

CIVILIZATION

(* = Reihenfolge beachten, sonst simultan)

- 1. Steuern erheben** pro Stadt 2 Spielsteine (aus Vorrat in Staatsschatz).
Zahlungsunfähigkeit: Revolte, s. Regelheft SONDERREGEL Münzwesen
- 2. Bevölkerungswachstum** in Gebiete mit 1 Stein 1 weiterer hinzu, mit 2 oder mehr Steinen 2 weitere.
- 3. Volkszählung** runde Spielsteine zählen.
- 4. Schiffbau** kostet 2 Steine aus Staatsschatz, Unterhalt pro Schiff 1 Stein.
Zahlung alternativ durch Entfernung von Spielsteinen aus entspr. Gebiet.
- 5. * Bewegung** alle Steine dürfen Bewegung machen.
Reihenfolge lt. 3.
 - a) Land: ein Gebiet.
 - b) See (Küste): per Schiff vier Gebiete mit jeweils max. Ladung fünf Steine.
SONDERREGEL Weben, AstronomieIn jedem Gebiet können jetzt beliebig viele Steine von beliebig vielen Spielern sein.
- 6. Konflikte** wenn Steine verschiedener Spieler in einem Gebiet sind UND Versorgungsanzahl überschritten ist.
 - a) zwischen Spielsteinen: Spielsteine abwechselnd entfernen, Spieler mit kleinerer Anzahl beginnt, bis einer eliminiert ist bzw. Versorgungsgrenze erreicht ist.
Gleiche Anzahl: gleichzeitige Entfernung! SONDERREGEL Metallverarbeitung
 - b) Städte angreifen: nur mit 7 oder mehr Einheiten, Stadt dann durch 6 Einheiten ersetzen.
Verschiedene Angreifer müssen erst untereinander kämpfen. SONDERREGEL Ingenieurwesen
Kann Stadt aus Mangel an Steinen im Vorrat nicht ersetzt werden: Kapitulation**Städteversorgung**: Pro Stadt mind. 2 Steine auf Spielbrett, nach Ende der Konflikte müssen nicht versorgte Städte aufgelöst werden = ersetzen durch Steine entspr. max. mögl. Bevölkerungszahl.
SONDERREGEL Landwirtschaft
- 7. Städtebau** Bauplatz: 6 oder mehr Steine, sonst 12. SONDERREGEL Landwirtschaft
Bau nicht über Versorgungsmöglichkeit hinaus.
Keine runden Steine in Gebieten mit Stadt; alle überzähligen entfernen.
- 8. * Handelskarten erwerben** Anzahl (inkl. Katastrophen) = Städteanzahl. Evtl. leere Felder zählen mit.
Spieler mit wenigsten Städten beginnt
Goldkartenkauf: 18 Steine aus Schatz
ROTE Katastrophen-Karten müssen sofort aufgedeckt werden, können nicht gehandelt werden, betreffen Spieler der sie zieht.
- 9. Handel** nur mögl. mit mind. 3 Karten. Gesamtwert und eine Ware müssen stimmen, Rest nicht.
Durch Handel erworbene SCHWARZE Kat.-Karten sofort offen auslegen, betreffen "Erwerber".
- 10. * Zivilisationskarten erwerben** jeder HÖCHSTENS 11 Stück!
umgekehrte Reihenfolge Entwicklungstabelle
Keine Rückgabe, keine doppelten!
Eintausch gegen Handelskarten, fehlende Beträge dürfen durch Spielsteine aus Schatz ergänzt werden.
Überzählige Beträge werden nicht erstattet. Bonuswerte beachten.
- 11. * Katastrophen-Auswertung** Jeder kann pro Runde höchstens von 2 Katastrophen direkt betroffen werden.
in aufsteigender Reihenfolge der Karten
Nach Ende Auswertung wieder Auflösung evtl. nicht versorgter Städte.
- 12. Überzählige Handelskarten abgeben** maximal 6 Stück auf Hand
- 13. Entwicklungsmarker weiterschieben** (oder zurück) s. Bedingungen.

CIVILIZATION

Allgemeine Vorgehensweise:

Ausbreiten
Städte bauen
Handelskarten erwerben
Zivilisationskarten erwerben
Ende der Entwicklungstabelle erreichen

!!! Maximal 11 Zivilisationskarten !!! Keine Doppelten !!!

BEDINGUNGEN für Fortschritt auf Entwicklungstabelle

Eintritt in

- 2. Epoche: mindestens 2 Städte**
- 3. Epoche: Zivilisationskarten aus mind. 3 Gruppen
(müssen nicht unbedingt 3 Karten sein!)**
- 4. Epoche: mind. 7 Zivilisationskarten**
- Endpunktzahl bei Erreichen des Zielkreises**

//

Alternative alte Tabelle:

- 5. Epoche: Zivilisationskarten-Wert mind. 1000 Punk**
- Innerhalb 5. Epoche aufgedruckte Punktezahl, inkl. Schatz und Handelskarten.
Falls nicht erreicht: stehenbleiben.
Steht man auf Feld mit Punktezahl und hat weniger Punkte (durch eventuelle Verringerung): ein Feld zurück.**

Ab 2. Epoche jeweils ein Feld zurück falls nach Phase 11. keine Städte vorhanden!