



TERRA CONCORDIA

ZIVILISATIONEN IN HARMONIE



SPIELANLEITUNG

Vollständige Regeln der Version 2.0

VERSION 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



INHALT

- 1  ÜBERBLICK
 - 2  SPIELMODI UND VARIANTEN
 - 3  ZIVILISATIONEN (STARTROHSTOFFE UND EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN)
 - 4  HEXFELD-/GELÄNDEARTEN AUF DER KARTE (PRODUKTION, SAMMELN, ERLAUBTE GEBÄUDE)
 - 5  ROHSTOFFARTEN (WOFÜR SIE DIENEN, WIE MAN SIE SAMMELT UND NUTZT)
 - 6  SPIELKARTEN (STAPELBILDUNG, ZIEHEN UND AUFDECKEN VON KARTEN)
 - 7  SPIELVORBEREITUNG (VOR DER ERSTEN RUNDE)
 - 8  LEISTE DER GLOBALEN NACHHALTIGKEIT UND DER EINZELNEN ZIVILISATIONEN
 - 9  SPIELABLAUF — DIE 4 PHASEN DER RUNDE
 - 10  HAUPTAKTIONEN UND FREIE AKTIONEN
 - 11  LIMITS WÄHREND DER PARTIE UND REGELN
 - 12  ENDWERTUNG
 - 13  WICHTIGE INFOS UND TIPPS
 - 14  VERHALTEN DER AUTOMA (KI)
 - 15  SPIELOBERFLÄCHE (LEISTE, PANELS, SCHALTFLÄCHEN UND KARTE)
 - 16  KARTENÜBERSICHT
-



Terra Concordia ist ein strategisches Indie-Eurogame für 1 bis 4 Spieler (40 bis 120 Minuten, je nach Spielmodus). Die Spieler wählen eine Zivilisation, und jede Zivilisation hat einen exklusiven Vorteil. In jeder Partie wird eine zufällige Karte aufgedeckt: Jede Geländeart ist ein Hexfeld, das beim Erkunden aufgedeckt wird; Karten aus verschiedenen Stapeln (unterschiedlicher Kategorien: Technologien, Gebäude, Erkundung, Handel, Projekte, Einfluss, Spezialarbeiter, Vermächtnisse, Ereignisse, öffentliche Ziele und Geheimziele) werden jede Runde aufgedeckt oder gezogen. Die Spieler wetteifern um die Kontrolle der Gelände, indem sie sie erkunden, bauen, mit zugewiesenen Arbeitern Rohstoffe sammeln, Technologien erforschen, einen Ort beeinflussen (um SP zu stehlen und das Hexfeld zu kontrollieren) und die Natur renaturieren, um die Nachhaltigkeit hoch zu halten (kooperativ).

Um zu gewinnen, müssen die Spieler Siegpunkte durch Spielaktionen und das Spielen von Karten erzielen. Wer bei Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt; damit es aber einen Sieger gibt, darf die globale Nachhaltigkeit nie den Wert 0 erreichen, sonst verlieren alle Spieler gemeinsam. Erreicht die Nachhaltigkeit einer Zivilisation 0, verliert dieser Spieler die Partie.

Siegpunkte (SP) erhältst du durch das Spielen von Gebäude-, Technologie-, Weltwunder-, Erkundungs-, Einfluss- und anderen Karten, durch das Erfüllen der Bedingungen öffentlicher und geheimer Zielkarten, durch das Erkunden von Hexfeldern, durch angesammelte Rohstoffe bei Spielende, durch hohe Nachhaltigkeit sowie durch Boni und Effekte gespielter Karten.



Einzelspieler-Modus (1 menschlicher Spieler gegen bis zu 3 Automa-Gegner - KI)

Möglich ist auch eine Partie mit bis zu 4 menschlichen Spielern am selben PC oder Notebook, mit nur einem Spieler, der 2 bis 4 Zivilisationen steuert, oder sogar mit 2 menschlichen Spielern am selben Computer gegen 2 Automa-Gegner.

Multiplayer-Modus (2 bis 4 menschliche Spieler über Steam P2P oder LAN)

Möglich ist auch eine Partie mit 2 menschlichen Spielern + 1 oder 2 Automa-Spielern oder mit 3 menschlichen Spielern + 1 Automa-Spieler, über das Internet oder lokal.

In den Spielmodi Einzelspieler oder Multiplayer können die Partien mit den Varianten gespielt werden.

Wähle die Variante bei der Parteeinrichtung (im Einzelspieler- oder Multiplayer-Modus):

Schnell (6 Runden) — für kurze Partien. Nur 3 Weltwunder können gebaut werden, 2 öffentliche Ziele statt 3, 1 Geheimziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 40 bis 60 Minuten. Empfohlen gegen die Automa auf leichter Schwierigkeit oder für Partien mit nur 2 Spielern.

Standard (9 Runden) — empfohlener Modus für Multiplayer- und Einzelspielerpartien mit mehr als 1 Gegner. Bis zu 5 Weltwunder können gebaut werden, 3 öffentliche Ziele, 1 Geheimziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 50 bis 80 Minuten. Auch empfohlen gegen 1 oder 2 Automa-Spieler auf mittlerer Schwierigkeit.

Episch (12 Runden) — Bis zu 8 Weltwunder können gebaut werden, 4 öffentliche Ziele, 2 Geheimziele pro Spieler. In den Runden 2, 4, 6 und 8 werden 2 Ereigniskarten (positiv oder negativ) aufgedeckt, die den Spielern helfen oder sie behindern können. Empfohlen, um bei Spielende mehr SP zu erzielen, aber anspruchsvoller. Auch empfohlen gegen die Automa auf schwerer Schwierigkeit, gegen 3 Automa-Gegner oder für Partien mit 4 Spielern. 70 bis 120 Minuten.

Einsteiger (8 Runden) — Ohne negative Ereigniskarten. Bis zu 4 Weltwunder können gebaut werden, 2 öffentliche Ziele, 2 Geheimziele pro Spieler. Geschätzte Dauer 45 bis 70 Minuten. Empfohlen für 2 Spieler und für Partien gegen die Automa (KI).

Diplomatie (8 Runden, 2 bis 4 Menschen) — empfohlen für 4 menschliche Spieler. Bündnisse zwischen Spielern bringen in den Runden Gold. Bis zu 4 Weltwunder können gebaut werden, 3 öffentliche Ziele, 1 Geheimziel pro Spieler. Geschätzte Dauer 50 bis 80 Minuten. Nicht gegen die Automa (KI) spielbar. System bilateraler Bündnisse: Ein Spieler schlägt vor, ein anderer nimmt an oder lehnt ab. Jeder Spieler kann nur 1 aktives Bündnis gleichzeitig haben. Wird ein Bündnis geschlossen, erhalten beide Spieler sofort +3 Gold. Bündnisse dauern 2 Runden, laufen dann ab und können erneut geschlossen werden oder nicht. Die Schaltfläche „Diplomatie“ steht im Spiel bereit, um Bündnisse zu schließen.

Solomodus (ohne Gegner, spiele in 10 Szenarien) — jedes Szenario hat mehrere verschiedene Ziele)

Mit nur einem menschlichen Spieler in einem Szenario auf einer Zufallskarte mit mehreren zu erfüllenden Zielen. Du wählst ein Szenario. Jedes Szenario hat KOMBINIERT ZIELE — du musst ALLE erfüllen, um die Partie zu gewinnen; fehlt auch nur eines, verlierst du. Die 10 Szenarien sind:

Das Erste Imperium (6 Runden, mit der Zivilisation Solaris) — Ziele: 4 Gebäude haben (inklusive Weltwunder) + 6 erforschte Technologien + mindestens 7 Karten gespielt haben, die keine Gebäude, Weltwunder oder Forschung sind. Schwierigkeit: sehr leicht.

Das Zweite Imperium (6 Runden, mit der Zivilisation Mariteia) — Ziele: 5 Gebäude haben (inklusive Weltwunder) + 9 erforschte Technologien + 8 Arbeiter + mindestens 3 Beeinflussen-Aktionen ausgeführt haben. Schwierigkeit: leicht.

Der Waldhüter (7 Runden, mit der Zivilisation Verdantis) — Ziele: den Botanischen Garten bauen + 3 Wald-Hexfelder kontrollieren + 1 Weltwunder bauen + 8 Technologien erforschen + die Partie mit einer Nachhaltigkeit der Zivilisation von 7 oder mehr beenden. Schwierigkeit: leicht.

Legendärer Händler (9 Runden, mit der Zivilisation Aurifera) — Ziele: den Markt bauen + 14 Technologien erforschen + 6-mal die Aktion Handeln ausführen und dabei beliebige Rohstoffe gegen Gold tauschen + 3 Weltwunder bauen. Schwierigkeit: mittel.

Punktejäger (9 Runden, mit der Zivilisation Solaris) — Ziele: die Partie mit mindestens 230 Siegpunkten beenden + 7 Gebäude + 12 Forschungen + mindestens 12 Karten gespielt haben, die keine Gebäude, Weltwunder oder Forschung sind. Schwierigkeit: mittel.

Einsamer Admiral (9 Runden, mit der Zivilisation Mariteia) — den Hafen oder die Werft bauen + 15 Technologien erforschen + 4 Ozean- oder Insel-Hexfelder kontrollieren + 2 Weltwunder bauen. Schwierigkeit: mittel.

Der Weltentdecker (9 Runden, mit der Zivilisation Mariteia) — alle Hexfelder der Karte erkunden + 11 Technologien erforschen + 8 Gebäude (inklusive Weltwunder) + mindestens 5 Erkundungskarten gespielt haben. Schwierigkeit: schwer.

Der visionäre Architekt (12 Runden, mit der Zivilisation Solaris) — 9 Gebäude haben (inklusive Weltwunder), darunter zwingend die Werkstatt + 17 Technologien erforschen + 2 Weltwunder bauen. Schwierigkeit: schwer.

Der weise Forscher (12 Runden, mit der Zivilisation Aurifera) — 18 Technologien erforschen, davon mindestens 3 der Stufe 4, und 6 Gebäude haben (inklusive Weltwunder) + 3 Weltwunder + mindestens 15 Karten gespielt haben, die keine Gebäude, Weltwunder oder Forschung sind. Schwierigkeit: schwer.

Die letzte Zuflucht (12 Runden, mit der Zivilisation Verdantis) — 9 Gebäude haben (inklusive Weltwunder), darunter zwingend der Tempel + 19 Technologien erforschen + 3 Weltwunder bauen + globale und Zivilisations-Nachhaltigkeit am Partieende ≥ 9 halten + mindestens 320 Siegpunkte erzielt haben. Schwierigkeit: sehr schwer.



ZIVILISATIONEN (STARTROHSTOFFE UND EINZIGARTIGE FÄHIGKEITEN)

Wahl der Zivilisation

Jeder Spieler wählt bei der Parteeinrichtung eine Zivilisation (jede Zivilisation hat eine Farbe).

Spielst du gegen die Automa (KI), wählt der menschliche Spieler auch die Zivilisation der Automa.



SOLARIS

FARBE: ROT

STARTROHSTOFFE: 1 Holz, 3 Stein, 4 Gold, 1 Eisen, 1 Wasser, 1 Nahrung, 2 Prestige, 3 Einfluss

STIL: Beginnt mit mehr Stein, Gold, Einfluss und Prestige.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Architekten — Gebäude und Weltwunder kosten 2 Rohstoffe weniger, immer von den teuersten Rohstoffen der Karte abgezogen.



MARITEIA

FARBE: BLAU

STARTROHSTOFFE: 3 Holz, 1 Stein, 3 Gold, 3 Wasser, 1 Nahrung, 1 Artefakt, 1 Prestige, 2 Einfluss

STIL: Beginnt mit mehr Holz und Wasser und 1 Artefakt.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Herren der Meere — erkunden Ozean und Insel, ohne einen Arbeiter (hier: Seefahrer) zu verbrauchen; die erste Ozean- oder Insel-Erkundung jeder Runde deckt +1 zusätzliches Hexfeld auf.



VERDANTIS

FARBE: GRÜN

STARTROHSTOFFE: 3 Holz, 1 Stein, 2 Gold, 2 Wasser, 4 Nahrung, 1 Prestige, 2 Einfluss

STIL: Beginnt mit mehr Nahrung und Holz.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Hüter des Waldes — die Aktion Renaturieren braucht keinen Arbeiter und bringt +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation und +1 SP zusätzlich (Renaturieren gibt also sofort +1 globale Nachhaltigkeit, +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation und +2 SP).



AURIFERA

FARBE: GELB

STARTROHSTOFFE: 1 Holz, 1 Stein, 6 Gold, 1 Eisen, 1 Wasser, 1 Nahrung, 1 Energie, 1 Prestige, 2 Einfluss

STIL: Beginnt mit mehr Gold und vielfältigen Rohstoffen.

EINZIGARTIGE FÄHIGKEIT: Händler — +1 Gold bei jeder Handeln-Aktion und +1 Handeln-Aktion pro Runde (2 statt 1). Der Umtauschkurs ist 1 Einheit eines beliebigen Rohstoffs außer Gold gegen 2 Gold (statt 3 wie bei den anderen Zivilisationen).



HEXFELD-/GELÄNDEARTEN AUF DER KARTE (PRODUKTION, SAMMELN, ERLAUBTE GEBÄUDE)

WALD

Produktion/Sammeln: Holz ×2. Erlaubte Gebäude: Sägewerk, Botanischer Garten, Labor, Observatorium, Wachturm, Sendeturm, Kraftwerk.

BERG

Produktion/Sammeln: Stein ×2, Eisen ×1. Erlaubte Gebäude: Labor, Observatorium, Wachturm, Sendeturm, Kraftwerk, Mine und die Weltwunder Großes Aquädukt, Kristallturm und Hängende Gärten.

SEE

Produktion/Sammeln: Wasser ×3. Erlaubte Gebäude: Wasserspeicher und das Weltwunder Großes Aquädukt.

ACKERLAND

Produktion/Sammeln: Nahrung ×2. Erlaubte Gebäude: Kornspeicher, Musterhof, Sendeturm.

RUINEN

Produktion/Sammeln: Artefakt ×1, Gold ×1, Einfluss ×1. Erlaubte Gebäude: Tempel, Kolosseum, alle Weltwunder (außer dem Leuchtturm am Ende der Welt).

VULKAN

Produktion/Sammeln: Energie ×2, Stein ×1. Erlaubte Gebäude: Mine, Kraftwerk, Sendeturm und das Weltwunder Kristallturm.

OZEAN

Produktion/Sammeln: Gold ×2. Für mehrfache Produktion muss die Werft gebaut werden. Erlaubte Gebäude: Hafen, Werft und das Weltwunder Leuchtturm am Ende der Welt.

INSEL

Produktion/Sammeln: Holz ×1, Nahrung ×1, Gold ×1, Einfluss ×1. Erlaubte Gebäude: Tempel, Festung, Observatorium, Labor, Wachturm, Kornspeicher und die Weltwunder Hängende Gärten, Tempel der Harmonie und Leuchtturm am Ende der Welt.

START

Produktion/Sammeln: Starthexfeld des Spielers — Holz ×1, Nahrung ×1. Erlaubte Gebäude: Akademie, Bibliothek, Kolosseum, Festung, Botanischer Garten, Labor, Markt, Werkstatt, Tempel, Wachturm, Sendeturm und alle Weltwunder (außer dem Leuchtturm am Ende der Welt).



ROHSTOFFARTEN (WOFÜR SIE DIENEN, WIE MAN SIE SAMMELT UND NUTZT)



HOLZ

Nötig für einige Gebäude und Forschungen und um die Nachhaltigkeit zu erhalten (über die Aktion Renaturieren, zusammen mit Wasser). Gesammelt auf Wald-, Insel- oder Startgelände. Mangel schadet der Nachhaltigkeit der Zivilisation, wenn Holz = 0.



STEIN

Als Kosten für einige Gebäude, Weltwunder und Forschungen nötig. Gesammelt auf Berg- oder Vulkangelände.



GOLD

Die Spielwährung — genutzt beim Handel, als Kosten zum Spielen von Karten, zum Forschen, Anwerben von Arbeitern oder Bauen. Gesammelt auf Ruinengelände, Insel und Ozean. Wer in der Runde als Erster passt, erhält +1 Gold. Gold kann negativ werden (eine „Schuld“, etwa beim Zahlen von Steuern); das wirkt sich NICHT auf die Nachhaltigkeit aus, verhindert aber, dass der Spieler Kosten bezahlt, bis das Guthaben wieder positiv ist.



EISEN

Als Kosten für einige Technologien, Gebäude und Weltwunder nötig. Gesammelt auf Berggelände.



WASSER

Unverzichtbar, um die Nachhaltigkeit zu erhalten (über die Aktion Renaturieren, zusammen mit Holz). Nötig für einige Wasserbauten und Forschungen. Gesammelt auf Seegelände. Mangel schadet der Nachhaltigkeit der Zivilisation, wenn Wasser = 0.



ENERGIE

Als Kosten für einige Gebäude, Weltwunder und Forschungen nötig. Gesammelt auf Vulkangelände.



NAHRUNG

Nötig für die Aktion Segeln und als Kosten einiger Karten, Gebäude und Forschungen. Nahrung gibt es auch über gemeinsame Boni (bei hoher Nachhaltigkeit). Gesammelt auf Ackerland. Mangel schadet der Nachhaltigkeit der Zivilisation, wenn Nahrung = 0.



ARTEFAKT

Am seltensten. Gesammelt auf Ruinengelände. Nötig, um einige exklusive Technologien zu erforschen, einige Weltwunder zu bauen und einige Karten zu spielen (als Kosten).



PRESTIGE

Dient als eines der Gleichstandskriterien bei Spielende. Entsteht durch Gebäude (jedes Gebäude auf der Karte bringt +1 Prestige in der Produktionsphase). Auch als Bonus der Nachhaltigkeit der Zivilisation bei Wert ≥ 7 . Dient als Kosten einiger Weltwunder, Technologien und anderer Karten.

Dient als Kosten für die Aktion Diplomatie (Bündnisse) und für die Aktion Beeinflussen. Nötig, um bestimmte Spielende-Ziele zu erfüllen, und als Kosten einiger Karten. Gesammelt auf Ruinen- und Inselgelände.

DIE ROHSTOFFE DES SPIELERS WERDEN IM SPIELER-PANEL IN DER LINKEN SEITENLEISTE DES SPIELBILDSCHIRMS ANGEZEIGT. DER SPIELER KANN AUF DAS PANEL KLICKEN, UM NEBEN DEN ROHSTOFFEN WEITERE DETAILS ZU SEHEN (ERFORSCHTE TECHNOLOGIEN, GEBÄUDE AUF DER KARTE, GESPIELTE KARTEN, HANDKARTEN, GEHEIMZIEL, KONTROLLIERTE HEXFELDER/GELÄNDE).

6



SPIELKARTEN (STAPELBILDUNG, ZIEHEN UND AUFDECKEN VON KARTEN)

Karten (142 einzigartige Karten insgesamt, ohne die wiederholten Technologiekarten)

Es gibt 12 Kartenstapel:

20 Gebäudekarten

24 Technologiekarten (je Kategorie 4 Karten der Stufe 1, 4 der Stufe 2, 4 der Stufe 3 und 4 der Stufe 4, verteilt auf 6 Kategorien: Landwirtschaft, Technik, Navigation, Wissenschaft, Energie und Kultur) – sie bilden den Technologiebaum (den der Spieler im Spiel jederzeit ansehen kann).

15 Projektkarten

10 Erkundungskarten

8 Handelskarten

8 Einflusskarten

6 Spezialarbeiter-Karten

6 Vermächtniskarten

15 Ereigniskarten

10 öffentliche Zielkarten

12 Geheimziel-Karten

Jede Kartenart liegt in einem eigenen Stapel (bei der Spielvorbereitung zu Beginn der Partie gemischt); anschließend werden noch in der Vorbereitung 5 Stapel zu einem gemischten Stapel aus 43 Karten zusammengelegt (Handel, Einfluss, Spezialarbeiter, Projekte und Vermächtnis).

Bei der Spielvorbereitung zieht jeder Spieler 1 oder 2 Karten vom Geheimzielstapel (je nach gespielter Variante), und 2, 3 oder 4 öffentliche Zielkarten (ebenfalls je nach Variante) werden für alle Spieler aufgedeckt. 2 Weltwunderkarten werden zum Bauen aufgedeckt; wird ein Weltwunder gebaut, wird eine weitere Weltwunderkarte aufgedeckt, und so weiter. Ebenfalls bei der Vorbereitung stehen jedem Spieler 6 Technologiekarten der Stufe 1 (eine je Kategorie) für die Forschen-Aktion zur Verfügung. Die übrigen Technologiekarten (Stufe 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe gespielt/erforscht ist.

Die Spieler ziehen in jeder Runde in der Planungsphase 2 Karten von diesem gemischten Stapel und 1 Karte vom Gebäudestapel.

In der Aktionsphase zieht jeder Spieler in jeder Runde bei seiner ersten Erkunden-Aktion eine Karte vom Erkundungsstapel (bei weiteren Erkunden-Aktionen in der Runde wird keine Karte gezogen).

Die in der Runde gezogenen Karten bilden die „Hand“ des Spielers. Die Hand darf höchstens 9 Karten umfassen, bis der Spieler passt; beim Passen muss er Karten ablegen, bis er höchstens 5 hat. Neben den in der Planungsphase gezogenen Karten können je nach Effekten bestimmter gespielter Karten weitere Karten gezogen werden (die entsprechenden Effekte findest du im Kartenkompendium des Spiels).

Zu Beginn jeder Runde werden die 2 Technologien, die am längsten auf dem Markt liegen, abgelegt und durch neue aus dem Technologiestapel ersetzt, damit der Markt immer in Bewegung bleibt.

Zum Nachschlagen stehen alle Karten des Spiels am Ende dieser Datei im Kartenkompendium (nach dem Handbuch).

7 SPIELVORBEREITUNG (VOR DER ERSTEN RUNDE)

Der Marker der globalen Nachhaltigkeit beginnt mit dem Wert 6.

Der Nachhaltigkeitsmarker jeder Zivilisation (für jeden Spieler) beginnt mit dem Wert 6.

Jeder Spieler beginnt mit 5 verfügbaren Arbeitern (im Spiel bis zu maximal 8).

Jeder Spieler beginnt mit den Startrohstoffen der gewählten Zivilisation (außer der Automa-KI, die Startrohstoffe je nach der vom menschlichen Spieler gewählten Schwierigkeit erhält).

Eine zufällige Karte wird aufgedeckt, und jeder Spieler beginnt mit einem Start-Hexfeld/-Gelände auf der Karte.

11 Kartenstapel werden getrennt gemischt: Gebäudekarten, Weltwunder, Ereignisse, Erkundung, Projekte, Handel, Einfluss, Arbeiter, Vermächtnis, öffentliche Ziele und Geheimziele.

Die 24 Technologiekarten sind auf 6 Kategorien verteilt (4 Karten je Kategorie).

6 Technologiekarten der Stufe 1 stehen jedem Spieler für die Forschen-Aktion zur Verfügung. Die übrigen Technologiekarten (Stufe 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe gespielt/erforscht ist.

5 Stapel werden zusammengelegt und erneut gemischt und bilden einen gemischten Stapel aus 43 Karten (Projekte + Handel + Einfluss + Arbeiter + Vermächtnis, zusammen gemischt).

Jeder Spieler erhält eine oder zwei Geheimziel-Karten (je nach gewählter Variante).

2, 3 oder 4 öffentliche Zielkarten werden aufgedeckt (je nach gewählter Variante).

2 Weltwunderkarten werden aufgedeckt (wird ein Weltwunder gespielt/gebaut, wird ein weiteres aufgedeckt).

Runde 1 beginnt mit dem Startspieler.

8 LEISTE DER GLOBALEN NACHHALTIGKEIT UND DER EINZELNEN ZIVILISATIONEN

Die Anzeige der globalen Nachhaltigkeit ist eine Leiste, die sich je nach Wert füllt oder leert, mit Werten von 0 bis 10; alle Spieler teilen sie, und sie befindet sich im Spiel oben am Bildschirm, wobei gilt:

Steht der Wert am Ende der Aktionsphase auf ≥ 5 , erhalten alle Spieler in der Produktionsphase +1 Nahrung.

Steht der Wert am Ende der Aktionsphase auf ≥ 7 , erhalten alle Spieler in der Produktionsphase +1 Prestige.

Steht der Wert am Rundenende auf 0, tritt der globale ökologische Kollaps ein: Alle Spieler verlieren, und die Partie endet sofort.

Die Nachhaltigkeitsanzeige jeder Zivilisation (also jedes Spielers) ist eine Leiste, die sich je nach Wert füllt oder leert, mit Werten von 0 bis 10; sie befindet sich im Panel der Zivilisation/des Spielers (das Panel jedes Spielers liegt in der linken Seitenleiste des Bildschirms), wobei gilt:

Erreicht ein Spieler bei der eigenen Nachhaltigkeit den Wert 0, tritt der Kollaps der Zivilisation ein: Der Spieler, der diese Zivilisation kontrolliert, verliert die Partie.

Erreicht ein Spieler jederzeit in der Partie 0 Holz, 0 Wasser oder 0 Nahrung, verliert er 1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Um die globale und die Zivilisations-Nachhaltigkeit während der Partie um 1 zu erhöhen, muss der Spieler die Aktion Renaturieren ausführen und die Kosten in Holz und Wasser zahlen (mit der Zivilisation Verdantis steigt die Nachhaltigkeit der Zivilisation um 2). Manche gespielten Karten, Gebäude, Weltwunder und Technologien können die globale oder Zivilisations-Nachhaltigkeit erhöhen. Negative Ereigniskarten, die in der Runde aufgedeckt werden, senken dagegen die globale Nachhaltigkeit, und auch der Übergang von einer Runde zur nächsten senkt sie um 1 (durch menschliches Handeln entsteht ein natürlicher Verschleiß).

Holz und Wasser sind unverzichtbar, um die Nachhaltigkeit hoch zu halten, und eine hohe Nachhaltigkeit der Zivilisation bringt dem Spieler bei Spielende mehr Siegpunkte.

9 SPIELABLAUF — DIE 4 PHASEN DER RUNDE

- **Phase 1** — Planung und Kartenverteilung

Die Planungsphase findet zu Beginn der Runde in dieser Reihenfolge statt:

Jeder Spieler zieht 1 Gebäudekarte (vom Gebäudestapel) + 2 Karten vom gemischten Stapel (Projekte + Handel + Einfluss + Spezialarbeiter + Vermächtnis, zusammen gemischt; die Erkundungskarten werden dagegen bei den Erkunden-Aktionen verteilt). Ab der zweiten Runde können Spieler je nach Effekten von in früheren Runden gespielten Karten weitere Karten ziehen/aufdecken.

Eine Ereigniskarte (positiv oder negativ) wird automatisch aufgedeckt, und ihre sofortigen Effekte gelten für alle Spieler. In der Variante Einsteiger werden nur die negativen Ereigniskarten aus dem Spiel genommen (die positiven bleiben). In der Variante Episch werden in den Runden 2, 4, 6 und 8 je 2 Ereigniskarten statt einer aufgedeckt (positiv oder negativ).

Passives Einkommen: Ab der zweiten Runde erhält jeder Spieler die Rundenboni seiner in früheren Runden gespielten Karten (durch Karteneffekte, die etwas zu Beginn der nächsten Runde gewähren – im Kartenkompendium siehst du, welche Karten solche Effekte haben).

Erschöpfte (verbrauchte) Arbeiter werden wieder „frei“ (verfügbar) und können in der nächsten Aktionsphase eingesetzt werden.

Recycling der Kartenstapel:

Gebäudekartenstapel: Zu Beginn jeder Runde wird geprüft, ob alle Gebäudekarten gezogen wurden. Wenn ja, wird ein neuer Stapel so gebildet: aus den Gebäudekarten, die die Spieler beim Passen in der Aktionsphase früherer Runden abgelegt haben, neu gemischt. Gibt es keine abgelegten Gebäudekarten für einen neuen Stapel, ziehen die Spieler in der aktuellen Runde keine Gebäudekarten. Wichtig: Von Spielern gespielte/gebaute Gebäudekarten kehren nicht in den Stapel zurück, sie bleiben bis Spielende beim Spieler.

Dieselbe Regel gilt für den gemischten Kartenstapel (Projekte + Handel + Einfluss + Spezialarbeiter + Vermächtnis).

Erkundungskartenstapel: Zu Beginn jeder Runde wird geprüft, ob alle Erkundungskarten gezogen wurden. Wenn ja, wird ein neuer Stapel so gebildet: aus den Erkundungskarten, die die Spieler beim Passen in der Aktionsphase früherer Runden abgelegt haben, plus den von den Spielern gespielten Erkundungskarten. Das heißt, dieselbe Erkundungskarte, die ein Spieler gespielt hat, kann in späteren Runden wieder auf seine Hand kommen, sodass er sie mehr als einmal spielen kann.

- **Phase 2** — Hauptaktionen und freie Aktionen

Dies ist die Aktionsphase. In Zugreihenfolge führt jeder Spieler in seinem Zug EINE Aktion aus, bis alle gepasst haben. Wenn alle Spieler gepasst haben, geht es in die Produktionsphase.

Jede Aktion Sammeln, Bauen, Erkunden, Renaturieren und Beeinflussen verbraucht 1 Arbeiter (außer den Aktionen Forschen, Segeln, Handeln, Anwerben, Handkarten spielen und Diplomatie – Letztere nur in der Variante Diplomatie).

Der Zug geht nach jeder Aktion automatisch an den nächsten Spieler.

Der Spieler kann jederzeit passen, ob er alle Arbeiter für Aktionen verbraucht hat oder nicht, und auch dann, wenn er noch Aktionen ohne Arbeiter verfügbar hat oder noch die freie Aktion nutzen könnte, weitere Karten zu spielen. Wer als Erster passt, erhält sofort +1 Gold als Bonus.

Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

- **Phase 3** — Produktion

In dieser Phase, nachdem alle in der Aktionsphase gepasst haben, produzieren alle Hexfelder mit zugewiesenen Arbeitern Rohstoffe in dieser Reihenfolge:

Jedes von einem Spieler kontrollierte Hexfeld mit einem über Sammeln oder Segeln zugewiesenen Arbeiter produziert die Rohstoffe seines Geländes.

Jedes Gebäude auf kontrollierten Hexfeldern: +1 Prestige (ein Hexfeld mit 3 Gebäuden bringt +3 Prestige).

Globaler Bonus: Steht die Leiste der globalen Nachhaltigkeit auf $\geq 5 \rightarrow$ alle erhalten +1 Nahrung; steht sie auf $\geq 7 \rightarrow$ +1 Prestige für alle.

Zivilisationsbonus: Ist die Nachhaltigkeit der Zivilisation $\geq 7 \rightarrow$ +1 Prestige für den Spieler, der die Zivilisation kontrolliert.

Kartenbonus: Produktionsbonus gespielter/erforschter/gebauter oder anderer Karten (das ergibt sich aus Karteneffekten, die in der Produktionsphase dieser Runde eine bestimmte Menge Rohstoffe gewähren – im Kartenkompendium siehst du, welche Karten solche Effekte haben).

- **Phase 4** — Unterhalt und Prüfung

Die Phase Unterhalt und Prüfung findet am Ende jeder Runde in dieser Reihenfolge statt:

Jeder Spieler, der 0 Holz ODER 0 Wasser ODER 0 Nahrung hat, verliert 1 Nachhaltigkeit der Zivilisation (falls er für diese Bedingung in dieser Runde noch nicht bestraft wurde — die Strafe wird auch sofort während der Partie angewendet, sobald einer dieser drei Rohstoffe 0 erreicht).

Steuern: Spieler zahlen 1 Gold je 3 Gebäude auf den von ihnen kontrollierten Hexfeldern. Gold kann negativ werden (unter null).

Die globale Nachhaltigkeit sinkt um 1 (natürlicher Verschleiß).

Prüfung der Nachhaltigkeit der Zivilisation: Hat ein Spieler bei der Nachhaltigkeit der Zivilisation den Wert 0 erreicht, verliert er die Partie.

Spielende-Prüfung: erfüllt, wenn das Ende der letzten Runde erreicht ist ODER der globale ökologische Kollaps eingetreten ist (wenn die globale Nachhaltigkeit 0 erreicht).

Ist der globale ökologische Kollaps eingetreten, verlieren alle Spieler (die End-SP werden nicht berechnet und addiert), und das Spiel endet sofort.

Ist die Spielende-Bedingung erfüllt (das Ende der letzten Runde ist erreicht), werden die End-SP der Spieler berechnet und addiert, um den Sieger zu ermitteln.

Ist die Spielende-Bedingung nicht erfüllt, rückt der Rundenmarker um 1 vor, und die nächste Runde beginnt mit der Planungsphase. Der Startspieler-Marker der Runde geht an den Spieler, der in der Aktionsphase als Erster gepasst hat.

DIE SCHALTFLÄCHE WEITER ZWISCHEN DEN PHASEN FUNKTIONIERT SO:

Die Schaltfläche Weiter oben rechts am Bildschirm wechselt während des Spiels von einer Phase zur nächsten.

Der aktive Spieler muss auf die Schaltfläche Weiter klicken (sie ist nur für den aktiven Spieler aktiviert).

Der letzte Spieler, der in der Aktionsphase passt, ist aktiv und klickt auf Weiter zur Produktionsphase. Derselbe Spieler klickt auf Weiter zur Unterhaltsphase.

Am Ende der Unterhaltsphase geht der Startspieler-Marker an den Spieler, der in der Aktionsphase als Erster gepasst hat. Dieser Spieler klickt auf Weiter zur Planungsphase und dann erneut auf Weiter zur Aktionsphase (er führt als Erster die Aktionen der Runde aus).

10 HAUPTAKTIONEN UND FREIE AKTIONEN



SAMMELN

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Weist einem aufgedeckten Hexfeld ohne Besitzer, das an ein von dir kontrolliertes Hexfeld grenzt, oder einem Hexfeld, das du bereits kontrollierst, einen Arbeiter zu. Du erhältst sofort die Rohstoffe, die das Gelände produziert (und in der Produktionsphase erneut). Du kontrollierst nun das Hexfeld (falls es vorher keinen Besitzer hatte), und der Arbeiter ist erschöpft (verbraucht). Wird ein Arbeiter zugewiesen, erscheint eine Arbeiterfigur im Hexfeld.



ERKUNDEN

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Deckt ein Hexfeld/Gelände neben einem bereits kontrollierten auf und kontrolliert es automatisch, weist aber keinen Arbeiter zu wie bei der Aktion Sammeln (in der Produktionsphase produzieren nur Hexfelder mit zugewiesenen Arbeitern Rohstoffe). Erhalte bei der ersten Erkundung jeder Runde 1 Erkundungskarte. Ist das erkundete Gelände eine Ruine: sofort +1 Bonus-SP. Manche Karten- oder Weltwundereffekte können beim Spielen weitere Hexfelder auf der Karte aufdecken, die aber nicht von dem kontrolliert werden, der die Karte gespielt hat (sie bleiben besitzerlos, bis jemand dort Sammeln, Segeln oder Beeinflussen ausführt). Bei Spielende ist jedes erkundete/kontrollierte Hexfeld 1 SP wert. Diese Aktion ist wichtig, um bei Partieende mehr Hexfelder als die Gegner zu kontrollieren.



BAUEN

KOSTEN: 1 freier/verfügbarer Arbeiter + die Rohstoffkosten der Karte + 1 Gold (zum Spielen der Karte)

Beim Bauen wird die Gebäude- oder Weltwunderkarte auf einem Hexfeld gespielt, das du wählst und bereits kontrollierst (das Gebäude muss zum Gelände passen, z. B. Mine auf Bergen, Sägewerk in Wäldern, Tempel auf Start- oder Ruinenfeldern, Hafen oder Werft auf Ozeanen, Wasserspeicher auf Seen, Musterhof auf Ackerland usw. – in den Geländebeschreibungen und auf den Gebäudekarten steht, was wo gebaut werden kann). Maximal 2 Bauen-Aktionen pro Runde. Maximal 4 Gebäude pro Hexfeld in der Partie (inklusive Weltwunder), maximal 9 Gebäude insgesamt pro Spieler in der Partie (inklusive Weltwunder). Du erhältst beim Spielen sofort die SP der gebauten Karten und ihre Effekte. Wird etwas gebaut, erscheint eine Gebäudefigur im Hexfeld; stehen mehrere Gebäude darauf, wird auch ihre Anzahl angezeigt.

FORSCHEN

KOSTEN: Nur die Rohstoffkosten der Karte, kein Arbeiter nötig

Erwirb eine Technologie, indem du eine verfügbare Technologiekarte spielst. 6 Technologiekarten der Stufe 1 (eine je Forschungskategorie: Landwirtschaft, Technik, Navigation, Wissenschaft, Energie und Kultur) stehen zu Spielbeginn für die Forschen-Aktion bereit. Die übrigen Technologiekarten (Stufe 2 bis 4) werden freigeschaltet, sobald die Karte der vorherigen Stufe gespielt/erforscht ist. Karten der Stufe 4 sind exklusiv (★) und können nur von 1 Spieler erworben werden. Maximal 2 Forschen-Aktionen pro Spieler und Runde. Du erhältst beim Spielen sofort die SP der erforschten Karten und ihre Effekte.

HANDELN

KOSTEN: Kein Arbeiter nötig

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen; mit der Zivilisation Aurifera sind dagegen zwei Handeln-Aktionen pro Runde möglich.

Du kannst bis zu 3 Rohstofftausche in einer einzigen Aktion machen. Umtausch: 3 Einheiten eines beliebigen Rohstoffs außer Gold gegen 1 Gold. Tausche zwischen Rohstoffen außer Gold = Kurs 1:1. Mit der Zivilisation Aurifera ist der Umtauschkurs 1 Einheit eines beliebigen Rohstoffs außer Gold gegen 2 Gold. Diese Aktion ist wichtig, wenn du Gold brauchst oder reichlich vorhandene Rohstoffe gegen knappe tauschen musst.

BEEINFLUSSEN

KOSTEN: 1 Einfluss + 1 freier/verfügbarer Arbeiter

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen. Beanspruche die Kontrolle über ein Hexfeld irgendwo auf der Karte, sofern es nicht das Starthexfeld eines anderen Spielers ist und kein Weltwunder, nicht mehr als ein Gebäude und keinen zugewiesenen Arbeiter hat. Das Hexfeld gehört dann dem Spieler, der beeinflusst hat. Außerdem kann jedes Hexfeld nur einmal pro Runde beeinflusst werden (von irgendeinem Spieler). Hat ein anderer Spieler das Hexfeld in dieser Runde schon beeinflusst, musst du ein anderes wählen; das gesperrte Hexfeld steht in den folgenden Runden wieder zum Beeinflussen bereit. Wird ein Hexfeld beeinflusst, erscheint darauf eine Einflussscheibe mit einem Stern. Diese Aktion ist wichtig, um einem Gegner ein Hexfeld zu „stehlen“ und bei Spielende mehr SP zu sichern, denn die SP auf dem Hexfeld gehen an den Spieler über, der das Hexfeld „stiehlt“ und nun kontrolliert.

RENATURIEREN

KOSTEN: 1 Holz + 1 Wasser + 1 freier/verfügbarer Arbeiter (Verdantis braucht keinen Arbeiter).

Jeder Spieler kann diese Aktion nur einmal pro Runde nutzen. Sie bringt sofort +1 globale Nachhaltigkeit, +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation und +1 Siegpunkt (SP). Nutze sie vor allem, wenn die Nachhaltigkeit niedrig ist – die eigene wie die globale –, damit die Spieler nicht durch ökologischen Kollaps verlieren;

außerdem bringt sie dem Spieler weitere Siegpunkte. Mit der Zivilisation Verdantis bringt sie sofort +1 globale Nachhaltigkeit, +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation und +2 Siegpunkte (SP).



ANWERBEN

KOSTEN: 2 Gold

Stelle +1 Arbeiter ein/wirb ihn an. Der Arbeiter ist sofort im Spieler-Panel verfügbar. Jeder Spieler kann pro Partie höchstens 3 Arbeiter anwerben, bis zum Limit von 8 Arbeitern (jeder Spieler beginnt die Partie mit 5 verfügbaren Arbeitern). Pro Runde kann nur 1 Arbeiter angeworben werden. Arbeiter anzuwerben ist wichtig, um in der Runde mehr Aktionen ausführen zu können, die Arbeiter erfordern.



SEGELN

KOSTEN: 1 Nahrung, kein Arbeiter nötig

Für diese Aktion brauchst du bereits einen zugewiesenen Arbeiter auf Ozean, See oder Insel sowie ein angrenzendes aufgedecktes Hexfeld vom Typ Ozean, See oder Insel. Sie kann nur 2-mal pro Runde genutzt werden.

Bewegt den Arbeiter auf das angrenzende aufgedeckte Ozean-, See- oder Insel-Hexfeld. Das neue Hexfeld (falls es keinen Besitzer hat) geht in die Kontrolle des Spielers über. Der Arbeiter wird nicht verbraucht, da er schon vorher zugewiesen war; der Arbeiter (hier: Seefahrer) bewegt sich nur. Diese Aktion bringt +2 Gold und ist wichtig, wenn du Gold brauchst und ein besitzerloses Hexfeld neben einem hast, das du schon kontrollierst. Auf der Karte erscheinen Arbeiter auf Ozean oder See als Bootsfigur.



PASSEN UND ABLEGEN VON HANDKARTEN

KOSTEN: Keine.

Beendet den Zug des Spielers in der Aktionsphase. Wer als Erster passt, erhält +1 Gold. Wenn alle gepasst haben, endet die Aktionsphase. Wer als Erster passt, beginnt die nächste Runde. Der Spieler kann in seinem Zug jederzeit passen, auch wenn er noch Aktionen oder Arbeiter verfügbar hat. Hat der Spieler beim Passen mehr als 5 Karten auf der Hand, muss er Karten ablegen, bis er für das Rundenende 5 auf der Hand hat (Beispiel: bei 8 Handkarten legt er 3 Karten ab).



FREIE AKTION: KARTEN AUS DER HAND SPIELEN

KOSTEN: nur die Rohstoffkosten der Karte selbst; kein Arbeiter nötig, außer bei Gebäudekarten, die je 1 Arbeiter und +1 Gold kosten (über die Aktion Bauen).

Jeder Spieler kann bis zu 2 Handkarten pro Runde spielen (Gebäude-, Technologie- und Weltwunderkarten zählen nicht zu diesem Limit). Karten spielen ist eine freie Aktion und beendet den Zug nicht; im selben Zug kannst du noch eine Hauptaktion ausführen (z. B. Karten spielen und dann Sammeln oder umgekehrt). Handkarten zu spielen ist wichtig, denn gespielte Karten bringen sofort SP, und ihre Effekte können Vorteile bringen (etwa sofortige Rohstoffe, Rohstoffe in der Produktionsphase der Runde, zu Beginn der nächsten Runde oder Siegpunkte bei Spielende). Technologie- und Weltwunderkarten bleiben nicht auf der Hand: Technologien liegen im Technologie-Panel, Weltwunder im Weltwunder-Panel.



FREIE DIPLOMATIE-AKTION (NUR IN DER VARIANTE DIPLOMATIE VERFÜGBAR)

KOSTEN: 1 Einfluss; kein Arbeiter nötig

Diplomatie-Aktion — empfohlen für 4 menschliche Spieler. Bündnisse zwischen Spielern bringen ihnen in den Runden Gold ein (Kooperation). Ein Spieler schlägt das Bündnis vor, ein anderer nimmt an oder lehnt ab. Jeder Spieler kann nur 1 aktives Bündnis gleichzeitig haben. Wird ein Bündnis geschlossen, erhalten

beide Spieler sofort +3 Gold. Bündnisse dauern 2 Runden, laufen dann ab und können erneut geschlossen werden oder nicht. Die Schaltfläche „Diplomatie“ steht im Spiel bereit, um Bündnisse zu schließen.

DIE AKTIONSSCHALTFLÄCHEN BEFINDEN SICH WÄHREND DES SPIELS UNTEN AM BILDSCHIRM, NEBENEINANDER. MIT DEN SCHALTFLÄCHEN KANNST DU AUCH DEN TECHNOLOGIEBAUM, DIE ÖFFENTLICHEN ZIELE UND DAS GEHEIMZIEL SOWIE DIE HANDKARTEN DES SPIELERS ANSEHEN, DAZU KOMMT DIE DIPLOMATIE-SCHALTFLÄCHE (diese ist nur in der Variante Diplomatie aktiviert).

IST EINE SCHALTFLÄCHE AUSGEGRAUT, KANN DIE AKTION GERADE NICHT AUSGEFÜHRT WERDEN (FALSCHER PHASE, RUNDENLIMIT, FEHLENDER ARBEITER ODER ROHSTOFF): KLICKST DU DARAUF, ERSCHEINT DER GRUND AUF DEM BILDSCHIRM.

LIMITS WÄHREND DER PARTIE UND REGELN

LIMITS UND REGELN PRO SPIELER IN DER PARTIE

Maximal 9 Gebäude (inklusive Weltwunder).

Maximal 8 Arbeiter (5 zu Beginn + 3, die angeworben werden können).

Maximal 9 Handkarten (nach dem Passen legst du ab, bis du am Rundenende höchstens 5 Karten hast).

Maximal 3 gebaute Weltwunder (außer in der Variante Episch, in der 4 gebaut werden können).

Maximal 4 Gebäude pro Hexfeld/Gelände (inklusive Weltwunder).

Technologien: Die Technologiekarten der Stufe 4 sind exklusiv (nur ein Spieler kann sie erforschen/spielen).

Es gibt kein Limit für angesammelte Rohstoffe, und kein Rohstoff kann unter 0 fallen, außer Gold, das negativ werden kann.

Erreicht ein Spieler 0 Holz, 0 Wasser oder 0 Nahrung, verliert er sofort 1 Nachhaltigkeit der Zivilisation, jederzeit in der Partie.

LIMITS UND REGELN PRO RUNDE

Aktion Beeinflussen: 1 Nutzung pro Spieler und Runde. Jedes Hexfeld kann nur 1× pro Runde beeinflusst werden (von irgendeinem Spieler): Ein anderer Spieler kann dasselbe Hexfeld in derselben Runde nicht beeinflussen. Das beeinflusste Hexfeld kann aber in späteren Runden erneut beeinflusst werden, sofern es keine Weltwunder, keine zugewiesenen Arbeiter und nicht mehr als ein Gebäude hat.

Aktion Renaturieren: 1 Nutzung pro Spieler und Runde.

Aktion Handeln: 1 Nutzung pro Spieler und Runde (2 für die Zivilisation Aurifera).

Aktion Bauen: 2 Nutzungen pro Spieler und Runde.

Aktion Forschen: 2 Nutzungen pro Spieler und Runde.

Aktion Anwerben: 1 Nutzung pro Spieler und Runde

Aktion Segeln: 2 Nutzungen pro Spieler und Runde

Aus der Hand gespielte Karten (Erkundung, Handel, Einfluss, Projekt, Arbeiter, Vermächtnis): Limit von 2 Karten pro Runde. (Gebäude, Weltwunder und Technologien zählen nicht zu diesem Limit — sie nutzen die Aktionen Bauen und Forschen.)

- **Karten aus der Hand spielen** — FREIE Aktion

Eine Handkarte zu spielen, die KEIN Gebäude, Weltwunder oder Technologie ist, ist eine FREIE AKTION — sie verbraucht den Zug des Spielers nicht (du kannst die Karte spielen und danach eine Hauptaktion ausführen oder eine Karte nach einer Hauptaktion spielen). Kosten zum Spielen: die eigenen Rohstoffkosten der Karte. Gebäude, Weltwunder und Technologien werden mit den Aktionen Bauen bzw. Forschen gespielt und verbrauchen wie üblich den Zug. Die Effekte mancher gespielter Karten können Ausnahmen von einer Regel machen (siehe die Effektbeschreibungen im Kartenkompendium).

- **Handeln** — Umtauschkurs

Umtausch: 3 Einheiten eines beliebigen Rohstoffs außer Gold = 1 Gold. Tausche zwischen Rohstoffen außer Gold sind 1:1. In einer einzigen Handeln-Aktion kannst du bis zu 3 Tausche verketteten; die 3 Tausche werden zusammen bestätigt — du kannst einen Tausch vor dem Bestätigen aus der Liste entfernen.

- **Negative Ereignisse** — Immunität

Spieler, die die Festung oder das Weltwunder Mauer der Königreiche bauen, sind immun gegen negative Ereignisse. Positive Ereignisse wirken weiterhin auf ALLE Spieler.

12 ENDWERTUNG

Am Ende der Partie (nach der letzten Runde) werden die Siegpunkte (SP) jedes Spielers aus allen unten genannten Kategorien addiert. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Unten siehst du, wie die SP auf dem Endbildschirm berechnet und angezeigt werden, getrennt nach Spieler und mit dem Sieger:

Wertungskategorien

SP während des Spiels:

- **Erkundung** — 1 SP pro erkundetem/kontrolliertem Hexfeld.
- Während des Spiels erzielte SP werden im Lauf der Partie gesammelt: durch Erkunden von Ruinen, Renaturieren-Aktionen, SP gespielter Karten (jede Karte gibt eine bestimmte Anzahl SP) und gegebenenfalls sofortige SP aus ihren Effekten. SP gespielter Karten sind:
- **Gebäude** — SP jeder gebauten/gespielten Gebäudekarte.
- **Technologien** — SP jeder erforschten/gespielten Technologiekarte.
- **Weltwunder** — SP jeder gebauten/gespielten Weltwunderkarte.

SP der übrigen gespeigten Karten (Erkundung, Projekte, Handel, Einfluss, Arbeiter, Vermächtnis).

SP bei Spielende:

- **Einfluss** — 1 SP je 2 angesammelte Einfluss.
- **Öffentliche Zielkarten** — SP nach Platzierung (1./2./3. Platz).
- **Geheimziel-Karte** — SP des Ziels, wenn die Bedingung erfüllt ist.
- **Nachhaltigkeit der Zivilisation (nicht global)** — Bonus nach Endwert: Bei Wert $\geq 5 \rightarrow +2$ SP, bei Wert $\geq 8 \rightarrow +5$ SP, bei Wert $\geq 10 \rightarrow +8$ SP.
- **Rohstoffe** — angesammeltes Prestige + 1 SP je 3 angesammelte Gold.
- **Spielende-Bonus** — Bonuspunkte von Karten bei Spielende, wenn ihre bedingten Effekte erfüllt wurden (wie viele SP du bekommst, steht in den Spielende-Effekten der gespeigten Karten; jede Karte gibt eine bestimmte Anzahl SP – im Kartenkompendium siehst du, welche Karten solche Effekte haben).

Gleichstand

Bei Punktegleichstand entscheidet in dieser Reihenfolge, wer mehr hat:

- (1) eigene Nachhaltigkeit
- (2) gebaute Weltwunder
- (3) angesammelter Einfluss
- (4) Gesamtzahl erforschter Technologien.

13



WICHTIGE INFOS UND TIPPS

Hexfeld, Gelände oder Hexfeld/Gelände meinen dasselbe: Ein Gelände ist ein Hexfeld auf der Spielkarte.

Wenn von der Kontrolle eines Hexfelds die Rede ist: Ein kontrolliertes Hexfeld gehört bereits dem Spieler, weil er es erkundet hat (bei der Aktion Erkunden wird das Hexfeld sofort vom Spieler kontrolliert) oder weil ihm ein Arbeiter zum Sammeln zugewiesen wurde (der Spieler kann auf einem besitzerlosen Hexfeld sammeln, dann wird es von ihm kontrolliert). Die Aktion Segeln funktioniert genauso (hier bewegt sich der als Boot dargestellte Arbeiter von einem Hexfeld auf ein angrenzendes, das schon diesem Spieler gehörte oder besitzerlos war), ebenso die Aktion Beeinflussen (ein Spieler „stiehlt“ einem anderen ein Hexfeld oder beeinflusst ein besitzerloses Hexfeld).

Hexfelder, die durch Effekte gespielter Karten (Gebäude, Weltwunder oder andere Karten) aufgedeckt werden, haben zunächst keinen Besitzer. Ein Spieler muss Sammeln, Segeln auf dieses Hexfeld oder Beeinflussen ausführen, um diese Hexfelder zu kontrollieren.

Wenn von zugewiesenen Arbeitern die Rede ist: Arbeiter werden einem Hexfeld durch die Aktion Sammeln zugewiesen, oder ein Ozean- oder See-Hexfeld kann durch die Aktion Segeln einen zugewiesenen Arbeiter (ein Boot) erhalten (das Hexfeld, auf das sich der Arbeiter bewegt hat, gilt als „zugewiesen“). Wird ein Arbeiter zugewiesen, ist er „verbraucht“ und erschöpft und kann in der Runde nicht mehr eingesetzt werden, außer bei der Aktion Segeln, die ihn von einem (bereits zugewiesenen) Hexfeld auf ein anderes bewegt.

Bauen und Beeinflussen „weisen“ dem Hexfeld, auf dem das Gebäude oder die Einflusssscheibe platziert wurde, keinen Arbeiter zu, sondern „verbrauchen“ ihn nur und lassen ihn erschöpft zurück.

„Freie oder verfügbare“ Arbeiter sind Arbeiter, die in der Runde noch eingesetzt werden können, für noch verfügbare Aktionen, die einen Arbeiter erfordern.

Verwechsle nicht „Rohstoffe von einem Hexfeld sammeln“ mit „in der Produktionsphase produzierten Rohstoffen“. Mit der Aktion Sammeln (in der Aktionsphase) werden die Rohstoffe sofort gesammelt (z. B. wurde ein Arbeiter einem Wald-Hexfeld zugewiesen und hat 2 Holz gesammelt). In der Produktionsphase (nicht in der Aktionsphase) sammeln nur Hexfelder mit zugewiesenen Arbeitern die Rohstoffe erneut (z. B. sammelt der Arbeiter, der in der Aktionsphase einem Wald-Hexfeld zugewiesen wurde und 2 Holz gesammelt hat, in der Produktionsphase erneut 2 Holz).

Wenn von einer „gespielten“, „gebauten“ oder „erforschten“ Karte die Rede ist, heißt das, dass die gebaute oder erforschte Karte gespielt wurde oder einfach nur gespielt wurde (wenn es keine Gebäude-, Weltwunder- oder Technologiekarte ist); man erhält also sofort die SP der gespielten Karte und ihre sofortigen Effekte.

Manche Karteneffekte treten nicht sofort ein, sondern im Lauf des Spiels oder erst bei Spielende, je nachdem, ob die Bedingung des Effekts erfüllt wird bzw. erfüllt wurde oder nicht.

Verwechsle nicht „globale Nachhaltigkeit“ mit „Nachhaltigkeit der Zivilisation“. Die globale Nachhaltigkeit teilen sich alle Spieler, die Nachhaltigkeit der Zivilisation gehört jedem Spieler einzeln, der die gewählte Zivilisation kontrolliert. In den Spielphasen, durch die Aktion Renaturieren oder durch Karteneffekte

gewinnt oder verliert man globale oder Zivilisations-Nachhaltigkeit; es ist immer ausdrücklich angegeben, welche Art von Nachhaltigkeit man gewinnt oder verliert.

14



VERHALTEN DER AUTOMA (KI)

VERHALTEN DER KI (AUTOMA)

Die KI bewertet in jedem Zug alle möglichen Züge (Sammeln, Erkunden, Bauen, Forschen, Handeln, Beeinflussen, Renaturieren, Anwerben, Segeln, Handkarten spielen oder Passen) und wählt den, der die beste Lage hinterlässt: die bereits gesicherten Punkte, das Einkommen der nächsten Runden, die Rohstoffe für die sichtbaren Karten und die Nachhaltigkeitsrisiken (ihre eigenen und die globalen).

Sie folgt denselben Regeln und Limits wie die menschlichen Spieler: gleiche Arbeiter, gleiche Aktionen pro Runde, gleiche Kartenkosten.

KI-Schwierigkeit (vor der Partie gewählt)

Alle Stufen beginnen mit denselben Startrohstoffen der Zivilisation und 0 SP, genau wie ein menschlicher Spieler. Die Stufe ändert nur, wie oft die KI bei ihren Entscheidungen Fehler macht:

- **Anfänger** — macht viele Fehler, ideal zum Lernen des Spiels.
- **Leicht** — macht oft Fehler.
- **Normal** — spielt gut, mit einigen Patzern.
- **Schwer** — macht wenige Fehler.
- **Gottheit** — wählt immer den Zug, den sie für den besten hält.

Die KI ist deterministisch: Dieselbe Partie (gleicher Seed und gleiche Züge) führt zu denselben Entscheidungen.

15



SPIELOBERFLÄCHE (LEISTE, PANELS, SCHALTFLÄCHEN UND KARTE)

Die Rohstoffe des Spielers, erzielte Siegpunkte, Nachhaltigkeit der Zivilisation sowie freie/verfügbare und erschöpfte Arbeiter werden im SPIELER-PANEL in der linken Seitenleiste des Spielbildschirms angezeigt. Der Spieler kann auf das Panel klicken, um neben den Rohstoffen weitere Details zu sehen (VOLLSTÄNDIGES SPIELER-PANEL): erforschte Technologien, Gebäude auf der Karte, gespielte Karten, spielbare Handkarten, Geheimziel und erkundete/kontrollierte Hexfelder.

Die AKTIONSSCHALTFLÄCHEN befinden sich unten am Spielbildschirm, nebeneinander. Mit den Schaltflächen kannst du auch den Technologiebaum, die öffentlichen Ziele und das Geheimziel sowie die Handkarten des Spielers ansehen, dazu kommt die Diplomatie-Schaltfläche (diese ist nur in der Variante Diplomatie aktiviert). Ist eine Schaltfläche ausgegraut, kann die Aktion gerade nicht ausgeführt werden; klickst du darauf, zeigt das Spiel den Grund (falsche Phase, Rundenlimit, fehlender Arbeiter oder Rohstoff). Die Schaltflächen Menü (Esc) und Regeln (F1) befinden sich in der oberen Leiste.

Die Schaltfläche WEITER dient zum Wechseln der Phase und funktioniert so:

Die Schaltfläche Weiter befindet sich im Spiel oben rechts am Bildschirm und dient während des Spiels dazu, von einer Phase zur nächsten zu wechseln.

Beim Spielstart werden die Spielvorbereitung und die Planungsphase der ersten Runde automatisch durchgeführt. Der Startspieler muss in der Planungsphase auf Weiter klicken, um zur nächsten Phase, der Aktionsphase, zu gelangen.

Immer muss der aktive Spieler auf die Schaltfläche Weiter klicken (sie ist nur für den aktiven Spieler aktiviert).

Der letzte Spieler, der in der Aktionsphase passt, ist aktiv und klickt auf Weiter zur nächsten Phase, der Produktionsphase. Derselbe Spieler klickt dann auf Weiter zur nächsten Phase, der Phase Unterhalt und Prüfung.

Am Ende der Unterhaltsphase geht der Startspieler-Marker an den Spieler, der in der Aktionsphase als Erster gepasst hat. Dieser Spieler klickt auf Weiter, um in die nächste Phase zu wechseln, die Planungsphase (die nächste Runde beginnt), und dann erneut auf Weiter zur Aktionsphase (er führt als Erster die Aktionen der Runde aus), und so weiter bis zum Ende der letzten Runde. Am Ende der letzten Runde wird der Endbildschirm angezeigt.

Die ANZEIGE DER GLOBALEN NACHHALTIGKEIT ist eine Leiste, die sich je nach Wert füllt oder leert, mit Werten von 0 bis 10; alle Spieler teilen sie, und sie befindet sich im Spiel oben am Bildschirm. Eine zufällige SPIELKARTE wird in jeder Partie aufgedeckt: Jede Geländeart ist ein Hexfeld, das beim Erkunden aufgedeckt wird. Jeder Spieler beginnt die Partie auf einem zufällig platzierten Starthexfeld. Noch verdeckte Hexfelder erscheinen als Steinplatten mit einer goldenen Windrose unter Nebel; in deinem Zug leuchtet die Rose auf den Hexfeldern, die du erkunden kannst. Klicke auf ein Hexfeld (ohne gewählte Aktion), um den Inspektor zu öffnen, mit dem sich drehenden Modell und allen Infos zum Ort.

Die KARTENSTAPEL werden getrennt gemischt. Z. B.: Gebäude-, Technologie-, Ereignis-, Erkundungs-, Projekt-, Handels-, Einfluss-, Arbeiter- und Vermächtniskarten.

Der TECHNOLOGIEBAUM zeigt die Technologiekarten nach Kategorien und Stufen (1 bis 4): welche erforscht sind, welche zum Erforschen verfügbar und welche noch gesperrt sind (sie werden freigeschaltet, wenn eine Technologie der vorherigen Stufe erforscht wird).

Die HANDKARTEN des Spielers zeigen die Karten auf seiner Hand, die (gegen Zahlung der Kartenkosten) gespielt werden können oder nicht.

Die ZIELE zeigen das Geheimziel (für jeden Spieler einzeln) und die öffentlichen Ziele (für alle Spieler gemeinsam), die erfüllt werden können und bei Spielende Siegpunkte sichern.

Das VOLLSTÄNDIGE SPIELER-PANEL zeigt ausführlichere Infos: Siegpunkte (SP), Nachhaltigkeit der Zivilisation, kontrollierte Hexfelder, Gebäude und Technologien, Rohstoffe, verfügbare und erschöpfte Arbeiter, Handkarten und bereits gespielte Karten. Das HANDELS-PANEL zeigt die Rohstoffe, die auf dem Markt getauscht werden können (über die Aktion Handeln). In jeder Handeln-Aktion sind bis zu 3 Rohstofftausche möglich. Das FORSCHUNGS-PANEL zeigt die Forschungskarten, die bei der Aktion Forschen gespielt/erforscht werden können (gegen Zahlung der Kartenkosten), und auch die noch gesperrten. Das BAU-PANEL zeigt die Gebäude- und Weltwunderkarten, die bei der Aktion Bauen gespielt/gebaut werden können (gegen Zahlung der Kartenkosten). Es zeigt auch die, die noch nicht gespielt werden können (Rohstoffe in Rot), weil die Rohstoffe nicht reichen. Das NACHSCHLAGEWERK zeigt alles über das Spiel, aufgeteilt in Tabs, mit Infos zum Nachschlagen, an die sich der Spieler erinnern will, um zu planen und Strategien zu entwickeln.



WELTWUNDER · 8

Kolosseum Terra Concordia

12 VP

8 6 6 Ruinen, Start

+4 Prestige zu Beginn der nächsten Runde; +3 SP für jedes öffentliche Ziel, bei dem du bei Spielende 1. bist.

Großes Aquädukt

11 VP

7 4 6 Ruinen, Berg, See, Start

+4 Wasser zu Beginn der nächsten Runde; sofort +3 globale Nachhaltigkeit.

Kristallturm

12 VP

5 8 5 Ruinen, Berg, Vulkan, Start

+4 Energie zu Beginn der nächsten Runde; +2 SP pro erforschter Technologie der Stufe 4 bei Spielende.

Hängende Gärten

10 VP

7 7 5 Ruinen, Berg, Insel, Start

+3 Nahrung und +2 Prestige zu Beginn der nächsten Runde; sofort +4 globale Nachhaltigkeit.

Leuchtturm am Ende der Welt

11 VP

8 2 6 6 Insel, Ozean

Deckt die Karte im Radius 3 auf; +2 Artefakte zu Beginn der nächsten Runde; +1 SP pro kontrolliertem Ozean- und Insel-Hexfeld bei Spielende.

Tempel der Harmonie

13 VP

9 6 6 Ruinen, Insel, Start

Sofort +5 globale Nachhaltigkeit; +4 SP, wenn Nachhaltigkeit der Zivilisation bei Spielende ≥ 7 .

Große Bibliothek

10 VP

4 7 6 Ruinen, Start

+1 SP pro erforschter Technologie bei Spielende.

Mauer der Königreiche

9 VP

6 6 8 Ruinen, Start

Immun gegen negative Ereignisse; +2 SP bei Spielende pro negativem Ereignis in der Partie.

GEBÄUDE · 20

Sägewerk

2 VP

2 3 Wald

+5 Holz in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld.

Mine

2 VP

2 2 2 Berg, Vulkan

+2 Stein und +5 Eisen in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld.

Kornspeicher

2 VP

2 3 Ackerland, Insel

+4 Nahrung in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld.

Hafen

3 VP

3 3 Ozean

Sammeln auf Ozean gibt +3 Gold (statt +2) bei den nächsten 3 Sammeln-Aktionen.

Markt

2 VP

3 2 Start

+1 Gold beim Bestätigen der nächsten 2 Handeln-Aktionen.

Werkstatt

2 VP

2 3 Start

+2 Eisen in der Produktion dieser Runde auf angrenzenden Berg-Hexfeldern.

Wasserspeicher

3 VP

3 3 See

+5 Wasser in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld; sofort +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Wachturm

2 VP

3 3 Wald, Berg, Insel, Start

Deckt alle Hexfelder im Radius 2 auf.

Akademie

4 VP

4 Start

+1 SP pro erforschter Technologie der Stufe 3 oder 4 bei Spielende.

Tempel

4 VP

2 4 Start, Ruinen, Insel

Sofort +2 SP; +2 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde; sofort +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Kraftwerk**3 VP** 2  2  3 Wald, Berg, Vulkan

+5 Energie in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld.

Bibliothek**3 VP** 2  3 Start

+2 SP pro gespielter Projektkarte bei Spielende; ziehe in der nächsten Planung 1 zusätzliche Karte vom gemischten Stapel.

Werft**4 VP** 2  2  5 Ozean

Sofort +1 Artefakt pro erkundeter Insel; die nächste Ozean-Erkundung deckt 2 zusätzliche Hexfelder auf.

Kolosseum**5 VP** 4  5 Start, Ruinen

+3 Prestige zu Beginn der nächsten Runde; +2 SP bei Spielende, wenn angesamelter Einfluss > 10.

Musterhof**3 VP** 2  3  3 Ackerland

+5 Nahrung in der Produktion dieser Runde auf diesem Hexfeld; sofort +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Labor**3 VP** 2  2  3 Start, Wald, Berg, Insel

Technologien der Stufe 4 kosten 1 zufälligen Rohstoff weniger; +1 SP pro Technologie der Stufe 4 bei Spielende.

Festung**4 VP** 4  6 Start, Insel

Immun gegen negative Ereignisse bis Spielende; +4 SP bei Spielende.

Botanischer Garten**4 VP** 2  3  2  3 Start, Wald

Sofort +3 globale Nachhaltigkeit; +1 SP pro kontrolliertem Wald-Hexfeld bei Spielende.

Sendeturm**3 VP** 3  3  3 Start, Wald, Berg, Ackerland, Vulkan

Sofort +4 Einfluss.

Observatorium**4 VP** 3  2  5 Wald, Berg, Insel

Deckt zu Beginn der nächsten Runden je 1 zufälliges Hexfeld auf; ziehe in der nächsten Runde 1 zusätzliche Erkundungskarte; +1 SP pro erkundetem Vulkan- und Insel-Hexfeld bei Spielende.

TECHNOLOGIE · 24**Bewässerung****1 VP** 2  2 Landwirtschaft ●○○○

+1 Nahrung auf Ackerland-Hexfeldern in der Produktion dieser Runde.

Fruchtfolge**2 VP** 2  3 Landwirtschaft ●●○○

Sofort +2 Nahrung; Ackerland produziert in dieser Runde ohne zugewiesenen Arbeiter.

Intensive Landwirtschaft**4 VP** 4  2 Landwirtschaft ●●●○

+3 Nahrung in der Produktion dieser Runde; sofort -1 globale Nachhaltigkeit.

Agroforst**6 VP** 5  3 Landwirtschaft ●●●●

Sofort +2 Nahrung; +2 Holz in der Produktion dieser Runde; sofort +2 globale Nachhaltigkeit.

Einfache Maschinen**1 VP** 2  2 Technik ●○○○

Zusätzliche Bauen-Aktion in dieser Runde (3 statt 2).

Metallurgie**2 VP** 2  3 Technik ●●○○

+2 Eisen in der Produktion dieser Runde.

Wasserbau**4 VP** 2  3  2 Technik ●●●○

+2 Wasser aus Seen in der Produktion dieser Runde.

Monumentalarchitektur**8 VP** 4  3  5 Technik ●●●●

+2 SP pro Gebäude bei Spielende; Weltwunder kosten 2 zufällige Rohstoffe weniger.

Küstenschifffahrt**1 VP** 2  3 Navigation ●○○○

Ozean und Insel erkunden kostet in dieser Runde keinen Arbeiter.

Kartografie**2 VP** 2  3 Navigation ●●○○

Die nächste Erkundung deckt 2 zusätzliche Hexfelder auf.

Astronomie 4 VP  2  4 Navigation ●●●○ Deckt zu Beginn jeder Runde 1 zufälliges Hexfeld auf; +1 SP pro erkundetem Ozean-Hexfeld bei Spielende.	Handelsrouten 6 VP  6  4 Navigation ●●●● +4 Gold bei jeder abgeschlossenen Handeln-Aktion in den nächsten Runden.
Alchemie 1 VP  2  2 Wissenschaft ●○○○ Erhalte bei der nächsten Forschen-Aktion +2 Energie.	Medizin 2 VP  2  2  3 Wissenschaft ●●○○ Erhalte bei der nächsten Forschen-Aktion +3 Nahrung.
Naturphilosophie 4 VP  4  3 Wissenschaft ●●●○ +5 SP, wenn das Geheimziel bei Spielende erfüllt ist.	Experimentalphysik 10 VP  4  4  6 Wissenschaft ●●●● Sofort +3 SP; Technologien der Stufe 3 oder 4 sind +1 SP wert; sofort +3 globale Nachhaltigkeit.
Windmühlen 1 VP  2  3 Energie ●○○○ +1 Energie pro erkundetem Ackerland-Hexfeld in den nächsten Runden.	Vulkanenergie 2 VP  2  3 Energie ●●○○ +1 Energie pro erkundetem Vulkan-Hexfeld in den nächsten Runden; sofort -1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.
Solarenergie 4 VP  3  2  2 Energie ●●●○ +3 Energie zu Beginn der nächsten Runde; sofort +1 globale Nachhaltigkeit.	Energiekristalle 10 VP  3  5  6 Energie ●●●● +4 Energie in der Produktion dieser Runde; sofort +2 globale Nachhaltigkeit.
Mündliche Überlieferungen 1 VP  2  2 Kultur ●○○○ +2 Einfluss und +1 Prestige zu Beginn der nächsten Runde.	Schrift 2 VP  3  2 Kultur ●●○○ +1 Prestige und +3 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde.
Staatsphilosophie 4 VP  3  2  3 Kultur ●●●○ +3 Einfluss zu Beginn der nächsten Runde.	Schule der Zivilisation 12 VP  6  3  4 Kultur ●●●● Sofort +3 SP; +2 SP pro Spieler mit weniger Einfluss bei Spielende; sofort +2 globale Nachhaltigkeit.

PROJEKT · 15

Großer Kanal 5 VP  3  4  3 +5 Wasser zu Beginn der nächsten Runde; sofort +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation.	Königsstraße 4 VP  3  3 Sofort +6 Gold.
Aufforstungsprogramm 4 VP  3  3  3 Sofort +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation; +2 Holz zu Beginn der nächsten Runde.	Vulkanexpedition 5 VP  3  3  2 Sofort +2 Artefakte und +5 Energie; deckt alle Vulkan-Hexfelder auf.
Handelsnetz 5 VP  5  2 +1 Gold bei jedem Tausch auf dem Markt in den nächsten Runden.	Friedensvertrag 4 VP  4  3 Sofort +2 SP; +6 Einfluss; immun gegen Kulturboykott.
Kulturfestival 4 VP  4  2  3 Sofort +2 Einfluss, +1 Prestige und +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.	Archäologische Forschung 6 VP  3  4  3 Sofort +5 Artefakte; deckt alle Ruinen auf; ziehe bei der nächsten Erkundung 1 zusätzliche Erkundungskarte.

Plan für saubere Energie

7 VP

 4  6  2

Sofort +2 Nachhaltigkeit der Zivilisation und +1 global; +5 Energie zu Beginn der nächsten Runde.

Inselkolonie

5 VP

 3  2  4

Sofort +1 Artefakt und +2 Nahrung pro kontrollierter Insel; deckt alle Inseln auf.

Militärbündnis

4 VP

 3  2  3

Sofort +4 Prestige.

Gesundheitskampagne

4 VP

 3  2  3

+1 dauerhafter Arbeiter (bis 8); sofort +1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Agrarreform

5 VP

 4  3  2

+4 Nahrung zu Beginn der nächsten Runde; +1 SP pro kontrolliertem Ackerland-Hexfeld bei Spielende.

Diplomatische Mission

5 VP

 4  3  3

Sofort +4 Einfluss; +2 SP pro Spieler mit weniger Einfluss bei Spielende.

Masterplan

6 VP

 5  3  3

+1 SP pro Gebäude bei Spielende; 1 zusätzliches Gebäude in der nächsten Runde ohne Arbeiter.

ERKUNDUNG · 10**Alte Karte**

1 VP

Deckt 2 zufällige Hexfelder auf.

Geomagnetischer Kristall

1 VP

Sofort +2 Energie.

Expeditionstagebuch

1 VP

Ziehe bei der ersten Erkundung der nächsten Runde 1 zusätzliche Erkundungskarte.

Heilige Reliquie

2 VP

Sofort +1 Prestige und +1 Einfluss.

Seltene Heilpflanze

1 VP

+1 dauerhafter Arbeiter (bis 8).

Versunkener Schatz

2 VP

Sofort +2 Gold und +1 Artefakt.

Uralte Inschriften

2 VP

Sofort +2 Artefakte.

Natürliche Quelle

1 VP

Sofort +2 Wasser.

Verlassene Mine

2 VP

Sofort +2 Eisen +1 Stein.

Technisches Artefakt

3 VP

Erforsche in dieser Runde kostenlos 1 Technologie der Stufe 1 oder 2.

HANDEL · 8**Liefervertrag**

1 VP

 2

Sofort +2 Holz +2 Stein.

Günstiger Wechselkurs

1 VP

 1

Erhalte sofort 3 Gold.

Handelsembargo

1 VP

 2

1 Spieler deiner Wahl darf in dieser Runde nicht handeln.

Monopol

2 VP

 2  1

+4 Gold zu Beginn der nächsten Runde.

Artefaktauktion

1 VP

 1

Sofort +4 Gold.

Strategische Partnerschaft

1 VP

 2  1

Sofort +4 Gold.

Seidenstraße**2 VP** 2  1

+4 Gold und +3 Prestige zu Beginn der nächsten Runde, wenn du den Hafen gebaut hast.

Marktspekulation**1 VP** 4

Erhalte sofort 6 Gold.

EINFLUSS · 8**Mitreißende Rede****1 VP** 1

Sofort +2 Einfluss.

Propaganda**1 VP** 2

Sofort +2 Einfluss; 1 Rivale verliert 2 Einfluss.

Botschaft**2 VP** 3  2

+2 Einfluss und +4 Gold zu Beginn der nächsten Runde.

Königliche Hochzeit**2 VP** 3  2

Sofort +3 Einfluss; +3 SP, wenn du bei Partieende ein Bündnis hast (Modus Diplomatie).

Kulturboykott**1 VP** 2

1 Rivale darf in dieser Runde nicht beeinflussen.

Rat der Weisen**1 VP** 2  1

Ziehe in der nächsten Planung 1 zusätzliche Karte vom gemischten Stapel; +2 Einfluss pro Einflusskarte auf der Hand.

Ruhmesdenkmal**2 VP** 2  3

Sofort +2 Einfluss +3 Prestige.

Spionagenetz**1 VP** 2  1

Stihl 1 zufällige Karte aus der Hand eines Rivalen.

ARBEITER · 6**Meisterarchitekt****1 VP** 2  1

1 Gebäude ohne Arbeiterkosten in der nächsten Runde.

Reisender Händler**1 VP** 2

2 Handeln-Aktionen in dieser Runde.

Furchtloser Entdecker**1 VP** 1  2

Die nächste Erkundung deckt +1 zusätzliches angrenzendes Hexfeld auf.

Forscher**1 VP** 1  3

1 zusätzliche Forschen-Aktion in dieser Runde.

Geschickter Diplomat**1 VP** 2  2

Sofort +3 Einfluss.

Wasserbauingenieur**1 VP** 3  2

+4 Wasser in der Produktion dieser Runde.

VERMÄCHTNIS · 6**Gesetzbuch****2 VP**

+2 SP bei Spielende; +1 SP pro öffentlichem Ziel, bei dem du 1. wirst.

Bibliothek von Alexandria**2 VP**

+2 SP bei Spielende; +1 SP pro Technologie der Stufe 3 oder 4.

Mündliche Überlieferung**2 VP**

+2 SP bei Spielende; +1 SP pro angeworbenem Arbeiter.

Ewiger Pakt**2 VP**

+2 SP bei Spielende; +3 SP pro aktivem Bündnis (Modus Diplomatie).

Seeroute**2 VP**

+1 SP bei Spielende; +1 SP pro erkundetem Ozean-Hexfeld.

Grünes Manifest**2 VP**

+2 SP bei Spielende, wenn Nachhaltigkeit der Zivilisation ≥ 8 ; +1 SP, wenn globale Nachhaltigkeit ≥ 6 .

EREIGNIS · 15

Vulkansturm

Alle verlieren 2 Energie; -1 globale Nachhaltigkeit.

Reiche Regenfälle

Alle erhalten +2 Wasser +2 Nahrung; +1 globale Nachhaltigkeit.

Dürre

Alle verlieren 2 Wasser und 2 Nahrung; -1 globale Nachhaltigkeit.

Fremde Händler

Alle erhalten +2 Gold.

Seuche

Alle verlieren 2 Nahrung; -1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Goldenes Zeitalter

Alle erhalten +2 Gold.

Erdbeben

Alle verlieren 2 Stein und 2 Holz; -1 globale Nachhaltigkeit.

Handwerkerwanderung

Alle erhalten +1 Gold +1 Prestige.

Marktkrach

Alle verlieren 2 Gold.

Erntefest

Alle erhalten +3 Nahrung +1 Prestige; +1 globale Nachhaltigkeit.

Grenzkonflikt

Alle verlieren 2 Einfluss und 1 Gold; -1 globale Nachhaltigkeit; -1 Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Wissenschaftliche Entdeckung

Alle erhalten +2 Artefakte.

Strenger Winter

Alle verlieren 2 Holz und 2 Nahrung.

Kulturelle Renaissance

Alle erhalten +2 Prestige +2 Einfluss.

Energiekrise

Alle verlieren 2 Energie; -1 globale Nachhaltigkeit.

ÖFFENTLICHES ZIEL · 10

Nachhaltige Zivilisation

8 / 4 / 2 VP

Höchste Nachhaltigkeit der Zivilisation.

Technologie-Imperium

10 / 6 / 3 VP

Die meisten erforschten Technologien.

Territoriale Expansion

8 / 5 / 3 VP

Die meisten kontrollierten Hexfelder.

Baumeister

9 / 5 / 2 VP

Die meisten Gebäude (inklusive Weltwunder).

Großer Händler

8 / 4 / 2 VP

Das meiste angesammelte Gold.

Oberster Diplomat

9 / 5 / 2 VP

Der meiste angesammelte Einfluss.

Technologische Dominanz

10 / 6 / 3 VP

Die meisten Technologien der Stufe 3 und 4.

Legendärer Entdecker

10 / 5 / 2 VP

Die meisten Insel- und Ozean-Hexfelder.

Naturhüter

8 / 4 / 2 VP

Größter Beitrag zur globalen Nachhaltigkeit durch Renaturieren.

Herr der Produktion

9 / 5 / 2 VP

Höchste angesammelte Gesamtproduktion.

GEHEIMZIEL · 12

Kind der Wälder 4+ Wälder kontrollieren.	8 VP	Herr der Berge 3+ Gebäude auf Bergen.	8 VP
Admiral 5+ Ozean-Hexfelder.	9 VP	Wunderkind der Wissenschaft Technologien in 5+ Kategorien.	8 VP
Reichsgründer 6+ Gebäude (inklusive Weltwunder).	10 VP	Hüter der Ruinen 6+ gespielte Erkundungskarten.	8 VP
Pazifist Nachhaltigkeit der Zivilisation ≥ 8 .	9 VP	Magnat 15+ Gold.	8 VP
Erbe des Wunders Bis zum Ende von Runde 4 ein Weltwunder bauen.	8 VP	Friedlicher Eroberer Den meisten Einfluss haben.	10 VP
Meister des Gleichgewichts Mindestens 1 von jedem Rohstoff.	6 VP	Ewiges Vermächtnis 3+ gespielte Vermächtniskarten.	9 VP