

Vlaada Chvátil THROUGH the AGES

EINE NEUE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

NEUE ANFÜHRER UND WUNDER



Liebe Spieler,

diese Erweiterung wurde über einige Jahre hinweg geplant und entwickelt. Die ursprüngliche Idee war es, einfach nur neue Anführer und Wunder hinzuzufügen. Während der Entwicklung hatten wir dafür viele weitere Kandidaten, die meisten sogar in mehreren Versionen. Die Persönlichkeiten und Monumente, die es schließlich in die Erweiterung geschafft haben, sind die, von denen wir glauben, dass sie das Spiel am meisten bereichern – also den größten und interessantesten Spielspaß bieten. (Das bedeutet auch, dass wir einige von größerer historischer Bedeutung weggelassen haben, aber hey, dies ist nun mal ein Spiel.) Und da es schade gewesen wäre, den politischen Aspekt des Spiels unverändert zu lassen, haben wir außerdem einige neue Militärkarten hinzugefügt. Nicht sehr viele, wir wollten diesen Aspekt des Spiels nur etwas mehr würzen, nicht neu erfinden.

Die größte Herausforderung war es, all die neuen Karten gut auszutarieren. Zum Glück gibt es viele Spieler überall auf der Welt, die das Grundspiel in- und auswendig kennen. Also haben wir die Erweiterung auch für unsere Digitalversion von Through the Ages umgesetzt und die besten Online-Spieler eingeladen, tausende Partien mit der Erweiterung zu spielen. Die Auswertung all ihrer Spiele und ihre Meinungen haben uns geholfen, die neuen Karten auf Herz und Nieren zu testen. Für diese Hilfe sind wir sehr dankbar – denn ohne sie wäre es unmöglich gewesen, die Erweiterung auf diesem Niveau zu erstellen. Es war uns eine große Freude, mit solch hervorragenden Spielern zu spielen und zu diskutieren!

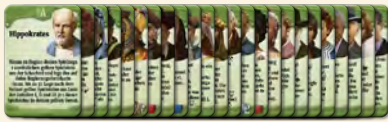
Und da wir nun außerdem viele Daten und fundierte Meinungen zum Grundspiel hatten, war der letzte logische Schritt dieses Unterfangens, die Grundspiel-Karten anzupassen, die besonders stark oder schwach waren, und sie dieser Erweiterung in optimierter Version hinzuzufügen, zusammen mit einigen leichten Anpassungen bezüglich der Spieldauer.

Unter uns gesagt, dauerte das viel länger, als wir gedacht hatten. Aber Through the Ages ist ein ganz besonderes Spiel für uns und die besonderen Anstrengungen, die wir für diese Erweiterung aufgebracht haben, waren es uns auf alle Fälle wert. Wir hatten eine Menge Spaß bei der Arbeit an dieser Erweiterung und hoffen, dass nun ihr Spaß mit dem Ergebnis habt.

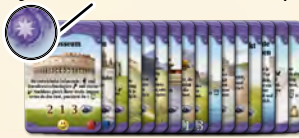
Vlaada & das CGE-Team

IN DIESER ERWEITERUNG ...

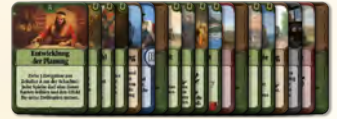
Karten mit diesem Symbol werden zum Grundspiel hinzugefügt.



24 Neue Anführer
(6 je Zeitalter)



16 Neue Wunder
(4 je Zeitalter)



19 Neue Militärkarten
(1 für Zeitalter A und je 6 für alle anderen)



21 Anführer-Platzhalterkarten
(je 7 für die Zeitalter I, II und III)



15 Wunder-Platzhalterkarten
(je 5 für die Zeitalter I, II und III)



6 zusätzliche Zivilkarten mit der Markierung 3+ (1 für Zeitalter I, 2 für Zeitalter II und 3 für Zeitalter III)

Karten mit diesem Symbol ersetzen die gleichnamigen Karten des Grundspiels.

- 7 angepasste Anführerkarten
- 5 angepasste Wunderkarten
- 7 angepasste Technologiekarten



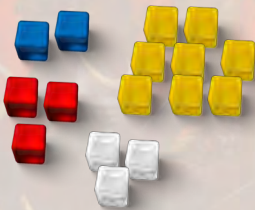
Nutzt die neuen Militärkartenstapel anstelle derer des Grundspiels.

Wundertafel



Anführertafel

Nutzt diese Seite für ein Spiel mit 2 Spielern.
Nutzt die andere Seite für ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern.



Diese Erweiterung enthält außerdem einige zusätzliche Spielsteine, die für die neuen Karten zum Einsatz kommen können. Sie werden auch genutzt, um verschiedene Effekte der neuen Karten zu markieren, wie im *Anhang* erklärt.



Dieser Startspielermarker wird benutzt, um anzuzeigen, wer einen Spielzug voraus ist und wer die letzte Spielrunde beginnt.

DIE MODULE DIESER ERWEITERUNG

Diese Erweiterung besteht aus 3 Modulen, die unabhängig voneinander benutzt werden können:

Angepasste Grundspiel-Karten

Neue Militärkarten

Neue Anführer und Wunder

Dieses Regelheft erklärt jedes Modul in einem eigenen Kapitel.

ANGEPASSTE GRUNDSPIEL-KARTEN

Für die Optimierung der Grundspiel-Karten haben wir die Meinungen erfahrener Spieler berücksichtigt sowie die Auswertung vieler tausender Onlinespiele. Das hat zu folgenden Änderungen geführt:

ANGEPASSTE KARTEN

Manche Karten waren so stark, dass erfahrene Spieler sie eigentlich immer genommen haben, selbst vom teuren Ende der Kartenleiste. Wir haben die Stärke dieser Karten etwas reduziert. Sie sind immer noch gut, aber nun muss man schon einen Moment lang überlegen, ob sie ihre Kosten wert sind.

Im Gegensatz dazu waren einige andere so schwach, dass sie auch dann die Siegchancen beeinträchtigten, wenn sie zu niedrigsten Kosten genommen wurden. Andere Karten waren ganz okay, aber nur in bestimmten Situationen. Erfahrene Spieler kannten diese Karten, sodass sie nicht sehr oft ins Spiel kamen. Wir haben diese Karten stärker gemacht, um sie zu einem vollwertigen Spielbestandteil zu machen. Einige dieser angepassten Karten gehören jetzt zu den besten ihres Zeitalters.

ANPASSUNGEN DER SPIELDAUER

Unsere Daten haben gezeigt, dass Spiele mit mehr Spielern (besonders mit 3 Spielern) im Durchschnitt 1 Runde kürzer waren als das durchschnittliche 2-Personen-Spiel. Spieler hatten oftmals den Eindruck, dass das Zeitalter III zu schnell zu Ende ging, ohne dass sie Gelegenheit hatten, ihre aufgebaute Zivilisation wirklich zu nutzen.

Außerdem gab es eine offensichtliche Unausgewogenheit bei den Aktionskarten – wir hatten dieselbe Anzahl bei jeder Spieleranzahl, wodurch sie mit 3 oder 4 Spielern schwerer zu erhalten waren.

Wir haben beide Probleme gelöst, indem wir 6 Aktionskarten mit dem Symbol (3+) hinzugefügt haben. Außerdem haben wir 3 Technologien von (4) auf (3+) geändert. Das bedeutet, dass es nun in Spielen mit 3 oder 4 Spielern ein paar mehr Karten gibt als bisher.

KOMPATIBILITÄT MIT DER APP UND DEN NEUEN KARTEN

Die digitale und analoge Version des Grundspiels wurden gleichzeitig entwickelt. Trotzdem gab es ein paar Unterschiede. Wir haben diese Karten in dieser Erweiterung angepasst:

- *Reiches Gebiet I* und *Profisport* haben jetzt die Werte der digitalen Version.
- Der Wortlaut für die *Transkontinentale Eisenbahn* wurde geändert, um sie mit den neuen Karten dieser Erweiterung kompatibel zu machen.

Fun Fact: *Profisport* wurde aus allen 3 Gründen geändert: Es gab eine leichte Abweichung von der digitalen Version, die Karte musste etwas stärker gemacht werden und wir wollten für 3 Spieler eine zweite Karte *Profisport* haben.

DIE ANGEPASSTEN KARTEN DEM GRUNDSPIEL HINZUFÜGEN

Mit folgenden Schritten wird das Grundspiel angepasst:

- Für jede Anführer- und Wunderkarte mit dem (4)-Symbol wird die entsprechende Karte des Grundspiels herausgesucht und durch die neue Karte ersetzt.
- Gleiches geschieht mit den 7 Technologiekarten:
 - *Kommunismus* und *Fundamentalismus* sind einfach. Jede Karte gibt es nur ein Mal im Spiel und die ursprüngliche Karte wird durch die neue ersetzt.
 - *Republik* und *Profisport* gibt es je zwei Mal. Jeweils beide Karten werden durch die neuen ersetzt. (Ursprünglich war je eine der Karten (4), jetzt sind sie (3+).)
 - Vorsicht bei *Militärtheorie*. Im Grundspiel sind 2 Karten. Die Karte (4) wird durch die Karte (3+) ersetzt. Die andere Karte *Militärtheorie* (für jede Spieleranzahl) bleibt im Stapel.
- Die 6 gelben Aktionskarten mit dem (3+)-Symbol werden bei 3 oder 4 Spielern hinzugefügt. Sie sind mit (3+) markiert.
- Die neuen Militärkarten enthalten die angepasste Version von *Reiches Gebiet* Zeitalter I. Mehr dazu auf der nächsten Seite.

DIE ALTEN KARTEN BEIBEHALTEN

Unsere Änderungen basieren auf großen Datensätzen. Falls der Spielstil einer Gruppe sehr individuell ist, wurden dabei aber möglicherweise Karten gestärkt, die in bisherigen Spielen schon stark waren, oder es wurden Karten geschwächt, welche die Gruppe bisher kaum benutzt hat. Ihr könnt uns natürlich einfach vertrauen und mit den angepassten Karten spielen. Falls euch das aber weniger Spielspaß bereitet, könnt ihr natürlich gerne die alten Versionen einiger Karten beibehalten.

Wir empfehlen auf alle Fälle die neuen Karten *Republik* und *Profisport* zu benutzen, weil sie die Kartenanzahl bei 3 Spielern erhöhen.

KARTENANZAHL

Die unten stehende Tabelle fasst die Änderungen für die einzelnen Zeitalter zusammen:

	mit 3+ markiert	mit 4 markiert	für 3/4 Spieler
GRUNDSPIEL			
Zeitalter I – III	6 Technologien	3 Technologien	→ 6/9 Karten hinzufügen
ANGEPASSTES SPIEL			
Zeitalter I	6 Technologien, 1 Aktion	3 Technologien	→ 7/10 Karten hinzufügen
Zeitalter II	7 Technologien, 2 Aktionen	2 Technologien	→ 9/11 Karten hinzufügen
Zeitalter III	8 Technologien, 3 Aktionen	1 Technologie	→ 11/12 Karten hinzufügen

Damit ist es nicht ganz so einfach wie vorher, aber es hat eine gewisse Symmetrie.

NEUE MILITÄRKARTEN

Dies ist der einfachste Teil der Erweiterung. Die Militärkarten des Grundspiels bleiben einfach in der Schachtel und stattdessen werden die neuen benutzt. Komplette neue Militärkartenstapel zu nutzen stellt sicher, dass die Kartenrückseiten von Grundspiel und Erweiterung sich nicht unterscheiden.

Die Militärkartenstapel enthalten 16 neue Karten, die das Spiel etwas variabler machen. *Reiches Gebiet I* wurde an die

Digitalversion angepasst. Außerdem wurden 3 neue Militärbonuskarten hinzugefügt, um die relative Anzahl der verschiedenen Kartentypen beizubehalten.

Tipp: Wenn die neuen Karten hinzugenommen werden, ohne sie vorher zu lesen, sorgt das für spannende Überraschungen! Einige bestimmte Militärkarten werden im *Anhang* erklärt.

NEUE ANFÜHRER UND WUNDER

Dies ist der spannendste Teil der Erweiterung: 40 neue Anführer und Wunder!

Einige neue Effekte sind komplexer als die des Grundspiels. Erklärungen sind im *Anhang* zu finden. Sie funktionieren aber alle recht intuitiv und die Spieler werden den *Anhang* schon bald nur noch bei besonderen Grenzfällen benötigen. (Die Verdopplung der Kartenanzahl hat die Anzahl der Kombinationen und Interaktionen dramatisch erhöht.)

Wird das Spiel einem Neuling erklärt, ist es am besten, mit dem Grundspiel zu beginnen. Wenn aber alle das Spiel schon gut kennen, sind sicher alle gespannt auf die neuen Karten. Es gibt verschiedene Wege, sie zu benutzen.

REINES ERWEITERUNGSSPIEL

Der einfachste Weg, sich mit den neuen Karten vertraut zu machen, besteht darin, einfach **alle alten Anführer und Wunder durch die neuen zu ersetzen**. Jeder Stapel hat nach wie vor die gleiche Anzahl Anführer und Wunder und es gelten die normalen Regeln.

Tipp: Wenn die neuen Karten genommen werden, ohne sie vorher zu lesen, sorgt das auch in diesem Fall für viele spannende Überraschungen!

GEHEIME MISCHUNG

Wenn man damit beginnt, die Anführer und Wunder des Grundspiels mit denen der Erweiterung zu mischen, ergeben sich viele neue Kombinationsmöglichkeiten. Außerdem erhöht sich die Anzahl der Anführer in Spielen mit 3 oder 4 Spielern, was einen Ausgleich dafür schafft, dass sich mehr Spieler um sie bemühen.

Alle Anführer und Wunder des Grundspiels und der Erweiterung werden nach Zeitalter sortiert. Dann wird jeder Stapel separat gemischt und Anführer und Wunder werden zufällig gezogen:

- Im 2-Personen-Spiel werden je Zeitalter 6 Anführer und 4 Wunder benutzt.
- Im 3- und 4-Personen-Spiel werden je Zeitalter 7 Anführer und 5 Wunder benutzt.

Ohne sie anzusehen, **werden diese zufällig gezogenen Karten in die entsprechenden Zivilkartenstapel eingemischt**. Die übrigen Karten werden unbesehen zurück in die Schachtel gelegt.

Alle Regeln des Grundspiels gelten weiterhin. Bei 3 oder 4 Spielern gibt es nun in jedem Zeitalter eine etwas größere Auswahl.

OFFENE MISCHUNG

Für erfahrene Spieler **empfehlen wir diese Art zur Nutzung der Erweiterung**. Sie bietet eine große Anzahl an Kombinationsmöglichkeiten und Ansätzen für strategische Planung.

PLATZHALTERKARTEN

Nach Zeitalter A sind die eigentlichen Anführer- und Wunderkarten nicht in den Stapeln. **In den Zivilkartenstapeln I, II und III werden die Anführer und Wunder durch die Platzhalterkarten ersetzt:**



- Bei 2 Spielern werden je Zeitalter die Anführer-Platzhalterkarten 1 bis 6 benutzt und die Wunder-Platzhalterkarten 1 bis 4.
- Bei 3 oder 4 Spielern werden je Zeitalter alle Platzhalterkarten benutzt: Anführer-Platzhalterkarten 1 bis 7 und Wunder-Platzhalterkarten 1 bis 5.

(Anders gesagt, bleiben die mit 3+ markierten Platzhalterkarten im 2-Personen-Spiel in der Schachtel.)

Alle Stapel werden wie üblich gemischt.

ANFÜHRER- UND WUNDERTAFELN

Diese Tafeln zeigen, welche Karten im Spiel sind. Jede Tafel ist doppelseitig. Die Seite für 2 Spieler hat Plätze für 6 Anführer und 4 Wunder. Die jeweils andere Seite hat Plätze für 7 Anführer und 5 Wunder.

Jede Tafel wird **mit der Seite nach oben ausgelegt, die der Spieleranzahl entspricht**. Dies geschieht idealerweise oberhalb der Kartenleiste, sodass alle Spieler sie gut sehen können.

ANFÜHRER UND WUNDER AUSWÄHLEN

Die Anführer- und Wunderkarten des Grundspiels und der Erweiterung werden in **8 Stapel aufgeteilt** – ein Anführer- und ein Wunderstapel je Zeitalter.

Jeder Stapel wird gemischt und die **erforderliche Anzahl an Anführern** (6 bei 2 Spielern, 7 bei 3 oder 4 Spielern) und die **erforderliche Anzahl an Wundern** (4 bei 2 Spielern, 5 bei 3 oder 4 Spielern) wird zufällig für jedes Zeitalter gezogen. Dies sind die Anführer und Wunder, die im Spiel benutzt werden, die übrigen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die Anführer und Wunder des Zeitalters A werden in den Stapel für das Zeitalter A gemischt. Das ist erst einmal genauso wie bei der oben beschriebenen Geheimen Mischung, aber nun können die Spieler die Karten ansehen.

Die Anführer und Wunder des Zeitalters I werden auf die Plätze der Anführer- bzw. Wundertafel gelegt. Es gibt einen Platz für jede Karte. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle – sie wird durch die Platzhalterkarten zufällig bestimmt.

Die Anführer und Wunder der Zeitalter II und III werden nahe dazu offen gestapelt. Jeder Spieler darf sich diese Karten jederzeit anschauen. Falls es ausreichend Platz auf der Spielfläche gibt, können sie auch einzeln oder in Reihe oberhalb der Tafeln ausgelegt werden. Sobald die Spieler die Karten dann gut kennen, genügt es, wenn ihre Namen sichtbar sind.

1. SPIELRUNDE

- In **Spielrunde 1** kommen die **Anführer und Wunder des Zeitalters A wie üblich in die Kartenleiste**.
- Falls jemand sehen möchte, welche noch übrig sind, kann er sich den **Rest des Kartenstapels Zeitalter A ansehen**.
- Bevor die Kartenleiste mit Zeitalter A Karten aufgefüllt wird, **wird der Stapel gemischt**, denn die Spieler sollten nicht wissen, in welcher Reihenfolge die Karten ins Spiel kommen.

SPÄTERE SPIELRUNDEN

- Sobald der Stapel für Zeitalter I benutzt wird, würden Platzhalterkarten in die Kartenleiste gelegt werden. **Wenn eine Platzhalterkarte aufgedeckt wird, wird sie durch die entsprechende Karte von der Anführer- oder Wundertafel ersetzt.** Wenn z. B. die Anführer-Platzhalterkarte Nr. 4 auftaucht, wird sie durch die Anführerkarte auf Platz 4 der Anführertafel ersetzt. Auf diese Weise kommen Anführer- und Wunderkarten in zufälliger Reihenfolge auf die Kartenleiste.
- Die Platzhalterkarte wird auf den passenden Ablagestapel gelegt. (Beispielsweise kommt eine Zeitalter I Platzhalterkarte auf den Ablagestapel der Zivilkarten für Zeitalter I.)

ENDE DES ZEITALTERS I

- Zum Ende des Zeitalters I wurden alle Platzhalterkarten gezogen und die Anführer- und die Wundertafel sind leer. **Nun werden die Anführer und Wunder des Zeitalters II auf die Plätze der Anführer- bzw. Wundertafel gelegt.**

ENDE DES ZEITALTERS II

- Zum Ende des Zeitalters II werden die Anführer und Wunder des Zeitalters III auf die Plätze der Anführer- bzw. Wundertafel gelegt.

Die Platzhalterkarten werden ersetzt, sobald sie auf die Kartenleiste gelegt werden würden. Wenn die Spieler also ihre Entscheidungen treffen, sehen sie die tatsächlichen Anführer und Wunder auf der Kartenleiste wie sonst auch. Die Anführer- und Wundertafeln zeigen, welche Anführer und Wunder noch im Stapel sind (dort durch Platzhalterkarten vertreten).

Tipp: Wenn die Spieler es sich angewöhnen, Anführer und Wunder auf separate Ablagestapel zu legen, sind die Platzhalterkarten zum Spielende in ihren richtigen Zivilkartenstapeln und die Anführer und Wunder sind separat sortiert – also schon bereit für das nächste Spiel.

WEITERE SPIELVARIANTEN

Natürlich können die Spieler die neuen Anführer und Wunder benutzen, wie sie möchten.

Die Offene Mischung gefällt, aber nicht die Menge an Information zu Spielbeginn? Dann können die zukünftigen Anführer und Wunder auch einfach geheim bleiben, bis sie zu Beginn ihres Zeitalters aufgedeckt werden.

Vielleicht möchten die Spieler alle neuen Anführer und Wunder benutzen und einen zusätzlichen Anführer und ein zusätzliches Wunder in jedem Zeitalter haben? Dann wird jedem Zivilkartenstapel ein zufälliger Anführer und ein zufälliges Wunder aus dem Grundspiel hinzugefügt. Die Auswahl wird größer, und das Wiedersehen alter Freunde unter all den neuen Karten ist eine willkommene Überraschung.

Möchten die Spieler beeinflussen, welche Karten im Spiel sind? Anstatt die Karten zufällig zu bestimmen, können Karten ausgesucht werden, mit denen alle einverstanden sind. Oder jeder Spieler erhält zunächst 2 Wunder und 3 Anführer jedes Zeitalters, um je 1 Anführer und 1 Wunder auszuwählen, und die übrigen Karten des Zeitalters werden zufällig gezogen. Falls mit Geheimer Mischung gespielt wird, hat jeder Spieler so bereits ein paar Informationen.




Beispiel eines Spielaufbaus für 3 oder 4 Spieler.

NEUE REGELN



In dieser Erweiterung geht es nicht um tolle neue Regeln. Es geht vielmehr um die Effekte und Kombinationen, die durch die neuen Karten entstehen. Aber damit die neuen Karten auch gut funktionieren, müssen wir einige Dinge anpassen und klarstellen:

PRODUKTIONSBONI




Manche Karten können zusätzliche Ressourcen produzieren. Das wird durch das -Symbol am unteren Kartendrand angezeigt und auf einigen Karten im Text erläutert. Dies ist kein neuer Spielmechanismus. Er wird bereits bei 2 Paktkarten benutzt – *Internationales Handelsabkommen* und *Vormachtsübereinkunft*.

Immer wenn ein Spieler Ressourcen produziert (zum Ende seines Spielzugs oder durch Ereignisse, die seine Produktion betreffen), **führt er zunächst seine normale Produktion aus** – er fügt einen blauen Spielstein für jeden gelben Spielstein auf jeder Minentechnologiekarte hinzu (und mit *Bill Gates* auf Laboratorien). Zu diesem Zeitpunkt profitiert er gegebenenfalls auch von der *Transkontinentalen Eisenbahn* und *Machu Picchu*.

Danach fügt er alle Ressourcenproduktionsboni hinzu. (Diese kommen von -Symbolen und Paktkarten des Grundspiels. Zu diesem Zeitpunkt erleidet er auch die Verluste der Seite B von *Vormachtsübereinkunft*.) **Er nimmt alle diese Ressourcen auf einmal.** Wenn er z. B. 3 Karten mit -Bonus hat, muss er nicht unbedingt 3 blaue Spielsteine auf *Bronze* legen – er kann 1 Spielstein auf *Kohle* legen. (Falls die Gesamtsumme negativ ist, verliert er Ressourcen anstatt sie zu gewinnen.)

Produktionsboni gelten auch, wenn eine Karte die Ressourcenproduktion zählt. Beispielsweise gelten sie für das *Empire State Building* und *Macht des Gleichgewichts*. *Macht der Industrie* ist aber eine Ausnahme, denn die Karte besagt ausdrücklich, dass sie nur für die Produktion der Minen gilt.

Tip: Um die Produktionsboni nicht zu vergessen, kann ein Spieler rote Spielsteine unten auf seine Minenkarten legen. Jeder rote Spielstein steht für die Anzahl blauer Spielsteine, die durch die Boni hinzugefügt werden. Wer z. B. *Römische Straßen* hat, legt in Zeitalter I 1 roten Spielstein auf *Bronze*. Falls dann *Isabella die Zivilisation* des Spielers anführt, kann er einen zweiten roten Spielstein hinzufügen oder den Spielstein auf *Eisen* verschieben, falls er das hat. Wenn zum Ende von Zeitalter I *Römische Straßen* die -Produktion einstellen, muss der Spieler seine roten Spielsteine anpassen, um die neue Produktionsstufe korrekt anzuzeigen.

Im *Anhang* ist ein **Tip**, wie der Vorteil von *Machu Picchu* oder der *Transkontinentalen Eisenbahn* markiert werden kann.

RESSOURCEN FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK



Aus dem Grundspiel kennen wir bereits zeitweilige Ressourcen für den Bau und die Aufwertung von Militäreinheiten (durch Aktionskarten oder durch *Churchill*). In dieser Erweiterung gibt es weitere Karten, die zeitweilige Ressourcen für bestimmte Zwecke liefern.

Obwohl dies vermutlich immer richtig gespielt wurde, sind die Grundregeln hier nicht so klar, wie wir es gerne hätten, deshalb folgt hier wir noch mal eine Klarstellung.

Ressourcen für einen bestimmten Zweck sind immer zeitweilige Ressourcen. Das heißt:

- Sie werden nicht durch blaue Spielsteine dargestellt. Der Spieler merkt sie sich nur in seinem Kopf.
- Wenn Dinge mit zeitweiligen Ressourcen bezahlt werden können, werden diese zeitweiligen Ressourcen automatisch zuerst gezahlt, bis sie aufgebraucht sind.
- Zum Ende des Spielzuges ungenutzte zeitweilige Ressourcen sind verloren.



ANHANG

In diesem Anhang werden ausgewählte Karten erklärt.
Außerdem gibt es Tipps zur Verwaltung einiger ihrer Effekte.

KARTEN DES ZEITALTERS A



KONFUZIUS

Konfuzius erlaubt es dem Spieler, eine beliebige Militärkarte als Ereignis zu spielen. Der Spieler verfährt genauso, als würde er ein „tatsächliches“ Ereignis vorbereiten – die anderen Spieler wissen also von nichts, bis die Karte später aufgedeckt wird.

Wenn eine Nicht-Ereignis-Militärkarte als aktuelles Ereignis aufgedeckt wird, ist das Ereignis „Jeder erhält 1“, auch wenn Konfuzius nicht mehr im Spiel ist.



SUNZI

Wenn der Zeitpunkt für den Spieler gekommen ist, Militärkarten zu ziehen, nimmt er immer 2, auch wenn er keine Militäraktionen mehr hat. Dann kann er wie üblich bis zu 3 weitere Militärkarten ziehen, je nachdem, wie viele Militäraktionen er noch übrig hat.

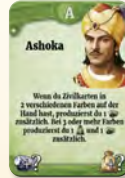
Solange er Sunzi im Spiel hat, wird seine exklusive Taktik nicht in den allgemeinen Taktikbereich verschoben. Wenn er seine Taktik ersetzt, bleibt seine vorherige Taktik in seinem Spielbereich neben seiner neuen exklusiven Taktik im Spiel. Niemand kann sie kopieren, auch nicht der Spieler selbst! (Weil nur allgemeine Taktiken kopiert werden können.)

Zu Beginn des ersten Spielzugs ohne Sunzi werden alle Taktiken im Spielbereich des Spielers in den allgemeinen Taktikbereich gelegt, so als hätte sie jemand als Buch veröffentlicht.

Sunzi hat auch einen Effekt, der über die Zeitalter andauert. Wenn er aus dem Spiel geht, legt der Spieler diese Karte unter seine aktuelle Taktik. (In der Annahme, dass der Spieler eine hat. Falls nicht, kommt Sunzi auf den Ablagestapel.)

Die durch Sunzi markierte Karte hat für den Rest des Spiels dauerhaft +1. Sie ist eine besondere Spezialtaktik. Wenn sie in den allgemeinen Taktikbereich kommt, wird sie nicht mit anderen Taktiken zusammengelegt. Sie kann nach den üblichen Regeln kopiert werden.

Hinweis: Solange Sunzi im Spiel ist, ist die Taktik des Spielers noch keine Spezialtaktik. Wenn die Taktikflagge des Spielers auf einer Karte im allgemeinen Taktikbereich ist, werden Karten gleichen Namens wie üblich damit zusammengelegt, bis Sunzi aus dem Spiel geht und die Karte dann den Bonus +1 erhält.



ASHOKA

Die „Farben“ sind Braun (Farm- oder Minentechnologien), Grau (Zivilgebäudetechnologien), Rot (Militäreinheitentechnologien), Blau (Spezialtechnologien), Orange (Regierungsformen), Grün (Anführer) und Gelb (Aktionskarten). (Wunder sind Violett, aber nicht auf der Hand.)

Ashokas Effekt setzt voraus, dass die Zivilkarten auf der Hand der Spieler öffentlich sind. Wenn nicht mit öffentlichen Handkarten gespielt wird, muss die entsprechende Anzahl verschiedenfarbiger Karten vorgezeigt werden, um Ashokas Effekt zu nutzen. Falls die Spieler damit nicht einverstanden sind, sollten sie ohne Ashoka spielen.



HIPPOKRATES

Die Spielsteine auf der Regierungsformkarte dienen lediglich als Erinnerung an den Effekt. Sie können nicht durch Mechaniken oder Effekte betroffen werden, die für gelbe Spielsteine oder Arbeiter gelten.

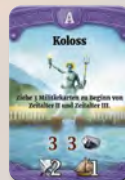
Wenn der Spieler zum Ende eines Zeitalters keine gelben Spielsteine in seinem Vorrat hat, verliert er auch keine, kann aber durch Hippokrates trotzdem einen erhalten.



RÖMISCHE STRASSEN

Man sollte sich vorstellen, dass Römische Straßen ein zusätzliches Symbol am unteren Kartenrand haben und sich dieses Symbol je nach Zeitalter ändert.

Mit roten Spielsteinen wird die Produktion des Zeitalters I markiert, wie auf der gegenüberliegenden Seite erklärt. Die Angabe muss zum Ende jedes Zeitalters aktualisiert werden.



KOLOSS (ANGEPASST)

Die Karten werden zu Beginn des Zeitalters gezogen und zwar unabhängig davon, wer gerade an der Reihe ist. Das bedeutet, dass der Spieler seine erste Politikphase des neuen Zeitalters mit 3 Karten dieses Zeitalters beginnt.

KARTEN DES ZEITALTERS I



SALADIN

Zum Ende seines ersten Spielzugs mit Saladin nimmt der Spieler 1 weißen Spielstein aus dem Vorrat. Um seine Entscheidung zu markieren, legt er den weißen Spielstein entweder auf seine Regierungsformkarte, um ihn als Zivilaktion zu benutzen, oder er

legt ihn auf seinen Stärkewertmarker und setzt diesen Marker 2 Felder vor. Zum Ende jedes eigenen Spielzugs kann er die andere Möglichkeit wählen. Wenn er den Spielstein vom Stärkewertmarker herunternimmt, darf er nicht vergessen, diesen 2 Felder zurückzuziehen.

Solange der weiße Spielstein auf der Regierungsformkarte liegt, gilt er wie jeder andere Zivilaktionsmarker. Insbesondere zählt er zur Gesamtanzahl der Zivilaktionen des Spielers und muss bei einer Revolution verbraucht werden.

Wenn Saladin aus dem Spiel geht, gilt das auch für seinen weißen Spielstein. Wenn er vom Stärkewertmarker heruntergenommen wird, darf der Spieler nicht vergessen, diesen 2 Felder zurückzuziehen. Wenn er als Zivilaktion benutzt wird, wenn Saladin aus dem Spiel geht, kann der Spieler einen weißen Spielstein entfernen, den er bereits verbraucht hat.



JAN ŽIŽKA

Die Farmen zählen nur hinsichtlich Taktiken. Sie haben keine Stärke und können nicht zur Kolonisierung geschickt werden – auch nicht als Teil einer Armee. Die Große Mauer gilt nicht für sie.

Unabhängig von der Stufe gelten die Farmen als Einheiten des Zeitalters A, was bedeutet, dass sie für Taktiken des Zeitalters II veraltet sind.

Wie immer kann der Spieler nicht wählen, ob seine Farmen Infanterie oder Artillerie sind – seine Einheiten bilden Armeen immer so, dass er den maximal möglichen Stärkewert erzielt.



NOSTRADAMUS

Nostradamus erlaubt dem Spieler, sich die Ereignisse anzusehen, die andere Spieler vorbereiten. Diese Ereignisse werden im Stapel der zukünftigen Ereignisse um 90° gedreht. Der Spieler kann sich diese zukünftigen Ereignisse jederzeit ansehen, auch wenn Nostradamus nicht mehr im Spiel ist.

Die Ereignisse, die bereits vorbereitet wurden, bevor Nostradamus ins Spiel kam, werden nicht gedreht. Das bedeutet, dass der Spieler sich diese nicht ansehen darf.

Wenn der zukünftige Ereignisstapel zum aktuellen Ereignisstapel wird, hat der Spieler letztmals Gelegenheit, sich die gedrehten Karten anzusehen. Dann werden sie zurückgedreht und der Stapel wird gemischt.

Um Nostradamus' bedingte +3 zu markieren, legt der Spieler einen Marker 3 Felder vor seinen Stärkewertmarker. (Dazu benutzt er einen Marker seiner Farbe – außer wenn seine Spielerfarbe Grün ist, dann nimmt er einen weißen Spielstein.)

Nostradamus' Stärkebonus gilt nur bei Überfällen und wenn bei einem Effekt eines Ereignisses die schwächsten Spieler ermittelt werden. Insbesondere gilt der Bonus nicht für *Boudicca* oder wenn bei einem Effekt eines Ereignisses die stärksten Spieler ermittelt werden.

Hinweis: Bei manchen Ereignissen kann es sein, dass Nostradamus den Gegner sowohl zur schwächsten als auch zur stärksten Zivilisation macht. In diesem Fall gelten beide Effekte. Das kann bedeuten, dass manchmal nichts passiert – die Zivilisation stiehlt ihre eigenen gelben Spielsteine oder gewinnt Punkte, die sie sofort wieder verliert. Andere Fälle können interessanter sein, wenn die verwirrende Prophezeiung z. B. dazu führt, dass eine Zivilisation ihr eigenes Gebäude für Baumaterial abreißen muss. Falls eine Zivilisation Nahrung oder Ressourcen von sich selbst nehmen muss, muss sie diese erst verlieren, dann nehmen – das kann dazu führen, dass die blauen Spielsteine aktualisiert werden müssen.



JOHANNES GUTENBERG

Gutenbergs Zivilaktion wird nicht durch einen Spielstein repräsentiert und zählt nicht zur Gesamtanzahl der Zivilaktionen. Sie wird nicht verbraucht, wenn der Spieler eine Revolution ausruft.

Gutenbergs Zivilaktion muss nicht unbedingt bei der ersten Einsatzmöglichkeit benutzt werden. Beispielsweise könnte der Spieler zuerst normale Zivilaktionen verbrauchen, um eine Bibliothek zu nehmen und zu entwickeln und dann Gutenbergs Zivilaktion benutzen, um eine Bibliothek mit einem Nachlass zu bauen.

Gutenbergs Zivilaktion kann benutzt werden, um eine Aktionskarte zu spielen, die zum Bau, zur Entwicklung oder Aufwertung einer Bibliothek oder eines Laboratoriums dient. Der Nutzen von Gutenbergs Zivilaktion ist kumulativ mit dem Nutzen der Aktionskarte.

Hinweis: Normalerweise würde auf der Karte stehen, dass man Bibliotheken und Laboratorien nimmt und entwickelt, aber die ausführlichere Beschreibung macht die Karte einfacher zu verstehen.



ELEONORE VON AQUITANIEN

Der Spieler erhält nur verbrauchte Zivilaktionen zurück. Wenn der Spieler z. B. eine verbraucht hat und mit seiner zweiten Eleonore ersetzt, erhält er nur 2 Zivilaktionen zurück (und hat damit wieder seine volle Anzahl).



BURG HIMEJI

Die Einheit des Spielers „greift an“, wenn er derjenige ist, der den Krieg oder den Überfall erklärt hat. Wenn dies der andere Spieler getan hat, „verteidigt“ die Einheit des Spielers. Wenn er einen Überfall spielt, erklärt er, welche Einheit er opfern wird, falls überhaupt. Der Spieler kann eine Zivilisation mit geringerem Stärkewert als seine aktuelle Stärke angreifen. So kennt der

Rivale die Stärke des Angreifers schon bevor er entscheidet, ob und wie er sich verteidigt. Der Spieler muss seine Einheit auch dann opfern, wenn der Überfall erfolglos ist. Andererseits weiß der Spieler, wenn er sich gegen einen Überfall verteidigt, ob sein Opfer ausreichend sein wird. In einem Krieg entscheidet der Spieler erst bei dessen Abwicklung, ob er eine Einheit opfert oder nicht.

Opfern funktioniert auf gleiche Weise wie bei der Kolonisierung – der gelbe Spielstein, der die geopferte Einheit darstellt, kommt in den gelben Vorrat des Spielers und nicht in seinen Arbeitervorrat.



VERBOTENE STADT

Wenn der Spieler seine unzufriedenen Arbeiter zählt, zieht er immer 2 ab (aber er hat natürlich nie weniger als null). Die Verbotene Stadt hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Freudesymbole.

Um diesen Vorteil zu markieren, nimmt der Spieler 2 weiße Spielsteine aus der Schachtel und legt sie auf die 2 Felder links seines Freudewertmarkers. Diese Felder müssen nicht durch unbeschäftigte Arbeiter belegt werden, wenn der Spieler prüft, ob ein Aufruhr stattfindet.



MACHU PICCHU

Dieser Effekt kann mit 2 weißen Spielsteinen (aus der Schachtel) markiert werden. Einer wird unter den gelben Spielstein der Farm gelegt und der andere unter den gelben Spielstein der Mine. Falls der Spieler keine Farmen des Zeitalters A oder I besitzt (weil alle zerstört oder aufgewertet wurden), hat Machu Picchu keinen Einfluss auf die Nahrungsproduktion des Spielers. Entsprechendes gilt für Minen.

Die Produktion kommt von der Mine, nicht vom Wunder, daher zählt der Produktionsbonus der Mine für *Macht der Industrie* und für *James Watts Kulturbonus*.

Wenn der Spieler *Transkontinentale Eisenbahn* hat und keine *Minen* höherer Stufe als I, ist die *Machu Picchu Mine* des Spielers auch seine beste für die *Transkontinentale Eisenbahn*. Er legt einen zweiten weißen Spielstein unterhalb dieser Mine als Erinnerung daran, dass diese Mine 3 blaue Spielsteine produziert. Sobald er aber eine Mine des Zeitalters II oder III baut, gilt die *Transkontinentale Eisenbahn* dann für diese Mine.



SEIDENSTRASSE

Der Effekt der Seidenstraße gilt für die erste Aktionskarte, die der Spieler in seinem Spielzug spielt – mit einer Ausnahme: In dem Spielzug, in dem er die erste Stufe baut, gilt der Effekt erst für die erste Aktionskarte, die er nach dem Bau dieser Stufe spielt.

Jede Aktionskarte hat einen Effekt, der durch die Seidenstraße verstärkt werden kann. Wenn der Spieler durch die Karte Nahrung, Ressourcen (einschließlich Ressourcen für einen bestimmten Zweck), Wissenschafts-, Kultur- oder Militärationen erhält, erhält er je 1 mehr. Falls die Karte einen Nachlass gewährt, erhöht sich der Nachlass um 1. Falls der Spieler zwei Vorteile erhält, werden beide verstärkt.

Beispiel: *Patriotismus I* gibt normalerweise 2 für den Bau oder die Aufwertung von Militäreinheiten und 1 zusätzliche Militäration. Mit der Seidenstraße erhält der Spieler 3 und 2 zusätzliche Militärationen.

Falls der Effekt der Karte davon abhängt, wie viele andere Zivilisationen eine bestimmte Bedingung erfüllen, erhält der Spieler durch die Seidenstraße insgesamt 1 Element mehr, unabhängig davon, wie viele er normalerweise durch die Karte erhalten würde. Beispielsweise gibt die Seidenstraße zusätzlich 1, wenn der Spieler *Kunststiftung* spielt, auch wenn die Karte ihm normalerweise 0 geben würde.

Die Seidenstraße verdoppelt nicht die Zivilaktion, die durch die Aktionskarte bereitgestellt wird. Z. B. wird durch *Wirkungsvolle Verbesserung* immer noch nur 1 Gebäude aufgewertet, nicht 2, und *Ingenieurgenie* ist nach wie vor auf 1 Stufe eines Wunders beschränkt.

KARTEN DES ZEITALTERS II



ALFRED NOBEL

Sobald der Nobelpreis im Spiel ist (nachdem die Karte neben die Kulturleiste gelegt wurde), kann jede Zivilisation durch ihren Effekt 4 gewinnen. Die Zivilisation von Alfred Nobel kann 4 auch noch in demselben Spielzug gewinnen, unabhängig davon, ob sie die 2 Technologien entwickelt hat, bevor oder nachdem Nobel ersetzt wurde. Jede Zivilisation kann während des Spiels mehrmals Kultur durch Nobel gewinnen, aber immer nur ein Mal je Spielzug.

Der Effekt des Nobelpreises ist verpflichtend – der Spieler kann ihn nicht ignorieren und eine Zivilaktion zurückerhalten, wenn er Nobel ersetzt. Wenn Nobel das Spiel auf andere Weise verlässt (*Bilderstürmerei*, *Verdeckte Operationen*, zum Ende von Zeitalter III), kommt der Effekt nicht zum Tragen und die Karte wird einfach auf den Ablagestapel gelegt.



CHARLES DARWIN

Falls der Spieler Charles Darwin und den *Petersdom* hat, produzieren seine Tempel so viele Freudesymbole, wie aufgedruckt ist – die beiden Effekte wirken gleichzeitig und hebeln sich gegenseitig aus.



ANTONI GAUDI

Der Nachlass beruht auf Gebäudetypen, die der Spieler gebaut hat, aber er ignoriert alle Gebäude desselben Typs wie die Technologie, die er entwickelt. Wenn er z. B. 2 Laboratorien, 1 Arena und keine Tempel hat, erhält er einen Nachlass von 2, wenn er eine

Oper oder *Organisierte Religion* entwickelt, aber nur 1 Nachlass, wenn er *Wissenschaftliche Methode* entwickelt.



MARIA THERESA

Ihr Kultur- und Wissenschaftseffekt kommt jedes Mal zum Tragen, wenn der Spieler einen gelben Spielstein aus seinem gelben Vorrat in seinen Arbeitervorrat legt. Dazu gehören:

• Wenn ein Spieler durch einen Effekt „1 Bevölkerung hinzugewinnt“, wie durch *Ozeandampfer* und *Einwanderung*.

- Der Effekt von *Bewohntes Gebiet*.
 - Die normale Aktion „Vermehre deine Bevölkerung“.
- Durch *Bewohntes Gebiet II* erhöht sich die Bevölkerung um 2, also kommt auch Maria Theresas Effekt 2 Mal zum Tragen.




KATHARINA DIE GROSSE

Wenn der Spieler den Effekt von Katharina nutzt, dreht er die Karte um 45° als Erinnerung daran, dass er sie nicht erneut nutzen kann.



JAMES WATT

Seine Nachlässe funktionieren wie Nachlässe von Spezialtechnologien für Bauwesen , außer dass sie für Farmen und Minen gelten und andere Werte haben. Beispielsweise kann der Spieler von Zeitalter I auf Zeitalter II oder von Zeitalter II auf

Zeitalter III mit einem Nachlass von 2 aufwerten. (Ja, das bedeutet tatsächlich, dass die Aufwertung von Zeitalter I Farmen keine Ressourcen kostet.)

Für den Kulturbonus ist die beste Mine des Spielers diejenige, die die meisten Ressourcen produziert. So könnte es sein, dass er eine Zeitalter I Mine hat, die dank *Machu Picchu* besser ist als seine Zeitalter III Mine.





TRANSKONTINENTALE EISENBAHN (ANGEPASST)

Der Wortlaut wurde etwas geändert, sodass die Karte nun wie *Machu Picchu* funktioniert. (Siehe *Machu Picchu* in Zeitalter I.)



LOUVRE

Einen blauen Spielstein vom Louvre zu verbrauchen erfordert keine Aktion. Der Spieler kann jederzeit 1 oder mehrere Spielsteine verbrauchen.

Wenn er einen Spielstein verbraucht, legt er ihn zum Vorrat zurück und erhält dann 2 . Falls er kein Eisen hat, muss er diesen Zugewinn mit 2 Spielsteinen auf *Bronze* markieren. Falls er kein Eisen hat und sein Spielsteinvorrat leer ist, erhält er nur 1  (der Spielstein aus dem Louvre kommt in den Vorrat, dann auf *Bronze*), aber es kann sich lohnen, wenn es hilft, das *Empire State Building* fertigzubauen.

Die blauen Spielsteine auf dem Louvre stellen keine Ressourcen dar. Wenn der Spieler durch einen Effekt mehr Ressourcen verlieren würde als er hat, muss er nicht die Spielsteine aus dem Louvre hergeben, um die Differenz auszugleichen.

KARTEN DES ZEITALTERS III



PIERRE DE COUBERTIN

Der Effekt von de Coubertins Olympischen Spielen ist keine Politikaktion und der Spieler kann ihn auch dann nutzen, wenn er seine Politikaktion als Teil eines *Internationalen Abkommens* aufgegeben hat.

Wenn der Spieler die Olympischen Spiele eröffnet, legt er de Coubertin neben die Militärtafel, um anzuzeigen, dass dieser Effekt nun wirksam ist. Er gilt für seine eigene Politikphase während dieses Spielzugs und endet vor seiner Politikphase seines nächsten Spielzugs. Wenn er beendet ist, dreht der Spieler die Karte um 45°, um anzuzeigen, dass er sie nicht erneut benutzen kann.



MARLENE DIETRICH

Dietrich verbessert alle Theater der höchsten Stufe des Spielers. Hat er z. B. 3 Theater Stufe II und die Theatertechnologie Stufe III ohne Theater darauf, verbessert Dietrich alle 3 Theater Stufe II des Spielers. Sobald der Spieler aber ein Theater aufwertet, gilt der Effekt nur für dieses eine Theater Stufe III.

Dietrichs Militäreffekt verdoppelt die Einheit nur für Taktikzwecke, ihre Stärke wird nicht verdoppelt. Wie üblich werden Armeen immer so gebildet, dass der Spieler den maximal

möglichen Stärkewert erzielt. In seltenen Fällen (wenn der Spieler mehrere Armeen hat, davon einige veraltet und einige mit Luftwaffe), kann dies zu einem kleinen Rätsel führen, bei dessen Lösung die Mitspieler gerne helfen dürfen.

Der Effekt gilt auch für Armeen, die zur Kolonisierung ausgeschiedt werden. Z. B. können 2 ausgeschiedte Infanterieeinheiten und 1 Kavallerieeinheit als 2 *Mittelalterliche Armeen* zählen. Der Spieler kann aber nicht nur 1 Infanterieeinheit schicken und sagen, sie sei eine Mittelalterliche Armee – die Verdopplung funktioniert nur für Einheiten, die auch tatsächlich zur Kolonisierungstruppe gehören.



NELSON MANDELA

Die Anzahl überzähliger Freudesymbole des Spielers ist gleich der Menge, die der Freudewertmarker über nicht leere Teilabschnitte hinausgeht. Falls der Spieler z. B. den Freudewert 7 hat und sein äußerster linker leerer Teilabschnitt die Nummer 5 ist, hat er 2 überzählige Freudesymbole. Es darf nicht vergessen werden, dass der Freudewert nie höher als 8 sein kann. Falls der gelbe Vorrat leer ist, hat der Spieler keine überzähligen Freudesymbole, unabhängig davon, wie viele seine Karten auch produzieren mögen. Der Spieler erhält Kultur für seine überzähligen Freudesymbole während der Maßnahmen zum Ende des Spielzugs, nachdem er

überzählige Militärkarten abgeworfen hat. Dieser Kulturgewinn ist kein Teil der Produktion und zählt nicht für den Kulturwert. Falls der Spieler die *Verbotene Stadt* hat, ignoriert er 2 unzufriedene Arbeiter, wenn er Mandela nimmt. Falls das bedeutet, dass er überhaupt keine unzufriedenen Arbeiter hat, kostet es 3 Zivilaktionen mehr, diese Karte zu nehmen. Die *Verbotene Stadt* hat aber keinen Einfluss auf die Anzahl überzähliger Freudesymbole. Diese beiden Karten passen nicht wirklich gut zusammen.



IAN FLEMING

Nachdem der Spieler sich die Militärkarten eines Gegners angesehen hat, schiebt und dreht der Spieler die Karte in Richtung dieses anderen Spielers als Erinnerung daran, dass er sich die Karten dieses Spielers in seinem nächsten Spielzug nicht ansehen darf.

Falls er sich dann keine Karten ansieht, legt er Fleming wieder in seine ursprüngliche Position.

In einem 2-Personen-Spiel kann der Spieler sich die Karten des Gegners nur alle 2 Spielzüge ansehen. Selbst Spione können die perfekten Informationen eben nicht jederzeit liefern. Flemings Spionageeffekt kann auch dann genutzt werden, wenn der Spieler seine Politikaktion als Teil eines *Internationalen Abkommens* aufgegeben hat.



MARIE CURIE SKLODOWSKA

Für diese Karte ist die beste Mine des Spielers diejenige mit der höchsten Stufe, auch falls er durch *Machu Picchu* eine Mine niedrigerer Stufe hat, die mehr produziert.



EMPIRE STATE BUILDING

Es gibt keine Gleichstandsbrecher. Für Kategorien, in denen der Spieler denselben Wert hat wie ein oder mehrere andere Spieler, erhält er nichts.



VEREINTE NATIONEN

Für die Anzahl der Wunder zählen auch die Vereinten Nationen selbst. Wenn der Spieler das Ereignis abwickelt, gilt es für alle Spieler, so als wäre es als aktuelles Ereignis aufgedeckt worden. Aber der Spieler behält die Karte und kann sie in einer späteren Politikphase spielen.



INTERNATIONALES ROTES KREUZ

Dieses Wunder kann nicht mit Ressourcen gebaut werden. Die Stufen werden mit Nahrung gebaut. Der Spieler punktet 6 U für jede Stufe, die er baut.

Bauwesentechnologien ermöglichen es, mehrere Phasen eines Wunders für nur eine

Zivilaktion zu bauen, wie üblich. *Ingenieurgenie* erlaubt den Bau 1 Stufe, aber der Nachlass ist vergeudet; der Spieler wirft die Karte letzten Endes einfach nur ab, um sie loszuwerden.

Auch andere Spieler können an diesem Wunder in ihrer Aktionsphase mitbauen. Wer das tut, verbraucht 1 Zivilaktion und 3 Nahrung, um 1 Stufe für das Rote Kreuz zu bauen und 6 U zu punkten. Das ist keine normale Bauaktion für ein Wunder – Aktionskarten und Bauwesentechnologien können dafür nicht benutzt werden.

Der blaue Spielstein für die Stufe kommt aus dem Vorrat des Spielers, der diese Karte hat, denn er ist der Besitzer. Falls sein blauer Vorrat leer ist, nimmt er einen blauen Spielstein von seinen Technologiekarten.

Wenn das Rote Kreuz fertiggebaut wird, sei es im eigenen Spielzug oder in dem eines anderen Spielers, werden alle im Spiel befindlichen Kolonien gezählt (nicht nur die des Spielers selbst). Der Besitzer des Roten Kreuzes punktet für alle Kolonien und das Rote Kreuz zählt als Wunder, das er fertiggebaut hat, auch falls ein anderer Spieler die letzte Stufe gebaut hat.

Ein Spiel von VLAADA CHVÁTIL

Illustrationen: Milan Vavroň

Künstlerische Leitung: Dávid Jablonovský

Haupttestspieler: Vít Vodička

Grafikdesign: Filip Murmak

Layout: František Horálek

Übersetzung ins Englische: Jason Holt

Weitere Illustrationen: Radim Pech

Interface-Design: Jakub Politzer

Übersetzung ins Deutsche: Ferdinand Köther

Unter Mitarbeit von: Heiko Eller-Bilz, Sabine Machaczek, Peer Lagerpusch, Tanja Masche



© Czech Games Edition, Oktober 2019.
www.CzechGames.de

Testspieler: Vitek, Kreten, Filip, Mira, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, FlyGon, Moshmir, Elwen, MIn, Alne, Pavel, Rumun, Matuš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Křupin, Lefi, Jéňa, Tomáš, Martin und viele andere, die die Erweiterung gespielt, vorgestellt und gut gefunden haben.

Digitale Testspieler: uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkulcs, ChrisCoyote, Ronnan, eRoamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, KanJar, llwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tynscribbler, Knock3r, mongoose01ca, superfrfy, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksi Ahtiainen, thenoblekave, blizard, gallinule, Surfllil, Artful_Dodger, dvd75, Eshu, xxander, croloris, QBERT, Tamirys, tequila_j, vytyck, broskiumenyjora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtauley, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchster, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_natsu, Skies, DownriverRick, Ferokeerol, Posledni, tawlguymat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUSS, michelecanonne, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson, Rychlik und andere.

Besonderer Dank an: Vitek für die großartige Kombination von Projektmanagement und intensiver Beteiligung; Matuš, Marcela, Jakub, Dan und andere des CGE-Digitalteams für die Umsetzung der Digitalversion dieser Erweiterung für Online-Testspiele; Dávid, Milan und Fanda für den tollen Look; Jason, Ondra und Dita für großartiges Lesevergnügen; praktisch allen anderen von CGE für die Unterstützung des Projekts und das Einbringen ihrer Ideen und Meinungen. Es hat Spaß gemacht, mit euch zu arbeiten.

MILITÄRKARTEN



ENTWICKLUNG DER PLANUNG

Wenn dieses Ereignis aufgedeckt wird, werden zufällig 3 Zeitalter A Militärkarten aus den Karten ausgewählt, die nicht für den anfänglichen aktuellen Ereigniskartenstapel benutzt wurden. Die gewählte Karte wird nur für die eigene Zivilisation. Mehrere Spieler können dieselbe Karte wählen.



DUNKLE ZEITEN

Beispiel: Eine Zivilisation hat 9 . Das sind 5 mehr als 4 , also beträgt der „Überschuss“ 5 . Der Spieler verliert die Hälfte davon aufgerundet, also 3 .



EINBERUFUNGSBEFEHL

In einem 3- oder 4-Personen-Spiel verliert die schwächste Zivilisation 2 Zivilaktionen und zieht 2 Militärkarten und die zweit-schwächste verliert 1 Zivilaktion und zieht 1 Militärkarte. In einem 2-Personen-Spiel verliert die schwächere Zivilisation 2 Zivilaktionen und zieht 2 Militärkarten.

Wenn eine Zivilisation nicht die verlangte Anzahl Zivilaktionen verlieren kann (wegen *Aufbruch*), zieht der Spieler nur so viele Militärkarten, wie er tatsächlich Zivilaktionen verloren hat. Wenn der Einberufungsbefehl in Zeitalter IV aufgedeckt wird, werden trotzdem Zivilaktionen verloren, obwohl keine Militärkarten mehr gezogen werden können.



BEWEGUNGSFREIHEIT

Effekte, die Kosten reduzieren oder Nachteile gewähren (Spezialtechnologien für Bauwesen, *Shakespeare*, *James Watt*), gelten für beide Karten, wie bei einer Aufwertung. Aktionskarten können nicht benutzt werden. Das Zivilgebüdelimit gilt unverändert.



AUTONOMES GEBIET

Wer dieses Gebiet kolonisiert, wählt eine der 4 Belohnungen, die in der Kartenmitte aufgeführt sind.



INTERNATIONALE VERHANDLUNGEN

Falls der schwächste Spieler weniger als 3 , weniger als 3 und weniger als 3 hat, passiert nichts.

Es ist zu beachten, dass der Spieler die Entscheidung trifft, der dieses Ereignis aufdeckt, d. h., die Entscheidung könnte von der schwächsten oder der stärksten Zivilisation getroffen werden oder aber von einer anderen dazwischen.



WAFFENINDUSTRIE

Die Waffenindustrie vergleicht entwickelte Militäreinheitentechnologien. Die Karten müssen nur im Spiel sein, es müssen keine Einheiten darauf sein.

Die Stufen jedes Technologietyps werden verglichen und es wird ermittelt, wie viel jeder Spieler durch die Karte erhält. Dann gewinnen die Spieler die gesamte Menge, zu der sie berechtigt sind, auf einmal. Wenn ein Spieler beispielsweise 2 je Typ erhält und seine Gesamtsumme 6 ist, kann er dafür 2 blaue Spielsteine auf *Kohle* legen. Die Karte ist analog zu den Produktionsboni, die auf Seite 6 erklärt sind.



ÜBERFALL: ENTFÜHRUNG

Einschränkungen für das Nehmen der Karte sind:

- Das Handkartenlimit darf nicht überschritten werden.
- Der Spieler kann eine bestimmte Technologiekarte nicht nehmen, falls er bereits eine Karte mit demselben Namen auf seiner Hand oder im Spiel hat.
- Der Spieler darf nicht 2 Anführer desselben Zeitalters nehmen.

Es ist erlaubt, eine Aktionskarte in der eigenen Politikphase zu entführen und sie während der Aktionsphase desselben Spielzugs zu spielen. (Die Regel gegen das Spielen von Aktionskarten gilt nur für Karten, die während derselben Aktionsphase genommen wurden.)

Wenn in der Spielgruppe die Zivilkarten nicht öffentlich sind, darf der Spieler sich die Handkarten des Gegners erst anschauen, nachdem der Überfall erfolgreich ist. Zu dem Zeitpunkt schaut er sich die Karten an und nimmt 1 davon. Er kann auch darauf verzichten, eine Karte zu nehmen.



HUSAREN

Die taktische Stärke der Husaren ist gleich 2 plus die Stufe der Einheit der Armee mit der niedrigsten Stufe. Beispielsweise geben 1 Ritter und 1 Panzer einer Armee der begleitenden Husarenarmee die taktische Stärke 3, weil der Ritter eine Einheit Stufe I ist.

Die Krieger von *Dschingis Khan* sind Kavallerie Stufe 0, eine begleitende Husarenarmee hätte also die taktische Stärke 2. Das beste Ergebnis einer taktischen Stärke 5 ergibt sich durch die Kombination von 2 Panzern.

Falls der Spieler mehrere Armeen hat, können diese unterschiedliche taktische Stärken haben. Der Spieler sollte die Einheiten so zusammenstellen, dass er das beste Ergebnis erzielt. Warum haben wir für nur eine Karte einen neuen Spielmechanismus ersonnen? Nun, wir wollten eine Armee aus 2 Kavallerieeinheiten haben, aber Testspiele zeigten, dass Stärke 3 zu schwach und Stärke 4 zu stark war. Dieser neue Mechanismus hat das Problem gelöst. Und wir haben festgestellt, dass er Spaß macht!