

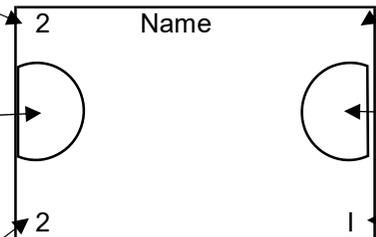
SP = Siegpunkte

TABELLEN und KARTEN:

Kosten in Forschungs-Punkten in dieser Farbe

□ Quadrat-Symbole bringen je 1 Würfel auf die kleinen Ablagen pass. Farbe, wenn Technologie. LINKS platziert ist.

Technologie:



Typ (z.B: Militär)

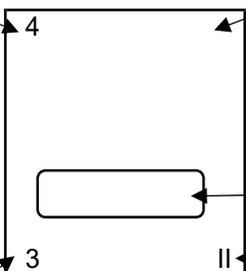
○ Kreis-Symbole bringen Forschungs-Punkte, wenn Technologie RECHTS platziert ist.

Stufe der Technologie (I ... IV)

SP am Ende

Kosten in Würfeln aus Ablage GRAU.

Wunder:



Typ

in der Regel: sofortiger Bonus (am Blitz)

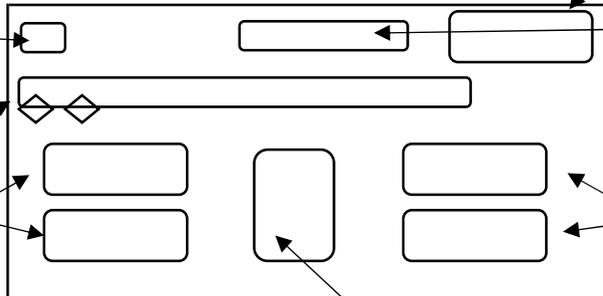
Ebene, in der das Wunder ins Spiel kommt (siehe Markt-Karte)

SP am Ende

◇ = Limit

Zivilisations-Brett:

Start-Bonus
Bevölk.-Pfad
LINKE Technologie-Felder



Platz für neue Techn.-Karte

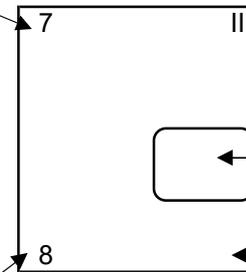
Prio-Pfad für Erwerb von Wundern und Anführern

RECHTE Technologie-Felder

Anführer, lebend

Kosten in Würfeln aus Ablage LILA

Anführer:



Ebene (siehe Markt-Karte)

Bonus: { sofort oder dauerhaft oder bedingt

Typ

SP am Ende

Es werden 9 Runden gespielt, i.d.R. in jeder Phase gleichzeitig. Jede Runde besteht aus 6 Phasen: A - F.

- ◆ Kartentext hat Vorrang vor anderen Regeln.
- ◆ Wenn man Bonus erhält, der □ zeigt, nimmt man 1 Würfel aus dem Vorrat und legt ihn in die Ablage mit gleichem Symbol.
Diese Würfel sind Agenten für Aktionen der entsprechenden Ablage.
- ◆ Wenn man Bonus erhält, der ○ zeigt, bewegt man seinen Zylinder um 1 Platz vor auf dem Forschungs-Brett in der Spalte mit gleichem Symbol.
- ◆ Wenn man Würfel zahlen muss, werden diese aus den Ablagen entfernt, d.h., in den allg. Vorrat.
- ◆ Hat ein SP-Symbol einen Blitz, erhält man die SP sofort. Andernfalls gibt es diese erst am Spielende.

Beginn einer Runde:

- ◆ Runden-Marker + 1 (außer in Runde 1).
- ◆ Wunder- und Anführerkarten der aktuellen Runde zu ihren Märkten legen. Seht dazu auf der Karte der Marktübersicht nach. Noch ausliegende Karten der Vorrunden bleiben im Angebot der Märkte.
- ◆ Jeder Spieler nimmt seine 5 Technologien auf die Hand zurück.
- ◆ Ggf. ist die "Macht der äußeren Bedrohung" zu aktualisieren auf dem Macht-Pfad. Dazu schaut man auf die Vorgabe der aktuellen Schlacht-Karte.

A - PROJEKT-PHASE:

Die 5 Start-Technologien haben nur rechts Symbole.

- ◆ LEGT 4 eurer 5 Technologie-Karten auf die Technologie-Felder eures Tableaus. Die 5. Karte wird umgedreht und links oben unter das Tableau gelegt, SP am Spielende und Typ sichtbar bleibend.
- ◆ Die Felder auf der LINKEN Seite bringen in **Phase B** WÜRFEL in die Ablage-Felder je Symbol, das LINKS auf der jeweiligen Technologie zu sehen ist.
 - ▽ Man kann nicht mehr Würfel in Phase B bekommen, als der erreichte
 - Wert auf der Bevölkerungs-Leiste in der Raute zeigt, anfangs 4 Würfel*.
- ◆ Die Felder auf der RECHTEN Seite bringen in **Phase D** erst FORSCHUNGS-Punkte (FP) je Symbol, das RECHTS auf jeweiliger Technologie zu sehen ist.
 - ▽ Man kann nicht mehr Forschungs-Punkte in Phase D bekommen, als der erreichte Wert auf der Bevölkerungs-Leiste in der Raute zeigt, anfangs 4 FP*.

B - EINSETZ-PHASE:

Nur Würfel einsetzen.

- ◆ SETZT nun entsprechend WÜRFEL wie geplant in Phase A für die 2 LINKS liegenden Technologie-Karten auf die farbigen Ablagen in quadratischer Form. JETZT gilt die erwähnte Limitierung lt. Bevölkerungs-Stufe. Ggf. reduzieren.

C - EVOLUTIONS- & KAUF-PHASE:

1) Fortschritt der PHILOSOPHIE (BLAU):



- a. Wer genug Philosophie-Würfel auf der BLAUEN Ablagefläche hat, MUSS diese verwenden, um sich genau um 1 Philosophie-Stufe zu verbessern.
- b. Der Philosophie-Pfad zeigt zwischen seinen Stufen (0 - 5) eine Anzahl Symbole an, die es kostet, dort weiter zu kommen. Wer ZUERST eine Stufe erlangt, muss die 2 VORTEILS-Marker dort allen Spielern zeigen und 1 Vorteil für alle Spieler verfügbar machen. Der Vorteil gilt für das ganze Spiel. Dazu legt er den Marker auf das obere vorgesehene Feld, den anderen verdeckt auf das Feld unterhalb.

Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig eine bestimmte Stufe, gelten beide Vorteils-Marker als verfügbar.

VORTEIL: Wer eine neue Stufe erreicht, gewinnt den Bonus dieser Stufe MAL Stufen-Multiplikator (x1 oder x2). Gibt es mehrere Vorteile, wählt man 1 davon aus.

2) WUNDER erwerben (GRAU):

Baumeister



- ◆ Hat man genug Würfel auf der GRAUEN Ablagefläche, DARF man genau 1 Wunder kaufen. Entsprechend der verlangten Kosten legt man so viele eigene Würfel von dort auf das Wunder.
- ◆ **PRIO-Leiste:** Wollen mehrere Spieler das SELBE Wunder kaufen, wirkt deren Prioritäten-Leiste. Der erfolgreiche Spieler gibt entsprechend die Würfel für das Wunder in seinen Vorrat zurück und erhält die Wunder-BONI. Bevor die Auswertung erfolgt, können Spieler ihre Meinung noch ändern und ihre Würfel umsetzen oder zurücknehmen. Der Spielleiter fragt ab, ob OK.

Die PRIO-Leiste jedes Spielers zeigt je Karten-Typ (Farbe) seinen Rang. Wer zu der umkämpften Karte die am weitesten links liegende Prio hat, gewinnt die Entscheidung, wer sie kaufen darf.

Die unterlegenen Spieler legen ihre eingesetzten Würfel auf andere Karten oder zurück auf die GRAUE Ablagefläche.

3) ANFÜHRER erwerben (LILA):

Botschafter



- ◆ Hat man genug Würfel auf der LILA Ablagefläche, DARF man genau EINEN Anführer kaufen. Entsprechend der verlangten Kosten legt man so viele eigene Würfel von dort auf den gewünschten Anführer. Jeder Spieler kann stets nur 1 lebenden Anführer haben (in der Mitte seines Tableaus).
- ◆ Erwirbt ein Spieler später einen weiteren Anführer, kommt der alte Anführer zum Friedhof am Tableau, wobei Typ, SP, Effekte sichtbar bleiben.
- ◆ FRIEDHOFS-Effekte (Grabstein-Symbol) bleiben bis zum Spielende aktiv.
- ◆ Auch bei Anführern gilt das PRIO-Prinzip.

D - FORSCHUNGS-PHASE:

Jetzt Forschungs-Zylinder bewegen.

- ◆ Die 2 RECHTS auf dem eigenem Tableau eingesetzten Technologien bringen dem Spieler für jedes dort RECHTS gezeigte Symbol je 1 Forschungs-Punkt (FP) auf seinem Forschungs-Brett. Evtl. bringt der Anführer noch Boni.

JETZT gilt die erwähnte Limitierung lt. Bevölkerungs-Stufe. Ggf. reduzieren. Beim Limit geht es um die Anzahl neuer abtragbarer Forschungs-Punkte.

E - TECHNOLOGIE KAUFEN:

PFLICHT

- ◆ Jeder Spieler KAUFTE genau EINE Technologie-Karte aus der Auslage. Je nach Anzahl und Farbe seiner Forschungs-Punkte kann er ggf. auch eine teure Karte kaufen. Zum Kauf setzt er seinen Zylinder passend zurück in der entsprechenden Farbe auf seinem Forschungs-Brett.
- ◆ Die neue Karte legt er auf das Feld rechts oben auf seinem Tableau.
- ◆ Je nach Stufe (I ... IV) der Karte gibt es direkt einen BONUS, angezeigt auf den Seitenteilen der Aufbewahrungs-Box der Karten.
- ◆ Man darf in einer Partie mehrfach identische Technologien kaufen. Jede einzelne Technologie ist 7 - 9fach vorhanden.

F - EREIGNIS-PHASE:

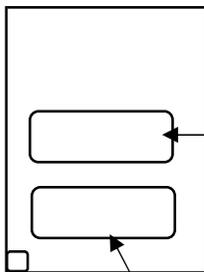
ab Runde 3 aktiv

- ◆ Es gibt HERAUSFORDERUNGEN (auf GELBEN Ständern) und SCHLACHTEN (auf ROTEN Ständern).

Ab Runde 3 ist immer 1 Ereignis aktiv, in Runde 9 kommen beide Arten vor.

Herausforderung:

Geschichts-Punkte im Detail:



Effekt für alle Spieler (ggf. mehrfach nutzbar)

SP / Boni für Geschichts-Punkte, individuell zu ermitteln

Runde, in der diese Herausforderung stattfindet.

- a. Man schaut auf allen seinen Karten nach: Wunder, Anführer (lebend/tot), Technologien (auch abgeworfene). Dabei zählt man dort die zur Angabe auf der Herausforderung passenden Typen PLUS alle eigenen Würfel auf der GELBEN Ablage.

⇓
Ergebnis = SP-Plättchen nehmen

- b. In der nächsten Zeile teilt man die Geschichts-Punkte durch die auf Karte angegebene Zahl und rundet das Ergebnis ab für einen BONUS.

- ! c. ALLE Würfel auf der GELBEN Ablage kommen zurück in eigenen Vorrat.



- d. Die GELBE Ablage wird zur nächsten Herausforderungs-Karte verschoben.

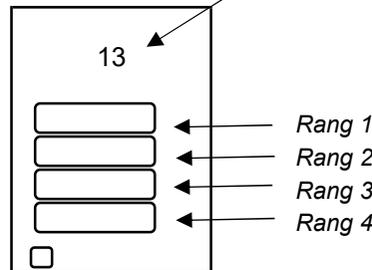
Spielende:

Es werden folgende SP gezählt:

- A) SP von Technologie-Karten, gekaufte und verworfene.
- B) SP aus Position auf Philosophie-Pfad (0 ... 21)
- C) SP aus Position auf Bevölkerungs-Pfad (0 ... 5)
- D) SP aus Anführern, lebend und auf dem Friedhof →|
- E) SP aus Wundern →|
- F) SP aus erhaltenen SP-Markern
- G) Zählt eure verbliebenen Würfel in den Ablagen LILA, GRAU, BLAU. Das Ergebnis wird durch 2 geteilt und ggf. abgerundet.

Die meisten SP führen zum Sieg. *Patt: geteilter Sieg*

Schlacht:



Runde, in der diese Schlacht stattfindet.

ÄUSSERE Bedrohung (gilt als Mitspieler mit z.B. 13 Macht-Punkten bei Rang-Berechnung)

MACHT berechnen:

- a. Jeder Spieler berechnet die Macht seiner Zivilisation:
⇓
2 Punkte je Würfel auf ROTER Ablage PLUS erreichter Wert bei "Militär. Erbe".
- b. Jeder markiert seine Macht temporär mit 1 seiner Würfel auf dem Macht-Pfad. Aufgrund der errechneten Punkte (mind.1) werden die Ränge vergeben.

Patt: Jeder Beteiligte erhält den Bonus des umstrittenen Ranges. Dafür entfallen nachfolgende Boni.

- ! c. ALLE Würfel auf der ROTEN Ablage kommen zurück in eigenen Vorrat.



- d. Die ROTE Ablage wird zur nächsten Schlacht-Karte verschoben.