

Es werden 3 Epochen zu je 9 Phasen (A ... I) gespielt. PP = Prestige-Punkte. PP können nicht unter "0" fallen. Die Phasen A + B sind das eigentliche Spiel.

**A) DRAFTEN:**

- Ab Runde 2: Jeder Spieler zieht 3 Monument-Karten und 2 Provinz-Karten aus aktueller Epoche aus den Kartenhaltern. Restliche Karten kommen in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler wählt gleichzeitig 1 seiner 5 Hand-Karten aus, legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Karten werden nach LINKS gereicht und wieder 1 Karte verdeckt abgelegt usw. bis vor jedem Spieler 3 verdeckte Karten liegen. Aus den letzten beiden Karten wird nun wieder 1 Karte verdeckt ausgewählt, die andere legt man verdeckt auf 1 der 4 Plätze des Spielbretts in der breiten Spalte ganz RECHTS.
- Sind alle Spieler soweit fertig, nimmt jeder seine 4 verdeckten Karten auf. Auch die verdeckten Karten auf dem Spielbrett werden aufgedeckt. Diese Karten können durch bestimmte Belohnungs-Marker gespielt werden.

**B) AKTIONEN:**

- Der Startspieler beginnt, weiter geht es gemäß Reihenfolge-Leiste.
- In seinem Zug MUSS man GENAU 1 AKTION ausführen und darf vorher und / oder nachher Neben-Aktionen machen.
- Haben alle Spieler gepasst, endet diese Phase.

Generell gilt ...  
**UNRUHE-MARKER:** ● Sollte der Unruhe-Marker eines Spielers < 0 fallen, erhält der Spieler 1 PP pauschal, egal, wie tief in dem Moment der Fall ist.  
 ● Sollte der Unruhe-Marker > 10 steigen, VERLIERT der Spieler 1 PP je Schritt über 10, der nicht abtragbar ist.

**Die 5 möglichen AKTIONEN:**

**B.1: Eine Karte spielen:**

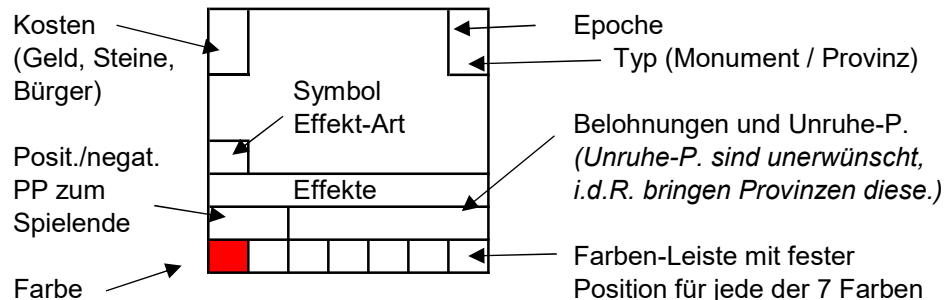
- Spiele 1 Karte (Monument / Provinz) von der Hand offen vor dir aus. ZAHLE ihre Kosten (siehe OBEN LINKS auf der Karte), womit Materialien vom eigenen Haus-Tableau in den allg. Vorrat kommen.

Kartenablagen wegen Übersichtlichkeit am Haus-Tableau:

- ⇒ Provinzen oder Monumente mit Blitz SOFORT-Symbol: RECHTS
- ⇒ Monumente mit Sanduhr (dauerhaft): OBERHALB
- ⇒ Monumente mit Aktivierungs-Symbol: LINKS (nur durch Drehen in Neben-Aktion ausführbar)



- Nach dem Ausspielen erhältst du 1 Münze je anderer Karte selber FARBE, die du bereits gespielt hast. Ist es nun z.B. die 2. rote Karte, gibt es 1 Münze.

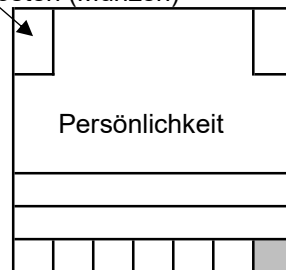


- ERHALTE die Belohnungen der gespielten Karte (außer PP), zwingend. Evtl. Sofort-Effekte müssen jetzt genutzt werden.
- Ressourcen im Vorrat gelten als unbegrenzt, außer Bürger (limitiert).

**B.2: Eine Gunst erhalten:**

- ZAHLE geforderte Münzen einer auf dem Spielplan ausliegenden PERSÖNLICHKEITS-Karte und habe die VORAUSSETZUNG der Karte mind. 1-mal erfüllt.

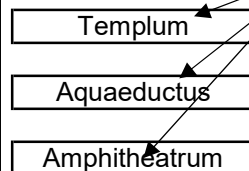
Kosten (Münzen)



- LEGE die Persönlichkeits-Karte RECHTS neben dein Haus-Tableau UND ERHALTE alle Belohnungen SO OFT, wie du die Voraussetzung erfüllst.

**B.3: Ein Gebäude errichten:**

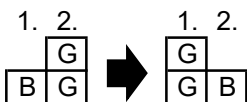
3 Plätze: Bürger



- SETZE 1 Bürger vom eig. Haus-Tableau auf 1 der 3 freien Plätze des Baubereichs auf dem Spielplan, auf dem KEIN Bürger steht UND wo 1 Gebäude ist.
- ZAHLE 1 Stein, ERHALTE 3 PP. STELLE das Gebäude auf einen aktiven Hügel deiner Wahl, passend dort zum Gebäude-Typ. Jeder Hügel kann bis zu 3 Gebäude aufnehmen, aber nur 1 je Typ.
- Gebäude bringen den Präfekten PP in Phase E.

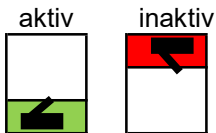
**B.4: Einfluss auf einen Hügel nehmen:**

- SETZE 1 BÜRGER vom Haus-Tableau auf 1 beliebigen aktiven (das sind alle für die Partie gewählten) Hügel. Kosten:
    - ⇒ 2 Weizen, falls der neue Bürger der Erste dort ist.
    - ⇒ 1 Weizen, falls der neue Bürger der Zweite dort ist.
    - ⇒ gratis für den dritten und weitere Bürger dort
- Eingesetzt wird LINKSBÜNDIG, Bürger desselben Spielers stapeln sich.



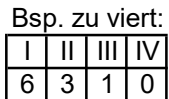
- Ist dein Bürger-Stapel jetzt HÖHER, als der LINKS von dir, dann tauscht ihr die Positionen. Das wird so lange fortgesetzt, wie direkt links von dir noch ein niedrigerer Stapel steht.
- Wer ganz LINKS liegt, hat das Amt des PRÄFEKTEN.

**BELOHNUNGS-MARKER:**



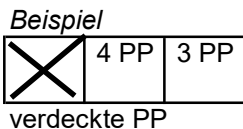
- GIBT es auf dem Hügel AKTIVE Belohnungs-Marker, kann der Spieler einen davon auswählen und dessen Belohnung nehmen. Danach ist der Marker entweder zu verbrauchen = nach unten ziehen ODER: VERZICHTET der Spieler aber auf die Belohnungen, bleibt der Marker oben.
- Wenn man die Belohnungen nimmt, MUSS man ALLE nehmen.

**B.5: PASSEN:**



- BEWEGE deinen Reihenfolge-Marker auf 1 Feld der Passen-Leiste mit dem höchstem sichtbaren PP-Wert und ERHALTE diese PP. Für dich ist die aktuelle Aktions-Phase beendet, vor dem Passen sind aber noch Neben-Aktionen erlaubt.
- Haben alle Spieler gepasst, endet die Aktions-Phase.

**C) WERTUNG:**



- Jeder Hügel, beginnend mit niedrigster Nummer, bringt PP gemäß Position der Bürger dort. Der Spieler auf 1. Position erhält höchsten sichtbaren PP-Wert, der auf 2. Position den nächsthöheren usw.. Ggf. verdecken Verwüstungs-Marker PP-Werte.

**D) VERWÜSTUNG:**

- Im Spiel zu 2 / 3 / 4 Spielern werden 1 / 2 / 3 Hügel mind. verwüstet, d.h., der jeweils höchste sichtbare PP-Wert dort bekommt 1 Verwüstungs-Marker, außer in Epoche III.



- Der Spieler ganz LINKS auf einem betroffenen Hügel muss seinen UNRUHE-MARKER um 2 Felder nach OBEN ziehen.
- VERWÜSTET werden NUR Hügel mit den MEISTEN Bürgern. Bei Patt werden alle beteiligten Hügel verwüstet.

Einige Beispiele in einer Partie zu viert:

- |                |          |   |  |
|----------------|----------|---|--|
| a) Hügel-Nr. 4 | 4 Bürger | } | Jeder Hügel erhält 1 Verwüstungs-Marker. |
| Hügel-Nr. 1    | 3 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 2    | 2 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 5    | 1 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 3    | 1 Bürger |   |  |
| b) Hügel-Nr. 2 | 3 Bürger | } | Jeder Hügel erhält 1 Verwüstungs-Marker. |
| Hügel-Nr. 1    | 2 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 4    | 2 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 7    | 2 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 3    | 1 Bürger |   |  |
| c) Hügel-Nr. 1 | 3 Bürger | } | Jeder Hügel erhält 1 Verwüstungs-Marker. |
| Hügel-Nr. 3    | 3 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 4    | 3 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 2    | 3 Bürger |   |  |
| Hügel-Nr. 7    | 3 Bürger |   |  |

**E) GEBÄUDE:**

- Die PRÄFEKTEN-Spieler erhalten für alle Gebäude ihres Hügels BONI, je nach Typ des Gebäude gilt:
  - +2 PP / + 2 Weizen / verliere 2 Unruhe-Punkte

**F) HAUS-Tableau:**

- NEHMT eure Bürger vom Spielplan zurück in die Mitte eures Haus-Tableaus.

**G) UNRUHE:**

- PRÜFT die Position eures Unruhe-Markers.

10			
9			-17
8		Ress.	-13
7		Ress.	-9
6	X		-6
5		Ress.	
4			-3
3		Ress.	
2			-1
1			
0			

- 1) Alle Unruhe-Schadensmarker fordern bestimmte Ressourcen, wenn sie auf bzw. unterhalb der Position des Unruhe-Markers des Spielers liegen.
- 2) Bei jedem dieser Schadens-Marker MUSS der Spieler entscheiden, ob er die Ressourcen bezahlt ODER 1 Untergangs-Marker nimmt.

Am Spielende zieht der Unruhe-Marker nach RECHTS und muss so viele Felder nach OBEN, wie der Spieler Untergangs-Marker besitzt.

**PP-Verluste**

↑ Spalte mit den Unruhe-Markern  
PP-Leiste X

Beispiel am Spielende:

Der Spieler hatte 2-mal Ressourcen zu zahlen. Er hat 2-mal je 1 Untergangsmarker erhalten.

10			
9			-17
8		Ress.	-13
7		Ress.	-9
6	X		-6
5		Ress.	
4			-3
3		Ress.	
2			-1
1			
0			

der Spieler ist ausgeschieden

Minus zum Spielende

1 Feld

1 Feld

**H) ERNÄHRUNG:**

- Jeder Spieler MUSS 1 Weizen je Bürger auf seinem Haus-Tableau ZÄHLEN. Jeder nicht bezahlte Bürger - nachdem aller Weizen verbraucht ist - erhöht den **Unruhe-Marker um 2**.

**I) EPOCHEN-Ende:**

- Nach Epoche III folgt nun das Spielende. Andernfalls finden folgende Schritte statt:

- a. Alle Karten der aktuellen Epoche, die nicht gespielt wurden, kommen aus dem Spiel, auch solche, die in Händen der Spieler sind.
- b. Im Spiel zu zweit / dritt / viert werden nun 1 / 2 / 2 neue Persönlichkeits-Karten der neuen Epoche gezogen und auf das Spielbrett gelegt.

- c. Alle genutzten Belohnungs-Marker auf dem Spielbrett werden auf die aktive Position hochgeschoben.
- d. Leere Bauplätze im Baubereich werden mit je 1 Gebäude derselben Farbe aus dem Vorrat befüllt.
- e. Alle Spieler drehen ihre aktivierten Monument-Karten wieder in die aufrechte Position.
- f. Beginnend mit erstem Spieler, der gepasst hat usw., wählt jeder Spieler seine gewünschte Position in der Spieler-Reihenfolge der nächsten Epoche.

**Spielende:**

Ermittelt die endgültigen PP je Spieler:

- 1) Übrige Ressourcen: ⇒ Je 1 PP für je 1 Stein / 2 Weizen / 8 Goldmünzen.
- 2) Karten: ⇒ Monument- und Provinzkarten bringen positive oder negative PP.
- 3) Vielfalt: ⇒ Jeder Spieler nimmt alle Monument-, Provinz- und Persönlichkeits-Karten, die er gespielt hat, und teilt sie in SÄTZE auf, die jeweils 1 Karte JEDER Farbe enthalten. Nur große Sets werten: Jeder SATZ aus 6 verschiedenen Farben = 3 PP, aus 7 verschiedenen Farben = 9 PP.
- 4) Untergangs-Leiste: ⇒ Minus-Punkte aus finaler Position des Unruhe-Markers abtragen, also bis zu -17 PP. Jeder Untergangs-Marker = 1 Feld mehr Unruhe. siehe G.3. Wer **OBERSTES** Feld der Untergangs-Leiste erreicht, **VERLIERT alle PP** und ist a.d. Spiel.

Es gewinnt, wer die meisten PP erzielte. Patt: geteilter Sieg

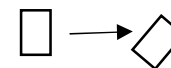
**NEBEN-Aktionen:**


Es stehen vor und/oder nach der Aktion unbegrenzt zur Wahl:

**1) Eine Hand-Karte abwerfen und aus dem Spiel geben:**

Ertrag dafür: 1 Bürger + 2 Goldmünzen / 2 Weizen / 1 Stein / minus 2 Unruhe.

**2) Ein Monument aktivieren:**



Man kann eine Monument-Karte in seinem Spielbereich mit dem Symbol  aktivieren, die in der Epoche noch nicht aktiviert wurde. Karte nach Aktivierung seitwärts drehen = aktiviert.