



# ANUNNAKI

## GÖTTERDÄMMERUNG

Das Licht der Morgendämmerung kroch durch die reich verzierten Säulen des Vordachs, das den Teich umgab. In seiner Mitte war eine kleine künstliche Insel, umgeben von dünnem Nebel. Auf der Insel waren große Gestalten in langen, weißen Tuniken mit goldenen Fransen, die eine rhythmische Litanei sangen, indem sie die monotonen Geräusche ihrer Stimmen verwoben. Ihre Umgebung war kahl bis auf ein geheimnisvolles Symbol, das tief in der Mitte des Bodens eingraviert war. Ein fünfzackiger Stern, in einem Kreis eingeritzt, strahlte einen seltsamen Glanz aus, wie leichter, aufwärts steigender Dampf.

Die Stimmen wurden langsam lauter, als wollten sie die Ankunft eines durchscheinend aussehenden Wesens willkommen heißen, das eine glänzende und magnetische Aura hatte. Hinter ihm näherte sich ein fast zwei Meter großer Mann, der nur mit einem knappen Stück Stoff um seine Hüften bekleidet war, mit stolzen und feierlichen Schritten. Seine tiefen und glänzenden Augen blickten geradeaus, seine breite und männliche, mächtige Brust pulsierte mit jedem seiner Atemzüge, während seine kräftigen Arme jeden seiner eleganten und sicheren Schritte begleiteten. Es war nur ein Frage der Zeit, bevor das Leben dieses Mannes beendet sein würde, aber er schien nicht im geringsten besorgt darüber zu sein oder auch nur im geringsten zögerlich. Er wusste, dass er der Eine war und war stolz darauf, denn es war eine Ehre, seinen Körper für die Rückkehr des Obersten Gebieters zu opfern.

Mit majestätischem und abgemessenem Schritt ging er über die kleine hölzerne Brücke, die unter seinen Füßen knarrte, und erreichte die Insel. Beim Nicken des Wesens vor

ihm ging er zur Mitte des Sterns und kniete nieder, seine langen und muskulösen Beine beugend. Sofort stellten sich die in Weiß gehüllten Gestalten zum konstanten Rhythmus ihrer Litanei im Kreis um die beiden herum auf und schufen mit erhobenen Armen und nach unten gewandten Händen eine Art unsichtbare Barriere. Plötzlich erhoben sich die Wasser des Teichs und formten eine schmale Mauer um die Insel herum.

Die Luft knisterte, als würde ein starker elektrischer Strom hindurchgehen, und dann verdrehte das durchscheinende Wesen sich selbst bis es zu einem Blitz wurde und in die Brust des Mannes einschlug. In die Augen des Mannes schoss Blut und für einen Moment schienen sie aus ihren Höhlen zu treten. Ein qualvoller Schrei entfuhr seinem Mund, während sein Körper sich zu ändern begann: Seine Muskeln schwellen an, er wurde größer und seine Beschaffenheit veränderte sich, als wäre sie aus Lehm gemacht. Als die Schreie aufhörten, floss die Wassermauer auf magische Weise wieder in den Teich zurück und statt des Mannes stand dort jetzt ein gigantisches Wesen mit der gleichen äußeren Erscheinung wie die gerade verschwundene Gestalt.

Er strich über seinen langen, weißen Bart, dehnte seine mächtigen Muskeln und sagte, während er auf das Wesen neben ihm schaute, mit tiefer Stimme:

„Wie immer hast du deine Aufgabe gut erledigt, Hermes. Dieser Gastkörper ist perfekt!“

„Es ist gut, Euch in Fleischgestalt zu sehen, Heiliger Zeus!“, jubelte eine der Gestalten mit weißer Robe, als sie den Kreis verließ.

# SPIELMATERIAL



1 Gaia Spielplan

(eine Seite für 1-2 Spieler,  
die andere für 3-4 Spieler)



1 Entwicklungsstableau



4 Zielplättchen



4 „2 SP“-Marker



12 Plättchen Alte Zivilisationen



1 Startspielermarker



1 Jenseitsplättchen



36 Handelsvertrags-Plättchen

12 neutrale und 6 je Haus  
(erkennbar am Haussymbol  
links unten)



2 Plättchen Götter von Atlantis



20 Kulturmarker



6 Artefaktkarten



20 Manakristalle



64 Erschöpfungsmarker

(16 je Ressourcentyp: Gold,  
Metall, Holz und Nahrung)



1 Schicksalsplättchen



3 Pandoraplättchen

**FÜR JEDES DER 4 HÄUSER:**



1 Aktionstableau



1 Planeten-Tableau



1 Aktionsfigur



14 Herbeirufen-Quader



10 Aktionsplättchen (6 blaue und 4 rote)

1 Herbeirufen-Plättchen Großer Gott



5 Siedlungen



5 Herbeirufen-Plättchen Kleiner Gott



5 Spielermarker



4 Ressourcenmarker  
(je 1 Gold, Metall, Holz, Nahrung)



1 Karte Großer Gott



9 Waffenkarten  
(2 einfache Waffen und 7 fortschrittliche)



7 Karten Kleiner Gott



1 Spielerhilfe

**17 Einheiten:**



1 Großer Gott



4 Kleine Götter



12 Anhänger

# SPIELAUFBAU

- 1 Der **Gaia Spielplan** wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass die Seite für die richtige Spieleranzahl sichtbar ist (erkennbar an den Zahlen am oberen Rand).
- 2 Das **Entwicklungsstableau** wird an eine Seite des Gaia Spielplans gelegt.
- 3 Die **Manakristalle** und **Erschöpfungsmarker** werden daneben als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.
- 4 Alle führen jeweils folgende Schritte:
  - a. Lege **1 Aktionstableau** und **1 Spielerhilfe** vor dir aus.
  - b. Lege dein **Herbeirufen-Plättchen Großer Gott** in das fünfeckige Feld des Aktionssterns.
  - c. Lege deine **5 Herbeirufen-Plättchen Kleiner Gott** in die dreieckigen Felder des Aktionssterns.
  - d. Wähle ein Haus von Anunnaki und nimm dir alles zugehörige Material.
  - e. Lege das deinem gewählten Haus entsprechende **Planeten-Tableau** (s. Symbol oben) in die Nähe seines Aktionstableaus – dies gilt ab jetzt als dein Heimatplanet.



f. Lege die **Karte deines Großen Gottes** neben dein Aktionstableau und stelle die **Figur des Großen Gottes** (Einheit) auf den dafür vorgesehenen fünfeckigen Platz deines Aktionstableaus.

*TIPP: Zu Beginn hat der Große Gott seine dauerhafte Macht (obere Textbox). Nachdem er herbeigerufen wurde, hat er auch seine Verstärkte Macht (untere Textbox). Behaltet diese Mächte immer im Auge, denn sie haben großen Einfluss auf eure Entscheidungen und Strategien.*

- g. Nimm dir **5 Karten deiner Kleinen Götter** und wähle 1 davon, die du abwirfst und in die Schachtel zurücklegst (erstes Spiel: alle nehmen jeweils nur zufällig **4 Karten der Kleinen Götter**). Lege die 4 gewählten Karten oberhalb des Aktionstableaus an die dafür bestimmten Plätze.
- h. Stelle die **4 Figuren der Kleinen Götter** (Einheiten) auf die dafür bestimmten Plätze des Aktionstableaus.



- i. Setze **1 Siedlung** und **2 Anhänger** auf dein Hauptstadtgebiet (das unterste Gebiet deines Heimatplaneten).
- j. Setze dann **1 Anhänger** auf das zum Hauptstadtgebiet benachbarte Gebiet mit einem Schrein deines Heimatplaneten.
- k. Lege deine **restlichen 9 Anhänger** als Vorrat neben dein Aktionstableau.
- l. Stelle die **4 restlichen Siedlungen** von rechts nach links auf die dafür vorgesehenen Plätze im Siedlungsbereich im oberen Teil des Aktionstableaus.
- m. Stelle deine **Aktionsfigur** neben deinen Aktionsstern.
- n. Nimm deine **2 einfachen Waffenkarten** (blau) auf die Hand.
- o. Lege die **7 fortschrittlichen Waffenkarten** (rot) oberhalb deines Aktionstableaus verdeckt bereit.
- p. Lege je 1 deiner **Spielermarker** auf den Anfang der 3 Entwicklungsleisten (Krieg, Technologie, Handel), auf Feld „0“ der Siegpunktleiste (SP-Leiste) und auf Feld „8“ der Vormachtleiste.
- q. Lege alle deine **Herbeirufen-Quader** auf den dafür vorgesehenen Platz deines Aktionstableaus (rechts oben).
- r. Lege deine **4 Ressourcenmarker** jeweils auf Feld „1“ der entsprechenden Ressourcenleiste deines Aktionstableaus (alle beginnen jeweils mit 1 Ressource jedes Typs), sodass die Ressourcensymbole sichtbar sind.
- s. Lege **2 Manakristalle** aus dem allgemeinen Vorrat auf das dafür vorgesehene Feld deines Aktionstableaus.

- 5** Bestimmt zufällig einen Startspieler. Er erhält den **Startspielermarker**. Der Startspieler ändert sich während des Spiels nicht.
- 6** Der Startspieler mischt nun alle seine **Aktionsplättchen** und verteilt sie zufällig auf die Felder seines Aktionstableaus. Dabei muss er darauf achten, dass die Grundseite sichtbar ist (mit der kleinen Nummer links oben). Alle anderen Spieler kopieren jetzt genau diese Anordnung ihrer Aktionsplättchen auf ihrem eigenen Aktionstableau.
- 7** Mischt verdeckt alle Plättchen **Alte Zivilisationen**. Legt je 1 Plättchen verdeckt auf alle Felder, die dieses Symbol zeigen (), also, auf das obere mittlere Gebiet jedes Planeten und auf die beiden mittleren Gebiete von Gaia. Legt je 1 Plättchen **Gott von Atlantis** auf jedes Plättchen Alte Zivilisationen der beiden mittleren Gebiete von Gaia. Legt nicht benutzte Plättchen und Marker in die Spielschachtel zurück.
- 8** Mischt verdeckt alle **Kulturmarker**. Legt je 1 Marker verdeckt auf jeden markierten Schnittpunkt (Sechseck) zwischen Gebieten. Deckt jetzt alle Marker auf, die zu Einheiten benachbart sind. Legt alle nicht verwendeten Marker wieder in die Spielschachtel zurück.
- 9** Zieht verdeckt 3 zufällige **Artefaktkarten** und legt sie als Artefaktstapel neben den Gaia Spielplan. Legt die übrigen Artefaktkarten zurück in die Spielschachtel. Legt die **3 Pandoraplättchen**, **das Schicksalsplättchen** und **das Jenseitsplättchen** neben den Artefaktstapel.
- Mischt von den **Handelsvertrags-Plättchen** die 12 neutralen und die 6 Plättchen mit dem Haussymbol, der im Spiel befindlichen Häuser. Entfernt die Plättchen der nicht im Spiel befindlichen Häuser (Ausnahme bei der ersten Partie: verwendet alle Handelsvertrags-Plättchen, unabhängig von Haussymbolen). Der Stapel sollte nun aus 24/30/36 Plättchen für ein 2/3/4-Spieler-Spiel bestehen. Legt diesen Stapel verdeckt neben das Entwicklungstableau. Deckt vom Stapel die 6 obersten Plättchen auf und legt sie auf die dafür vorgesehenen Plätze des Entwicklungstableaus.
- 11** Legt je 1 „**2 SP**“-Marker auf die 4 markierten Felder der Vormachtleiste.
- 12** Mischt verdeckt die **4 Zielplättchen** und wählt 3 zufällige aus. Legt diese 3 Plättchen offen auf die Plätze rechts von jeder Entwicklungsleiste. Legt das übrige vierte Plättchen offen links neben die Vormachtleiste.

# SPIELABLAUF

## ÜBERBLICK

In Anunnaki: Götterdämmerung repräsentiert jeder Spieler ein anderes der alten Häuser von Anunnaki, deren Herrscher von der irdischen Bevölkerung als Götter angesehen werden. Jedes Haus verlässt seinen sterbenden Planeten, um eine neue Heimat zu finden. Das Gelobte Land ist Gaia, Heimat der glorreichen Zivilisation von Atlantis. Die Spieler werden Anhänger rekrutieren, um die Kontrolle der reichsten Gebiete kämpfen, ihre Technologien entwickeln und Handelsverträge schließen. Jedes Haus beginnt auf seinem Heimatplaneten, aber muss zu anderen Planeten und darüber hinaus reisen, zum fruchtbaren Kernland von Gaia, um die mächtigste Zivilisation zu werden.

Das Spiel wird in aufeinanderfolgenden Spielzügen gespielt, beginnend mit dem Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spielende ausgelöst wird. Im eigenen Spielzug bewegt der Spieler seine Aktionsfigur auf ein Aktionsplättchen, um die damit verbundene Hauptaktion auszuführen. Auf dem Weg dahin kann er gegebenenfalls Manakristalle erhalten, mit denen er weitere Aktionen ausführen kann, oder mächtige Götter herbeirufen, die er dann nutzen kann. Er kann dann noch Zusatzaktionen ausführen, dann Kämpfe ausfechten und genomme Kulturmarker abwickeln.

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, wird das Spiel noch fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge hatten. Das Spielende wird durch 1 von 2 Möglichkeiten ausgelöst:

- Wenn ein Spieler alle seine 14 Herbeirufen-Quader auf den Aktionsstern seines Aktionstableaus gesetzt hat, ODER
- wenn ein Spieler das letzte Feld einer der 3 Entwicklungsleisten erreicht hat.

Am Spielende folgt die Schlusswertung, in der die Spieler alle ihre Siegpunkte (SP) zusammenzählen, die sie während des Spiels erhalten haben. Wer die meisten SP gesammelt hat, gewinnt.

## SIEGPUNKTE ERHALTEN

Für jeden erhaltenen SP setzt der Spieler seinen Marker auf der SP-Leiste um 1 Feld vor. Es gibt verschiedene Wege, Siegpunkte (SP) zu erhalten:

### Während des Spiels, indem man:

- einen Handelsvertrag erfüllt,
- einen Kampf gewinnt,
- ein Siedlungseinkommen aktiviert,
- einen „2 SP“-Marker von der Vormachtleiste nimmt,
- bestimmte Götter herbeiruft.

### Am Spielende durch:

- die erste oder zweite Position auf der Kriegs-, Technologie- oder Handelsleiste,
- die Vormachtleiste,
- noch übrige Ressourcen,
- bestimmte herbeigerufene Götter,
- die 3 Entwicklungsleisten. Jede ist mit einem Zielplättchen verbunden. Die Position des Spielers auf der Entwicklungsleiste ist ein Multiplikator für das damit verbundene Zielplättchen.

**TIPP:** Man erhält SP durch die 3 Entwicklungsleisten, daher sollte man diese Verbindungen während des Spiels gut im Auge behalten.

**Beispiel:** Selenas Aktionsfigur (violett) ist auf Aktion 7 und sie möchte die Figur auf Aktion 10 bewegen (Abb. rechts). Sie bewegt die Figur auf ein benachbartes Plättchen und legt einen Herbeirufen-Quader auf das Feld dazwischen (Abb. rechts). Auf dem Feld ist 1 Manakristall zu sehen, also nimmt sie 1 Manakristall aus dem allgemeinen Vorrat.

## SPIELABLAUF

Mit dem Startspieler beginnend und weiter reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Spielzug aus, bis das Spielende ausgelöst wird. Wenn eine der beiden Spielendebedingungen eintritt, wird das Spiel noch fortgesetzt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge hatten. Der Spieler rechts vom Startspieler hat immer den letzten Spielzug des Spiels.

### EIN SPIELZUG:

Jeder Spielzug besteht aus folgenden 5 Phasen in dieser Reihenfolge:



1. **Hauptaktion** (verpflichtend)
2. **Manaaktion** (optional)
3. **Zusatzaktionen** (optional)
4. **Kämpfe ausführen** (unter bestimmten Bedingungen verpflichtend)
5. **Kulturmarker abwickeln** (unter bestimmten Bedingungen verpflichtend)

### 1. HAUPTAKTION

Um eine Hauptaktion auszuführen, muss der Spieler seine Aktionsfigur auf ein Aktionsplättchen bewegen und dann die abgebildete Aktion ausführen. Im ersten eigenen Spielzug muss der Spieler seine Aktionsfigur auf ein blaues Aktionsplättchen seiner Wahl setzen.

Ab dem zweiten eigenen Spielzug gelten folgende Regeln:

Die Figur muss auf ein anderes Plättchen bewegt werden und darf somit nicht auf demselben Plättchen bleiben. Das bedeutet, niemand kann in 2 aufeinanderfolgenden eigenen Spielzügen die gleiche Aktion ausführen.

Wenn der Spieler seine Aktionsfigur auf ein benachbartes (mit einer Linie verbundenes) Aktionsplättchen bewegt und das Feld auf diesem Weg keinen Herbeirufen-Quader enthält, muss er 1 seiner Quader auf dieses Feld legen (vom Vorrat des eigenen Aktionstableaus). Sind auf dem Feld, auf das der Spieler seinen Herbeirufen-Quader gelegt hat, Manakristalle angegeben (1 oder 2), dann nimmt der Spieler diese aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf das entsprechende Feld seines Aktionstableaus.

Der Spieler kann seine Aktionsfigur auf jedes Aktionsplättchen bewegen, aber es ist vorteilhaft zu versuchen, möglichst oft Herbeirufen-Quader zu legen. Auf ein Feld, auf dem bereits ein Herbeirufen-Quader liegt, kann kein weiterer gelegt werden.



## PLANETEN


Das Spiel wird auf separaten Tableaus und einem Spielplan gespielt, die Tableaus sind verschiedene Planeten. Jedes Haus hat seinen eigenen Heimatplaneten; wenn ein bestimmtes Haus nicht im Spiel ist, ist auch dessen Heimatplanet nicht im Spiel. Der Spielplan, der Gaia darstellt, ist immer im Spiel. Jedes Haus beginnt auf seinem Heimatplaneten und kann sich während des Spiels auf andere Planeten bewegen.

## GEBIETE

Jeder Planet ist in Sechsecke unterteilt, die Gebiete genannt werden. Jedes Gebiet produziert einen der 4 Ressourcentypen des Spiels: Nahrung, Holz, Metall oder Gold. Jedes Gebiet hat ein Produktionslimit (von 1 bis 3), das durch die Anzahl der Ressourcensymbole angezeigt wird. Einige Gebiete haben auch ein Schreinsymbol (s. „Erschaffungsaktion“, Seite 8). Jeder Heimatplanet hat ein besonderes Gebiet, die Hauptstadt. Fremde Einheiten können die Hauptstadt nicht betreten und die Ressource der Hauptstadt ist nie erschöpft – das wird durch den goldenen Kreis um die Ressource der Hauptstadt angezeigt.

Die mittleren Gebiete von Gaia stellen den verlorenen Kontinent Atlantis dar. Diese Gebiete haben keine Ressourcen, aber je 2 Schreine.

## RESSOURCEN

Im Spiel gibt es 4 Ressourcentypen: Nahrung, Holz, Metall und Gold. Wenn ein Spieler eine Ressource erhält, schiebt er den entsprechenden Ressourcenmarker auf seiner Ressourcenleiste nach oben. Ein Ressourcensymbol mit einer Zahl bedeutet ein Vielfaches dieser Ressource. Die Position des Markers auf der Ressourcenleiste gibt die Menge an, die der Spieler von dieser Ressource besitzt. Wenn ein Spieler mehr als 9 Ressourcen eines Typs hat, dreht er den Marker auf die andere Seite „10“ und legt ihn auf das entsprechende Feld der Leiste, um die neue Menge anzuzeigen. Wenn ein Spieler Ressourcen ausgeben muss, um Kosten zu zahlen, bewegt er den Marker um entsprechend viele Felder abwärts. Wer eine bestimmte Ressource nicht besitzt, kann diese auch nicht ausgeben und falls er nicht die kompletten Kosten zahlen kann, kann er diese Aktion oder diesen Effekt auch nicht ausführen. Das Symbol  bedeutet eine beliebige Ressource nach Wahl des Spielers. Wenn dieses Symbol von einer Zahl begleitet wird, bedeutet das eine beliebige Kombination an Ressourcen, die der Spieler ausgibt oder erhält.

## SPIELSTEINE: EINHEITEN UND SIEDLUNGEN

Jeder Spieler kann Einheiten und Siedlungen (Spielsteine) im Spiel einsetzen (s. Seite 10). Es gibt 3 Typen von Einheiten:

- **Anhänger:** Anhänger haben Stärke 1 und sind Leute, die das Haus verehren und dafür kämpfen und arbeiten.
- **Kleine Götter:** Kleine Götter haben Stärke 2. Jeder hat eine besondere Fähigkeit, wenn er herbeizurufen wird. Die kleinen Götter stellen die Mitglieder des Hauses dar.
- **Großer Gott:** Jeder Große Gott hat Stärke 3 und erhöht die einzigartige Macht des Hauses. Er ist der Avatar des Spielers, der Anführer seines Hauses.

**Die Stärke einer Einheit ist relevant, wenn Ressourcen geerntet und Kämpfe ausgetragen werden.** Für alle Einheiten gelten dieselben Bewegungsregeln.

## BEWEGUNGSREGELN

Wenn ein Spieler Bewegungspunkte  zur Verfügung hat, kann er sie beliebig auf eigene Einheiten aufteilen. Er kann auf beliebig viele Bewegungspunkte verzichten.

### Besondere Bewegungsregeln:

- Atlantis kann nur durch Überquerung der gestrichelten Linien auf dem Gaia Spielplan erreicht werden. Es ist nicht möglich, die durchgezogenen Linien zu überqueren, um die Atlantisgebiete zu betreten.
- Die Hauptstadt eines anderen Spielers kann nie betreten werden.
- Wenn eine Einheit eines Spielers ein Gebiet betritt, in dem eine Alte Zivilisation (Plättchen) ist oder Einheiten eines anderen Spielers sind, muss sie anhalten. In diesem Fall findet in Phase D des Spielzugs des aktiven Spielers ein Kampf statt (s. „Kämpfe ausführen“ auf Seite 10).

Wenn eine Einheit am Ende ihrer Bewegung in einem Gebiet ist, das benachbart zu einem verdeckten Kulturmarker ist, deckt der Spieler diesen Marker auf.

## HERBEIRUFEN-QUADER

Es ist sehr wichtig, Herbeirufen-Quader auf das eigene Aktionstableau zu legen. Dadurch erhält der Spieler Manakristalle, um Manaaktionen ausführen zu können. Außerdem erhält er die Fähigkeit, einen Gott herbeizurufen, wenn ein Herbeirufen-Plättchen (Großer oder Kleiner Gott) vollkommen mit Herbeirufen-Quadern umgeben ist. Götter haben besondere Mächte und sind eine mächtige Einheit auf dem Spielplan. (Weitere Einzelheiten über das Herbeirufen und über Götter, s. „Einen Kleinen oder den Großen Gott herbeirufen“ auf Seite 10.)

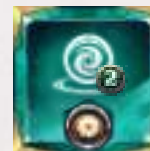
Die Hauptaktionen werden im Folgenden erklärt. Jedes Aktionsplättchen hat eine Grundseite und eine entwickelte (s. „Technologie entwickeln“ auf Seite 10). Die Unterschiede der entwickelten Aktionen werden im Folgenden **violett** in Klammern angezeigt.



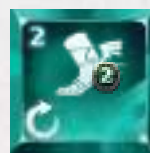
### 1 - PORTALAKTION

Der Spieler kann 1 (2) Einheit(en) auf ein beliebiges Gebiet teleportieren, außer auf Atlantis oder eine fremde Hauptstadt. Aus einem Atlantisgebiet kann man nicht herusteportieren.

Portale werden meist genutzt, um auf einen anderen Planeten zu gelangen, aber sie können auch auf demselben Planeten benutzt werden.



**Beispiel:** Simon (gelb) führt die Grund-Portalaktion aus und bewegt 1 Anhänger aus seiner Hauptstadt auf das 3-Metall-Gebiet von Gaia. Dies ist die erste Einheit neben dem verdeckten Kulturmarker, also deckt er ihn auf.



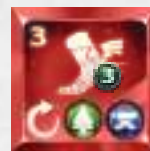
### 2 - BLAUE BEWEGUNGSAKTION

Der Spieler kann eigene Einheiten bis zu 2 (4) Mal in benachbarte Gebiete bewegen. Er kann diese Bewegungen auf mehrere Einheiten in beliebiger Kombination aufteilen.

Dadurch kann er z. B. auch dieselbe Einheit mehrmals bewegen.



**Beispiel:** Isabell (rot) führt die Blaue Bewegungsaktion aus. Sie bewegt 2 ihrer Anhänger in das Gebiet mit der Alten Zivilisation. In Phase D ihres Spielzugs wird ein Kampf stattfinden.



### 3 - ROTE BEWEGUNGSAKTION

Wie die Blaue Bewegungsaktion, aber der Spieler hat 3 (5) Bewegungspunkte zur Verfügung.



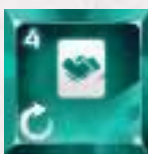
## KONTROLLE

Ein Gebiet gilt als von einem Spieler **kontrolliert**, wenn er dort mindestens 1 eigene Einheit hat. Ein Gebiet mit Einheiten verschiedener Spieler (oder Einheiten eines Spielers und einem Plättchen Alte Zivilisation) ist **umstritten** - es wird von keinem Spieler kontrolliert und im Spielzug des aktiven Spielers wird ein Kampf stattfinden. Ein Gebiet kann auch durch 1 einzige Siedlung kontrolliert sein. Falls dort Einheiten eines anderen Spielers sind, gilt das Gebiet als **belagert** und der Spieler, dessen Einheiten dort sind, kontrolliert es.

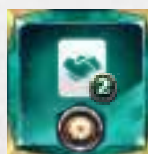


**Beispiel:** Daniel (blau) führt die rote Bewegungsaktion aus und hat 5 Bewegungspunkte. Er bewegt 1 Anhänger auf seinem Heimatplaneten um 2 Gebiete, um den Kulturmarker zu nehmen, dann bewegt er seinen Großen Gott, 1 Kleinen Gott und 1 Anhänger nach Atlantis, was je 1 Bewegungspunkt kostet. In Phase D seines Spielzugs wird ein Kampf stattfinden.

### 4 - HANDELSAKTION



Der Spieler nimmt 1(2) Handelsvertrags-Plättchen von den 6 auf dem Entwicklungstableau ausliegenden und legt es neben sein Aktionstableau. Immer wenn ein Handelsvertrags-Plättchen genommen wird, wird es sofort



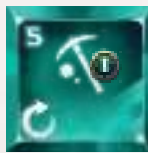
durch ein neues aus dem Vorrat ersetzt.

Ein Handelsvertrags-Plättchen kann als Zusatzaktion erfüllt werden (s. „Zusatzaktionen“, Seite 10).

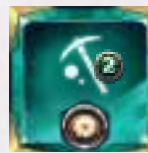


**Beispiel:** Selena (violett) führt die Grund-Handelsaktion aus und nimmt das links unten liegende Plättchen, denn sie hat die nötigen Ressourcen, um diesen Vertrag in Phase C ihres Spielzugs zu erfüllen.

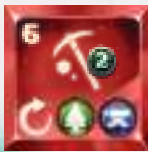
### 5 - BLAUE ERNTEAKTION



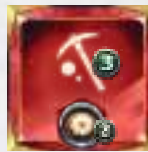
Der Spieler wählt 1 (2) Gebiete unter seiner Kontrolle und erntet die entsprechenden Ressourcen.



### 6 - ROTE ERNTEAKTION



Der Spieler wählt 2 (3) Gebiete unter seiner Kontrolle und erntet die entsprechenden Ressourcen.



## ERNTE

Jedes Gebiet hat 1-3 Symbole, die einen der 4 Ressourcentypen anzeigen. Die Menge der zu erntenden Ressourcen ist limitiert durch die Anzahl der dort vorhandenen Einheiten des Spielers und der nicht erschöpften Ressourcensymbole in dem Gebiet. Der Spieler kann eine Anzahl Ressourcen bis zur Gesamtstärke seiner vorhandenen Einheiten ernten ODER bis zur Anzahl nicht erschöpfter Ressourcensymbole, je nachdem was geringer ist. Er bewegt seinen Ressourcenmarker auf der entsprechenden Leiste um die Anzahl geernteter Ressourcen.

Unabhängig von der Anzahl geernteter Ressourcen muss der Spieler genau 1 Erschöpfungsmarker auf 1 Ressourcensymbol in jedem Gebiet legen, in dem er geerntet hat. Es gibt Erschöpfungsmarker für jeden der 4 Ressourcentypen und es muss der passende Erschöpfungsmarker benutzt werden, damit man sieht, welche Ressource dort geerntet wurde - das kann für manche Spielbedingungen wichtig sein. Einmal gelegt, werden Erschöpfungsmarker nie mehr entfernt.

### Besondere Gebiete für die Ernte

- Das Hauptstadtgebiet wird nie erschöpft.
- In Gebieten, in denen keine Ressourcensymbole sind (z. B. in Atlantis), oder in denen alle Ressourcensymbole erschöpft sind, kann man nicht ernten.
- Im 2-Personen-Spiel haben einige Gebiete von Gaia 2 verschiedene Ressourcentypen. Wenn ein Spieler in solch einem Gebiet mit Stärke 2 erntet und es noch keinen Erschöpfungsmarker dort gibt, erntet er 1 jedes Ressourcentyps. Er hat die Wahl, auf welches Ressourcensymbol er den Erschöpfungsmarker legt. Falls er nur Stärke 1 hat und es noch keinen Erschöpfungsmarker dort gibt, hat er die Wahl, welche Ressource er erntet und muss den Erschöpfungsmarker auf das gewählte Ressourcensymbol legen. Falls ein Erschöpfungsmarker vorhanden ist, kann er die erschöpfte Ressource NICHT ernten. Er muss dann einen Erschöpfungsmarker auf das andere Ressourcensymbol legen.



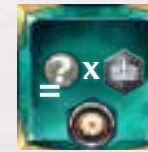
**Beispiel:** Simon (gelb) führt die Rote Ernteaktion aus und kann in 2 Gebieten ernten. In den beiden Gebieten nördlich von seiner Hauptstadt kann er nicht ernten, denn in einem sind alle Ressourcen erschöpft und in dem anderen hat er keine Einheiten. Er erntet 2 Nahrung auf seinem Heimatplaneten in dem Gebiet links oben (dort hat er Stärke 2) und 3 Metall auf Gaia (wo er Stärke 3 hat und es 3 Metallsymbole gibt). In jedes dieser beiden Gebiet legt er 1 passenden Erschöpfungsmarker.

### 7 - ERSCHAFFUNGSAKTION

Für jeden Schrein in allen Gebieten unter seiner Kontrolle nimmt der Spieler 1 Ressource des Typs, die auf seinem Erschaffungsaktions-Plättchen abgebildet ist (das ist die gleiche Ressource wie in seinem Hauptstadtgebiet).



Er kann einen beliebigen Ressourcentyp wählen, von dem er sich Ressourcen nimmt. Aber alle Ressourcen, die er nimmt, müssen vom selben Typ sein.



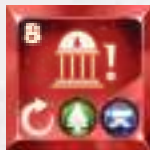




**Beispiel:** Daniel (blau) führt die Erschaffungsaktion aus und kontrolliert 2 Schreine. Da er sein Aktionsplättchen entwickelt hat, kann er einen beliebigen Ressourcentyp wählen, aber beide Ressourcen, die er nimmt, müssen gleich sein.

### 8 - SIEDLUNGSEINKOMMENS-AKTION

Der Spieler nimmt alle sichtbaren Belohnungen (Anhänger oder SP) im Siedlungsbereich seines Aktionstableaus. Diese werden mehr durch den Bau neuer Siedlungen. Er nimmt 1 zusätzlichen Anhänger.

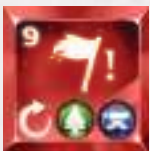


### NEUE ANHÄNGER

Wenn ein Spieler einen neuen Anhänger erhält, auf welche Weise auch immer, muss er ihn in ein von ihm kontrolliertes Gebiet mit einer Siedlung stellen, die nicht belagert sein darf.

### 9 - VORMACHTAKTION

Der Spieler geht auf der Vormachtleiste so viele Felder (+1) vor, wie auf dem Zielplättchen links neben der Leiste angezeigt. (Für weitere Einzelheiten zu Zielplättchen, siehe Seite 13.)



### DIE VORMACHTLEISTE

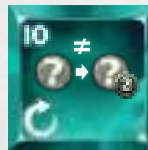
Einige Bonuseffekte (auf Handelsverträgen, Kulturmarkern und Götterkarten) zeigen ein Symbol (👤 oder 👤), das dem Spieler erlaubt, auf der Vormachtleiste um diese Anzahl Felder auf der Vormachtleiste vorzugehen. Hauptsächlich geht man aber auf der Leiste vor, indem man die Vormachtaktion (Hauptaktion) ausführt. In dem Fall geht der Spieler um so viele Felder vor, wie es das links neben der Leiste liegende Zielplättchen erlaubt - 1 Feld für jedes Mal, das er die Bedingung erfüllt.

Wenn ein Spieler auf der Vormachtleiste vorgeht (egal, auf welche Weise) und auf einem Feld mit einem „2 SP“-Marker landet oder es überschreitet, erhält er 2 SP, die er sofort auf der SP-Leiste markiert; anschließend entfernt er den Marker aus dem Spiel.

**Auf der Vormachtleiste ist ein blauer Blitz zu sehen - kein Spieler kann auf das jeweils letzte Feld einer der 3 Entwicklungsleisten vorschreiten** (und damit das Spielende auslösen), **wenn er nicht diese Schwelle auf der Vormachtleiste überschritten hat.** Wenn ein Spieler das letzte Feld der Vormachtleiste erreicht hat und weiter vorgehen könnte, ist das wirkungslos. Am Spielende erhält oder verliert jeder Spieler SP, wie durch seine Position auf der Vormachtleiste angegeben.

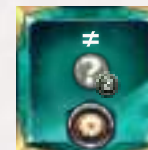


**Beispiel:** Selena (violett) führt die Vormachtaktion aus. Sie schaut sich das Zielplättchen links neben der Leiste an, es zeigt 3 Einheiten. Selena hat insgesamt 5 Anhänger und 1 Kleinen Gott im Spiel, also geht sie 2 Felder vor. Sie überschreitet dabei einen „2 SP“-Marker, entfernt ihn aus dem Spiel und geht sofort 2 Felder auf der SP-Leiste vor.



### 10 - MARKTAKTION

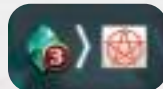
Der Spieler kann 1 beliebige Ressource zahlen, um 2 andere zu nehmen. Diese 3 Ressourcen müssen **alle verschieden** sein. Er nimmt 2 **verschiedene** Ressourcen seiner Wahl und muss keine Ressource zahlen.



**Beispiel:** Simon (gelb) führt die Marktaktion aus. Er zahlt 1 Metall und nimmt dafür 1 Gold und 1 Holz. Hätte er diese Aktion entwickelt, hätte er das Metall nicht zahlen müssen.

### 2. MANAAKTIONEN

Nachdem er seine Hauptaktion ausgeführt hat, kann der Spieler 1 Manaaktion ausführen, indem er 1 der folgenden Optionen wählt. Diese Aktionen sind rechts auf dem Aktionstableau abgebildet.



- 3 Manakristalle ausgeben, um 1 Rotes Aktionsplättchen zu aktivieren und dessen normale Aktion auszuführen. Das Aktionsplättchen, auf dem die Aktionsfigur steht, kann nicht aktiviert werden.



- 2 Manakristalle ausgeben, um 1 Blaues Aktionsplättchen zu aktivieren und dessen normale Aktion auszuführen. Das Aktionsplättchen, auf dem die Aktionsfigur steht, kann nicht aktiviert werden.



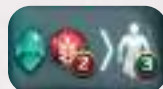
- 1 Manakristall und 2 Metall ausgeben, um 2 fortschrittliche Waffenkarten auf die Hand zu nehmen. Weitere Einzelheiten hierzu siehe Kasten „Waffenkarten“ unten.



- 1 Manakristall und 2 Gold ausgeben, um Technologie zu entwickeln (Aktionsplättchen). Weitere Einzelheiten hierzu siehe Kasten „Eine Technologie entwickeln“ auf Seite 10.



- 1 Manakristall und 2 Holz ausgeben, um 1 Siedlung zu bauen (in jedem Gebiet kann maximal 1 Siedlung sein). Weitere Einzelheiten hierzu siehe Kasten „Eine Siedlung bauen“ auf Seite 10.



- 1 Manakristall und 2 Nahrung ausgeben, um 3 Anhänger zu erhalten. Weitere Einzelheiten hierzu siehe Kasten „Anhänger erhalten“ auf Seite 10.

### 🗡️: WAFFENKARTEN


Es gibt 2 Typen Waffenkarten - einfache Waffen (blaue Überschrift) und fortschrittliche (rote Überschrift). Jeder Spieler beginnt mit 2 einfachen Waffenkarten auf der Hand. Im Laufe des Spiels kann jeder fortschrittliche Waffenkarte auf unterschiedliche Weise hinzuerhalten, hauptsächlich durch die Manaaktion, aber auch durch Handelsverträge oder Kulturmarker. Wer eine Waffenkarte hinzuerhält, wählt eine Karte aus den oberhalb seines Aktionstableaus liegenden (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen) und nimmt sie auf die Hand. Alle Handkarten werden immer vor den anderen Spielern geheimgehalten.

Als Angreifer kann man keine einfachen Waffenkarten benutzen. Um anzugreifen, muss ein Spieler eine fortschrittliche Waffe haben. Nach der Benutzung wird eine einfache Waffenkarte wieder auf die Hand zurückgenommen, eine fortschrittliche kehrt wieder in den Stapel oberhalb des Aktionstableaus zurück. Die Benutzung von Waffenkarten wird im Abschnitt „Kämpfe abwickeln“ auf Seite 11 erklärt.

## : EINE TECHNOLOGIE ENTWICKELN

Jeder Spieler beginnt mit seinen 10 Aktionsplättchen auf der Grundseite (die kleinen Zahlen links oben sind sichtbar).

Wenn ein Spieler eine Technologie entwickelt (durch welche Maßnahme auch immer), dreht er 1 seiner Aktionsplättchen auf die entwickelte Seite, das **benachbart** zu seiner Aktionsfigur ist (d. h., durch eine Linie seines Sterns verbunden). Das Plättchen, auf dem die Aktionsfigur gerade steht, kann nicht entwickelt werden.

Es kostet 1 Holz und 1 Metall, um ein rotes Aktionsplättchen zu entwickeln. Wer ein blaues Aktionsplättchen entwickelt, geht auf der Technologieleiste (  ) 1 Feld vor, wer ein rotes entwickelt, geht 2 Felder vor.

**Wenn man ein Aktionsplättchen entwickelt (egal welche Farbe), darf man augenblicklich die Hauptaktion ausführen, die auf der entwickelten Seite des Plättchens zu sehen ist.**



**Beispiel:** Isabell (rot) möchte eine Technologie entwickeln, dafür kann sie nur 1 der Plättchen wählen, das benachbart zu ihrer Aktionsfigur ist (nicht die Plättchen 3 und 4). Sie kann es sich nicht leisten, eins der beiden roten Aktionsplättchen zu entwickeln, also entwickelt sie das blaue mit der Nummer 7, dreht es auf die entwickelte Seite und führt diese Hauptaktion aus: Sie erhält 1 Ressource ihrer Wahl für jeden Schrein, den sie kontrolliert.

## : ANHÄNGER ERHALTEN

Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Anhänger auf seinem Heimatplaneten. Im Laufe des Spiels können weitere Anhänger durch verschiedene Effekte erhalten werden. Wenn ein Spieler einen neuen Anhänger erhält, nimmt er ihn aus seinem Vorrat und stellt ihn in ein Gebiet unter seiner Kontrolle, in dem er eine eigene Siedlung hat, die nicht belagert ist. Falls ein Spieler mehrere neue Anhänger auf einmal erhält, kann er sie beliebig auf dafür geeignete Gebiete aufteilen. Falls ein Spieler keine Anhänger mehr in seinem Vorrat hat, kann er zuerst einen Anhänger aus einem beliebigen Gebiet entfernen (und dann wieder einsetzen).



**Beispiel:** Isabell (rot) erhält 3 neue Anhänger. Sie hat 3 Siedlungen, aber setzt 2 Anhänger in das Gebiet auf Gaia und 1 in das obere Gebiet ihres Heimatplaneten.

## : EINE SIEDLUNG BAUEN

In jedem Gebiet kann maximal 1 Siedlung sein. Zu Beginn hat jeder Spieler 1 Siedlung in seinem Hauptstadtgebiet. In erster Linie werden Siedlungen durch die Manaaktion gebaut, können aber auch durch eine Bonusaktion eines Handelsvertrags gebaut werden. Wenn ein Spieler eine Siedlung baut, nimmt er die äußerst linke Siedlung aus dem Siedlungsbereich seines Aktionstableaus und setzt sie in ein Gebiet unter seiner Kontrolle, in dem noch keine Siedlung ist. Durch den Bau von Siedlungen werden Belohnungen frei, die der Spieler erhält, wenn er die Siedlungseinkommensaktion ausführt. Einmal gebaut, kann eine Siedlung nicht zerstört werden, aber die Kontrolle über das Gebiet kann durchaus von einem anderen Spieler übernommen werden.

**Nicht vergessen:** Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, wenn dort keine Einheiten anderer Spieler sind UND mindestens 1 eigene Einheit oder eigene Siedlung.



**Beispiel:** Daniel (blau) baut eine neue Siedlung und kann sie in jedem von ihm kontrollierten Gebiet ohne Siedlung bauen. Er nimmt die linke Siedlung von seinem Aktionstableau und setzt sie in ein Gebiet seines Heimatplaneten. Er hat dadurch eine neue Belohnung aufgedeckt. Wenn er in einem späteren Spielzug Aktion 8 ausführt (Siedlungseinkommensaktion), erhält er 2 Anhänger und 2 SP.

## 3. ZUSATZAKTIONEN




Nachdem er seine Hauptaktion und optional 1 Manaaktion ausgeführt hat, kann der Spieler eine oder mehrere Zusatzaktionen ausführen, **aber diese müssen alle verschieden sein**. Diese Aktionen sind rechts unten auf dem Aktionstableau abgebildet. Einige besondere Boni können besondere Zusatzaktionen verschaffen.



### 1. Einen Kleinen oder den Großen Gott herbeirufen

Wenn ein Herbeirufen-Plättchen eines Kleinen oder des Großen Gottes auf dem Aktionstableau eines Spielers vollständig von Herbeirufen-Quadern umgeben ist, entfernt er das Herbeirufen-Plättchen und legt es neben sein Aktionstableau. In seinem Spielzug kann er dann als Zusatzaktion einen Kleinen oder seinen Großen Gott herbeirufen. Falls er das tut, legt er das Herbeirufen-Plättchen auf das Herbeirufen-Feld des Gottes, den er herbeirufen möchte, und ersetzt damit die Figur (s. u.).

Wenn er einen **Kleinen Gott** herbeiruft, wählt er, welchen der 4 Götter er herbeirufen möchte. Während des gesamten Spiels kann jeder nur ein Mal herbeigerufen werden. Wenn er das tut, geht er auf einer der Entwicklungsleisten vor (oder 2 Felder auf der Vormachtleiste), wie unten auf der Götterkarte angegeben. Jeder Gott hat eine Fähigkeit eines der folgenden Typen:

-  Ein sofortiger einmaliger Bonus.
-  Eine Fähigkeit für den Rest des Spiels.
-  Ein Kriterium, um am Spielende SP zu erhalten.

Wenn der Spieler seinen **Großen Gott** herbeiruft, schaltet er damit dessen Verstärkte Macht frei (unteres Fenster auf der Karte des Großen Gottes) und geht auf jeder der 3 Entwicklungsleisten 1 Feld vor und 2 Felder auf der Vormachtleiste.

Wenn ein Kleiner Gott oder der Große herbeigerufen wird, muss der Spieler 1 seiner Anhänger auf einem Planeten-Tableau durch die Figur ersetzen, die den Gott darstellt. Der entfernte Anhänger kommt in den Vorrat des Spielers zurück. Ein Kleiner Gott hat Stärke 2, der Große Gott hat Stärke 3 für Ernte und Kampf. Der Große Gott und die Kleinen Götter werden wie andere Einheiten auch bewegt und gelten wie jede Einheit für Kontrollzwecke.



**Beispiel:** Simon (gelb) hat gerade den dritten Herbeirufen-Quader um ein Herbeirufen-Plättchen eines Kleinen Gottes gelegt. Er legt 1 seiner Anhänger von seinem Heimatplaneten in seinen Vorrat zurück und ersetzt ihn durch den Kleinen Gott, dann legt er das Herbeirufen-Plättchen auf den Platz unter der Karte des Kleinen Gottes, den er herbeigerufen hat und kann diese nun nutzen.

## 2. Einen Handelsvertrag erfüllen

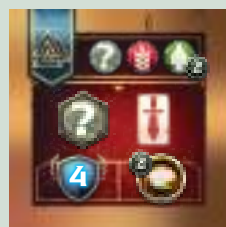
Der Spieler kann 1 Handelsvertrag erfüllen, dessen Plättchen er im eigenen Vorrat hat. Um das zu tun, muss er die oben auf dem Plättchen angegebenen Ressourcen zahlen. Falls das Handelsvertrags-Plättchen kein Haussymbol aufweist, erhält er dann alle angegebenen Belohnungen. Falls es ein Haussymbol aufweist, siehe die folgenden Regeln „Handel mit einem Haus“. Ein erfülltes Handelsvertrags-Plättchen wird umgedreht und neben das Aktionstableau gelegt.

### HANDEL MIT EINEM HAUS

(Erstes Spiel: Diese Regel wird ignoriert)

Einige Handelsvertrags-Plättchen weisen das Symbol eines bestimmten Hauses auf. Der Spieler muss mindestens 1 Gebiet auf dem Heimatplaneten dieses Hauses kontrollieren, um die volle Belohnung zu erhalten. Falls das Symbol das des eigenen Hauses ist, muss der Spieler stattdessen mindestens 1 Gebiet auf Gaia kontrollieren.

Falls der Spieler kein Gebiet auf dem Heimatplaneten des Hauses kontrolliert (bzw. auf Gaia), erhält er nicht alle Belohnungen des Plättchens und muss wählen, entweder die Belohnung in der Mitte des Plättchens zu nehmen oder die SP und Schritte auf der Handelsleiste wie unten auf dem Plättchen angeben.



**Beispiel:** Selena (violett) möchte diesen Handelsvertrag erfüllen; sie hat gerade mit der Portalaktion 1 ihrer Anhänger auf den Planeten Norrenis geschickt und kontrolliert jetzt dort 1 Gebiet. Sie zahlt 1 Nahrung, 2 Holz und 1 beliebige Ressource (oben auf dem Plättchen angegeben). Da sie 1 Gebiet auf dem Planeten Norrenis kontrolliert, erhält sie alle Belohnungen: 1 Ressource ihrer Wahl, 1 fortschrittliche Waffenkarte (mittlere Reihe), 4 SP und 2 Schritte auf der

Handelsleiste (untere Reihe). Hätte sie ihren Anhänger nicht dorthin geschickt, um 1 Gebiet zu kontrollieren, hätte sie nur die Belohnung entweder der mittleren oder der unteren Reihe erhalten.

## 4. KÄMPFE ABWICKELN

Falls Einheiten des aktiven Spielers zusammen mit Einheiten anderer Spieler oder mit einer Alten Zivilisation in einem Gebiet sind, findet in dieser Phase des Spielzugs des aktiven Spielers ein Kampf statt. Falls mehrere Kämpfe ausgetragen werden müssen, wählt der Spieler die Reihenfolge, in der dies geschieht. Jeder Kampf muss vollständig beendet sein, bevor der nächste stattfindet.

### Kampf gegen eine Alte Zivilisation

Jede Alte Zivilisation hat eine Stärke von 3 bis 5, wie auf dem Plättchen angezeigt. Falls der aktive Spieler mindestens 1 Einheit in dem Gebiet der Alten Zivilisation hat, muss er gegen sie kämpfen. Um zu kämpfen, muss er eine fortschrittliche Waffenkarte (rot) aus der Hand spielen.

*TIPP:* Wer keine fortschrittliche Waffenkarte hat, wenn er ein Gebiet mit einer Alten Zivilisation betritt, kann immer noch eine erhalten, bevor der Kampf beginnt – durch eine Manaaktion, Erfüllung eines Handelsvertrags, Herbeirufen eines Gottes.

Falls der Spieler keine fortschrittliche Waffenkarte spielen kann, hat er den Kampf automatisch verloren.

Der Kampf wird folgendermaßen abgewickelt:

1. Der Spieler spielt genau 1 fortschrittliche Waffenkarte aus seiner Hand.
2. Er zahlt die auf der Karte angegebenen Metallkosten.
3. Er deckt das Plättchen Alte Zivilisation auf.
4. Er führt alle besonderen Effekte der Waffenkarte und des Plättchens Alte Zivilisation aus. Eine Liste aller Effekte und die Anatomie der Plättchen ist auf Seite 14 zu finden.
5. Er berechnet seine Kampfstärke, indem er die Stärke seiner am Kampf beteiligten Einheiten und der gespielten Waffenkarte addiert. **ERINNERUNG:** Ein Anhänger hat Stärke 1, ein Kleiner Gott Stärke 2 und der Große Gott hat Stärke 3.
6. Der Spieler vergleicht seine Kampfstärke mit der Stärke des Plättchens Alte Zivilisation. Falls er mindestens die gleiche Stärke hat, hat er den Kampf gewonnen, andernfalls verloren.
7. **Falls er den Kampf gewonnen hat**, erhält er die Belohnungen, die auf dem Plättchen Alte Zivilisation und unten auf der gespielten Waffenkarte angezeigt sind. Das sind u. a. SP und Schritte auf der Kriegsleiste. Dann entfernt er die Alte Zivilisation aus dem Spiel. **Falls er den Kampf verloren hat**, muss er alle am Kampf beteiligten Einheiten in seine Hauptstadt zurückstellen. Das Plättchen Alte Zivilisation bleibt offen in dem Gebiet liegen. Der Spieler erhält als Entschädigung 1 **Metall**.
8. Schließlich legt der Spieler die gespielte Waffenkarte auf ihren entsprechenden Platz oberhalb seines Aktionstableaus zurück.



**Beispiel:** Isabell (rot) hat 1 Kleinen Gott (Stärke 2) in dieses Gebiet mit einer Alten Zivilisation bewegt. Sie spielt die Waffenkarte „Kurbogen“ (Stärke 3), hat also insgesamt Stärke 5. Sie deckt das Plättchen Alte Zivilisation auf – es hat Stärke 5. Sie gewinnt den Kampf (bei Gleichstand gewinnt der Angreifer) und nimmt alle angezeigten Belohnungen: 1 Schritt auf der Kriegsleiste, 3 SP (von der Waffenkarte), 2 Metall und 1 Nahrung (von dem Plättchen Alte Zivilisation). Außerdem nimmt sie 1 Manakristall durch den benachbarten Kulturmarker, da dieser jetzt vollständig umgeben ist, dann entfernt sie ihn von dem Planeten. (siehe „5. - Kulturmarker abwickeln“ auf Seite 12).

## ANATOMIE EINES PLÄTTCHENS ALTE ZIVILISATION

Jedes Plättchen Alte Zivilisation ist folgendermaßen aufgebaut:



### Kampf zwischen zwei Spielern

Falls der aktive Spieler mindestens 1 Einheit in einem Gebiet, oder mehreren, zusammen mit Einheiten eines anderen Spielers hat, muss er gegen sie kämpfen. Wenn er sich in ein Gebiet mit Einheiten eines anderen Spielers bewegt, ist er der **Angreifer**, der andere ist der **Verteidiger**. Um gegen einen anderen Spieler zu kämpfen, muss der aktive Spieler eine fortschrittliche Waffenkarte (rot) aus seiner Hand spielen können.

**TIPP:** Wer keine fortschrittliche Waffenkarte hat, wenn er ein Gebiet mit Einheiten eines anderen Spielers betritt, kann immer noch eine erhalten, bevor der Kampf beginnt - durch eine Manaaktion, Erfüllung eines Handelsvertrags, Herbeirufen eines Gottes.

Falls der **Angreifer** keine fortschrittliche Waffenkarte spielen kann (weil er keine hat oder die Kosten nicht zahlen kann), hat er den Kampf automatisch verloren.

1. Beide Spieler spielen genau 1 Waffenkarte aus der Hand. Der **Angreifer** muss 1 fortschrittliche Waffenkarte (rot) spielen, der **Verteidiger** kann 1 einfache (blau) oder fortschrittliche Waffe spielen. Die Spieler legen die Karte verdeckt vor sich ab.
2. Gleichzeitig decken die Spieler ihre Karten auf und zahlen gegebenenfalls die links oben auf ihrer Karte angezeigten Kosten.
3. Beide Spieler führen die Effekte ihre Karte aus, falls vorhanden. Einzelheiten dazu siehe Seite 14.
4. Die Spieler berechnen ihre Kampfstärke, indem sie die Stärke ihrer am Kampf beteiligten Einheiten und der gespielten Waffenkarte addieren.
5. Der Spieler mit der **größeren Kampfstärke** gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt der **Angreifer**.
6. Der **siegreiche Spieler** nimmt die unten auf seiner gespielten Waffenkarte aufgeführten Belohnungen. Das sind u. a. SP und Schritte auf der Kriegsleiste. Der **unterlegene Spieler** muss alle seine am Kampf beteiligten Einheiten in seine Hauptstadt zurückziehen. Durch manche Waffenkarten kann auch er Belohnungen erhalten und falls er eine fortschrittliche Waffenkarte gespielt hatte, erhält er als Entschädigung 1 Metall.
7. Gespielte fortschrittliche Waffenkarten werden auf ihren entsprechenden Platz oberhalb des Aktionstableaus des Spielers zurückgelegt. Eine gespielte einfache Waffenkarte nimmt der Spieler zurück auf seine Hand.



**Beispiel:** Daniel (blau) bewegt 2 Anhänger in das von Selena (violett) kontrollierte Gebiet. Er wählt die Waffenkarte „Dolch“ mit Stärke 1, sodass er insgesamt Stärke 3 hat. Selena hat keine fortschrittlichen Waffenkarten auf der Hand, also kann sie nur 1 ihrer beiden einfachen Waffenkarten spielen, entweder den „Langschild“, der 2 Ressourcen ihrer Wahl kosten würde oder die „Schleuder“, die kostenlos zu spielen ist und sogar noch einen Vorteil gibt, falls sie den Kampf verliert. Sie möchte keine Ressourcen ausgeben und spielt die Schleuder. Daniel gewinnt den Kampf und Selena stellt ihren Anhänger in ihre Hauptstadt zurück. Weil sie die „Schleuder“ gespielt hatte, stiehlt sie 1 Ressource ihrer Wahl von Daniel.

## ATLANTIS

Die Gebiete im Zentrum des Gaia Spielplans (nur 1 im 1-2-Personen-Spiel, 2 im 3-4-Personen-Spiel) stellen die mythologische Stadt Atlantis dar. Man kann sich nur durch Überquerung der gestrichelten Linien von einem benachbarten Gebiet aus nach Atlantis bewegen; das Portal kann **nicht** benutzt werden, um Atlantis zu betreten oder zu verlassen. Die Bewohner von Atlantis werden von mächtigen Herrschern angeführt und es ist nicht so einfach, sie zu besiegen.

Das beim Spielaufbau in jedes Gebiet von Atlantis gelegte Plättchen Gott von Atlantis stellt eine Einheit Großer Gott mit Stärke +3 dar, diese wird zur Stärke des dort vorhandenen Plättchens Alte Zivilisation hinzugerechnet. Wie außerdem durch ihre Form erkennbar gelten diese Plättchen als Große Götter, also kann die Waffe „Wurfgeschütz“ gegen sie eingesetzt werden (s. „Waffenkarteneffekte“ auf Seite 14.). Wenn ein Spieler Atlantis erobert, erhält er wie üblich die Belohnungen seiner Waffe und des Plättchens Alte Zivilisation. Wer Atlantis als Erster erobert, nimmt die 3 beim Spielaufbau bereitgelegten Artefaktkarten, behält 1 davon und legt sie neben sein Aktionstableau. Wer im 3-4-Personen-Spiel Atlantis als Zweiter erobert, nimmt die 2 übrigen Artefaktkarten, behält 1 davon und entfernt die andere aus dem Spiel. Artefaktkarten haben verschiedene mächtige Effekte, die im Anhang auf Seite 14 erklärt werden.



**Beispiel:** Simon (gelb) ist nach Atlantis gegangen, seine beiden Kleinen Götter und 1 Anhänger geben ihm zusammen Stärke 5 und er hat 1 Metall gezahlt, um seine Waffenkarte „Doppelaxt“ zu spielen, sodass er insgesamt Stärke 8 hat. Selbst mit +3 Stärke hat die Alte Zivilisation nur Stärke 6 und Simon gewinnt den Kampf. Er erhält 2 Schritte auf der Kriegsleiste und 3 SP (von der Waffenkarte) und entweder 1 Gold oder 1 Holz von dem besiegten Plättchen. Weil Daniel (blau) schon das andere Gebiet von Atlantis erobert hatte, behält Simon 1 der beiden noch übrigen Artefaktkarten und entfernt die andere aus dem Spiel.

## 5. KULTURMARKER ABWICKELN

Sobald ein Kulturmarker vollständig von 3 kontrollierten Gebieten umgeben ist (jedes Gebiet enthält Einheiten oder Siedlungen), wird er abgewickelt. Jeder Spieler, der mindestens 1 der zu diesem Kulturmarker benachbarten Gebiete kontrolliert, kann die auf dem Marker angezeigten Belohnungen erhalten. Diese Belohnungen können nicht später genommen werden – entweder jetzt oder gar nicht. Die Anzahl der kontrollierten Gebiete oder eigener Einheiten spielt keine Rolle, jeder Spieler mit mindestens 1 Spielstein in diesen Gebieten erhält die Belohnung ein Mal. Falls mehrere Spieler als Belohnung 1 Handelsvertrags-Plättchen erhalten, nehmen sie diese in Spielerreihenfolge, mit dem aktiven Spieler beginnend. Anschließend wird der Kulturmarker aus dem Spiel entfernt.



**Beispiel:** Daniel (blau) führt die Rote Bewegungsaktion aus. Dadurch ist der Kulturmarker durch Einheiten in den 3 benachbarten Gebieten vollständig umgeben und wird abgewickelt. Daniel und Selena (violett) erhalten je 2 Gold. Der Kulturmarker wird anschließend aus dem Spiel entfernt.

## SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, wenn:

- ein Spieler seinen letzten Herbeirufen-Quader auf den Aktionsstern seines Aktionstableaus gesetzt hat, ODER
- ein Spieler das letzte Feld einer der 3 Entwicklungsleisten erreicht hat.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, bis alle Spieler gleich viele Spielzüge ausgeführt haben, d. h., das Spiel endet nach dem Spielzug des Spielers rechts vom Startspieler.

**WICHTIG:** Ab dem Moment, in dem das Spielende ausgelöst wird, kann kein Spieler mehr Einheiten in die Atlantisgebiete hineinbewegen oder dort heraus.

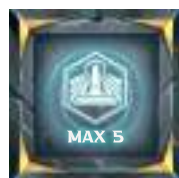
Nachdem der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, folgt die Schlusswertung. Jeder Spieler erhält nun SP wie folgt:

1. Die Position des Spielermarkers jedes Spielers auf den 3 Entwicklungsleisten Krieg, Handel und Technologie wird gewertet.
  - a. Der Spieler, der **am weitesten vorne auf jeder Leiste** ist, erhält 4 SP, der Spieler an zweiter Position erhält 2 SP. Bei einem Gleichstand für die erste Position teilen alle daran beteiligten Spieler die verfügbaren SP (4 + 2) und teilen sie gleichmäßig unter sich aus, nötigenfalls abgerundet, die anderen Spieler erhalten nichts. Bei einem Gleichstand für die zweite Position teilen alle daran beteiligten Spieler 2 SP unter sich auf, nötigenfalls abgerundet (also 0 SP bei 3 daran beteiligten Spielern).
  - b. Jede der 3 Entwicklungsleisten ist mit einem **Zielplättchen** verbunden. Jeder Spieler erhält SP je nach Bedingung des Zielplättchens (Zielplättchenwert) jeder einzelnen Leiste multipliziert mit der Position seines Spielermarkers. Auf diese Weise erhalten Spieler SP von allen 3 Leisten.
2. Jeder Spieler erhält SP entsprechend der Position seines **Spielermarkers auf der Vormachtleiste**.
3. Jeder Spieler erhält SP durch Spielendebedingungen von **Götterkarten**, die er herbeigerufen hat.
4. Jeder Spieler zählt alle seine **Ressourcen und Manakristalle** und erhält 1 SP je 5 der Gesamtmenge.

Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger! Im Fall eines Gleichstands hat der daran beteiligte Spieler gewonnen, der am nächsten links neben dem Startspieler sitzt.

### ZIELPLÄTTCHEN

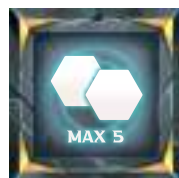
Alle 4 Zielplättchen haben den Maximalwert 5. Sie werden folgendermaßen gewertet:



**„Schreine“  
Zielplättchen**  
Anzahl kontrollierter  
Schreine



**„Siedlungen“  
Zielplättchen**  
Anzahl  
Siedlungen im  
Spiel



**„Gebiete“  
Zielplättchen**  
Anzahl kontrollierter  
Gebiete geteilt durch 2  
und abgerundet



**„Einheiten“  
Zielplättchen**  
Anzahl Einheiten  
(Anhänger und Götter)  
im Spiel geteilt durch  
3 und abgerundet



**Beispiel:** Simon (gelb) ist am weitesten vorne auf der Handels- und der Technologieleiste und erhält dafür 4 + 4 SP; er ist Zweiter auf der Kriegsleiste und erhält dafür 2 SP. Er kontrolliert 3 Schreine und erhält 3 x 2 SP für das „Schreine“ Zielplättchen auf der Kriegsleiste; er hat 3 Siedlungen und erhält 3 x 5 SP für das „Siedlungen“ Zielplättchen auf der Technologieleiste; er hat 8 Einheiten im Spiel erhält 2 x 4 SP für das „Einheiten“ Zielplättchen auf der Handelsleiste. Er erhält 3 SP durch die Vormachtleiste. Er kontrolliert 2 Gebiete, die Holz produzieren und erhält 2x2 SP für seine Götterkarte Horus. Schließlich hat er 4 Ressourcen und 3 Manakristalle und erhält dafür noch 1 SP.

# ANHANG

Auf den nächsten Seiten sind die Erklärungen der Symbole sowie Klarstellungen zu einigen Karten.

## KOSTEN UND BELOHNUNGEN



Diese Symbole bedeuten sowohl Kosten als auch Belohnungen.

Kosten und Belohnungen sind jeweils getrennt in verschiedenen Reihen aufgeführt, je nach Gestaltung des Spielelements.



Jeder gegnerische Gott hat Stärke 1, egal ob Kleiner, Großer oder Atlantis Gott.



Vor jedem anderen Effekt ausführen. Der Effekt der Waffenkarte des Gegners bzw. des Plättchens der Alten Zivilisation wird in diesem Kampf ignoriert. Deren Stärke und Belohnungen gelten unverändert.



Eigenen Spielermarker auf der Vormachtleiste vorsetzen.



Eigenen Spielermarker auf der Technologieleiste vorsetzen.



Eigenen Spielermarker auf der Handelsleiste vorsetzen.



Eigenen Spielermarker auf der Kriegsleiste vorsetzen.



Nach normalen Regeln 1 Siedlung einsetzen (für eine Rote Technologie 1 Holz und 1 Metall zahlen).



X SP erhalten.



Eine Portalaktion ausführen (auf ein beliebiges Gebiet teleportieren außer Atlantis).



Alle sichtbaren Belohnungen (Anhänger und SP) im Siedlungsbereich des eigenen Aktionstableaus nehmen. Diese werden mehr durch den Bau neuer Siedlungen.



Eine Anzahl Felder auf der Vormachtleiste vorgehen, je nach Zielplättchen links neben der Leiste.



Eine Aktion eines Blauen Aktionsplättchens ausführen (auf dem nicht die Aktionsfigur steht).



Eine Aktion eines Roten Aktionsplättchens ausführen (auf dem nicht die Aktionsfigur steht).



1 eigenen Herbeirufen-Quader von einem Feld auf ein freies anderes bewegen. Der Spieler erhält den Manakristall des neuen Feldes.



1 fortschrittliche Waffenkarte vom Stapel oberhalb des Aktionstableaus wählen und auf die Hand nehmen.



Nach normalen Regeln eine Technologie entwickeln (für eine Rote Technologie zusätzlich 1 Holz und 1 Metall zahlen).



Eine Bewegungsaktion ausführen.



1 Handelsvertrags-Plättchen aus der Auslage nehmen (sofort nachfüllen).



1 neuen Anhänger erhalten und in einem selbst kontrollierten Gebiet mit unbelagerter Siedlung einsetzen.

## EFFEKTE DER WAFFENKARTEN

**Schleuder:** Falls der Gegner keine Ressourcen besitzt, erhält der Spieler nichts.

**Wikingerhelm:** Nachdem alle Waffenkarten aufgedeckt wurden, muss der Gegner seine gespielte Waffenkarte zurücknehmen – entweder auf die Hand (einfach) oder auf den entsprechenden Platz oberhalb seines Aktionstableaus (fortschrittlich), aber sie muss trotzdem bezahlt werden. Dann kann er nach normalen Regeln eine neue Waffenkarte spielen. Im Kampf gegen eine Alte Zivilisation wird dieser Effekt ignoriert. Falls der Gegner keine neue Karte spielen kann, hat der Spieler den Kampf sofort gewonnen.

**Kompositbogen:** Nachdem der Spieler diese Waffenkarte aufgedeckt hat, kann er eine zweite Waffenkarte aus seiner Hand spielen. Das muss eine fortschrittliche sein, er darf auf diese Weise keine einfache Waffenkarte spielen. Er muss dafür die üblichen Kosten zahlen. Alle Effekte der zweiten Karte sind wirksam. Die Stärke beider gespielten Karten wird zur Kampfstärke hinzugezählt. Falls der Spieler gewinnt, erhält er die Belohnungen beider Karten.

**Kriegswagen:** Nachdem alle Waffenkarten aufgedeckt wurden, kann der Spieler beliebig viel Metall zahlen, um seine Stärke je gezahltes Metall um 1 zu erhöhen.

**Langspeer:** Wenn der Gegner seine Kampfstärke ermittelt, darf er die Stärke seiner stärksten Einheit nicht berücksichtigen. Wirkungslos gegen Alte Zivilisationen.

## ANATOMIE EINER WAFFENKARTE

Jede Waffenkarte ist folgendermaßen aufgebaut:



## MÄCHTE DER GÖTTER: PHARAONEN



„Die blühenden Felder ihres Heimatplaneten erstrecken sich, so weit das Auge reicht, und werden genährt vom großen heiligen Fluss. Dank dieser Felder und fortschrittlicher Landwirtschaftstechnik konnte sich das Haus der Pharaonen schon immer an einem Überfluss an Nahrung erfreuen, wodurch seine Bevölkerung rasch wuchs. Das Haus der Pharaonen hütet ein geheimes Ritual, das ihm erlaubt, die Macht des heiligen Sterns zu verstärken. Es wird angeführt von Ra, dem Leuchtenden.“

**Ra Grundmacht:** Wenn der Spieler seine Aktionsfigur über einen bereits eingesetzten Herbeirufen-Quader bewegt, kann er diesen Quader auf ein leeres Feld bewegen. Falls dort Manakristalle sind, erhält er diese wie üblich. Falls dadurch ein Gott herbeigerufen wird, geschieht das wie üblich in Phase 3 Zusatzaktionen des Spielzugs.

**Ra Verstärkte Macht:** Jedes Mal, wenn der Spieler einen Herbeirufen-Quader in einem Feld einsetzt, das Mana produziert, erhält er auch 1 Ressource seiner Wahl. Er erhält immer nur genau 1 Ressource, auch wenn das Feld 2 Manakristalle produziert.

**Seth:** Der Spieler erhält 3 SP je 2 Gebiete (abgerundet) unter seiner Kontrolle, deren Ressourcen alle erschöpft sind (alle Ressourcen sind mit Erschöpfungsmarkern bedeckt). Die Atlantisgebiete gelten dafür nicht.

**Anubis:** Der Spieler setzt 1 Anhänger in das Gebiet, wenn er mit einem Kleinen oder Großen Gott angreift, bevor er den Kampf abwickelt. Diese Macht gilt je Gebiet, nicht je Gott, also setzt der Spieler immer nur 1 Anhänger in dem Gebiet ein, aber er kann in einem Spielzug je 1 Anhänger in mehreren Gebieten einsetzen. Falls er keine Anhänger mehr in seinem Vorrat hat, kann er zuerst in einem bzw. mehreren beliebigen Gebieten 1 Anhänger entfernen und dann im Kampfgebiet einsetzen.

**Bastet:** Sofort wenn der Spieler Bastet herbeiruft, kann er 1 Manakristall abwerfen, um einen Handelsvertrag zu erfüllen, den er vor sich liegen hat, ohne dafür Ressourcen zu zahlen. Auch die Bedingung, ein Gebiet auf einem bestimmten Planeten zu kontrollieren, wird ignoriert. Er erhält die Belohnungen wie üblich. Dies gilt nicht als Zusatzaktion in diesem Spielzug.

**Osiris:** Der Spieler hat in jedem von ihm kontrollierten Gebiet +1 Stärke für die Ernte.

**Sekhmet:** Die Kosten können nicht unter 0 fallen.

**Horus:** Bei der Schlusswertung 2 SP je Gebiet unter seiner Kontrolle, das Holz produziert.

**Isis:** Jede Siedlung des Spielers hat Stärke 1 bei der Ernte und im Kampf. Eine Siedlung ist keine Einheit und kann keinen Kampf gegen fremde Einheiten auslösen, wenn sie alleine dort ist. Sie erhöht bei der Ernte und im Kampf die Gesamtstärke vorhandener eigener Einheiten um 1.

## MÄCHTE DER GÖTTER: NORRENIS



„Die Berge, die die Meere ihres Planeten überblicken, sind von atemberaubender Schönheit. Diese Berge sind voller überaus reichhaltiger Metalladern, was in Kombination mit nicht vorhandenen Ebenen dazu geführt hat, dass das Haus Norrenis eine Kriegertradition entwickelt hat. Die Norrenis sind eine nomadische Gesellschaft, die ständig auf Drakkars, großen, schnellen Schiffen mit einem Drachen auf dem Bug herumzieht. Sie führen Angriffe, plündern und schwimmen weiter zu einem anderen Ort. Angeführt werden sie von Odin, dem Mächtigen.“

**Odin Grundmacht:** Die Siedlungen des Spielers gelten als Einheit hinsichtlich Bewegung, Portal und Kampf, zunächst mit Stärke 0. Wenn sie sich bewegen, auch durch das Portal, können sie dabei 2 Einheiten (aber keine anderen Siedlungen) von einem Gebiet zum anderen tragen.

- Siedlungen im Hauptstadtgebiet können herausbewegt werden. Falls das Hauptstadtgebiet völlig leer ist, verliert der Spieler die Kontrolle darüber, aber die Gegner können es trotzdem nicht betreten.

- Siedlungen können in Gebiete bewegt werden, in denen bereits eine oder mehrere Siedlungen sind, egal wem sie gehören.
- Weiterhin kann aber keine Siedlung in einem Gebiet gebaut werden, in dem bereits eine oder mehrere Siedlungen sind, wie üblich.
- Die Siedlungen des Spielers gelten als Einheit, wenn er daher eine Siedlung (oder mehrere) in ein Gebiet mit einer Siedlung eines anderen Spielers bewegt, übernimmt er die Kontrolle über das Gebiet und die andere Siedlung wird belagert.
- Wenn der Spieler einen Kampf in einem Gebiet mit eigener Siedlung oder mehreren verliert, müssen diese zusammen mit den anderen Einheiten zurück in die Hauptstadt bewegt werden.
- Die Siedlungen des Spielers können nicht belagert werden; falls gegnerische Einheiten in demselben Gebiet mit einer Siedlung des Spielers oder mehreren sind, findet wie üblich ein Kampf statt.

**Odin Verstärkte Macht:** Jede Siedlung des Spielers hat Stärke 2 für Ernte und Kampf.

**Aegir:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 SP je Gebiet unter seiner Kontrolle, das Gold produziert.

**Thor:** Dafür gelten alle Einheiten und Siedlungen, falls Odins Macht verstärkt ist.

**Freya:** Sofort wenn der Spieler Freya herbeiruft, kann er 1 seiner Anhänger aus einem beliebigen Gebiet in seinen Vorrat zurücklegen. Falls er das tut, erhält er 4 Ressourcen seiner Wahl.

**Freyr:** Sofort wenn der Spieler Freyr herbeiruft, zählt er die Anzahl seiner kontrollierten Gebiete außerhalb seines Heimatplaneten. Für je 2 solcher Gebiete erhält er 1 SP und 1 Manakristall.

**Heimdallr:** Diese Macht wird mit Odins Verstärkter Macht kombiniert – als Verteidiger haben die Siedlungen des Spielers also Stärke 5 (2 durch Odin und 3 durch Heimdallr).

**Frigg:** Der Spieler kann 1 Anhänger in jedem Gebiet einsetzen, in dem er mindestens 3 Einheiten und/oder Siedlungen (zusammengezählt) hat. Falls er keine Anhänger mehr in seinem Vorrat hat, kann er zuerst in einem bzw. mehreren beliebigen Gebieten 1 Anhänger entfernen und dann einsetzen.

**Loki:** Wenn der Spieler im Kampf eine Waffenkarte spielt, darf er 2 Waffenkarten spielen. Nachdem alle Waffenkarten bzw. das Plättchen Alte Zivilisation aufgedeckt wurden, muss er 1 der beiden Karten wählen, um sie in diesem Kampf zu benutzen. Die nicht gewählte Karte nimmt er auf die Hand zurück. Die gewählte Karte wird wie üblich abgewickelt.

## MÄCHTE DER GÖTTER: BABYLON



„Man erzählt sich, dass die Pracht des Goldenen Palasts meilenweit zu sehen war. Die Macht des Hauses Babylon basiert auf dem Gold, das auf ihrem Planeten gefunden wird. Dieser große Reichtum hat es ihnen ermöglicht, eine große technologische Entwicklung zu nehmen, die ihren Siedlungen erlaubt, Ressourcen mit nie gekannter Effektivität zu gewinnen. Ihre Gesellschaft ist streng matriarchalisch, angeführt von Ishtar, der Stürmischen.“

**Ishtar Grundmacht:** Die Siedlungen des Spielers tragen zur Ernte mit Stärke 2 bei. Die Ernteaktion kann auch nur mit einer Siedlung allein ausgeführt werden (ohne weitere Einheiten).

**Ishtar Verstärkte Macht:** Wenn der Spieler Ressourcen in einem Gebiet (außer Hauptstadtgebiet) mit mindestens 1 nicht bedeckten Ressourcensymbol erntet, ignoriert er das Ressourcenlimit und erntet so viele Ressourcen wie seine Stärke dort beträgt. Er muss wie üblich in jedem Gebiet, in dem er erntet, 1 Erschöpfungsmarker legen.

**Ninhursag:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 SP je Gebiet unter seiner Kontrolle, das Metall produziert.

**Enki:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 4 SP je Atlantisgebiet unter seiner Kontrolle.

**Assur:** Der Spieler erhält +1 Stärke für Ernte und Kampf.

**Marduk:** Falls der Spieler keine Anhänger mehr in seinem Vorrat hat, kann er zuerst in

einem bzw. mehreren beliebigen Gebieten 1 Anhänger entfernen und dann einsetzen.

**Anu:** Sofort wenn der Spieler Anu herbeiruft, kann er bis zu 3 Einheiten aus demselben Gebiet teleportieren. Diese Portalaktion kann NICHT benutzt werden, um Einheiten nach Atlantis zu teleportieren.

**Enlil:** Wenn der Spieler eine Portalaktion ausführt, kann er 1 zusätzliche Einheit teleportieren. Das gilt nur für die Portalaktion, nicht für eine Bewegung, obwohl die Portalaktion aus einem beliebigen Spieleffekt resultieren kann.

**Ninlil:** Sofort wenn der Spieler Ninlil herbeiruft, zählt er die Anzahl seiner kontrollierten Schreine, die NICHT auf seinem Heimatplaneten sind. Für jeden dieser Schreine erhält er 1 SP und 1 Metall.

## MÄCHTE DER GÖTTER: ELLENYS



*„Das Haus Ellenys kommt von einem zerklüfteten, gebirgigen Planeten mit üppigen grünen Wäldern, die einen Überfluss an Bauholz liefern. Diese reiche Quelle an Baumaterial hat Ellenys geholfen, große Entdecker und Reisende zu werden, die viele Kolonien errichtet haben. Sie lieben den kulturellen Austausch mit anderen Zivilisationen, aber wenn es darauf ankommt, wissen sie ihre Vormachtstellung geltend zu machen. Die Stärke ihrer Infanterie ist legendär und sie werden angeführt von Zeus, dem Weisen.“*

**Zeus Grundmacht:** Wenn ein Kulturmarker abgewickelt wird, erhält der Spieler dessen Belohnung, falls er mindestens 1 Einheit auf diesem Planeten hat. Diese Einheit muss nicht unbedingt benachbart zum Kulturmarker sein.

**Zeus Verstärkte Macht:** Alle Belohnung für den Spieler durch Kulturmarker werden verdoppelt.

**Hera:** Immer wenn der Spieler mindestens 1 Anhänger erhält, erhält er 1 zusätzlichen Anhänger.

**Hades:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 SP je 3 Anhänger in seinem Vorrat, abgerundet.

**Poseidon:** Poseidon erhöht die Anzahl Schreine des Spielers für alle Spieleffekte um 1.

**Hermes:** Dies gilt nur für Bewegungsaktionen, nicht die Portalaktion, obwohl die Bewegungsaktion aus einem beliebigen Spieleffekt resultieren kann.





**Demeter:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 SP je Gebiet unter seiner Kontrolle, das Nahrung produziert.

**Ares:** Bei der Schlusswertung erhält der Spieler 2 SP je Alte Zivilisation, die er erobert hat. Er lässt die besiegten Plättchen während des Spiels vor sich liegen.

**Athena:** Sofort wenn der Spieler Athena herbeiruft, erhält er 1 Ressource des Typs jedes Gebiets, in dem er eine Siedlung hat, unabhängig davon, ob die Ressourcen erschöpft sind oder nicht. Dies gilt nicht als Ernteaktion.

## EFFEKTE DER ARTEFAKTE

Es gibt Artefakte in 4 Typen:

-  Artefakte, die einen dauerhaften Effekt haben ab dem Moment, in dem sie gespielt werden.
-  Artefakte, die während des eigenen Spielzugs als Manaaktion benutzt werden können.
-  Artefakte, die während des eigenen Spielzugs als Zusatzaktion benutzt werden können. Nicht vergessen – man darf nur 1 Manaaktion je Spielzug ausführen, aber beliebig viele **verschiedene** Zusatzaktionen.
-  Artefakte, die einen Effekt am Spielende haben. Diese werden abgewickelt, nachdem alle Spieler ihren letzten Spielzug beendet haben, aber bevor die Schlusswertung stattfindet.

**Büchse der Pandora:** Sofort wenn der Spieler diese Karte wählt, nimmt er auch die 3 Pandoraplättchen. Ein Mal in jedem Schritt Zusatzaktionen seiner Spielzüge kann er 1 dieser Plättchen abwerfen, um seinen Effekt zu nutzen. Das gilt als Zusatzaktion, daher kann er immer nur 1 Plättchen während seiner Zusatzaktionen abwerfen. Jedes Plättchen zeigt ein Objekt – der Spieler erhält dieses, alle anderen verlieren dieses, falls sie es haben. Die Objekte sind 1 Manakristall, 1 Anhänger und 1 fortschrittliche Waffenkarte. Der Gewinn bzw. Verlust geschieht auf übliche Weise, wie oben beschrieben. Nachdem der Spieler das dritte Plättchen abgeworfen hat, wirft er auch die Büchse der Pandora ab.

**Skarabäusamulett:** Falls der Spieler die Blitzlinie auf der Vormachtleiste nicht überschritten hat, darf er damit nicht auf das Feld x5 einer Entwicklungsleiste vorrücken.

**Landkarte für das Jenseits:** Sofort wenn der Spieler diese Karte wählt, nimmt er auch das Jenseitsplättchen und legt es neben seinen Heimatplaneten. Dies ist ein Gebiet, das nur er betreten kann. Es enthält 1 Schrein und produziert bei jeder Ernte einen Ressourcentyp nach Wahl des Spielers. Falls der Spieler mehr als 1 Ressource erntet, kann er eine beliebige Kombination an Ressourcen ernten. Das Jenseitsplättchen gilt als benachbart zu allen Gebieten, die der Spieler kontrolliert, er kann es also mit nur 1 Bewegungspunkt erreichen und auch über das Portal.

**Doppelspiegel:** Dieses Artefakt hat einen einmaligen Effekt und wird während des Schritts Manaaktion gespielt. Der Spieler wirft die Karte ab, um in diesem Spielzug 2 verschiedene Manaaktionen auszuführen anstatt nur 1. Für jede dieser beiden Manaaktionen zahlt er 1 Mana weniger.

**Schicksalstafel:** Sofort wenn der Spieler diese Karte wählt, nimmt er auch das Schicksalsplättchen. Er wählt heimlich 1 der 3 Entwicklungsleisten und legt das Plättchen verdeckt so vor sich ab, dass die nach oben zeigende Ecke die gewählte Leiste angibt. Bei der Schlusswertung erhält er zusätzlich 0/1/2/4/7 SP je nach Multiplikatorstufe des Spielers, der auf der gewählten Leiste am weitesten vorne ist.

**Füllhorn:** In seinem Spielzug kann der Spieler als Zusatzaktion die Karte aus dem Spiel entfernen, um entweder 4 gleiche Ressourcen (1 Typ) zu erhalten ODER 4 gleiche Ressourcen auszugeben, um 8 SP zu erhalten.

## CREDITS

**Spielautoren:** Danilo Sabia, Simone Luciani

**Redaktion:** Giuliano Acquati

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

**Geschichte:** Stefania Niccolini

**KS Manager:** Davide Malvestuto

**Illustrationen:** Jara Zambrano, Paolo Vicenzi

**Kultureller Berater:** Jason Perez

**Grafische Gestaltung:** Arianna Santini, Jara Zambrano

**Regellektoren:** David Digby, Paul Grogan, S. Niccolini

Besonderer Dank an Luca Ercolini, Thomas Capra, Mauro Annino, Michele Imberti, Chiara Grassi, Alessandro Dipace, Francesco Piatti, Mauro Marinetti, Barbara Parutto, Ian Zhabjaku, Massimo Maggi, Marco Galeotta, Simone Colombo, Alex Morelli, Alex Donati, Daniele Radavero, Alberto Grillo, Flavio Oivalf De Leonardis, Fulvio Pisani, Daniele D'Angelosante, Francesco Bavastro, Lorenzo Gentile, Vincenzo Ragusa, Valerio Colucci, Luke Rensink, Adrian Smith, Sarah Green, Conor Devine, Simone Fini und Paul Grogan für seine wertvollen Ratschläge.



Cranio Creations s.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146 Milano - Italien  
www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.  
Alle Rechte vorbehalten.