

Startspieler bestimmen. Wer am Zug ist, hat die Wahl aus A oder B.

**A) ENTWEDER Einkommen erhalten:** 5-mal im Spiel

- Im 1. Zug jedes Spielers ist "Einkommen" Punkt 4) zu wählen.





**1) AKTIVIERE** die Fähigkeit Deines Ziv-Tableaus (wenn möglich) bzw. ggf. die Fähigkeiten aller Deiner Ziv-Tableaus.

nur in Runden 2 - 4:

**2) SPIELE** 1 Gobelin-Karte von der Hand auf einen freien Platz am weitesten links auf Deinem Einkommens-Tableau *offen* aus. Hast Du keine Gobelin-Karte, lege die oberste Karte vom Nachziehstapel *verdeckt* (unbesehen) auf zuvor genanntes Feld. Spielst Du die Gobelin-Karte **VOR** Deinen beiden Nachbarn in die neue Ära (1 - 4), erhältst Du die damit abgedeckten Rohstoffe.

**3a) WERTE** 1 Tech-Karte **auf**.

**3b) ERHALTE** SP für jedes sichtbare SP-Symbol auf den 4 Leisten oben auf Deinem Einkommens-Tableau:

-  1 SP für jede Tech-Karte neben Deiner Hauptstadt
-  1 SP für jede vollständige Reihe / Spalte Deiner Hauptstadt  
Rote Punkte dort gelten als abgedeckt (nicht bebaubar).
-  4 / 7 / 10 SP, so wie Zahl im Lorbeerkranz angibt
-  1 SP pro von Dir kontrolliertem Gebiet auf dem Spielplan.  
Kontrolle = Dein Außenposten steht dort aufrecht.

nur in Runden 2 - 4:

**4) ERHALTE** Einkommen für jedes sichtbare Symbol für Rohstoffe, erhalte ggf. Gebietsteile + Gobelin-Karten, wenn deren Symbole auf Deinen Rohstoffleisten vorkommen.

*Anfangs liegen dort je 5 Bauernhöfe, Häuser, Märkte, Schmieden.*  
Rohstoffe werden auf den 8 unteren Feldern Deines Rohstoff-lagers abgetragen. Max. Lagerkapazität je Rohstoffart = 8.

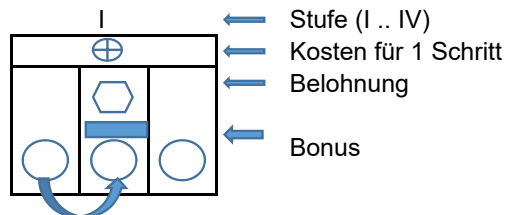
Erhaltene Gebietsteile (6-Ecken) kommen offen in Deinen Vorrat.  
Erhaltene Gobelin-Karten (grün) nimmt man auf die Hand.

Ziv = Zivilisation

**B) ODER auf Fortschrittleisten voranschreiten:**

- Es gibt 4 Fortschrittsleisten.  
Du darfst auf genau 1 Leiste Deiner Wahl um 1 Feld voranschreiten.

**1) BEZAHLE** die Kosten, die das Zielfeld Deiner Bewegung fordert.



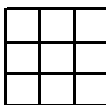
**2) BEWEGE** Deinen Marker um 1 Schritt voran und **ERHALTE** die abgebildete Belohnung (Pflicht) in der erreichten Spalte.

**3)** Ist ein **BONUS** abgebildet, darfst Du die Kosten dafür zahlen, um genau 1-mal den Effekt zu nutzen.

- Bist Du der erste Spieler, der auf eine neue Stufe (II - IV) schreitet (egal, wie), erhältst Du das abgebildete Wahrzeichen, das Du in Deiner Hauptstadt platzierst (beachte das Gitternetz).\*

**Gebäude:**

- a) Einkommens-Gebäude: Erhältst Du 1 Gebäude, nimmst Du dieses von links von Deinem Tableau und stellst es in Deine Hauptstadt.
- b) Wahrzeichen (Miniatur): Zeigt an, welcher Spieler zuerst eine Stufe der Fortschrittsleiste erreicht / etwas erfunden (Tech-Karte) hat.



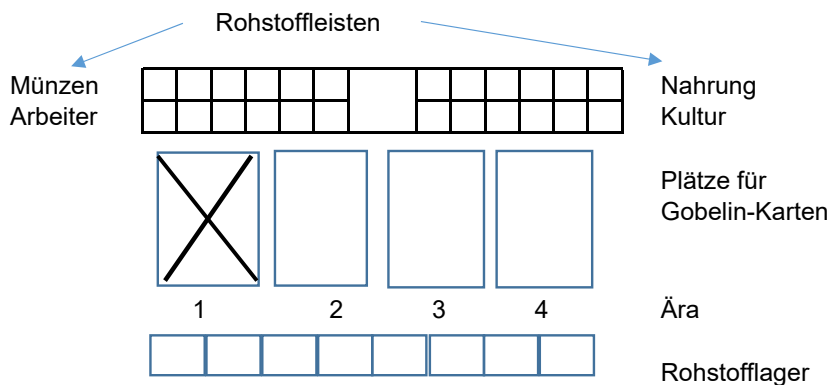
Haupt-  
Stadt-  
Tableau

- Hast Du 1 der 9 "3x3"-Flächen komplett gefüllt, erhältst Du 1 beliebigen Rohstoff.
- Wertest Du Deine Hauptstadt, erhältst Du 1 SP je komplett gefüllter Reihe oder Spalte dort.
- \*Gebäude/Wahrzeichen dürfen aus dem Gitternetz rausragen bzw. auch neben dem Plan stehen. Was einmal steht, bleibt unverändert an seinem Platz stehen.

**Spielende:**

- ◆ Hast Du Deinen 5. Einkommenszug beendet, endet das Spiel nur für Dich persönlich. Die anderen Spieler spielen weiter.
  - ↓
- Erhalte nun die Belohnungen Deiner Zivilisation, 1 Aufwertung und damit dadurch SP entsprechend Deinem Einkommens-Tableau.
  - ↓
- Du kannst keine Gobelin-Karte mehr spielen und es gibt kein Einkommen mehr für Dich.
  - ↓
- Du kannst immer noch SP durch passive Zivilisations-Fähigkeiten erlangen.
- ◆ Haben alle Spieler irgendwann ihr Spiel beendet, gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Siegpunkte hat.  
 Patt: Der Beteiligte mit mehr übrigen Rohstoffen siegt.  
 Ansonsten ist der Sieg als geteilt anzusehen.

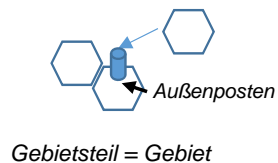
**Zivilisations-Tableau:**



**Nachbarn:**

3 gleich großen Figuren = Du oder einer Deiner beiden Nachbarn  
 1 große, 2 kleine Figuren = Du musst VOR Deinen beiden Nachbarn dort sein.

**ERKUNDEN:**



- ◆ Du kontrollierst 1 Gebiet (Plättchen), woran Du nun 1 neues Plättchen angrenzend platzieren willst.
- ◆ Prüfe alle 6 Seiten des neuen Plättchens, ob jede mind. 1-mal mit einer Gebietsform an andere Plättchen angrenzt, die die gleiche Gebietsform zeigen (Wald, Wüste ...).
- ◆ Jede Seite mit Treffer = 1 SP (max. 6).
- ◆ Nimm Belohnung des neuen Teils (z.B. Stern).

**FORSCHEN:**

GRÜNER WÜRFEL

- ◆ Du wirfst den grünen Würfel und darfst auf der Ergebnisleiste 1 Feld vorrücken.
- ◆ Erhalte die Belohnung auf dem Zielfeld der Ergebnisleiste und nutze ggf. gegen Zahlung den Bonus dort. Ist ein "X" am Würfelsymbol, gibt es keine Belohnung + keinen Bonus..

**ERFINDEN:**

GELBE KARTE

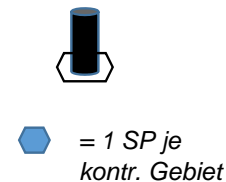
- ◆ Nimm 1 Tech-Karte aus offener Auslage oder vom Nachziehstapel und lege diese in Stufe "X" rechts neben Deine Hauptstadt.
- ◆ Fülle ggf. die offene Auslage auf 3 Karten auf.



Aufwerten:

- a) von Stufe "X" nach "O": Erhalte Bonus im Kreis auf der aufgewerteten Tech-Karte.
- b) von Stufe "O" nach "Quadrat": Erhalte den Bonus im Quadrat auf aufgewerteter Karte. ABER: Du oder 1 Deiner beiden Nachbarn muss die Bedingung / Fähigkeit besitzen bzw. erfüllen, die die Tech-Karte vorgibt. zB.: Stufe II bei Militär erreicht haben

**EROBERN:**



1-mal erobert = nicht mehr erobert.

- ◆ Setze 1 Deiner Außenposten auf ein Gebiet mit max. 1 fremden Spielstein. Das Gebiet muss an ein von Dir kontrolliertes Gebiet angrenzen (kontrolliert = Außenposten steht).
- ◆ Wirf beide Würfel (rot+schwarz) und nutze genau 1 Symbol (auch bei "Fallen"-Karte). "?" = Belohnung des eroberten Gebietsteils.
- ◆ Hat ein Mitspieler das Gebiet unter Kontrolle, dann stürze seinen Außenposten.
- ◆ Wirft angegriffener Spieler 1 "Fallen"-Karte von der Hand ab, behält er die Kontrolle.