat eine Taktikflagge, um seine aktuelle Taktik zu markieren. (*Material für die Spieler*, Seite 2.)

TAKTIKKARTEN SPIELEN

Taktikkarten können wie in der ursprünglichen Version gespielt werden – in der Aktionsphase für 1 Militäraktion. Die Karte wird in den eigenen Spielbereich gelegt und mit der Taktikflagge markiert. Das nennen wir eine exklusive Taktik. (*Eine Taktik spielen*, Seite 6.)

TAKTIKEN VERFÜGBAR MACHEN

Eine exklusive Taktik bleibt nicht lange exklusiv. Zu Beginn seines Spielzuges und vor seiner Politikphase muss der aktive Spieler eine in seinem Spielbereich liegende exklusive Taktikkarte in den allgemeinen Taktikbereich in der Mitte der Militärtafel legen. Für den Rest des Spiels kann jeder Spieler diese Taktik kopieren. (*Taktiken verfügbar machen*, Seite 3.)

EINE TAKTIK KOPIEREN

In der eigenen Aktionsphase kann jeder Spieler 2 Militäraktionen verbrauchen und eine im allgemeinen Taktikbereich liegende Taktikkarte kopieren. Er legt seine Taktikflagge darauf, um sie damit als seine aktuelle Taktik zu markieren. Auf einer Karte können mehrere Taktikflaggen liegen. Nur ein Mal pro Spielzug kann eine Taktikkarte gespielt oder kopiert werden. (*Eine Taktik kopieren*, Seite 6.)

ÜBERFÄLLE

KEINE OPFER MEHR

Weder der Angreifer noch der Verteidiger können bei einem Überfall Einheiten opfern. Stattdessen haben wir eine neue Art der Verteidigung eingebracht, welche die Position des Verteidigers nicht so sehr schwächt.

VERTEIDIGUNG

Der Verteidiger kann wie zuvor Verteidigungsbonuskarten spielen. Außerdem kann er beliebige Militärkarten verdeckt abwerfen, um für jede einen einmaligen Stärkebonus von +1 zu erhalten. Er kann dabei maximal so viele Karten abwerfen, wie er Militäraktionen hat. (*Einen Überfall spielen*, Seite 4.)

KRIEGE

KEINE OPFER MEHR

Weder der Angreifer noch der Verteidiger können in einem Krieg Einheiten opfern. Im ursprünglichen Spiel führten die Opfer oft zu riesigen Konflikten, in denen beide Seiten gegen Spielende oft ihre gesamte Streitmacht opferten, wodurch sie für Angriffe anderer Spieler verwundbar wurden. (*Einen Krieg abwickeln*, Seite 3.)

VARIANTEN

Wem das komplette Spiel zu lang oder zu aggressiv ist, der kann eine (oder verschiedene) dieser Varianten ausprobieren. Sie sind so konzipiert, dass das Spiel immer noch anspruchsvoll bleibt. Allerdings können manche Karten oder Kombinationen stärker oder schwächer als üblich sein, da sie für das komplette Spiel ausgelegt sind.

KÜRZERES SPIEL

Diese Variante erlaubt es, das volle Spielerlebnis in kürzerer Zeit zu genießen. Es werden nur zwei Zeitalter gespielt, aber mit den kompletten Regeln, also einschließlich Überfällen, Kriegen und Pakten.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung ist wie beim kompletten Spiel. Außerdem:

- Mit allen Ereignissen des Militärkartenstapels des Zeitalters III wird ein Spielende-Ereignisstapel gebildet. Die Karten werden gemischt und jedem Spieler werden zwei davon zufällig zugeteilt. Die Spieler legen diese Karten verdeckt neben ihre Spielertafel; sie dürfen sie sich nicht vor dem Ende des Zeitalters I ansehen.
- Drei weitere Ereignisse des Zeitalters III werden offen ausgelegt, sodass jeder sie sehen und lesen kann.
- Eine Karte *Kulturkrieg* des Zeitalters III wird offen neben diese drei Karten gelegt.
- Die übrigen Militär- und Zivilkarten des Zeitalters III werden nicht gebraucht.

KRIEGE

Wer einen Krieg erklärt, muss wie üblich eine Kriegskarte aus seiner Hand spielen, aber er kann entscheiden, ob er den Krieg auf seiner Karte erklärt oder den Krieg auf der Karte *Kulturkrieg*. Falls er den Krieg des Zeitalters III erklärt, verbraucht er auch dessen Militäraktionen. Wenn der Krieg abgewickelt wird, wird die ausgespielte eigene Karte abgeworfen. Die Möglichkeit des Krieges des Zeitalters III besteht immer, auch wenn er bereits von einem anderen Spieler erklärt, aber noch nicht abgewickelt ist.

ENDE DES ZEITALTERS I

Zum Ende des Zeitalters I schaut sich jeder Spieler seine Ereignisse des Zeitalters III an. Jeder wirft eine von seinen Karten verdeckt ab und behält die andere. Niemand darf sehen, welche Karten die anderen abwerfen oder behalten.

ENDWERTUNG

Bei Spielende:

- Jeder Spieler punktet 6 für jedes seiner fertigen Wunder des Zeitalters II.
- Die drei offen liegenden Ereignisse des Zeitalters III werden abgewickelt.
- Die von den Spielern behaltenen Ereignisse des Zeitalters III werden gemischt und nacheinander abgewickelt.

FRIEDLICHES SPIEL

Wer ein Spiel ohne Kriege und Überfälle bevorzugt, kann diese Variante ausprobieren.

Für ein friedliches Spiel werden einfach alle Überfälle, Kriege und Pakte auf den Militärkartenstapeln entfernt. (Wer trotzdem Pakte ermöglichen möchte, kann die vier Pakte im Spiel lassen, die sich nicht auf Angriffe beziehen.)

Der militärische Aspekt des Spiels ist immer noch wichtig für Kolonisierungen und stärkebedingte Ereignisse. Wer ihn etwas stärker betonen möchte, kann die folgende Variante spielen:

VARIANTE GLOBALE KONFLIKTE

Wenn das Zeitalter I, II oder III endet, entsteht ein Globaler Konflikt. Jede Zivilisation punktet Kultur in Höhe der Differenz zwischen ihrem Stärkewert und dem der schwächsten Zivilisation. Das bedeutet, dass die schwächste Zivilisation nicht punktet.

WEITERE VARIANTEN

Im Regelheft des ursprünglichen Spiels waren noch mehr Varianten enthalten und weitere wurden von Spielern im Laufe der Jahre erdacht. Diese wurden allerdings selten benutzt. Bei der Entwicklung dieser Ausgabe haben wir uns auf die Gewichtung und Testspiele des kompletten Spiels ohne Modifikationen konzentriert.

Wer eine Variante kennt, die ihm gefiel, kann sie natürlich auch mit dieser Spielversion spielen.

Die vorgenommenen Änderungen dieser neuen Version fußen darauf, was uns und unseren Testspielern am besten gefiel. Aber wer einige Aspekte des alten Spiels liebte (z. B. in Kriegen Einheiten zu opfern), kann sie natürlich als Hausregel wieder einführen. Spaß an diesem Spiel zu haben ist wichtiger als eine perfekte Ausgewogenheit.

Jeder sollte ruhig mal ThroughTheAges.com besuchen. Fall sich eine gute Variante herauschält und von den Spielern bestätigt wird, erheben wir sie vielleicht zu einer offiziellen Variante und veröffentlichen sie dort.



www.throughtheages.com