

HISTORIA

Lasst die letzten 12000 Jahre der Geschichte wieder auferstehen! Von Beginn der Zivilisation an, über Landwirtschaft und Navigation bis zur Atomkraft und dann auf in die Zukunft!

Im Spiel Historia führt jeder Spieler eine Zivilisation, beginnend in der späten Steinzeit. Ziel ist es, die eigene Zivilisation von den ersten Feuerfunken bis hin zur Technologie der Singularität zu entwickeln. Die Spieler handeln mit weiter fortgeschrittenen Nachbarn, um neue Entdeckungen einzuführen oder beuten das Land aus, um mehr Energie für zukünftige Aktionen zu gewinnen. Sie entwickeln ihr Militär und führen Kriege gegeneinander.

Der Bau von Weltwundern ermöglicht es einer Zivilisation, sich über andere zu erheben und, im späteren Spielverlauf, Touristen anzulocken. Anführer und national Berater helfen, sich durch das Spiel zu finden.

Es gewinnt schließlich der Spieler, der die Geschichte der Menschheit am stärksten beeinflusst hat.

CREDITS

Autor: Marco Pranzo

Illustrationen: Miguel Coimbra und Marina Fischetti

Entwicklung: Michele Quondam

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Besonderer Dank an befreundete Autoren in Rom (Virginio, Flaminia, Carlo, Claudia), die Verme Jena Gruppe (Giacomo, Luca, Alessandro, Vittorio, Riccardo, Paolo) und verschiedene Freunde, die immer noch mit mir sprechen, obwohl sie Historia getestet haben (Mauro, Sonia, Stefano, Francesca, Alessandro, Marco, Flaminia, Alessio, Marco, Adolfo, Eleni, Luca) und viele andere. Besonderer Dank auch an Paul Grogan, Michele Morosini, Giandomenico Martorelli, Davide Favargiotti, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, alle Testspieler der Civetta Rome Spielbar und viele andere, zu viele, um sie alle hier zu nennen.

Nicht zuletzt ein großer Dank an alle unsere Sponsoren: Vincent Jehl, Piero Natoli, Morris Montenero, Luca Di Gennaro, Pierpaolo Colancecco, Donn Maguire, Alexios Mavroudakakis, Janusz Marchewa, Philippe Nauny, Andrea Prampolini, Andrea Mecci, Stefano Francesi, Sergio Montes Congostrina, Clive Patmore, Giulio Virzo, Pierpaolo Capezzer, Fabrizio Senesi, Alessandro De Santis, Nicolas Gupta, Josep Armengol Jové, Paolo Giovanni De Antoni, Paolo Camanzi, Ryan Goodson, Paul Heald, Tissier Samuel, Yoshinori Kuno, Kevin Rohrer, Alex Sandomirski, Chris Allumi, Reid Goldin, Osamu Hirai, Lyndon Martin, Raymond Regular, Joe Willette, William Loudon, Pankaj Gupta, Benjamin Scheiner, Alisa Yamanaka, Rodrigo Atherino, Nelson Cox und Lori Phillips, Mark Stanoch, William S. Walker, David Minken, Ryan Jones, Good Games Melbourne, Gregory Gurski, Laurent Bourdat, Arnaldo Lefebvre, Simon Kennerley, Sean Chen, Andreas Giese, Kristofer Dingwell, R Wauls, Tony Simpkins, Tony Brum, Michael okelly, Alain Rameau, Cornelis DeBruin, Cyril Blin, Wayne L. Giza, Christopher McKeon, matthew miller, Kristin Olson, Mike Manfrin, Alexis Desgagné Hébert, Joseph E. Pilkus III, Yosuke Miyoshi, Patrick Menard, Konstantin Goreley, Maystadt michael, Robert Duman, Lawrence Hurst, Ron Isdale, Derek Nangle, Michael Dillenbeck, Julio dos Santos Rodrigues, Mr Sevy Singh, Johannes Haseitl, João Umberto Ciocca de Almeida, Ilan Spieler, Angie Hamill, Dario Compelta, Martin A Lawrence, Robert Corbett, Nathan Henderson, Maurizio Filardi, Mattias Lonqvist, Chuck Lazarow, Glen Shakespeare, Christian A. Doub, Sean Restall, Magnus Kristiansen, Susan Grogan, John Thomasser, Marc Rohroff, Sebastian Stöber, Erik Seelen, Thomas Baczewski, Petra Dorfmueller, David Ruddat, Dirk Bosawe, Tom Snäll, Tobias Schlosser, Rene Schwerin, Thomas Lang, Niclas Granström, Frank Winter, Sebastian Brauer, Andreas Wirtz, Andrea und Patrick Lüscher-Caderas, Kai Tiedge, Thomas Knobloch, Johannes Mahnke, Daniel Reinsch, Thomas Ringhof, Daniel "Erhardsson" Hansch, Marco Engel, Oliver Kreuels, Dirk Bosawe, Petra Alberti, Michael Kiggel König, Daniel Bischofberger, Christian Blanz, Sebastian Alexander Ernst Peter Böttger, Ulrich Hilverkus, Joachim Schöler, Walter Floth, Gary Duke, Kay Schroeder, Wolfram Herre, Frank Scholtz, Alexander Spahr, Lasse Hynninen, Andre "Teacher" Pape, Michael Werner, Jan Ludwig, Tom Heiko Tennert, Hans Braunhuber, Helga Duffner, Michael Schalles, Sebastien Duval, Hartmut Madlener.



SPIELPLAN

54
MACHTWÜRFEL



48
WELT-WUNDERKARTEN

12 EREIGNIS-
SKARTEN



18
ANFÜHRERKARTEN

16
GEBIETSPLÄTTCHEN



60
AKTIONSKARTEN

35
BERATERKARTEN



7
ZIVBOTKARTEN

2 ZEITMARKER



6
MATRIXMARKER

6
SPIELERÜBERSICHTS-
TAFELN



12 SIEGPUNKT-/
REIHENFOLGEMARKER



DER SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus mehreren Bereichen.

Weltkarte: In verschiedene Gebiete unterteilt. Eine weiße Grenzlinie zwischen zwei Gebieten bedeutet, dass sie benachbart sind.

Zeitkreis: Dient zur Anzeige der verflossenen Zeit. Der äußere Kreis ist in vier Abschnitte unterteilt, wobei jeder Abschnitt eine Spielrunde bedeutet. Der innere Kreis stellt die drei Epochen des Spiels dar.

Siegpunkteleiste: Hier markieren die Spieler ihre Siegpunkte (SP). Wenn eine Zivilisation SP erhält, wird ihr Marker auf der Leiste entsprechend vorgesetzt.

Reihenfolgeleiste: Dient zur Anzeige der Spielerreihenfolge.

Entwicklungsmatrix: Die Matrix stellt die Militärstufe jeder Zivilisation (vertikal) dar und ihre technologische Stufe (horizontal).

Regierungsbonus: Hier ist der Bonus angegeben, der mit jeder Staatsform verbunden ist.

Vorrat benutzter Machtwürfel: Zwei gleichwertige Bereiche, welche die die benutzten Machtwürfel der Spieler aufnehmen. Machtwürfel in diesen Vorratsbereichen stehen nicht zur Ausführung von Aktionen zur Verfügung.

SPIELVORBEREITUNG

1. Der **Spielplan** wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.
2. Die **Zeitmarker** werden auf den Zeitkreis gesetzt: Ein Marker auf die Startposition des Rundenmarkers ★ und der andere auf Epoche I des Zentralkreises.
3. Die **Wunderkarten** werden in 3 Decks aufgeteilt (eins für jede Epoche – entsprechend der Anzahl Punkte auf der Kartenrückseite). Jedes Deck wird für sich gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Es werden so viele Karten vom Deck I gezogen wie Anzahl der Spieler +2; diese Karten werden offen in einer *Wunderreihe* neben dem Spielplan ausgelegt.
4. Jeder Spieler wählt eine Zivilisation oder diese werden zufällig zugewiesen. Jeder Spieler nimmt die 10 **Aktionskarten** seiner Zivilisation und legt die Kriegskarte ⚔ und Tourisuskarte 📖 zunächst beiseite, sie können später im Laufe des Spiels erworben werden. Die übrigen 8 Aktionskarten sind die anfänglichen Handkarten jedes Spielers.
5. Jeder Spieler erhält die 5 **Beraterkarten** seiner Zivilisation, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Dann zieht jeder Spieler die oberste Beraterkarte und fügt sie seinen Handkarten hinzu.
6. Jeder Spieler nimmt 4 **Machtwürfel** seiner entsprechenden Spielerfarbe, legt 1 davon in einen Vorratsbereich benutzter Machtwürfel und legt die 3 anderen als persönlichen Vorrat vor sich ab. Alle übrigen Machtwürfel werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt. Erfahrene Spieler, die eine größere Herausforderung suchen, können das Spiel mit nur 3 Machtwürfeln beginnen, ohne einen weiteren im Vorrat benutzter Machtwürfel.
7. Auf beliebige Weise wird eine Spielerreihenfolge bestimmt und mit den Reihenfolgemarkern auf der Reihenfolgeleiste markiert.
8. Jeder Spieler setzt seinen **Siegpunktmarker** auf Feld 0 der Siegpunkteleiste und einen Matrixmarker in seiner Spielerfarbe auf die linke untere Ecke der **Entwicklungsmatrix**.
9. Auf jedes Gebiet der Weltkarte wird offen ein zufälliges **Gebietsplättchen** gelegt. Übrige Plättchen gehen zurück in die Spielschachtel, sie werden nicht gebraucht.
10. Die **Anführerkarten** werden in 3 Decks aufgeteilt (eins für jede Epoche – entsprechend der Anzahl Punkte auf der Kartenrückseite). Der letzte Spieler in Spielerreihenfolge zieht so viele Karten vom Deck I wie Anzahl der Spieler +1 (im 6-Personen-Spiel werden nur 6 Karten gezogen) und sieht sie sich an. Er behält eine der Karten und reicht die übrigen an den nächsten Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Anführerkarte hat. Die übrig gebliebene Karte wird abgeworfen, sie wird nicht gebraucht. Jeder Spieler legt seine Anführerkarte nun offen vor sich ab.
11. In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler einen eigenen **Machtwürfel** (aus seinem persönlichen Vorrat) in ein leeres Gebiet der Weltkarte. Das jeweilige Gebietsplättchen bleibt dort liegen. Für die ersten Spiele empfehlen wir, nicht zu weit entfernt von anderen Zivilisationen zu beginnen.

DER SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über **3 Epochen**. Jede Epoche geht über **4 Spielrunden**. Das gesamte Spiel hat also 12 Spielrunden.

Am Ende jeder Spielrunde wird der Marker auf dem äußeren Zeitkreis im Uhrzeigersinn auf den nächsten Abschnitt versetzt und jeder Spieler führt die angezeigten Aktionen aus (s. „Ende einer Spielrunde“, Seite 8).

Wenn nach 4 Spielrunden der äußere Zeitkreis ein Mal umrundet ist, wird der Epochenmarker im zentralen Zeitkreis auf das Segment der nächsten Epoche gesetzt. Nach der letzten Spielrunde der dritten Epoche ist das Spiel beendet.

SIEGBEDINGUNGEN

Spielsieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) zum Ende des Spiels. Im Falle des Gleichstands für die meisten Siegpunkte gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die größere Summe an Technologie- und Militärstufen hat.

SIEGBEDINGUNGEN

Jede Spielrunde besteht aus einer unterschiedlichen

Anzahl Aktionsrunden, je nach Anzahl gespielter **Aktionskarten**. In jeder Aktionsrunde wählen die Spieler Aktionen und führen sie aus, indem sie Aktions- und/oder Beraterkarten aus ihrer Hand spielen.

AKTIONSKARTEN

Um Aktionen auszuführen, wählen alle Spieler gleichzeitig eine Anzahl Aktions- und/oder Beraterkarten aus ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich ab. Die Anzahl Karten, die ein Spieler in einer Aktionsrunde spielen kann, hängt von der Technologiestufe seiner Zivilisation ab. Zunächst kann jeder Spieler nur 1 Karte spielen. Sobald ein Spieler die Technologiestufe 5 (Rad) erreicht hat, kann er bis zu 2 Karten spielen. Wenn ein Spieler die Technologiestufe 13 (Medizin) erreicht hat, kann er bis zu 3 Karten spielen.

Nachdem alle Spieler ihre Karten gewählt und vor sich abgelegt haben, decken sie ihre Karten gleichzeitig auf.

Folgende Regeln gelten für das Spielen der Karten:

- In jeder Aktionsrunde muss jeder Spieler

mindestens 1 Aktions-/Beraterkarte spielen, auch wenn sie nicht ausgeführt werden kann.

Beispiel: Karl kann pro Aktionsrunde bis zu 2 Karten spielen, d. h., er kann jedes Mal entscheiden, ob er nur 1 oder 2 Karten spielt. Beate kann nur eine Karte spielen und muss in jeder Aktionsrunde genau eine Aktions-/Beraterkarte spielen.

- Nachdem eine Karte aufgedeckt ist, **kann sie nicht zurückgezogen werden**: Die Aktion muss ausgeführt werden, falls möglich.
- Manche Aktionen erfordern die Abgabe von Machtwürfeln; der Spieler muss diese in seinem persönlichen Vorrat haben, um die Aktion ausführen zu können. Abgegebene Machtwürfel werden in einen der Bereiche **Vorrat benutzter Machtwürfel auf dem Spielplan gelegt**.
- In **Spilerreihenfolge** führen die Spieler jeweils alle ihre gespielten Aktions-/Beraterkarten aus.
- Der aktive Spieler **entscheidet über die Reihenfolge, in welcher er seine Aktions-/Beraterkarten ausführt**.
- Fast alle Aktionskarten haben sowohl eine **Grundaktion** als auch eine **erweiterte Aktion**.
- Für manche Karten gilt eine bestimmte **Voraussetzung**. Falls diese Voraussetzung nicht erfüllt ist, ist die Aktion wirkungslos, sie kann nicht ausgeführt werden.



Beispiel: Um die erweiterte Überfallaktion ausführen zu können, muss eine Zivilisation mindestens Technologiestufe 10 (Schwarzpulver) erreicht haben.

Nachdem eine Aktionskarte ausgeführt wurde, wird sie offen in die **Ablagereihe** des Spielers gelegt und zwar so, dass die Aktionssymbole sichtbar sind. Beraterkarten werden wieder unter das Beraterkartendeck des Spielers geschoben, nachdem sie ausgeführt wurden. Sie werden nicht in die Ablagereihe gelegt.

Ablagereihe

Die zuletzt gespielte Karte (rot umrandet) wird so wie hier zu sehen auf die anderen Karten gelegt.



Nachdem alle gespielten Karten aller Spieler abgehandelt sind, beginnt eine neue Aktionsrunde. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis **mindestens ein Spieler die Aktion Revolution spielt**.

DIE AKTIONEN IM DETAIL



Militär: Diese Aktion entwickelt die militärische Stärke der Zivilisation. Der Spieler gibt 1 Machtwürfel ab, um die Militärstufe um 1 zu erhöhen: Er schiebt seinen Marker auf der Entwicklungsmatrix um ein Feld nach oben und legt den Machtwürfel in einen **Vorratsbereich benutzter Machtwürfel**.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Metallverarbeitung und erlaubt dem Spieler, 3 Machtwürfel abzugeben, um 2 Militärstufen zu gewinnen.

- Falls die Zivilisation ihre Militärstufe **nicht erhöhen kann**, weil es kein Feld gibt, auf welches der Marker aufgerückt werden könnte, ist die Aktion wirkungslos. Falls der Marker sich allerdings schon auf oberster Position der Entwicklungsmatrix befindet (Stufe 16), wird jede weitere Militärstufe stattdessen mit **2 SP belohnt**.
- Ein durch die neue Militärstufe gewonnener Bonus (s. Seite 9) gilt sofort und kann schon in der nächsten **Aktionsrunde** benutzt werden.



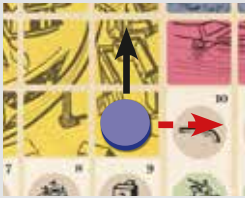
Spieler Blau kann seine Militärstufe nicht erhöhen. Er muss zuerst eine Technologie weiterentwickeln.



Technologie: Diese Aktion entwickelt die Technologie der Zivilisation. Der Spieler gibt 1 Machtwürfel ab, um die Technologiestufe um 1 zu erhöhen: Er schiebt seinen Marker auf der Entwicklungsmatrix um ein Feld nach rechts und legt den Machtwürfel in einen **Vorratsbereich benutzter Machtwürfel**.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Wissenschaft und erlaubt dem Spieler, 3 Machtwürfel abzugeben, um 2 Technologiestufen zu gewinnen.

- Falls die Zivilisation ihre Militärstufe **nicht erhöhen kann**, weil es kein Feld gibt, auf welches der Marker vorgerückt werden könnte, ist die Aktion wirkungslos. Falls der Marker sich allerdings schon auf der äußerst rechten Position der Entwicklungsmatrix befindet (Stufe 16 - Singularität), wird jede weitere Technologiestufe stattdessen mit **2 SP belohnt**.
- Ein durch die neue Technologiestufe gewonnener Bonus (s. Seite 9) gilt sofort und kann noch in derselben **Aktionsrunde** benutzt werden.



Spieler Blau kann seine Technologiestufe nicht erhöhen.

Er muss zuerst sein Militär weiterentwickeln.



Kunst: Diese Aktion dient dazu, Wunder zu bauen. Der Spieler gibt 1 Machtwürfel ab und nimmt 1 Wunderkarte aus der Wunderreihe.

Er legt die Wunderkarte in seinen Spielbereich und den Machtwürfel in einen **Vorratsbereich benutzer Machtwürfel**.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Schrift und erlaubt dem Spieler, 3 Machtwürfel abzugeben, um 2 Wunderkarten zu nehmen.

- Wunder können aktiviert werden, um ihren Bonus zu nutzen. Das kann schon mit der nächsten Aktion noch in derselben Aktionsrunde geschehen.
- Die Karten der Wunderreihe werden zu diesem Zeitpunkt **nicht aufgefüllt**. Das geschieht erst wie im Zeitkreis angegeben (s. Seite 8).



Ausbeutung: Mit dieser Aktion beutet der Spieler das Land aus. Er nimmt bis zu 2 seiner Machtwürfel aus den **Vorratsbereichen**

benutzer Machtwürfel des Spielplans und/oder von der Weltkarte in seinen persönlichen Vorrat zurück. Wenn ein Spieler ein Gebiet aufgibt, indem er seinen Machtwürfel daraus entfernt, verliert er so viele SP, wie auf dem Gebietsplättchen angegeben.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Druckmaschine und erlaubt dem Spieler, 1 Machtwürfel abzugeben, um bis zu 4 Machtwürfel zurückzunehmen.

- Die Ausbeutungsaktion kann auch dann ausgeführt werden, wenn in den **Vorratsbereichen benutzer Machtwürfel** weniger Machtwürfel des Spielers liegen als er nehmen könnte. Er nimmt dann einfach alle seine dort noch vorhandenen Machtwürfel.



Ausbreitung: Mit dieser Aktion breitet der Spieler seine Zivilisation auf der Weltkarte aus. Er setzt 1 seiner Machtwürfel in ein Gebiet, das zu einem von ihm schon besetzten Gebiet benachbart ist.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Rad und erlaubt dem Spieler, 1 Machtwürfel aus einem Vorratsbereich benutzer Machtwürfel zu nehmen, bevor er einen Machtwürfel auf die Weltkarte setzt.

- Falls seine Zivilisation die Technologie **Navigation** hat, kann der Spieler sich in ein **beliebiges Gebiet** ausbreiten.
- Amerika und Russland sind nicht benachbart. Mittel- und Südamerika sind durch den Panamakanal benachbart. Ozeanien und Südostasien sind benachbart, da sie eine gemeinsame Grenze haben.



Handel: Mit dieser Aktion handelt die Zivilisation mit einer benachbarten Zivilisation, die technologisch weiter entwickelt ist. Der aktive Spieler erhöht seine Technologiestufe um 1 und in der Grundaktion erhält die benachbarte Zivilisation, mit welcher der aktive Spieler handelt, 2 SP. Mit der erweiterten Aktion, welche die Technologie Navigation erfordert, erhält die benachbarte Zivilisation nur 1 SP.

- Falls seine Zivilisation die Technologie **Navigation** hat, kann der Spieler mit einer **beliebigen Zivilisation** handeln.
- Zivilisationen, die sich in demselben Gebiet befinden, gelten als benachbart.



Überfall: Diese Aktion dient dazu, seine Nachbarn zu überfallen. Die Zivilisation führt einen Überfall auf eine benachbarte Zivilisation aus, die auf niedrigerer Militärstufe steht. Auch hierbei gelten Zivilisationen, die sich in demselben Gebiet befinden, als benachbart und können überfallen werden. Der aktive Spieler nimmt 1 eigenen Machtwürfel aus einem Vorratsbereich benutzer Machtwürfel und gewinnt 1 SP.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Schwarzpulver und erlaubt dem Spieler, bis zu 2 eigene Machtwürfel zurückzunehmen. Er erhält 2 SP.

- Falls es **keine benachbarte Zivilisation** mit geringerer Militärstufe gibt, ist der Überfall **wirkungslos**.
- Falls ein Spieler nicht so viele Machtwürfel zurücknehmen kann, wie er dürfte, erhält er trotzdem die entsprechenden SP.



Beispiel: Beates Zivilisation (Blau) ist in Afrika. Sie kann die Zivilisation Lila in Südamerika überfallen, weil sie die Technologie Navigation beherrscht. Beates Militärstufe ist höher als die der andern Zivilisation, also nimmt sie 1 Machtwürfel zurück und erhält 1 SP.



Krieg: Mit dieser Aktion erklärt der aktive Spieler einer anderen Zivilisation den Krieg, die sich in demselben Gebiet befindet.

Diese Aktionskarte kann nur benutzt werden, wenn die kriegführende Zivilisation mindestens die Technologiestufe 2 (Landwirtschaft) erreicht hat. Die Zivilisation mit der höheren Militärstufe gewinnt den Krieg und erhält 2 SP. Die unterlegene Zivilisation muss ihren **Machtwürfel** aus dem umstrittenen Gebiet entfernen und in einen **Vorratsbereich benutzer Machtwürfel** legen.

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Atomkraft und der Sieger erhält 4 SP.

- Einmal gespielt, muss eine Kriegsaktion auch ausgeführt werden, auch falls der aktive Spieler den Krieg nicht gewinnen kann oder es keine angreifbare Zivilisation gibt.
- Falls beide Seiten auf gleicher Militärstufe stehen, ist die Aktion wirkungslos.
- Ein Spieler kann nie seinen letzten Machtwürfel auf der Weltkarte verlieren. Falls der Verlierer eines Krieges nur noch diesen einen Machtwürfel auf der Weltkarte hat, erhält der Sieger zwar die SP wie üblich, aber der Machtwürfel des Verlierers wird nicht entfernt.
- Falls sich mehr als zwei Zivilisationen in demselben Gebiet befinden, entscheidet der aktive Spieler, welche der anderen Zivilisationen er angreift.





Beispiel: Beate (Blau) und Karl (Rot) befinden sich in demselben Gebiet. Karls Militärstufe ist 8, Beates nur 7. Beate spielt eine erweiterte Militäraktion, während Karl eine Kriegsaktion spielt. Beate ist vor Karl an der Reihe, also führt sie ihre erweiterte Militäraktion zuerst aus und steigt dadurch auf Militärstufe 9. Unter der Annahme, dass Karl nur in diesem Gebiet zusammen mit einer anderen Zivilisation ist, verliert er den Krieg und das Gebiet und Beate erhält 2 SP.



Tourismus: Mit dieser Aktion werden Touristen zu den eigenen Wundern gelockt. Diese Aktionskarte kann nur benutzt werden, wenn die Zivilisation mindestens die Technologiestufe 12 (Industrie) erreicht hat. Der Spieler erhält 1 SP für je 4 eigene Wunder (abgerundet).

Die erweiterte Aktion erfordert die Technologie Internet und der Spieler erhält 1 SP für je 3 eigene Wunder (abgerundet).



Revolution: Diese Aktion markiert die letzte Aktionsrunde der aktuellen Spielrunde. Ein Spieler kann die Aktionskarte Revolution (oder eine Beraterkarte mit der Wirkung Revolution) **nicht spielen**, wenn seine Ablagereihe zu Beginn der Aktionsrunde **weniger als 3 Aktionskarten enthält**. Wer zusammen mit der Revolutionsaktion weitere Karten in einer Aktionsrunde spielt, muss die Aktion Revolution als letzte ausführen. Wer die Aktion Revolution gespielt hat, nimmt die letzte Karte (die zuletzt ausgeführte) aus seiner Abwurfreihe  zurück (das ist normalerweise die Revolutionskarte selbst) und eine weitere Karte seiner Wahl .

Beispiel: Karls Abwurfreihe enthält 2 Karten. Karl kann bis zu 3 Karten pro Aktionsrunde spielen. Er kann aber keine Revolutionskarte spielen, weil seine Abwurfreihe zu Beginn der Aktionsrunde nur aus 2 Karten besteht.

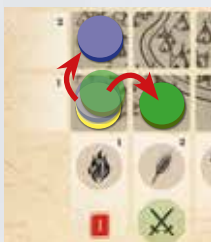
Zum Ende der Aktionsrunde, in der mindestens 1 Revolutionskarte gespielt wurde, beginnen die **Maßnahmen zum Spielrundenende**. Anschließend wird der Spielrundenmarker auf den nächsten Abschnitt des Zeitkreises vorgerückt.

BEISPIEL EINER SPIELRUNDE

In einem 3-Personen-Spiel ist **Adas** Zivilisation im Mittleren Osten, **Beates** in China und **Yuris** Zivilisation in Nordamerika.



Alle Spieler spielen gleichzeitig eine Aktionskarte. **Ada** spielt Technologie, **Beate** spielt Militär und **Yuri** spielt Ausbreitung. Die Aktionen werden in Spielerreihenfolge ausgeführt.



Ada gibt 1 Machtwürfel ab und steigt um 1 Technologiestufe auf.

Beate gibt 1 Machtwürfel ab und steigt um 1 Militärstufe auf.

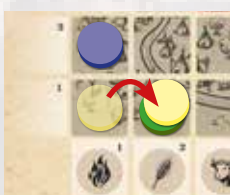


Yuri setzt 1 Machtwürfel auf die Weltkarte und breitet sich mit seiner Zivilisation nach Mittelamerika aus.

Die nächste Aktionsrunde beginnt. **Ada** spielt Ausbreitung, **Beate** spielt Überfall und **Yuri** spielt Technologie.



Ada breitet sich mit ihrer Zivilisation nach China aus. **Bea** überfällt **Ada** (die eine niedrigere Militärstufe hat), erhält 1 SP und nimmt 1 ihrer benutzten Machtwürfel zurück.



Yuri entwickelt Landwirtschaft, indem er 1 Machtwürfel abgibt.

Zum Ende der zweiten Aktionsrunde hat **Ada** keine

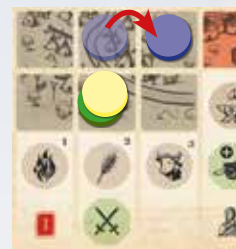
Machtwürfel mehr im persönlichen Vorrat, sondern nur 2 im Vorrat benutzter Machtwürfel. **Beate** hat 2 Machtwürfel im persönlichen Vorrat und 1 im Vorrat benutzter Machtwürfel. Auch **Yuri** hat keine Machtwürfel im persönlichen Vorrat und nur 2 im Vorrat benutzter Machtwürfel.

Die dritte Aktionsrunde startet. Sowohl **Ada** als auch **Yuri** spielen Ausbeutung und nehmen jeweils 2 Machtwürfel zurück.



Beate spielt Handel und handelt mit **Ada**, sie entdeckt die Landwirtschaft; dafür erhält **Ada** 2 SP.

In der vierten Aktionsrunde spielt **Ada** Kunst, **Beate** spielt Technologie und **Yuri** spielt Revolution. **Ada** benutzt 1 Machtwürfel und nimmt eine Karte aus der Wunderreihe, die sie dann vor sich auslegt.



Beate benutzt 1 Machtwürfel und entdeckt Tiere.

Yuri führt die Revolution aus und nimmt die zuletzt ausgeführte Karte aus seiner Ablagereihe zurück (Revolution) und noch eine weitere Karte seiner Wahl.

Die erste Spielrunde ist beendet.



Die Maßnahmen zum Spielrundenende werden nun ausgeführt: Alle Spieler nehmen 2 Karten zurück , profitieren von ihrem Regierungsbonus und frischen ihre Wunder wieder auf .

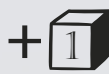
Die Spielerreihenfolge wird aktualisiert . Der Spielrundenmarker wird anschließend auf den nächsten Abschnitt des Zeitkreises gesetzt.


Zu Beginn der zweiten Spielrunde enthält die Abwurfreihe von **Ada** Ausbeutung und Kunst, die von **Beate** Handel und Technologie und die Abwurfreihe von **Yuri** ist leer.


ENDE EINER SPIELRUNDE


Zum Ende jeder Spielrunde wird jede Maßnahme, die durch das Symbol im aktuellen Abschnitt des Zeitkreises angegeben ist, ausgeführt. Maßnahmen in der größeren grauen Zone werden von jedem Spieler für sich selbst ausgeführt. Die Symbole in der kleineren braunen Zone stehen für Maßnahmen, die allgemeine Belange des Spiels betreffen.


Alle Maßnahmen der grauen Zone werden zuerst ausgeführt, danach alle Maßnahmen der braunen Zone. In der grauen Zone müssen die Maßnahmen „Machtwürfel erhalten“ und „Gebietsbonus“ zuerst ausgeführt werden, während die Reihenfolge der weiteren Maßnahmen beliebig ist. In der braunen Zone muss die Maßnahme „Spielerreihenfolge“ zuerst ausgeführt werden.

 **Machtwürfel erhalten:** Jeder Spieler legt einen Machtwürfel seiner Spielerfarbe aus dem allgemeinen Vorrat in einen Vorratsbereich benutzter Machtwürfel auf dem Spielplan.

 **Gebietsbonus:** Jede Zivilisation (Spieler) erhält so viele SP, wie auf dem/den Gebietsplättchen angegeben, falls sie die einzige Zivilisation dort ist. Das Gebietsplättchen bleibt unverändert liegen.

 **Karten zurücknehmen:** Jeder Spieler nimmt die beiden ersten (ältesten) 2 Karten aus seiner Abwurfreihe zurück auf die Hand.


 **Wunder auffrischen:** Jeder Spieler kann alle seine Wunder wieder aktivieren (die Karten aufrecht drehen).


 **Machtwürfel zurückerhalten:** Jeder Spieler erhält aus den Vorratsbereichen benutzter Machtwürfel so viele eigene Machtwürfel zurück, wie seine Zivilisation in Gebieten angesiedelt ist (alleine oder zusammen mit anderen).


Regierungsbonus: Jeder Spieler erhält den Bonus, der für die aktuelle Staatsform seiner Zivilisation gilt (durch die Position seines Markers auf der Entwicklungsmatrix angezeigt).


Staatsform	Regierungsbonus
Klan	Machtwürfel zurücknehmen
Nomaden	1 SP erhalten
Stadtstaat	2 SP erhalten
Großreich	3 SP erhalten
Merkantilismus	4 SP erhalten
Aufklärung	5 SP erhalten
Konsumgesellschaft	5 SP erhalten 1 Machtwürfel zurücknehmen

Utopie	7 SP erhalten
Barbaren	3 SP erhalten 2 Machtwürfel zurücknehmen

 **Spielerreihenfolge:** Eine neue Spielerreihenfolge wird festgelegt. Der Spieler mit den wenigsten SP wird neuer erster Spieler, die anderen folgen in aufsteigender Reihenfolge ihrer SP; der Spieler mit den meisten SP wird letzter Spieler. Bei einem Gleichstand der SP spielt derjenige der daran beteiligten Spieler eher, der in der vorherigen Spielrunde später an der Reihe war.
Beispiel: Die Spielerreihenfolge ist Karl, Beate und Ada. Zum Ende der Spielrunde hat Ada 26 SP und Beate und Karl jeweils 23 SP. Die neue Spielerreihenfolge ist Beate, Karl und Ada. Beate ist eher an der Reihe als Karl, weil sie in der vorherigen Spielrunde erst nach Karl an der Reihe war.

 **Neue Wunder:** Die noch ausliegenden Wunderkarten werden aus dem Spiel genommen und neue Wunderkarten werden aufgedeckt, so viele wie Spieleranzahl +2. Diese Wunderkarten werden von dem Deck gezogen, das zu der Epoche der nächsten Spielrunde gehört.
Beispiel: In der 2. Spielrunde des Spiels werden neue Wunderkarten vom Deck der Epoche I gezogen. Nach der 4. Spielrunde (dem Ende der Epoche I) werden die neuen Karten vom Deck der Epoche II gezogen. Noch übrige Karten im Deck der Epoche I werden aus dem Spiel genommen.

 **Anführerbonus:** Anführer bestimmen den Weg der Entwicklung jeder Zivilisation. Jede Anführerkarte nennt zwei Bedingungen. Falls die Zivilisation eine oder beide Bedingungen erfüllt, erhält sie (also der Spieler) die genannten SP. Unabhängig davon, ob SP gewonnen wurden oder nicht, werden alle Anführerkarten anschließend aus dem Spiel entfernt.
Beispiel: Zum Ende der Epoche II gewährt Lorenzo il Magnifico 4 SP, falls die Zivilisation mindestens die Technologiestufe 11 erreicht hat und/oder 7 SP, falls die Zivilisation mindestens 7 Wunder gebaut hat.

 **Neue Anführer:** Die Spieler erhalten neue Anführerkarten. Der erste Spieler (in neuer Spielerreihenfolge) zieht so viele Karten vom Deck I wie Anzahl der Spieler +1 (im 6-Personen-Spiel werden nur 6 Karten gezogen) und sieht sie sich an. Er behält eine der Karten und reicht die übrigen an den nächsten Spieler in Spielerreihenfolge weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Anführerkarte hat. Die übrig gebliebene Karte wird abgeworfen, sie wird nicht gebraucht. Jeder Spieler legt seine Anführerkarte nun offen vor sich ab. Diese Karten werden bei der nächsten Maßnahme Anführerbonus ausgewertet.

DAS SPIELMATERIAL IM DETAIL

DER SPIELPLAN

WELTKARTE

Die Gebiete der Weltkarte dienen dazu, die Ausbreitung jeder Zivilisation anzuzeigen.

Zwei Zivilisationen gelten als **benachbart zueinander**, wenn sie zusammen in demselben Gebiet sind oder in zwei benachbarten Gebieten. Sobald eine Zivilisation die Technologie Navigation entwickelt hat, gelten für sie alle Gebiete als benachbart. Es darf nicht vergessen werden, dass dieser Vorteil nur für die Zivilisationen gilt, die selbst die Navigation beherrschen.

Beispiel: Zivilisation A ist in Nordamerika und hat Navigation. Sie ist benachbart zu Zivilisation B in Afrika. Zivilisation B hat keine Navigation und ist nicht benachbart zu Zivilisation A.



Der Regierungsbonus ist in der linken oberen Ecke des Spielplans angegeben.

Beispiel: Ein Spieler im grünen Bereich der Entwicklungsmatrix erhält zum Ende der Spielrunde 3 SP.

ENTWICKLUNGSMATRIX

Auf der Entwicklungsmatrix wird immer der aktuelle Stand jeder Zivilisation angezeigt, sowohl was seine **technologischen** (horizontal) Entwicklungen angeht als auch seine **militärischen** (vertikal).

Technologiestufe: Diese stellt den technologischen Entwicklungsstand einer Zivilisation dar. Jede Stufe ist mit einem Symbol versehen, das angibt, was diese Stufe bedeutet.



Zivilisation Blau steht auf Technologiestufe 4. Das bedeutet, dass sie Feuer, Landwirtschaft, Tierhaltung und Metallverarbeitung beherrscht.

Zivilisation Gelb hat bisher nur Feuer und Landwirtschaft entwickelt.

Militärstufe: Diese stellt den technologischen Entwicklungsstand einer Zivilisation dar.



Zivilisation Gelb hat die Militärstufe 4.

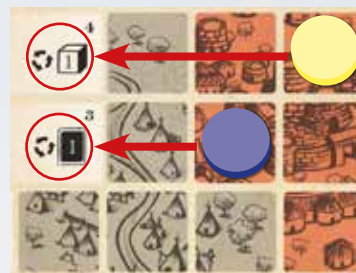
Zivilisation Grün hat die Militärstufe 2.

Staatsform: Jedes Feld der Entwicklungsmatrix hat eine bestimmte Farbe, welche die Staatsform der Zivilisation wiedergibt, deren Marker auf diesem Feld ist. Je nach aktueller Staatsform erhält der Spieler einen Regierungsbonus zum Ende der Spielrunde.

BONI DER ENTWICKLUNGSMATRIX

Wenn eine Zivilisation eine neue Technologie- oder Militärstufe erreicht, kann sie u. U. einen Bonus erhalten. Folgende Boni sind möglich:

Einen Machtwürfel bzw. Aktionskarte zurücknehmen. Das heißt, entweder 1 Machtwürfel aus einem Vorrat benutzter Machtwürfel zurück in den eigenen Spielerbereich legen bzw. die erste (älteste) Karte der eigenen Abwurfreihe zurück auf die Hand nehmen.

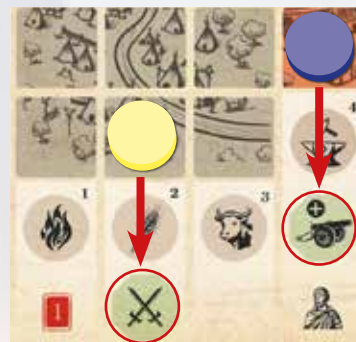


Spieler Gelb nimmt 1 seiner Machtwürfel aus einem Vorrat benutzter Machtwürfel zurück.

Spieler Blau nimmt die älteste Karte seiner Abwurfreihe wieder auf die Hand.

Neue Aktionskarte erhalten oder für erweiterte Aktion qualifizieren. Manche Technologiestufen gewähren entweder eine neue Aktionskarte (Stufe 2 – Krieg, Stufe 12 – Tourismus) oder die Fähigkeit, die erweiterte Aktion einer Aktionskarte zu nutzen.

Wenn ein Spieler eine neue Karte erhält, nimmt er sie sofort auf seine Hand und kann sie ab der nächsten Aktionsrunde benutzen.



Spieler Gelb erhält die Aktionskarte Krieg, während Spieler Blau nun auch die erweiterte Version der Aktionskarte Militär nutzen kann.

Neuer nationaler Berater. Wenn ein Spieler die Technologiestufe 4 (Metallverarbeitung), 7 (Philosophie) und 13 (Medizin) erreicht, zieht er eine neue Beraterkarte von seinem Beraterdeck. Falls die oberste Karte seines

Beraterdecks offen ist, nachdem er eine neue Karte gezogen hat, mischt der Spieler den Stapel und legt ihn verdeckt wieder bereit.



Spieler Gelb zieht eine neue Beraterkarte von seinem Beraterdeck.

Anzahl der Aktionen. Wenn eine Zivilisation die Technologiestufe 5 (Rad) und 13 (Medizin) erreicht, erhält sie jeweils eine weitere Aktion. Ab der nächsten Aktionsrunde kann der Spieler dann bis zu zwei bzw. bis zu drei Karten in jeder Aktionsrunde spielen.



Spieler Gelb kann nun bis zu 2 Karten pro Aktionsrunde spielen.

Siegpunkte. Durch manche Entwicklungen erhalten die Spieler SP, wenn sie diese Stufe erreichen.



Spieler Gelb erhält 6 SP, als er die Singularität entwickelt (Technologiestufe 16).

MACHTWÜRFEL

Jeder Machtwürfel stellt einen Teil der Stärke einer Zivilisation dar, was Arbeitskraft, Reichtum und Rohstoffe betrifft.

Machtwürfel, die vor einem Spieler in seinem persönlichen Vorrat liegen, stehen diesem zur Verfügung, um sie für verschiedene Aktionen zu benutzen.

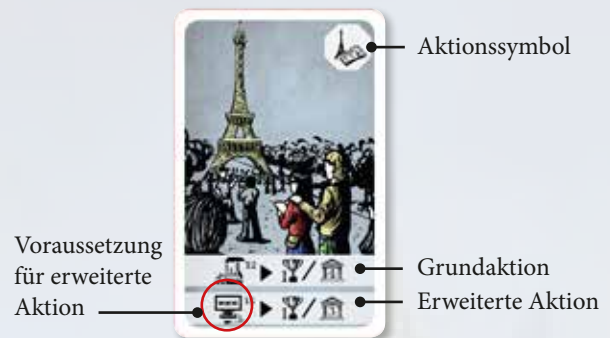
Machtwürfel im Vorrat benutzter Machtwürfel sind verbrauchte Macht, die wiedergewonnen werden

kann, wenn der Spieler diese Machtwürfel zurück in seinen persönlichen Vorrat legt. Die Vernichtung eines Machtwürfels bedeutet eine dauerhafte Reduzierung der für den Spieler verfügbaren Mittel.

AKTIONSKARTEN

Mit den Aktionskarten führen die Spieler ihre Aktionen aus. Jede Karte zeigt entweder nur eine oder zwei mögliche Aktionen: **Grundaktion und erweiterte Aktion**. Falls nur eine Aktion angegeben ist, ist das eine Grundaktion.

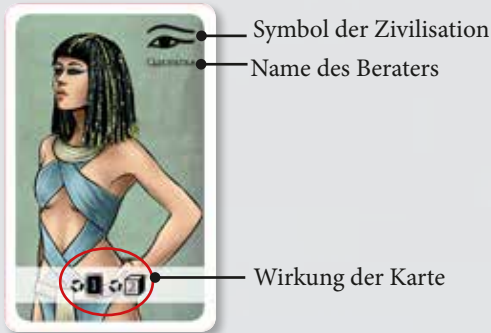
Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, kann er immer die Grundaktion ausführen oder wahlweise die erweiterte Aktion, wenn er die dafür erforderliche Technologiestufe hat.



Beispiel: Um die erweiterte Aktion Tourismus ausführen zu können, muss die Zivilisation mindestens die Technologiestufe 15 (Internet) erreicht haben.

BERATERKARTEN

Nationale Berater sind Sonderaktionskarten mit Besonderheiten für jede Zivilisation. Jeder Spieler beginnt mit 1 Beraterkarte auf seiner Hand, während die übrigen als verdeckter Beraterstapel vor ihm liegen. Wenn manche Technologiestufen erreicht werden, (Metallverarbeitung, Philosophie und Medizin) nimmt der Spieler 1 weitere Beraterkarte auf seine Hand, die er von seinem Beraterstapel zieht. Nachdem ein Spieler eine seiner Beraterkarten benutzt hat, schiebt er sie offen wieder unter das Deck seiner Beraterkarten. Sobald die oberste Karte des Beraterdecks offen liegt, mischt der Spieler das Deck und legt es verdeckt als neues Beraterdeck wieder bereit.



Beispiel: Ägyptens Berater Kleopatra ermöglicht dem Spieler, die älteste Karte seiner Abwurfreihe wieder auf die Hand zu nehmen und außerdem 2 Machtwürfel zurückzunehmen.

ANFÜHRERKARTEN

Jede Anführerkarte stellt einen möglichen Anführer der Zivilisation eines Spielers dar. Anführer geben ihrer Zivilisation Ziele vor und **gewähren SP**, falls die Bedingungen zum Ende einer Epoche erfüllt sind. Die Epoche, in welcher ein Anführer eingesetzt werden kann, ist auf der Kartenrückseite angegeben. Anführerkarten werden zum Ende jeder Epoche gewertet und die Spieler erhalten jeweils SP, falls eine oder beide Bedingungen erfüllt sind. Falls keine der Bedingungen erfüllt ist, wird die Anführerkarte wirkungslos aus dem Spiel entfernt.



Beispiel: Die Anführerkarte Cäsar gibt 3 SP falls die Zivilisation mindestens 3 Wunder gebaut hat und/oder 6 SP, falls die Zivilisation mindestens die Militärstufe 7 erreicht hat.

WUNDERKARTEN

Wunder werden mit der Aktion Kunst gebaut und gewähren einen Bonus, falls eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. Ein gebautes Wunder kann jederzeit während eines eigenen Spielzuges aktiviert werden, indem die Karte um 90° gedreht wird. Eine so gedrehte Wunderkarte kann erst wieder erneut aktiviert werden, nachdem sie zurückgedreht wurde. Jeder Spieler kann beliebig viele Wunderkarten haben und auch beliebig viele während seiner Aktionen aktivieren. Manche Wunder können durch eine Aktionskarte aktiviert werden, auch wenn die Aktion nicht erfolgreich ausgeführt werden kann. Andere Wunder können nur aktiviert werden, wenn der Spieler über eine Mehrheit bei bestimmten Elementen verfügt, im Falle eines Gleichstandes dabei kann

das Wunder nicht aktiviert werden. Einige Wunder werden durch die Zerstörung anderer Wunder aktiviert, was widerspiegelt, dass alte Wunder hinfällig und überflüssig werden.



Beispiele: Die Sphinx verlangt die Mehrheit bei der Anzahl gebauter Wunder und bringt dem Spieler dafür 1 SP. Angkor Wat erfordert die Nutzung einer Ausbreitungsaktion, um dafür 1 SP zu erhalten.

GEBIETSPLÄTTCHEN

Ein Gebietsplättchen bringt einer Zivilisation einen Bonus in Form von SP, falls sie die einzige Zivilisation in diesem Gebiet zur Mitte und zum Ende einer Epoche ist. Die Gebietsmarker haben alle eine bestimmte Nummer.

Das ist die **Gebietsnummer** (die nur im Spiel mit Zivbots gebraucht wird).

Gebietsbonus: Dieser Bonus wird zur Mitte und zum Ende einer Epoche gewährt, falls der Machtwürfel der Zivilisation der einzige in dem Gebiet ist.

ZIVBOTS

Die Zivbots sind Zivilisationen, die automatisch von dem Spiel selbst gesteuert werden. Sie kommen im Solospiel zum Einsatz oder auch optional, wenn mit weniger als 6 Spielern gespielt wird. Wir empfehlen ihren Einsatz im 2-Personen-Spiel. Das Verhalten der Zivbots wird durch die Zivbotkarten gesteuert; jede Karte nennt eine oder mehrere Aktionen, die von dem Zivbot in der Spielrunde ausgeführt wird bzw. werden.



SPIELAUFBAU

Die anfängliche Anzahl der Zivbots beträgt 6 minus Anzahl der Spieler, aber man kann auch weniger benutzen, falls gewünscht. Beispiel: In einem 2-Personen-Spiel werden bis zu 4 Zivbots eingesetzt.

Für jeden Zivbot wird ein Matrixmarker auf die übliche Startposition der Entwicklungsmatrix gesetzt (Militär- und

Technologiestufe 1).

Der SP-Marker jedes Zivbots wird wie üblich auf die SP-Leiste gesetzt.

Die Spieler wählen für jeden Zivbot einen Schwierigkeitsgrad (Häuptling, Adelige oder König) und setzen einen Machtwürfel auf die Schwierigkeitskarte, um das anzuzeigen.

Jeder Zivbot beginnt mit einem Machtwürfel auf der Weltkarte. Jeder dieser Machtwürfel wird in ein leeres Gebiet gesetzt (nachdem die Spieler ihre Startgebiete gewählt haben), beginnend mit der höchsten freien Gebietsnummer und dann absteigend.

Beispiel: Angenommen, die höchsten Gebietsnummern in einem Spiel sind 16, 14 und 13. In einem 4-Personen-Spiel beginnen die Zivbots in den Gebieten 16 und 14. Falls das Gebiet 14 besetzt ist, würden die Zivbots in den Gebieten 16 und 13 beginnen.

ZIVBOT SPIELZÜGE

Zivbots spielen zum Ende jeder Spielrunde, bevor die Maßnahmen zum Ende der Spielrunde ausgeführt werden. Die Zivbots spielen in Reihenfolge ihrer Schwierigkeitsgrade, der mit dem höchsten zuerst, dann weiter absteigend. Falls mehrere denselben Schwierigkeitsgrad haben, ist die Reihenfolge der Machtwürfel dieser Zivbots auf der Zivbotkarte von links nach rechts maßgebend. Die Aktionen der Zivbots werden ausgeführt, indem Aktionskarten für sie gezogen werden. Es werden jeweils so viele Aktionskarten gezogen, wie es dem Schwierigkeitsgrad des Zivbots entspricht (Häuptling – 3, Adelige – 4, König 5).

Nachdem alle gezogenen Karten eines Zivbots ausgeführt wurden, werden alle Zivbotkarten wieder gemischt und für den nächsten Zivbot werden wieder Karten gezogen, ausgeführt, usw.

- Mit der **Aktion Technologie** gewinnt der Zivbot eine Technologiestufe und 1 SP. Falls die neue Stufe einen Bonus gewährt, erhält der Zivbot diesen Bonus nicht. Falls er unter Stufe 16 ist und ein Matrixlimit erreicht, gewinnt der Zivbot stattdessen eine Militärstufe. Ab Stufe 16 erhält der Zivbot statt jeder weiteren Stufe 2 SP.
- Mit der **Aktion Militär** gewinnt der Zivbot eine Militärstufe und 1 SP. Falls die neue Stufe einen Bonus gewährt, erhält der Zivbot diesen Bonus nicht. Falls er unter Stufe 16 ist und ein Matrixlimit erreicht, gewinnt der Zivbot stattdessen eine Technologiestufe. Ab Stufe 16 erhält der Zivbot statt jeder weiteren Stufe 2 SP.
- Mit der **Aktion Kunst** wird die am weitesten rechts liegende Karte der Wunderreihe aus dem Spiel genommen (falls überhaupt vorhanden). Der Zivbot erhält außerdem 1 SP.
- **Kriege** werden nur geführt, wenn der Zivbot sie auch gewinnen kann. Der Krieg wird gegen die Zivilisation geführt (Spieler oder Zivbot), welche die meisten SP von denen hat, die auch besiegt werden können. Im Falle eines Gleichstandes greift der Zivbot einen Spieler an, in Reihenfolge. Falls

in mehreren Gebieten derselbe Feind angegriffen werden kann, greift der Zivbot davon in dem Gebiet mit der höchsten Gebietsnummer an. Der Zivbot erhält 2 SP (4 SP, falls er Atomkraft hat).



Beispiel: Beate (Blau, 35 SP) und Yuri (Gelb, 29 SP) spielen mit 1 Zivbot (Grün). Ihre Militärstufen sind: Beate 2, Yuri 3, Zivbot 5. Der Zivbot führt eine Kriegsaktion aus. Beate hat mehr SP als Yuri, ist aber in keinem Gebiet zusammen mit dem Zivbot. Also greift dieser Yuri an. In den zwei Gebieten, in denen Yuri gemeinsam mit dem Zivbot ist, wird Yuri in Russland angegriffen, weil es die höhere Gebietsnummer hat.

- Mit der **Aktion Ausbreitung** breitet sich der Zivbot in ein dafür geeignetes Gebiet mit der höchsten Gebietsnummer aus. Ein Gebiet ist dafür geeignet, wenn es leer ist oder sich dort eine Zivilisation (oder mehrere) mit niedrigerer Militärstufe befindet. Falls es kein geeignetes Gebiet gibt, breitet sich der Zivbot stattdessen in das Gebiet mit der höchsten Gebietsnummer aus. Die üblichen Regeln für benachbarte Gebiete und Navigation gelten auch für die Ausbreitung von Zivbots. Falls der Zivbot für die Ausbreitung keine Machtwürfel zur Verfügung hat, findet die Ausbreitung nicht statt. Ein möglicher später folgender Krieg wird nach den Kriegsregeln für Zivbots geführt.

Zivbots erhalten SP, wenn ein Spieler mit ihnen handelt. Zum Ende einer Spielrunde erhält jeder Zivbot SP für seinen **Regierungsbonus** und **Gebietsbonus**, genau wie die Spieler selbst. Zivbots erhalten auch alle SP der Anführer, wofür sich die Spieler nicht qualifiziert haben: Die Gesamtsumme wird abgerundet auf alle Zivbots aufgeteilt; ein einzelner Zivbot kann dafür aber maximal 9, 11, 13 SP in den Epochen I, II, III erhalten. Das letzte Gebiet eines Zivbots kann angegriffen und der Zivbot kann vernichtet werden. Zivbots werden nicht berücksichtigt, wenn die Bedingung einer Wunderkarte überprüft wird.

Beispiel: Beate hat das Ishtar Tor und Militärstufe 6, Ada und Karl haben Militärstufe 7. Ein Zivbot hat Militärstufe 7. Beate kann trotzdem das Wunder aktivieren und erhält 1 SP.

SOLOSPIEL

Im Solospiel spielt ein Spieler gegen bis zu 5 Zivbots. Ziel des Spielers ist es, zu überleben und die meisten SP zu erringen.

Die Anführerkarten werden nicht benutzt. Alle Wunderkarten, die einen Bonus gewähren, wenn der Spieler die alleinige Mehrheit hat (Karten mit 1° für die Aktivierung) werden aus dem Spiel entfernt. Der Spieler kann seinen letzten Machtwürfel auf der Weltkarte als Ergebnis eines Krieges mit einem Zivbot verlieren, was bedeutet, dass er eliminiert ist und das Spiel verloren hat.

Falls der Spieler zum Ende des Spiels nach der dritten Epoche mehr SP als jeder Zivbot hat, hat er das Spiel gewonnen.

VARIANTE

EREIGNISSE

Ereignisse sind wichtige Vorkommnisse, welche die Geschichte der Welt beeinflussen. Die Ereigniskarten werden gemischt und der als offener Stapel bereit gelegt (sodass die oberste Karte sichtbar ist). Zu Spielbeginn und zu Beginn jeder Spielrunde wird die oberste Karte vom Stapel genommen und neben den Spielplan gelegt, das auf dieser Karte gezeigte Ereignis gilt für die aktuelle Spielrunde. Die auf dem Stapel oberste Karte ist nun sichtbar und stellt das Ereignis für die nächste Spielrunde dar. Ein Ereignis kann entweder durch eine bestimmte Aktion oder durch eine beliebige Aktion ausgelöst werden. Die meisten Berater lösen keine Ereignisse aus, da sie nicht das Aktionssymbol tragen.

Die Wirkung eines Ereignisses tritt immer vor der Ausführung der Aktion ein: Falls der Spieler die Forderung des Ereignisses nicht erfüllen kann, ist seine Aktion wirkungslos. Es ist möglich, negative SP zu erhalten. Die Ereignisse gelten auch für die Zivbots, falls möglich; d. h., falls der Auslöser eine Aktion ist, die von einem Zivbot ausgeführt wird und das Ereignis SP, und das Ereignis SP, Wunder, Technologie- und Militärstufen modifiziert.



Beispiel: Durch den Ausbruch des Vesuvs verliert jeder Spieler (inkl. Zivbots), der eine Aktion ausführt, 2 SP.



Beispiel: Die Kleine Eiszeit ist das aktuelle Ereignis und Beate hat keine Machtwürfel im persönlichen Vorrat. Sie kann die Aktion Handel nicht ausführen, da sie vor der Aktion 1 Machtwürfel abgeben muss, wie von der Kleinen Eiszeit gefordert.

PROMO ERWEITERUNGEN

Diese Erweiterungen wurden speziell für die Erstveröffentlichung des Spiels hergestellt. Falls sie noch erhältlich sein sollten, werden sie möglicherweise noch im Spielgeschäft deines Vertrauens zu bekommen sein.

CIVILIZATION GOALS

Zivilisationsziele stellen wichtige **Errungenschaften** dar und werden auf die Entwicklungsmatrix gelegt. Die erste Zivilisation (Spieler oder Zivbot), die ihren Matrixmarker auf oder über einen Zivilisationszielmarker auf der Entwicklungsmatrix zieht, erhält **sofort den darauf angegebenen Bonus** und der Marker wird aus dem Spiel entfernt.



Während der Spielvorbereitung werden nach Schritt 9 alle Zivilisationszielmarker verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Dann zieht jeder Spieler in Spielerreihenfolge jeweils einen dieser Marker, deckt ihn auf und legt ihn offen auf ein beliebiges Feld der Entwicklungsmatrix, allerdings nicht auf ein Feld im Bereich der Klan Staatsform und keinesfalls benachbart (auch nicht diagonal) zu einem anderen Zivilisationszielmarker. Das wird solange fortgesetzt, bis 8 Zivilisationszielmarker eingesetzt wurden. Alle übrigen Zivilisationszielmarker werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

DIE ARTEN DER HERRSCHAFT

Das Herrschaftsplättchen dient dazu, eine bestimmte Sonderfähigkeit zu erhalten. Diese Fähigkeit ist bis zum Ende der aktuellen Epoche wirksam. Während der Spielvorbereitung nimmt jeder Spieler das Herrschaftsplättchen seiner Zivilisation. Jedes Plättchen zeigt zwei schwarze Symbole, welche die **Bedingungen** des Plättchens angeben. Um das Plättchen zu aktivieren, muss der Spieler der Erste in einer Kategorie der beiden Symbole und darf nicht letzter in der anderen Kategorie sein. Falls ein Gleichstand für die erste Position mit anderen Spielern besteht, kann das Plättchen nicht aktiviert werden, aber wenn ein Gleichstand für die

letzte Position besteht, verhindert das die Aktivierung nicht.



Beispielsweise zeigt das römische Herrschaftsplättchen die Symbole Gebiet und Militär. Das heißt, dass die Römer mehr Gebiete als jede andere Zivilisation besetzt haben müssen und nicht an letzter Stelle der Militärstufe stehen dürfen ODER dass sie die Zivilisation mit der höchsten Militärstufe sein müssen und nicht die wenigsten Gebiete besetzt haben dürfen, um

das Plättchen zu aktivieren.

Wenn das Plättchen aktiviert wird, muss der Spieler es umdrehen, einen eigenen Machtwürfel nehmen (aus dem allgemeinen Vorrat, einem Vorrat benutzter Machtwürfel oder seinem persönlichen Vorrat) und ihn auf das Plättchen setzen um anzuzeigen, welche Fähigkeit er aktiviert.

Die Rückseite des Plättchens zeigt die verfügbaren Fähigkeiten:

- Der Spieler nimmt bis zu **2 eigene Machtwürfel** aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen

persönlichen Vorrat. Zum Ende der Epoche muss er die beiden Machtwürfel in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

- Der Spieler erhält den **Gebietsbonus** in den entsprechenden Schritten der Epoche auch für Gebiete, in denen er zusammen mit anderen Spielern ist. Die anderen Spieler können diese gemeinsamen Gebiete zum Ende der Spielrunde nicht für den Anführerbonus nutzen oder um Machtwürfel zurückzuerhalten. Falls zwei oder mehr Spieler diese Fähigkeit aktiviert haben, patten sie sich in gemeinsamen Gebieten gegenseitig aus (d. h., diese Fähigkeit gilt dort nicht).
- Der Spieler gewinnt **2 Technologiestufen bis zum Ende der Epoche.**
- Der Spieler gewinnt **2 Militärstufen bis zum Ende der Epoche.**

Die durch die zum Ende der Epoche wieder verloren gehenden Technologie- oder Militärstufen erhaltenen Boni gehen nicht verloren (neuer Berater, Karte/ Machtwürfel zurücknehmen, 6 SP) und können erneut gewonnen werden, wenn diese Stufen später dauerhaft erreicht werden.

Zum Ende der Epoche werden aktivierte Herrschaftsplättchen aus dem Spiel genommen.

FORTGESCHRITTENENREGELN

Während der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler seine **Anführer** für jede Epoche. Die Anführerkarten werden in drei Stapel getrennt, je ein Stapel für jede Epoche. Dann werden von jedem Stapel verdeckt so viele Karten gezogen wie Spieleranzahl +1 (bei 6 Spielern werden jeweils nur 6 Karten gezogen). In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler 1 Karte davon aus und reicht die übrigen an den nächsten Spieler weiter. Dieser wählt eine Karte aus, reicht die übrigen weiter usw. In umgekehrter Spielerreihenfolge wählt dann jeder Spieler eine zweite Karte auf diese Weise aus. Wieder in Spielerreihenfolge und auf gleiche Weise wählt schließlich jeder Spieler seine dritte Anführerkarte aus.

Jeder Spieler darf für jede Epoche nur einen Anführer

wählen. Alle übrigen Anführerkarten werden aus dem Spiel entfernt. Die Anführer der ersten Epoche werden aufgedeckt, während die anderen noch geheim gehalten werden. Erst anschließend setzen die Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge je einen ihrer Machtwürfel (von den verbliebenen 3) in ein leeres Gebiet der Weltkarte.

Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler einen **Berater** von seinem Deck und schiebt die Karte offen unter das Deck. Wenn ein Spieler während des Spiels einen Berater ziehen muss, kann er eine seiner verdeckten Beraterkarten wählen. Wenn nur noch offene Karten in dem Deck liegen, wird es umgedreht, sodass es nun wieder verdeckt liegt.

giochix.it

Alle Rechte vorbehalten (2014)
Inmedia Srl, Roma, Italy
www.giochix.it, info@giochix.it