SPIELANLEITUNG

MOSAIC

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

Ein Spiel von

GLENN DROVER

©2022

In Mosaic baut ihr eine uralte Zivilisation auf. Eure Entscheidungen lassen eure Zivilisation entweder gedeihen und als eine der größten Zivilisationen in die Geschichte eingehen oder untergehen und in Vergessenheit geraten.

Welcher Anführer führt euch zum Ziel? Welche Technologien und Fortschritte wird eure Zivilisation erforschen? Wo werdet ihr eure erste Stadt gründen? Werdet ihr expandieren oder produzieren? Wird euer Volk zu großartigen Erbauern oder großartigen Denkern werden? Schafft ihr unglaubliche Wunder oder geschäftige Handelsnetze? Gründet ihr neue Städte und Dörfer oder rekrutiert ihr mächtige Armeen für euer Imperium? Wird euer Volk euch im Goldenen Zeitalter feiern oder euch für eure erdrückenden Steuern verfluchen?

Jede Entscheidung, die ihr trefft, ist ein weiterer glorreicher Stein im Mosaik eurer Zivilisation.

SPIELÜBERSICHT

Mosaic ist im Grunde ein einfaches Aktionsauswahlspiel.

Allerdings zieht jede Aktion im Spiel Konsequenzen nach sich, die das Verfolgen von durchdachten, ineinandergreifenden Strategien ermöglichen und euch zu Siegpunkten (SP) verhelfen, mit denen ihr das Spiel gewinnen könnt.

Vor Spielbeginn führt ihr folgende Schritte aus:

1) Ihr verteilt Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen auf dem Spielplan.

2) Jeder Spieler wählt einen Anführer mit bestimmten Fähigkeiten und Gütern aus.

3) Jeder Spieler zieht 5 Ausgangstechnologie-Karten.

4) Jeder Spieler platziert eine Ausgangsstadt auf einem Hexagon auf dem Spielplan und nimmt sich dafür das darauf liegende Handelswaren- bzw. Ressourcen-Plättchen.

Der Startspieler beginnt das Spiel. Bei jedem eurer Spielzüge wählt ihr eine der 8 möglichen Aktionen. Während des Spiels versucht ihr, die Wirkung eurer Aktionen zu verbessern. Mögliche Aktionen sind:

1) Das Aufbauen eurer „Produktionsmaschinerie" auf eurem Spielertableau. Hierzu zieht ihr entweder Technologiekarten, die eure Produktionsboni erhöhen, oder ihr steigert durch Nahrung das Bevölkerungswachstum.

2) Das Produzieren eines der 3 Standardzahlungsmittel mit der Aktion „Arbeit" (Gewinn: eure Bevölkerung + der entsprechende Bonus für das gewählte Zahlungsmittel). So sorgt ihr dafür, dass ihr auch in den zukünftigen Spielzügen Aktionen durchführen könnt.

3) Das Bauen von Städten, Hafenstädten und Dörfern auf dem Spielplan, um die dort vorhandenen Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen zu erhalten und euren Einfluss (Dominanz) in einer Region zu festigen. Für die Vorherrschaft in einer Region erhaltet ihr Siegpunkte (SP), wenn Imperienkarten aufgedeckt werden.

4) Das Bauen oder Verschieben von Truppen, die als mobiler Einfluss dienen.

5) Das Errichten von Wundern, um euren Einfluss zu vergrößern und SP zu erzielen. Jedes Wunder wird am Ende des Spiels anders gezählt.

6) Das Entwickeln einer Regierung für eure Zivilisation, die euch verschiedene Vorteile bietet und Möglichkeiten, um beim Aufdecken von Imperienkarten SP zu erzielen.

7) Das Erheben von Steuern oder Zollgebühren, um Geld zu verdienen, das als Ersatz für die 3 Standardzahlungsmittel verwendet werden kann – allerdings zu doppelten Kosten. Das Erheben von Steuern oder Zollgebühren sorgt für „Unruhen"; diese müssen vor Spielende behoben werden, um keine SP zu verlieren.

8) Das Verteilen von Nahrung, um eure Bevölkerung zu vergrößern. Dies ist nötig, um eure Produktion (Arbeit) zu maximieren und Städte zu bauen.

SP verdient ihr während des Spiels auch durch Zivilisationserrungenschaften, Goldene Zeitalter, Projekte, Wunder und Technologien, die euch am Spielende Punkte einbringen, sowie durch eure Dominanz in möglichst vielen Regionen, die euch Punkte einbringt, wenn Imperienkarten aufgedeckt werden. Der Umgang mit all diesen Anforderungen entscheidet über Erfolg oder Misserfolg eurer Zivilisation.

Alle Technologien und Projekte verleihen eurer Zivilisation neben einzigartigen Fähigkeiten auch Symbole, die für eine Stärkung einer der folgenden 9 Säulen der Zivilisation stehen:

Wissenschaft

Bevölkerung/Gesundheit

Regierung

Wirtschaft

Bau

Militär/Imperium

Nahrungsmittelproduktion

Kultur

Urbanisierung

Durch diese Säulen schafft ihr das einzigartige Mosaik eurer Zivilisation. Sie sind die Voraussetzung für viele neue Technologien und helfen euch, Punkte zu erzielen. Außerdem könnt ihr das „Goldene Zeitalter" von Säulen erreichen, indem ihr euch gezielt auf eine oder mehrere Säulen der Zivilisation konzentriert

Im Laufe des Spiels und mit dem Wachstum eurer Zivilisation werden nach und nach die Imperienkarten in den vier Kartendecks aufgedeckt. Jedes Mal, wenn eine Imperienkarte aufgedeckt wird, erhält eure Zivilisation Punkte für jede Region, in der sie dank ihrer Städte, Dörfer, Wunder und Truppen dominiert.

Sobald die dritte Imperienkarte aufgedeckt wurde, wird nur noch eine Runde gespielt; dann ist das Spiel zu Ende. Ihr erhaltet dann Punkte für eure Städte, Dörfer, Wunder, Projekte, Handwerksdörfer, Zivilisationserrungenschaften und Goldenen Zeitalter sowie für Karten, die euch für eure Säulen der Zivilisation Punkte liefern.

INHALT

1 Spielplan

Der Spielplan verfügt über ein Sechseckraster (Hexagon-Raster) und ist in sieben Bereiche unterteilt:

Hispanien, Gallien, Italien, Griechenland, Assyrien, Ägypten und Numidien.

Der Spielplan bietet außerdem Platz für die vier Kartendecks und ihre Angebotskarten (Bau, Technologie, Bevölkerung und Steuern und Zoll) sowie für die weiteren vier verfügbaren Aktionen im Spiel (Arbeit, Militär, Wunder und Regierung).

4 Sätze Zahlungsmittel-Plättchen/Münzen

Zahlungsmittel: 150 (Stein, Ideen, Nahrung)

Jeweils 30 × 1-fach und 20 × 5-fach

Nahrung (1-fach und 5-fach)

Stein (1-fach und 5-fach)

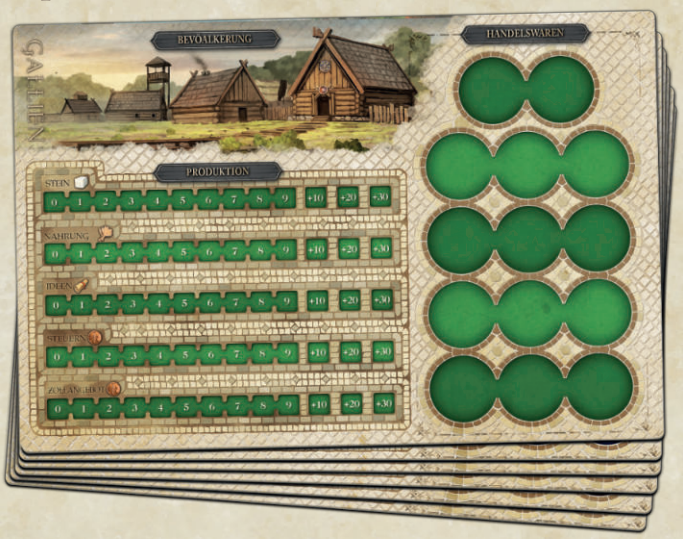
Ideen (1-fach und 5-fach)

Münzen: 100 (Geld)

30 × 1-fach, 30 × 5-fach, 30 × 10-fach und 10 × 20-fach

Geld (1-fach, 5-fach, 10-fach und 20-fach)

6 Spielertableaus



Startspielermarker

105 Technologiekarten **(39 Ausgangstechnologie-Karten/66 Technologie-Karten)**

38 Baukarten

20 Bevölkerungskarten

Bevölkerungszuwachs

Kosten

20 Steuern- und Zollkarten

Ausgelöste Unruhen

4 Imperienkarten

9 Anführerkarten

9 Wunderkarten

9 Wunder-Plättchen

9 „Goldenes Zeitalter“-Karten

15 Zivilisationserrungenschaftskarten

6 Regierungskarten

Stadt- und Dorf-Plättchen

(12 Stadt, 3 Hafenstadt, 6 Bauerndorf und 6 Handwerksdorf)
für jede der 6 Spielfarben

Stadt | Hafenstadt | Bauerndorf | Handwerksdorf

Truppen-Plättchen

(10 Infanterie, 10 Kavallerie und 2 Belagerungsgeräte)
für jede der 6 Spielfarben

Infanterie | Kavallerie | Belagerungsgerät

Bevölkerungsplättchen

für jede der 6 Spielfarben

60 Holzwürfel

zum Zählen auf den Spielertableaus

128 Handelswaren-Plättchen mit „X“

28 Ressourcen-Plättchen

DIE NEUN SÄULEN DER ZIVILISATION

Es gibt neun „Säulen“ der Zivilisation. Alle sind gleichermaßen wichtig; indem ihr euch aber auf einige davon mehr konzentriert als auf andere, gebt ihr eurer Zivilisation eine individuelle Form – und entscheidet über Erfolg und Misserfolg.

WISSENSCHAFT – Die Fähigkeit, die Welt zu verstehen, Lebensräume nutzbar zu machen, Nahrungsmittel und Waren effizienter zu produzieren, in einer Gemeinschaft zu leben, bessere Waffen zu schmieden und vor allem Wissen festzuhalten und an die nächste Generation weiterzugeben, war für erfolgreiche Zivilisationen von wesentlicher Bedeutung.

WIRTSCHAFT – Wirtschaftliche Aktivität ist der Lebenssaft einer Zivilisation. Produktive Dörfer und ein geschäftiges Handelsnetz sorgten für regen Austausch auf dem Markt. Außerdem konnten Regierungen so mehr Steuern einnehmen.

NAHRUNGSMITTELPRODUKTION – Eine wachsende Zivilisation musste ihre wachsende Bevölkerung ernähren. Eine effiziente Nahrungsmittelproduktion bedeutete eine größere Bevölkerung, mehr Arbeiter und damit wiederum eine gesteigerte Produktivität.

BEVÖLKERUNG/GESUNDHEIT – Menschen, die zahlreich auf engem Raum in Städten und Dörfern lebten, bedeuteten eine große Herausforderung für sanitäre Anlagen und für die Bekämpfung von Krankheiten. Konnte eine Zivilisation diese Herausforderungen nicht meistern, litten die Menschen große Not.

BAU – Der Bau von großen Anlagen wie Bewässerung, Stadtmauern, Straßen, öffentlichen Gebäuden und selbst von Wundern war für jede erfolgreiche Zivilisation ein Meilenstein. Oft waren diese großen Strukturen das Einzige, was von uralten Zivilisation übrigblieb und ihnen einen Platz in der Geschichte sicherte.

KULTUR – Jede Zivilisation entwickelte eine eigene Kultur, Kunst, Unterhaltung, Religion und eigene Feste. Eine lebendige Kultur bot den Menschen in einer Zivilisation eine willkommene Abwechslung zu ihrem Alltag.

REGIERUNG – Die Fähigkeit, große und komplexe Gesellschaften zu organisieren, war für den Erfolg wachsender Zivilisationen von wesentlicher Bedeutung. Zivilisationen mit besserer Organisations- und Regierungsstruktur funktionierten effizienter und konnten Herausforderungen effektiver begegnen.

MILITÄR/IMPERIUM – Zivilisationen entstanden nicht aus dem Nichts. Sie mussten sich knappe Ressourcen und Land mit benachbarten Zivilisationen teilen. Dies führte oft zu Konflikten. Selbst die erfolgreichsten Zivilisationen liefen Gefahr, im Laufe der Geschichte unterzugehen, wenn sie sich nicht verteidigen konnten. Die Ausweitung der Kontrolle über angrenzende Gebiete war sogar noch besser und sorgte für Reichtum, Macht und Sicherheit.

URBANIZATION – Menschen, die in einem städtischen Umfeld wohnten, waren einer der wichtigsten Faktoren für die Entwicklung von Zivilisationen. Sie machten die handwerkliche Spezialisierung möglich, die wiederum eine gesteigerte Produktivität und technologischen Fortschritt bedeutete. Die Urbanisierung beschleunigte die Entwicklung von Kultur, Religion und Regierung. Sie erforderte jedoch auch einen umsichtigeren Umgang in Bezug auf Krankheiten, öffentliche Hygiene und Kriminalität. Der Umgang mit diesen Herausforderungen trieb den Fortschritt weiter an. Der Bau von Städten war vielleicht die einflussreichste aller Säulen der Zivilisation.

DIE ZAHLUNGSMITTEL

In Mosaic gibt es 3 Standardzahlungsmittel:

Außerdem gibt es ein universales Zahlungsmittel:

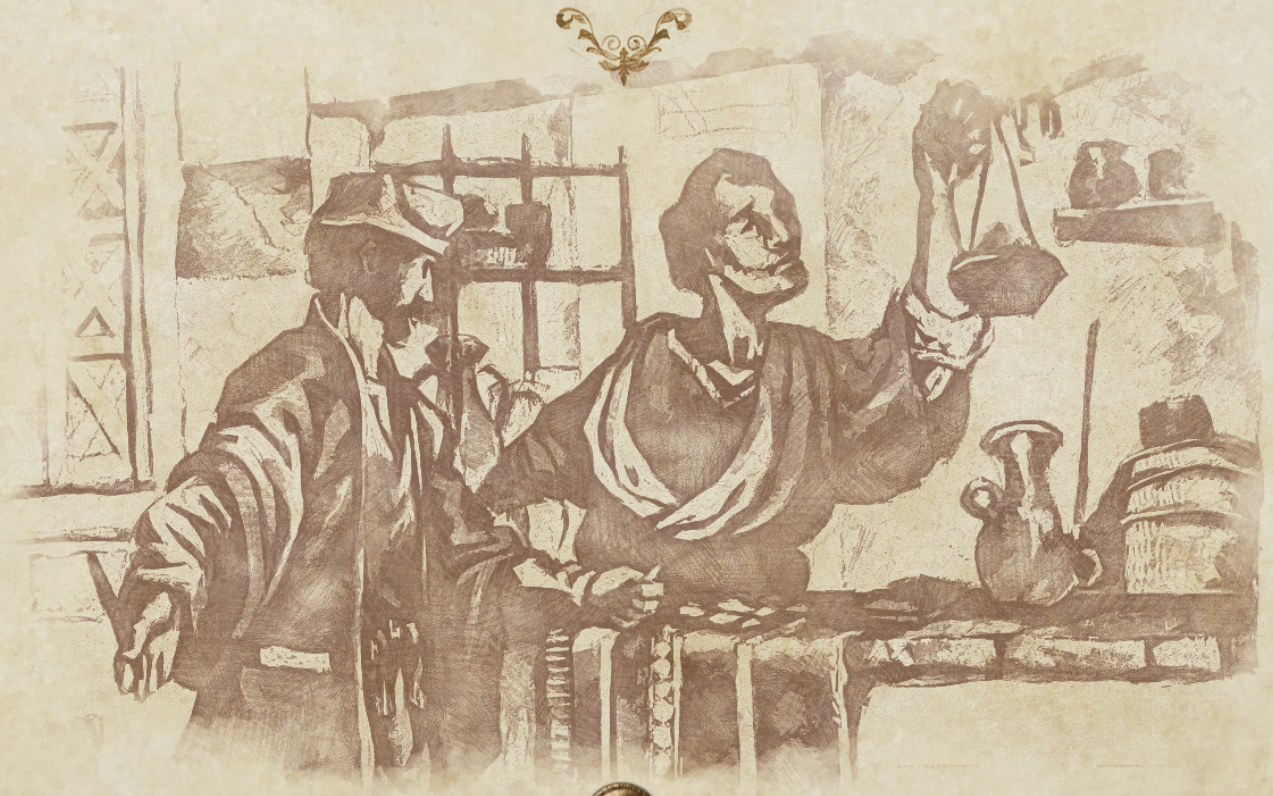
Diese Zahlungsmittel werden benötigt, um bestimmte Aktionen zu bezahlen:

Bau eines Wunders: Stein und Nahrung (je +5 zusätzlich für das 2. Wunder)	**Erlernen einer neuen Technologie:** Ideen
Bau eines Projekts: Stein und Ideen	**Rekrutierung von Truppen:** Geld
Bevölkerungswachstum: Nahrung pro Bevölkerungskarte	**Bau einer Stadt (oder Hafenstadt):** Stein (und Bevölkerung)

Geld ist ein universelles Zahlungsmittel, da es beim Bezahlen einer Aktion jedes der Standardzahlungsmittel ersetzen kann – allerdings im Verhältnis 2:1.

Beispiel: Wenn ihr ein Projekt baut (Kosten: 5 Ideen und 5 Stein), ihr aber nur 3 Ideen und 4 Stein habt, könnt ihr 6 Geld verwenden (4 zum Ausgleich der zwei fehlenden Ideen und 2 zum Ausgleich des fehlenden Steins) und eure Aktion auf diese Weise trotzdem durchführen.

Geld kann niemals Bevölkerung ersetzen.



SPIELVORBEREITUNG

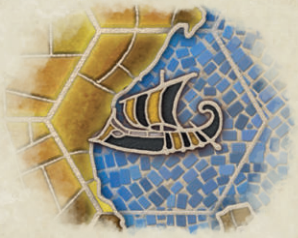
Legt den Spielplan in die Mitte des Tischs, und legt die Stapel mit den Zahlungsmittel-Plättchen (Stein, Ideen, Nahrung und Geld) als allgemeinen Vorrat an den Spielplanrand.

Auswahl eines Spielertableaus

Jeder Spieler erhält ein Spielertableau, auf dem die Bevölkerung sowie die Handelswaren und die Produktion der vier Zahlungsmittel festgehalten werden. Außerdem bietet es einen Speicher für die produzierten Zahlungsmittel. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Bevölkerung von 5. Wenn ihr durch Technologiekarten oder andere Vorteile eure Produktion (Stein, Ideen, Nahrung, Steuern oder Zoll) erhöht, verschiebt ihr den Würfel auf den nächsten Produktionswert.

Bestückung des Spielplans: Fisch-, Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen

Legt die 10 Fisch-Plättchen aufgedeckt auf die 10 Hafen-Hexagone (Sechseck-Felder mit Schiff-Symbol).



Mischt alle Ressourcen-Plättchen verdeckt. Legt dann jeweils ein Plättchen verdeckt auf jedes -Hexagon auf dem Spielplan.

Mischt alle Handelswaren-Plättchen verdeckt. Legt dann jeweils ein Plättchen verdeckt auf jedes Hexagon ohne Symbol auf dem Spielplan.

Hinweis: Dies betrifft nur Hexagone mit 6 Begrenzungslinien.

Deckt nun alle Plättchen (Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen) auf, sodass das Bild nach oben zeigt.
Entfernt alle **„X“**-Plättchen aus dem Spiel.

Erstellen des Technologie-Decks und der Ausgangstechnologien

Mischt die „Ausgangstechnologie-Karten“ (sie sind oben links in der Ecke mit einem „S“ gekennzeichnet) und gebt jedem Spieler 5 Karten davon.

Symbol für Ausgangstechnologie

Mischt die übrigen Ausgangstechnologie-Karten zusammen mit den regulären Technologiekarten, und legt sie zusammen als Technologie-Deck ab.

Teilt das Deck in drei etwa gleich große Stapel. Mischt bei 4 bis 6 Spielern die „Imperienkarte“ für das Technologie-Deck in einen der drei Stapel und legt die beiden übrigen Stapel darauf ab, sodass sich die Imperienkarte nun im unteren Drittel des Decks befindet.

Steckt bei 2 bis 3 Spielern die Imperienkarte in den mittleren Stapel, sodass sich noch ein Stapel über und ein Stapel unter dem mittleren Stapel befindet; die Imperienkarte befindet sich nun im mittleren Drittel des Decks. Legt das Technologie-Deck nun auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten fünf Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Technologie-Deck.

Erstellen des Bau-Decks

Mischt alle Karten des Bau-Decks. Teilt das Deck in zwei gleich große Stapel. Mischt die „Imperienkarte“ für das Bau-Deck in einen der beiden Stapel, und legt den anderen Stapel darauf ab, sodass sich die Imperienkarte nun in der unteren Hälfte des Decks befindet. Legt das Bau-Deck nun auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten fünf Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Bau-Deck.

Feld für das Kartendeck Felder für das Kartenangebot

Erstellen des Bevölkerungsdecks

Mischt die Bevölkerungskarten (ohne die Imperienkarte für das Bevölkerungsdeck), und zählt nach Anzahl der Spieler die folgende Anzahl an Karten ab:

Bevölkerungsdeck nach Spieleranzahl				
2SP	**3SP**	**4SP**	**5SP**	**6SP**
10	10	12	12	14

Auf diese Weise erstellt ihr das Bevölkerungsdeck. Nehmt alle übrigen Bevölkerungskarten aus dem Spiel. Diese werden im Spiel nicht weiter benötigt.

Teilt das Deck in zwei Stapel, und mischt die „Imperienkarte“ für das Bevölkerungsdeck in einen der beiden Stapel. Mischt den Stapel mit der Imperienkarte gut durch, und legt ihn unter die andere Hälfte, sodass sich die Imperienkarte jetzt in der unteren Hälfte des Bevölkerungsdecks befindet.

Legt das Bevölkerungsdeck auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Zieht die ersten zwei Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Bevölkerungsdeck.

Erstellen des Steuern- und Zoll-Decks

Mischt die Steuern- und Zoll-Karten (ohne die Imperienkarte für das Steuern- und Zoll-Deck), und zählt je nach Spieleranzahl die folgende Anzahl an Karten ab (achtet darauf, genauso viele Steuern-Karten wie Zoll-Karten zu haben):

Steuern- und Zoll-Deck nach Spieleranzahl				
2SP	**3SP**	**4SP**	**5SP**	**6SP**
10	10	12	12	14

Nehmt alle übrigen Steuern- und Zoll-Karten aus dem Spiel. Diese werden im Spiel nicht weiter benötigt.

Mischt das Deck, und teilt es in zwei Stapel. Mischt die „Imperienkarte“ für das Steuern- und Zoll-Deck in einen der beiden Stapel. Mischt den Stapel mit der Imperienkarte gut durch, und legt ihn unter die andere Hälfte, sodass sich die Imperienkarte jetzt in der unteren Hälfte des Steuern- und Zoll-Decks befindet. Legt das Steuern- und Zoll-Deck auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten zwei Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Steuern- und Zoll-Deck.

Sonderregeln für 2 und 3 Spieler

Die vier Decks werden für 2 oder 3 Spieler wie oben erstellt.

Wenn mit 3 Spielern gespielt wird, wird eine Region (Hispanien) aus dem Spiel genommen.

Wenn mit 2 Spielern gespielt wird, werden zwei Regionen (Hispanien und Gallien) aus dem Spiel genommen.

Auf Regionen, die nicht „im Spiel“ sind, werden keine Handels- und Ressourcen-Plättchen abgelegt. Während des Spiels dürfen in diesen Regionen keine Städte, Dörfer oder Wunder erbaut werden; außerdem dürfen keine Truppen in diese Regionen gezogen werden, und sie werden nicht für die Imperienpunkte berücksichtigt.

Platzieren der Wunder-, „Goldenes Zeitalter“- und Regierungskarten

Platziert die 9 Wunderkarten und 9 „Goldenes Zeitalter“-Karten neben dem Spielplan und die 6 Regierungskarten auf dem Spielplan auf dem dafür vorgesehenen Feld.

Zivilisationserrungenschaftskarten

Mischt die 15 Zivilisationserrungenschaftskarten, und zieht 9 zufällige Karten aus dem Stapel. Nehmt die übrigen 6 Karten aus dem Spiel. Legt die 9 gezogenen Karten neben den Spielplan.

Startspieler

Wählt einen Startspieler. Der Startspieler legt das Startspieler-Plättchen vor sich ab.

Wählen eines Anführers

Der Spieler zur Rechten des Startspielers wählt eine der verfügbaren Anführerkarten und gibt die übrigen Karten gegen den Uhrzeigersinn weiter. Sobald alle Spieler eine Anführerkarte gewählt haben, werden die übrigen Anführerkarten aus dem Spiel genommen.

Jeder Anführer verfügt über eine oder mehrere besondere Fähigkeiten und Vorteile: Zahlungsmittel, Bevölkerung usw.

Ziehen der Ausgangstechnologien

Alle Spieler nehmen nun ihre fünf Ausgangstechnologie-Karten zur Hand, wählen eine aus, und legen sie vor sich ab. Diese Karte behalten die Spieler im Spiel. Dann geben sie die übrigen Karten im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Schritt wird wiederholt, bis alle Spieler ihre fünf Ausgangstechnologie-Karten gewählt haben.

Platzieren der Ausgangsstadt

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn (nach links) platzieren die Spieler eine ihrer Städte auf einem Hexagon auf dem Spielbrett.

Befindet sich dort ein Ressourcen-Plättchen erhalten sie die darauf abgebildeten Vorteile (Geld, Bevölkerung, etc.). Das Ressourcen-Plättchen wird dann aus dem Spiel genommen.

Wenn sich ein Handelswaren-Plättchen auf dem Feld befindet, erhalten sie dieses und legen es in den Handelswarenbereich ihrer Spielerübersicht.

Nachdem jeder Spieler seine Ausgangsstadt platziert hat, erhält jeder Spieler die Vorteile, die auf der eigenen Anführerkarte und auf ihren Start-Technologien abgebildet sind (die sie ausspielen können).

Technologiekarten die ausgespielt werden können, werden offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. Karten die nicht ausgespielt werden können werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

Alle Spieler haben nun einen Anführer, die Startvorteile von diesem Anführer, eine Ausgangsstadt auf dem Spielbrett und fünf Ausgangsgstechnologien. Nun beginnt das Spiel.

SPIELRUNDEN

Der Startspieler hat in jeder Spielrunde den ersten Zug und kann EINE Aktion (siehe unten) ausführen. Anschließend spielen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler einen Zug getan haben. Die Spielrunde ist dann zu Ende.

AKTIONEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

1) **ARBEIT:** Stein, Nahrung oder Ideen produzieren
2) **BEVÖLKERUNG:** Bevölkerung vergrößern
3) **BAU:** Eine neue Stadt, ein neues Dorf oder ein Projekt bauen
4) **WUNDER:** Ein Wunder bauen
5) **TECHNOLOGIE:** Eine neue Technologie entdecken
6) **STEUERN UND ZOLL:** Steuern (Bevölkerung) oder Zollgebühren (Händler) erheben und Geld verdienen
7) **MILITÄR:** Neue Truppen rekrutieren und/oder Truppen verschieben
8) **REGIERUNG:** Eine Regierung erstellen

1. ARBEIT

Eure Strategie zum Aufbau einer produktiven Zivilisation bestimmt, mit welcher Arbeit ihr eure Bevölkerung beauftragt. Sollen sie Steine abbauen, Nahrungsmittel anpflanzen oder neue Ideen erforschen? Der Überschuss, den eure Bevölkerung produziert, bestimmt, welche Möglichkeiten ihr später habt.

Ihr produziert eines der nicht-monetären Zahlungsmittel (Ideen, Nahrung und Stein), indem ihr eure Bevölkerung zu eurer auf dem Spielertableau angegebenen Produktion des entsprechenden Zahlungsmittels hinzuzählt. Nehmt euch die errechnete Anzahl an Zahlungsmitteln vom Vorrat am Spielplanrand und platziert sie vor euch.

Beispiel: Christines Zivilisation hat eine Bevölkerung von 6 und eine Steinproduktion in Höhe von 7. Wenn sie die Aktion „Arbeit" für Stein ausführt, erhält sie 13 Steine. Christine hat außerdem eine Ideenproduktion von 3, sodass sie nur 9 Ideen bekommt, wenn sie stattdessen die Aktion „Arbeit" für Ideen ausführt.

2. BEVÖLKERUNG

Eure Bevölkerung ist eure wichtigste Ressource. Sie steigert eure Produktivität in eurer Heimatstadt und entsendet Kolonisten, um im gesamten Mittelmeerraum neue Städte zu erbauen. Leider stehen diese beiden Ziele im Konflikt miteinander.

Beide Bedürfnisse gegeneinander abzuwägen ist eine eurer wichtigsten Herausforderungen.

Eine große Nahrungsmittelproduktion ermöglicht ein starkes Bevölkerungswachstum. Allerdings sind für eine gesunde Bevölkerung auch Projekte für die allgemeine Gesundheit von wesentlicher Bedeutung, wie z. B. Aquädukte, öffentliche Bäder, Abwasserkanäle sowie Technologien wie Medizin.

Wählt eine der beiden Bevölkerungskarten auf den entsprechenden Angebotsfeldern auf dem Spielplan aus. Zahlt die auf der Karte angegebene Nahrung in den allgemeinen Vorrat, und erhöht die Bevölkerung auf eurem Spielertableau um die auf der Karte angegebene Zahl.

Die Bevölkerung wird je nach eurer Spielversion entweder durch Plättchen oder durch Miniaturen dargestellt.

Nehmt die verwendete Bevölkerungskarte aus dem Spiel, zieht eine neue Karte vom Bevölkerungsdeck, und legt diese auf das leere Feld für das Bevölkerungsangebot.

Sobald alle Bevölkerungskarten gezogen wurden und das Deck leer ist, erhaltet ihr für jede zukünftige Aktion 2 Bevölkerung und müsst dafür 15 Nahrung zahlen.

3. BAU

Alle großen Zivilisationen bauen! Sie bauen Städte, Straßen, Mauern, Aquädukte und wundersame Monumente. Eure Zivilisationen sind nicht anders. Ihr befehlt eurem Volk, große Mengen Stein abzubauen, sodass ihr all diese Dinge bauen könnt und ein Erbe hinterlasst, das noch in Jahrhunderten an euch erinnern wird.

Zieht eine der 5 Baukarten auf den Bauangebotsfeldern des Spielplans, und bezahlt die Kosten.

Wenn die Karte ein Bauerndorf oder Handwerksdorf darstellt, entstehen keine Kosten.

Legt sie vor euch ab, und holt euch die auf ihr angegebenen Vorteile. Zieht dann eine neue Karte vom Bau-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

Wenn die Karte den Bau einer Stadt oder eines Projekts vorgibt, bezahlt die Kosten, und legt sie vor euch ab; holt euch dann die angegebenen Vorteile. Die Symbole für Säulen der Zivilisation unten auf der Karte gehören nun ebenfalls euch. Zieht nun eine neue Karte vom Bau-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

> **Hinweis:** Ihr könnt jeder Zeit eine Stadt, einen Hafen oder ein Dorf zu den jeweiligen Kosten bauen, ohne vorher eine Karte zu wählen.

BAU EINER STADT

Kosten: 4 Stein und 2 Bevölkerung. Zahlt die angegebenen Steine in den allgemeinen Vorrat, und reduziert eure Bevölkerung um 2.

Vorteile: Legt die Karte vor euch ab, und nehmt euch die auf ihr angegebenen Vorteile.

Platziert eine eurer Städte auf einem beliebigen freien Hexagon auf dem Spielplan. Nehmt euch das Handelswaren-Plättchen von diesem Hexagon, und legt es auf eurem Spielertableau ab; alternativ nehmt ihr euch die Ressourcen des Ressourcen-Plättchens auf dem Hexagon und nehmt das Plättchen aus dem Spiel.

Jedes Mal, wenn ihr eine (Hafen-)Stadt baut, zahlt ihr (10) 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Der nächste Spieler, der eine Steuern- und Zoll-Karte zieht, erhält das Geld aus diesem Feld.

BAU EINER HAFENSTADT

Kosten: 4 Stein und 2 Bevölkerung.

Vorteile: Legt die Karte vor euch ab, und nehmt euch 10 Geld. Platziert einen eurer Häfen auf einem freien Hafen-Hexagon (mit Schiff), nehmt das Fisch-Plättchen vom Hexagon und legt es auf euer Spielertableau. Fügt eurer Nahrungsmittelproduktion anschließend 3 hinzu.

Ein Hafen kann nur auf einem Hafen-Hexagon (einem Hexagon mit Schiff) erbaut werden. Normale Städte und Dörfer können nicht auf einem Hafen-Hexagon erbaut werden. Nach dem Bau fungiert eine Hafenstadt wie jede andere Stadt und erhöht euren Einfluss und eure Punktzahl.

Jedes Mal, wenn ihr eine Stadt baut, legt ihr 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Der nächste Spieler, der eine Steuern- und Zoll-Karte zieht, erhält das Geld aus diesem Feld.

BAU EINES DORFS

Es gibt zwei Arten von Dörfern: Bauerndörfer und Handwerksdörfer.

Kosten: Keine

Vorteile: Erhaltet den auf der Karte angegebenen Vorteil. Platziert euer Dorf (Bauern oder Handwerk) auf einem freien Hexagon neben einer eurer Städte. Nehmt euch das Handelswaren-Plättchen von diesem Hexagon, und legt es auf eurem Spielertableau ab; alternativ nehmt ihr euch die Ressourcen des Ressourcen-Plättchens auf dem Hexagon und nehmt das Plättchen aus dem Spiel.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr für jede Handwerksdorf-Karte 5 SP, sofern ihr alle auf der Karte angegebenen Handelswaren besitzt.

BAU EINES PROJEKTS

Kosten: 5 Stein und 5 Ideen. Zahlt die Kosten in den allgemeinen Vorrat ein.

Vorteile: Punkte am Ende des Spiels: 1 SP für jedes Säulen-Symbol der angezeigten Art, das ihr besitzt.

RESSOURCEN-PLÄTTCHEN

Ressourcen-Plättchen liefern euch einen einmaligen Ressourcen-Vorrat, wenn ihr eine Stadt, ein Dorf oder ein Wunder auf ihnen erbaut. Nehmt die angezeigte Menge aus dem allgemeinen Vorrat, und nehmt dann das Plättchen aus dem Spiel.

Beispiel: Paul erbaut ein Bauerndorf auf einem Ressourcen-Plättchen für „7 Ideen". Er nimmt sich 7 Ideen aus dem allgemeinen Vorrat, dann nimmt er das Ressourcen-Plättchen aus dem Spiel.

HANDELSWAREN-PLÄTTCHEN

Handelswaren-Plättchen stehen für die Handelsware in eurem Handelsnetz.

Sie geben euch einen anhaltenden Vorteil. Wenn ihr auf dem Spielplan eine Stadt, ein Dorf oder ein Wunder auf einem Hexagon mit Handelswaren-Plättchen erstellt, nehmt ihr das Plättchen vom Hexagon und legt es auf eurem Spielertableau in den Handelswarenbereich. Wenn ihr bereits ein solches Plättchen besitzt, legt ihr das neue Plättchen einfach auf das bereits vorhandene Plättchen auf eurem Spielertableau; für jede der einzelnen Handelswarenarten ist auf eurem Spielertableau ein eigener Kreis vorgesehen.

Wenn ihr später eine Zollkarte wählt, um Geld zu verdienen, erhaltet ihr für jede Handelswarenart, die ihr besitzt (nicht für jedes Plättchen!), entsprechend Geld.

Durch Stein- und Getreide-Plättchen mit „+2" erhält eure Steinproduktion bzw. Nahrungsmittelproduktion +2. Durch Fisch-Plättchen mit „+3" erhält eure Nahrungsmittelproduktion +3. Diese Plättchen sind Handelswaren und werden im Handelswarenbereich auf eurem Spielertableau abgelegt.

4. WUNDER

Ein Wandrer kam aus einem alten Land, Und sprach: „Ein riesig Trümmerbild von Stein Steht in der Wüste, rumpflos Bein an Bein, Das Haupt daneben, halb verdeckt vom Sand. Der Züge Trotz belehrt uns: wohl verstand Der Bildner, jenes eitlen Hohnes Schein Zu lesen, der in todten Stoff hinein Geprägt den Stempel seiner ehrnen Hand. Und auf dem Sockel steht die Schrift: ‚Mein Name Ist Osymandias, aller Kön'ge König: Seht meine Werke, Mächt'ge, und erbebt!' – Nichts weiter blieb. Ein Bild von düstrem Grame, Dehnt um die Trümmer endlos, kahl, eintönig Die Wüste sich, die den Koloss begräbt."

—Percy Shelley

Seid ihr Osymandias? Oder widerstehen eure Bauten dem Zahn der Zeit?

Epische Bauten, auch „Wunder" genannt, wurden über viele Jahre und mithilfe von tausenden von Arbeitskräften errichtet. Sie überragten die Städte, in denen sie erbaut wurden, und flößten sowohl den eigenen Bürgern als auch Feinden Ehrfurcht ein. Sie zeigten die Fähigkeiten ihrer Zivilisation und erinnerten manchmal über Jahrtausende an die Bedeutung der Menschen, die sie erbauten.

Wählt eine der verfügbaren Wunderkarten neben dem Spielplan aus. Bezahlt die Kosten, und platziert die Karte vor euch, um am Ende des Spiels ihre Punkte mitzuzählen. Platziert das entsprechende Wunder-Plättchen bzw. die entsprechende Wunder-Miniatur auf einem freien Hexagon in einer Region, in der ihr bereits eine Stadt besitzt. Zwei der Wunder (Koloss von Rhodos und Leuchtturm von Alexandria) müssen jeweils auf einem Hafen-Hexagon erbaut werden. Wenn in einer Region, in der ihr bereits eine Stadt besitzt, kein Hafen-Hexagon mehr frei ist, könnt ihr diese Wunder in dieser Region nicht erbauen. Eines der Wunder (Die Große Pyramide) muss in einer Region erbaut werden, in der mindestens 3 Städte vorhanden sind, von denen mindestens eine euch gehören muss.
Die Kosten für Wunder steigen mit jedem Wunder, das ihr erbaut. Das erste Wunder kostet 20 Stein und 5 Nahrung. Das zweite Wunder kostet 25 Stein und 10 Nahrung. Das dritte Wunder kostet 30 Stein und 15 Nahrung usw. Baut ein anderer Spieler sein erstes Wunder, kostet dieses ebenfalls 20 Stein und 5 Nahrung. Jedes weitere Wunder, das dieser Spieler erbaut, wird dann entsprechend teurer.

5. TECHNOLOGIE

Es ist wichtig, dass eure Zivilisation neue Technologien erlernt. Indem ihr eure Bevölkerung arbeiten und neue Ideen erlernen lasst, erhaltet ihr neue Technologien, mit denen ihr produktiver arbeiten, effizienter regieren und effektiver erobern könnt.

Wenn eure Zivilisation die fortschrittlichste ist, seid ihr mächtiger als eure primitiven Konkurrenten.

Zahlt 5 Ideen in den allgemeinen Vorrat, und wählt eine der verfügbaren Technologiekarten aus dem entsprechenden Angebotsbereich auf dem Spielplan aus. Legt die neue Technologiekarte vor euch ab. Zieht eine neue Technologiekarte, und legt sie auf das leere Angebotsfeld neben dem Technologie-Deck.

Wenn ihr bereits alle erforderlichen „Säulen der Zivilisation"-Symbole besitzt, die oben rechts auf eurer neuen Technologiekarte angezeigt werden, legt ihr die Karte aufgedeckt ab und erhaltet ihre Vorteile.

Wenn ihr noch nicht alle erforderlichen Symbole besitzt, legt ihr die Karte verdeckt vor euch ab. Ihr könnt die Karte dann in einer späteren Runde aufdecken, sobald ihr alle erforderlichen „Säulen der Zivilisation"-Symbole besitzt.

Ihr könnt eine Technologiekarte auch verdeckt ablegen, um ihre Wirkung für später aufzuheben.

- Wenn ihr die Karte später ausspielt, zählt dies nicht als Aktion in der entsprechenden Runde.
- Um den Vorteil einer Karte zu erhalten, muss die Karte aufgedeckt liegen und auch nach dem Ausspielen aufgedeckt liegen bleiben.
- 1× bedeutet, dass dieses Ereignis einmal eintritt, sobald die Karte gespielt wird.
- Die „Säulen der Zivilisation"-Symbole auf einer neu erhaltenen Technologiekarte zählen erst dann zu euren Symbolen dazu, wenn die Karte aufgedeckt wird.

„SÄULEN DER ZIVILISATION"-SYMBOLE

Ihr könnt die Symbole für Säulen der Zivilisation unten rechts auf euren aufgedeckten Karten für Anführer, Technologie, Bau eines Projekts, Bau einer Stadt und Bau eines Bauerndorfs nutzen, um die Voraussetzungen für Technologiekarten, die ihr später zieht, zu erfüllen.

Beispiel: Unterer Rand einer Karte

Die Symbole oben rechts auf euren Technologiekarten und unten links auf euren Regierungskarten zeigen die Säulen der Zivilisation, die ihr benötigt, um die entsprechende Karte spielen zu können. Je mehr solche Symbole ihr also sammelt, desto mehr Technologien könnt ihr erlernen. Viele „Ausgangstechnologien" haben keine Voraussetzungen.

Voraussetzungen

6. STEUERN UND ZOLL

Eine Kiste voll Gold bietet eurer Zivilisation viele Möglichkeiten für verschiedene Aktionen. Um eure Kiste zu füllen, zieht ihr entweder von euren Bürgern oder von den Händlern Steuern ein. Damit sich die Einnahmen lohnen, müsst ihr eure Bevölkerung und euer Handelsnetz gut aufbauen. Durch das Erlernen neuer Regierungstechnologien könnt ihr eure Steuern zusätzlich maximieren.

Aber Vorsicht! Eure Bevölkerung mag es gar nicht, Steuern zu zahlen.

Je höher die Steuern, desto größer die Unruhen.

Wählt eine der beiden Steuern- und Zoll-Karten auf den Angebotsfeldern für Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Nehmt euch sowohl die auf der Karte angegebene Menge Geld aus dem allgemeinen Vorrat als auch das Geld auf dem Feld neben den Steuern- und Zoll-Karten, in das beim Städtebau eingezahlt wird. Legt die Karte vor euch ab, um einen Überblick über die „Unruhen" unten auf den Steuern- und Zoll-Karten zu behalten.

Zieht dann eine neue Karte vom Steuern- und Zoll-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

Sobald alle Steuern- und Zoll-Karten im Spiel gezogen wurden, ist das Deck verbraucht. Alle zukünftigen Steuern-Aktionen erzeugen 1 Geld pro Bevölkerung + Regierungssymbol + Steuerproduktion, und alle weiteren Zoll-Aktionen erzeugen 2 Geld pro Handelswarenart + eure Städte + Zollproduktion.

UNRUHEN

Am Ende des Spiels werden die Unruhen-Punkte auf allen Steuern- und Zoll-Karten zusammengezählt. Unruhen, die ihr durch bestimmte Wunder, Anführer und Technologiekarten ignorieren könnt, werden abgezogen. Wenn dann noch Unruhen-Punkte übrig sind, zieht ihr die entsprechende Anzahl SP am Ende des Spiels von eurer Gesamtpunktzahl ab.

Beispiel: Ignoriere 3 Unruhen am Ende des Spiels.

STEUERN

Es gibt zwei Arten von Steuern- und Zoll-Karten. Steuern-Karten erzeugen auf dem Spielertableau Geld auf der Grundlage eurer Bevölkerung, der Anzahl der Regierungssymbole unter euren „Säulen der Zivilisation“ und eurer Steuerproduktion.

Beispiel: Michael wählt eine Steuern-Karte mit folgender Aufschrift: 2× Bevölkerung + 2× Regierungssymbol + Steuerproduktion. Seine Bevölkerung ist 6, er hat 3 Regierungssymbole, und seine Steuerproduktion ist 4. Daher erhält er durch die Karte 22 Geld.

ZOLL

Zoll-Karten erzeugen auf Grundlage der Handelswarenarten, der Anzahl eurer Städte und der Zollproduktion Geld.

Beispiel: Jack wählt eine Zoll-Karte mit folgender Aufschrift: 3× Handelswarenarten + 2× Städte + Zollproduktion. Jack hat 5 Arten von Handelswaren, 4 Städte und 6 Zollproduktion. Daher erhält er durch die Karte 29 Geld.

Hinweis: Handelswarenarten heißt, es werden keine mehrfach vorhandenen Waren gezählt.

Besitzt ihr beispielsweise 3 Handelswaren desselben Typs, zählen diese als 1 Handelswarenart.

GELD

Geld ist das flexibelste aller Zahlungsmittel. Es kann bei der Bezahlung einer Aktion andere Zahlungsmittel (Stein, Nahrung, Ideen) ersetzen. Allerdings müsst ihr für 1 Stein, 1 Nahrung oder 1 Idee, die ihr ersetzt, jeweils 2 Geld bezahlen.

7. MILITÄR

Einige der großen Zivilisationen rund um das Mittelmeer hatten starke Armeen und eroberten große Königreiche. Eure Zivilisationen können ihrem Beispiel folgen. Lasst euch aber nicht in endlose Kriege verwickeln, die eure Ressourcen fressen.

Wenn ihr eine Militäraktion ausführt, könnt ihr neue Truppen rekrutieren und/oder Truppen verschieben, die ihr auf dem Spielplan habt.

Ihr könnt in einer Aktion entweder eine dieser Optionen auswählen oder beide.

Infanterie

Kavallerie

Belagerungsgerät

REKRUTIEREN

Rekrutiert neue Truppen (Infanterie oder Kavallerie oder ein Belagerungsgerät, sofern ihr über die Belagerungsgerät-Technologie verfügt). Zahlt hierzu für jede Truppe, die ihr rekrutieren möchtet, 5 Geld, und platziert die neuen Truppen in einer beliebigen Region, in der bereits eine eurer Städte steht. Ihr könnt in einem Spielzug bis zu 2 neue Truppen rekrutieren. Wenn ihr General (Anführer) seid und/oder über die Technologie „Bürgereinberufung“ verfügt, könnt ihr noch mehr Truppen rekrutieren.

TRUPPEN VERSCHIEBEN

Verschiebt eine Truppe in eine benachbarte Region und bezahlt 1 Geld. Pro Spielzug könnt ihr eine, mehrere oder alle Truppen verschieben. Zahlt dafür pro verschobener Truppe 1 Geld.

Die folgenden Regionen gelten als benachbart: Italien und Numidien, Italien und Griechenland, Hispanien und Numidien, Numidien und Ägypten. Griechenland ist NICHT mit Ägypten benachbart.

PLATZIERUNG UND EINFLUSS

Truppen befinden sich in einer Region, besetzen dabei aber kein Hexagon. Daher können sie die Platzierung neuer Städte, Dörfer oder Wunder nicht verhindern.

Platziert eure Truppen in den ungenutzten Bereichen einer Region oder in der Nähe der gewünschten Region, um so anzuzeigen, wo die Truppen platziert sein sollen.

Truppen zählen bei der Zählung der Imperienpunkte jeweils als 1 Punkt „Einfluss“ in einer Region (siehe unten). Zusammen mit bestimmten Technologien können sie mehr zählen oder andere Truppen eliminieren.

8. REGIERUNG

Je komplexer Zivilisationen wurden, desto komplexer mussten auch ihre Regierungen werden.

Gut organisierte und verwaltete Zivilisationen hatten gegenüber anderen Zivilisationen einen deutlichen Vorteil.

Wählt eine der verfügbaren Regierungskarten auf dem Spielplan aus.

Bezahlt die Kosten, und legt die Karte vor euch ab. Es gibt sechs Regierungskarten: Tyrannei, Stadtstaat, Monarchie, Oligarchie, Theokratie und Republik. Ihr könnt eine Regierungskarte mit Ideen erwerben, sofern ihr auch die auf der Karte angezeigten erforderlichen Symbole besitzt.

Ihr könnt immer nur eine Regierungsform wählen. Wenn ihr eine neue Regierung wählt, legt erst die alte Regierungskarte zurück auf den Spielplan, bevor ihr eine neue Karte zieht.

Wenn ihr eine Regierung besitzt, könnt ihr ein Angebot (Bau, Bevölkerung, Technologie oder Steuern und Zoll) austauschen, indem ihr alle Karten der Angebotsfelder nehmt und unter das Deck legt. Anschließend zieht ihr neue Karten vom entsprechenden Deck, und legt diese aufgedeckt auf die Angebotsfelder. Diese Aktion könnt ihr einmal im Spiel pro Regierungskarte als freie Aktion innerhalb eures Spielzugs ausführen. Sobald ihr diese Aktion ausgeführt habt, dreht ihr die Regierungskarte so, dass der Pfeil oben rechts nach unten zeigt.

Tyrannei: Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Region, die ihr dominiert, SP.

2–3 Spieler: 2 SP je Region; 4+ Spieler: 3 SP je Region

Voraussetzungen: Kosten: 5 Ideen

Theokratie: Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr für jede Region, die eine eurer Städte enthält, 2 SP.

Voraussetzungen: Kosten: 15 Ideen

Stadtstaat: Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Stadt, die ihr in einer Region eurer Wahl besitzt, 1 SP.

Voraussetzungen: Kosten: 15 Ideen

Monarchie: Als Monarchie erhaltet ihr +5 Produktion für Nahrung und Stein. Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Wunder, das ihr besitzt, 3 SP.

Voraussetzungen: Kosten: 15 Ideen

Oligarchie: Als Oligarchie erhaltet ihr +5 Produktion für Steuern und Zoll. Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Goldenes Zeitalter und Zivilisationserrungenschaft SP.

2–3 Spieler: 1 SP je Karte; 4+ Spieler: 2 SP je Karte

Voraussetzungen: Kosten:15 Ideen

Republik: Bevor ihr eine Aktion ausführt, dürft ihr euch die oberste Karte eines Decks ansehen. Ihr könnt die Karte entweder wählen oder zurücklegen und eine andere Karte aus dem entsprechenden Angebot ziehen.

Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr 1 SP pro 2 Bevölkerung.

Voraussetzungen: Kosten: 20 Ideen

„GOLDENES ZEITALTER"- UND ZIVILISATIONS-ERRUNGENSCHAFTSKARTEN

Sofern ihr die Voraussetzungen für eine „Goldenes Zeitalter"-Karte (6 der erforderlichen Symbole für Säulen der Zivilisation) oder eine Zivilisationserrungenschaftskarte (wie auf der Karte abgebildet) erfüllt, könnt ihr in eurem Spielzug eine solche Karte beanspruchen, indem ihr sie zieht und vor euch ablegt. Ihr erhaltet umgehend die auf der Karte abgebildeten Vorteile sowie am Ende des Spiels die entsprechenden Siegpunkte (SP).

Diese Handlung zählt nicht als Aktion in der entsprechenden Runde. Wenn ihr in einem Spielzug die Voraussetzungen für mehrere Goldene Zeitalter/Zivilisationserrungenschaften erfüllt, könnt ihr auch mehrere dieser Karten beanspruchen.

IMPERIENKARTEN

Sobald in einem der vier Decks eine Imperienkarte aufgedeckt wird, werden die Imperienpunkte gezählt. Zunächst aber beendet der Spieler, der die Karte gezogen hat, seinen Spielzug.

IMPERIENPUNKTE ZÄHLEN

Die Spieler erhalten für jede Region auf dem Spielplan, die im Spiel ist, Punkte. Durch das Zählen der Imperienpunkte erhalten die beiden Spieler mit dem größten „Einfluss" in einer Region entsprechend Punkte für diese Region. Eure Vorherrschaft wird ermittelt, indem ihr für jedes Wunder und jede Stadt, die ihr in einer Region besitzt, 2 Einflusspunkte erhaltet. Für alle Dörfer und Truppen, die ihr in dieser Region besitzt, erhaltet ihr zusätzlich 1 Einflusspunkt (plus eventuelle Bonuspunkte oder Anpassungen durch Technologien).

Der Spieler mit den zweitmeisten Einflusspunkten in einer Region erhält 2 Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten in einer Region erhält 3 Siegpunkte plus 1 SP für jede Stadt und jedes Wunder in der entsprechenden Region (unabhängig davon, wem die Stadt bzw. das Wunder gehört). Bei Gleichstand der meisten Einflusspunkte erhalten alle Spieler, die mit derselben Punktzahl führen, die volle Anzahl Siegpunkte für die Region. Bei Gleichstand der zweitmeisten Einflusspunkte erhalten die Spieler mit derselben Punktzahl dagegen keine Punkte.

HINWEIS: Bestimmte Plättchen/Karten liefern einen Vorteil für das „Dominieren" einer bestimmten Anzahl von Regionen. Eine Region, in der zwei oder mehr Spieler gleich viel Einfluss haben, wird von keinem der Spieler „dominiert". Dominanz liegt erst dann vor, wenn ein einziger Spieler den größten Einfluss hat.

REGIERUNGEN UND IMPERIENPUNKTE

Beim Zählen der Imperienpunkte liefern euch Regierungskarten ebenfalls Punkte.

Region Hispanien bei der Wertung

Beispiel 1: Jackie, Ethan und Christine haben bei der Zählung Besitztümer in Hispanien.

Jackie hat 3 Städte und 2 Infanterie und besitzt die Technologie-Karte „Formationen". Ihr Einfluss in Hispanien beträgt 10.

Ethan hat 1 Stadt, 1 Bauerndorf und 2 Kavallerie. Sein Einfluss in Hispanien beträgt 5.

Christine hat 2 Städte, 1 Wunder und keine Truppen. Ihr Einfluss beträgt 6.

Jackie hat den größten Einfluss und erzielt 3 SP plus 1 SP pro Stadt und Wunder in Hispanien; insgesamt erreicht sie damit 10 SP.

Christine hat den zweitgrößten Einfluss und erzielt somit 2 SP.

Beispiel 2: Die nächste Zählrunde steht an, und es hat sich kaum etwas geändert, außer dass Ethan jetzt in Hispanien ein Belagerungsgerät errichtet hat, sodass seine Gegner für ihre Städte keine Einflusspunkte bekommen. Daher hat Jackie jetzt 4 Einfluss, Ethan hat 6 Einfluss (+1 für das Belagerungsgerät), und Christine hat 2 Einfluss. Ethan erhält jetzt 10 SP, und Jackie erhält 2 SP.

SPIELENDE

Das Spiel geht reihum, bis einer der beiden Fälle eintritt:

1) Die dritte Imperienkarte wird aufgedeckt ODER
2) Alle Karten von 2 der 3 folgenden Kartentypen wurden von den Spielern gezogen:
   - Wunder,
   - Zivilisationserrungenschaften,
   - Goldenes Zeitalter.

Wenn einer dieser beiden Fälle eintritt, werden die Imperienpunkte gezählt, und die aktuelle Runde wird bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Anschließend wird eine letzte Runde gespielt. (Hinweis: Der letzte Spieler im Spiel ist der Spieler rechts neben dem „Startspieler"; der Startspieler ist der Spieler, der im Spiel den ersten Zug gespielt hat.)

HINWEIS: Die Imperienpunkte werden höchstens 3-mal gezählt, selbst wenn nach der dritten Imperienpunkte-Zählung eine weitere Imperienkarte gezogen wird.

ZÄHLEN DER PUNKTE AM ENDE DES SPIELS

Ihr habt bereits bei jeder Zählung der Imperienpunkte und für bestimmte Technologiekarten Siegpunkte (SP) erzielt.

Ihr erhaltet nun zusätzliche Siegpunkte wie folgt:

- **STÄDTE und DÖRFER:** Jede Stadt in eurem Besitz auf dem Spielplan: 2 SP, jedes Dorf in eurem Besitz auf dem Spielplan: 1 SP.
- **WUNDER:** Die Siegpunkte stehen auf den Wunderkarten in eurem Besitz.
- **„GOLDENES ZEITALTER"- und ZIVILISATIONSERRUNGENSCHAFTSKARTEN:** Die Siegpunkte stehen auf den Karten in eurem Besitz.
- **PROJEKTKARTEN:** Ihr erhaltet so viele Siegpunkte, wie ihr „Säulen der Zivilisation"-Symbole besitzt, die dem auf der Karte gezeigten Symbol entsprechen.
- **TECHNOLOGIEKARTEN:** Die Siegpunkte findet ihr unten links auf von euch gespielten Technologiekarten mit dem Symbol

- **HANDWERKSDORF-KARTEN:** Auf jeder Handwerksdorf-Karte sind unten drei Handelswaren abgebildet. Wenn ihr alle drei der abgebildeten Handelswaren auf eurem Spielertableau besitzt, erhaltet ihr 5 SP. Wenn ihr zwei identische Handwerksdörfer besitzt, erhaltet ihr für beide Dörfer Punkte.
- **UNRUHEN:** Zieht die Anzahl Netto-Unruhen ab, also die Anzahl der Unruhen auf euren Steuern- und Zoll-Karten minus das, was ihr durch Wunder-, Anführer- und Technologiekarten ignorieren könnt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Wundern. Wenn dann noch immer Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

MITWIRKENDE

Spieldesign: Glenn Drover

Grafikdesign: Jacoby O'Connor

Titelbild: Annie Stegg Gerard

Spielplan/Tableaus: Jared Blando

3D-Modellierung: Bryce Cook

Spielgrafiken: Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack, & Erica Rossi

Künstlerische Leitung und Konzept: Glenn Drover

Übersetzung: Anne Wosnitza, Veronika Hoffmann

Mit besonderem Dank an Michael und Paul Koenig

Spieltester: Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp, David Rutter, Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.

ANHANG

ANHANG 1: WUNDER

Kolosseum	4 SP je dominierte Region	-4 Unruhen
Hängende Gärten	3 SP je benachbarte Stadt	-3 Unruhen
Stonehenge	1 SP je 2 Bevölkerung	
Koloss von Rhodos	2 SP je Stadt in der Region	Muss auf Hafen-Hexagon erbaut werden.
Große Bibliothek	5 SP	Erhalte 2 identische „Säulen der Zivilisation"-Symbole deiner Wahl.
Leuchtturm von Alexandria	1 SP je Handelswarenart	Muss auf Hafen-Hexagon erbaut werden.
Tempel der Artemis	1 SP je Truppe in der Region	Truppen aller Spieler.
Große Pyramide	12 SP	Kann nur in einer Region mit mindestens 3 Städten erbaut werden.
Sphinx	4 SP je Wunder in der Region	

ANHANG 2: GOLDENE ZEITALTER

Goldenes Zeitalter der Medizin	×6 Bevölkerung	Erhalte 2 Bevölkerung und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Architektur	×6 Bau	Erhalte +3 Steinproduktion und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Kunst	×6 Kultur	Erhalte 10 Zahlungsmittel deiner Wahl und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Könige	×6 Regierung	Erhalte +3 Steuerproduktion und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Spiele	×6 Nahrung	Erhalte +3 Nahrungsmittelproduktion und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Stadtstaaten	×6 Urbanisierung	Erhalte 1 Freie Stadt und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Wissenschaft	×6 Wissenschaft	Erhalte +3 Ideenproduktion und 6 SP.
Goldenes Zeitalter des Handels	x6 Wirtschaft	Erhalte +3 Zollproduktion und 6 SP.
Goldenes Zeitalter der Helden	x6 Militär	Erhalte 2 Truppen (Infanterie oder Kavallerie) und 6 SP.

ANHANG 3: ZIVILISATIONSERRUNGENSCHAFTEN

Bevölkerungsreiche Zivilisation	12 Bevölkerung	6 SP
Zivilisation der großen Erbauer	5 Projekte und/oder Wunder insgesamt	6 SP
Zivilisation der Seefahrer	3 Hafenstädte	6 SP
Imperiale Zivilisation	2–3 Spieler: Dominanz über 4 Regionen, 4 Spieler oder mehr: Dominanz über 3 Regionen	6 SP
Zivilisation der Bildung	15 Ideenproduktion	6 SP
Urbane Zivilisation	5 Städte	6 SP
Militärische Zivilisation	6 Truppen	6 SP
Gut regierte Zivilisation	12 Steuerproduktion	6 SP
Zivilisation der Kaufleute	7 Handelswarenarten	6 SP
Wohlhabende Zivilisation	60 Geld	6 SP
Vielseitige Zivilisation	Alle 9 unterschiedlichen Säulensymbole	6 SP
Zivilisation der Landwirtschaft	15 Nahrungsmittelproduktion	6 SP
Zivilisation der Steinmetze	15 Steinproduktion	6 SP
Zivilisation des Handels	12 Zollproduktion	6 SP
Zivilisation der Wissenschaft	15 Technologiekarten	6 SP

ANHANG 4: ANFÜHRERKARTEN

Magistrat	+2 Nahrungsmittel-/Stein- und Steuerproduktion. Wandle in deinem Zug (1×) 1 Bevölkerung in 20 eines beliebigen Zahlungsmittels um.	Spielbeginn: 5 Nahrung, 10 Stein, +1 Bevölkerung	
Ingenieur	+5 Steinproduktion, +3 Ideenproduktion. Erhalte +1 Steinproduktion bei jedem Bau einer Stadt, einer Hafenstadt oder eines Handwerksdorfs.	Spielbeginn: 10 Stein, 10 Geld	
General	+10 Steuerproduktion. Kann bis zu 3 Truppen rekrutieren statt 2. Eliminiere vor der Imperienpunkte-Zählung eine Truppe in der Region mit deiner Infanterie oder Kavallerie.	Spielbeginn: 20 Geld, 1 Infanterie, +1 Bevölkerung	
Schriftgelehrte	+5 für eine beliebige Produktion. Eine zusätzliche Aktion beim ersten Zug und zwei zusätzliche Aktionen am Ende des Spiels.	Spielbeginn: 10 Nahrung, 5 Ideen	
Künstlerin	Einmaliger Bonus von +5 Ideenproduktion, -3 Unruhen. Erhalte 10 Geld für jeden Bau eines Wunders durch einen Spieler und +1 SP je Kultursymbol am Ende des Spiels.	Spielbeginn: 15 Geld, 5 Ideen	
Priesterin	+6 Steuerproduktion und +3 Nahrungsmittelproduktion, -3 Unruhen. Kann in deinem Zug (1×) die Eigentümerschaft der Stadt eines Gegenspielers mit mindestens 4 Städten ändern.	Spielbeginn: 15 Geld, 5 Nahrung	
Philosoph	+8 Ideenproduktion, +3 Produktion einer einzelnen anderen Produktion.	Spielbeginn: Ziehe 1 zufällige Technologiekarte aus dem Deck. 10 Ideen, 10 Geld	
Bauer	+5 Nahrungsmittelproduktion. +1 Bevölkerung für jede Bevölkerungskarte, die du ziehst.	Spielbeginn: 10 Nahrung, 10 Geld, 1 Bauerndorf	
Händlerin	+5 Zollproduktion. Erhalte 2 Geld je Handelswarenart beim Ausspielen einer Steuern-Karte.	Spielbeginn: 30 Geld, 1 Handwerksdorf	

ANHANG 5: BAUKARTEN

Bauerndorf	Erhalte 5 und +1 Nahrungsmittelproduktion.	
Handwerksdorf	Erhalte 5 und +1 Zollproduktion. 5 SP am Ende des Spiels, wenn alle drei Handelswaren im Besitz.	–
Hafenstadt	Erhalte 10	
Architektonische Stadt	Erhalte 5	
Hauptstadt	Lege alle Karten in einem Angebotsbereich unter das Deck und ziehe neue Angebotskarten.	
Bevölkerungsreiche Stadt	Erhalte 1 Bevölkerung.	
Kulturstadt	**-3 Unruhen**	
Handelsstadt	+3 Zollproduktion	
Forschungsstadt	+3 Ideenproduktion	
Landwirtschaftliche Stadt	+3 Nahrungsmittelproduktion	
Garnisonsstadt	Erhalte 1 Truppe (in der Region, in der die Stadt erbaut wird).	
Projekt: Stadtmauern	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Aquädukt	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Kornkammern	1 SP je am Ende des Spiels.	

Projekt: Steinbrüche	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Öffentliche Bäder	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Straßen	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Gemeindezentrum	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Krankenhaus	1 SP je am Ende des Spiels.	
Projekt: Forum	1 SP je am Ende des Spiels.	

ANHANG 6: TECHNOLOGIEKARTEN

HINWEIS: Jedes Mal, wenn eine Karte einen Vorteil „je XYZ" vorgibt, musst du XYZ besitzen (sofern nicht anders angegeben). Beispiel: „Staatlich organisierte Arbeit: +1 Steinproduktion je Bevölkerung beim Ausspielen." Dies bezieht sich auf DEINE Bevölkerung.

AUSGANGSTECHNOLOGIEN

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
Bauernsiedlung	+3 Nahrungsmittelproduktion	–	
Landwirtschaft	+3 Nahrungsmittelproduktion	–	
Alphabet	+3 Ideenproduktion	–	
Gewölbe	Erhalte 1 Bevölkerung, +2 Ideenproduktion.	–	
Architektur	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Steinproduktion.	–	
Kunst	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
Bögen	Erhalte 2 Kavallerie-Truppen. Eliminiere 1 feindliche Truppe in einer Region, in der du Kavallerie hast. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.	–	
Bronze	Erhalte 3 Infanterie-Truppen. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden. Erhalte 1 Bronze vom Spielplan.		
Kartografie	Nimm ein beliebiges Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen von einem Hexagon auf dem Spielplan. Erhalte 5 Geld.	–	
Bürgereinberufung	Erhalte die Möglichkeit beim Rekrutieren eine zusätzliche Truppe anzuwerben.		
Stadtstaat	+3 Steuerproduktion, 2 SP	–	
Lehmziegel	+2 Steinproduktion, +1 Bevölkerung	–	
Gebäudebau	Ein Projekt produziert am Ende des Spiels doppelt so viele SP.	–	
Handwerkssiedlung	Erhalte 10 Geld.	–	
Handwerk	Erhalte einen „Joker" für Handelswaren (kann als beliebige Handelsware eingesetzt werden).	–	
Tanz	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
Ernährungsregeln	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Nahrungsmittelproduktion.	–	
Schauspiel	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
Entdeckungen	Platziere eine Freie Infanterie-Truppe und ein Bauerndorf in einer Region, die keine deiner Städte enthält.		
Fischerei	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte 1 Fischhandelsware vom Spielplan.	–	
Geschichte	1 SP je +2 SP je Zivilisationserrungenschaft am Ende des Spiels		

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
Bewässerung	+2 Nahrungsmittelproduktion je beim Ausspielen	–	
Gesetzbuch	Erhöhe eine beliebige Produktion um 3.	–	
Magistrate	Erhöhe eine beliebige Produktion um 3.	–	
Musik	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
Zahlensystem	+3 Ideenproduktion	–	
Mündliche Überlieferungen	+3 Ideenproduktion	–	
Philosophie	1 SP je am Ende des Spiels.	–	
Poesie	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
Töpfern	+2 Nahrungsmittelproduktion, +3 Zollproduktion		
Steinbrüche	+3 Steinproduktion	–	
Königshaus	+3 Steuerproduktion. Erhalte 10 Geld, 2 SP.	–	
Saatgut	+3 Nahrungsmittelproduktion	–	
Speere	Erhalte 2 Infanterie-Truppen und eliminiere 1 feindlichen Trupp in einer Region mit deiner Infanterie-Truppe. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.	–	
Dachziegel	+2 SP je Wunder am Ende des Spiels, +2 Steinproduktion		
Handelswege	+3 Zollproduktion. Erhalte 10 Geld.		
Dörfer	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Nahrungsmittelproduktion.	–	
Rad	+2 Zollproduktion, +2 Steinproduktion	–	
Schrift	+1 Ideenproduktion je beim Ausspielen		

TECHNOLOGIEN

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
Zähmung von Tieren	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte 1 Kavallerie-Truppe.		
Rüstung	Deine Truppen können nicht eliminiert werden.		
Astronomie	+3 Ideenproduktion. Erhalte ein Handelswaren-Plättchen vom Spielplan.		
Bürokratie	+3 Steuerproduktion. Erhalte eine zusätzliche Aktion „Arbeit“.		
Kalender	+2 Nahrungsmittelproduktion je beim Ausspielen (maximal 10)		
Kastensystem	+2 Nahrungsmittel- und Steinproduktion. Erwirb Regierungskarten ohne die erforderlichen Symbole zu besitzen.		
Taktiken der Kavallerie	Eliminiere 2 feindliche Truppen in 1 Region, in der du (mindestens) 1 Kavallerie-Truppe hast. Erhalte bei der Zählung der Imperienpunkte 2 Einfluss in jeder Region, in der du 1 Kavallerie-Truppe besitzt.		
Zement	+2 SP je Projekt am Ende des Spiels, +3 Steinproduktion		
Zensus	+3 Steuerproduktion. Erhalte +1 Bevölkerung.		
Chemie	+3 Ideenproduktion		
Zisternen/Brunnen	Erhalte 2 Bevölkerung.		

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
Städte	Erhalte eine Freie Stadt.	–	
Bürgerrechte	+1 SP je Bevölkerung beim Ausspielen (maximal 10)		
Kolonie	Platziere in einer Region, in der du keine Stadt besitzt, eine Freie Stadt.		
Kompositbögen	Erhalte 2 Kavallerie-Truppen und eliminiere dort, wo du eine Kavallerie-Truppe besitzt, 2 feindliche Truppen. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.		
Fruchtwechsel	Erhalte jedes Mal 5 Nahrung, wenn du Stein oder Ideen produzierst.		
Währung/Münzgeld	+3 Zollproduktion. Erhalte 10 Geld.		
Zollhaus	Erhalte beim Ausspielen +5 Zollproduktion je Hafenstadt, die du besitzt.		
Diplomaten	Verschiebe alle Truppen eines einzigen Gegenspielers aus einer beliebigen Region (in eine benachbarte Region deiner Wahl). Gilt direkt vor der Zählung der Imperienpunkte (1×).		
Dynastie	+1 SP je am Ende des Spiels.		
Frühe Wissenschaft	+4 Ideenproduktion, +1 SP je Technologiekarte beim Ausspielen (maximal 10)		
Imperien	+1 SP je Stadt in deinem Besitz am Ende des Spiels.		
Ingenieurwesen	+3 Steinproduktion. Erhalte eine Freie Stadt.		
Gärung	+1 SP je am Ende des Spiels.		
Dünger	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte Nahrung in Höhe deiner aktuellen Nahrungsmittelproduktion ×2.		
Feste	+1 SP je am Ende des Spiels.		
Nassanbau	+2 Nahrungsmittelproduktion. Deine nächste Bevölkerungskarte wird verdoppelt.		
Konserven	Erhalte 2 Truppen (Infanterie oder Kavallerie) und 5 Nahrung sowie 1 Bevölkerung.		
Formationen	Eliminiere dort, wo du eine Infanterie-Truppe besitzt, 2 feindliche Truppen. Erhalte bei der Zählung der Imperienpunkte 2 Einfluss in jeder Region, in der du eine Infanterie-Truppe besitzt.		
Hafen	+2 Zollproduktion, +2 Nahrungsmittelproduktion		
Reitkunst	Erhalte 2 Kavallerie und eliminiere dann 1 feindliche Truppe in 1 Region, in der du eine Kavallerie-Truppe hast. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden. Deine Kavallerie-Truppen können bis zum Ende des Spiels jeweils um 2 Regionen verschoben werden.		
Eisen	+3 Steinproduktion. Eliminiere in einer Region mit einer deiner Infanterie- oder Kavallerie-Truppen 2 feindliche Truppen.		
Leuchtturm	Beim Ausspielen erhältst du 1 Handelswaren-Plättchen vom Spielplan je Hafenstadt in deinem Besitz (maximal 3).		
Literatur	-5 Unruhen, 2 SP		
Loyalität	Für den Rest des Spiels können andere Spieler in einer Region deiner Wahl, in der du derzeit dominierst, keine Stadt erbauen.		
Luxus	+1 SP je am Ende des Spiels.		
Maschinen	+2 Ideen-, Nahrungsmittel- und Steinproduktion		
Fertigung	Beim Ausspielen erhältst du 10 Geld je Handwerksdorf, das du besitzt.		
Steinmetz	Erbaue neben einer deiner Städte eine Freie Stadt.		
Mathematik	+3 Ideenproduktion. Erhalte eine Bonus-Aktion.		
Medizin	Erhalte 2 Bevölkerung.		

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
Unternehmergeist	Beim Ausspielen erhältst du 5 Geld je Handelsware.		
Händler	Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Stadt erbaut, erhältst du 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat, 10 für einen Hafen.		
Metallurgie	Erhalte jedes Mal, wenn du Stein oder Ideen produzierst, 3 Stein. Erhalte 1 Truppe.		
Migration	Verliere 1 Bevölkerung und erbaue in einer Region neben einer Region, in der du eine Stadt hast, eine Freie Stadt.	–	
Militärorganisation	Beim Ausspielen erhältst du 1 Truppe je		
Bergbau	+3 Steinproduktion, +2 Steuerproduktion		
Monumente	+1 SP je am Ende des Spiels.		
Domestizierung von Pflanzen	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte ein Bauerndorf.		
Pflugschar	+2 Nahrungsmittelproduktion je Bauerndorf in deinem Besitz.		
Klempnerei	Erhalte 2 Bevölkerung.		
Spiele	-1 Unruhen je am Ende des Spiels.		
Plünderer	Beim Ausspielen erhältst du für jede deiner Truppen auf dem Spielplan 5 Stein, Nahrung oder Geld aus dem allgemeinen Vorrat.	–	
Religion	+3 Steuerproduktion, -1 Unruhen je am Ende des Spiels.		
Segeln	+2 Nahrungsmittelproduktion, +2 Zollproduktion		
Denkschulen	Wandelt beim Ausspielen Produktion eines Zahlungsmittels in ein anderes Zahlungsmittel um. Beispiel: Du kannst deine Steinproduktion um 4 reduzieren und dafür deine Ideenproduktion um 4 erhöhen.		
Wissenschaftliche Verfahren	+3 Ideenproduktion. Entferne alle Karten im Technologieangebot. Hinweis: Lege die Karten unter das Deck, und ziehe von oben neue Karten auf die Angebotsfelder.		
Kanalisation	Beim Ausspielen +1 Bevölkerung je Stadt in deinem Besitz (maximal 5).		
Belagerungsgerät	Du kannst Belagerungsgeräte kaufen (maximal 2). Belagerungsgeräte heben beim Zählen der Imperienpunkte den Einfluss gegnerischer Städte auf (d.h. gegnerische Spieler erhalten keine Einflusspunkte dafür).		
Spezialisierung	+2 für alle fünf Produktionsboni		
Staatlich organisierte Arbeit	Beim Ausspielen +1 Steinproduktion je Bevölkerung (maximal 10)		
Steinbearbeitung	+3 Steinproduktion. Erhalte 10 Stein.		
Steuerwesen	+4 Steuerproduktion		
Textilwaren	Erhalte 15 Geld und eine Tuchhandelsware vom Spielplan.		
Weinanbau	Beim Ausspielen erhältst du 10 Geld je Bauerndorf.	–	
Gewichte und Maßeinheiten	+3 Ideenproduktion		

BEISPIELE FÜR STRATEGIEN

ZIELE

Ihr könnt Mosaic mit verschiedener Zielsetzung spielen:

1) Entwickelt eure Produktionsmaschinerie mithilfe von Technologie (Ideen, Stein, Nahrung, Steuern und Zoll).
2) Vergrößert eure Bevölkerung.
3) Dominiert Regionen mit Städten, Dörfern, Wundern und Truppen.
4) Erhaltet eine Regierungskarte.
5) Baut Projekte.
6) Baut Wunder.
7) Erreicht Zivilisationserrungenschaften, indem ihr als Erster oder Erste das Ziel auf einer Karte erreicht.
8) Erreicht Goldene Zeitalter, indem ihr als Erster oder Erste jeweils 6 der einzelnen Symbole der Säulen der Zivilisation sammelt.

Die ersten beiden Ziele (1 und 2) sind für eine effiziente Produktion der „Zahlungsmittel" im Spiel wichtig. Mit Zahlungsmitteln könnt ihr Aktionen durchführen. Es kann sehr frustrierend sein, nicht genau die Aktion durchführen zu können, die man gerade durchführen möchte. Aktionen für Arbeit, Bevölkerung und Steuern/Zoll sind zwar von wesentlicher Bedeutung, bringen euch aber keine Punkte ein. Daher solltet ihr diese Aktionen so selten wie möglich durchführen. Es ist wesentlich besser, erst eine gute Produktionsmaschinerie aufzubauen, statt viele ineffizienten Produktionsaktionen durchzuführen. Mit Ziel 3 und 4 oben erreicht ihr bei Zählrunden mehr Imperienpunkte. Diese Punkte können sich deutlich summieren. Allerdings können eure Gegenspieler eure Dominanz in einer Region direkt anfechten. Dies kann zu Kämpfen um Territorien führen, für die ihr am Ende viele Aktionen braucht, die sich nicht so sehr lohnen wie erhofft. Der Schlüssel zum Erfolgt liegt darin, eure Präsenz nicht zu dünn zu säen.

Wenn ihr stark auf Expansion setzt, sorgt dafür, dass ihr eure Bemühungen mit Truppen und wirtschaftlichen Technologien unterstützt. Zudem braucht ihr dann auch Stein- und Nahrungsmittelproduktion, um euren Städtebau zu fördern.

Die Ziele 5 und 6 erzeugen Siegpunkte. Hierzu benötigt ihr eine hohe Stein-, Ideen- und Nahrungsmittelproduktion. Einzelne Projekte können viele Punkte generieren, wenn sie mit einer Strategie einhergehen, bei der ihr viele Technologiekarten zieht. Wunder erzielen nicht nur Siegpunkte, sondern helfen euch auch, Regionen zu dominieren.

Die Ziele 7 und 8 generieren vor allem am Ende des Spiels Siegpunkte. Ebenso wie die regionale Dominanz schließen sie die anderen Gegenspieler vom Punkteerhalt aus: Die Punkte, die ihr erhaltet, erhalten eure Gegenspieler eben NICHT. Die Herausforderung besteht darin, dass die anderen Spieler natürlich auch auf diese Punkte lauern. Der Druck, diese Punkte als erster Spieler zu erreichen, ohne dabei andere Prioritäten zu vernachlässigen, erzeugt eine der größten Spannungen im Spiel. Eine „Goldenes Zeitalter"-Strategie ergänzt den Fokus auf Technologiekarten hervorragend. Ihr erzielt immer dann Zivilisationserrungenschaften, wenn ihr vor den anderen Spielern einen Meilenstein erreicht. Da immer andere Zivilisationserrungenschaften im Spiel sind, solltet ihr besonders darauf achten, welche sich im Spiel befinden und diejenigen, die mit eurer Strategie übereinstimmen, gut einplanen.

STRATEGIEN

Nach unzähligen Testspielen haben unsere Testspieler verschiedene Strategien entwickelt. Diese bestehen meist aus einer Kombination von Anführern, Regierungen, Wundern, Arten von Technologiekarten, Arten von Baukarten, Zahlungsmitteln und regionaler Dominanz.

DER TECHNOLOGE

Erforscht Technologien und sichert sich synergetische Plättchen und Karten.

Anführer: Philosoph, Schriftgelehrter

Regierung: Stadtstaat

Wunder: Koloss von Rhodos, Hängende Gärten, Große Bibliothek

Arten von Technologiekarten: Ideenproduktion, Karten mit vielen Säulen-Symbolen, um Goldene Zeitalter zu erreichen und durch Projekte Punkte zu erzielen

Baukarten: Projekte

Goldene Zeitalter: Wissenschaft, Könige

Zivilisationserrungenschaften: Zivilisation der Bildung, Vielseitige Zivilisation, Zivilisation der Wissenschaft

Zahlungsmittel: Ideen, Geld

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Eine Region

DER ERBAUER

Baut viele Städte, Häfen und Wunder.

Anführer: Ingenieur, Magistrat

Regierung: Monarchie

Wunder: Große Pyramide, Sphinx

Arten von Technologiekarten: Stein- und Nahrungsmittelproduktion

Baukarten: Stadt, Hafen, Bauerndörfe

Goldene Zeitalter: Architektur, Medizin, Spiele

Zivilisationserrungenschaften: Große Erbauer, Urbane Zivilisation, Landwirtschaft, Steinmetze

Zahlungsmittel: Stein, Nahrung

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Mehrere

DER HÄNDLER

Sichert Handelswaren, verdient Geld, erbaut Häfen und Handwerksdörfer.

Anführer: Händler, Schriftgelehrter

Regierung: Oligarchie

Wunder: Leuchtturm von Alexandria

Arten von Technologiekarten: Steuer- und Zollproduktion, Karten mit Hafenbezug

Baukarten: Häfen, Handwerksdörfer

Goldene Zeitalter: Handel, Kunst

Zivilisationserrungenschaften: Kaufläute, Seefahrer, Wohlhabende Zivilisation, Zivilisation des Handels, Gut regierte Zivilisation, Urbane Zivilisation

Zahlungsmittel: Geld

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Verteilt, baut auf Handelswaren, um Punkte für Handwerksdörfer zu maximieren.

DER EFFIZIENTE PRODUZENT

Baut eine große Bevölkerung und eine effektive Produktionsmaschinerie auf.

Anführer: Bauer, Ingenieur, Magistrat

Regierung: Republik

Wunder: Stonehenge, Große Pyramide, Sphinx

Arten von Technologiekarten: Stein- und Nahrungsmittelproduktion, Bevölkerungswachstum

Baukarten: Städte, Projekte

Goldene Zeitalter: Medizin, Spiele

Zivilisationserrungenschaften: Bevölkerungsreiche Zivilisation, Große Erbauer, Landwirtschaft, Steinmetze

Zahlungsmittel: Nahrung, Stein

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Wenige Städte mit Dörfern auf +2 Nahrung und Stein. Steigert das Bevölkerungswachstum.

DER KULTURFREUND

Sammelt so viele Kultursymbole wie möglich und erbaut Wunder.

Anführer: Künstler

Regierung: Monarchie, Oligarchie

Wunder: Große Pyramide, Sphix

Arten von Technologiekarten: Kultur, Stein- und Ideenproduktion

Baukarten: Städte, Bauerndörfer

Goldene Zeitalter: Kunst, Architektur

Zivilisationserrungenschaften: Große Erbauer, Steinmetze, Landwirtschaft

Zahlungsmittel: Stein, Nahrung, Ideen

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Wenige, erbaut Wunder

DER EROBERER

Dominiert so viele Regionen wie möglich.

Anführer: General, Priesterin

Regierung: Tyrannei

Wunder: Kolosseum, Tempel der Artemis

Arten von Technologiekarten: Militär, Steuern und Zoll

Baukarten: Städte, Handwerksdörfer

Goldene Zeitalter: Helden, Handel

Zivilisationserrungenschaften: Militärische Zivilisation, Imperiale Zivilisation, Gut regierte Zivilisation, Zivilisation des Handels

Zahlungsmittel: Geld

Schwerpunkt der regionalen Dominanz: Vorherrschaft

MOSAIC

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

AKTIONEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

1) **ARBEIT:** Stein, Nahrung oder Ideen produzieren

2) **BEVÖLKERUNG:** Bevölkerung vergrößern

3) **BAU:** Neue Städte oder Dörfer oder ein großes Projekt erbauen

4) **WUNDER:** Ein Wunder bauen

5) **TECHNOLOGIE:** Eine neue Technologie entdecken

6) **STEUERN UND ZOLL:** Steuern (Bevölkerung) oder Zollgebühren (Händler) erheben und Geld verdienen

7) **MILITÄR:** Neue Truppen rekrutieren oder bestehende Truppen verschieben

8) **REGIERUNG:** Eine Regierung erstellen

FORBIDDEN GAMES™

sylex

© 2022 Alle Rechte vorbehalten

Mosaic – Eine Geschichte der Zivilisation

Reference cards – some French words in between

Referenzkarte

Kosten

Truppe (instead of „Unité Militaire“)	5 Geld
Bewegung einer Militäreinheit	1 Geld/**Truppe** (instead of „Unité“)

Anführerkarten **(leader cards > the bold printed addition is missing with the Philosopher)**

Philosoph	Bonus während des Spiels: +8 Ideenproduktion; **+3 Produktion einer einzelnen anderen Produktion**

Rulebook

Inhalt

S. 5 – 20 Steuern- und Zollkarten (it says 4 Tax & Tariff-Cards in the rulebook at the moment)

S. 11 – Platzieren der Ausgangsstadt (the following paragraphs are missing completely/existing text is a duplicate of the description of the “Work” Action on the same page)

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn (nach links) platzieren die Spieler eine ihrer Städte auf einem Hexagon auf dem Spielbrett.

Befindet sich dort ein Ressourcen-Plättchen erhalten sie die darauf abgebildeten Vorteile (Geld, Bevölkerung, etc.). Das Ressourcen-Plättchen wird dann aus dem Spiel genommen.

Wenn sich ein Handelswaren-Plättchen auf dem Feld befindet, erhalten sie dieses und legen es in den Handelswarenbereich ihrer Spielerübersicht.

Nachdem jeder Spieler seine Ausgangsstadt platziert hat, erhält jeder Spieler die Vorteile, die auf der eigenen Anführerkarte und auf ihren Start-Technologien abgebildet sind (die sie ausspielen können).

Technologiekarten die ausgespielt werden können, werden offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. Karten die nicht ausgespielt werden können werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

Alle Spieler haben nun einen Anführer, die Startvorteile von diesem Anführer, eine Ausgangsstadt auf dem Spielbrett und fünf Ausgangsgstechnologien. Nun beginnt das Spiel.

S. 12 – Bau einer Stadt

(fourth paragraph, first sentence) Jedes Mal, wenn ihr eine Stadt baut, legt ihr 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan.

S. 12 – Bau einer Hafenstadt

(fourth paragraph, first sentence) Jedes Mal, wenn ihr eine Hafenstadt baut, legt ihr 10 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan.

S. 20 - Anhang 4 / Karten – Anführerkarten (Appendix 4 and merchant leader card)

(leader cards > the bold printed addition is missing with the Philosopher in the Appendix)

Philosoph	+8 Ideenproduktion; **+3 Produktion einer einzelnen anderen Produktion**
Händlerin (Merchant) **(text in Appendix 4 is correct, but card is misprinted > the text in bold print is missing)**	30 Geld, 1 Handwerksdorf, **+5 Zollproduktion. Erhalte zwei Geld je Handelswarenart beim Ausspielen einer Steuern-Karte.**

S. 21ff. - Anhang 6 / Karten – Technologiekarten (Appendix 6 and technology cards)

The table on starting technologies is wrong starting from second time "Handwerkssiedlung"; it should look like this (and actually an alphabetical sorting should be the case with all the tables):

Handwerkssiedlung	Erhalte 10 Geld.
Handwerk	Erhalte einen "Joker" für Handelswaren …
Tanz	Erhalte 5 Ideen, 3 SP
Ernährungsregeln	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Nahrungsmittelproduktion
Schauspiel	Erhalte 5 Ideen, 3 SP
Entdeckungen	Platziere eine Freie Infanterie-Truppe und ein Bauerndorf …
Fischerei	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte 1 Fischhandelsware vom Spielplan.

Text on technology cards (right-hand column is a suggested corrected version):

Bögen (Bows) (Problem on the card is “überall dort” [= everywhere], which is not true	(first sentence:) Erhalte zwei Kavallerie. Eliminiere **eine** feindliche Truppe **in einer Region**, in der du Kavallerie hast.
Bürgereinberufung (Citizen Levy) (text on the card says you get an additional unit whenever you recruit, but it only allows you to buy an extra unit.)	Erhalte die Möglichkeit beim Rekrutieren eine zusätzliche Truppe anzuwerben.
Kastensystem (Caste System) (wording is unclear „schafft eine …“)	+2 Nahrungsmittel- und Steinproduktion. Erwirb Regierungskarten ohne die erforderlichen Symbole zu besitzen.
Reitkunst (Horsemanship) („Gain 2 Cavalry Units…“ is completely missing on German card and then it says “überall dort” again like with Bows, which is also wrong)	(first sentence:) **Erhalte zwei Kavallerie** und eliminiere dann **eine** feindliche Truppe **in einer Region**, in der du eine Kavallerie-Truppe hast.
Taktiken der Kavallerie (Cavalry Tactics) (card reads as if you can eliminate a unit in each region where you have a cavalry)	(first sentence:) Eliminiere zwei feindliche Truppen in einer Region, in der du (mindestens) **eine** Kavallerie-Truppe hast.
Unternehmergeist (Mercantilism) (Card says you gain 10 money, whereas 5 seems to be the correct number)	Beim Ausspielen erhältst du **5 Geld** je Handelsware.