



AKTIONSMARKER



BEWEGUNG



NACHWUCHS



KAMPF

EINFLUSSKARTEN
ZIEHEN

STÄDTEBAU



AKTIONEN:
Anzahl von
Aktionen
pro Runde



BEWEGUNG:
max. Anzahl von
Bevölkerungs-
steinen



REICHWEITE:
max. Anzahl von
Spielfeldern
pro Bewegung



NACHWUCHS:
Anzahl neuer
Bevölkerungs-
steine



STAPPELLIMIT:
max. Anzahl von Be-
völkerungssteinen
in einem Feld



SCHIFFFAHRT:
gibt an, ob
Seefahrt möglich



**EINFLUSS-
KARTEN:**
Anzahl neuer Karten/
Limit Handkarten

ZIVILISATORISCHE VERBESSERUNGEN IN DEN EPOCHEN

Startepoche	1	1	1	2	N	1/5	3
Schrift 	1	1	1	2	N	2/5	3
Landwirtschaft 	1	1	2	2	N	2/5	3
Städtebau 	1	1	2	3	N	2/5	4
Straßenbau 	1	2	2	3	N	2/5	4
Handel 	2	2	2	3	N	2/5	4
Seefahrt 	2	2	2	3	J	2/5	5
Buchdruck 	2	2	2	3	J	2/7	5
Industrie 	2	2	2	4	J	2/7	6
Eisenbahn 	3	5	2	4	J	2/7	6
Luftfahrt 	3 Siegpunkte am Spielende für jeden Spieler, der die Epoche erreicht hat						

2 Einflusskarten für den/die ersten Spieler; 2 Einflusskarten ziehen

bei Aktion "Nachwuchs" 2 neue Bevölkerungssteine einsetzen

Stapellimit auf 3 erhöhen;
4 Aktionsmarker verwenden

Bewegungsweite bis zu 2 Felder

bei Aktion "Bewegung" 2 Bevölkerungssteine bewegen

Bewegung über offene See erlaubt;
5 Aktionsmarker verwenden

2 Einflusskarten für den/die ersten Spieler; Limit 7 Handkarten

Stapellimit auf 4 erhöhen;
6 Aktionsmarker verwenden

bei Aktion "Bewegung" 3 Bevölkerungssteine bewegen;
Bewegungsweite bis zu 5 Felder

AUSWIRKUNGEN DER EINFLUSSKARTEN



**BILDUNGS-
WESEN:**

zählt 1 Fortschrittspunkt



BEFESTIGUNG:

zählt 2 Kampfstärken für den Verteidiger



REGIERUNG:

verdoppelt sofort eine Aktion oder verschiebt sie in eine spätere Aktionsrunde



**GESUNDHEITS-
WESEN:**

erbringt bei einer Aktion "Nachwuchs" einen zusätzlichen Bevölkerungsstein



HEERFÜHRER:

erlaubt im gesamten eigenen Spielzug einen kostenlosen Angriff (d.h. ohne Aktionsmarker)



RELIGION:

erlaubt das Ziehen eines benachbarten gegnerischen Bevölkerungssteins auf ein eigenes kontrolliertes Feld sowie dessen Konvertierung



KANALISATION:

erhöht das Stapellimit auf einem Feld um 1



TRANSPORT:

erlaubt während einer Aktion "Bewegung", einen weiteren Bevölkerungsstein zu bewegen



WAFFEN:

zählt 1 Kampfstärke, gleichgültig, ob für den Angreifer oder Verteidiger

Tempus

Marker = Bevölkerungsmarker

Spielrunde – vier Phasen, jede Phase muß beendet sein, bevor nächste beginnt

1. Aktionsmarker nehmen – alle Spieler nehmen so viele Aktionsmarker, wie in der Reihe ihres Epochenmarkers angegeben ist.

Bei allen Aktionen Stapellimit beachten!

2. Aktionsmarker einsetzen – reihum im UZS, beginnend mit Startspieler **muß** jeder Spieler in jeder Aktionsrunde einen Marker einsetzen und jeweils eine der folgenden fünf Aktionen < ausführen (Passen = Aufschieben nur mit „Regierung“), auch dieselbe Aktion mehrfach pro Runde.

< Bewegung

- nicht auf oder durch Felder mit fremden Markern
- nicht auf Städte
- durch eigene Städte und eigene Felder mit Verletzung des Stapellimits
- von einem Uferfeld eines Binnengewässers zu beliebigem anderen Uferfeld desselben Binnengewässers (= gesamte Bewegung)
- von einem Küstenfeld der offenen See zu beliebigem anderen Küstenfeld (= gesamte Bewegung), falls offene Seebewegung laut Epochentafel möglich

< Vermehrung

- neuer Marker auf Graslandfeld mit mindestens einem eigenen Marker
- auf jedes eigene Graslandfeld kann pro Aktion „Vermehrung“ immer nur ein neuer Marker gesetzt werden.

< Kampf

- Spieler, der nur 3 oder weniger Felder kontrolliert, ist vor Angriff geschützt
- Angriff nur von einem Feld mit mindestens einem eigenen Marker aus nur auf ein dazu direkt benachbartes Feld mit mindestens einem gegnerischen Marker oder Stadt
- aktiver Spieler gibt bekannt, von welchem Feld aus er welches Feld angreift
- bei Angriff auf Stadt entscheidet Verteidiger über das Gelände

- Angreifer spielt zuerst beliebig viele Karten verdeckt, dann Verteidiger beliebig viele Karten offen

Kampfstärke vergleichen

- jeder Marker zählt 1
- jede verteidigende Stadt = Zahl
- jede Karte mit gleichem Gelände wie Verteidigungsfeld zählt 1
- jede Waffenkarte zählt 1
- für Verteidiger zählt jede seiner Befestigungskarten 2

Spieler mit mehr Punkten ist Sieger, bei Gleichstand siegt Verteidiger.

Verteidiger verliert: Entfernt alle Marker bzw. seine Stadt vom umkämpften Feld, zurück in seinen Vorrat. Dann zieht Angreifer beliebig viele seiner Marker vom Angriffsfeld auf das nun leere Feld.

Angreifer verliert: Entfernt nur *einen* seiner Marker vom Angriffsfeld, zurück in seinen Vorrat.

< Fortschrittskarte ziehen [x/y]

x = Anzahl der zu ziehenden Karten,

y = Handlimit

Karten spielen ist keine Aktion, immer zusätzlich vor, während, nach Aktion, beliebig viele. Gespielte Karte auf Ablagestapel.

< Stadt bauen

- nicht im Gebirge oder direkt neben anderer Stadt, alle Marker vom Feld zurück in Vorrat, Stadt mit Zahl \leq Marker setzen.

3. Fortschritt – **3.1** Alle noch rückständigen Spieler ziehen automatisch in aktuelle Epoche vor.

3.2 Alle Spieler können beliebig viele Ideenkarten spielen.

Je 1 Punkt pro • Marker auf Gelände der nächsten Epoche • gespielte Karte Bildungswesen

• gespielte Karte mit Gelände der nächsten Epoche • Stadt

Spieler mit meisten Punkten rückt in nächste Epoche vor, bei Gleichstand alle daran Beteiligten.

4. Epochenende – Startspielermarker nach links weitergeben.

SPIELENDEN UND SIEG - Ende, sobald mindestens ein Spieler die Epoche „Luftfahrt“ erreicht.

Siegpunkte • jedes Landfeld *außer Gebirge* mit eigenen Markern zählt 1 Punkt • jede Stadt zählt Punkte = Zahl • jeder Spieler in Epoche Luftfahrt erhält 3 Punkte Spieler mit meisten Punkten ist Sieger, Gleichstand dabei wird durch Anzahl Handkarten gebrochen, Gleichstand dabei durch Anzahl Städte, Gleichstand dabei bleibt: mehrere Sieger.