


Es wird in Runden gespielt, solange, bis während des Zuges eines Spielers die vereinbarte Anzahl (1 bis 3) an Spielende-Bedingungen erfüllt ist. Passiert das, haben alle anderen Spieler noch einen letzten Zug.

Ablauf eines Zuges:

♦ **Man kann darin 1 - x Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.**

Zunächst sind folgende Schritte abzuhandeln:

- 1) Festungen entfernt: Hat man noch Festungen auf dem Spielfeld, werden diese nun entfernt.
- 2) Minimum an Spielfiguren: Man kann zu Beginn seines Zuges nicht weniger als 3 Spielfiguren im Spiel haben. Daher stellt man ggf. fehlende Figuren auf das Feld (am Rand dort) mit seiner Hauptstadt (die große Stadt auf seinem Heimatland).
- 3) Effekte bei Zugbeginn: Alle Karten mit Symbol  erzeugen beschriebenen Effekt jetzt. (Uni, Gutachten, Bastionen)

4) a. **Verpflichtende Aktionen:**

➔ Während seines Zuges MUSS man die Zivilisations-Würfel (ZiWü), die sich in seinem Bereich "Verfügbare Würfel" befinden ...

ENTWEDER auf seinen BASIS-Technologien seines Tableaus bzw. auf seinen Karten "Verbesserte Technologie" platzieren.  
 ODER in dem Bereich "Ungenutzte Würfel" auf seinem Tableau platzieren.  
 Es ist nicht Pflicht, linksbündig zu platzieren.

V	S			F			U
B	E	E	E	E	E	E	B
B	E	E	E	E	E	E	B
B	E	E	E	E	E	E	B
	0	1	2	3	4	5	6

B = Basis-Technologien  
 E = Entwicklungs-Bereich (Stufe 0 - 6)  
 V = Verfügbare Würfel  
 S = Siegpunkte  
 F = Friedhof  
 U = Ungenutzte Würfel

Man muss nicht im selben Zug alle Felder eines Sets belegen, sondern kann später beenden.

♦ Bei den 6 Basis-Technologien gibt es immer 2 Sets aus Aktivierungs-Feldern. Belegt man alle Felder mit Würfeln, ist der Effekt abzuhandeln. Kann/will man Würfel nicht platzieren, kommen sie in den Bereich "Ungenutzte Würfel".

4) b. **Freiwillige Aktionen:**

Während seines Zuges kann ein Spieler 1 / mehrere solche Aktionen machen: Dabei können verpflichtende + freiwillige Aktionen in freier Reihenfolge stattfinden.

- 1 / mehrere Städte aktivieren. Technologie-EFFEKTE dürfen auch
- 1 / mehrere Ruinen erkunden. nur teilweise oder gar nicht genutzt
- seine Zivilisation entwickeln. werden.












**Jeder durch eine Aktion (verpflichtend / freiwillig) erzeugte Effekt MUSS während des Zuges - vor der ENDPHASE des Spielers - genutzt werden.**

EFFEKTE können kumuliert und in beliebiger Reihenfolge genutzt werden, ganz wie der Spieler es möchte.  
 ERST wenn der Spieler den Zug beenden möchte, sagt er dies an und führt die ENDPHASE seines Zuges durch (Seite 2 der KSR).

**WIE AKTIVIERT MAN?**

EINFARBIGE Aktivierungs-Felder erfordern 1 Würfel ihrer Farbe.  
 BUNTE Aktivierungs-Felder erfordern 1 beliebigen Würfel, aber nicht graue.  
 GRAUE Aktivierungs-Felder erfordern 1 grauen Würfel.

**Der/die Effekt(e) sieht man rechts von den Aktivierungs-Feldern.**

    	    	Bewegung + Bewegung Bewegung + Spielfigur Angriff oder Festung + Festung Angriff + Bewegung Spielfigur + Festung Spielfigur + Angriff	 	Erhalte 1 Verbesserte Technologie  Erhalte 1 Verbesserte Technologie und 1 SP
--	--	--	--	--

- ) ○) Je 1 Entwicklungs-Fortschritt in 2 unterschiedlichen Reihen
- )) 2 Entwicklungs-Fortschritte in 1 Reihe
- ☆ 1 SP
- ☆ ○) 1 SP + 1 Entwickl.-Fortschritt

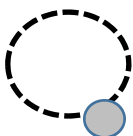
**BEACHTE:**

Hat man ein Set in einer der 6 Basis-Technologien schon bestückt / teilbestückt, kann man das andere der selben Basis-Technologie NICHT nutzen.

**Es besteht kein Zwang, alle Effekte zu nutzen.**

**STÄDTE  
AKTIVIEREN:**

- ◆ BEWEGT man 1 seiner Figuren dorthin, erhält man sofort die entsprechenden Vorteile.  
Es darf aber KEINE ANDERE Spielfigur / GEIST dort vorhanden sein. Ein Verlassen der Stadt ist erst beim nächsten Reset möglich.
- ◆ Schritt vom selben Feld auf Stadt dort = kostenlos.
- ◆ Effekte von Ruinen, Städten und Technologien können kumuliert und irgendwann im Zug genutzt werden.
- ◆ Es ist erlaubt, auf Effekte zu verzichten.

**RUINEN  
ERKUNDEN:**

- ◆ BEWEGT man 1 seiner Figuren dorthin, stellt man sie auf den Plättchenstapel dort.  
Dann schaut man sich das oberste Plättchen geheim an und entscheidet über sofortige Nutzung oder das Aufbewahren für später:

SOFORT NUTZEN: Aufdecken und Effekte nutzen.  
AUFBEWAHREN: Im Bereich "Siegpunkte" lagern.  
Erhält man ein weiteres Ruinen-Plättchen und  
!!! will es aufbewahren, muss sofort das gelagerte Plättchen genutzt werden.

- ◆ Es darf KEINE ANDERE Spielfigur / GEIST dort vorhanden sein UND es muss noch mind. 1 Ruinen-Plättchen vorhanden sein beim Betreten der RUINE.
- ◆ Schritt vom selben Feld auf Ruine dort = kostenlos.
- ◆ Ein Verlassen der Ruine ist erst beim nächsten Reset möglich.

**ENTWICKLUNG und AUFWERTUNG der ZIVILISATION:**

- ◆ Während seines Zuges kann ein Spieler die Stufen seiner Entwicklungs-Marker erhöhen, indem er Entwicklungs-Fortschritte nutzt.
- ◆ JEDERZEIT während seines Zuges - vor der ENDPHASE - kann ein Spieler jeden seiner Marker, der Stufe 4 oder 5 erreicht hat, auf "0" ZURÜCKSETZEN. DAFÜR nimmt er sich 1 ZiWü der entsprechenden Farbe vom allg. Vorrat und wirft diesen in seinen Beutel.  
Hätte er Stufe 6 erreicht und setzt diese auf "0", nimmt er entspr. 2 ZiWü.
- ◆ Sollten nicht genügend ZiWü vorhanden sein, wirkt der Effekt ggf. nicht.

**ENDPHASE des Zuges:**

- ◆ Sobald ein Spieler seinen Zug beenden möchte, werden als Erstes seine Würfel im Bereich "Verfügbare Würfel" in den Bereich "Ungenutzte Würfel" verschoben. Danach gilt:
  - A) Hat der Spieler noch Würfel im Beutel, zieht er zufällig bis zu 3 davon heraus und legt sie in seinen Bereich "Verfügbare Würfel".
  - B) Hat der Spieler keinen Würfel im Beutel, führt er RESET aus.

**RESET:**

- ➔ Die Spielfiguren des Spielers VERLASSEN die Städte, bleiben aber auf dem selben Feld. Das gilt genauso für Ruinen.
- ➔ Alle Würfel im Bereich "Ungenutzt" inkl. GRAUE Würfel und Würfel, die Technologien komplettiert haben, kommen in den BEUTEL.\*\*  
Das gilt nicht für Technologien mit permanenten Effekten.
- ➔ Würfel auf UN-kompletten Technologien kommen in den BEUTELI.  
!!! Diese Regel ist auf den FAQs V2.0 auf boardgamegeek.com nachzulesen.
- ➔ Würfel auf permanenten Technologien können verbleiben oder in den BEUTEL geworfen werden. Je einzeltem Würfel kann separat gewählt werden.
- ➔ Anschließend MISCHT der Spieler die Würfel im Beutel gut durch, ZIEHT 3 davon und platziert sie in seinem Bereich "Verfügbare Würfel".

**ENDPHASE beendet:** Der NÄCHSTE Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**BEDINGUNGEN für das SPIELENDEN:**

**KURZES Spiel:** Jederzeit während des Spielzuges eines Spielers kann sofort das Spielende ausgelöst werden, wenn er mind. EINE der folgenden Bedingungen erfüllt:

- 1) Er hat mind. 12 (15 zu zweit) SP im Bereich "Siegpunkte".
- 2) Er erhält die 5. Verbesserte Technologie (Technologie-Karte).
- 3) Er stellt seine letzte Spielfigur auf das Spielfeld.

Der Spieler erhält entspr. Ziel-Plättchen + führt seinen Zug zu Ende.  
Alle anderen Spieler haben noch EINEN letzten Zug und erhalten ggf. auch noch Ziel-Plättchen.

Auch wenn nur je 2 Ziel-Plättchen je Bedingung vorliegen, erhalten alle betroffenen Spieler deren Effekte (je 2 SP).

**NORMALES Spiel:** Hier sind 2 erfüllte Bedingungen erforderlich. Diese können aber durch 1 oder mehrere Spieler erfüllt sein, d.h., ein einziger Spieler müsste nicht 2 Bedingungen erfüllen.

**LANGES Spiel:** Hier sind 3 erfüllte Bedingungen erforderlich. Diese können aber durch 1 oder mehrere Spieler erfüllt sein, d.h., ein einziger Spieler müsste nicht 3 Bedingungen erfüllen.

### WERTUNG zum Ende des Spiels:

♦ Jeder Spieler holt alle Würfel aus seinem Beutel heraus und wertet für sich:

- 1) 1 SP pro Edelstein im Bereich "Siegpunkte" auf seinem Tableau.
  - 2) Von dem Spieler im Spiel vernichtete GEISTER:  
1 / 2 / 3 / ... bringen 1 SP / 3 SP / 6 SP / +1 SP je weiterem Geist
  - 3) Von dem Spieler im Spiel vernichtete SPIELFIGUREN der Mitspieler:  
1 SP je Spielfigur (auf dem Friedhof)  
Hinweis: Es kann sein, dass man für die zweite und weitere Figuren EINER Farbe schon während des Spiels SP erhalten hat.  
Details sind unter ANGRIFF zu finden.
  - 4) 1 SP je Zivilisations-Würfel (nicht für graue Würfel), die man besitzt.
  - 5) 2 SP je Ziel-Plättchen
  - 6) SP für "Verbesserte Technologien" lt. Angabe oben rechts auf den Karten.
  - 7) Kontrolle von Regionen:  
Je 1 SP für Kontrolle jedes Felds des Heimatlands.  
Je 2 SP für Kontrolle jedes Grenzland-Feldes.  
4 SP für Kontrolle des Zentral-Feldes.
- Kontrolle = Ein Spieler hat die relative Mehrheit über ein Feld.  
Er hat also mehr Figuren als irgendein Gegner / Geister.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.

*Patt: Der Beteiligte siegt, der mehr Felder kontrolliert.*

*Danach gewinnt der Beteiligte mit mehr Würfeln (ohne graue).*

*Danach gilt der Beteiligte als Sieger, der weiter hinten in Zugfolge liegt.*

### RUINEN, TECHNOLOGIE- und STADT-EFFEKTE.

- > **BEWEGUNG (BP)**
- 1 Bewegungspunkt: Spielfigur um 1 Feld bewegen  
Betreten eines WALD-Feldes: 1 BP extra  
Betreten eines GEBIRGS-Feldes: 1 BP extra  
Verlassen eines GEBIRGS-Feldes: 1 BP extra  
Verlassen eines SUMPFF-Feldes: 1 BP extra  
Bewegung innerhalb der gleichen Geländeform kostet keine zusätzlichen BP, nur regulär je Feld 1 BP.
- ggf. Figur vernichten
- Betrifft eine Spielfigur ein Feld, wo sich bereits Spielfiguren eines anderen Spielers (außerhalb von Ruinen und Städten) befinden, muss die Spielfigur ihre Bewegung beenden und kann nicht weiterziehen. Weiterbewegen im selben Zug ist nur nach der VERNICHTUNG der Gegner möglich.
- verdecktes Feld
- Betrifft eine Spielfigur ein Feld neben einem verdeckten Feld, wird das verdeckte Feld aufgedeckt und auf die Ruinen dort Ruinen-Plättchen gelegt. Außerdem ist auf jede Ruine und jede Stadt 1 GEIST zu setzen. (Geister kommen nicht auf dem Heimatland vor).
- ✂ **ANGRIFF:**
- 1 Angriffspunkt (AP).  
Die gegner. Figur kann auch in einer Stadt/Ruine sein.
- Zum Benutzen von Angriffspunkten muss man Spielfiguren in einem Feld haben, in dem sich gegnerische Figuren bzw. Geister befinden (auch in Stadt/Ruine). Für 1 AP, der nicht durch eine Festung absorbiert wird, kann man 1 gegner. Figur/Geist vernichten.
- Friedhof
- Die 1. Figur jeder Gegnerfarbe und jeder Geist kommt zum Friedhof (je 1 SP zum Spielende). Jede weitere Figur einer Gegnerfarbe kommt an deren Besitzer zurück. Hatte der aktive Spieler zuvor schon von jedem Gegner 1 Figur (ohne Geist) auf dem Friedhof erhält er nun 1 Edelstein aus dem allg. Vorrat. Der Edelstein kommt in den Bereich "Siegpunkte".

**FESTUNG:**

Sie schützen Spielfiguren vor Angriffen. Jeder Festungs-Effekt ermöglicht es, 1 seiner Festungs-Spielsteine auf ein Feld zu setzen, in dem sich 1 - x eigene Spielfiguren befinden.

Jede Festung absorbiert bei einem Angriff 1 Angriffspunkt und wird danach aber entfernt.

Sollten mehrere Festungen in einem Feld sein, müssen diese zunächst bekämpft werden, bevor vorhandene Spielfiguren betroffen sind.

**SPIELFIGUR:**

Dieser Effekt bringt 1 Spielfigur vom eigenen Vorrat ins Spiel. Sie kommt auf ein Feld des Heimatlands mit Stadt, nicht aber in die Stadt.

**VERBESSERTE TECHNOLOGIE: (Karten)**

➔ ERHALTE 1 Karte "Verbesserte Technologie". Sie kann (auch im Zug des Erhalts) durch Platzierung von ZiWü aktiviert werden.

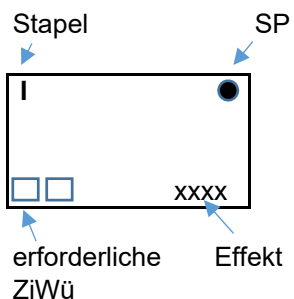
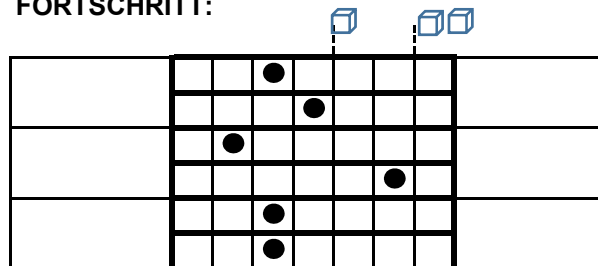
➔ Vor der Auswahl darf der Spieler von einem der 4 Kartenstapel 2 Karten ziehen, um die 2 aktuell ausliegenden dieses Stapels zu ersetzen.

➔ Die ALTEN Karten kommen unter den Stapel. Der Spieler darf dennoch aus allen 8 offen ausliegenden Karten wählen.

➔ Zusätzlich erhält er 1 GRAUEN Würfel, der sich darauf befindet und legt in in "ungenutzte Würfel".

➔ Dann deckt er 1 NEUE Karte auf und bestückt sie mit 1 grauem Würfel vom allgemeinen Vorrat.

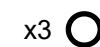
➔ Rechts oben zeigt die Technologie-Karte ihre SP zum Spielende an.

**ENTWICKLUNGS-FORTSCHRITT:**

Für jeden Effekt "Entwicklungs-Fortschritt" darf der aktive Spieler die STUFE eines Entwicklungs-Markers in einer Entwicklungs-Reihe erhöhen, entsprechend der Anzahl der angezeigten Symbole.



dreifacher Fortschritt in EINER Reihe



dreifache Multiplikation in EINER Reihe oder verschiedenen

Wenn ein Multiplikator vor dem Fortschritt steht (z.B.: x3), kann der Spieler diese Effekte auf dieselbe oder auf verschiedene Reihen anwenden.

Überzählige Effekte verfallen bei nicht genügend freien Feldern.

**EDELSTEIN:**

Für jeden Edelstein-Effekt erhält der aktive Spieler 1 Edelstein, der wiederum 1 SP wert ist. Steht auf dem Edelstein-Symbol eine Zahl, so erhält man entsprechend viele Edelsteine.

**\*\*Hinweis: NIE darf man in seinen Beutel schauen, fühlen ist erlaubt.**