



CLASH OF CULTURES

MONUMENTAL EDITION

Von einer einzigen Siedlung zu einem weitläufigen Imperium – führe deine Kultur zu monumentaler Größe! Erforsche deine Umgebung, errichte eindrucksvolle Metropolen, erziele technologische und gesellschaftliche Fortschritte und bezwinde jeden, der es wagt, sich gegen dich zu stellen. Und gehst du aus dem Kampf der Kulturen als Sieger hervor, wird man sich an deine Zivilisation bis in alle Ewigkeit erinnern.

Diese **MONUMENTAL EDITION** enthält sowohl das Grundspiel, als auch eine Erweiterung. Um euch den Einstieg zu erleichtern, sind alle für die Erweiterung relevanten Regeln mit diesem Symbol  gekennzeichnet. Diese könnt ihr für eure ersten Partien ignorieren, um das Grundspiel zu erlernen. In späteren Spielen könnt ihr dann die Regeln der Erweiterung lernen und die zusätzlichen Komponenten (Karten, Einheiten und Gebäude) hinzufügen.

Das Symbol findet ihr auch auf Spielmaterial, das bereits im Grundspiel Verwendung findet – wie z.B. auf den Spielertableaus. Dort weist es darauf hin, dass gewisse Gebäude nur mit der Erweiterung verfügbar sind. Die Spielerhilfe hingegen ist doppelseitig – die rote Seite für das Grundspiel, und die graue für das Spiel mit der Erweiterung. Auf der Rückseite dieser Anleitung findet ihr außerdem ein Glossar der wichtigsten Spielbegriffe und eine vollständige Symbol-Erklärung.

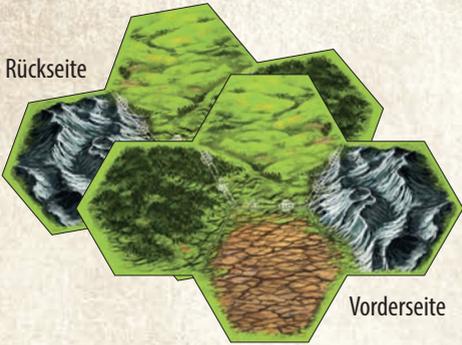
INHALT

SPIELMATERIAL	2
SPIELAUFBAU	4
ÜBERSICHT SPIELABLAUF	8
DAS WICHTIGSTE VORAB	8
SPIELABLAUF IM DETAIL	10
FORTSCHRITT ERZIELEN	10
STADT GRÜNDEN	11
STADT AKTIVIEREN	11
KOMMANDIEREN	14
STIMMUNG ERHÖHEN	16
KULTURÜBERNAHME	16
STATUSPHASE	18
AKTIONSKARTEN	19
TRIUMPHKARTEN	19
ERKUNDEN EINES GEBIETES	20
SCHLACHTEN	22
EREIGNISSE	25
WELTWUNDER	28
ANHANG	30
FORTSCHRITTE	30
ZIVILISATIONSFORTSCHRITTE	32
VARIANTEN	35
GLOSSAR UND SYMBOLERKLÄRUNG	36

SPIELMATERIAL

TABLEAUS UND SPIELPLANTEILE

4 Startgebiete (1 pro Spieler)



16 normale Gebiete



4 Spielertableaus (1 pro Spieler)

0	1	2	3	4	5	6	7	EREIGNIS
LANDWIRTSCHAFT	BAUWESEN	SEEFART	BILDUNG	KRIEGSÜBUNG	SPIRITUALITÄT			
ACKERBAU Produktion: 1 + von Ebenen + von Wald erlaubt.	BERGBAU Produktion: 1 + von Gebirge erlaubt.	FISCHEREI (N) Produktion: 1 + von 1 Wasserfeld erlaubt.	SCHREIBER (N) Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	MILITÄRANLEGER (N) Produktion: 1 + von 1 Armee-Einheiten erlaubt. + 1 Schiff gebaut.	MYTHEN (N) Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	LAGERUNG Produktion: 1 + von 1 Lager erlaubt.	TECHNIK Produktion: 1 + von 1 Technik erlaubt. + 1 Technik gebaut.	
BEWÄSSERUNG Produktion: 1 + von 1 Bewässerung erlaubt.	KANALISATION Produktion: 1 + von 1 Kanal erlaubt. + 1 Kanal gebaut.	NAVIIGATION Produktion: 1 + von 1 Schiffe erlaubt. + 1 Schiffe gebaut.	STÄATLICHE BILDUNG Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	STÄHMILITÄR Produktion: 1 + von 1 Armee-Einheiten erlaubt. + 1 Schiff gebaut.	PRIESTERSCHAFT Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	BENÜTZUNG Produktion: 1 + von 1 Bewässerung erlaubt.	KAMALISATION Produktion: 1 + von 1 Kanal erlaubt. + 1 Kanal gebaut.	
VERZEUCHT Produktion: 1 + von 1 Weizen erlaubt. + 1 Weizen gebaut.	STRASSENBAU Produktion: 1 + von 1 Straße erlaubt. + 1 Straße gebaut.	KRIEGSMARINE Produktion: 1 + von 1 Schiffe erlaubt. + 1 Schiffe gebaut.	PHILOSOPHIE Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	STÄHMILITÄR Produktion: 1 + von 1 Armee-Einheiten erlaubt. + 1 Schiff gebaut.	STATUE Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	WIRTSCHAFT Produktion: 1 + von 1 Lager erlaubt.	STRASSENBAU Produktion: 1 + von 1 Straße erlaubt. + 1 Straße gebaut.	
TALCHERBAU Produktion: 1 + von 1 Tal erlaubt. + 1 Tal gebaut.	KUNST Produktion: 1 + von 1 Theater erlaubt. + 1 Theater gebaut.	MATHEMATIK Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	DEMOKRATIE Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	STÄHMILITÄR Produktion: 1 + von 1 Armee-Einheiten erlaubt. + 1 Schiff gebaut.	DIENST Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	HANDELSROUEN Produktion: 1 + von 1 Lager erlaubt.	SPORT & SPIELE Produktion: 1 + von 1 Theater erlaubt. + 1 Theater gebaut.	
STERN Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	MONUMENTE Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	ASTRONOMIE Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	BÜRGERRECHTE Produktion: 1 + von 1 Akademie erlaubt.	ABSOLUTE GEWALT Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	RELIGIÖSE WECHSEL Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	WÄHRUNG Produktion: 1 + von 1 Lager erlaubt.	METALLURIE Produktion: 1 + von 1 Tempel erlaubt. + 1 Tempel gebaut.	

5 Zivilisations-Startgebiete



4 Spielerhilfen (1 pro Spieler)



1 Rundentafel



15 Zivilisationstafeln



Jede Zivilisation hat ihr besonderes passendes Muster. Dieses Muster findet sich auf all ihrem Spielmaterial.

KARTEN

38 Ereigniskarten

20 Ereigniskarten



42 Aktionskarten



32 Triumphkarten

6 Triumphkarten



8 Weltwunderkarten



45 Anführerkarten



WÜRFEL UND MARKER

Ca. 200 Marker

ca. 50 in Rot, ca. 50 in Lila,
ca. 50 in Blau, ca. 50 in Gelb



8 zwölfseitige Würfel



RESSOURCEN-ANZEIGER

4 Nahrungs-
Anzeiger
1 pro Spieler



4 Erz-Anzeiger
1 pro Spieler



4 Holz-Anzeiger
1 pro Spieler



4 Ideen-Anzeiger
1 pro Spieler



4 Gold-Anzeiger
1 pro Spieler



PLÄTTCHEN

50x Kultur



60x Zufriedenheit



1 Rundenanzeiger



6 Erschöpft!-Plättchen



1 Startspielerplättchen



BAUWERKE (Mit Ausnahme von Siedlungen und Weltwundern werden alle Bauwerke als Gebäude bezeichnet.)

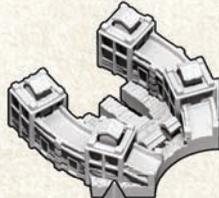
38 x Siedlung

7 in Rot,
7 in Lila,
7 in Blau,
7 in Gelb,
10 in Grau



20 x Hafen

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x Tempel

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x < Obelisk

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x Festung

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x < Markt

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x Akademie

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



20 x < Sternwarte

5 in Rot,
5 in Lila,
5 in Blau,
5 in Gelb



Große Arena



8 WELTWUNDER

Großes Mausoleum



Große Gärten



Große Pyramide



Große Bibliothek



Große Statue



Großer Leuchtturm



Große Mauer



EINHEITEN

16 Siedler

4 in Rot,
4 in Lila,
4 in Blau,
4 in Gelb



20 Schiffe 4 in Rot, 4 in Lila, 4 in Blau,
4 in Gelb, < 4 in Schwarz



20 < Kavallerie

4 in Rot,
4 in Lila,
4 in Blau,
4 in Gelb,
4 in Grau



84 Infanterie

16 in Rot,
16 in Lila,
16 in Blau,
16 in Gelb,
20 in Grau



20 < Kriegselefanten

4 in Rot,
4 in Lila,
4 in Blau,
4 in Gelb,
4 in Grau



4 < Anführer

1 in Rot,
1 in Lila,
1 in Blau,
1 in Gelb



KOMPONENTEN-LIMIT

Alle Spielmaterialien sind auf das beschränkt, was ihr hier seht.

Kein Spieler kann etwa mehr als 7 Siedlungen oder 5 Tempel errichten.

Die Ausnahme bilden Kultur und Zufriedenheit – sollten euch die Plättchen ausgehen, benutzt passendes Ersatzmaterial.

SPIELAUFBAU

Hinweis: Spielt ihr ohne Erweiterung, ignoriert die mit  markierten Aufbauschnitte und Spielmaterialien.

Der **Aufbau des Spielplans** hängt von eurer **Spielerzahl** ab. Beachtet die angegebenen Konfigurationen unten, wenn ihr gleich den Aufbau durchführt. Alle Gebiete müssen **genau wie angegeben** platziert und orientiert sein.

Hinweis: Die hier **offen** ausliegenden Gebiete sind die **Startgebiete**. Achtet darauf, wo sich die Gebirge darauf befinden – auf Vorder- und Rückseite sind die Positionen von Gebirge und Wald vertauscht. Ebenso: Die **Ebene** muss immer zur Spielplanmitte zeigen.

Mischt beim Aufbau **alle normalen Gebiete verdeckt** und legt sie dann gemäß der abgebildeten Vorgabe **verdeckt** aus – sie gelten **als unentdeckte Gebiete**. Übrige Gebiete kommen zurück in die Schachtel.

GEBIETE UND FELDER

Alle Gebiete haben 4 Felder. Jedes Feld zeigt 1 Landschaftstyp:



Mit Ausnahme von Wasserfeldern werden die anderen Typen auch oft als **Landfelder** zusammengefasst.

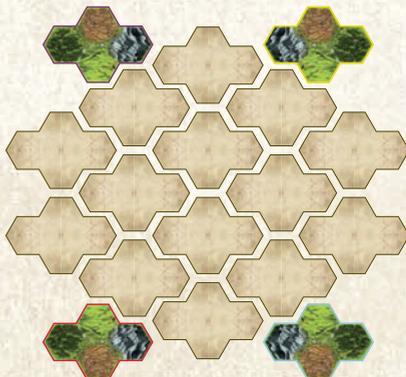
SPIELPLAN-AUFBAU FÜR 2 SPIELER



SPIELPLAN-AUFBAU FÜR 3 SPIELER



SPIELPLAN-AUFBAU FÜR 4 SPIELER



Jeder von euch **wählt eine Farbe** und nimmt sich das folgende Spielmaterial:

- 1 Spielertableau und 1 Spielerhilfe.
- Alle **Marker** deiner Spielfarbe (das ist dein Vorrat).
- Alle **Bauwerke** deiner Spielfarbe: 7 Siedlungen, 5 Tempel, 5 Akademien, 5 Festungen, 5 Häfen  & 5 Obelisken, 5 Sternwarten und 5 Märkte.
- Alle **Einheiten** deiner Spielfarbe: 16 Infanterie, 4 Schiffe, 4 Siedler  & 4 Kriegselefanten, 4 Kavallerie und 1 Anführer.
- 5 **Ressourcen-Anzeiger**: je 1 für Nahrung , Holz , Erz , Ideen  und Gold . Lege den Anzeiger für  auf **Feld 2** der Ressourcen-Leiste des Spielertableaus. Alle anderen kommen auf **Feld 0**.

Bereite deinen **Spielbereich** vor:

-  Ziehe 1 Zivilisationstafel – das bestimmt deine **Zivilisation**.
-  Nimm dir die 3 Anführer-Karten deiner Zivilisation.
- Wähle 1 **Startgebiet**, und gründe dort deine erste **Stadt**, indem du 1 deiner Siedlungen auf die **Ebene** dieses Gebiets platzierst. Lege 1 Plättchen Zufriedenheit mit dem -Gesicht nach oben neben die Stadt – die Bevölkerung ist damit **Glücklich**. Dann stelle 1 deiner Siedler dazu.
-  Manche Zivilisationen haben **besondere Startgebiete**, die links oben auf der Zivilisationstafel abgebildet sind. Spielst du so eine Zivilisation, tausche vor der Stadtgründung dein ausliegendes Startgebiet gegen das deiner **Zivilisation** aus. Lege es so an, dass die **Ebene** wieder zur Spielplanmitte zeigt. (*Gebirge* spielen dabei keine Rolle).
- Erhalte den Fortschritt **Ackerbau** und den Fortschritt **Bergbau**. Platziere dafür je 1 deiner Marker in die entsprechenden Aussparungen neben den Fortschritten. Das zeigt an, dass du diese beiden Fortschritte bereits erzielt und damit freigeschaltet hast.
- Lege 3 weitere Marker aus deinem **Vorrat** auf die Felder des **Ereignis-Zählers**, rechts oben auf deinem Spielertableau.

... weiter geht's auf Seite 6!



DEIN SPIELERBEREICH 1

Die Ressourcen-Leiste

5

10

LANDWIRTSCHAFT	BAUWESEN	SEEFART	BILDUNG	KRIEGSFÜHRUNG	SPIRITUALITÄT
ACKERBAU Produktion: von Ebenen, von Wald erlaubt. LAGERUNG 3 oder mehr besitzen erlaubt. BEWÄSSERUNG + Produktion: von erlaubt. + Ignoriere Hungerrot- Ereignisse VERLEUCHT Produktion: Wähle 1 ^o Landfeld, das bis zu 2 Felder weit weg ist. "mit Straßenbau: 2" WIRTSCHAFT TAUSCHHANDEL ZENTRUM (Würf 1 Handkarte ab): 1 HANDELSROUTEN Dein Zug beginnt: 1 in Flächen (max. 4): 1 Schiff (See) und 1 (Land) Stadt (nicht in Reichweite 2). STREIFEN (Würf 1): 1 auf Feld (mischen erlaubt). WÄHRUNG Handelsrotum: "Steuer": Auch je möglich.	BERGBAU Produktion: von Gebirge erlaubt. TECHNIK + Ziele sofort & einmalig 1 . Bau von in Städten erlaubt. KANALISATION + Rekrutierung 1 : Erhalte 1 Städte (SM beachten). + Ignoriere Epidemie- oder Pest-Ereignisse. STRASSENBAU Kommandieren (Würf 1): 1 Gruppe von zu den Städten hat Reichweite +1 & ignoriert Terrain-Regeln. KUNST & GEWISSEN (Würf 1): 1 Aktion Kulturbelvedere. SPORT & SPIELE + Ziele sofort & einmalig 1 . Erhalte die Stadtkarte 1 deiner Städte um 1/2 Stadt. MONUMENTE + Ziele sofort & einmalig 1 . Pro Stadt 1 (mischen erlaubt). THEATER & MUSIK (Würf 1): 1 für 1 oder 1 für 1 .	FISCHEREI NEHM Produktion: von 1 Wasserfeld erlaubt. NAVIGATION Schiffe dürfen Meer am Spielplanrand verlassen, um zum nächsten Meer zu fahren. KRIEGSMARINE Seeschlacht nach Entladen: Ignoriere 1 Treffer in der 1. Kampfphase. KARTOGRAFIE Nach Kommandieren: 1-1 Schiffe bewegt? 1 (+1 wenn Navigation benutzt). WISSENSCHAFT + Produktion: 2 . Ersetze 1 davon mit 1 . Stahlwaffen gegen Stahlwaffen gratis.	SCHRIFT NEHMEN Ziele sofort & einmalig 1 Aktions- und 1 Triumphkarte. STAATLICHE BILDUNG Produktion (Z): Stadt mit 1 . FREIE BILDUNG Fortschritt erzielen (Z): Mit (Zusatz): 1 für 1 . PHILOSOPHIE + Sofort & einmalig 1 . Nach Fortschritt erzielen: Wissenschaft-Fortschritt? 1 . DEMOKRATIE STIMMBRECHT NEHMEN 1 Aktion erhöhen. GEWALTTEILUNG + Kulturübernahme, die deine Stadt als Ziel hat, kann nicht verstärkt werden. BÜRGERRECHTE + erhalten + Kulturwert jetzt 2 . FREIE WISSENSCHAFT (Würf 1): 1 Aktiviere 1 Stadt für Produktion. Das muss die einzige Produktion deines Zuges sein.	MILITÄRANTIK NEHMEN + Rekrutierung gegen Festung (2): Keine extra Kampfwürfel (2): Treffer nicht ignorieren. ONAGER Vor Schlacht gegen Festung (2): Erhalte +2 + 1 Gegen: ohne/mit Stahlwaffen bei jedem Kampfwurf. MUSTERUNG Rekrutierung (1): Erhalte 1 Infanterie (SM beachten). NATIONALISMUS NEHMEN Nach Rekrutierung: Mind. 1 Armeeeinheit/Schiff gebaut? 1 für 1 . TOTALITARISMUS + Kulturübernahme, die deine Stadt mit Armeeeinheiten als Ziel hat, kann nicht verstärkt werden. ABSOLUTE GEWALT (Würf 1): 1 zusätzliche Aktion deiner Waffe. ZWANGSARBEIT (Würf 1): Deine Städte (Trotzdem nur max. 1 Aktivierung!)	MYTHEN NEHMEN Ereignis : Senke nicht die Stimmung dieser Stadt. RITUALE Stimmung erhöhen: Du darfst mit Ressourcen deiner Wahl, statt mit bezahlen. PRIESTERSCHAFT Fortschritt erzielen (Z): Wissenschaft-Fortschritt sind gratis. STAATSR eligion Bau (Z): Tempel kostet keine . THEOKRATIE DOGMA NEHMEN + Nach Bau: Tempel gebaut? Erhalte sofort gratis 1 -Fortschritt. + 3 oder mehr besitzen verboten. EMIGRANZ + Kulturübernahme, die deine Stadt mit Tempel als Ziel hat, kann nicht verstärkt werden. RELIGIONSWECHSEL Kulturübernahme: +1 auf Würfel (ist kein Verstärker). Erfolgswert: . FANATISMUS Bei Schlacht mit gegen Tempel: Erhalte +2 in 1. Kampfphase. Schlacht verlieren? Erhalte 1 Infanterie in 1 deiner Städte.

11

7

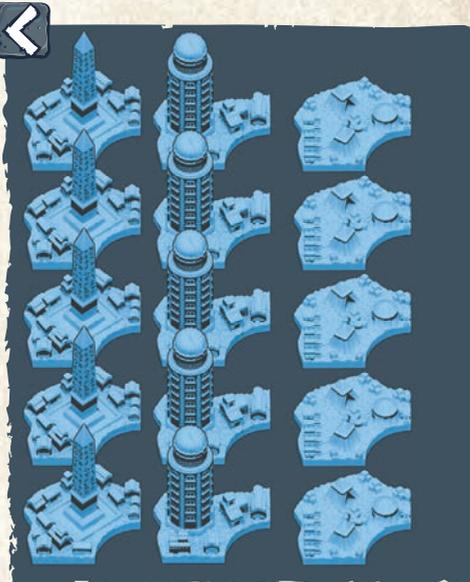
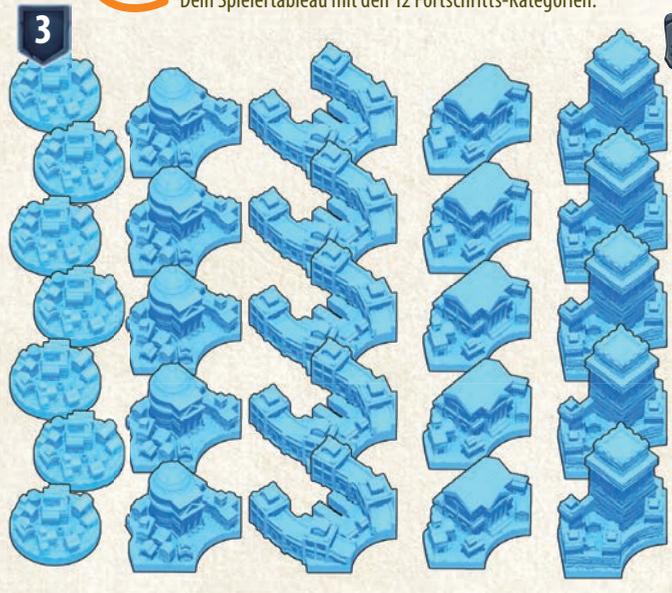
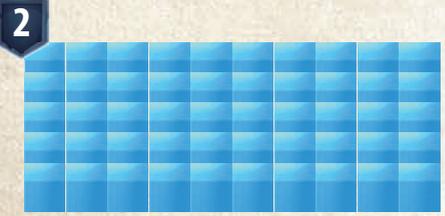
6

ÄGYPTEN

FLUTUNGEN BEWÄSSERUNG
 + Produktion: von erlaubt.
 + Stadt gründen: auf .
ARCHITEKTUR
 Beim Beziehen von (auch für).
EBENISALZ
 + Nach Schlacht: 1 . Wurde dein Anführer getötet? 1 .
DEFIZIERENDE REZURRIERUNG
 Mit jedem Theokratie-Fortschritt erhalte du auch den entsprechenden Autokratie-Fortschritt links daneben. Platziere dafür keinen Markler!

9

Dein Spielertableau mit den 12 Fortschritts-Kategorien.



1 DIE AKTIONEN

- + Fortschritt erzielen (2)
- + und mischen erlaubt
- + Stadt gründen mit Seelid
- Nicht auf (A) Produktion
- (B) Bau
- (C) Belagerung (Mehrfach! Stimmung senken)
- + Kommandieren
- Bis zu 3 Gruppen
- + Stimmung erhöhen
- Alle deine Städte, beliebig viele Stufen
- Nutzen je Stufe in -Städtegröße
- + Kulturübernahme versuchen
- (Je Erfolgreich pro Zug)
- Verstärken von Reichweite/Ergebnis mit

STATUSPHASE

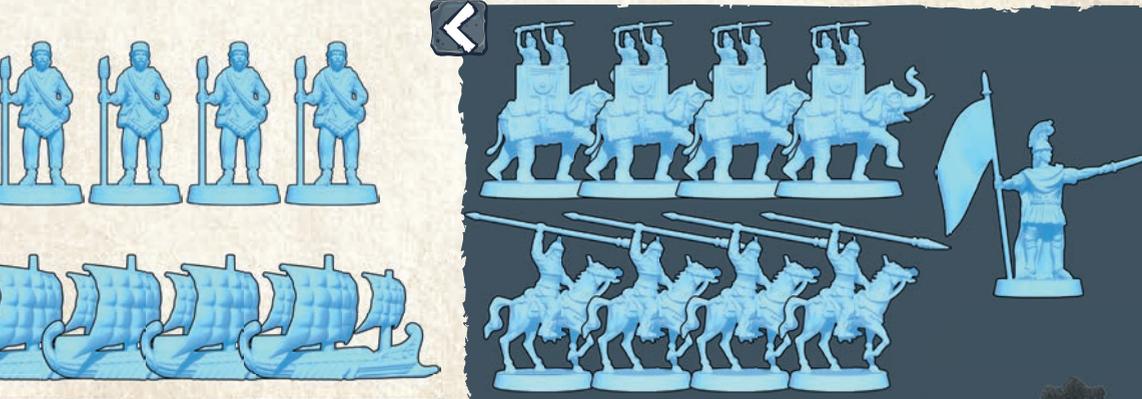
Jeder Schritt in Spielerreihenfolge

1. Statusphase-Triumphkarten Spielende überprüfen
2. 1 gratis Fortschritt erzielen (ergrübe auslösen)
3. Neue Karten ziehen
- 1 Aktionskarte = 1 Triumphkarte
4. Stellung abklären?
- 1 Stellung abklären für 1
5. Regierungsumform ändern?
- 1 + 1 und die Regierungsumform ändern
6. Startspieler bestimmen
- Spieler mit max. im Vorteil (gleichzeitiges aber Startspieler auf dann im Uhrzeigersinn) bestimmt den nächsten Startspieler.

SIEGPUNKTE

- 1 pro deiner Seelidungen und Gebäude (nicht Wunder)
- 1/2 für jeden von dir erzielten Fortschritt
- 2/3 für jeden von dir erzielten Triumph
- 4 für jeden deiner Weltwunder (2 falls erobert)
- 7 von bestimmten Ereignissen

CLASH OF CULTURES



SPIELERHILFE

Hier findest du Informationen zum Spielablauf, den Bauwerken und Einheiten. Die Rückseite zeigt das Spiel mit der Erweiterung .

FÜHRT GEMEINSAM DEN REST DES ALLGEMEINEN SPIELAUFBAUS DURCH:

- Mischt alle **Triumphkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Dann mischt alle **Ereigniskarten** und legt sie als verdeckten Stapel daneben. Lasst neben beiden Stapeln etwas Platz für jeweils einen Ablagestapel.
- Mischt die **Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.
- Mischt die **Weltwunderkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- Jeder von euch zieht **1 Aktionskarte** und **1 Triumphkarte** vom entsprechenden Stapel und nimmt sie auf die Hand. Handkarten haltet ihr vor euren Mitspielern geheim.
- Legt die Siedlungen und Einheiten der Barbaren (grau), die Plättchen für Kultur  und Zufriedenheit  sowie die Würfel ebenfalls neben den Spielplan.

◀ Legt auch die Piratenschiffe (schwarz) bereit.

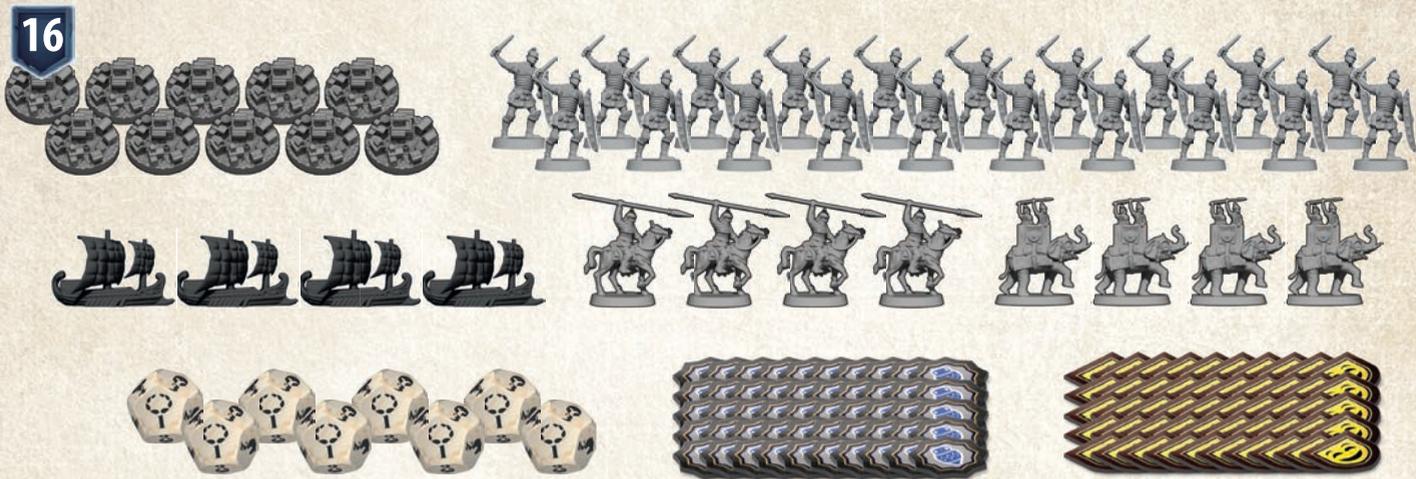
- Platziert dann die Runden tafel mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielfeld. Der Rundenanzeiger kommt auf das erste Feld (Runde 1, Aktionsphase 1).

***Frosted Games empfiehlt:** Wenn ihr das Spiel kennengelernt habt, empfehlen wir euch hier stattdessen die Variante „Flexibles Spielende“ (siehe S. 35) aufzubauen. Es kann in eurer Spielgruppe vorkommen, dass sich die letzten Züge im Spiel vergleichsweise „mechanisch“ anfühlen, während die Spieler die letzten Siegpunkte aus dem Spiel holen und dabei plötzlich ganz anders vorgehen, als sie das während des Spieles getan haben. Das flexible Spielende schafft hier Abhilfe.*

- Zuletzt bestimmt ihr zufällig einen **Startspieler**. Der Startspieler bekommt das Startspielerplättchen.



BEISPIEL SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER INKLUSIVE ERWEITERUNG <



ÜBERSICHT SPIELABLAUF

DAS WICHTIGSTE VORAB

Eine Partie **CLASH OF CULTURES** geht über **6 Runden**. Jede **Runde** besteht aus **3 Aktionsphasen** und dann einer **Statusphase**.

Die **Aktionsphase** spielt ihr, **beginnend** beim **Startspieler**, im **Uhrzeigersinn**. **Reihum** führt jeder Spieler seinen **Zug** aus. Bist du am **Zug**, **musst** du **3 Aktionen** durchführen – dann endet dein Zug.

Hinweis: Jede Runde besteht also aus 3 Aktionsphasen, in denen du pro Aktionsphase 3 Aktionen durchführen wirst. Du hast also insgesamt 9 Aktionen jede Runde.



Nutzt den **Rundenanzeiger**, um festzuhalten, in welcher Runde und welcher Aktionsphase ihr gerade seid.

WIE GEWINNE ICH?

CLASH OF CULTURES endet nach der **Statusphase** der 6. Runde. Es kann jedoch auch früher enden, wenn ein Spieler zu Beginn einer **Statusphase** keine Städte mehr auf dem Spielplan hat.

Dann zählt ihr eure Siegpunkte (🏰) wie folgt zusammen:

- 1 🏰 für jede deiner Siedlungen und Gebäude (nicht Wunder!)
- 1/2 🏰 für jeden von dir erzielten Fortschritt
- 2 🏰 für jeden von dir errungenen **Triumph**
- 4 🏰 für jedes deiner Weltwunder (2 🏰, falls erobert)
- ? 🏰 von bestimmten Ereignissen

◀ 2 🏰 für jeden von dir getöteten Anführer

Der Spieler mit den **meisten** 🏰 **gewinnt** – halbe Siegpunkte sind möglich!

Bei einem Gleichstand geht die Liste von oben nach unten durch. Vergleicht dort eure erhaltenen Punkte – es gewinnt wieder, wer die meisten Punkte hat. Falls nach dem Vergleich immer noch ein Gleichstand besteht, macht weiter. Ganz am Ende teilt ihr euch den Sieg. Manche Spieleffekte sagen, dass sie etwa „als Triumph“ oder „als Gebäude“ gelten. Das spielt nur hier für den Gleichstand eine Rolle.

Beispiel: Der Gewinner wäre also zunächst derjenige der am Gleichstand Beteiligten mit den meisten Siedlungen und Gebäuden.

RESSOURCEN

Im Spiel gibt es 5 Arten von Ressourcen. **Nahrung** 🌾, **Erz** ⚒️, und **Holz** 🌲 werden von Städten **produziert**: vom Feld der Stadt selbst und den direkt angrenzenden Felder. Nicht jedes Feld kann aber sofort Ressourcen produzieren – manchmal wirst du dafür erst wissenschaftliche **Fortschritte** benötigen (mit 2 davon startest du schon: **Ackerbau** und **Bergbau**)! Die besonderen Ressourcen **Ideen** 💡 und **Gold** 🏆 erhältst du jedoch nur durch Fortschritte oder den Bau von bestimmten Gebäuden.



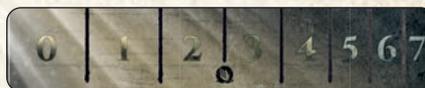
Ideen darfst du **statt Nahrung** verwenden, um einen **Fortschritt zu erzielen**.



Gold hingegen ersetzt **jede andere Ressource** als Joker – **außer** es ist etwas anderes angegeben.

ERHALTEN UND BEZAHLEN

Der obere Rand deines Spielertableaus stellt die Ressourcen-Leiste dar. Hier hältst du fest, wie viele Ressourcen der jeweiligen Art du hast.



Immer, wenn du eine Ressource **erhältst**, schiebst du den entsprechenden Anzeiger nach **rechts**. **Bezahlst** du eine Ressource, schiebst du den Anzeiger nach **links**. Du kannst nie mehr als 7 Ressourcen einer Art besitzen – erhältst du mehr, verfällt der Überschuss. Auf Spielmaterial wird das **Erhalten** von Ressourcen mit einem **grünen Pfeil nach rechts** (z.B. Nahrung erhalten 🌾) und das **Bezahlen** von Ressourcen mit einem **roten Pfeil nach links** (z.B. Erz bezahlen ⚒️) dargestellt.

NAHRUNGSLIMIT

Das Nahrungssymbol zwischen den Feldern 2 und 3 zeigt an, dass du nicht mehr als 2 🌾 besitzen kannst, solange du den Fortschritt **Lagerung** nicht erzielt hast.



KULTUR & ZUFRIEDENHEIT

Im Laufe des Spiels wirst du diese Plättchen erhalten. Das wird – wie bei Ressourcen – auf Spielmaterial mit einem **grünen Pfeil nach rechts** (👉) dargestellt. Es gibt aber keine Anzeiger für sie. Nimm dir die Plättchen stattdessen direkt aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie vor dir ab. Du darfst beliebig viele davon besitzen.

Hast du **Zufriedenheit** (😊) erhalten, kannst du sie als **Währung** für die Aktion **Stimmung erhöhen** ausgeben. Diese Plättchen fungieren aber auch direkt als Anzeiger für die **Stimmung einer Stadt**: Die Vorderseite des Plättchens zeigt 😊 **glücklich** an. Liegt das Plättchen so neben einer Stadt ist die Bevölkerung also **glücklich**. Die Rückseite ist 😡 **wütend**. Liegt das Plättchen so neben einer Stadt ist dessen Bevölkerung also **wütend**. Ist die Bevölkerung einer Stadt weder das eine noch das andere, ist sie neutral 😐. Um das anzuzeigen, liegt einfach **kein Plättchen** neben der Stadt. Kultur (📖) benötigst du, um Städte deiner Gegner mit der Aktion **Kulturübernahme** zu beeinflussen, aber auch um **Weltwunder** zu **bauen**.

Sollst du (📖) oder (👉) als **Kosten bezahlen**, lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Wie bei Ressourcen, wird das mit einem **roten Pfeil nach links** (👈) dargestellt. **Zufriedenheit** als **Status** für die **Stimmung** einer Stadt bleibt jedoch **stets liegen**, bis sich die Stimmung ändert.

VERHANDLUNGEN ZWISCHEN SPIELERN

Während deines Zuges darfst du mit deinen Mitspielern verhandeln. Ressourcen, Aktionskarten, Triumphkarten und Weltwunderkarten auf deiner Hand, (👉) und (👈) darfst du dabei tauschen. Sind Handkarten Teil des Handels, kannst du auch darüber verhandeln, ob du sie vorher deinem Handelspartner zeigst oder nicht.

Abreden diplomatischer Natur, sowie Darlehen oder Übereinkünfte bezüglich späterer Transaktionen sind ebenfalls erlaubt, aber nicht bindend. Ein direkter Handel ist aber bindend.

Beispiel 1: Du stimmst einem sofortigen Handel mit einem anderen Spieler zu. Du gibst ihm 2 (👉) und 1 Aktionskarte, und erhältst dafür 3 (👈). Dieser Handel ist bindend, da er sofort durchgeführt werden kann.

Beispiel 2: Du brauchst dringend Nahrung. Ein anderer Spieler willigt ein, dir 2 (👉) zu geben. Im Gegenzug gibst du ihm 1 (👈) und versprichst, ihm die nächste Triumphkarte zu geben, die du ziehst. Nahrung und Holz wechseln sofort ihren Besitzer, aber ob du deinem Handelspartner die Karte später wirklich gibst, bleibt dir überlassen.

☒ GEGNER

Als „Gegner“ oder „gegnerisch“ wird alles bezeichnet, was nicht zu deiner Zivilisation gehört bzw. was du nicht selbst besitzt und wird auf Spielmaterial mit dem Symbol ☒ dargestellt. Dies kann sowohl ein anderer Spieler, dessen Spielmaterial, aber auch das Spielmaterial der Barbaren (👈 und Piraten) sein. Manche Spieleffekte beziehen sich aber explizit nur auf **andere Spieler**.

STADTGRÖSSE

Die **Stadtgröße** ist gleich der **Anzahl ihrer Bauwerke** (= Siedlung + Gebäude + Weltwunder).

Die **Stadtgröße** beeinflusst:

- ♦ **wie viele** Ressourcen du mit der **Produktion** von dieser Stadt erhältst (S. 11)
- ♦ das **Rekrutierungs-Maximum**, also **wie viele** Einheiten du bei der **Rekrutierung** in dieser Stadt maximal kaufen kannst (S. 12)
- ♦ ihre **Reichweite**, wenn du einen **Kulturübernahme** auf gegnerische Städte versuchst (S. 16)



Beispiel: Hast du 3 Städte, darf keine davon größer werden als Stadtgröße 3.

DIE EFFEKT-STRUKTUR

Alle Effekte im Spiel – die Fortschritte auf deinem Spielertableau, die Weltwunder, (👈) und die **Zivilisationen und Anführer** – teilen sich alle eine feste Struktur, wie sie geschrieben sind. Das lässt sie dich leicht verstehen:

Wann/Wie | Zusatz | (Kosten): | Effekt.

Wann/Wie: Das ist der Auslöser! Hier steht bei *welcher* Aktion, in *welcher* Spielphase oder auch bei *welchem* anderen Fortschritt du den Effekt nutzen **darfst**. Du darfst den erhaltenen Effekt immer nur genau **1x pro Auslöser** nutzen/bezahlen. *Beispiel: „Rekrutierung:“ bedeutet, dass du diesen Effekt nutzen darfst, wenn du die Aktion Rekrutierung ausführst.*

Zusatz: Manche Effekte kannst du mehrfach pro Auslöser bezahlen und nutzen. Oder es gibt zusätzliche Einschränkungen, wie 1x pro Zug oder „beim Kampfwurf“. Das gibt der Zusatz an. *Beispielsweise „Kommandieren (👉)“ 3x pro Kommandieren, oder (👉) „unendlich oft“ pro Schlacht bei jedem Kampfwurf.*

(Kosten): Die Kosten stehen stets in Klammern. Du musst sie genau 1x bezahlen, wenn du den Effekt erhalten willst. Kannst du zwischen Bezahl-Optionen wählen, steht hier ein /.

Effekt: Nach dem Doppelpunkt steht der Effekt. Steht dort eine Anweisung, tue das. Anderenfalls ist es eine neue Regel, die die Aktion/Phase etc. verändert.

Volles Beispiel:

Ereignis (👈) (1 (👈)): Senke nicht die Stimmung dieser Stadt.

Was heisst das? Wann: Wenn du ein Ereignis ausführst.

Zusatz: (👈) Unendlich oft – so lange es zutrifft – hier: wenn du die Stimmung einer Stadt durch das Ereignis senken müsstest.

(Kosten): Du musst jedes Mal 1 (👈) dafür bezahlen, um den Effekt zu erhalten. Effekt: Du senkst nicht die Stimmung der Stadt!

Achtung: Einige Fortschritte sind nicht in dieser Struktur geschrieben – dann **ändern sie Regeln** und sind **nicht optional**. Im *Anhang* (siehe S. 30) findest du alle Fortschritte, und auf der Rückseite eine komplette Symbolerklärung.

SPIELABLAUF IM DETAIL

In jeder der 3 Aktionsphasen jeder Runde bist du 1x am Zug. Bist du am Zug, musst du 3 Aktionen ausführen.

Für jede Aktion musst du entweder 1 der 6 Hauptaktionen wählen ODER stattdessen 1 deiner „Als Aktion“-Effekte (A). Aktionen darfst du in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen (Ausnahme: Ist die Aktion **Kulturübernahme** erfolgreich, darfst du sie im selben Zug nicht noch einmal ausführen).

Vor oder nach einer Aktion, darfst du zusätzlich beliebig viele **Gratis-Aktionen** (A) durchführen, auf die du durch Bauwerke, Fortschritte oder **Anführer** Zugriff hast.

Die 6 Hauptaktionen sind:

- ◆ Die Aktion *Fortschritt erzielen*
- ◆ Die Aktion *Stadt gründen*
- ◆ Die Aktion *Stadt aktivieren* & 1 Option wählen:
 - A) *Produktion*
 - B) *Bau*
 - C) *Rekrutierung*
- ◆ Die Aktion *Kommandieren* (bis zu 3 Gruppen bewegen)
- ◆ Die Aktion *Stimmung erhöhen*
- ◆ Die Aktion *Kulturübernahme*

AKTION: FORTSCHRITT ERZIELEN

Mit dieser Aktion „kaufst“ du 1 neuen Fortschritt für deine Zivilisation.

Um mit dieser Aktion einen neuen **Fortschritt zu erzielen**, musst du 2 bezahlen. Dabei darfst du stattdessen auch oder anstelle von verwenden.

Immer wenn du einen Fortschritt erzielst (nicht nur mit dieser Aktion):

Nimm 1 Marker vom **Ereignis-Zähler** auf deinem Tableau und lege ihn in die **Aussparung** neben dem Fortschritt, den du erzielen möchtest.

Der 1. Fortschritt einer Kategorie, muss immer der oberste Fortschritt der Kategorie sein. Jeden weiteren Fortschritt derselben Kategorie darfst du danach jedoch frei wählen.

Außerdem musst du immer überprüfen:

Ist die Aussparung des Fortschrittes **blau umrandet**?
Erhalte sofort & einmalig 1 .

Ist die Aussparung des Fortschrittes **gelb umrandet**?
Erhalte sofort & einmalig 1 .

Beispiel: Erwirbst du den Fortschritt Mythen, nimm dir sofort 1 .



Dann überprüfe: Ist der Ereignis-Zähler jetzt leer?
Führe sofort 1 Ereignis aus (siehe S. 25). Dann lege 3 neue Marker aus deinem Vorrat auf die 3 Felder des Ereignis-Zählers.



GEBÄUDE FREISCHALTEN

Neben einigen Fortschritten steht rechts oben der Name eines **Gebäudes**. Wenn du diesen Fortschritt erzielst, ist dieses Gebäude für dich beim **Bau** ab sofort **verfügbar**.

Beispiel: Der Fortschritt Schrift erlaubt dir, ab sofort die Akademie bauen zu dürfen.



REGIERUNGSFORMEN

Die drei Fortschritts-Kategorien, die **golden** hinterlegt sind, sind **Regierungsformen**. Sie sind besonders: Um den obersten Fortschritt einer solchen Kategorie wählen zu können, musst du den Fortschritt **bereits erzielt** haben, der **daneben angegeben** ist.

Beispiel: Du musst Philosophie erzielt haben, um Stimmrecht erwerben zu können.



Wichtig: Du darfst immer nur Fortschritte in 1 Regierungsform haben. Während der **Statusphase** kannst du jedoch deine **Regierungsform** ändern (siehe S. 19).

ZIVILISATIONS-FORTSCHRITTE

Siehe dazu den entsprechenden Abschnitt auf S. 32.

WARUM KOSTEN FORTSCHRITTE NAHRUNG?

Historisch betrachtet, war ein Überschuss an Nahrung notwendig, um technologische oder kulturelle Fortschritte zu erzielen. Das bedeutete, dass weniger Personen ihre Zeit dafür aufwenden mussten, die zum Überleben notwendige Versorgung zu sichern. Stattdessen konnten sie sich anderen Aspekten des Lebens widmen – Handwerk, Verwaltung, Bildung, Kunst etc.

AKTION: STADT GRÜNDEN

Mit dieser Aktion gründest du mit einem deiner Siedler auf dem Spielplan eine neue Stadt.

Um eine neue Stadt zu gründen, ersetze 1 deiner Siedler auf einem Feld des Spielplans mit 1 deiner Siedlungen aus dem Vorrat. Dafür muss das Feld des Siedlers aber alle folgenden Kriterien erfüllen:

- ◆ es muss ein Landfeld sein (a)
- ◆ es darf keine Ödnis sein (b)
- ◆ auf dem Feld ist keine Stadt (c)
- ◆ keine gegnerischen Einheiten sind auf diesem Feld (d)
- ◆ es liegt kein Erschöpf!-Plättchen auf dem Feld (e)



Und: du musst natürlich noch eine Siedlung in deinem Vorrat haben.

AKTION: STADT AKTIVIEREN

Mit dieser Aktion machst du 1 deiner Städte nutzbar. Wenn du eine Stadt aktivierst, musst du 1 dieser 3 Optionen auswählen und ausführen:

- A) Produktion
- B) Bau
- C) Rekrutierung

Was muss ich beim Aktivieren beachten?

Städte, deren Bevölkerung gerade wütend (☠️) ist, darfst du nur 1x pro Zug (also nur mit 1 deiner 3 Aktionen) aktivieren. Neutrale oder glückliche Städte, darfst du mehrfach pro Zug aktivieren. Aber: Nach jeder zusätzlichen Aktivierung **musst** du jetzt die Stimmung dieser Stadt um 1 Stufe senken: 😊 ➔ 😐 ➔ ☠️.

Ist die Stimmung dann ☠️? Sie ist selbst jetzt noch genau 1x aktivierbar!

Achtung! Wenn dich Effekte anweisen direkt eine Aktion Produktion, Bau oder Rekrutierung auszuführen, aktiviert das automatisch auch immer die dazugehörige Stadt – außer es ist anders angegeben!



Beispiel: Die 1. Aktivierung dieser 😊-Stadt in deinem Zug hat keine Auswirkung auf ihre Stimmung (1). Aktivierst du sie aber gleich ein 2. Mal, wird die Stimmung der Stadt neutral (2). Und bei der dritten Aktivierung wird sie ☠️ (3).

Hinweis: Du kannst die Stimmung einer Stadt mit der Aktion Stimmung erhöhen wieder verbessern (siehe S. 16).

A) PRODUKTION

Die Stadt produziert Ressourcen. Wie viele Ressourcen die Stadt maximal produzieren kann, hängt von der Stadtgröße und ihrer Stimmung ab.

Grundsätzlich produziert eine Stadt immer Ressourcen in Höhe ihrer Stadtgröße.

Jetzt überprüfe ihre Stimmung:

Ist die Stadt 😊? Dann produziert sie 1 zusätzliche Ressource. Ist die Stadt ☠️? Dann produziert sie stattdessen nur genau 1 Ressource (Stadtgröße wird ignoriert).

Wie produziere ich die Ressourcen?

Alle Felder, die an eine Stadt angrenzen, sowie auch das Feld, auf dem sie steht, sind mögliche Felder, von denen du bei der Produktion Ressourcen erhalten kannst. Welche Ressourcen eine Stadt produzieren kann, ist abhängig vom Landschaftstyp der Felder und deinen erzielten Fortschritten.

Wenn du eine Stadt für Produktion aktivierst, wähle jetzt von den möglichen Feldern so viele unterschiedliche aus, wie es Stadtgröße und Stimmung der Stadt erlauben und erhalte dann je 1 Ressource von den ausgewählten Feldern.



Felder auf denen gegnerische Einheiten stehen, Erschöpf!-Marker oder eine andere Stadt (auch eine von dir), kannst du bei der Produktion niemals wählen.

Beispiel: Du hast eine Produktion von 3 Ressourcen (Stadtgröße 3, neutrale Stimmung). Du erhältst 1 🌿 vom Wasser (du hast den Fortschritt Fischerei) und 1 🏔️ vom Gebirge (das Feld deiner Stadt).

Gerne hättest du 1 weiteres 🏔️ im anderen Gebirge produziert, aber die Barbaren dort verhindern das. Und da du nur unterschiedliche Felder wählen darfst, kannst du das Gebirge deiner Stadt kein zweites Mal auswählen. Stattdessen wählst du den Wald für 1 🌿.



B) BAU

Die Stadt wächst! Bezahle 1 , 1 , und 1 , dann wähle und platziere **1 verfügbares Gebäude** in dieser Stadt. Achtung! Du darfst diese Aktion **nicht** wählen, wenn die Stadt  ist **UND/ODER** wenn durch den *Bau* die **Stadtgröße** dieser Stadt die **Gesamtzahl** deiner Städte **übersteigen** würde.

Hast du den Fortschritt *Technik*? Du darfst **stattdessen** mit dieser Aktion auch ein Weltwunder errichten.

Hinweis: Für detaillierte Informationen zum Bau von Weltwundern, siehe S. 28

Beim *Bau* musst du außerdem folgendes beachten:

- ◆ Ein Gebäude ist nur dann **verfügbar**, wenn es **freigeschaltet** ist (von Spielbeginn an oder durch Fortschritte).
- ◆ In jeder Stadt kann nur **1 Gebäude jeder Art** stehen

Beispiel: Du möchtest eine Stadt für Bau aktivieren, um dort eine Akademie zu errichten.

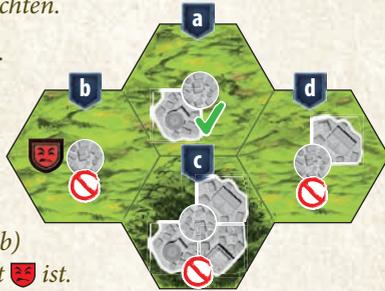
Du hast den Fortschritt Schrift. Die Akademie ist also für dich verfügbar.

Du könntest die Akademie in Stadt (a) bauen.

Du könntest sie nicht in Stadt (b) bauen, da die Bevölkerung dort  ist.

Du könntest sie nicht in Stadt (c) bauen, da sie bereits Größe 4 hat und du nur 4 Städte besitzt

Du kannst sie auch nicht in Stadt (d) bauen, da dort bereits eine Akademie steht.



ARTEN VON GEBÄUDEN

In einer Stadt können unterschiedliche Arten von Gebäuden gebaut werden. Alle Städte haben jedoch eines gemeinsam: Sie starten mit einer **Siedlung**. Die Siedlung zeigt auch an, wer diese Stadt kontrolliert. Die unterschiedlichen Arten von Gebäude, die du in einer Stadt bauen kannst, bringen dir bestimmte Vorteile – manche dauerhaft – manche davon nur einmalig in Form eines **Baubonus**.



AKADEMIE (benötigt *Schrift*)

Baubonus: Sofort & einmalig 2  .

FESTUNG (benötigt *Militärtaktik*)

Für die 1. Kampfrunde einer Schlacht hier:

- ◆ +1 Kampfwürfel
- ◆ Ignoriere 1 Treffer des Angreifers

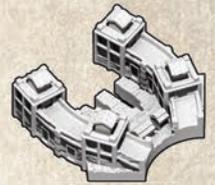
TEMPEL (benötigt *Mythen*)

Baubonus: Sofort & einmalig 1   / 1 



HAFEN (benötigt *Fischerei*)

Nur baubar in Städten, die an ein **Wasserfeld** grenzen. Platziere den *Hafen* so, dass er in ein angrenzendes Wasserfeld hineinragt.



◆ Für Städte mit *Hafen* sind bei der *Rekrutierung* **Schiffe verfügbar**. Setze diese dabei in das Wasserfeld, in das der *Hafen* hineinragt.

◆ **Anstatt** den Fortschritt *Fischerei* zu nutzen, verwende: **Produktion:**    von 1 Wasserfeld erlaubt.

Hinweis: Du kannst mit dem Hafen bei der Produktion also Fischerei ersetzen (aber nicht gleichzeitig nutzen). So kannst du also auch einen Stadt mit Hafen für diesen Effekt nutzen, selbst wenn du Fischerei gar nicht besitzt.

◀ **MARKT** (benötigt *Tauschhandel*)

◆ Für Städte mit *Markt* sind bei der *Rekrutierung* **Kavallerie und Kriegselefanten** verfügbar.



◆ Wenn ein Gegner mindestens 1 neue *Handelsroute* zu einer deiner Städte mit *Markt* etabliert: 1  erhalten (zu *Handelsrouten* siehe S. 31).

Tipp: Du bist nicht gezwungen, ein Pärchen für Handelsrouten zu bilden und kannst einfach darauf verzichten, wenn du einem Gegner in seiner Stadt mit Markt das  nicht gönnen willst.

◀ **OBELISK** (benötigt *Kunst*)

Obelisken können **nicht** mit der Aktion **Kulturübernahme** übernommen werden. Obelisken behalten **immer** die Farbe des Erbauers (auch nach **Eroberung!**). **Aber:** Das bedeutet auch, dass eine Stadt mit deinem Obelisk, die von einem Gegner erobert wird, so von dir als **kulturell beeinflusst** gilt (weil dort noch ein Gebäude deiner Farbe steht).



◀ **STERNWARTE** (benötigt *Mathematik*)

Baubonus: Ziehe sofort & einmalig 1 Aktionskarte.



C) REKRUTIERUNG

Rekrutiere neue Einheiten! Die **Stadtgröße** und die **Stimmung** gibt hier an, wie hoch dein **Rekrutierungs-Maximum** (RM genannt) ist – also wie viele Einheiten du mit dieser Aktivierung **maximal rekrutieren** (= kaufen) darfst. Die **Stadtgröße** gibt die Basis vor, die **Stimmung** modifiziert: Ist die Bevölkerung ? Du darfst 1 Einheit mehr rekrutieren. Ist die Bevölkerung ? Du darfst du nur **genau 1 Einheit** rekrutieren (die Stadtgröße ist dann irrelevant).

Um eine Einheit in einer Stadt rekrutieren zu können, muss sie dort **verfügbar** sein. Infanterie, Siedler

◀ und **Anführer** sind immer verfügbar. Schiffe nur mit *Hafen*,

◀ Kavallerie und Kriegselefanten nur mit *Markt*.

Bezahle die **Kosten** der Einheiten (siehe Tabelle), dann nimm sie aus deinem Vorrat und setze sie auf das Feld der Stadt (bzw. Schiffe auf das Wasserfeld des *Hafens*). **Achtung!** Neue Schiffe können so eine Seeschlacht auslösen, wenn sich gegnerische Schiffe auf dem Wasserfeld befinden (siehe *Schlachten*, S. 22).

Einheit	Kosten + Voraussetzungen
Siedler 	2 
Infanterie 	1  + 1 
Schiff 	2  in Stadt mit <i>Hafen</i> auf das Wasserfeld.
Kavallerie 	1  + 1  in Stadt mit <i>Markt</i> .
Kriegselefant 	2  in Stadt mit <i>Markt</i> .
Anführer 	1  + 1 

Dein Vorrat einer Einheit ist leer? Entferne zunächst eine passende Einheit vom Spielplan und lege sie zurück in deinen Vorrat. Jetzt kannst du sie rekrutieren.

Achtung! Manchmal steht bei einem Effekt oder Fortschritt dabei, dass du **RM** beachten musst (wie bei *Musterung*). Das bedeutet, dass die Einheit die du hier – oft mit anderen Kosten – erhältst, trotzdem in dein **Rekrutierungs-Maximum** für diese Aktion mit hinein zählt.

EINHEITEN-TYPEN

Es gibt 3 unterschiedliche Einheiten-Typen:

- ♦ **Siedler:** Sie erlauben mit der Aktion **Stadt gründen** eine neue Siedlung zu platzieren. Siedler können nicht kämpfen.
- ♦ **Schiffe:** Können gegen andere Schiffe eine **Seeschlacht** führen. Können Landeinheiten **transportieren**.
- ♦ **Armee-Einheiten:** Können eine **Landschlacht** gegen Landeinheiten und Städte führen.

Der Begriff **Landeinheiten** bezieht sich auf **alle Einheiten außer** auf Schiffe.

Der Begriff **Armee-Einheiten** umfasst nur Infanterie,

◀ Kavallerie, Kriegselefanten und Anführer.

EINHEITEN-LIMITS AUF FELDERN

Es dürfen sich nie mehr als 4 Armee-Einheiten auf demselben **Landfeld** befinden. Es gibt **kein** Limit für Siedler und keines für Schiffe auf Wasserfeldern.

Armee-Einheiten auf Schiffen (zum **Transport**) unterliegen nicht diesem Limit von 4. Es dürfen jedoch nur 2 Landeinheiten pro Schiff transportiert werden (siehe *Transport*, S. 14).

ANFÜHRER

Jede Zivilisation besitzt 3 Anführerkarten. Wenn du bei der **Rekrutierung** einen Anführer kaufst, **wählst** du 1 deiner Anführerkarten und legst sie offen über deiner Zivilisations-tafel aus. Dann stellst du deine Anführer-Figur in die Stadt. Du kannst immer nur **1 Anführer** gleichzeitig haben.

Anführer können in einer Schlacht oder durch einige Ereignisse getötet werden.

Tötest du einen gegnerischen Anführer während einer Land- oder einer Seeschlacht, **nimm** dir die Anführerkarte des Gegners und lege sie verdeckt vor dir ab. Sie bringt dir am Ende des Spiels 2 .

Wenn dein Anführer getötet wurde, nimmst du die Figur des Anführers zurück in deinen Vorrat (stirbt dein Anführer auf andere Weise – etwa durch ein Ereignis, oder weil du ihn ersetzt – kommt die Figur zurück, aber die Karte stattdessen in die Schachtel. Dieser Anführer kann in diesem Spiel nicht mehr genutzt werden.

Wenn du keine Anführerkarten mehr hast, ist die Anführer-Figur in der **Rekrutierung** auch nicht mehr für dich verfügbar.

Willst du einen Anführer kaufen, obwohl bereits einer deiner Anführer im Spiel ist?

Dein aktueller Anführer stirbt. Nimm zunächst die Anführer-Figur vom Spielfeld und lege sie zurück in deinen Vorrat. Dann rekrutiere den neuen Anführer.

ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

Jeder Anführer hat 2 mächtige Fähigkeiten (auf seiner Karte beschrieben). Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten beide Fähigkeiten immer nur dort, wo der Anführer sich befindet (*Beispiel: in dieser Stadt, in dieser Landschlacht*). Im Effekttext wird das durch ein hervorgehobenes **hier** signalisiert. Für Schiffe und Seeschlachten gelten Fähigkeiten nur, wenn ausdrücklich „Schlacht“ statt nur „Landschlacht“ im Kartentext steht, bzw. die Seeschlacht ausdrücklich erwähnt wird. Boni auf den Kampfwert **!** gelten jedoch in jeder Kampfunde – außer der Kartentext sagt etwas anderes.

Beispiel: Tennō Suikos Fähigkeit Landschlacht  als Verteidiger: „Erhalte hier +2 **!** bei jedem Kampfwurf.“ bedeutet, dass du bei einer Landschlacht, in der du der Verteidiger bist, in jeder Kampfunde +2 zum Kampfwert addierst, solange sie am Kampf beteiligt ist.



AKTION: KOMMANDIEREN

Mit jeder Aktion **Kommandieren** erhältst du **3 Bewegungen**. Mit jeder **Bewegung** darfst du **1 Einheit** oder **1 ganze Gruppe** (von Schiffen oder von Landeinheiten) auswählen und **bewegen**.

Gruppen sind **1 oder mehr Einheiten**, die **gemeinsam** vom **gleichen Startfeld** zum **selben Zielfeld** bewegt werden. Innerhalb 1 Aktion **Kommandieren** darfst du **dieselbe Gruppe nicht mehrfach bewegen!** – Es müssen unterschiedliche Gruppen sein.

In welcher Reihenfolge du Gruppen bewegst, darfst du selbst entscheiden. Du musst weder alle Einheiten eines Feldes bewegen, noch müssen sie zum selben Zielfeld (oder zur selben Zeit) bewegt werden – behandle sie dann schlicht als neue Gruppe(n), wenn sie **unterschiedliche Zielfelder** haben sollen.

Bedenke: Du kannst also innerhalb 1 Aktion keine Einheit mehr als 1x so bewegen - du kannst die Gruppen nicht verändern.

Bei der Bewegung von Einheiten in ein **unentdecktes** Gebiet, musst du das Gebiet **erkunden**. Die Regeln zum **Erkunden eines Gebiets** findest du auf S. 20.

Führt die Bewegung einer deiner Gruppen auf ein Feld mit **gegnerischen Einheiten** oder einer **gegnerischen Stadt**, löst du damit sofort eine **Schlacht** aus (Land- bzw. Seeschlacht). Die Schlacht wird abgehandelt, bevor du weitere Bewegungen mit anderen Gruppen ausführen kannst (zum Ablauf einer Schlacht siehe S. 22).

Vergiss nicht das Einheiten-Limit zu beachten: maximal 4 deiner Armee-Einheiten auf demselben Landfeld und beim Transport maximal 2 deiner Einheiten pro Schiff.

BEWEGUNG ÜBER LANDFELDER

Mit **1 Bewegung** darf sich 1 Gruppe genau **1 angrenzendes Landfeld** weit bewegen. Das ist die **Reichweite** einer Landeinheit. Bei Spielbeginn ist die Reichweite also **1**, aber Fortschritte und andere Spieleffekte können diese Reichweite verändern.

Auch wenn du innerhalb einer Aktion **Kommandieren** **unterschiedliche Gruppen** wählen musst, darfst du natürlich in deinem Zug dieselbe Gruppe bei **weiteren** Aktionen **Kommandieren** auswählen, um sie so weitere Strecken zurücklegen zu lassen.

Dabei gelten jedoch die folgenden 2 Einschränkungen:

- ◆ **Ermüdung:** Einheiten, die an einer Schlacht teilgenommen haben (auch **unverteidigte Städte** oder **Siedler** lösen eine Schlacht aus), können im selben Zug **nicht** mehr ausgewählt und/oder bewegt werden.

◆ Terrain-Regeln

Auf Gebirge bewegt: Einheiten, die du **auf** ein Gebirge bewegt hast, können im selben Zug **nicht** mehr ausgewählt und/oder bewegt werden.

Auf Wald bewegt: Einheiten, die du **auf** einen Wald bewegt hast, können im selben Zug zwar erneut ausgewählt und bewegt werden – aber **nur** wenn das **nicht** eine Landschlacht auslöst.

WICHTIGE HINWEISE:

- ◆ Armee-Einheiten darfst du erst mit dem Fortschritt **Militärtaktik** für **Kommandieren** auswählen und damit bewegen. Du darfst sie aber auch ohne den Fortschritt bereits **rekrutieren**, und sie können sich natürlich verteidigen.
- ◆ Siedler dürfen nur dann auf Felder mit gegnerischen Einheiten oder Städten bewegt werden, wenn sie von mindestens 1 deiner Armee-Einheiten begleitet werden.

BEWEGUNG ÜBER WASSERFELDER

Mit **1 Bewegung** darf sich eine Gruppe von Schiffen zu einem **Wasserfeld** deiner Wahl **innerhalb dieses Meeres** bewegen.

Was ist ein Meer? Alle miteinander **verbundenen, angrenzenden Wasserfelder** bilden ein **Meer**. Allerdings musst du die Schiffe dennoch Feld für Feld bewegen – denn wenn sie dabei ein Feld mit gegnerischen Schiffen betreten, löst du sofort eine Seeschlacht aus. Danach können sie ihre Bewegung nicht fortsetzen. Auch für Schiffe gilt die **Ermüdung** (siehe *Bewegung über Landfelder*).



Beispiel: Du kannst dein Schiff entlang der Pfeile bewegen.

TRANSPORT

Jedes deiner Schiffe kann **2 Landeinheiten** transportieren. Dieser Transport über Wasserfelder zählt für die Landeinheiten **nicht** als Bewegung – nur die Schiffe zählen als Gruppe dabei!

Beladen: Um eine Landeinheit auf ein Schiff zu laden, musst du sie von 1 angrenzendem Landfeld auf das Wasserfeld des Schiffes bewegen

Entladen: Um eine Landeinheit von einem Schiff zu entladen, musst du sie auf ein angrenzendes Landfeld bewegen. Es ist auch möglich die Gruppe beim Entladen zu splitten. *Beispiel: Du darfst 2 Einheiten auf dem Schiff beim Entladen für 2 Bewegungen auf 2 unterschiedliche angrenzende Landfelder bewegen.*

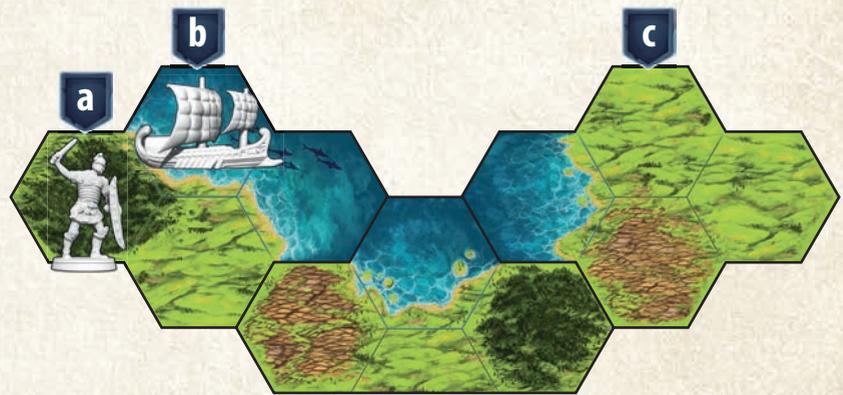
Hinweis: Landeinheiten dürfen auf Schiffe, die an einer Seeschlacht beteiligt waren, ohne Einschränkung be- oder entladen werden. Außer natürlich, sie waren selbst an einer Schlacht beteiligt (**Ermüdung!**)

TIPP FÜRS ERKLÄREN

Wenn du neuen Spielern die Regeln erklärst, überlege, ob du die detaillierten Regeln für Schiffsbewegung nicht zunächst weglässt, bis weitere Gebiete mit Wasserfeldern entdeckt wurden. Für den Einstieg genügt es, wenn du erwähnst, dass Schiffe 2 Landeinheiten transportieren und sich über verbundene Wasserfelder bewegen können.

Beispiel: Du möchtest eine Infanterie (a) auf ein Schiff laden (b), dann das Schiff bewegen, und schließlich die Infanterie entladen (c).

Dies benötigt **2 Aktionen Kommandieren**, da du für dieselbe Infanterie 2 Bewegungen benötigst: 1 um sie zu laden und noch 1, um sie zu entladen. Der Transport ist hingegen die Bewegung des Schiffes – das kannst du also in der 1. Aktion **Kommandieren** noch schon tun.

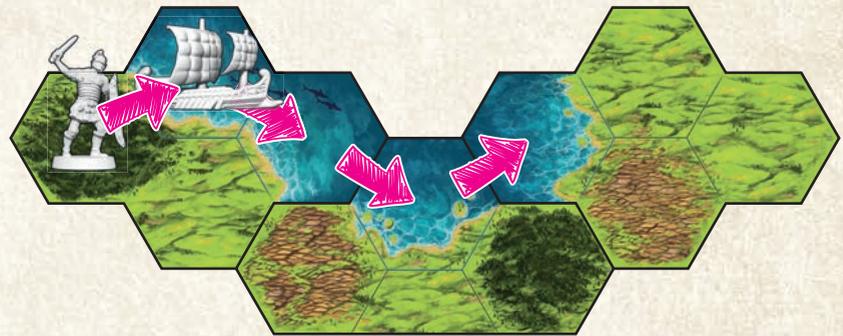


1. Aktion Kommandieren:

1. Bewegung: Du lädst die Infanterie auf das Schiff, indem du sie vom angrenzenden Landfeld auf das Wasserfeld mit dem Schiff bewegst.

2. Bewegung: Dann bewegst du das Schiff (es transportiert die Infanterie) zum Zielfeld.

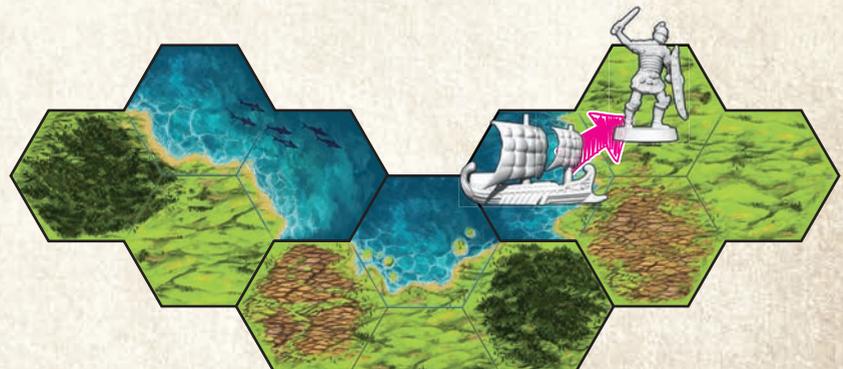
Du hast noch 1 Bewegung übrig. Die Infanterie kannst du aber nicht entladen – diese hast du ja bereits mit dieser Aktion bewegt.



2. Aktion Kommandieren:

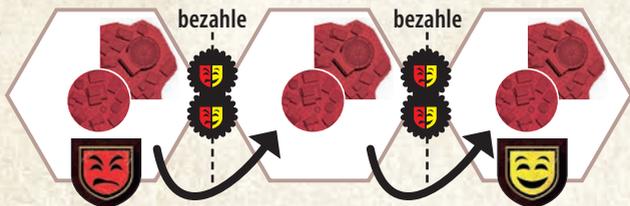
1. Bewegung: Du bewegst die Infanterie auf das angrenzende Landfeld, um sie zu entladen.

Nun hast du noch **2 Bewegungen** übrig. Du könntest zum Beispiel das Schiff zurückfahren lassen, um später neue Einheiten darauf zu laden ...



AKTION: STIMMUNG ERHÖHEN

Unzufriedene Bürger? Mit dieser Aktion **erhöht** du die **Stimmung** in so vielen deiner Städte auf einmal **um 1 oder mehrere Stufen**, wie du möchtest und bezahlen kannst. Die Stimmung jeder Stadt kann **um bis zu 2 Stufen** steigen: von wütend (☹️) zu neutral (😐) und von neutral zu glücklich (😊). Um die Stimmung **um 1 Stufe** zu erhöhen, bezahlst du eine Anzahl 🏰, die der **Stadtgröße** dieser Stadt entspricht. Wird eine Stadt dadurch neutral, entferne ihr ☹️. Wird sie dadurch 😊, lege 1 **Zufriedenheit** (👑) aus dem Vorrat – mit der 😊-Seite nach oben neben die Stadt.



Beispiel: Die Bewohner dieser Stadt (Größe 2) sind ☹️. Um die Stimmung auf neutral zu verbessern, musst du 2 🏰 zahlen – weil sie Größe 2 hat. Soll die Stadt hingegen gleich 😊 werden, musst du insgesamt 4 🏰 zahlen (zwei für neutral und zwei weitere, um die Bevölkerung glücklich zu machen).

STIMMUNG DER STADTBEVÖLKERUNG

Die Bevölkerung einer Stadt kann 3 unterschiedliche Stimmungen haben:

Sie ist Glücklich 😊: Glückliche Städte geben dir 1 weitere **Ressource** in der Produktion und erhöhen die maximale Anzahl Einheiten bei der **Rekrutierung** um 1.

Neutral 😐: Neu gegründete Städte sind immer neutral. Eine neutrale Stimmung hat weder Vor- noch Nachteile.

Sie ist Wütend ☹️: Wütende Städte darfst du in deinem Zug nur 1x aktivieren. Außerdem geben sie dir in der **Produktion** nur **genau 1** Ressource und auch bei der **Rekrutierung** darfst du nur genau 1 Einheit kaufen. Der **Bau** von Gebäuden ist sogar ganz verboten.

AKTION: KULTURÜBERNAHME

Militärische Auseinandersetzung ist nicht alles – klaue deinen Gegnern wertvolle Siegpunkte, indem du die Gebäude gegnerischer Städte subversiv kulturell übernimmst.

Eine Aktion **Kulturübernahme** ist immer ein **Versuch**. Du wählst dabei **1** deiner Städte als **Startpunkt** aus, die versucht **1 gegnerisches Gebäude** in **1 Ziel-Stadt** in **Reichweite** zu übernehmen. Die **Reichweite** einer Stadt ist gleich ihrer **Stadtgröße** (Stimmung ist irrelevant).

Der Versuch darf außerdem **verstärkt** werden.

Für den Versuch gelten folgende 2 Beschränkungen:

- ♦ Wenn deine Stadt (als Startpunkt) bereits von einem Gegner **kulturell beeinflusst** ist (also ein Gebäude gegnerischer Farbe hat), darf sie sich nur **selbst** als **Ziel-Stadt** wählen und du darfst den Versuch auch **nicht verstärken**. So ersetzt du – wenn erfolgreich – **1 kulturell beeinflusstes** Gebäude in deiner Stadt wieder mit deiner Farbe.
- ♦ In der Ziel-Stadt muss mindestens 1 Gebäude stehen; Siedlungen oder Weltwunder kannst du nicht übernehmen.

Dann gehst du wie folgt vor:

1. Wähle **1 deiner Städte** als **Startpunkt** aus und bestimme eine **Ziel-Stadt** in **Reichweite**.
Verstärken: Für jede 🏰, die du bezahlst: **+1 Reichweite**.

2. **Wirf 1 Würfel** und sieh dir dann das **Ergebnis** an.
Verstärken: Für jede 🏰, die du jetzt noch bezahlst: **+1** auf das Ergebnis.
3. **Ergebnis 5+?** Du bist **erfolgreich**. Tausche 1 Gebäude deiner Wahl in der Ziel-Stadt mit demselben Gebäude aus deinem Vorrat aus. **Die Stadt** gilt nun als von dir **kulturell beeinflusst**. War das Ziel deine Stadt, tauscht du das gegnerische Gebäude wieder zurück in deine Farbe. Sind nun keine Gebäude deiner Stadt mehr in der Farbe eines Gegners, ist deine Stadt auch nicht mehr **kulturell beeinflusst**.

Warst du erfolgreich? Du darfst in diesem Zug keine weiteren Aktionen **Kulturübernahme** durchführen.

Warst du nicht erfolgreich? Keine weiteren Auswirkungen.

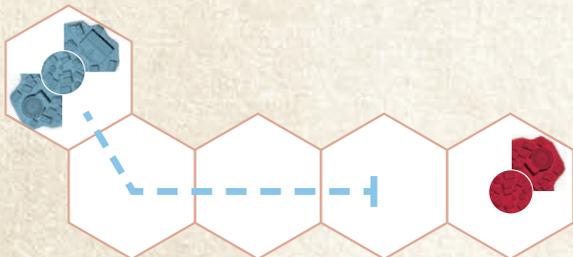
Ein von dir kulturell übernommenes Gebäude hat spielerisch keine Auswirkung. Die Stadt wird weiterhin von ihrem Besitzer kontrolliert, und auch das Gebäude funktioniert noch genau wie zuvor für den Besitzer der Stadt (es sei denn, ein besonderer Effekt besagt etwas anderes).

Aber: Am Spielende gibt ein von dir übernommenes Gebäude in einer gegnerischen Stadt **dir 1 🏰** und nicht dem Besitzer der Stadt.

WICHTIGE HINWEISE:

- ◆ Reichweite zählst du auch durch Wasserfelder, nicht aber durch unentdeckte Gebiete
- ◆ Du kannst als Ziel-Stadt auch eine von Barbaren (☠) kontrollierte Stadt wählen, nachdem ☠ die Stadt eines Spielers erobert haben.
- ◆ In der Ziel-Stadt darfst du auch ein bereits von einem anderen Spieler kulturell übernommenes Gebäude mit deiner Farbe austauschen (es muss nicht das Gebäude des Spielers sein, der die Stadt kontrolliert).

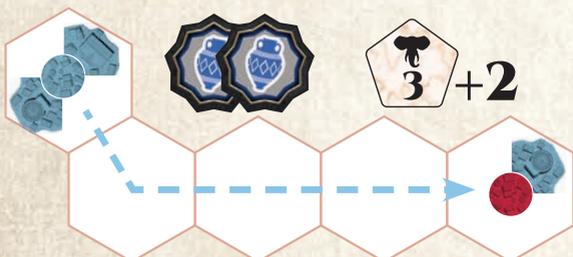
Tipp: Beachte, dass du nur 5 Gebäude jeder Art hast. Es ist daher nicht ratsam, für diese Aktion das letzte Gebäude einer Art in deinem Vorrat zu benutzen, wenn du es noch bauen willst. Ebenso: Sobald du alle 5 Gebäude einer Art auf dem Spielplan stehen hast, kannst du Gebäude dieser Art nicht mehr übernehmen (da du keine mehr in deinem Vorrat hast).



Beispiel: Der Startpunkt ist deine Stadt der Größe 3. Du willst als Ziel-Stadt die gegnerische Stadt der Größe 2 wählen – das ist erlaubt, da dort ein Gebäude übernommen werden kann. Aber die Stadt liegt 4 Felder entfernt und du hast nur Reichweite 3.



*Du zahlst 1 , um deinen Versuch zu **verstärken**: du erhöhst so die Reichweite deiner Stadt von 3 auf 4. Jetzt wirfst du 1 Würfel. Dein Ergebnis ist 3. Das wäre zu wenig. Du brauchst mindestens ein Ergebnis von 5, um erfolgreich zu sein.*



*Erneut **verstärkst** du daher deinen Versuch, indem du 2 weitere  bezahlst. Somit erhältst du +2 auf dein Ergebnis. $3 + 2 = 5$. Dein Versuch ist erfolgreich! Du ersetzt das gegnerische Gebäude in der Ziel- Stadt mit einem deiner Gebäude derselben Art*

WAS BEDEUTET „KULTURÜBERNAHME“?

Eine Kultur zu beeinflussen bedeutet, dass die Bräuche, Sprache, Philosophien, Religion, Kleidungs- und Baustile einer Kultur einer benachbarten Kultur zugetragen und in diese übernommen werden – etwas, das man erst Jahrhunderte später bemerkt. Kennst du zum Beispiel den Begriff „Hellenismus“? Der Hellenismus ist die Ausbreitung griechischer Sprache, Kunst, Wissenschaft und Lebensweise. Bis nach Indien kann man den kulturellen Einfluss Griechenlands heutzutage erkennen. Und dieser Einfluss endete erst mit der Eroberung der Diadochenreiche durch die Römer. Aber, auch die Römer hatten immensen Einfluss durch die Griechen und so kam es, dass die Ausbreitung Roms auch bedeutete, dass die Kunst, Kultur, Wissenschaft und Literatur Griechenlands sich weiter verbreiten konnte. Und diese Mechanismen wollen wir hier im Spiel eben auch abbilden!



STATUSPHASE

Nach 3 Aktionsphasen endet die aktuelle Runde mit einer **Statusphase**. Die *Statusphase* besteht aus 6 Schritten, die ihr gemeinsam nacheinander in Spielerreihenfolge ausführt (alle Spieler erst Schritt 1, dann alle Schritt 2 usw.).

SCHRITT 1: „STATUSPHASE“-TRIUMPHKARTEN

Erfüllst du die Bedingungen 1 oder mehrerer deiner Triumphkarten mit *Statusphase*: -Effekten? Lege sie vor dir aus, um diesen **Triumph** zu erhalten. Möchtest du dabei mehrere Triumphkarten mit **demselben Namen** auslegen, musst du die Bedingung jeder Karte separat erfüllen – die Bedingungen dürfen sich dabei nicht überlappen.



Ist es nun das Ende der 6. Runde oder hat nun ein Spieler keine Städte mehr auf dem Spielplan? Das Spiel **endet** sofort nach diesem Schritt.

SCHRITT 2: 1 GRATIS FORTSCHRITT ERZIELEN

Erziele 1 gratis Fortschritt, (ohne dafür 2 zu bezahlen). Wird dadurch ein **Ereignis** ausgelöst, führe es direkt aus.



SCHRITT 3: NEUE KARTEN ZIEHEN

Ziehe 1 neue Aktionskarte und 1 neue Triumphkarte. Es gibt kein Handkartenlimit.



SCHRITT 4: SIEDLUNG ABREISSEN

Du **darfst** 1 Stadt von dir zerstören, die nur aus einer Siedlung besteht. Erhalte dafür 1 .

Hinweis: Dies kann manchmal sinnvoll sein – zum Beispiel, wenn die Siedlung einer größeren Stadt den Zugang zu Ressourcen verwehrt, oder wenn sie bedroht wird und du nicht fähig oder gewillt bist, sie zu schützen.



SCHRITT 5: REGIERUNGSFORM ÄNDERN

Du **darfst** jetzt 1 und 1 bezahlen, um **alle deine Fortschritte** deiner **Regierungsform** zu 1 **anderen** Regierungsform zu **verschieben** – du musst jedoch die **Voraussetzung** der neuen Regierungsform ebenfalls erfüllen.

Den 1. Marker musst du wie üblich zunächst in den obersten Fortschritt der neuen Regierungsform platzieren. Hast du noch weitere Marker übrig, darfst du die weiteren Fortschritte der neuen Regierungsform jedoch frei wählen.

*Beispiel: Du hast in der Regierungsform **Demokratie** die Fortschritte **Stimmrecht** und **Freie Wirtschaft**. Du möchtest deine Regierungsform zu **Autokratie** ändern. Um zur Regierungsform **Autokratie** zu wechseln, musst du aber den Fortschritt **Musterung** bereits besitzen, da er die Voraussetzung für **Nationalismus** darstellt.*

Dann verschiebst du die Marker: Den 1. davon musst du auf **Nationalismus** setzen (den obersten Fortschritt). Wo du den zweiten platzierst ist aber deine Wahl: du kannst jeden der anderen drei Fortschritte wählen.



SCHRITT 6: STARTSPIELER BESTIMMEN

Überprüft: Wer hat die meisten und in seinem Vorrat? Dieser Spieler **bestimmt** den **Startspieler** für die nächste Runde. Natürlich kann er auch sich selbst wählen. Der neue Startspieler nimmt sich dann das Startspielerplättchen.

Gleichstand? Wenn mehrere Spieler die meisten und in ihrem Vorrat haben, überprüft ihr zunächst, ob der aktuelle Startspieler dazu gehört. Tut er das, bestimmt dieser Spieler den nächsten Startspieler. Tut er das nicht, bestimmt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn (von den am Gleichstand beteiligten) den neuen Startspieler.

*Tipps für die Statusphase:
Damit das Spiel flüssiger abläuft, sollten alle Spieler bereits im Vorfeld überlegen, welche Triumphkarten sie ausspielen und welchen kostenlosen Fortschritt sie nehmen wollen.*

WICHTIGE SPIELKONZEPTE

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten hältst du **geheim** auf deiner Hand. Aktionskarten haben 2 Hälften: **EFFEKT** und **TAKTIK**. Du kannst jede Aktionskarte nur für den Effekt **ODER** für ihre Taktik ausspielen.

EFFEKT (oben): Willst du die Karte ausspielen, um ihren Effekt zu erhalten, musst du **am Zug** sein und **nicht** gerade in einer Schlacht. Gibt es darüber hinaus noch weitere **KOSTEN** oder **Voraussetzungen**, sind sie hier noch aufgeführt.

Manchmal steht in den Kosten das Symbol **A**. Wie auch bei Fortschritten bedeutet das, dass du 1 deiner 3 Aktionen in deinem Zug verwenden musst, um das auszuspielen.

Nachdem du eine Aktionskarte ausgespielt hast, legst du sie auf ihren Ablagestapel. Es gibt keine Beschränkungen, wie viele Aktionskarten du in deinem Zug

für ihren Effekt ausspielen darfst (mit Ausnahme derer, die auf den Karten selbst aufgeführt sind). Es ist jedoch **nicht** erlaubt, 2 Aktionskarten desselben Namens aufgrund ein und derselben **Voraussetzung** auszuspielen.

Beispiel: Du kannst nicht zweimal „Lehrt uns!“ ausspielen, nachdem du eine Stadt erobert hast (du müsstest für die zweite Karte eine weitere Stadt erobern).

TAKTIK (unten): Willst du die Karte für ihre Taktik ausspielen, musst du dich in einer **Schlacht** befinden **und** bereits den Fortschritt **Militärtaktik** besitzen. Weitere Infos zu Taktiken findest du bei der Erklärung von **Schlachten** (siehe S. 22).

Falls du jemals angewiesen wirst, eine Aktionskarte zu ziehen, und der Stapel leer ist, mische die Karten des Ablagestapels und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.



TRIUMPHKARTEN

Triumphkarten hältst du **geheim** auf deiner Hand. Jede Triumphkarte hat **2 Bereiche** – aber sowohl der obere als auch der untere Bereich zeigen eine Bedingung, die erfüllt sein muss, um die Karte als **Triumph** auszuspielen.

Du musst **nicht** beide **Bedingungen** erfüllen – sondern nur die obere **oder** die untere. Die Bedingungen im oberen Bereich beziehen sich zumeist auf **zivile** Entwicklungen deiner Zivilisation, während die im unteren Bereich eher **militärische** Situationen oder Entwicklungen betreffen.

Einige Bedingungen kannst du nur in der **Statusphase**: erfüllen. Andere spielst du einfach genau dann aus, wenn du die Bedingung erfüllst.

Es ist jedoch **nicht** erlaubt, zwei Bedingungen desselben Namens aufgrund derselben Sache zu erfüllen.

Beispiel: Du kannst nicht 2x Eroberer als Triumph ausspielen, nachdem du 1 Stadt eines Gegners erobert hast (du müsstest für den zweiten Eroberer eine weitere Stadt erobern).

Allerdings ist es möglich, Bedingungen mit unterschiedlichen Namen aufgrund derselben Sache zu erfüllen (z.B. nach der Eroberung einer Stadt), sofern du beide Bedingungen voll erfüllst.

Beispiel: Du kannst etwa eine verteidigte Stadt erobert haben und dabei auch mindestens 3 gegnerische Infanterie getötet haben und so sowohl den Triumph Eroberer, wie auch den Triumph Feldherr erfüllen haben.

Bei Spielende bringt dir jeder ausgespielte **Triumph 2** .

Falls du jemals angewiesen wirst, eine Triumphkarte zu ziehen, und der Stapel leer ist, mische die Karten des Ablagestapels und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.



ERKUNDEN EINES GEBIETS

Zu Beginn des Spiels liegen nur die Startgebiete offen aus. Um neue Gebiete zu **erkunden** und so **aufzudecken**, musst du deine Einheiten in sie **hineinbewegen**. Sowohl Armee-Einheiten als auch Siedler können neue Gebiete erkunden. Auch mit Schiffen kannst du verdeckte Gebiete erkunden, wobei dafür etwas andere Regeln gelten (siehe S. 21).

ERKUNDEN MIT LANDEINHEITEN

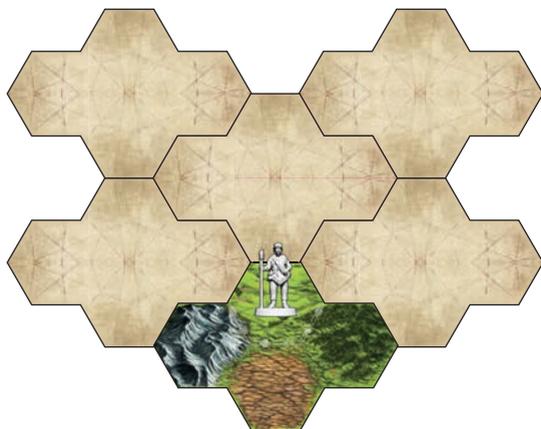
Ein Gebiet wird aufgedeckt, sobald du Einheiten dorthin bewegst bzw. Einheiten auf ein Feld eines unentdeckten Gebietes entladen willst.

Merke dir zunächst das Feld, auf das du die Einheiten bewegen willst. Dann decke das Gebiet auf und lege es den folgenden **Legeregeln** gemäß an – befolge sie **in Reihenfolge**:

1. Das Gebiet muss so platziert werden, dass es denselben Platz einnimmt, wie zuvor (nur die Drehung ist gleich wichtig).
2. Das Feld, auf das deine Einheiten ziehen sollen, darf jetzt kein Wasserfeld sein.
3. Das Gebiet muss so platziert werden, dass Wasserfelder neben Wasserfeldern bereits aufgedeckter Gebiete liegen (falls dies nicht Regel 2 widerspricht).
4. Falls es nicht möglich ist, Wasserfelder so zu platzieren, dass sie an andere Wasserfelder angrenzen, **und** das Gebiet eines vom Spielplanrand ist: Drehe es so, dass die Wasserfelder am Spielplanrand liegen.

Gibt es trotz dieser Regeln noch immer zwei Möglichkeiten, das Gebiet auszurichten (z.B., weil es keine Wasserfelder hat), darfst du frei entscheiden, wie herum du es legst.

Zuletzt bewegst du dann deine Einheiten auf das Feld des neu erkundeten Gebietes, auf das sie ziehen sollten.



Beispiel: Die Abbildung zeigt eine typische Situation: Ein Siedler will ein neues Gebiet entdecken



Bei deiner Aktion Kommandieren verwendest du 1 Bewegung für den Siedler. Du willst mit ihm genau das Gebiet (a) vor ihm erkunden – und auf das Feld vor ihm ziehen. Dieses Feld musst du dir zunächst merken. Dann deckst du das neue Gebiet auf. Die einzige Möglichkeit, das neue Gebiet zu platzieren, ist hier dargestellt (b). Andersherum ausgerichtet, würde das Wasserfeld am unteren Rand des Gebiets liegen – dort, du den der Siedler hinziehen willst. Das würde die Legeregel 2 verletzen. Übrigens: Dadurch hat sich der Siedler auf ein Gebirge bewegt. Gemäß der Terrain-Regeln darfst du ihn in deinem Zug jetzt nicht mehr bewegen. Du kannst mit ihm aber dort noch eine Stadt gründen.



Einige Züge später ... Der Siedler steht auf einer Ebene und möchte das neue Gebiet (c) entdecken – du merkst dir wieder das Feld und deckst das Gebiet auf: Das neu aufgedeckte Gebiet muss so platziert werden, wie es hier dargestellt liegt (d), denn wenn Legeregel 2 nicht zutrifft, greift Legeregel 3: Wasserfelder müssen an Wasserfelder angrenzen (falls möglich).



Wieder etwas später ... ein neuer Siedler will Gebiet (e) erkunden.



Bei beiden Ausrichtungen ((f) und (g)) würde sich der Siedler nicht auf ein Wasserfeld bewegen.

Da es keine anderen Wasserfelder gibt, muss Legeregel 4 befolgt werden. Dies trifft auf beide Möglichkeiten zu – beides Mal ist das Wasserfeld am Spielplanrand. Du kannst in diesem Fall also selbst entscheiden, wie du das Gebiet platzieren willst.



Wieder einige Züge später bewegst du einen Siedler in das Gebiet (h). Hier bietet sich nur 1 Möglichkeit, das Gebiet zu platzieren – im anderen Fall würde der Siedler auf ein Wasserfeld gezogen werden.



Im nächsten Zug erforscht derselbe Siedler das Gebiet (i). In diesem Fall tritt nur die Legeregel 4 in Kraft – das Wasserfeld muss sich am Spielplanrand befinden. Daher ist (j) die einzige Möglichkeit, das Gebiet zu platzieren.

ERKUNDEN MIT SCHIFFEN

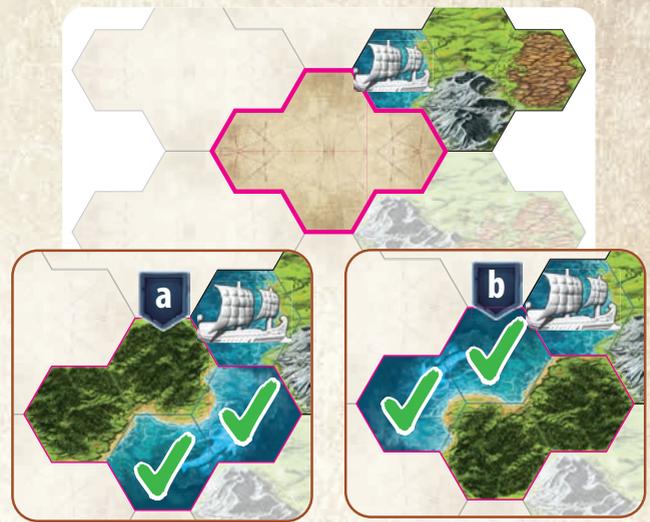
Auch mit Schiffen kannst du unentdeckte Gebiete erkunden. Wichtig ist dabei nur, dass ihr Meer an ein unentdecktes Gebiet angrenzt (oder du die Navigation am Spielplanrand nutzt – siehe rechts). Es gelten zunächst die gleichen Legeregeln, wie beim **Erkunden mit Landeinheiten**. Zusätzlich musst du aber (falls möglich) das neu aufgedeckte Gebiet so ausrichten, dass die **neuen Wasserfelder an das Meer angrenzen**, von denen das Schiff kommt. Ist das der Fall, dann darfst du dein Schiff auf ein Wasserfeld deiner Wahl auf dem neuen Gebiet platzieren (wie bei einer normalen Bewegung auch).

Du kannst das neu aufgedeckte Gebiet so nicht legen?

(Weil es zum Beispiel nicht mal ein Wasserfeld hat ...) Dann bleibt dein Schiff einfach stehen. Das neue Gebiet platzierst du natürlich trotzdem. Du folgst wieder allen Legeregeln – nur die Regel 2 darfst du ignorieren (du bewegst ja gar keine Landeinheit).



Beispiel: Du hast den Fortschritt Navigation. Du kannst im Uhrzeigersinn das nächste unentdeckte Gebiet links erkunden (a). Da dir die Navigation verbietet an unentdeckten Gebieten vorbeizufahren, darfst du sie hier nicht nutzen, um das Meer danach zu erreichen (b) obwohl es gerade das „nächste“ zu sein scheint. Gegen den Uhrzeigersinn könntest du aber mit einer normalen Bewegung mit Navigation das nächste Meer erreichen (c), um von dort das unentdeckte Gebiet zu erkunden (d).



Beispiel: Das aufgedeckte Gebiet kannst du entweder wie mit (a) oder (b) angezeigt ausrichten. Denn beides Mal grenzen die Wasserfelder dort an, wo dein Schiff herkommt. Du darfst dein Schiff dann auf 1 der neuen Wasserfelder deiner Wahl ziehen – wie bei einer üblichen Bewegung.

ERKUNDEN MIT NAVIGATION

Das Erkunden mit Navigation funktioniert zunächst genau wie das „normale“ Erkunden mit Schiffen – das Schiff muss aber dabei **zusätzlich** in einem Meer stehen, das an den **Spielplanrand** angrenzt. Dann dürfen die Schiffe sich ins **nächste Meer** bewegen.

Das **nächste Meer** beginnt dort, wo du – von deinem verlassenen Meer aus gesehen – **im oder gegen den Uhrzeigersinn** das erste neue Meer am Spielplanrand findest. Es ist dabei nicht möglich, an noch unentdeckten Gebieten vorbeizufahren. Du **musst** sie entdecken, und dabei versuchen ein Wasserfeld am Spielplanrand zu platzieren. Ist das nicht möglich, bleibt dein Schiff im verlassenen Meer stehen – auch hier bleibt das neu erkundete Gebiet aber natürlich liegen. Aber: Es ist auch möglich, dass du erst vom nächsten Meer aus ein unentdecktes Gebiet erkundest (da du dich ja „frei“ auf den Wasserfeldern eines Meeres bewegen darfst) – wie bei Beispiel (c) unten. Tust du das und findest dabei keine angrenzenden Wasserfelder musst du nicht bis ins erste verlassene Meer zurück, sondern bleibst in deinem aktuellen Meer stehen (wie bei einer „normalen“ Erkundung mit Schiffen).

SCHLACHTEN

Schlachten werden am Häufigsten durch **Bewegung** ausgelöst – immer dann, wenn ein oder mehr deiner Armee-Einheiten oder Schiffe auf ein Feld mit einem **Gegner** (Einheiten/Stadt) zieht. Diese Schlacht muss immer **komplett** ausgeführt werden, **bevor** die **nächste Bewegung** ausgeführt wird.

Sonderfall: Eine Bewegung auf eine **unverteidigte Stadt** oder einen **unverteidigten Siedler** zählt auch als Schlacht – bei der du aber die Schritte 1–4 gleich überspringst. Eine Stadt ist **unverteidigt**, wenn sie weder **Armee-Einheiten**, noch eine **Festung** hat. Ein Siedler ist **unverteidigt**, wenn keine deiner Armee-Einheiten mit auf seinem Feld stehen.

Jede Schlacht besteht aus 1 oder mehreren **Kampfrunden**. Eine Schlacht endet erst, wenn eine der beiden Seiten all ihre Einheiten verloren hat, oder bis sich der **Angreifer zurückzieht**. Es gibt **Land- und Seeschlachten** – je nachdem, ob Landeinheiten oder Schiffe kämpfen. Die Kampfrunden gelten für beide Arten von Schlachten – die Besonderheiten der **Seeschlachten** erklären wir auf Seite 24.

Jede Kampfrunde besteht aus den folgenden Schritten, die ihr beide gleichzeitig nacheinander ausführt:

1. TAKTIK AUSSPIELEN

Entscheide, ob du 1 deiner Aktionskarten als **Taktik verdeckt** ausspielen willst – **Achtung:** Dafür brauchst du den Fortschritt *Militärtaktik*.

Wichtig: Für diesen Schritt muss **erst** der **Angreifer** (wenn erwünscht) seine Taktik verdeckt auslegen, **dann** der **Verteidiger**. Es ist also egal, ob der Angreifer vorher eine Taktik ausgespielt hat oder nicht.

Neben dem Namen der Taktik steht eine Angabe: **Armee-Einheit, Festung oder Schiff**. Das gibt an, was du in dieser Schlacht anwesend haben **musst**, um die Taktik spielen zu dürfen.



2. TAKTIK AUFDECKEN

Decke deine gespielte Taktik auf. Effekte, die **Beim Aufdecken:** ausgelöst werden, werden jetzt angewandt. Andere Effekte können erst später in der Kampfrunde Auswirkungen haben. Aber: Jede Taktik wirkt ausschließlich in der Kampfrunde, in der sie gespielt wurde – danach kommt sie auf den Ablagestapel.

3. KAMPFWURF AUSFÜHREN

Der Kampfwurf ist das Herzstück jeder Schlacht. Die Ausführung ist aber wirklich einfach: Du nimmst dir für jede deiner Armee-Einheiten in der Schlacht 1 Kampfwürfel. Dann wirf alle diese Würfel.

Jede Würfelseite zeigt nun neben einer **Zahl** (dem *Kampfwert*) auch das **Symbol** eines Einheiten-Typs. Das Symbol zeigt die **Kampffertigkeit** einer Einheit an. Mit **jedem** erwürfelten Symbol **musst** du die Kampffertigkeit **1** deiner Einheiten **dieses Typs** (also nicht aller auf einmal) **aktivieren**. Zudem kann die Kampffertigkeit jeder Einheit nur **1x pro Würfelwurf** aktiviert werden.

Einheit	Symbol	Kampffertigkeit
Infanterie		+1
Schiff	keines	keine
Kavallerie		+2
Kriegselefant		Die Zahl des Würfels zählt nicht für den . Ignoriere stattdessen 1 Treffer des Gegners.
Anführer		Wirf diesen Würfel so lange erneut, bis er ein Ergebnis ohne das Kampffertigkeits-Symbol für Anführer zeigt; nur das neue Ergebnis zählt und muss Kampffertigkeiten auslösen, wenn möglich.

Hast du keine Einheiten des entsprechenden Typs (mehr) in dieser Schlacht, ignoriere das jeweilige Symbol einfach.

Jetzt bildet ihr beide jeweils euren finalen Kampfwert: Bestimme dafür zunächst den **Kampfwert** von deinen Würfeln (symbolisiert durch): **Addiere** die **gewürfelten Zahlen** auf deinen Kampfwürfeln. Dann zählst du die **Boni** dazu: Diese kommen sowohl von deinen aktivierten Kampffertigkeiten, aber auch von z.B. deiner Taktiken oder Fortschritten etc. Die **Summe** aus **Kampfwert** und **Boni** ist der **finale Kampfwert**.

Beispiel: Rot und Blau tragen eine Landschlacht aus.



Rot wirft für ihre 3 Infanterie 3 Würfel. Sie addiert die gezeigten Ergebnisse und nimmt die Boni durch die Kampffertigkeiten dazu. Insgesamt hat sie daher einen von 14: die Summe der Zahlen auf den Würfeln ist 12, und aufgrund von 2 aktivierten Infanterie-Kampffertigkeiten addiert sie noch +2 hinzu.



Blau wirft für seine Infanterie 2 Würfel und erzielt einen von insgesamt 8: die Summe der Zahlen ergibt 7, und hinzu kommt +1 für das Infanterie-Kampffertigkeit.



WEITERE BEISPIELE MIT EINHEITEN DER ERWEITERUNG

Beispiel 1: Violett ist mit 4 Armee-Einheiten an einer Schlacht beteiligt – 2 Infanterie, 1 Kavallerie und 1 Anführer



Sie wirft 4 Würfel, und erhält die unten gezeigten Ergebnisse. Obwohl 2 Kavallerie-Symbole gewürfelt wurden, hat Violett nur 1 Kavallerie im Kampf, kann also nur 1 der Symbole aktivieren (+2!). Das Elefanten-Symbol wird ignoriert, da Violett keine Kriegselefanten im Kampf hat.



Den Würfel, der das Anführer-Symbol zeigt, wirft Violett erneut. Er zeigt nun eine 6 und , und aktiviert dadurch die Kampffertigkeit einer ihrer Infanterie-Einheiten (+1!).



Insgesamt beträgt der finale \dagger von Violett 18.

Beispiel 2: Gelb führt 3 Einheiten in die Schlacht – 1 Infanterie, 1 Anführer und 1 Kriegselefanten.



Die 3 Würfel, die er wirft, erzielen die unten gezeigten Ergebnisse. Das Elefanten-Symbol aktiviert dessen Kampffertigkeit, wodurch die Zahl auf dem Würfel (= 2) ignoriert wird. Im nächsten Schritt des Kampfes kann Gelb jedoch stattdessen 1 Treffer des Gegners ignorieren.



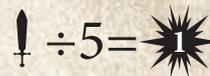
Da Gelb zudem nur 1 Anführer hat, kann er nur 1 der beiden Würfel mit dem Anführer-Symbol neu würfeln.

Nachdem der Würfel neu geworfen wurde, zeigt er eine 5 und , und aktiviert dadurch die Kampffertigkeit der Infanterie-Einheit (+1!).



Der finale \dagger von Gelb beträgt 7, und zudem darf er 1 Treffer des Gegners ignorieren.

4. TREFFER ZUFÜGEN



Jetzt da ihr beide euren finalen Kampfwert \dagger bestimmt habt, müsst ihr daraus die **Anzahl Treffer** bestimmen, die ihr euch gleich gegenseitig zufügt:

Nimm deinen finalen Kampfwert \dagger und **teile ihn durch 5** – das Ergebnis wird voll **abgerundet**. Anders gesagt: Je volle 5 Punkte \dagger fügst du 1 Treffer zu.

Den Beispiel: Bei 14 \dagger fügst du (14:5=2,8 und voll abgerundet auf 2) also 2 Treffer zu. Einfacher ist es aber sich zu denken: „Für jedes volle Vielfache von 5 füge ich 1 Treffer zu. Übriges verfällt.“

Für **jeden deiner Treffer** muss dein **Gegner** nun **1 Armee-Einheit/Schiff töten** und damit entfernen. Hast du Effekte, die Treffer deines Gegners ignorieren, wendest du sie jetzt an.

Achtung: Siedler sind keine Armee-Einheiten. Du darfst sie nicht für Treffer entfernen. Stattdessen werden sie automatisch entfernt, wenn jetzt alle deine Armee-Einheiten getötet wurden.

5. ENDE DER SCHLACHT?

Wenn einer von euch jetzt **keine Einheiten** mehr hat, hat er die Schlacht **verloren**. Der Gegner hat die Schlacht gewonnen. Hast du als Angreifer eine Schlacht in einer Stadt gewonnen, darfst du jetzt die **Stadt erobern** (siehe nächste Seite). Habt ihr beide aber nun **gleichzeitig keine Einheiten** mehr, endet die Schlacht stattdessen in einem **Unentschieden** (ohne Sieger und Verlierer).

Rückzug des Angreifers? Wenn du noch Einheiten besitzt, darfst du dich als Angreifer jetzt zurückziehen, wenn du möchtest. Nimm alle verbliebenen Einheiten (auch Siedler) und stelle sie zurück auf das Feld, von dem sie kamen (oder wenn sie von erhöhter Reichweite kamen, auf ein angrenzendes Feld). Hast du die Schlacht mit gerade von einem Schiff entladenen Landeinheiten ausgelöst, lade sie zurück aufs Schiff. Bei einem Rückzug endet die Schlacht in einem **Unentschieden**.

Kein Rückzug des Angreifers? Eine neue Kampfrunde beginnt.

Achtung Sonderfall: Bist du der **Verteidiger** einer **Stadt mit Festung**, aber **ohne Einheiten**? Du kannst diese **Schlacht gewinnen**, wenn du in der **1. Kampfrunde** alle Einheiten des Angreifers getötet hast. Obwohl ihr dann beide keine Einheiten in diesem Schritt habt, zählt die Schlacht für dich als gewonnen. Ist dir das nicht in der 1. Kampfrunde gelungen, hast du die Schlacht **verloren**.

STADT EROBERN

Wenn du als Angreifer eine Schlacht auf dem Feld einer Stadt gewinnst, musst du die *Stadt erobern*:

Führe die folgenden Schritte aus:

1. Tausche die Siedlung, sowie alle Gebäude des vorherigen Stadtbesitzers (a) gegen Bauwerke desselben Typs in deiner Farbe – (b). **Obelisk**, Weltwunder und Gebäude, die sich unter dem Einfluss anderer Spieler befinden, bleiben aber erhalten – dennoch gelten jetzt ihre Effekte voll für dich. (c).

*Hinweis: Du kannst die Fähigkeiten von Gebäuden in einer eroberten Stadt (z.B. Hafen, Festung, **Markt**) selbst dann nutzen, wenn du den Fortschritt nicht besitzt, der zu ihrem Bau nötig war.*

Erhalte  in Höhe der **Stadtgröße** und überprüfe dabei die Stimmung der Stadt:

Ist die Stadt ? 1 weiteres .

Ist die Stadt ? Stadtgröße ignorieren – nur 1 .

STADT-GRÖSSE			
1	1 	2 	1 
2	2 	3 	1 
3	3 	4 	1 
4	4 	5 	1 
5	5 	6 	1 

2. Der vorherige Stadtbesitzer darf sich **1 Siedler** aus seinem Vorrat nehmen (d) und in 1 eigene Stadt seiner Wahl setzen (sofern er noch andere Städte auf dem Spielplan bzw. noch Siedler im eigenen Vorrat hat.)
3. Zuletzt ersetze die Stimmung der eroberten Stadt mit  (e). Es spielt keine Rolle, wie die Stimmung vorher war.



Beispielbild für Stadt erobern

Mir gehen die Gebäude aus!

Wenn du nach der Eroberung einer Stadt Gebäude austauschen musst, die du nicht mehr im Vorrat hast, entferne die gegnerischen Gebäude einfach ersatzlos. Kannst du aber nicht mal die Siedlung ersetzen, wird die gesamte Stadt mitsamt **all ihrer Bauwerke** entfernt.

Erhalte 1 , für jedes Bauwerk, dass du so ersatzlos entfernen musstest.

SIEDLER IN DER SCHLACHT

Falls deine Siedler von deinen Armee-Einheiten begleitet werden, können sie in einer Schlacht weder Kampfwürfel werfen noch Treffer zugefügt bekommen. Sie sterben aber in dem Moment, in dem deine letzte Armee-Einheit entfernt wird. Ziehst du dich allerdings aus der Schlacht zurück, ziehen sich Siedler, die deine Armee-Einheiten begleitet haben, mit diesen zurück.

SEESCHLACHT

Seeschlachten mit Schiffen funktionieren genau wie Landschlachten. Aber sie haben dennoch ein paar Besonderheiten:

Seeschlachten können auch durch **Rekrutierung** ausgelöst werden, wenn gegnerische Schiffe auf dem Wasserfeld des *Hafens* stehen. In diesem Fall hast du als Angreifer auch keine Möglichkeit für einen Rückzug. Apropos Rückzug: Bei einem Rückzug stellst du Schiffe immer zurück auf das Feld, von dem sie kamen, statt auf ein angrenzendes Feld.

Schiffe haben zudem keine Kampffertigkeiten.

Landeinheiten, haben beim Transport keinerlei Auswirkungen auf die Seeschlacht (**mit Ausnahme der Fähigkeiten einiger weniger Anführer**). Dennoch musst du nach einer Seeschlacht überprüfen, ob du noch genug Schiffe hast, um alle Landeinheiten auf diesem Feld weiterhin transportieren zu können (2 Einheiten pro Schiff). Überzählige ertrinken leider in den Fluten – du musst sie entfernen.



EREIGNISSE

Ereignis-Symbol



Ereignis-Effekt



Immer wenn du einen **Fortschritt erzielst** (und nichts anderes erwähnt wird), nimmst du **1** Marker vom **Ereignis-Zähler** auf deinem Spielertableau. Befindet sich danach **kein Marker** mehr auf deinem Ereignis-Zähler, ziehst du das **oberste Ereignis** vom Stapel und führst es **sofort** aus. Dann legst du **3** neue Marker aus deinem Vorrat auf den Ereignis-Zähler.

Um ein Ereignis auszuführen:

1. Sieh dir das Ereignis-Symbol in der oberen linken Ecke an und führe es aus.
2. Führe den Ereignis-Effekt aus.
3. Wirf die Ereigniskarte auf den Ablagestapel (wenn nicht anders angegeben).

Hinweis: Alle Ereignis-Symbole und die meisten Ereignis-Effekte beeinflussen nur den Spieler, der die Karte gezogen hat – es gibt aber auch einige, die sich auf alle Spieler beziehen. In einem solchen Fall werden die Effekte für alle Spieler im Uhrzeigersinn angewandt, beginnend bei dem, der das Ereignis gezogen hat.

Falls du jemals ein Ereignis ziehen musst, der Stapel aber leer ist, mische die Karten des zugehörigen Ablagestapels und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

SIEGPUNKTE FÜR EINE ZERSTÖRTE STADT?

Einige Ereignisse (z.B. „Erdbeben“ oder „Vulkanausbruch“) können Städte zerstören. Treten sie ein, erhalten die Spieler für zerstörte Bauwerke am Spielende . Dies mag zunächst etwas seltsam erscheinen, dient jedoch der Spielbalance und hat auch einen thematischen Grund. Katastrophen solch Welterschütternden Ausmaßes sind die Grundlage umfangreicher historischer Abhandlungen und üben ihre Faszination über Generationen hinweg auf uns aus. Auch wenn beispielsweise Pompeji untergegangen ist, wird uns diese Stadt doch ewig im Gedächtnis sein!

EREIGNIS-SYMBOL

Jedes Ereignis-Symbol hat einen unterschiedlichen Effekt. Barbaren haben dabei ihre eigenen unterschiedlichen Symbole. Führe alle Symbole jeweils wie angegeben aus.



GOLDMINE ENTDECKT!

Sofort & einmalig 2 erhalten.



BODENERSCHÖPFUNG

Lege 1 *Erschöpft!*-Plättchen auf ein leeres Landfeld (ohne Einheiten oder Städte), das keine **Ödnis** ist. Das Feld muss außerdem an 1 deiner Städte angrenzen.

Bei der **Produktion** kannst du dieses Feld nicht mehr wählen. **Stadt gründen** ist auf diesem Feld ebenfalls nicht mehr möglich (einschließlich -Städten).



Achtung: Ein solches Feld ist keine „echte“ **Ödnis** – Effekte, die sich auf **Ödnisse** beziehen, haben keine Auswirkungen auf ein Landfeld mit einem *Erschöpft!*-Plättchen.

DIE BARBAREN

Barbaren sind neutrale Einheiten, die in eigenen Siedlungen leben, sich über den Spielplan bewegen, die **Produktion** blockieren und die Spieler angreifen.

Barbaren kommen hauptsächlich durch **Barbaren-Symbole** ins Spiel und werden so auch aktiviert. Es gibt jedoch auch ein paar Effekte von Aktionskarten, die sie beeinflussen können. Für Barbaren gilt das Einheiten-Maximum auf Landfeldern von 4.

Auf Spielmaterial werden Barbaren mit diesem Symbol abgekürzt:

◀ Die Erweiterung fügt dem Spiel 8 neue Barbaren-Einheiten hinzu: 4 Kavallerie und 4 Kriegselefanten. Sie haben dieselben Fähigkeiten wie die vergleichbaren Einheiten der Spieler.

Auf den nächsten Seiten wird die Interaktion mit Barbaren näher beschrieben.



BARBAREN – ENTDECKT!

Führe die folgenden 2 Schritte aus:

1. Platziere **1 Barbaren-Siedlung** und **1 Barbaren-Infanterie** auf 1 leeres Landfeld (ohne Einheiten oder Städte), das **keine Ödnis** ist. Das Landfeld muss sich genau 2 Landfelder von 1 deiner Städte entfernt befinden, und dabei mindestens 2 Landfelder von **allen anderen** Städten entfernt sein.

Ist das nicht möglich, musst du ein leeres **Nicht-Ödnis-Landfeld** wählen, das an 1 deiner Städte angrenzt.

In jedem Fall aber **muss** die Siedlung **mindestens 2 Landfelder** von **gegnerischen Städten** anderer Spieler entfernt sein.

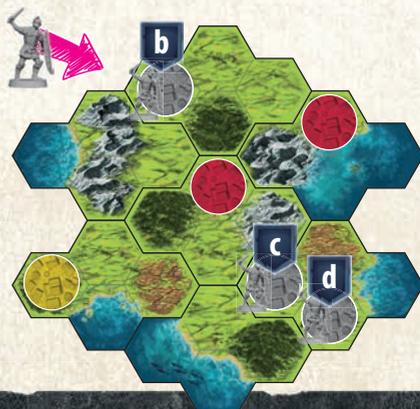
2. Platziere **1 Barbaren-Infanterie** in 1 von Barbaren kontrollierte Stadt deiner Wahl (inklusive der gerade platzierten neuen Stadt).

◀ Immer, wenn du eine Barbaren-Infanterie in eine Barbaren-Stadt stellst (aus welchem Grund auch immer), darfst du statt der Infanterie auch 1 Kavallerie oder 1 Kriegselefanten in die Stadt stellen, wenn sich dort bereits mindestens 1 Infanterie befindet.

Achtung: Ist es in Schritt 1 nicht möglich eine Siedlung der Barbaren zu platzieren, oder befinden sich bereits alle Siedlungen auf dem Spielplan, wird keine neue Siedlung platziert. Dasselbe gilt für neue Barbaren-Einheiten – sind keine vorhanden, werden auch keine neuen platziert.



Beispiel: Rot platziert eine Barbaren-Siedlung und eine Barbaren-Infanterie auf diesem Feld oben links, da es allen Kriterien entspricht (a).



Danach muss Rot 1 weitere Infanterie in 1 der bestehenden Barbaren-Städte (b), (c) oder (d) stellen.



BARBAREN – BEWEGUNG!

Führe die folgenden 3 Schritte aus:

1. Überprüfe, ob mindestens 1 Gruppe Barbaren-Einheiten **1 oder 2** Landfelder von einer deiner Städte entfernt steht. Ist dies nicht der Fall, führe die folgenden Schritte nicht aus, sondern wende stattdessen **Schritt 1** von **Barbaren – entdeckt!** an (siehe links).

2. Führe eine **Bewegung** mit **Reichweite 1** mit **allen Barbaren-Gruppen** aus, die sich **1 oder 2** Landfelder weit von deinen Städten entfernt befinden. Die **Bewegung** muss dabei auf **kürzester Strecke** über Land (aber nicht durch unentdeckte Gebiete) **jeweils zu 1 deiner Städte** führen.

Ziehen Barbaren dadurch auf ein Feld mit einer Stadt oder mit Einheiten, löst du damit sofort eine Schlacht aus.

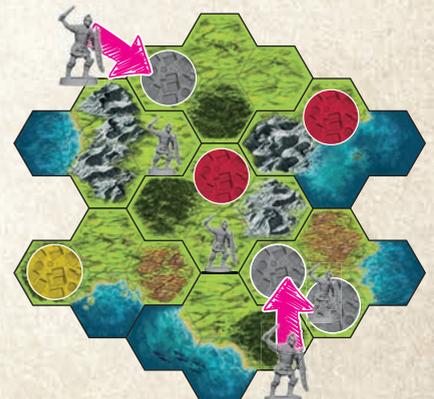
Hinweis: Du entscheidest, in welcher Reihenfolge sie sich bewegen. Falls mehrere deiner Städte bei einer Bewegung gleich weit entfernt sind, entscheidest du zu welcher sie sich bewegen.

3. Platziere **1 Barbaren-Infanterie** in **jede** Barbaren-Stadt, die **1 oder 2 Landfelder** weit weg von einer deiner Städte ist.

Beispiel: Alle Barbaren, die sich maximal 2 Felder von roten Städten entfernt befinden, bewegen sich um 1 Feld auf diese zu.



Danach platziert Rot je 1 Barbaren-Infanterie in allen Barbaren-Städten, die maximal 2 Felder von seinen Städten entfernt sind.



SCHLACHTEN MIT UND GEGEN BARBAREN

In einer Schlacht mit oder gegen Barbaren kontrolliert ein gegnerischer Spieler (deiner Wahl) die Barbaren. Dieser Spieler spielt aber keine Taktiken für die Barbaren aus und die Barbaren können keinen Rückzug machen. Barbaren-Einheiten haben aber dieselben Kampffertigkeiten wie vergleichbare Einheiten der Spieler.

BARBAREN EROBERN EINE STADT

Wie auch für Spieler gilt: Wenn Barbaren eine Schlacht auf dem Feld einer Stadt gewinnen, müssen sie die *Stadt erobern*:

1. Ersetze deine Siedlung der Stadt (a) durch eine Barbaren-Siedlung (b). Alle Gebäude der Stadt bleiben stehen und werden nicht ausgetauscht. Diese Gebäude stellen jetzt dar, dass diese Stadt von den jeweiligen Spielern **kulturell beeinflusst** ist.
2. Stelle 1 Siedler aus deinem Vorrat in 1 deiner Städte (c).
3. Ersetze die Stimmung der eroberten Stadt mit  (d). Auf Barbaren hat die Stimmung einer Stadt keine Auswirkungen.



Achtung: Erobern Barbaren eine Stadt mit **Festung**, können sie die Fähigkeiten der Festung nutzen, wenn sie dort später von einem Spieler angegriffen werden – auch wenn die Farbe der **Festung** noch die Farbe des Spielers hat!

DIE BARBAREN BESIEGEN

Gewinnst du eine Schlacht **gegen Barbaren-Einheiten**, erhältst du genau 1 . Dabei ist es unerheblich, ob du oder die Barbaren angegriffen haben.

Eroberst du **eine Barbaren-Stadt** (ungeachtet ihrer Größe), erhältst du 1  (also insgesamt 2 , wenn du dabei auch Barbaren-Einheiten besiegt hast). Dann tausche die Siedlung gegen eine deiner Siedlungen aus – die Stadt gehört nun dir.

Befinden sich weitere Gebäude in der Stadt (es war also einmal die Stadt eines Spielers), **behalten** diese ihre Spielerfarben. Zuletzt wird die Stadt  – falls sie es nicht schon ist.



PIRATEN!

Führe diese 2 Schritte der Reihe nach aus:

1. Platziere 2 Piratenschiffe auf freie Wasserfelder (ohne Schiffe) deiner Wahl.

Achtung: Wenn möglich, musst du dabei jedoch 1 davon auf ein Wasserfeld stellen, das an 1 deiner Städte angrenzt.

Du darfst beide Schiffe auch auf dasselbe Wasserfeld stellen.



Befinden sich im Vorrat nicht mehr genügend Piratenschiffe, musst du zuerst Piratenschiffe vom Spielplan entfernen, um dann 2 platzieren zu können.

Jeder Spieler der 1 oder mehrere Städte besitzt, die an Piraten angrenzen muss nun genau: 1 Ressource seiner Wahl **ODER**

1  **ODER** 1 

bezahlen. Kann ein

Spieler nicht bezahlen, muss

er 1 solche angrenzende Stadt wählen und ihre Stimmung um 1 Stufe senken (sofern nicht alle möglichen Städte bereits  sind).



Piratenschiffe haben folgende dauerhafte Effekte:

- ◆ Bei der **Produktion** kann das Wasserfeld mit Piraten **und alle angrenzenden Wasserfelder** nicht gewählt werden.
- ◆ Piratenschiffe blockieren *Handelsrouten*, deren Pfad du durch ihr Feld oder **angrenzende** Felder ziehen würdest (siehe S. 31).
- ◆ Wenn du Schiffe auf ein Feld mit Piratenschiff ziehst oder platzierst, löst du sofort eine Seeschlacht aus (siehe S. 24).

SEESCHLACHT GEGEN PIRATEN

In einer Seeschlacht gegen Piraten kontrolliert ein gegnerischer Spieler (deiner Wahl) die Piraten. Dieser Spieler spielt aber keine Taktiken für die Piraten aus und die Piraten können keinen Rückzug machen.

Am Ende der Schlacht erhältst du für jedes entfernte Piratenschiff 1 . Zusätzlich erhältst du noch genau 1  oder 1  (ganz gleich, ob du die Schlacht gewonnen oder verloren hast.).

WELTWUNDER

Im Spiel werden Weltwunder durch besondere Bauwerke und die zugehörigen Weltwunder-Karten repräsentiert. Jedes **gebaute** Weltwunder bringt dir am Ende des Spiels .

Wie kannst du Weltwunder bauen? Wenn du den **Fortschritt Technik** und/oder **Monumente erzielt**, ziehst du sofort je 1 Weltwunder-Karte auf die Hand.

Es ist aber der Fortschritt **Technik**, der es dir bei einer Aktion **Bau** erlaubt auch tatsächlich 1 Weltwunder-Karte auf deiner Hand zu wählen, um das entsprechende Weltwunder zu errichten.

Dafür musst du aber noch **3 Bedingungen** beachten:

- ◆ Jedes Weltwunder hat einen Fortschritt als **Baubedingung**. Du musst diesen Fortschritt erzielt haben, um es zu bauen.
- ◆ Die Stadt, in der du ein Weltwunder bauen willst, muss  sein.
- ◆ Die Stadt muss Platz bieten: Ein Weltwunder ist ein Bauwerk – es trägt also zur Stadtgröße bei.

Erfüllst du alle 3 Bedingungen, musst du die Kosten des Weltwunders in Ressourcen und  bezahlen, wie auf der Weltwunder-Karte angegeben. Lege nun die Karte offen vor dir aus und platziere die Miniatur des entsprechenden Weltwunders. Dann lege 1 Marker von dir auf die Karte – das zeigt an, dass du der Erbauer des Weltwunders bist. Alle besonderen Fähigkeiten, die das Weltwunder hat, sind ab sofort aktiv.

Hinweis: Es gibt keine Begrenzung, wie viele Weltwunder in einer Stadt gebaut werden dürfen.

ZERSTÖREN UND EROBERN

Falls nicht anders angegeben, wird ein Weltwunder zerstört, wenn auch die zugehörige Stadt zerstört wird. Nimm das Weltwunder vom Spielplan und lege es zusammen mit der Karte in die Schachtel zurück. Es bringt dir bei Spielende keine  mehr und kann in diesem Spiel auch nicht mehr gebaut werden.

Wird eine deiner Städte mit Weltwunder von einem Gegner erobert, erhält dieser Spieler das Weltwunder. Er nimmt sich die Karte, legt sie vor sich aus und kann ab sofort auch dessen Fähigkeiten nutzen. Außerdem legt er ebenfalls 1 seiner Marker auf die Weltwunder-Karte. Das zeigt an, dass er das Weltwunder kontrolliert.

Verlierst du eine Stadt mit einem kontrollierten Weltwunder? Dann musst du deinen Marker wieder entfernen – nur der Marker des Erbauers bleibt immer auf der Weltwunder-Karte liegen. Wird die Stadt von Barbaren erobert, lege die Karte einfach zur Seite.

Am Ende des Spiels erhältst du für Weltwunder mit deinen Markern darauf . Liegen 2 Marker auf einem Weltwunder, erhalten beide (also der Erbauer und der, der

die Stadt des Weltwunders kontrolliert) je 2  (Ausnahme: *Große Pyramide*) – das gilt auch, wenn das Weltwunder noch von Barbaren erobert ist. Liegt nur dein Marker auf dem Weltwunder, erhältst du die vollen  dafür.

GROSSE ARENA

Dieses  erlaubt dir immer  anstelle von  abzugeben (oder umgekehrt), wenn du Kosten mit dem einen oder dem anderen bezahlen musst. Ausgenommen ist nur der **Bau** anderer .



Zusätzlich erlaubt dir die Arena nach 1 Kampfwurf während einer Schlacht noch 1  ODER 1  zu bezahlen, um noch +1  zu erhalten. Vergiss nicht: du kannst das nur 1x pro Landschlacht tun!

GROSSE GÄRTEN

Die **Ebenen** der Stadt, in der dieses  steht, produzieren statt  nun 1 Ressource deiner Wahl – auch  und .



Einheiten anderer Spieler können die Stadt mit diesem  nicht betreten und so angreifen, wenn sie im selben Zug bei einer **Bewegung** eine **Ebene** betreten haben. Dieser Effekt ist mit den Terrain-Regeln von Wald vergleichbar – er wirkt jedoch nur bezüglich der Stadt mit diesem , und auch **Straßenbau** hebt seine Wirkung nicht auf.  betrifft dieser Effekt nicht.

Haben  diese Stadt erobert, wird ihr Effekt aber auf die Einheiten von Spielern angewandt, die diese Stadt zurückerobert wollen.

GROSSE BIBLIOTHEK

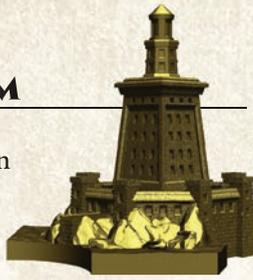
In jedem neuen Zug darfst du 1 Fortschritt auswählen, den du noch nicht besitzt, und ihn bis zum Ende deines Zuges nutzen. Einmalige Effekte mit sofortiger Wirkung gelten dabei für dich nicht – solche Karten, Ressourcen etc. erhältst du nicht.



Wichtig: Du darfst dabei keine Regierungsformen wählen (also nichts aus den Kategorien *Demokratie*, *Autokratie* oder *Theokratie*)  und keine **Zivilisations-Fortschritte**. Es ist nicht nötig, den Fortschritt bereits zu Beginn deines Zuges festzulegen – es genügt, darauf hinzuweisen, sobald du einen Fortschritt nutzen willst, den du nicht hast. Zudem ist es erlaubt, einen beliebigen Fortschritt auch aus Kategorien zu wählen, in denen du den obersten Fortschritt nicht besitzt.

GROSSER LEUCHTTURM

Wenn du die Stadt aktivierst, darfst du 1 Schiff aus deinem Vorrat nehmen und auf ein Wasserfeld deiner Wahl stellen – irgendwo auf dem Spielplan, solange dort keine ☒ sind.

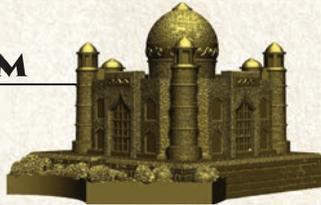


Ein so platziertes Schiff gilt **nicht** als **rekrutiert** – Effekte, die die **Rekrutierung** beeinträchtigen oder verbessern, haben darauf also keine Auswirkung.

Außerdem bestimmst du während der *Statusphase*, wer der nächste Startspieler wird. Wieviel 🛡️ und 🏰 die Spieler besitzen, ist ab sofort irrelevant.

GROSSES MAUSOLEUM

Wenn du ein Ereignis oder eine Aktionskarte ziehst, musst du das nicht wie üblich vom jeweiligen Stapel tun.

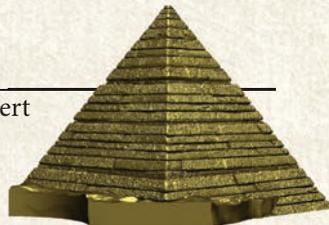


Stattdessen darfst du die oberste Karte des zugehörigen **Ablagestapels** ziehen. Da die Karten auf beiden Ablagestapeln offen liegen, weißt du immer, welche Karte du erhältst, wenn du von dort ziehst.

Wenn du selbst aber Ereignisse oder Aktionskarten abwirfst, musst du sie von jetzt an immer unter den jeweiligen Ablagestapel schieben. Das verhindert, dass du eine solche Karte ausspielen und durch den Effekt des 🏰 danach erneut ziehen kannst.

GROSSE PYRAMIDE

Dieses 🏰 ist bei Spielende 5 🛡️ wert (nicht 4 🛡️, wie alle anderen 🏰).



Du behältst die Weltwunderkarte der *Großen Pyramide* selbst dann, wenn die Stadt von einem Gegner erobert wird. Bei Spielende erhältst du für sie die vollen 5 🛡️ – sie werden nicht aufgeteilt.

Und bist du bei Spielende an einem 🛡️-Gleichstand beteiligt, gewinnst du das Spiel. Die einzelnen Kategorien werden nicht mehr verglichen.

GROSSE STATUE

Nachdem du dieses 🏰 gebaut hast, ziehst du sofort 1 Triumphkarte.



Du darfst 1x pro Zug als Gratis-Aktion 1 deiner Triumphkarten auf der Hand abwerfen, um in diesem Zug 1 zusätzliche **Aktion** durchführen zu können.

GROSSE MAUER

Die Angriffe aller Gegner (☒) auf deine

🏰-Städte erhalten in der 1. Kampf- runde einen Abzug von -2 ↓.



Zusätzlich besiegst du automatisch Barbaren, die deine Städte angreifen – ohne dass Karten ausgespielt oder Würfel geworfen werden. Ein solcher Sieg gilt dennoch als Schlacht, und du erhältst auch (wie üblich) 1 🏰 für deinen Sieg über die Barbaren.

FORTSCHRITTE LANDWIRTSCHAFT

Ackerbau

In der **Produktion** sind jetzt Ebenen und Wälder wählbare Felder.

Ebenen produzieren 1 und Wälder 1 .

Lagerung

Du darfst jetzt bis zu 7 besitzen. Das Limit von 2 ist aufgehoben.

Bewässerung

In der **Produktion** ist **Ödnis** jetzt ein wählbares Feld. **Ödnisse** produzieren 1 . Dieser Fortschritt ändert jedoch keine weiteren Regeln der **Ödnis**, es gilt noch immer: keine Städte können dort gegründet werden, keine platziert, etc.. Zusätzlich ignorierst du ab sofort alle „Hungersnot“-Ereignisse (das sind alle Ereignisse, die „Hungersnot“ im Titel haben).

Viehzucht

In der **Produktion** darfst du sonst nur das Feld der Stadt und angrenzende Felder wählen. Mit der **Viehzucht** darfst du nun 1x pro Zug auch 1 Landfeld wählen, das 2 Felder weit weg ist. Hast du zusätzlich den Fortschritt **Straßenbau**, darfst du sogar 2 Landfelder dabei wählen.

BAUWESEN

Bergbau

In der **Produktion** ist **Gebirge** jetzt ein wählbares Feld. **Gebirge** produzieren 1 .

Technik

Wenn du diesen Fortschritt **erzielst**, ziehst du sofort und einmalig 1 Weltwunderkarte und nimmst sie auf die Hand. Zusätzlich erlaubt dir dieser Fortschritt, beim **Bau** mit einer -Stadt ein Weltwunder zu errichten, das du auf der Hand hast (und dessen Voraussetzungen und Kosten du natürlich erfüllst und bezahlst)

Kanalisation

Bei der **Rekrutierung**, darfst du 1 Siedler mit diesem Fortschritt kaufen, indem du 1 anstelle der üblichen Kosten bezahlst. Du darfst natürlich auch mehrere Siedler in der **Rekrutierung** kaufen. Aber nur genau 1 davon mit diesem Effekt. Das hat keine Auswirkungen auf den Kauf weiterer Einheiten in der Stadt – ebenso darfst du auch weitere Effekte für weitere Einheiten nutzen, wie etwa die **Musterung**. Dieser Siedler zählt jedoch zu deinem **Rekrutierungs-Maximum** für diese Aktion!

Zusätzlich ignorierst du ab sofort die Auswirkungen von Ereignissen mit „Epidemie“ oder „Pest“ im Titel.

Straßenbau

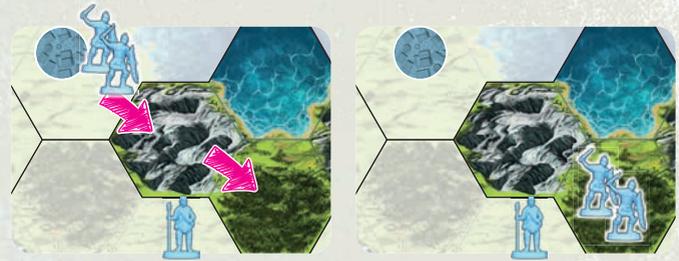
Wenn du beim **Kommandieren** 1 Gruppe für die **Bewegung** auswählst, darfst du 1 und 1 bezahlen, wenn diese **Bewegung** in einer **Stadt von dir beginnt** oder in einer **Stadt von dir endet** soll. Für **diese Bewegung** hat diese Gruppe eine Reichweite von +1 (darf sich also 2 Felder weit bewegen). Außerdem hebt diese Gruppe die Terrain-Regeln auf – muss also nicht auf Wald und Gebirge achten. Du darfst diesen Fortschritt beim **Kommandieren** bis zu 3x bezahlen – 1x für jede Gruppe.

Wichtig: Dieser Fortschritt setzt sonst keine anderen Regeln außer Kraft – deine Einheiten können sich nicht etwa plötzlich über Wasserfelder bewegen oder das Einheiten-Limit überschreiten, wenn du ein neues Feld betrittst.

Außerdem gilt dieser Fortschritt **nicht**, wenn die Bewegung mit einem **Be- oder Entladen** von Schiffen beginnen oder enden soll. Und du darfst damit **keine** unentdeckten Gebiete erkunden.



Beispiel: Du willst deinen Siedler 2 Felder weit aus der Stadt heraus auf die Ebene unter das Gebirge bewegen. Du zahlst also 1 und 1 . Die Bewegung führt dich auf ein Gebirge – normalerweise müsstest du aufgrund der Terrain-Regeln hier stoppen – aber Straßenbau ignoriert das!



Jetzt willst du auch noch deine Gruppe aus 2 Infanterie-Einheiten bewegen. Erneut zahlst du 1 und 1 . Du bewegst sie über das Gebirge hinweg und in einen Wald hinein. Da die Terrain-Regeln aufgehoben sind, darfst du sie nicht nur erneut im selben Zug bewegen – du darfst mit ihnen auch eine Schlacht beginnen.

SEEFART

Fischerei

In der **Produktion** ist jetzt genau 1 angrenzendes Wasserfeld ein wählbares Feld (du darfst also nicht 2 oder mehr angrenzende Wasserfelder wählen!). Dieses Wasserfeld produziert 1 . Außerdem ist der **Hafen** beim **Bau** nun ein verfügbares Gebäude.

Navigation

Es ist nun möglich, dass deine Schiffe Meere am Spielplanrand verlassen. Sie fahren also aus dem Spielplan heraus, um zum **nächsten Meer** zu fahren. Das nächste Meer beginnt dort, wo du – von deinem verlassenen Meer aus gesehen – im oder gegen den Uhrzeigersinn **das erste Meer am Spielplanrand findest** (Meer = 1 oder mehr zusammenhängende Wasserfelder). Auch in deinem „Ziel-Meer“ darfst du dir aussuchen, auf welchem Wasserfeld du dort deine Bewegung beendest (oder von dort aus weiter erkundest) – wie bei einer ganz normalen Bewegung mit Schiffen.

Auch dabei musst du aber beachten, dass gegnerische Schiffe die Bewegung beenden und eine Seeschlacht auslösen, weil du immer Feld für Feld fährst. Stell dir einfach vor, dass alle Felder über den Spielplanrand hinaus Wasserfelder sind. Mit der Ausnahme, dass du an unentdeckten Gebieten nicht vorbei fahren darfst.

Kriegsmarine

In einer Seeschlacht mit Schiffen und/oder bei einer Landschlacht, die durch das Entladen von Einheiten von Schiffen ausgelöst wird, darfst du in der 1. Kampfrunde genau 1 Treffer ignorieren.

Kartografie

Wenn du nach dem **Kommandieren** mindestens 1 Schiff bewegt hast, erhältst du 1 . Hast du dabei mindestens 1x auch die **Navigation** verwendet, erhältst du außerdem 1 .

BILDUNG

Schrift

Zusätzlich zu den Karten, ist die **Akademie** beim **Bau** für dich nun ein verfügbares Gebäude.

Staatliche Bildung

Wenn du eine Stadt für **Produktion** aktivierst, in der eine **Akademie** steht, erhältst du 1 – aber nur 1x pro Zug.

Freie Bildung

1x pro Zug, wenn du einen neuen Fortschritt erzielst, und du dabei mindestens 1 oder 1 bezahlt hast, darfst du jetzt noch 1 bezahlen, um 1 zu erhalten. Das geht noch nicht, wenn du diesen Fortschritt gerade erzielst hast.

Philosophie

Du erhältst sofort und einmalig 1 . Außerdem erhältst du nach zukünftigen Aktionen Fortschritt erzielen, wenn der Fortschritt aus der Kategorie **Wissenschaft** war, je 1 . Für Fortschritte dieser Kategorie, die du bereits besitzt, erhältst du jedoch nichts.

KRIEGSFÜHRUNG

Militärtaktik

Ab sofort darfst du beim **Kommandieren** auch **Bewegungen** mit Armee-Einheiten machen und in Schlachten Aktionskarten für ihre Taktik spielen. Außerdem ist die **Festung** beim **Bau** für dich nun ein verfügbares Gebäude.

Onager

Bevor du mit deinen Einheiten eine Schlacht in einer gegnerischen Stadt beginnst, in der eine **Festung** steht, hast du folgende Möglichkeiten: 2 bezahlen, damit dein Gegner keinen extra Kampfwürfel für die **Festung** in der 1. Kampfrunde erhält UND/ODER 2 bezahlen, damit dein Gegner dank der **Festung** in der 1. Kampfrunde nicht 1 Treffer ignorieren darf.

Stahlwaffen

Bevor du mit deinen Einheiten eine Landschlacht beginnst, darfst du 1 bezahlen. Hat dein Gegner (oder Barbaren) nicht auch diesen Fortschritt, erhältst du jetzt in jeder Kampfunde +2 . Hat er jedoch ebenfalls *Stahlwaffen* erhältst du nur +1 in jeder Kampfunde. Es ist egal, ob dein Gegner den Fortschritt ebenfalls **nutzt** oder nicht. Der Angreifer muss aber immer zuerst entscheiden, ob er den Fortschritt nutzt – dann erst der Verteidiger.

Tipp: Hast du zusätzlich *Metallurgie*, musst du kein mehr bezahlen, wenn du gegen Gegner **ohne** *Stahlwaffen* kämpfst.

Musterung

Bei der *Rekrutierung* darfst du 1 Infanterie mit diesem Fortschritt kaufen, indem du 1 bezahlst, anstatt der üblichen Kosten. Du darfst natürlich auch mehr Infanterie in der *Rekrutierung* kaufen. Aber nur genau 1 davon mit diesem Effekt. Das hat keine Auswirkungen auf den Kauf weitere Einheiten in der Stadt – ebenso darfst du auch weitere Effekte für weitere Einheiten nutzen, wie etwa die *Kanalisation*. Diese Infanterie zählt jedoch zu deinem **Rekrutierungs-Maximum** für diese Aktion!

SPIRITUALITÄT

Mythen

Manche Ereignisse zwingen dich, die Stimmung einer oder mehrerer deiner Städte zu senken (z.B. *Hungersnot*, *Überflutungen* oder *Erdbeben*). *Mythen* erlaubt dir für jede Stadt, in der du das müsstest, stattdessen 1 zu bezahlen, um den Effekt zu verhindern. Es spielt dabei keine Rolle, um wie viele Stufen das Ereignis die Stimmung ändern würde. Dieser Fortschritt kann auch angewandt werden, wenn du wegen eines nicht ausführbaren Effektes **STATTDEN** die Stimmung einer Stadt senken musst. Wichtig ist nur, dass der Ereignis-Effekt die Stimmung beeinflusst. Du kannst *Mythen* nicht nutzen, wenn die Stimmung anderweitig sinkt (wegen Barbaren oder *Piraten* etwa). Außerdem ist der **Tempel** beim *Bau* für dich nun ein **verfügbares Gebäude**.

Rituale

Wenn du eine Aktion *Stimmung erhöhen* ausführst, musst du nicht mehr nur mit bezahlen, sondern mit jeder beliebigen Kombination aus und Ressourcen.

Priesterschaft

Wenn du in der Aktion **Fortschritt erzielen** einen Fortschritt aus der Kategorie *Wissenschaft* wählst, musst du 1x pro Zug nicht dafür bezahlen – der Fortschritt ist dann gratis für dich.

Staatsreligion

1x pro Zug kostet dich ein **Tempel** beim *Bau* keine . Aber Achtung: 1 und 1 musst du natürlich immer noch bezahlen.

WIRTSCHAFT

Tauschhandel

1x pro Zug darfst du als Gratis-Aktion 1 Handkarte abwerfen (Weltwunder-/Aktions-/Triumphkarte), um 1 oder 1 zu erhalten.

◀ Außerdem ist der **Markt** beim *Bau* für dich nun ein **verfügbares Gebäude**.

Steuern

1x pro Zug kannst du als **Aktion** genau 1 bezahlen, um X , , oder in einer Mischung deiner Wahl zu erhalten. X ist die Anzahl deiner Städte.

Handelsrouten

Zu Beginn deines Zuges erhältst du 1 für jede *Handelsroute*, die du etablieren kannst (maximal 4). Eine *Handelsroute* ist ein Pärchen aus 1 deiner Schiffe oder 1 deiner Siedler (auch im Transport auf Schiffen!) sowie genau 1 Stadt eines Gegners, die nicht sein darf und in Reichweite 2 liegt – also höchstens 2 Felder weit weg ist (auch über Wasser hinweg). Über unentdeckte Gebiete kannst du keine Reichweite zählen. Aber Schiffe können *Handelsrouten* auch über Landfelder hinweg etablieren. Es zählt nur die Entfernung. Aber Achtung! Du bildest immer Pärchen – jede gegnerische Stadt kann also nur das Ziel 1 *Handelsroute* sein.

Beispiel: Die roten Einheiten etablieren mit blauen Städten drei *Handelsrouten* (A mit A, B mit B und C mit C).

Es ist völlig okay, dass sich Siedler (B) auf einem Schiff befindet. Für den Siedler links bleibt keine Stadt mehr übrig, mit der er eine *Handelsroute* etablieren könnte. (C) ist schon mit dem Schiff gepaart und sonst ist keine gegnerische Stadt mehr in Reichweite.

Währung

Bei *Steuern* & *Handelsrouten* darfst du stattdessen auch erhalten, statt der angegebenen Ressourcen.



KULTURGUT

Kunst

1x pro Zug darfst du als Gratis-Aktion 1 bezahlen, um 1 Aktion **Kulturübernahme** auszuführen. Das zählt als Gratis-Aktion natürlich nicht als 1 deiner 3 Aktionen.

◀ Außerdem ist der **Obelisk** beim *Bau* für dich nun ein **verfügbares Gebäude**.

Sport & Spiele

Mit dieser Aktion kannst du die Stimmung 1 deiner Städte um 1 oder 2 Stufen erhöhen. Du kannst 1 bezahlen, um sie um 1 Stufe zu erhöhen, oder 2 , um sie um 2 Stufen zu erhöhen. Die Stadtgröße ist dabei vollkommen irrelevant! Aber diese Aktion gilt immer nur für 1 Stadt, nicht für alle. Natürlich kannst du aber *Sport & Spiele* einfach mehrmals in deinem Zug ausführen, um die Stimmung mehrerer Städte zu verbessern.

Monumente

Wenn du diesen *Fortschritt* **erzielst**, ziehst du sofort und einmalig 1 Weltwunderkarte und nimmst sie auf die Hand. Du kannst das Weltwunder später mit *Technik* bauen. Zusätzlich können Gegner deine Städte mit nicht mehr als Ziel für *Kulturübernahme* wählen.

Theater & Musik

1x pro Zug kannst du als Gratis-Aktion genau 1 bezahlen, um 1 zu erhalten – oder andersherum.

WISSENSCHAFT

Mathematik

Wenn der **Fortschritt**, den du **erzielst**, *Technik* oder *Straßenbau* ist, ist er gratis. Du zahlst keine . ◀ Außerdem ist die **Sternwarte** beim *Bau* für dich nun ein **verfügbares Gebäude**.

Astronomie

Wenn der **Fortschritt**, den du **erzielst**, *Navigation* oder *Kartografie* ist, ist er gratis. Du zahlst keine .

Medizin

Nach einer Aktion *Rekrutierung*, erhältst du genau 1 Ressource deiner Wahl, die du gerade bezahlt hattest, wieder zurück.

Metallurgie

Wenn du in der *Produktion* einer Stadt mindestens 2 erhältst, darfst du auf 1 davon verzichten. Du erhältst dann stattdessen 1 dafür. Außerdem musst du für die Nutzung von *Stahlwaffen* kein mehr zahlen, wenn dein Gegner *Stahlwaffen* nicht besitzt.

DEMOKRATIE

Stimmrecht

Um diesen Fortschritt zu wählen, musst du den Fortschritt *Philosophie* besitzen. Als Gratis-Aktion kannst du 1 bezahlen, um 1 Aktion **Stimmung erhöhen** auszuführen. Das zählt als Gratis-Aktion natürlich nicht als 1 deiner 3 Aktionen.

◀ Außerdem ist der **Obelisk** beim *Bau* für dich nun ein **verfügbares Gebäude**.

Gewaltenteilung

Wenn ein Gegner eine **Kulturübernahme** bei einer deiner Städte versucht und diese Stadt ist, darf er diese Aktion **nicht verstärken**.

Bürgerrechte

Als Aktion kannst du dir fortan 3 nehmen. **Nachteil dieses Fortschritts:** Die Kosten des Fortschritts *Musterung* sind jetzt auf 2 erhöht.

Freie Wirtschaft

Als Gratis-Aktion kannst du 1 bezahlen, um 1 deiner Städte für **Produktion** zu aktivieren. Du führst diese Aktion ganz gewöhnlich aus (als ob du 1 deiner 3 Aktionen dafür ausgegeben hättest). **Nachteil dieses Fortschritts:** Nutzt du diesen Fortschritt für eine *Produktion*, muss das die einzige Produktion deines Zuges sein – du darfst also keine Aktion mehr dazu nutzen eine Stadt zu **aktivieren**, wenn du damit eine *Produktion* auslösen willst.

AUTOKRATIE

Nationalismus

Um diesen Fortschritt zu wählen, musst du den Fortschritt *Musterung* besitzen. Wenn du eine *Rekrutierung* ausgeführt und dabei mindestens 1 Armee-Einheit oder 1 Schiff rekrutiert hast, erhalte 1 oder 1 .

Totalitarismus

Wenn ein Gegner eine **Kulturübernahme** bei einer deiner Städte versucht und dort Armeeeinheiten von dir stehen, darf er diese Aktion **nicht verstärken**.

Absolute Gewalt

Als Gratis-Aktion kannst du 1x pro Zug 2 bezahlen, um 1 zusätzliche Aktion deiner Wahl zu erhalten. Du führst diese Aktion ganz gewöhnlich aus (als ob es 1 deiner ursprünglich 3 Aktionen wäre).

Zwangsarbeit

Als Gratis-Aktion (A) kannst du 1x pro Zug 1 (R) bezahlen, um für die Dauer deines Zuges alle deine (R)-Städte als (S) gelten zu lassen. Das verbessert etwa *Bau*, *Rekrutierung* und *Produktion*. Die Städte bleiben aber (R). Daher kannst du sie auch nur 1x aktivieren.

THEOKRATIE

Dogma

Um diesen Fortschritt zu wählen, musst du den Fortschritt *Staatsreligion* besitzen. Immer wenn du fortan einen neuen *Tempel* baust, erzielst du danach sofort gratis 1 weiteren Fortschritt in der *Theokratie*-Kategorie. **Nachteil dieses Fortschritts:** Du darfst nur noch maximal 2 (S) besitzen. Hast du 3 oder mehr, musst du sofort auf 2 reduzieren.

Hingabe

Wenn ein Gegner eine *Kulturübernahme* bei einer deiner Städte mit *Tempel* versucht, darf er diese Aktion **nicht verstärken**.

Religionswechsel

Deine Aktionen *Kulturübernahme* erhalten fortan +1 auf den Würfelwurf. Das zählt **nicht als verstärken**. Ist die Aktion erfolgreich, nimm dir außerdem sofort 1 (S).

Fanatismus

Bei einer Schlacht in einer Stadt mit oder gegen *Tempel* (egal ob du deine eigene Stadt verteidigst oder du eine gegnerische Stadt angreifst), erhältst du in der 1. Kampfrunde dieser Schlacht +2 (S). Verlierst du die Schlacht, erhältst du danach 1 gratis Infanterie aus deinem Vorrat, die du in 1 deiner Städte nach Wahl platzierst.

ZIVILISATIONS-FORTSCHRITTE

Jede Zivilisation hat 4 einzigartige Zivilisations-Fortschritte, die nur sie erzielen kann. Zivilisations-Fortschritte funktionieren anders als normale Fortschritte. Sie werden **automatisch und zusätzlich freigeschaltet**, wenn man den dabei angegebenen „normalen“ Fortschritt auf dem Spielertableau erzielt (oder den 1. Fortschritt einer Regierungsform, wenn angegeben). Den **Marker** für den Zivilisations-Fortschritt nimmst du dabei **niemals** von deinem **Ereignis-Zähler**, sondern **immer aus deinem Vorrat**.

Beispiel: Du spielst die Azteken und erzielst den Fortschritt Militärtaktik. Weil das die Voraussetzung für deinen Zivilisations-Fortschritt Kriegsgefangene ist, erhältst du diesen Fortschritt nun ebenfalls sofort. Für Militärtaktik nimmst du 1 Marker vom Ereignis-Zähler, für Kriegsgefangene nimmst du 1 Marker aus deinem Vorrat.

Während du bei normalen Fortschritts-Kategorien immer zuerst den obersten Fortschritt erzielen musst, ist dies bei Zivilisations-Fortschritten nicht der Fall. Du erhältst sie einfach in der Reihenfolge, in der du die zugehörigen normalen Fortschritte erzielst. Zivilisations-Fortschritte zählen bei Spielende wie ganz normale Fortschritte.

AZTEKEN

Kriegsgefangene (Militärtaktik)

Nach einer gewonnenen Landschlacht darfst du gegnerische Armee-Einheiten (aber keinen Anführer), die dein Gegner entfernt hat, stattdessen als **Gefangene** auf deine Zivilisationstafel stellen. Maximal 4 Gefangene können dort stehen. Gefangene kannst du für *Opferkult* und die Fähigkeiten von *Ahuizotl* und *Acamapichtli* nutzen. Bei Spielende ist jeder Gefangene ½ (S) wert und zählt für Gleichstände als Triumph.

Opferkult (Rituale)

Wenn du ein Ereignis ziehst, darfst du 1 deiner **Gefangenen** opfern (opfern = gib dem Spieler die Einheit zurück in seinen Vorrat), um die Karte zu ignorieren und stattdessen 1 neues Ereignis zu ziehen. Du kannst dies so oft wiederholen, wie du noch Gefangene hast. Außerdem darfst du Gefangene jederzeit opfern, um mit ihnen Kosten an (S) oder (S) zu bezahlen (im Verhältnis 1:1).

Aztekengold (Kunst)

Nachdem du eine neue *Stadt gegründet* hast, erhältst du 1 (S). Dann überprüfst du, wie viele Gebirge an die Stadt angrenzen. Für jedes angrenzende Gebirge darfst du jetzt einmalig 1 (S) oder 1 (S) oder 1 (S) bezahlen, um 1 (S) zu erhalten.

Tributspflicht (1 Regierungsform)

Du darfst bei der *Produktion* nun auch Felder wählen, auf denen gegnerische Städte stehen (also auch (S)-Städte!), und das sogar bis zu 2 Felder entfernt. Diese Felder liefern die üblichen Ressourcen, je nach deinen freigeschalteten Fortschritten. (S)-Städte erlauben zusammen mit *Kriegsgefangene* eine weitere Möglichkeit: Verzichte auf die Ressource, um stattdessen eine (S)-Einheit aus dieser Stadt als Gefangener zu nehmen.

JAPAN

Töpferei (Lagerung)

Wenn du in der *Produktion* einer Stadt mindestens 3 (S) erhältst, erhältst du 1x pro Zug auch 1 (S). (Karten-Effekte dürfen zu dieser *Produktion* beigetragen haben.)

Reitkunst (Viehzucht)

Die *Rekrutierung* von Kavallerie ist nun auch in Städten mit *Festung* möglich. Außerdem bekommt Kavallerie eine neue Kampffertigkeit (+3 (S)), die du aktivieren kannst aber nur von 1 Kavallerie in der 1. Kampfunde einer Landschlacht mit *Festung* (also in der du verteidigst).

Infiltration (Militärtaktik)

Diesen Fortschritt kannst du nur gegen Gegner einsetzen, die Armee-Einheiten oder Städte in Reichweite 2 deiner Armee-Einheiten oder Städte stehen haben. Wenn ein solcher Gegner eine Aktionskarte für ihren Effekt ausspielen will, darfst du 1 Aktionskarte deiner Wahl von deiner Hand abwerfen, um den Effekt zu verhindern. Du darfst vorher natürlich wissen, was der Effekt tun würde – auch wen er betreffen soll (wenn relevant). Ereignisse, die als Aktionskarten auf der Hand behalten werden, zählen hier auch. Die Karte muss er dann abwerfen, aber Kosten muss dein Gegner nicht bezahlen, bzw. erhält sie zurück.

Shogunat (1 Regierungsform)

1x pro Zug darfst du 1 Aktionskarte (oder Ereigniskarte, die du als Aktionskarten auf der Hand behalten hast), die eine (A) benötigt stattdessen als (A) ausspielen. Außerdem darfst du 1x pro Zug, wenn du die *Musterung* nutzt, auf die Infanterie verzichten, um 1 Aktionskarte ziehen.

Achtung: Du verzichtest nur auf die Infanterie – sie zählt aber immer noch zu deinem Rekrutierungs-Maximum bzgl. Stadtgröße und Stimmung – nur dass du stattdessen eine Aktionskarte gezogen hast. Aber: Eine Karte ist keine Einheit und aktiviert daher nicht den Fortschritt *Nationalismus*.

ROM

Aquädukte (Technik)

Hungersnot-Ereignisse darfst du ignorieren (wie bei *Bewässerung*), außerdem ist für dich bei *Fortschritt erzielen* die *Kanalisation* entweder gratis (du musst also keine (S) bezahlen) oder *Fortschritt erzielen* ist eine **Gratis-Aktion** (A), wenn du damit *Kanalisation* freischalten willst.

Reichsstraßen (Straßenbau)

Nutzt du *Straßenbau* für eine *Bewegung*, darfst du dich noch 2 Felder weiterbewegen (also 4 Felder weit), aber nur wenn diese *Bewegung* in einer deiner Städte beginnt **und** in einer deiner Städte endet.

Captivi (Tauschhandel)

Wenn du eine Schlacht gewinnst, erhältst du danach 1 (S) und 1 (S). Außerdem darfst du beim Bau von Gebäuden (nicht Weltwundern) für jede Ressource stattdessen 1 (S) bezahlen.

Provinzen (1 Regierungsform)

Die *Rekrutierung* von Kavallerie ist nun auch in Städten ohne *Markt* möglich – aber nur wenn eine solche Stadt mindestens 3 Felder von deiner Hauptstadt (mit der du bei Spielbeginn gestartet hast) entfernt ist. Außerdem werden von dir eroberte Städte nicht mehr (S) durch die Eroberung, sondern stattdessen neutral. Bezahlst du 1 (S), wird eine eroberte Stadt stattdessen sogar (S).

KARTHAGO

Grauer Wall (Viehzucht)

Die *Rekrutierung* von Kriegselefanten ist nun überall erlaubt, wenn du beim Bezahlen eines Kriegselefanten mindestens 1 (S) mit 1 (S) ODER 1 (S) ersetzt.

Hegemonie (Kartographie)

Als Aktion (A) kannst du 1 Schiff von einem Wasserfeld entfernen, um mit ihm eine Stadt auf einem angrenzenden Landfeld zu gründen. Dafür entfernst du das Schiff vom Spielplan und platzierst eine deiner Siedlungen auf dem angrenzenden Landfeld. Es gelten die üblichen Regeln für *Stadt gründen* (keine Ödnis und keine Erschöpft-Plättchen, gegnerischen Einheiten oder Städte). Du darfst für diesen Fortschritt auch (S) der *Piraten-Allianz* nehmen! Hat das Schiff Landeinheiten transportiert, darfst du sie gratis entladen – danach kannst du aber keine Bewegung mehr mit ihnen ausführen. Du kannst sie aber auch auf ein anderes Schiff auf diesem Wasserfeld umladen, wenn möglich. Das hat keine weiteren Auswirkungen. Ist nichts davon möglich, müsstest du überzählige Einheiten entfernen.

Piraten-Allianz (Navigation)

Bewegst du deine Schiffe auf Wasserfelder mit , oder stellst du sie bei der **Rekrutierung** dorthin, musst du dich entscheiden, ob eine Seeschlacht ausgelöst werden soll oder nicht. Entscheidest du dich dagegen, teilst du ein solches Feld einfach mit den , bzw. bewegst dich durch sie hindurch. Außerdem hast du dann eine **Piraten-Allianz** geformt: Stehst du mit  auf demselben Wasserfeld, **kontrollierst du sie**. Sie zählen als deine Schiffe. Du kannst die Allianz auch bilden, indem du mit dich mit Landeinheiten auf Piratenschiffe zum Transport bewegst!

Die Piraten-Allianz:

- ◆  kannst du wie deine Schiffe **bewegen**, solange sie von mindestens 1 deiner Schiffe (oder Einheiten) begleitet werden (Beladene Landeinheiten oder Schiffe deiner Farbe).
- ◆ Piraten-Symbole auf Ereignissen oder andere Effekte, die sich auf Piraten beziehen, haben keine Auswirkungen auf sie. Kontrollierst du gar alle 4 Piraten-Schiffe, haben die Symbole gar keine Auswirkung mehr. Und ein Gegner erhält für entfernte  in deiner **Piraten-Allianz** weder  noch .
- ◆ Weist ein Ereignis dich an, Einheiten vom Spielplan zu entfernen, darfst du  in deiner Allianz wählen (es sei denn, der Effekt besagt etwas anderes).
- ◆ Du kannst sie für **Handelsrouten** verwenden.

Es gibt aber auch 3 Ausnahmen:

- ◆ In Seeschlachten, bei denen Piraten auf deiner Seite kämpfen, musst du mit Treffern zuerst alle  eliminieren, bevor du deine Schiffe entfernst.
- ◆ Du darfst bis zu 8 Schiffe (deine eigenen und ) auf einem Wasserfeld haben.
- ◆ Willst du die  in einer Piraten-Allianz angreifen, musst du 1 deiner 3 **Bewegungen** für den Angriff „verbrauchen“ (deine Schiffe werden dafür aber nicht bewegt). Du darfst aber natürlich auch einfach deine Schiffe auf eben dieses Wasserfeld ziehen, um die  dort anzugreifen (dann sind alle deine Schiffe an der Seeschlacht gegen die  beteiligt).

Söldnerwesen (Musterung)

Du darfst die Kosten von **Musterung** (eigentlich ) jetzt mit  bezahlen. Außerdem darfst du in einer Stadt mit Hafen, wenn du **Musterung** nutzt, stattdessen 1 Schiff erhalten. Wie üblich musst du dabei aber das **Rekrutierung-Maximum** (bestimmt durch Stadtgröße und Stimmung) beachten!

GRIECHENLAND

Studium (Staatliche Bildung)

Aktivierst du eine Stadt für **Rekrutierung** und diese Stadt hat eine **Akademie**, erhältst du 1 .

Spartiaten (Musterung)

Du darfst die Kosten von **Musterung** fortan stattdessen mit  bezahlen. Außerdem überprüfst du zu Beginn einer jeden neuen Kampfrunde einer Landschlacht, ob du in Unterzahl bist (also weniger Einheiten hast, als dein Gegner). Ist das der Fall, darf dein Gegner keine Taktik spielen – du aber natürlich schon.

Hellenisierung (Kunst)

Jede Stadt, die von dir **kulturell beeinflusst** ist, darf nun als **Startpunkt** für deine **Kulturübernahme** dienen (statt nur deine Städte). Die Reichweite bleibt die Stadtgröße – auch wenn es nicht deine Stadt ist. Außerdem darfst du die Kosten von **Kunst** mit (2 ) ersetzen.

Stadtstaaten (1 Regierungsform)

1x pro Zug, wenn du eine Stadt zum zweiten Mal aktivierst, darfst du verhindern, dass du die Stimmung der Stadt senkst, indem du stattdessen 1 andere deiner Städte wählst, die mindestens dieselbe Stadtgröße und Stimmungs-Stufe hat. Jetzt wird stattdessen diese Stadt als aktiviert gezählt. Das zählt wirklich als Aktivierung! Ist das die zweite Aktivierung dieser gewählten Stadt, musst du also hier die Stimmung senken! Daher kannst du auch -Städte, die du vorher bereits aktiviert hast, nicht wählen – sie dürfen ja nur 1x aktiviert werden!

MAYA

Terrassen (Bewässerung)

In der **Produktion** produzieren **Gebirge** jetzt 1  oder 1  oder 1 . Außerdem ignorieren deine Siedler und Anführer die Terrain-Regel für **Gebirge**.

Stelen (Kunst)

Nachdem du eine neue Stadt gegründet, eine gegnerische Stadt erobert oder in einer deiner Städte einen **Obelisk** gebaut hast, erhältst du 1  oder 1 .

Stadien (Sport & Spiele)

Bei der **Produktion** oder **Rekrutierung** in einer Stadt, die nicht  ist, darfst du 1  bezahlen. Dann zählt die Stadt für diese Aktion wie um 1 größer. Mit diesem Effekt kann eine Stadt für die entsprechende Aktion auch als Stadtgröße 6 zählen. Außerdem kostet das **Fortschritt erzielen** in der Kategorie **Spiritualität** 1x pro Zug 1  weniger.

Kalender (Astronomie)

Als Gratis-Aktion  darfst du dir das nächste Ereignis ansehen (also die oberste Karte vom Stapel). Du darfst dann 1  zahlen, um sie unter den Stapel zu schieben. Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest und  bezahlen kannst. Hast Du keine  (mehr), darfst du dir dennoch die oberste Karte ansehen.

Du kannst das noch nicht tun, wenn du gerade erst **Astronomie** und **Kalender** erzielt hast und dabei ein Ereignis auslöst – du kannst Gratis-Aktionen ja erst nach dem Ende einer Aktion nutzen.

ÄGYPTEN

Flutungen (Bewässerung)

In der **Produktion** produzieren **Ödnisse** jetzt 1  oder 1 . Außerdem darfst du jetzt auf **Ödnissen** auch **Städte gründen**. Wir eine solche Stadt erobert, hat das für einen Gegner erstmal keine Auswirkung – er kann natürlich nicht von **Ödnissen** produzieren, außer er hat **Bewässerung** (und dann natürlich nur 1 .

Architektur (Technik)

Beim **Bau** von Gebäuden oder Weltwundern darfst du mit  anstelle von Ressourcen oder  zahlen (1:1).

Einbalsamierung (Rituale)

Wenn du nach einer Schlacht 4 oder weniger  besitzt, erhältst du 1 . Du musst die Schlacht nicht gewonnen haben (und vergiss nicht: auch Schlachten ohne Kampfrunden – etwa gegen unverteidigte Siedler – sind Schlachten!). Außerdem erhältst du 1 , wenn einer deiner Anführer getötet oder von dir ersetzt wird.

Deifizierung (Priesterschaft)

Einfacher verständlich: Jeder Fortschritt, den du in der Regierungsform **Theokratie** besitzt, hat zusätzlich die Fähigkeiten des Fortschrittes der Regierungsform **Autokratie** links daneben. Obwohl du die Fähigkeiten der Autokratie nutzen kannst, **besitzt du sie nicht**. Du platzierst keine Marker dort, und erhältst keine  am Spielende dafür.

WIKINGER

Schiffsbau (Fischerei)

Du darfst bei der Bewegung deine Infanterie-Einheiten und Siedler zu Schiffen konvertieren, wenn du sie auf ein angrenzendes Wasserfeld bewegst. Du musst dir nichts merken: Konvertierst du etwas erneut, muss es nicht dasselbe sein, wie ursprünglich!

Es ist erlaubt, nicht alle Einheiten zu Schiffen zu konvertieren – der Rest wird dann einfach transportiert. Konvertierte Einheiten benötigen immer ein neue Aktion **Kommandieren** – da es immer noch dieselben Einheiten sind, die du bewegt hast – mit allen dabei wichtigen Regeln – inkl. den **Terrain-Regeln** etwa. Hast du mit Einheiten ein neues Gebiet erkundet, darfst du in derselben Aktion nicht mehr konvertieren – selbst wenn sich die Einheiten nicht tatsächlich bewegt haben. Du darfst aber auch deine Schiffe zu Siedlern oder (wie üblich, wenn du Militärtaktik besitzt) zu Infanterie-Einheiten konvertieren, wenn du sie von einem Wasserfeld auf ein angrenzendes Landfeld ziehst.

Für beides gilt: Auf dem Feld dürfen sich weder gegnerische Einheiten noch Städte befinden (eigene sind jedoch erlaubt) und die Konvertierung ist natürlich gratis.

Bei der Konvertierung von Schiffen zu Landeinheiten ist es nicht erlaubt, Schiffe erst über weitere Wasserfelder zu ziehen, um sie dann auf ein angrenzendes Landfeld zu bewegen. Befanden sich noch Landeinheiten zum Transport auf den Schiffen, die du konvertieren willst, musst du sie ebenfalls auf das Landfeld setzen, sofern du nicht genug Schiffe auf dem entsprechenden Wasserfeld hast, um sie weiterhin transportieren zu können. Dabei muss das Einheiten-Maximum beachtet werden – ist dies nicht möglich, kannst du diese Fähigkeit nicht einsetzen! Zudem darfst du dabei weder Straßenbau noch Navigation nutzen. Außerdem: Wenn du den **Fortschritt Navigation erzielt**, ist er gratis. Du zahlst keine .

Langschiffe (Kriegsmarine)

Schiffe nach Seeschlachten ignorieren **Ermüdung**: Du darfst sie im selben Zug erneut **bewegen**. Außerdem können deine Schiffe bis zu 3 Landeinheiten transportieren.

Raubzüge (Handelsrouten)

Nutzt du **Handelsrouten**, und erfüllen deine Schiffe dabei die zusätzliche Bedingung, dass sie **genau angrenzend** zu Gegner-Städten stehen, dürfen diese Schiffe zusätzlich **brandschatzen**: Der gegnerische Spieler dieser Stadt verliert 1 Ressource seiner Wahl (das passiert aber nur 1x pro Gegner).

Runensteine (Rituale)

Hast du in einer Schlacht 2 oder mehr deiner Armee-Einheiten verloren, kannst du 1 deiner **Obelisk** aus dem Vorrat nehmen und ihn auf diese Zivilisations-Tafel stellen. Bei Spielende ist jeder solcher Obelisk 1  wert (und zählt für Gleichstände als Triumph). Diese **Obelisk** können nicht mehr gebaut werden.

CHINA

Reisanbau (Bewässerung)

Wählst du **Ebenen** bei der **Produktion**, die außerhalb deiner Städte liegen, und auf denen mind. 1 deiner Siedler steht, erhältst du 1 weitere  von jeder solchen **Ebene**. Dieser Bonus ist für bis zu 2 **Ebenen** der Stadt möglich und ist zusätzlich zur **Produktion** durch Stadtgröße/Stimmung.

Ausbreitung (Viehzucht)

Nach einer **Rekrutierung**, in der du mindestens 1 Siedler rekrutiert hast, darfst du als **Gratis-Aktion**  1 Bewegung bei allen deinen Siedlern in deinen Städten durchführen. Du darfst dafür **Straßenbau** benutzen, und du musst nicht den gerade rekrutierten Siedler bewegen, um andere Siedler bewegen zu dürfen. Siedler, die du durch andere Effekte erhältst (nachdem eine deiner Städte erobert wurde, oder durch die Karteneffekte *Migration* oder *Bevölkerungsexplosion*) führen nicht zur Aktivierung dieses Fortschritts.

Feuerwerk (Metallurgie)

Du darfst in der 1. Kampfrunde einer Schlacht 1  und 1  bezahlen, um genau 1 Treffer deines Gegners zu ignorieren.

Armee des Kaisers (1 Regierungsform)

Als Aktion  darfst du 1x pro Zug beliebig viele deiner Siedler in Infanterie-Einheiten konvertieren und/oder Infanterie in Siedler. Das ist natürlich gratis.

PERSIEN

Graue Flut (Viehzucht)

Die **Rekrutierung** von Kriegselefanten ist nun auch in Städten ohne **Markt** möglich – aber nur, wenn eine solche Stadt eine angrenzende **Ödnis** besitzt. Außerdem darf in Landschlachten in denen mindestens 1 deiner Kriegselefanten mitkämpft, dein Gegner in der 1. Kampfrunde max. +2  erhalten.

Unsterbliche (Musterung)

Vor jedem **Kampfwurf** einer Schlacht, darfst du X  bezahlen (aber maximal 4), um +X  zu erhalten.

Zoroastrismus (Priesterschaft)

Mit einer Aktion **Kulturübernahme** darfst du nun stattdessen auch versuchen gegnerische Armee-Einheiten (also auch , aber keine Anführer) zu konvertieren. Diese müssen in Reichweite auf einem Landfeld und nicht in einer Stadt stehen. Bei Erfolg tauschst du die Armee-Einheit gegen eine deiner Einheiten desselben Typs aus. Befinden sich auf demselben Landfeld noch weitere Einheiten, findet dort sofort eine Schlacht statt. Gegnerische Siedler werden dabei (wie üblich) automatisch besiegt, wenn sie mit deiner Armee-Einheit alleine auf dem Feld sind.

Bankwesen (Währung)

Zu Beginn deines Zuges und noch bevor du **Handelsrouten** nutzt, überprüfe, ob du 1 oder mehr  besitzt. Ist das der Fall, darfst du 1  oder 1  erhalten.

INDIEN

Indische Elefanten (Viehzucht)

Die **Rekrutierung** von Kriegselefanten ist nun auch in Städten ohne **Markt** möglich – aber nur wenn eine solche Stadt auf einem **Wald** steht. Außerdem darfst du für deine **Handelsrouten** nun auch Kriegselefanten verwenden, aber nur, wenn sie in deinen nicht- Städten stehen (anders als bei Siedler und Schiff, die nicht in deiner Stadt stehen müssen). Die gegnerische Stadt muss also maximal 2 Felder von deiner Stadt entfernt sein, wenn du Kriegselefanten verwenden willst.

Missionierung (Staatsreligion)

Der Startpunkt einer **Kulturübernahme** darf nun auch ein Feld mit Siedler sein (statt einer deiner Städte). Diese Siedler haben eine Reichweite von 2 und **verstärken** ist wie üblich möglich. Außerdem vergrößert jeder weitere Siedler, der auf demselben Feld steht, die Reichweite automatisch um +1. Stehen Siedler in deiner Stadt, erhältst du ebenfalls diese Reichweite +1 pro Siedler.

Wohlstand (Handelsrouten)

Bei **Handelsrouten** darfst du stattdessen auch  erhalten, statt . Und wenn die Ziel-Stadt von dir **kulturell beeinflusst** ist, darfst du stattdessen auch  erhalten.

Frieden & Dichtung (Theater & Musik)

Wenn du einen **Fortschritt erzielst**, darfst du 1x pro Zug statt 2  dafür zu zahlen, 1  bezahlen.

KELTEN

Stammesbrüder (Militärtaktik)

Wenn du in einer Landschlacht gegen Armee-Einheiten anderer Spieler kämpfst (also nicht gegen Barbaren) erhältst du +1  bei deinem **Kampfwurf** für jede Barbarenstadt, die bis zu 2 Felder weit entfernt ist. Du kannst so aber maximal +4  erhalten.

Waffenruhe (Musterung)

Als Aktion  darfst du 1x pro Zug den **Barbaren** – **entdeckt!** -Effekt ausführen, wie du ihn sonst nur auf Ereignissen findest. Außerdem darfst du, wenn das Symbol **Barbaren** – **Bewegung!**  auf deinem Ereignis zu sehen ist, 1  zahlen, um die Bewegung von Barbaren zu verhindern (du entscheidest für jeden Barbaren/Gruppe erneut) – du musst aber nur 1x zahlen.

Druidenbund (Priesterschaft)

Bei einer Aktion **Kulturübernahme** darfst du nun auch -Städte der Größe 1 als **Ziel** wählen (vorher durftest du nur Barbaren-Städte als Ziel wählen, die vorher Spielern gehörten und daher mind. Stadtgröße 2 waren). Wenn du erfolgreich bist, platzierst du dort 1  (max. 1 pro -Stadt). Wir diese Stadt erobert (oder mit der Aktionskarte **Kulturelle Übernahme**), verliert sie diese  wieder. Am Spielende zählt jede -Stadt mit  für dich als 1  (und für Gleichstände als Gebäude).

Enge Kontakte (Handelsrouten)

Wenn du den Fortschritt **Handelsrouten** nutzt, darfst du nun auch Pärchen mit -Städten bilden. Aber du kannst nur 1  von ihr erhalten, niemals  (mit **Währung** etwa).

PHÖNIZIEN

Autarke Städte (Fischerei)

In deinen Städten hat dein **Hafen** zusätzlich den Effekt von **Obelisk**, kann also nicht mit der **Kulturübernahme** ersetzt werden. Ist er das aber bereits, wenn du diesen **Fortschritt erzielst**, musst er erst wieder deine Farbe bekommen, bevor er „immun“ wird. Außerdem erhältst du für jeden **Hafen** deiner Farbe nun 1 ½  (statt nur 1). **Nachteil dieses Fortschritts:** Für deine Regierungsform-Fortschritte erhältst du nun 0  statt ½ , wie üblich.

Bireme (Kriegsmarine)

In Seeschlachten erhältst du fortan bei jedem **Kampfwurf** +2 . Hat dein Gegner jedoch auch den Fortschritt **Kriegsmarine**, erhältst du das nur in der 1. Kampfrunde statt in allen dieser Seeschlacht.

Alphabet (Schrift)

Wenn du den Fortschritt **Handelsrouten** nutzt darfst du bei bis zu 2 deiner Pärchen stattdessen auch je 1  oder 2  erhalten.

Zedern & Farbe (Handelsrouten)

Zusätzlich zu deinen Siedlern und Schiffen darfst du nun auch deine Städte selbst, wenn sie einen **Hafen** haben, zur Bildung von Pärchen für **Handelsrouten** nutzen. Außerdem haben diese Städte, wie auch deine Schiffe, dafür eine Reichweite von 3 (statt 2). Aber Achtung: Diese erhöhte Reichweite gilt nur, wenn du damit eine gegnerische Stadt erreichen willst, die an ein Wasserfeld angrenzt (es muss also eine „Küstenstadt“ sein). Natürlich geht das über Land- und Wasserfelder hinweg.

BABYLONIEN

Kanäle (Technik)

Wenn du bei der **Produktion** mit einer Stadt nur genau 1  erhältst – und dabei ist es egal, wie viele **andere** Ressourcen du zusätzlich erhältst – solange es nur genau 1  war, erhältst du am Ende der **Produktion** noch 1  **zusätzlich**. Beachte, dass natürlich auch Karten wie **Überproduktion** oder **Produktionsfokus** bei der **Produktion** dazu zählen! Die Stadtgröße/Stimmung der Stadt hat jedoch keine Auswirkung auf diesen Bonus. Du kannst diesen Fortschritt mehrmals pro Zug anwenden.

Gesetze (Schrift)

Nach erfolgreicher **Kulturübernahme** darfst du 1 Aktionskarte ziehen – aber nur wenn du 4 oder weniger Aktionskarten auf der Hand hast.

Sternkataloge (Astronomie)

Direkt bevor du ein Ereignis ziehen musst, darfst du 1  oder 1  erhalten.

Zikkurats (Dogma)

Der Nachteil von **Dogma**, dass du nur maximal 2  besitzen darfst, ist für dich aufgehoben. Außerdem darfst du beim **Bau** eines **Tempels** statt den Ressourcen beliebig mit  bezahlen (1:1).

HUNNEN

Nomaden (Lagerung)

Du darfst deine Städte der Größe 1, die nicht  sind, beim **Kommandieren** wählen als seien sie Landeinheiten (inkl. allen Terrain-Regeln). Du darfst sie einzeln oder als Teil einer Gruppe bewegen – die Stadt darf aber nie den Fortschritt **Straßenbau** nutzen – auch nicht, wenn sie sich als Gruppe mit anderen Einheiten bewegen will, die das gerne tun würden (du musst dann eine zusätzliche **Bewegung** verwenden). Auf dem Feld auf das du ziehen willst, darf kein Gegner stehen (weder Städte noch Einheiten).

Nachdem du eine solche Stadt bewegt hast, erhältst du 1 Ressource des Landfeldes, auf dem sie sich nun befindet. Das zählt **nicht** als **Produktion**. Du darfst eine Stadt auf ein **Ödnis** oder

ein Landfeld mit einem Erschöpftl-Marker ziehen, erhältst dann jedoch keinerlei Ressource von diesem Landfeld (auch nicht, wenn du *Bewässerung* hast). **Ödnis** und Erschöpftl-Marker verhindern aber nicht, dass du später ein Gebäude oder Weltwunder in der Stadt baust.

Aber Achtung! Die Kosten für diese Bewegung ist, dass du die Stadt dafür **aktivierst**. Je nachdem, ob du die Stadt vorher aktiviert hast oder nachher erneut aktivieren willst, musst du natürlich die Stimmung senken!

Reiter (Viehzucht)

Die **Rekrutierung** von Kavallerie ist nun auch in Städten ohne *Markt* möglich – aber nur wenn die Stadt eine Stadtgröße von 1 hat (also nur aus einer Siedlung besteht). Außerdem erhältst du nach einer **Rekrutierung**, wenn du Kavallerie rekrutiert hast für jede davon 1 **Bewegung** als *Gratis-Aktion*.

Plünderer (Militärtaktik)

Gegnerische Siedler können in Reichweite 2 deiner Armee-Einheiten keine *Stadt gründen* oder *Handelsrouten* nutzen. Die Ausnahme ist, wenn sie von ihren Armee-Einheiten begleitet werden oder in einer ihrer Städte stehen.

Stammeswesen (1 Regierungsform)

Weist dich ein Ereignis an,  zu bewegen, darfst du 1  oder 1  bezahlen. Dann bestimmst du, in welche Richtung sich die jeweilige Einheit oder Gruppe bewegt, statt der üblichen Regeln dafür. Dabei darfst du die Gruppe aber nicht teilen – sie bewegen sich gemeinsam.

ANFÜHRER

ÄGYPTEN

Kleopatra: Vom Volk verehrt

Hast du diese Anführerin im Spiel, darfst du einmal pro Zug als *Gratis-Aktion*  1  bezahlen und 1  aus dem Vorrat in die Stadt legen, in der sie sich gerade befindet. Es gibt keine Einschränkung, wieviel  in einer Stadt liegen darf. Um eine ägyptische Stadt anzugreifen, in der  liegt, muss ein Gegner zunächst dieselbe Anzahl an  bezahlen, die dort liegt. Dann wird alle  dort abgelegt. Dieser Effekt ist auch dann aktiv, wenn Kleopatra nicht mehr in dieser Stadt steht.  ignorieren das. Und wenn sie die **Stadt erobern**, wird die  ebenso abgelegt.

Aber: Auch, wenn Kleopatra stirbt oder ersetzt wird, bleibt dieser Effekt bestehen.

Imhotep: Wegbereiter

Wenn du hier die Stadt aktivierst, erhältst du 1  – solange diese Aktivierung nicht für *Produktion* war (sondern *Bau/Rekrutierung* oder ein Effekt)

BABYLON

Nebukadnezar II.: Hängende Gärten

Hast du diesen Anführer im Spiel und ziehst eine Weltwunderkarte, musst du dir die *Großen Gärten* nehmen. Durchsuche den Stapel der Weltwunderkarten (oder den Ablagestapel) nach diesem Weltwunder und mische dann den durchsuchten Stapel. Hat ein anderer Spieler die Karte auf der Hand, muss er sie dir geben und zieht danach eine neue Weltwunderkarte als Ersatz. Außer natürlich, wenn er dieses Weltwunder bereits gebaut hat. Liegt die Karte aufgrund des Ereignisses *Gesandten-Treffen* offen in der Tischmitte, nimm sie von dort und lege eine neue aus, wenn möglich.

CHINA

Qin Shi Huang, Die Große Mauer

Gleicher Effekt wie bei *Nebukadnezar II.*, aber nimm dir die *Große Mauer*.

Taktiker

Du darfst das bei einer Kampfrunde deiner Wahl in dieser Landschlacht auslösen. Aber vergiss nicht: du kannst das nur 1x pro Landschlacht tun!

WIKINGER

Erik der Rote: Legendärer Entdecker

Du platzierst 1  aus dem Vorrat auf dem Gebiet – nicht auf einem Feld – sondern nur als Anzeiger, dass du den Effekt hier genutzt hast.

Knut der Große: Danegeld

Die Stadt zu aktivieren ist der Preis, den du für diesen Effekt bezahlen musst. Das ist **nicht** die Aktion *Stadt aktivieren*, auf die *Bau*, *Produktion* oder *Rekrutierung* folgen würde.

PERSIEN

Kyros II.: König von Persien

Die Stadt zu aktivieren ist der Preis, den du für diesen Effekt bezahlen musst. Das ist **nicht** die Aktion *Stadt aktivieren*, auf die *Bau*, *Produktion* oder *Rekrutierung* folgen würde.

KARTHAGO

Königin Dido: Aufopferung

Opferst du Dido so als Verteidiger, zwingst du den Angreifer zum Rückzug!

VARIANTEN

FLEXIBLES SPIELLENDE

Dreht die Rundertafel beim Spielaufbau auf ihre Rückseite. Das Spiel geht nun über **maximal 7 Runden**.

Aber:

Wenn der Runden-Anzeiger eine Aktionsphase mit roter Zahl erreicht, wirft der Startspieler 1 Würfel. Ist das Ergebnis in der angegebenen Zahlenspanne? **Das Spiel endet sofort!** Selbst wenn das Spiel nicht vorzeitig endet, endet es aber spätestens in der *Statusphase* der 7. Runde.

EREIGNISSE EINSCHRÄNKEN

Empfindet ihr den Glücksfaktor beim Ziehen von Ereignissen als zu stark?

- ♦ **Keine Ereignisse:** Ihr zieht (wie üblich) Ereigniskarten, führt aber nur die Effekte der Ereignis-Symbole aus (sofern eines auf der Karte abgebildet sind)
- ♦ **Optionale Ereignisse:** Bevor du eine Ereigniskarte ziehst, darfst du entscheiden (und ansagen), ob du die Karte vollständig ausführen willst (wie üblich), oder ob du nur den Effekt von Ereignis-Symbolen ausführen willst.

KÜRZERES SPIEL

Dauert euch das Spiel zu lange?

Spielaufbau: Beginnt mit 2 Siedlern auf dem Spielplan.

In Schritt 2 der Statusphase, dürft ihr je 2 kostenlose Fortschritte erzielen. Jeder Spieler wählt zunächst (im Uhrzeigersinn) den ersten Fortschritt, und danach (ebenfalls im Uhrzeigersinn) seinen zweiten Fortschritt. Nehmt den Marker für den zweiten Fortschritt nicht von eurem Ereignis-Zähler, sondern aus eurem Vorrat.

Das Spiel endet nach der 4. Runde

ZUFÄLLIGER ANFÜHRER

Rekrutierst du einen deiner Anführer, wählst du nicht, sondern ziehst ihn zufällig.

EIN BUFFET DER WUNDER

Immer dann, wenn ein Spieler eine neue Weltwunderkarte ziehen muss, nimmt er diese nicht auf seine Hand, sondern legt sie offen auf dem Tisch aus. Offen ausliegende Weltwunder können von jedem Spieler gebaut werden, der den Fortschritt *Technik* besitzt, die Voraussetzungen zum Bau des Wunders erfüllt und die Kosten bezahlen kann.

ALTERNATIWELTGESCHICHTE

Während des Spielaufbaus mischt ihr alle Anführerkarten zusammen, und teilt dann an jeden Spieler 3 zufällige Anführerkarten aus. Das sind die Anführer, die dieser Spieler während der Partie **rekrutieren** kann. Diese Variante lässt sich natürlich mit der Variante „Zufälliger Anführer“ kombinieren.

IMPRESSUM

v1.2

Autor: Christian Marcussen

Grafik: Richard Dadisman, Daniel Solis

Illustrationen: Gong Studios, Michael Komarck, Nkarin Sukontakorn

Mit besonderem Dank für George Orthwein

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Simon Reitenbach • **Grafik:** Chris Conrad

Redaktion: Benjamin Schönheiter • **Realisation:** Matthias Nagy

Frosted Games bedankt sich für die Hilfe bei: Jan Ries, Lars Pehlke & Sven Hermann

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

ERSATZTEILSERVICE:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.



Pegasus Spiele

EREIGNIS AUSFÜHREN

Um ein Ereignis auszuführen:

1. Sieh dir das Ereignis-Symbol in der oberen linken Ecke an und führe es aus.
2. Führe den Ereignis-Effekt aus.
3. Wirf die Ereigniskarte auf den Ablagestapel (wenn nicht anders angegeben).

EREIGNIS-SYMBOL



GOLDMINE ENTDECKT

Sofort & einmalig 2 erhalten.



BODENERSCHÖPFUNG

1 Erschöpfungs-Plättchen auf ein leeres Nicht-Ödnis-Landfeld, angrenzend zu 1 deiner Städte.



BARBAREN – ENTDECKT!

1. 1 Barbaren-Siedlung und 1 Barbaren-Infanterie in leeres Nicht-Ödnis-Landfeld. **Muss genau 2 Landfelder** von 1 deiner Städte **und mindestens 2 Landfelder** von deinen anderen Städten entfernt sein **und mindestens 2 Landfelder** entfernt von **gegnerischen Städten**.
2. 1 Barbaren-Infanterie oder Kavallerie oder Kriegselefant möglich (wenn schon Infanterie vorhanden) in 1 von Barbaren kontrollierte Stadt.



BARBAREN – BEWEGUNG!

Führe die folgenden 3 Schritte aus:

1. Barbaren in Reichweite 2 (nur über Landfelder) deiner Städte? Anderenfalls Schritt 1 des Effektes „Barbaren – entdeckt!“.
2. 1 **Bewegung** mit Reichweite 1 mit **allen Barbaren-Einheiten/Gruppen** in Reichweite 2 deiner Städte zu deinen Städten hin.
3. 1 Barbaren-Infanterie in **jeder** Barbaren-Stadt in Reichweite 2 (nur über Landfelder) deiner Städte.



PIRATEN!

Führe diese 2 Schritte der Reihe nach aus:

1. 2 Piratenschiffe auf freie Wasserfelder. Wenn möglich 1 davon angrenzend zu 1 deiner Städte.
2. Jeder Spieler mit mindestens 1 Stadt mit angrenzenden Piraten: 1 Ressource nach Wahl ODER 1 ODER 1 bezahlen. Anderenfalls: Stimmung der 1 angrenzenden Städte um 1 Stufe senken (sofern nicht alle möglichen Städte bereits sind).

BARBAREN & PIRATEN BESIEGEN

Barbaren

- ♦ Schlacht gewonnen? 1 .
- ♦ Stadt erobert? 1 .

Piraten

- ♦ Pro versenktem Piratenschiff: 1 . Dann zusätzlich genau 1 /1 .

STADT EROBERN

1. Gebäude und Siedlung des besiegten Spielers ersetzen. Nicht möglich? 1 für jedes nicht ersetzte Gebäude. Barbaren? Nur Siedlung ersetzen.
2. in Höhe der Stadtgröße. ? 1 .
3. Ursprünglicher Stadtbesitzer: Erhalte 1 Siedler.
4. Stadt wird .

DIE WICHTIGSTEN BEGRIFFE

Erschöpfte Landfelder: Bei der **Produktion** kannst du dieses Feld nicht mehr wählen. **Stadt gründen** ist auf diesem Feld ebenfalls nicht mehr möglich (einschließlich -Städten). **Gruppe:** 1 oder mehr Einheiten, die auf demselben Feld stehen. Bei der Bewegung: UND die dasselbe Zielfeld haben.

Armee-Einheiten: Infanterie, , und .

Landeinheiten: Armee-Einheiten und Siedler

Gebäude: Miniaturen, die einer Stadt hinzugefügt werden. Siedlungen und Weltwunder sind keine Gebäude

Bauwerke: Alle Miniaturen, die eine Stadt bilden – Siedlungen, Gebäude und Weltwunder.

Gegnerisch: Einheiten oder Städte, die nicht dir gehören (auch und)

Ermüdung: Einheiten, die an einer Schlacht teilgenommen haben (auch unverteidigte Städte oder Siedler lösen eine Schlacht aus), können im selben Zug nicht mehr ausgewählt und bewegt werden.

Terrain-Regeln:

- ♦ **Auf Gebirge bewegt:** Einheiten, die du auf ein Gebirge bewegt hast, können im selben Zug nicht mehr bewegt werden.
- ♦ **Auf Wald bewegt:** Einheiten, die du auf einen Wald bewegt hast, können im selben Zug zwar erneut beim *Kommandieren* ausgewählt und bewegt werden – aber nur wenn das nicht eine Landschlacht auslöst.

Gebiet: Der Spielplan besteht aus Gebieten. Gebiete sind entweder unentdeckt (mit der Rückseite nach oben) oder entdeckt (mit der Vorderseite nach oben). Jedes Gebiet besteht aus 4 Feldern.

Reichweite: Reichweite bestimmt den Abstand in Felder. Reichweite 0 wäre das Feld selbst, von dem aus gezählt wird. Reichweite 1 alle diesem Feld angrenzende Felder. Reichweite kann über Landfelder und Wasserfelder gezählt werden (außer es ist etwas anderes angegeben). Reichweite kann aber nie über unentdeckte Gebiete gezählt werden.

Schlachten (Landschlacht, Seeschlacht): Schlachten beinhaltet alle Land- und Seeschlachten. Landschlachten sind nur zwischen Landeinheiten und Städten, Seeschlachten nur zwischen Schiffen.

Mit/Gegen: Viele Effekte beziehen sich in ihrem Text bei Schlachten auf die Worte „mit“, „gegen“ oder „mit/gegen“. Oft stehen danach bestimmte Einheiten-Typen oder Gebäude (Beispiel: Schlacht mit Tempel). Dabei gilt: „mit“ etwas bedeutet, dass es auf deiner Seite ist – bei Gebäuden wirst du also hier der Verteidiger in der Schlacht sein. „Gegen“ etwas bedeutet, dass es auf der Seite deines Gegners ist – bei Gebäuden musst du also der Angreifer sein. Beachte das genau, wenn du Effekte bei Schlachten nutzen willst!

SYMBOL IM SPIEL

Ressourcen

- Nahrung
- Erz
- Holz
- Idee
- Kultur
- Gold

Effekte

- Du erhältst das. **Ressourcen:** Anzeiger nach rechts verschieben. Maximum: 7. **Kultur und Zufriedenheit:** Nimm dir entsprechend Plättchen. Es gibt kein Limit.
- Du musst das bezahlen. **Ressourcen:** Anzeiger nach links verschieben. **Kultur und Zufriedenheit:** Lege entsprechend Plättchen zurück in den Vorrat.

Zufriedenheit, Kultur und Stimmung

- Das Plättchen Zufriedenheit
- Kultur
- Stimmung dieser Stadt ist Glücklich.
- Stimmung dieser Stadt ist Wütend
- Stimmung dieser Stadt ist Neutral.

Schlachten & Kampffertigkeiten

- Kampfwert (wird addiert und dann durch 5 geteilt, um Treffer zu erzeugen).
- Anführer-Kampffertigkeit
- Infanterie-Kampffertigkeit
- Kavallerie-Kampffertigkeit
- Kriegselefant-Kampffertigkeit

Abkürzungen

- Gegnerisch/Gegner
- Barbaren (Einheiten und Städte)
- Piratenschiffe
- Weltwunder
- Landfeld ist erschöpft!
- Siegpunkte

A Gratis-Aktion. Du kannst das vor oder nach einer regulären Aktion tun, wenn du am Zug bist. Das verbraucht keine Aktion.

A Als Aktion. Um das zu nutzen, musst du 1 (deiner üblicherweise 3) Aktionen verwenden.

1x Du darfst diesen Effekt nur genau 1x pro Zug ausführen.

3x „so oft pro Auslöser“. Normalerweise darfst du einen Effekt immer genau 1x bezahlen, wenn du ihn auslöst. Manche Effekte sind aber öfter bezahlbar innerhalb ihres Effekts. *Beispiel: Kommandieren* : Das heißt also, dass du diesen Effekt 3x pro Aktion Kommandieren bezahlen und nutzen darfst.

∞ „unendlich oft pro Auslöser“. Besonders häufig in Kombination mit „bei Kampfwurf“ zu finden. *Beispiel: Schlacht* *bei Kampfwurf: Während einer Schlacht ist der Effekt also bei jedem Kampfwurf erneut nutzbar, egal wie viele Kampfrunden die Schlacht dauert.*

Du darfst im Verhältnis 1:1 die Ressourcen oder Dinge links vom Pfeil genau wie die Ressourcen oder Dinge rechts vom Pfeil bezahlen oder erhalten.