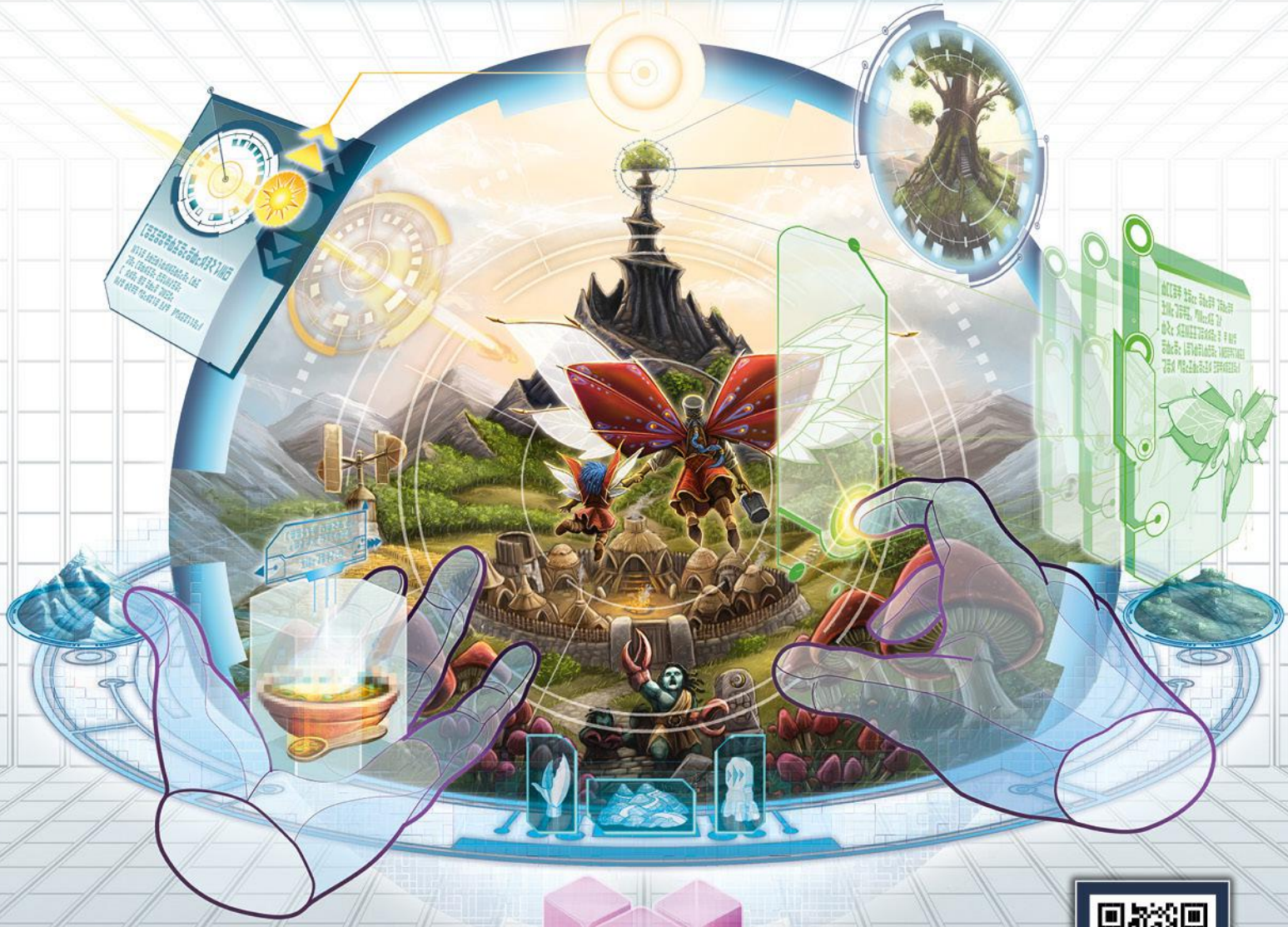
Artwork: **Dennis Lohausen** | Entwicklung: **Viktor Kobilke**

Ein Spiel von **Stefan Feld**

CIVOLUTION



HIER GEHT ES ZUM
ERKLÄRVIDEO

https://www.civolution.deep-print-games.com

für 1 bis 4 Personen, ab 14 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

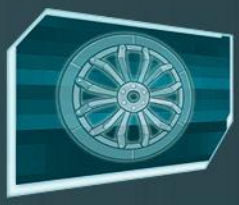
Intro

Werte Studierende!



Ich und das kosmische Kollegium der ***Technischen Schöpfungsakademie*** heißen euch herzlich zu eurer ***Civolution*** willkommen, der wichtigsten Prüfung im Fach ***Zivilisationsdesign***. Wer mich noch nicht kennen sollte: Mein Name ist ***Agera*** und ich bin als Direktionswesen dieser Einrichtung für die Durchführung der Prüfung verantwortlich.

Dieses Mal haben wir uns für ein humanoides Grundszenario auf einem geschlossenen Kontinent entschieden. Dabei ist euch jeweils der Rang einer lokalen Zivilisations-Gottheit zugewiesen, die eng an ihre eigene Zivilisation gebunden ist und diese im Wettstreit mit den anderen zum Erfolg führen soll.



Die Entwicklungsmöglichkeiten sind vielfältig und reichen von kulturellem und technischem Fortschritt bis hin zu evolutionsbiologischen Anpassungen. Was würde eure eigene Zivilisation zum Beispiel mehr voranbringen: Die Erfindung des Rades oder die Ausbildung von Flügeln?



Stellt unter Beweis, dass ihr die Bedienung eurer Konsole beherrscht und euch auf variable Umwelt-Parameter ebenso einstellen könnt wie auf diverse schöpfungs-chaotische Gegebenheiten.

Die Prüfung endet nach vier Epochen. Wer dann mit der eigenen Zivilisation die meisten Erfolgspunkte erreichen konnte, hat nicht nur die Prüfung bestanden, sondern erhält die Gelegenheit als Vollmitglied der *Technischen Schöpfungsakademie* in die nächste Instanz aufzusteigen. Ich wünsche euch allen eine erfolgreiche *Civolution*!

Einige Hinweise zur Handhabung dieser Spielanleitung

Als Gottheit deiner eigenen Zivilisation bist du so eng mit dieser verknüpft, dass du praktisch eins mit ihr bist. Wir sprechen daher im Folgenden nicht von Spieler:innen, Personen oder Studierenden, sondern von Zivilisationen. Merke dir also: **Zivilisation = spielende Person**.

In der Spielanleitung fällt häufiger der Begriff **„Sitzreihenfolge“**. Diese bezeichnet immer die Reihenfolge, bei der die aktuelle Startzivilisation (die durch den Startmonolithen gekennzeichnet ist) beginnt, und dann reihum im Uhrzeigersinn jede der anderen Zivilisationen je einmal an der Reihe ist.

Um die umfangreichen Informationen in dieser Spielanleitung besser zu portionieren, gibt es drei Arten von Info-Kästen:

Key-Aktionen: In diesen roten Kästen werden jeweils die Regeln einer bestimmten Aktion und deren Symbols erklärt. Dies betrifft vor allem Aktions-Symbole, die häufig auftreten.

KEY-AKTION

Exkursionen: In diesen blauen Kästen werden Informationen zu einem bestimmten **Schlagwort** zusammengefasst, um einen Überblick über dieses zu geben. Zum Teil beinhalten Exkursionen auch Detailregeln zu diesem Schlagwort.

EXKURSION

An mehreren Stellen in der Spielanleitung finden sich zudem diese lilafarbenen Kästen, in denen sich Agera zu Wort meldet, um euch wertvolle Hinweise und Tipps zu geben. Diese enthalten keine Regeln, sind aber für das grundlegende Verständnis nützlich.



Des Weiteren gibt es zur besseren Auffindbarkeit und Strukturierung ein detailliertes **Inhaltsverzeichnis** sowie eine Art **Leitsystem** am oberen Rand jeder Seite. Dort geben prägnante Begriffe an, um welche Spielelemente es auf der jeweiligen Seite geht.



Glossar: Als Ergänzung zu dieser Spielanleitung gibt es ein Glossar. In diesem finden sich Erläuterungen zu den einzelnen Karten und Platinen im Spiel. Außerdem beinhaltet es ein **Sachwortregister**. Wann immer ihr über ein spezielles Wort auf den Spielmaterialien oder in der Spielanleitung stolpert, könnt ihr dort nachschlagen, um eine kurze Erläuterung bzw. Seitenangabe zu diesem zu finden.



Schließlich liegt dem Spiel viermal das **Beiheft** „Übersicht ausgewählter Symbole und Elemente“ bei, damit jede Zivilisation ein solches Beiheft zum Nachschlagen erhalten kann.



Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial 4
Spielvorbereitung....6
Spielablauf 11
Wie kommst du an Erfolgspunkte?....11
Ablauf einer Epoche 12
Phase 1: Neue Karten 12
Phase 2: Neue Ziele 12
Phase 3: Sonderfund....12
Phase 4: Aktionsphase 13
Ein Modul aktivieren 13
Die Module 14
Das Schlafmodul 14
Die Eigenschaftsmodule 14
Die Hauptmodule 14
Modul: Wanderung....14
Modul: Vermehrung 16
Modul: Abbau 18
Modul: Transport 19
Modul: Verpflegung 19
Modul: Entdeckung....20
Modul: Bauwerk 21
Modul: Planung 26
Modul: Forschung 28
Modul: Errungenschaft 28
Modul: Erkenntnis 29
Modul: Mutation 29
Modul: Erfindung 30
Modul: Handel....30
Modul: Aktivität 31
Einen Reset durchführen 32
Ende der Aktionsphase 32
Phase 5: Ortsphase 32
Phase 6: Ernährungsphase....33
Phase 7: Ereignisphase....34
Phase 8: Einkommensphase....36
Spielende 36
Endwertung....36
Solospiel....39

Key-Aktionen:

Führe 1 Wanderung durch 14
Führe 1 Vermehrung durch.....16
Mache eine Gunstprobe 17
Baue 1 Rohstoff ab.....18
Transportiere 1 deiner Rohstoffe in dein Depot 18
Führe 1 Jagd durch.....19
Stärke 1 deiner schwachen Stämme 19
Mache 1 Glücksfund.....20
Nimm 1 Einkommensplatine.....23
Schalte 1 Stufenplättchen auf aktiv.....23
Führe die Aktion 1 deiner Einkommensplatinen aus.....23
Installiere 1 Forschungskarte 24
Installiere 1 Zielplatine.....26
Nimm 1 Zielplatine.....26
Upgrade 1 Hauptmodul.....27
Nimm 1 Forschungskarte 28
Führe 1 Aktivität aus 31

Exkursionen:

Deine Stämme.....9
Deine Marker.....9
Die 9 Wertungskategorien 11
Der Stufenbereich deiner Konsole 11
Fokusmarker.....14
Baugründe.....22
Die Attributsplatinen.....27
Die Fortschrittsleisten 31
Die Orte.....38

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielmaterial

2 Spielpläne

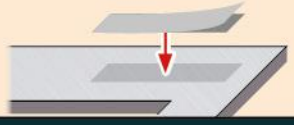

Fortschrittsplan


Ablaufplan

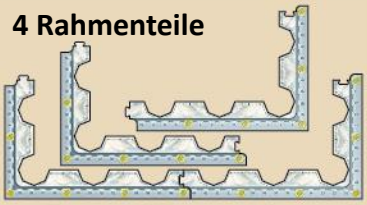
4 Konsolen



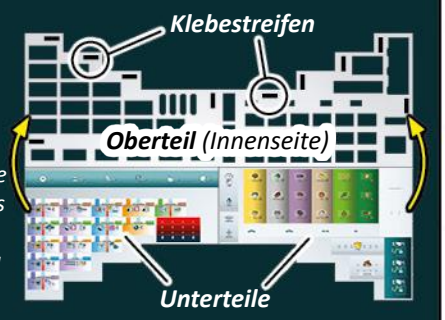
1 Bogen mit 50 doppelseitigen Klebstreifen



4 Rahmenteile



Vor der ersten Partie: *Jede Konsole besteht aus einem* ***Oberteil*** *mit Ausstanzungen und zwei mit ihm verbundenen* ***Unterteilen****. Das Ober- und die Unterteile müssen zusammengeklappt und aufeinander geklebt werden. Stellt dafür sicher, dass die Pappe aus allen Ausstanzungen behutsam entfernt wurde (die ausgebrochenen Kleinteile sind Abfall und können entsorgt werden). Zieht insgesamt 10* ***Klebestreifen*** *vom Klebebogen ab und klebt sie auf die 10 markierten Stellen auf der* ***Innenseite des Oberteils****, das flach auf dem Tisch liegt. Zieht dann die oberen Schutzfolien der Klebestreifen behutsam ab, klappt die beiden Unterteile vorsichtig auf die Innenseite des Oberteils und klebt so das Oberteil und die Unterteile deckungsgleich aufeinander.*



160 Forschungskarten (5 Decks à 32 Karten)

32 x Erfindung


Vorderseite


Rückseite

32 x Mutation


Vorderseite


Rückseite

32 x Erkenntnis


Vorderseite


Rückseite

32 x Bauwerk


Vorderseite


Rückseite

32 x Errungenschaft


Vorderseite


Rückseite

20 Ereigniskarten


Vorderseite


Rückseite

12 Startmarker-Karten


Vorderseite


Rückseite

10 Startplatinen-Karten


Vorderseite


Rückseite

65 Zielplatinen


Vorderseite


Rückseite

12 Einkommensplatinen


Vorderseite


Rückseite

25 Attributsplatinen


Vorderseite


Rückseite

22 Karten für das Solospiel

7 Auslagenkarten



15 Aktionskarten


Vorderseite


Rückseite

12 100er-Plättchen


100er-Seite


Blockierseite

8 Stufenplättchen

4 Stufe-4-Plättchen


Seite „inaktiv“ / Seite „aktiv“

4 Stufe-5-Plättchen


Seite „inaktiv“ / Seite „aktiv“

9 Wertungsplättchen



3 Beutel

1 x 
für die Zielplatinen

1 x 
für die Einkommensplatinen

1 x 
für die Attributsplatinen

29 Aktivierungswürfel



9 Schicksalswürfel

1 Phasenanzeiger

1 Wetteranzeiger

80 Stämme

20 x  20 x  20 x  20 x 

16 Siedlungen

4 x  4 x  4 x  4 x 

200 Marker

50 x  50 x  50 x  50 x 

12 Farmen

3 x  3 x  3 x  3 x 

8 Boote

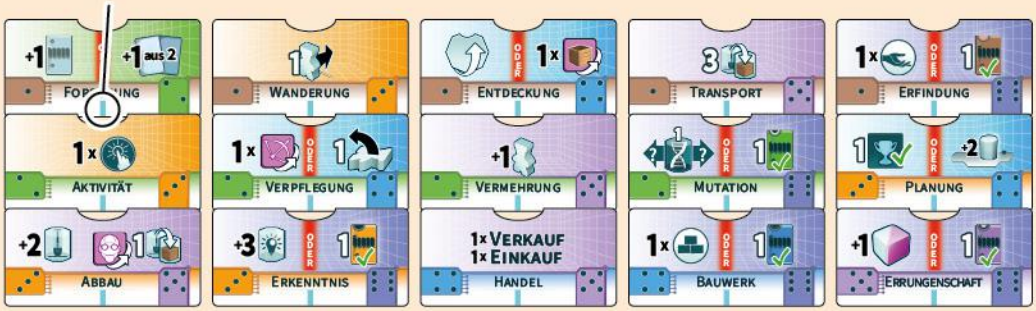
2 x  2 x  2 x  2 x 

28 Scheiben

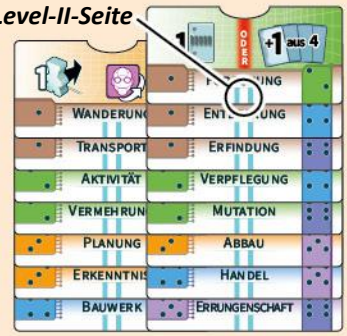
7 x  7 x  7 x  7 x 

60 Modulplättchen (4 Sets à 15 Stück)

Level-I-Seite



Level-II-Seite



8 Kontinentteile

Vorderseite

Rückseite



Vor der ersten Partie:
Auf drei Kontinentteilen gibt es je ein Gebirge, das auf die Vorderseite seines Kontinentteils geklappt und dort ebenfalls mit den doppelseitigen Klebestreifen festgeklebt werden muss.



18 Rohstoffplättchen

Vorderseite



Wald *Grasland* *Hügelland* *Sumpf* *Gebirge* *Wüste*

Rückseite

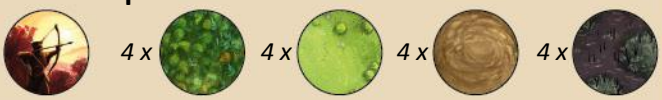


24 Orte



Vorderseite *Rückseite*

16 Gebietsplättchen



Vorderseite: ***Jagdplättchen***

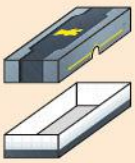
Rückseite: ***Blockierplättchen***

1 Startmonolith

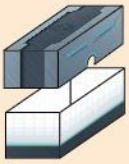


6 Aufbewahrungsboxen + 8 Kartentrenner

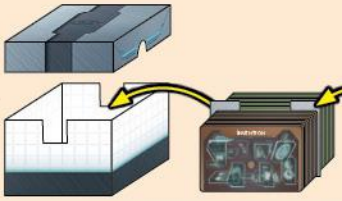
4 schmale Boxen für die Spielfarben



1 mittlere Box für übriges Spielmaterial



1 hohe Box für die Karten



8 Kartentrenner



Spielvorbereitung

Beachtet: *Civolution* benötigt eine große Spielfläche. Insbesondere in Vollbesetzung empfehlen wir eine Tischgröße von mindestens 130 x 90 cm.

Im Folgenden findet ihr die Spielvorbereitung für 2 bis 4 Zivilisationen. Für Hinweise zum Solospiel siehe Seite 39.

1

Puzzelt die 4 **Rahmenteile** zur ***Erfolgspunktleiste*** zusammen und legt sie in die Tischmitte.

Legt links von der Erfolgspunktleiste den **Fortschrittsplan** an. Dieser beinhaltet die ***Jagdtabelle*** (ⓐ), die ***Fortschrittsleisten*** (ⓑ), den ***Endwertungsbereich*** (ⓒ) sowie den ***Auslagenbereich*** (ⓓ).

Legt rechts von der Erfolgspunktleiste den **Ablaufplan** an. Dieser zeigt auf seiner linken Hälfte die ***Phasenübersicht*** (ⓔ). Auf der rechten Hälfte befinden sich die ***Wetteranzeige*** (ⓕ), die ***Ereigniskarten-Felder*** (ⓖ), die ***Epochen-Wertung*** (ⓗ) sowie ***Ageras Gunstleiste*** (ⓘ).



2

Setzt den **Phasenanzeiger** auf das Sechseck-Feld in der linken oberen Ecke der *Phasenübersicht*.

Setzt den **Wetteranzeiger** auf das ***Wetterfeld*** „Mild“ der *Wetteranzeige*.



3

Mischt die 20 **Ereigniskarten** und legt 4 zufällige davon verdeckt als *verdeckten Ereignisstapel* auf das rechte *Ereigniskarten-Feld.* Legt die restlichen Ereigniskarten unbesehen in die Schachtel zurück.



4

Mischt die 9 **Wertungsplättchen**. Zieht davon 4 und verteilt diese in zufälliger Anordnung auf die 4 Felder der *Epochen-Wertung*. Stellt sicher, dass bei allen vieren die Symbolseite nach oben zeigt (die Rundung muss sich dabei links unten befinden). Zieht im Anschluss 3 weitere zufällige Plättchen. Schaut euch deren Symbolseiten an und legt jedes davon im *Endwertungsbereich* des Fortschrittsplans auf dasjenige Feld, das sich unterhalb des entsprechenden Symbols befindet. Dreht die 3 Plättchen dann mit ihrer Punktseite nach oben. Legt die 2 restlichen Wertungsplättchen zurück in die Schachtel.



5

Legt die **100er-Plättchen** als Vorrat in die *100er-Plättchen-Auslage* auf dem Fortschrittsplan.

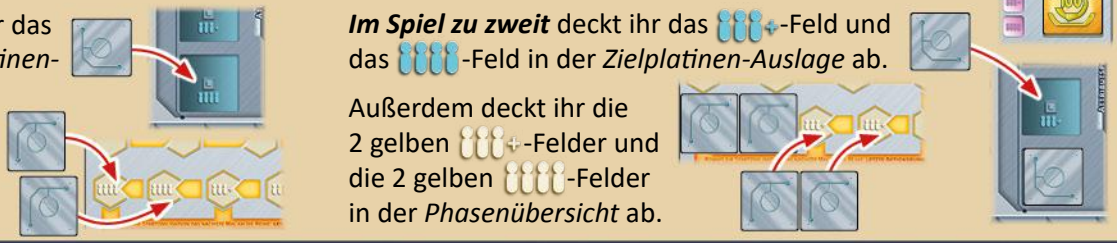
Falls ihr zu zweit oder zu dritt spielt, müsst ihr im Anschluss noch einige von diesen Plättchen nehmen, deren Blockierseite nach oben drehen und bestimmte Felder auf den Spielplänen damit abdecken:

Im Spiel zu dritt deckt ihr das -Feld in der *Zielplatinen-Auslage* ab.

Außerdem deckt ihr die 2 gelben -Felder in der *Phasenübersicht* ab.

Im Spiel zu zweit deckt ihr das -Feld und das -Feld in der *Zielplatinen-Auslage* ab.

Außerdem deckt ihr die 2 gelben -Felder und die 2 gelben -Felder in der *Phasenübersicht* ab.



6

Mischt die 65 **Zielplatinen** im dunkelblauen Beutel gut durch und platziert dann auf jedem freien Feld der *Zielplatinen-Auslage* je eine zufällig gezogene offene Zielplatine.

Mischt die 25 **Einkommensplatinen** im weißen Beutel gut durch und platziert dann auf jedem der 3 Felder der *Einkommensplatinen-Auslage* je eine zufällig gezogene offene Einkommensplatine.

Mischt die 12 **Attributsplatinen** im gelben Beutel gut durch und platziert dann auf jedem der 3 Felder der *Attributsplatinen-Auslage* je eine zufällig gezogene offene Attributsplatine.



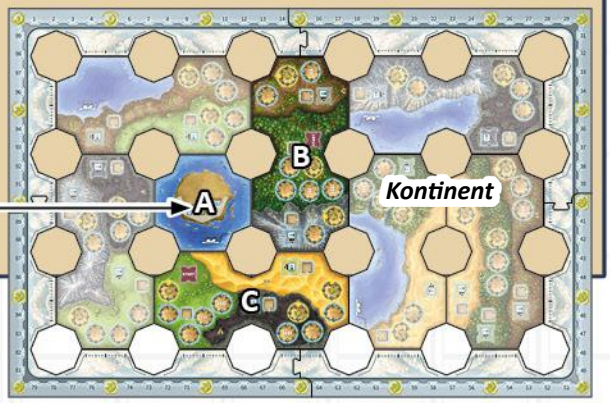


Legt im Anschluss die drei Beutel mit ihren jeweiligen Platinen zur Seite, da ihr sie im Spielverlauf noch benötigt.

7

Baut nun den ***Kontinent*** auf, indem ihr die 8 **Kontinentteile** in zufälliger Anordnung und Ausrichtung so in den Rahmen der Erfolgspunktleiste einpasst, dass alle Teile Platz finden und der Rahmen ganz ausgefüllt ist.

Für eure ***erste Partie*** empfehlen wir dabei, die Kontinentteile, die auf der Rückseite mit A, B und C markiert sind, so zu platzieren und dann den Kontinent um die restlichen Teile zufällig zu ergänzen.

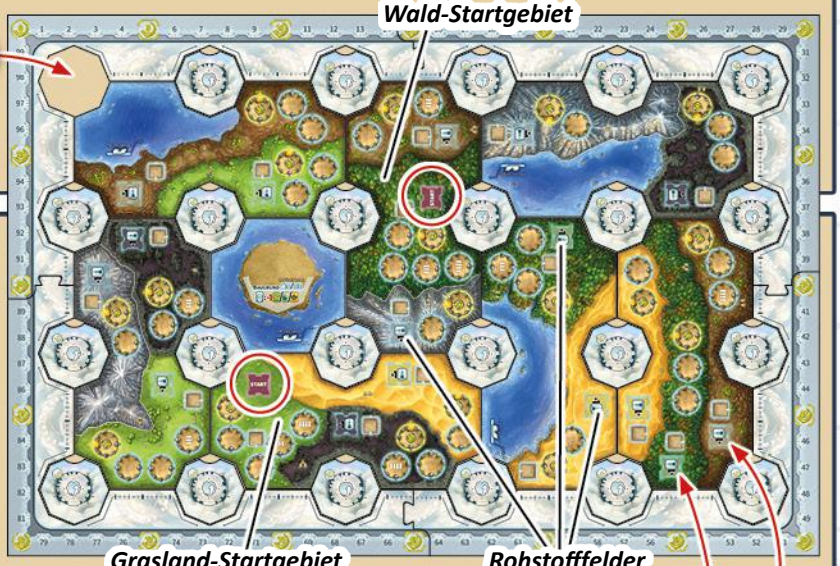


Der Kontinent besteht aus 18 Landgebieten (je 3 von jeder der 6 Arten: Wald, Grasland, Hügelland, Sumpf, Gebirge und Wüste) sowie 4 Wasser-Gebieten (eines davon mit einer „Baugrund“-Insel).

8

Mischt die 24 **Orte** verdeckt und legt je einen davon verdeckt in jede der achteckigen Aussparungen des Kontinents. Diese Orte können im Laufe des Spiels von euch entdeckt werden.





9

Nehmt die 18 **Rohstoffplättchen**, um diese auf die Landgebiete des Kontinents zu verteilen. In euren ***ersten Partien*** tut ihr das wie folgt:



Sucht zunächst das Holz-Rohstoffplättchen und das Papyrus-Rohstoffplättchen heraus. Legt das Holz-Rohstoffplättchen offen auf das mit „Start“ markierte *Rohstofffeld* im Wald (***Wald-Startgebiet***) und das Papyrus-Rohstoffplättchen offen auf das mit „Start“ markierte *Rohstofffeld* im Grasland (***Grasland-Startgebiet***).





Mischt die übrigen Rohstoffplättchen verdeckt nach Gebietsarten und legt in jedes der übrigen 16 Landgebiete je ein verdecktes Rohstoffplättchen der jeweiligen Gebietsart auf das dortige ***Rohstofffeld***.

Wenn ihr das Spiel schon besser kennt, mischt stattdessen alle 18 Rohstoffplättchen verdeckt nach Gebietsarten und verteilt sie wie gehabt verdeckt auf die Rohstofffelder ihrer jeweiligen Gebietsarten. Das Wald- und das Grasland-Rohstoffplättchen, welche ihr dabei zufällig auf die beiden mit „Start“ markierten Rohstofffelder legt, deckt ihr dann jeweils auf.

10

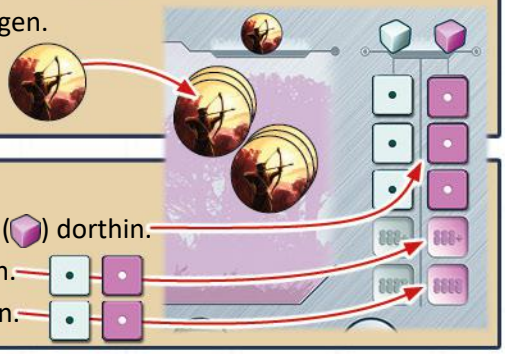
Falls ihr zu zweit oder dritt spielt, müsst ihr noch ***Lagerplätze*** in den Gebieten des Kontinents mit *Blockierplättchen* abdecken. Nehmt dazu die **Gebietsplättchen** und dreht sie mit der Rückseite nach oben.



Im Spiel zu zweit deckt ihr die 10 Lagerplätze ab, die das 3+-Symbol oder das 4+-Symbol zeigen, indem ihr die zum jeweiligen Gebiet passenden Plättchen auf sie legt.

Im Spiel zu dritt deckt ihr nur die 4 Lagerplätze ab, die das 4+-Symbol zeigen.

Legt dann die übrigen Gebietsplättchen, mit der Vorderseite nach oben, als Jagdplättchen-Vorrat in die *Jagdplättchen-Auslage* auf dem Forschrittsplan.



11

Legt Würfel auf die Felder der *Würfel-Auslage*:

Im Spiel zu zweit legt ihr 3 **Aktivierungswürfel** (⬡) und 3 **Schicksalswürfel** (⬢) dorthin.

Im Spiel zu dritt legt ihr 4 Aktivierungswürfel und 4 Schicksalswürfel dorthin.

Im Spiel zu viert legt ihr 5 Aktivierungswürfel und 5 Schicksalswürfel dorthin.

12

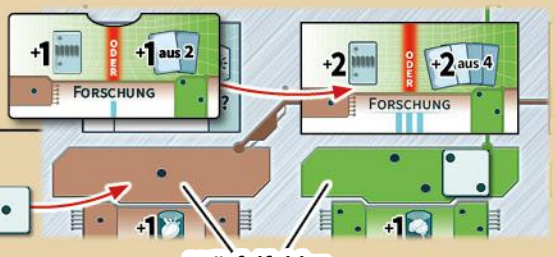
Jede Zivilisation nimmt sich eine **Konsole** und legt diese aufgeklappt vor sich ab. Die eigene Konsole ist das Zentrum jeder Zivilisation, über die sie ihre Ressourcen verwaltet und die Aktionen steuert.



Dem Spiel liegen Aufbewahrungsboxen bei. Sortiert in jede Box der entsprechenden Spielfarbe jeweils das Spielmaterial, das bei den folgenden Aufbauschritten 2 bis 8 aufgelistet ist, damit ihr es beim Spielaufbau immer griffbereit habt. Die Modulplättchen aus Schritt 1 könnt ihr nach jedem Spiel in ihren Aussparungen lagern.

Im Anschluss wählt jede Zivilisation eine Spielfarbe, erhält alle Spielmaterialien dieser Farbe und führt folgende Aufbauschritte durch:

1) Nimm dir eines der Sets aus 15 **Modulplättchen** und lege jedes davon in seine zugehörige Aussparung auf der rechten Seite deiner Konsole. Achte darauf, das jedes davon mit der Level-I-Seite nach oben zeigt (zu erkennen am einzelnen blauen Strich am unteren Rand).



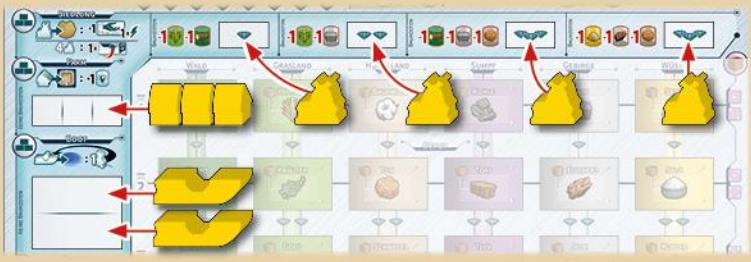
2) Nimm dir 6 **Aktivierungswürfel** aus der Schachtel und drehe sie so, dass einer davon die ⚀, einer die ⚁, einer die ⚂, einer die ⚃, einer die ⚄ und einer die ⚅ zeigt und lege dann jeden davon auf das ***Würfelfeld*** seiner Augenzahl auf der rechten Seite deiner Konsole.

3) Nimm dir 1 **Schicksalswürfel** aus der Schachtel und lege ihn neben deiner Konsole bereit. ⬢

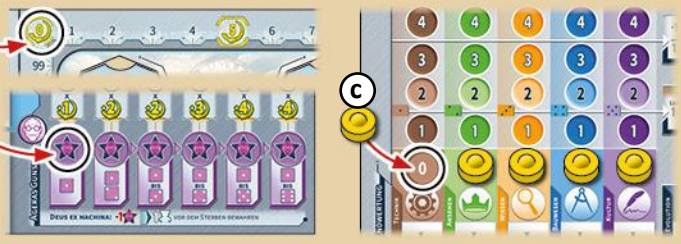
4) Nimm dir ein **Stufe-4-** und ein **Stufe-5-Plättchen** und lege diese, mit der Seite „inaktiv“ nach oben, direkt am oberen linken Rand deiner Konsole an und zwar so, dass über Stufe 3 direkt Stufe 4 und darüber Stufe 5 liegt.



5) Stelle deine 4 **Siedlungen**, deine 3 **Farmen** und deine 2 **Boote** in ihre jeweiligen Aussparungen auf der linken Seite deiner Konsole.



6) Platziere die 7 stapelbaren **Scheiben** deiner Farbe auf den Spielplänen:
   a) eine Scheibe auf Feld 0 der *Erfolgspunktleiste,*
   b) eine Scheibe auf dem linken Feld von *Ageras Gunstleiste* (am unteren Rand des Ablaufplans)
   c) sowie je eine Scheibe auf Feld 0 jeder der 5 *Fortschrittsleisten* auf dem Fortschrittsplan.



Die Scheiben der verschiedenen Zivilisationen können dabei in beliebiger Reihenfolge gestapelt werden.

7) Stelle die 20 **Stämme** deiner Farbe als *Vorrat* neben deiner Konsole bereit (du kannst sie dafür auch als Vorrat in deiner Aufbewahrungsbox belassen). Stelle dann einen davon (ⓓ) auf einen freien Lagerplatz im *Grasland-Startgebiet* und einen (ⓔ) auf einen freien Lagerplatz im *Wald-Startgebiet* des Kontinents. (**Achtung:** In beiden Gebieten muss der Lagerplatz mit dem Feuer vorerst frei bleiben.)



8) Stelle die 50 **Marker** deiner Farbe neben deiner Konsole als *Vorrat* bereit (bzw. belasse sie als Vorrat bei deinen Stämmen in der Aufbewahrungsbox). Setze nun noch einen dieser Marker (ⓕ) in das *Grasland-Startgebiet* und einen (ⓖ) in das *Wald-Startgebiet*, jedoch jeweils außerhalb der Lagerplätze.

Lege im Anschluss noch je 1 Marker in die Einkerbung jedes deiner beiden Boote und setze je 1 Marker in den oberen Teil jeder deiner 4 ***Resetspalten***.



EXKURSION

Deine Stämme

Deine Stämme bilden die Präsenz deiner Zivilisation auf dem Kontinent. Stämme können dort in zwei Zuständen vorkommen: stark (aufrecht) ODER schwach (liegend). Es gibt daher 3 grundsätzliche Symbole für „Stamm“.

- Das allgemeine Symbol für „Stamm“:  Immer wenn dieses auftaucht, spielt der Zustand keine Rolle.
- Das Symbol für „starken Stamm“: 
- Das Symbol für „schwachen Stamm“:  Schwache Stämme können im Unterschied zu starken nicht wandern. Zudem sterben sie, falls sie in der Ernährungsphase nicht ernährt werden.

EXKURSION

Deine Marker

Deine oktogonalen Marker sind ein universelles Markierungsmittel. Je nachdem, wo ein Marker platziert ist, stellt er etwas Bestimmtes dar:

- z.B. einen Eigenschaftsmarker „Geschicklichkeit“, wenn er auf dem Eigenschaftsfeld „Geschicklichkeit“ deiner Konsole steht, 
- oder das Gut „Holz“, wenn er auf dem Depotfeld „Holz“ deiner Konsole steht. 

Immer wenn du im Spiel also ein Symbol siehst, das einen oktogonalen Marker zeigt, ist dieses stets mit einem weiteren Symbol versehen, das genau bestimmt, wo dieser Marker aus dem Vorrat hingestellt bzw. von welchem Feld er beim Bezahlen weggenommen werden muss. *Eine genaue Auflistung dieser Symbole findest du im Beiheft „Übersicht ausgewählter Symbole und Elemente“ auf Seite 2.*

Beachte, dass deine Marker auf 50 limitiert sind (*siehe Seite 37 unten*).

13

Verteilt an jede Zivilisation ihre Startkarten. Je nachdem, wie gut ihr das Spiel kennt, könnt ihr das auf zwei Arten tun:

Möglichkeit A (Neulinge):

In euren ersten Partien solltet ihr zum besseren Kennenlernen des Spiels vorgefertigte Starthände benutzen. Nehmt dazu zunächst die **Startmarker-Karten** und sucht die 6 Karten heraus, die unten links mit einer Zahl markiert sind (1 bis 6). Mischt diese und gebt jeder Zivilisation eine zufällige davon. Die übrigen Startmarker-Karten kommen zurück in die Schachtel.



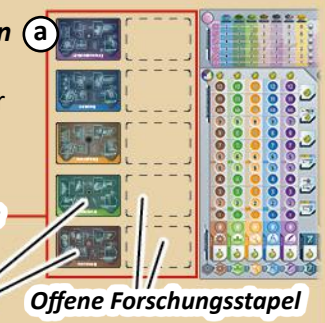
Nehmt dann die 5 verschiedenen **Forschungskarten**-Decks. Aus jedem dieser Decks sucht sich nun jede Zivilisation jeweils die Karte heraus, die unten links mit der gleichen Zahl markiert ist wie ihre Startmarker-Karte. Sobald jede Zivilisation ihre 5 Start-Forschungskarten (je eine von jedem Deck) beisammen hat, nimmt sie diese auf die Hand. Die Startmarker-Karte legt sie vorerst offen vor sich ab.

Bildet im Anschluss aus den verbliebenen Forschungskarten die *Forschungsauslage*.

Forschungsauslage bilden:

Mischt die 5 Forschungskarten-Decks separat und legt jedes davon als eigenen ***verdeckten Forschungsstapel*** bereit: z.B. links neben dem Fortschrittsplan (ⓐ) oder entlang der Unterkante der Spielpläne (ⓑ). Lasst neben jedem verdeckten Forschungsstapel Platz für seinen ***offenen Forschungsstapel***, der dort im Spiel entstehen wird. Die 5 verdeckten und 5 offenen Forschungsstapel bilden zusammen die ***Forschungsauslage***.



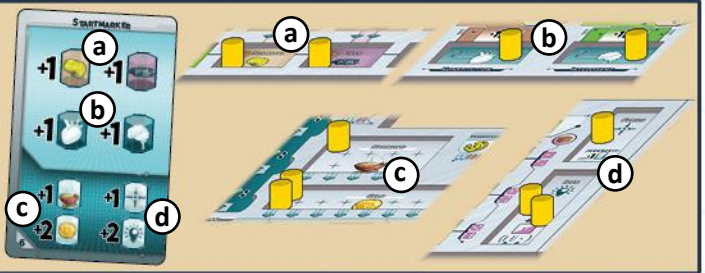


Möglichkeit B (Fortgeschrittene):
Bildet zunächst die *Forschungsauslage* wie auf der vorhergehenden Seite beschrieben.

Mischt dann die 12 **Startmarker-Karten** und gebt jeder Zivilisation 3 davon. Legt eventuell überschüssige Startmarker-Karten zurück in die Schachtel.
Zudem zieht jede Zivilisation von jedem der 5 verdeckten Stapel der Forschungsauslage je 2 Karten auf die Hand. Von den 13 Karten, die sie nun auf der Hand hat, sucht sich jede Zivilisation geheim 6 aus und zwar genau eine jeder Art: Also eine Startmarker-Karte, eine Erfindungskarte, eine Mutationskarte, eine Erkenntniskarte, eine Bauwerkskarte und eine Errungenschaftskarte. Die Forschungskarten, die sie nicht gewählt hat, schiebt sie verdeckt **unter** ihre jeweiligen verdeckten Forschungsstapel zurück. Die nicht gewählten Startmarker-Karten legt sie in die Schachtel zurück. Dann legt sie die gewählte Startmarker-Karte offen vor sich ab.

14

Wenn alle Zivilisationen ihre 5 Start-Forschungskarten auf der Hand und ihre Startmarker-Karte offen vor sich liegen haben, erhält jede Zivilisation ihre jeweiligen Startmarker. Dazu setzt sie so viele Marker aus ihrem Vorrat auf diejenigen Felder ihrer Konsole, wie es auf ihrer Startmarker-Karte angegeben ist. Danach kommen alle Startmarker-Karten zurück in die Schachtel.



15

Bestimmt eine Startzivilisation und gebt ihr den **Start-Monolithen**.



16

Nehmt schließlich noch die 10 **Startplatinen-Karten** und verteilt je eine an jede Zivilisation. Auch hierfür gibt es zwei Möglichkeiten, wie ihr diese verteilt:



Möglichkeit A (Neulinge):
Falls du eine vorgefertigte Starthand hast, nimm dir die Startplatinen-Karte, die unter links die gleiche Zahl zeigt wie deine Start-Forschungskarten, und lege sie vor dir ab. Ziehe dann eine zufällige Zielplatine aus dem dunkelblauen Beutel und lege sie offen auf die Startplatinen-Karte.

Möglichkeit B (Fortgeschrittene):
Mischt die Startplatinen-Karten. Legt davon so viele als Auswahl offen aus, wie es der Anzahl der mitspielenden Zivilisationen entspricht, und legt dann noch eine weitere dazu. Auf die untere Hälfte jeder dieser Startplatinen-Karten legt ihr nun noch offen eine zufällige Zielplatine, die ihr aus dem dunkelblauen Beutel zieht. Legt die übrigen Startplatinen-Karten zurück in die Schachtel.
Angefangen bei der Zivilisation, die rechts von der Startzivilisation sitzt, und dann reihum entgegen dem Uhrzeigersinn, wählt nun jede Zivilisation eine der ausliegenden Startplatinen-Karten und nimmt diese mitsamt der darauf liegenden Zielplatine zu sich. Legt die nicht genommene Startplatinen-Karte in die Schachtel zurück und werft deren Zielplatine zurück in den dunkelblauen Beutel.

Sobald du deine Startplatinen-Karte und dessen Zielplatine erhalten hast, verfahre damit wie folgt:

1) Lege die Zielplatine offen auf eines der 3 Felder deines ***Zielbereichs*** auf der linken Seite deiner Konsole.

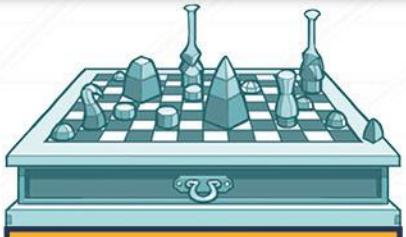
2) Finde auf deiner Konsole dasjenige Modulplättchen, das in der Mitte der Startplatinen-Karte angegeben ist, und drehe es mit seiner Level-II-Seite nach oben. Dies ist dein erstes Upgrade.

3) Schiebe schließlich die Startplatinen-Karte so von oben unter den rechten oberen Rand deiner Konsole, dass das obere Drittel der Karte noch zu sehen ist. Dieses stellt deine erste Einkommensplatine dar, die dir für das gesamte Spiel zur Verfügung steht.



Übrigens: Spielen Fortgeschrittene und Neulinge zusammen, erhalten zunächst die Neulinge ihre jeweiligen Starthände und Startplatinen-Karten wie beschrieben. Im Anschluss wählen dann die Fortgeschrittenen ihre Karten (allerdings werden dann zur Auswahl der Startplatinen-Karten nur so viele davon ausgelegt, wie insgesamt Fortgeschrittene mitspielen, plus eine weitere).

Spielablauf



Civolution wird über 4 Epochen gespielt.

Jede Epoche besteht aus 8 Phasen, wobei Phasen 1 bis 3 als Vorbereitungsphasen und Phasen 5 bis 8 als Nachbereitungsphasen fungieren. Die Hauptphase ist Phase 4.

Phase 1: **Neue Karten** *(siehe Seite 12)*	Phase 2: **Neue Ziele** *(siehe Seite 12)*	Phase 3: **Sonderfund** *(siehe Seite 12)*	Phase 4: **Aktionsphase** *(siehe Seite 13)*
Phase 5: **Ortsphase** *(siehe Seite 32)*	Phase 6: **Ernährungsphase** *(siehe Seite 33)*	Phase 7: **Ereignisphase** *(siehe Seite 34)*	Phase 8: **Einkommensphase** *(siehe Seite 36)*

Nach der Einkommensphase der vierten Epoche endet das Spiel mit der **Endwertung** *(siehe Seite 36)*. Dabei werden die 9 Wertungskategorien sowie die Konsole jeder Zivilisation gewertet. Wer danach die meisten Erfolgspunkte hat, gewinnt.

Wie kommst du an Erfolgspunkte?

Immer wenn du im Spiel Erfolgspunkte ( ) erhältst, ziehst du deine Scheibe auf der Erfolgspunktleiste entsprechend vorwärts. Während des Spiels kannst du für die verschiedensten Dinge Erfolgspunkte bekommen. Das hängt z.B. davon ab, welche Forschungskarten du installierst und welche Schwerpunkte du bei deinen Aktionen setzt. Die beiden wichtigsten Quellen für Erfolgspunkte sind jedoch die 9 Wertungskategorien sowie der Stufenbereich deiner Konsole.

EXKURSION

Die 9 Wertungskategorien



Die 9 Wertungskategorien umfassen zum einen die fünf *Fortschrittsleisten*:
1) ***Technik***, 2) ***Ansehen***, 3) ***Wissen***, 4) ***Bauwesen*** und 5) ***Kultur***, bei denen es darauf ankommt, wie weit du dort mit deinen Scheiben voranschreitest.
Zum anderen gehören dazu:
6) ***Evolution*** (wie viele Eigenschaftsmarker hast du),
7) ***Wohlstand*** (wie viele Geld- und Nahrungsmarker und welche Güter hast du),
8) ***Bevölkerung*** (wie viele Stämme hast du insgesamt) und
9) ***Verbreitung*** (in wie vielen Gebieten des Kontinents hast du Stämme).



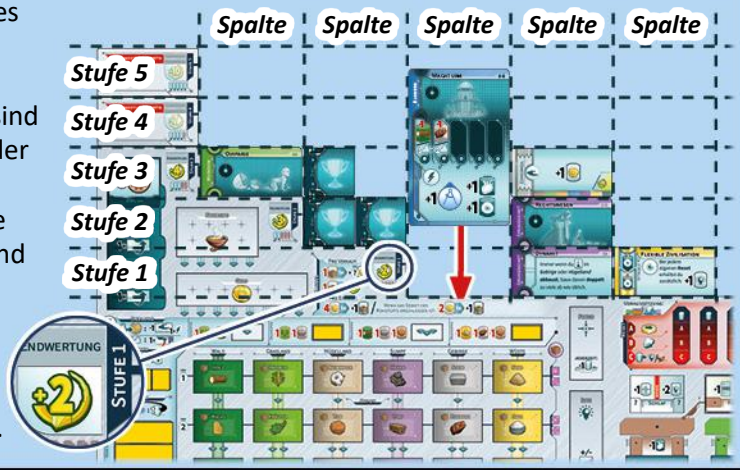
In jeder Partie haben diese Kategorien eine unterschiedliche Gewichtung. Zum einen wurden bei der Spielvorbereitung vier zufällige ausgelegt, die während des Spiels gewertet werden: je eine am Ende jeder Epoche. Zum anderen werden am Spielende noch einmal alle 9 Kategorien gewertet, wobei einige mehr Punkte bringen als andere.
Mehr Informationen zu diesen Wertungsvorgängen findet ihr auf den Seiten 34 bis 36.

EXKURSION

Der Stufenbereich deiner Konsole



Auch deine Konsole kann bei Spielende eine ganze Menge Erfolgspunkte wert sein. Im ***Stufenbereich*** deiner Konsole „installierst" du im Laufe des Spiels Forschungskarten, Zielplatinen, Einkommensplatinen und Attributsplatinen, indem du sie dort einfügst. (Karten werden dafür so untergeschoben, dass nur ihr oberes Drittel sichtbar bleibt.) Jede ***Spalte*** des Stufenbereichs darf aber nur jeweils eine Kartenart bzw. Platinenart enthalten: Sobald du die erste Karte bzw. Platine einer Art installierst, sind Spalte und Art fortan aufeinander festgelegt. Das heißt, weder darf die Spalte eine andere Art aufnehmen, noch darf die jeweilige Art in anderen Spalten vorkommen. Die Ausnahme bilden die Einkommensplatinen. Diese fungieren als Joker und dürfen in allen Spalten vorkommen.
Im Laufe des Spiels füllen sich auf diese Weise die Spalten deines Stufenbereichs von unten nach oben. Am Spielende erhältst du dann pro Karte und pro Platine jeweils so viele Erfolgspunkte, wie die ***Stufe*** anzeigt, in der sie sich befindet.



Ablauf einer Epoche

Jede Epoche beginnt mit Phase 1 und endet mit Phase 8.
Zum Anzeigen, in welcher Phase ihr euch befindet, dient der ***Phasenanzeiger***, der entsprechend in der *Phasenübersicht* des Ablaufplans vorwärts bewegt wird. Er startet auf dem Sechseck-Feld der ersten Phase: „1) Neue Karten".
Sobald ihr Phase 1 abgehandelt habt, bewegt ihr ihn dann entsprechend weiter zu Phase 2, dann zu Phase 3 usw.



Phase 1: Neue Karten

Deckt die oberste Karte des ***verdeckten Ereignisstapels*** auf und legt sie offen auf das *Ereigniskarten-Feld* links daneben. (In späteren Epochen überdeckt ihr die dortige offene Ereigniskarte einfach.)



Verdeckter Ereignisstapel

Die aufgedeckte Ereigniskarte gibt Auskunft darüber, was am Ende der Epoche (in Phase 7) eintreten wird, nämlich: (a) wie sich das Wetter entwickelt und (b) welches Ereignis euch erwartet. Ihr habt also noch die gesamte Epoche Zeit, euch darauf einzustellen (*Details siehe Seite 34*).

*Für das **Wetter** ist in der oberen rechten Ecke der Ereigniskarte angegeben, ob der weiße Wetteranzeiger auf dem Ablaufplan ein oder zwei Schritte Richtung „Heiß" oder „Kalt" wandern wird. Je nachdem, wo er dabei landet, wird entweder eine negative oder positive Auswirkung eintreten. **Tipp:** Achtet insbesondere auf die Auswirkungen bei „Heiß" und „Kalt", da ihr hierfür einen Nahrungsmarker aufgespart haben solltet. Das **Ereignis** ist zumeist positiv und belohnt eine oder mehrere Zivilisationen, die eine bestimmte Bedingung erfüllen.*

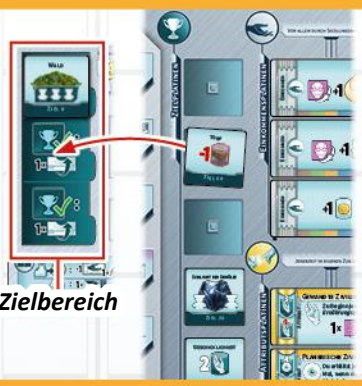


Deckt danach von **jedem der fünf** *verdeckten Forschungsstapel* die jeweils oberste Karte auf. In der ersten Epoche legt ihr diese offen neben ihren verdeckten Stapel und bildet damit den zugehörigen *offenen Forschungsstapel*. In späteren Epochen legt ihr die aufgedeckte Karte jeweils auf ihren zugehörigen offenen Forschungsstapel oben drauf.



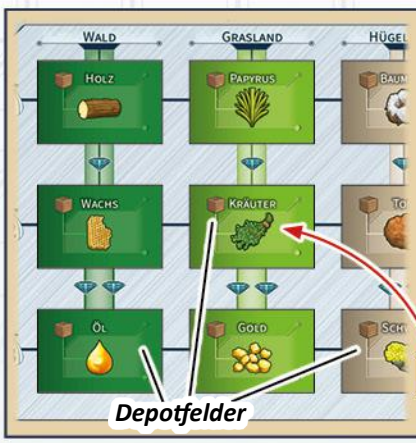
Phase 2: Neue Ziele

In Sitzreihenfolge (angefangen bei der Startzivilisation und dann reihum im Uhrzeigersinn) darf sich jede Zivilisation eine **Zielplatine** aus der *Zielplatinen-Auslage* wählen und offen in den ***Zielbereich*** ihrer Konsole legen. Wer keine Zielplatine wählen möchte, darf darauf verzichten.
Falls alle 3 Plätze deines Zielbereichs bereits besetzt sind, ist es dir dennoch erlaubt eine Zielplatine aus der Auslage zu nehmen. Diese musst du dann jedoch auf eine deiner anderen offenen Zielplatinen deines Zielbereichs legen und jene damit abdecken.
Erst nachdem jede Zivilisation an der Reihe war, um eine Zielplatine zu wählen, füllt ihr die leeren Felder der Zielplatinen-Auslage mit zufälligen offenen Zielplatinen aus dem dunkelblauen Beutel wieder auf.


Zielbereich

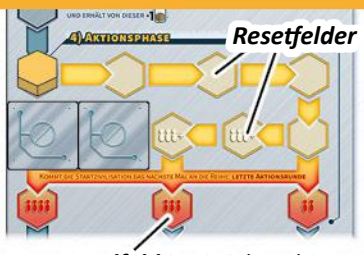
Phase 3: Sonderfund

In Sitzreihenfolge wählt jede Zivilisation ein **Landgebiet**, in dem sie mindestens einen Stamm hat. In dem gewählten Landgebiet darf sie nun einen Sonderfund machen. Das bedeutet, sie darf einen Marker aus ihrem **Vorrat** als Gut auf **ein beliebiges der 3 Depotfelder** ihrer Konsole stellen, das der **Gebietsart** des gewählten Gebietes entspricht.
Dabei ist es egal, welcher Rohstoff auf dem Rohstoffplättchen des gewählten Gebietes abgebildet ist.
Es geht ausschließlich um die Gebietsart.



Beispiel:
In der ersten Epoche beginnen alle Zivilisationen mit je einem Stamm im Wald und einem Stamm im Grasland.
Daher kann jede von ihnen wählen, ob sie einen ihrer Marker als Gut auf eines der 3 Depotfelder „Wald" (z.B. auf Öl) oder „Grasland" (z.B. auf Kräuter) stellen möchte.

Phase 4: Aktionsphase



***Reset-Endfeld** im Spiel zu dritt*

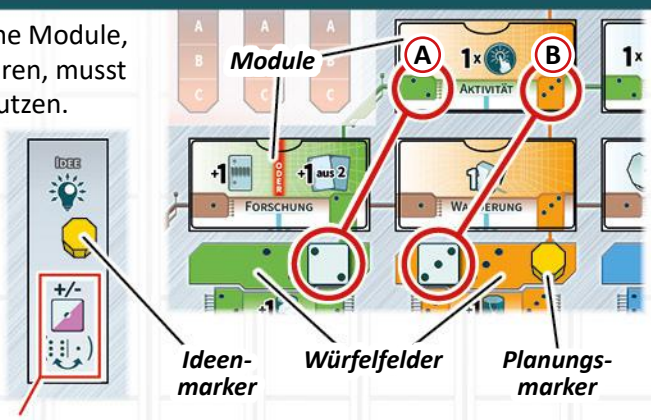
Die Aktionsphase ist die Hauptphase jeder Epoche. Dabei führen die Zivilisationen in Sitzreihenfolge über mehrere Runden hinweg ihre Spielzüge aus.
Zu Beginn der Aktionsphase liegt der Phasenanzeiger auf dem vordersten gelben ***Resetfeld*** und wandert im Laufe der Phase immer wieder entlang des Pfeils zum jeweils nächsten Resetfeld (und zwar immer dann, wenn eine Zivilisation einen **Reset** durchführt - *siehe Seite 32*). Je nach Anzahl der mitspielenden Zivilisationen ist die Gesamtzahl dieser Resetfelder unterschiedlich und sobald der Phasenanzeiger das rote ***Reset-Endfeld*** der entsprechenden Personenzahl erreicht hat, endet die Aktionsphase.

Gespielt wird die Phase in **Aktionsrunden**. Jede Aktionsrunde beginnt mit dem Zug der Startzivilisation und verläuft dann reihum im Uhrzeigersinn, bis jede Zivilisation je einen Zug ausgeführt hat. Dann beginnt die Startzivilisation die nächste Aktionsrunde und so weiter. Dies geht so lange, bis die letzte Aktionsrunde durch einen Reset eingeläutet wird.

Immer wenn du in der Aktionsphase mit deinem Zug an die Reihe kommst, musst du entweder:

Ein Modul aktivieren (*siehe unten*) oder Einen Reset durchführen (*siehe Seite 32*)

Ein Modul aktivieren



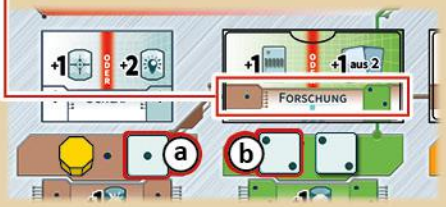
Auf der rechten Seite deiner Konsole gibt es insgesamt 22 verschiedene Module, die dir jeweils bestimmte Aktionen erlauben. Um ein Modul zu aktivieren, musst du immer **genau 2 Aktivierungswürfel** von deinen ***Würfelfeldern*** benutzen.
Dabei muss einer der Würfel die Augenzahl zeigen, die im linken Farbfeld des Moduls abgebildet ist (A), und der andere die Augenzahl, die im rechten Farbfeld abgebildet ist (B).

Augenzahl durch Ideenmarker verändern: Falls du keinen Würfel mit der entsprechenden Augenzahl hast, darfst du stets ***Ideenmarker*** abgeben, um die Augenzahl von Würfeln so zu verändern, wie du es brauchst: Pro Marker, den du vom *Ideenfeld* deiner Konsole in deinen Vorrat zurücklegst, darfst du die Augenzahl eines Würfels um eins erhöhen oder verringern. Dabei gelten die ⚀ und die ⚅ als benachbart (du kannst also mit nur einem Ideenmarker aus einer ⚀ eine ⚅ machen oder umgekehrt).

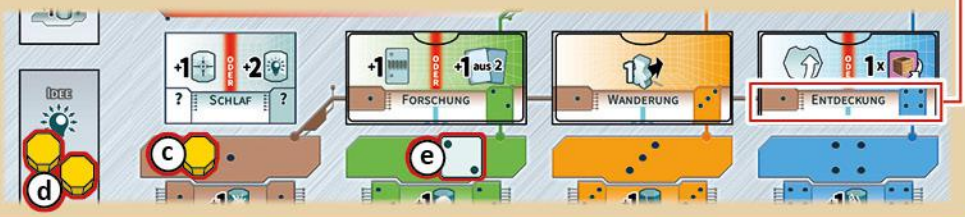
Benötigte Aktivierungswürfel durch Planungsmarker ersetzen: Ebenso ist es stets möglich, den Würfel einer benötigen Augenzahl durch einen ***Planungsmarker*** zu ersetzen, den du auf dem Würfelfeld dieser Augenzahl stehen hast. (Planungsmarker erhältst du z.B. durch das Planungs-Modul oder durch das Benutzen von Fokusmarkern.) Den Augenzahlen-Wert von Planungsmarkern kannst du durch Ideenmarker ebenfalls verändern.

Die zwei Würfel, die du zum Aktivieren benutzt, legst du unterhalb deiner Konsole ab. Hast du einen oder beide Würfel durch Planungsmarker ersetzt, kommen diese Planungsmarker in deinen Vorrat zurück. Im Anschluss führst du die Aktion/en des aktivierten Moduls aus.

Beispiel 1:
Um dein Forschungs-Modul zu aktivieren, benötigst du eine ⚀ und eine ⚃. Entsprechend nimmst du die beiden Aktivierungswürfel (a) und (b) von ihren Würfelfeldern, legst sie unterhalb deiner Konsole ab und führst dann Forschung aus.



Beispiel 2:
Um dein Entdeckungs-Modul zu aktivieren, benötigst du eine ⚀ und eine ⚅. Für die benötigte ⚀ legst du einen Planungsmarker von deinem 1er-Würfelfeld in den Vorrat zurück ((c)). Für die benötigte ⚅ legst du zwei Ideenmarker ((d)) in den Vorrat zurück und machst so aus deiner ⚃ ((e)) eine ⚅, die du dann unterhalb deiner Konsole ablegst. Dann führst du Entdeckung aus.



Die Module

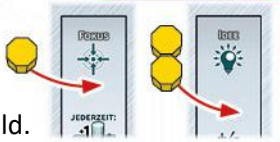
Es gibt 15 *Hauptmodule*, 6 *Eigenschaftsmodule* und 1 *Schlafmodul* auf deiner Konsole.

Das Schlafmodul

Das Schlafmodul ist eine Art Notfallmodul, das du mit zwei beliebigen Aktivierungswürfeln aktivieren kannst, egal welche Augenzahlen diese zeigen.



Wenn du es aktivierst, darfst du wählen, ob du 1 Marker aus deinem Vorrat als Fokusmarker auf dein Fokusfeld setzt **oder** 2 Marker als Ideenmarker auf dein Ideenfeld.

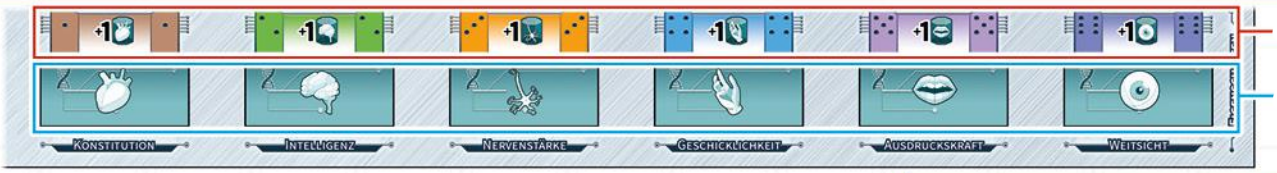


EXKURSION

Fokusmarker

Fokusmarker kannst du jederzeit als beliebige Planungsmarker einsetzen. Das heißt, benötigst du einen **Aktivierungswürfel** einer bestimmten Augenzahl, kannst du diesen unmittelbar durch das Abgeben eines Fokusmarkers von deinem Fokusfeld **ersetzen**.

Die Eigenschaftsmodule

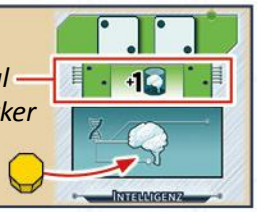


Eigenschafts-module

Eigenschafts-felder

Jedes der 6 ***Eigenschaftsmodule*** ist jeweils an das ***Eigenschaftsfeld*** gebunden, dass sich unterhalb von ihm befindet.
Um ein Eigenschaftsmodul zu aktivieren, musst du zwei Aktivierungswürfel einer bestimmten, gleichen Augenzahl benutzen. Wenn du das tust, darfst du einen Marker aus deinem Vorrat auf das Eigenschaftsfeld darunter stellen. Ab sofort stellt dieser Marker einen Marker dieser Eigenschaft dar.

Beispiel: *Du aktivierst dieses Eigenschaftsmodul mit [⚀][⚀], um einen Marker auf das Eigenschaftsfeld „Intelligenz“ zu stellen.*



Die Hauptmodule

Die 15 Hauptmodule zeichnen sich dadurch aus, dass diese im Laufe des Spiels upgegradet werden können. Jedes davon verfügt über drei Level: ***Level I*** ist das Grundlevel, während ***Level II*** und ***III*** verbesserte Varianten davon darstellen.



Level I ***Level II*** ***Level III***

Für jedes Modul sind im Folgenden die Aktionen erklärt, die du bei dessen Aktivierung ausführst. Viele der Module haben eine „ODER“-Funktion, bei der du wählen musst, welche der Aktionen du ausführst. Ist kein „ODER“ vorhanden, kannst du alle gezeigten Aktionen des Moduls ausführen (grundlegend in beliebiger Reihenfolge, jedoch teilweise mit Besonderheiten, die beim jeweiligen Modul erklärt sind). Zur besseren Orientierung sind die Erklärungen zu Level II und Level III jedes Moduls in dunkelblaue Kästen eingefasst, damit der Fokus zunächst auf Level I liegen kann.

Die Reihenfolge, in der die Module im Folgenden aufgeführt sind, orientiert sich an thematischen und funktionalen Zusammenhängen: Zunächst geht es um Module, die sich vor allem auf den Kontinent beziehen. Dann eher um diejenigen, die sich auf die Forschungskarten und den Stufenbereich der Konsole beziehen. Wenn du die Erläuterungen zu einem bestimmten Modul suchst, nutze am besten das Inhaltsverzeichnis, um es schneller aufzufinden.

Modul: **Wanderung**

Level I



Führe **1 Wanderung** durch (*siehe Key-Aktion unten*).



KEY-AKTION

Führe 1 Wanderung durch

Bewege einen deiner **starken** Stämme aus seinem Gebiet in ein **benachbartes** Gebiet. Dort muss er sich auf einem ***Lagerplatz*** niederlassen. Das heißt, entweder stellst du ihn dort aufrecht auf einen freien Lagerplatz oder verdrängst mit ihm einen Stamm von dessen Lagerplatz in die Wildnis (das kann auch einer deiner eigenen Stämme sein).

Beispiel 1: *Mit einer Wanderung kann sich der rote Stamm (a) vom Sumpf aus entweder auf einen Lagerplatz im benachbarten **Grasland A** oder in der benachbarten **Wüste B** bewegen.*



Die Wahl fällt auf die Wüste, wo er sich niederlässt, indem er dort auf einen freien Lagerplatz gestellt wird.



In die Wildnis verdrängen: Verdrängt dein Stamm einen anderen in die Wildnis, bedeutet das, dass du den **verdrängten Stamm** im selben Gebiet belässt, aber außerhalb der Lagerplätze platzieren musst. Seinen Zustand behält er bei (sprich: ist er stark, bleibt er aufrecht; ist er schwach, bleibt er liegen).
Den freigewordenen Lagerplatz nimmt dann dein Stamm ein. Jedoch muss dieser dabei **hingelegt** werden, da ihn das Übernehmen des Lagerplatzes schwächt.

Beispiel 2: *Würde sich der rote Stamm (a) vom Sumpf aus ins benachbarte **Grasland A** bewegen, könnte er dort entweder aufrecht auf den freien Lagerplatz gestellt werden oder einen beliebigen der dortigen Stämme in die Wildnis verdrängen.*



Die Wahl fällt diesmal darauf, den blauen Stamm zu verdrängen. Somit wird dieser neben die Lagerplätze versetzt und der einwandernde rote Stamm wird auf dessen freien Lagerplatz gelegt.



Feuer-Lagerplätze: In jedem Landgebiet gibt es einen gelb-umrandeten Lagerplatz, der mit einem Feuer markiert ist. Lässt sich dein Stamm auf einem solchen nieder, erhältst du sofort die darauf abgebildeten Erfolgspunkte, indem du deine Scheibe auf der Erfolgspunktleiste entsprechend vorwärts ziehst.



Für das obige Beispiel 2 bedeutet das, dass die Zivilisation des roten Stammes beim Übernehmen des Lagerplatzes 1 Erfolgspunkt bekommt, für Beispiel 1 auf der vorherigen Seite, dass sie 2 Erfolgspunkte bekommt.



Auf Boote wandern: Alternativ kannst du mit einer Wanderung einen deiner starken Stämme auf eines deiner **Boote** bewegen, sofern sich dieses in einem **benachbarten** Wasser-Gebiet befindet und mindestens einen freien Platz hat. Jedes Boot bietet Platz für insgesamt 2 Stämme. Jede Zivilisation kann ihre Stämme immer nur auf ihre **eigenen** Boote bewegen. Verdrängen ist nicht möglich. (*Zum Bauen von Booten siehe das Bauwerks-Modul auf Seite 21.*)



Gebiet erschließen: Immer wenn sich in einem Gebiet zum **allerersten Mal** ein Stamm niederlässt, wird dieses Gebiet sofort **erschlossen**. Das bedeutet, dass das Rohstoffplättchen des Gebietes aufgedeckt wird und die Zivilisation dieses Stammes sofort einen ihrer Marker aus dem Vorrat als abgebauten Rohstoff in dieses Gebiet stellen darf. (Das Symbol auf der Rückseite des Rohstoffplättchens dient als Erinnerung daran.)
Für den Rest des Spiels gilt das Gebiet nun als erschlossen und sein Rohstoffplättchen zeigt an, welche Sorte Rohstoff die abgebauten Marker in diesem Gebiet darstellen.
Wasser-Gebiete verfügen über kein Rohstoffplättchen und gelten von Anfang an als erschlossen.





Beispiel 1 (Fortsetzung von der vorherigen Seite): *Nachdem sich der rote Stamm auf dem Lagerplatz in der Wüste niedergelassen und dessen 2 Erfolgspunkte erhalten hat, wird das dortige Rohstoffplättchen aufgedeckt und 1 roter Marker in das Gebiet gestellt. Da das Plättchen Kupfer zeigt, stellt der Marker den abgebauten Rohstoff „Kupfer“ dar.*

Weitere Regeln:

- Starke Stämme, die sich in der Wildnis befinden, können von dort auf dieselbe Weise in ein **benachbartes** Gebiet wandern, wie solche von Lagerplätzen aus.
- Innerhalb desselben Gebiets ist **keine** Wanderung möglich.
- Auch von Booten aus können starke Stämme ganz normal in Gebiete hineinwandern, die benachbart zum Wasser-Gebiet ihres Bootes liegen.
- Schwache (also liegende) Stämme können nie wandern.
- Gebiete gelten als zueinander benachbart, wenn sich ihre ***Grenzen*** an mindestens einer Stelle berühren.
- Wenn Gebiete gleicher Art aneinander grenzen, gelten sie dennoch immer als jeweils eigenständige Gebiete, die zueinander benachbart sind.
- Gebiete, die an denselben ***Ort*** angrenzen, sich aber nicht gegenseitig berühren, gelten nicht als benachbart (außer sie sind durch einen oder mehrere Orte „Höhle“ verbunden - *siehe hierzu Seite 38*).
- Orte können von Stämmen nicht betreten werden.
- Gebirge funktionieren genauso wie alle anderen Landgebiete. Erhöht sind sie in erster Linie nur deshalb, damit ihre Grenzen besser zu erkennen sind.







LEVEL II



Mache eine **Gunstprobe** (*siehe Key-Aktion auf der nächsten Seite*). Falls du die Gunstprobe bestehst, darfst du bis zu **zweimal** 1 Wanderung durchführen (diese kann mit demselben oder unterschiedlichen deiner Stämme erfolgen). Falls du die Gunstprobe nicht bestehst, darfst du 1 Wanderung durchführen.

LEVEL III



Mache eine **Gunstprobe** (*siehe Key-Aktion auf der nächsten Seite*). Falls du die Gunstprobe bestehst, darfst du bis zu **dreimal** 1 Wanderung durchführen (diese kann mit demselben oder unterschiedlichen deiner Stämme erfolgen). Falls du die Gunstprobe nicht bestehst, darfst du bis zu zweimal 1 Wanderung durchführen.

Achtung: Solltest du beim Aktivieren des Wanderungs-Moduls auf Level II oder III mit **demselben** Stamm **mehr** als eine Wanderung durchführen, bewegst du ihn wie gewöhnlich pro Wanderung in ein **benachbartes** Gebiet. Niederlassen kannst du ihn jedoch nur in dem Gebiet, das er dabei zuletzt betritt. Die anderen Gebiete **durchquert** er nur.
Ein Gebiet durchqueren bedeutet, dass der Stamm dabei keinen Lagerplatz betritt (und somit keine Stämme verdrängt, keine Punkte für Feuer-Lagerplätze erhält und keine Gebiete erschließt).
Um auf diese Weise mit einem deiner Stämme ein Wasser-Gebiet durchqueren zu können, musst du dort ein eigenes Boot haben, auf dem mindestens ein Platz frei ist.

Beispiel: *Die rote Zivilisation hat ihr Wanderungs-Modul bereits auf Level III upgegradet. Sie aktiviert es und darf (aufgrund einer gelungenen Gunstprobe) dreimal eine Wanderung durchführen. Sie könnte diese auf mehrere ihrer Stämme aufteilen, möchte aber aus dem Sumpf in die **Wüste B**. Mit einer Wanderung lässt sie ihren Stamm **Wüste A** durchqueren (ohne diese zu erschließen oder dort einen Lagerplatz zu betreten). Mit der zweiten Wanderung nutzt sie ihr Boot, um den Stamm das Wasser-Gebiet durchqueren zu lassen. Mit der dritten Wanderung lässt sie ihn auf dem Feuer-Lagerplatz von **Wüste B** nieder, wo sie 2 Erfolgspunkte erhält. Zum Abschluss erschließt sie dann Wüste B.*



Modul: VERMEHRUNG

LEVEL I



Führe **1 Vermehrung** durch (*siehe Key-Aktion unten*).



KEY-AKTION



FÜHRE 1 VERMEHRUNG DURCH

Wähle ein Gebiet, in dem du mindestens einen Stamm hast. Nimm nun einen neuen Stamm aus deinem Vorrat und setze ihn auf einen beliebigen **Lagerplatz** in dem gewählten Gebiet. Ist es ein freier Lagerplatz, stelle den neuen Stamm aufrecht dorthin. Ist der Lagerplatz besetzt, verdränge den dortigen Stamm in die Wildnis, bevor du den neuen Stamm **geschwächt** auf den freigewordenen Lagerplatz **legst** (*siehe „In die Wildnis verdrängen“ auf der vorherigen Seite*). Handelt es sich um einen Feuer-Lagerplatz, erhältst du dessen Erfolgspunkt/e wie üblich.

Beispiel: *Die rote Zivilisation führt eine Vermehrung durch. Dabei hätte sie drei Möglichkeiten:*



A: *Sie vermehrt sich in der **Wüste A**, indem sie dort einen neuen Stamm auf den freien Lagerplatz stellt oder damit den blauen Stamm von dessen Lagerplatz in die Wildnis verdrängt.*

B: *Sie vermehrt sich im **Sumpf B**, indem sie dort einen ihrer eigenen Stämme in die Wildnis verdrängt.*

C: *Sie vermehrt sich auf ihrem Boot in **Wasser-Gebiet C**.*

Weitere Regeln:

- Auch auf deinen gebauten Booten ist es möglich eine Vermehrung durchzuführen, sofern du darauf genau einen Stamm hast und dementsprechend der andere Platz auf dem Boot für den neuen Stamm frei ist.
- Falls du eine Vermehrung durchführst, aber keinen einzigen Stamm mehr auf dem Kontinent hast, darfst du dafür ausnahmsweise ein beliebiges Gebiet des Kontinents wählen und dort einen neuen Stamm nach den üblichen Regeln einsetzen. Handelt es sich dabei um ein noch nicht erschlossenes Gebiet, erschließe es sofort (*siehe vorherige Seite*).
- Hast du bereits alle 20 Stämme auf dem Kontinent, kannst du keine Vermehrung durchführen.

Level II



Mache eine **Gunstprobe** (*siehe unten*). Falls du die Gunstprobe bestehst, darfst du bis zu **zweimal** 1 Vermehrung durchführen (egal ob im selben oder unterschiedlichen Gebieten). Falls du die Gunstprobe nicht bestehst, darfst du 1 Vermehrung durchführen.

Level III



A Führe bis zu **zweimal** 1 Vermehrung durch (egal ob im selben oder unterschiedlichen Gebieten).

B Mache eine **Gunstprobe** (*siehe unten*). Falls du die Gunstprobe bestehst, darfst du 1 beliebigen deiner schwachen Stämme auf dem Kontinent stärken, indem du ihn aufrecht hinstellst (*siehe Key-Aktion auf Seite 19 unten*).

Du darfst B entweder vor oder nach A durchführen.

KEY-AKTION

Mache eine Gunstprobe

Immer wenn dieses Symbol vor einem Aktionssymbol steht, bedeutet das: Um die Aktion des dahinterstehenden Symbols durchführen zu dürfen, musst du zuvor eine Gunstprobe machen und bestehen.

Um eine Gunstprobe zu machen, wirf alle deine pinken Schicksalswürfel einmal. (Zu Beginn des Spiels hat jede Zivilisation 1 Schicksalswürfel. Über das Errungenschafts-Modul kannst du dir zusätzliche Schicksalswürfel besorgen.)



Ob du die Gunstprobe bestehst, hängt davon ab, welche Augenzahl/en du dabei würfelst und wie weit deine Scheibe auf *Ageras Gunstleiste* vorangeschritten ist:
Befindet sich deine Scheibe auf dem ersten Feld ganz links (1), ist die Gunstprobe nur bestanden, wenn du mit mindestens einem deiner Schicksalswürfel eine ⚀ gewürfelt hast.
Befindet sie sich auf dem zweiten Feld (2), ist die Gunstprobe bestanden, wenn du mit mindestens einem der Würfel eine ⚀ oder ⚁ gewürfelt hast. Auf dem dritten Feld (3) bestehst du bei ⚀, ⚁ oder ⚂ usw.
Auf dem sechsten Feld ganz rechts (4) ist die Probe automatisch bestanden, ohne dass du würfeln musst.

Augenzahl durch Ideenmarker verändern: Wie bei den Aktivierungswürfeln (*siehe Seite 13*) ist es auch bei Schicksalswürfeln erlaubt, deren Augenzahlen durch das Abgeben von **Ideenmarkern** zu verändern: Pro Marker, den du vom Ideenfeld deiner Konsole in deinen Vorrat legst, darfst du die Augenzahl eines deiner Schicksalswürfel um eins erhöhen oder verringern. Dabei gelten auch hier die ⚀ und die ⚅ als benachbart. Planungsmarker kannst du nicht verwenden.

Beispiel: *Du aktivierst dein Vermehrungs-Modul, das du bereits auf Level III upgegradet hast (siehe oben). Entsprechend darfst du zweimal 1 Vermehrung durchführen. Dann machst du eine Gunstprobe, um zu schauen, ob du außerdem 1 schwachen Stamm stärken darfst:*



Du besitzt zwei Schicksalswürfel, die du nun beide auf einmal wirfst. Dabei würfelst du mit dem einen Würfel eine ⚁ und mit dem anderen eine ⚅.
Da sich deine Scheibe auf dem zweiten Feld von Ageras Gunstleiste befindet und du mit keinem der beiden Würfel eine ⚀ oder ⚁ gewürfelt hast, hast du die Gunstprobe eigentlich nicht bestanden.



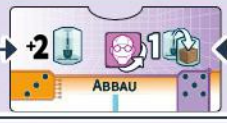
Du entschließt dich aber, einen Ideenmarker abzugeben, um aus der ⚅ eine ⚀ zu machen. Damit ist die Gunstprobe nun doch bestanden und du darfst direkt 1 deiner schwachen Stämme stärken.

Ihr seht, es kann niemals schaden, sich mit mir gutzustellen, indem ihr auf meiner Gunstleiste aufsteigt.
Dies ist über dieses Aktionssymbol 

möglich, das sich auf einigen Forschungskarten (vor allem Mutations- und Bauwerkskarten) sowie als Bonus beim Vorwärtsziehen auf den Fortschrittsleisten findet.
Falls dir Gunstproben dennoch zu glückbetont erscheinen, seien dir zwei Hinweise an die Hand gegeben.
Erstens: *Bereits mit wenig Aufwand lassen sich die eigenen Chancen deutlich erhöhen. Schon wer sich über das Errungenschafts-Modul einen zusätzlichen Schicksalswürfel besorgt sowie auf meiner Gunstleiste einen Schritt nach vorne macht, hat bereits eine Treffer-Wahrscheinlichkeit von über 55%. Zudem kann mit einem kleinen Vorrat an Ideenmarkern immer sicher gestellt werden, die entscheidende Probe zu bestehen.*
Zweitens: *Gunstproben stellen zumeist keine essenziellen Aktionen dar, sondern haben eher Bonus-Charakter. Es lässt sich daher auch sehr gut um sie herumplanen. Zu einem gewissen Grad hast du es selbst in der Hand, wie stark du dich von Gunstproben abhängig machst, je nachdem, ob du Einkommensplatinen und Module, die Gunstproben erfordern, eher meidest oder besonders in den Fokus nimmst.*

Modul: ABBAU

LEVEL I



A Baue insgesamt 2 Rohstoffe ab (im selben oder unterschiedlichen Gebieten) - *siehe hierzu Key-Aktion „Baue 1 Rohstoff ab“.*

B Mache eine **Gunstprobe**. Falls du die Gunstprobe bestehst, darfst du 1 beliebigen deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot transportieren (*siehe hierzu Key-Aktion „Transportiere 1 deiner Rohstoffe in dein Depot“*).

Du darfst **B** entweder vor oder nach **A** durchführen.

KEY-AKTION

+1 BAUE 1 ROHSTOFF AB



Wähle ein Gebiet, in dem du mindestens einen Stamm hast. Dann stelle einen Marker aus deinem Vorrat in das Gebiet. Dieser Marker stellt nun einen Rohstoff der Sorte dar, der auf dem Rohstoffplättchen des Gebietes abgebildet ist.

Beachte: Rohstoffe sind für sich weder etwas wert noch nutzbar. Erst nachdem du sie in dein **Depot transportiert** hast (*siehe rechts*), werden sie als „Gut“ bezeichnet und können verwendet werden (z.B. zum Bauen oder um Kartenkosten zu begleichen).

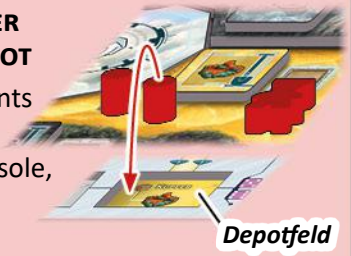


Abbau auf Booten: Alternativ kannst du hiermit auch auf einem Boot einen Rohstoff abbauen, sofern du mindestens einen Stamm darauf hast und die Rohstoff-Einkerbung des Bootes nicht bereits belegt ist. Jedes Boot kann nämlich immer nur einen Rohstoff tragen, der beim Abbau in die Einkerbung gelegt wird. Die Sorte, die ein Rohstoff auf deinem Boot darstellt, bleibt erst einmal unbestimmt. Erst in dem Moment, in dem du ihn in dein Depot transportierst, legst du dessen Sorte fest (*siehe rechts*).

Übrigens: Wenn du ein Boot baust (*siehe das Bauwerks-Modul auf Seite 21*), befindet sich darauf immer bereits ein Rohstoff.

KEY-AKTION

1 TRANSPORTIERE 1 DEINER ROHSTOFFE IN DEIN DEPOT



Wähle in einem Gebiet des Kontinents einen **deiner** Marker und stelle ihn auf dasjenige ***Depotfeld*** deiner Konsole, das **dieselbe Sorte** zeigt wie das Rohstoffplättchen des Gebietes. Ab sofort stellt dieser Marker ein Gut dieser Sorte dar.

Beachte: Im Gegensatz zum Abbau ist es beim Transportieren egal, ob sich zu diesem Zeitpunkt irgendein Stamm von dir in dem Gebiet des Rohstoffs befindet oder nicht.

Rohstoffe von Booten abtransportieren: Alternativ kannst du hiermit auch den Rohstoff von einem deiner gebauten Boote in dein Depot transportieren. Prüfe dafür zunächst, welche erschlossenen Gebiete sich **benachbart** zum Wasser-Gebiet des Bootes befinden und welche Rohstoffplättchen dort aufgedeckt sind. Wähle eine dieser aufgedeckten Sorten und versetze den Marker von deinem Boot auf das Depotfeld dieser Sorte.



Beispiel: *Das Wasser-Gebiet des roten Bootes hat 4 benachbarte Gebiete: A,B, C und D. Erschlossen sind davon Gebiet A und Gebiet B. Somit kann die rote Zivilisation den Rohstoff von ihrem Boot entweder als Holz (Gebiet A) oder als Eisenerz (Gebiet B) in ihr Depot transportieren. Sie entscheidet sich für Holz.*

LEVEL II



A Baue insgesamt 3 Rohstoffe ab (egal in wie vielen unterschiedlichen Gebieten).

B Transportiere 1 beliebigen deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

Du darfst **B** entweder vor oder nach **A** durchführen.

LEVEL III



A Baue insgesamt 4 Rohstoffe ab (egal in wie vielen unterschiedlichen Gebieten).

B Transportiere 2 beliebige deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

Du darfst **B** entweder vor oder nach **A** durchführen.

Modul: TRANSPORT

LEVEL I



Transportiere bis zu 3 beliebige deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot (*siehe hierzu Key-Aktion „Transportiere 1 deiner Rohstoffe in dein Depot“ auf der vorherigen Seite*).

LEVEL II



Transportiere bis zu 6 beliebige deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

LEVEL III



Transportiere **alle** deine Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

Dabei gilt: Jeden Rohstoff, den du von einem deiner Boote abtransportierst, darfst du jeweils auf ein beliebiges deiner 18 Depotfelder stellen, ganz egal welche Gebiete benachbart zu dessen Wasser-Gebiet sind.
Beachte: Dies gilt immer nur beim Aktiveren dieses Moduls, nicht wenn du einen Rohstoff auf andere Weise von einem Boot abtransportierst.

Modul: VERPFLEGUNG

LEVEL I



A Führe **1 Jagd** durch (*siehe Key-Aktion unten*). **ODER** B Stärke 1 deiner schwachen Stämme (*siehe Key-Aktion unten*).

KEY-AKTION

1x FÜHRE 1 JAGD DURCH

Wähle zuerst ein Gebiet, in dem du mindestens einen Stamm hast und in dem kein Jagdplättchen liegt. Sage das Gebiet für alle laut an.
Dann wirf einmal alle pinken Schicksalswürfel, die du besitzt. Wähle von diesen Würfeln **einen** aus und bestimme mithilfe der *Jagdtabelle* auf dem Fortschrittsplan, wie viele Nahrungsmarker du dafür erhältst. Suche dafür in der Tabelle den Schnittpunkt zwischen der Augenzahl des Würfels und der Spalte der gewählten Gebietsart. Nimm dir dann die dort angezeigte Anzahl Marker aus deinem Vorrat und stelle sie auf das Nahrungsfeld deiner Konsole.

Auch hier ist es wie immer erlaubt, die Augenzahl deines gewählten Würfels durch das Abgeben von **Ideenmarkern** zu verändern (*siehe „Augenzahl durch Ideenmarker verändern“ auf Seite 17*).

Nimm abschließend ein Jagdplättchen aus der *Jagdplättchen-Auslage* neben der Tabelle und lege es in das Gebiet, das du gerade bejagt hast. (Achte darauf, dass du dabei nichts Wichtiges, z.B. Lagerplätze, verdeckst.) In diesem Gebiet ist in dieser Epoche nun keine Jagd mehr möglich. Erst am Ende der Epoche werden alle Jagdplättchen wieder vom Kontinent entfernt.

Beispiel: *Die gelbe Zivilisation wählt dieses Wasser-Gebiet für eine Jagd aus.*



Sie besitzt insgesamt 3 Schicksalswürfel, die sie einmal wirft und die im Anschluss eine ⚀, eine ⚂ und eine ⚃ zeigen. Sie schaut in der Jagdtabelle bei „Wasser“ nach und sieht, dass sie für die ⚂ immerhin 4 Nahrungsmarker bekommt. Sie möchte aber lieber das Maximum von 5 Nahrungsmarkern bekommen und gibt daher einen Ideenmarker ab, um aus der ⚂ eine ⚃ zu machen.



Der ⚃ entsprechend nimmt sie dann aus ihrem Vorrat 5 Marker und stellt diese auf ihr Nahrungsfeld.



Schließlich legt sie ein Jagdplättchen in das bejagte Wasser-Gebiet.



KEY-AKTION

1 STÄRKE 1 DEINER SCHWACHEN STÄMME

Stelle einen beliebigen deiner schwachen (also liegenden) Stämme wieder aufrecht hin.

LEVEL II



A Führe 1 Jagd durch.

ODER

B Stärke bis zu 3 beliebige deiner schwachen Stämme.

LEVEL III



A Führe bis zu **zweimal** nacheinander 1 Jagd durch (in unterschiedlichen Gebieten).

ODER

B Stärke bis zu 4 beliebige deiner schwachen Stämme.

Modul: ENTDECKUNG

LEVEL I



A Entdecke neue Orte, indem du **ein** Gebiet wählst, in dem du mindestens einen Stamm hast. Decke nun alle verdeckten Orte auf, die an dieses Gebiet **angrenzen**. Für jeden Ort, den du dabei aufdeckst, erhältst du sofort so viele Erfolgspunkte, wie in der oberen linken Ecke seiner Vorderseite angegeben ist.
Die aufgedeckten Orte bleiben für den Rest des Spiels offen liegen und beeinflussen ab sofort die an sie angrenzenden Gebiete mit ihrer entsprechenden Funktion (*siehe Seite 38*).

ODER

B Mache 1 **Glücksfund** (*siehe Key-Aktion unten*).

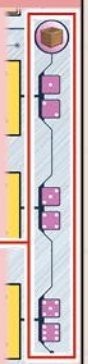
Beispiel: *Die rote Zivilisation wählt für das Entdecken **Wasser-Gebiet A** und deckt die beiden daran angrenzenden verdeckten Orte auf. Dabei entdeckt sie einen Baugrund, für den sie 1 Erfolgspunkt erhält, und einen Gletscher, für den sie 4 Erfolgspunkte erhält.*



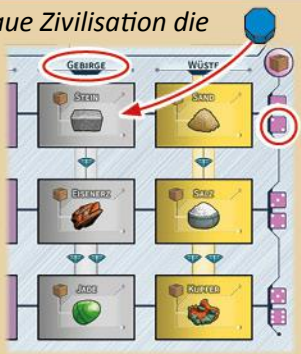
KEY-AKTION

1x MACHE 1 GLÜCKSFUND

Erwürfle ein Gut für dein Depot, indem du eine **Landgebietsart** wählst, in der du mit mindestens einem Stamm vertreten bist. Sag die Gebietsart laut an und wirf einmal alle pinken Schicksalswürfel, die du besitzt. Wähle dann **einen** davon aus und suche dessen Augenzahl in der Spalte rechts neben deinem Depot. Verfolge dessen Verbindungslinie nach links, bis du auf das Depotfeld der angesagten Gebietsart triffst. Auf dieses Depotfeld stellst du dann einen Marker aus deinem Vorrat.



Beispiel: *Für ihren Glücksfund wählt die blaue Zivilisation die Gebietsart „Gebirge“, da sie in mindestens einem Gebirgs-Gebiet einen Stamm hat. Sie besitzt nur 1 Schicksalswürfel, den sie nun einmal wirft und der im Anschluss eine zeigt. Anhand ihrer Konsole kann sie sehen, dass sie für die im Gebirge das Gut „Stein“ erhält. Also stellt sie einen Marker aus ihrem Vorrat auf ihr Depotfeld „Stein“.*



Auch hier ist es wie immer erlaubt, die Augenzahl deines gewählten Würfels durch das Abgeben von **Ideenmarkern** zu verändern (*siehe „Augenzahl durch Ideenmarker verändern“ auf Seite 17*).

LEVEL II



A 1) Entdecke alle verdeckten Orte, die an **ein** Gebiet angrenzen, in dem du mindestens einen Stamm hast, und erhalte deren Erfolgspunkte (*siehe Level I*).
2) Zusätzlich darfst du noch 1 weiteren verdeckten Ort entdecken, ganz egal wo auf dem Kontinent er sich befindet: Decke ihn auf und erhalte auch seine Erfolgspunkte.
3) Erhalte schließlich 2 weitere Erfolgspunkte.

ODER

B Mache 1 Glücksfund.

LEVEL III

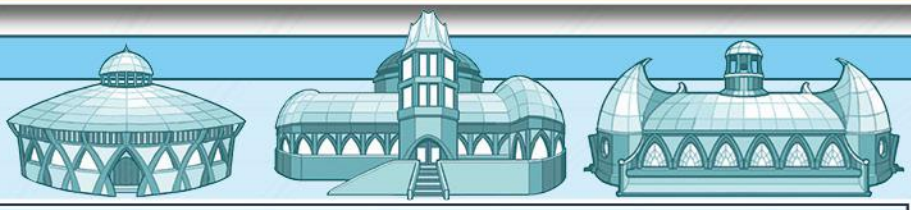


A 1) *Siehe Punkt 1 bei Level II.*
2) *Siehe Punkt 2 bei Level II.*
3) Erhalte schließlich 4 weitere Erfolgspunkte.

ODER

B Mache **zweimal** nacheinander einen Glücksfund (in derselben oder in unterschiedlichen Gebietsarten).

Modul: **Bauwerk**



Level I



A Setze **1 Bauvorhaben** um (*siehe unten*). **ODER** **B** Installiere **1 Bauwerkskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe hierzu Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ auf Seite 24*).

1x Setze 1 Bauvorhaben um

Es gibt 4 Arten von Bauvorhaben, die du auf dem Kontinent umsetzen kannst:

Baue 1 Farm | Baue 1 Boot | Baue 1 Statue | Baue 1 Siedlung

Baue 1 Farm

Wähle ein Landgebiet, in dem du mindestens einen Stamm hast und in dem sich keine Farm befindet (weder von dir noch von den anderen). Nimm dann eine der Farmen von deiner Konsole und stelle sie auf den ***Farm-Bauplatz*** des Gebietes. Baukosten musst du keine zahlen.



Als Belohnung für den Bau der Farm erhältst du sofort 1 Ideenmarker (indem du einen Marker aus deinem Vorrat auf dein Ideenfeld stellst).

Farmen bringen dir vor allem in der Ernährungsphase Vorteile, da du in jedem Gebiet, in dem du eine eigene Farm hast, weniger Nahrungsmarker für deine Stämme benötigst (*siehe „Ernährungsphase“ auf Seite 33*).

Weitere Hinweise:

- Jedes Landgebiet bietet nur Platz für eine einzige Farm.
- Hast du keine Farm mehr auf deiner Konsole, kannst du auch keine mehr bauen: Freiwilliges Abreißen ist nicht möglich.
- Achte darauf, dass in Gebieten, an denen mindestens ein Ort „Vulkan“ angrenzt, gar keine Farmen gebaut werden dürfen (bzw. bereits gebaute Farmen zurück auf ihre Konsolen kommen, wenn ein Vulkan angrenzend zu ihnen entdeckt wird) - *siehe Seite 38*.

Baue 1 Boot

Wähle ein Wasser-Gebiet, in dem du kein Boot hast (Boote anderer Zivilisationen dürfen sich dort befinden). Außerdem muss dieses Wasser-Gebiet benachbart zu mindestens einem Gebiet sein, in dem du mindestens einen Stamm hast.
Sind diese Bedingungen erfüllt, nimm eines der Boote von deiner Konsole und stelle es (mitsamt dem auf ihm liegenden Marker) in dieses Wasser-Gebiet. Baukosten musst du keine zahlen.

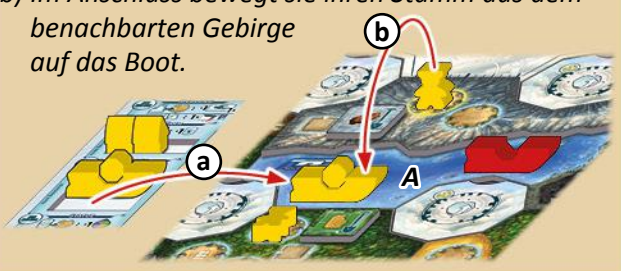


Als Belohnung für den Bau des Bootes darfst du sofort **einen** deiner starken Stämme auf das Boot bewegen, sofern sich dieser in einem dazu benachbarten Gebiet befindet. (Hast du in den benachbarten Gebieten nur schwache Stämme, kannst du keinen auf das Boot bewegen.)

Beispiel:

*a) Die gelbe Zivilisation baut ihr Boot in das **Wasser-Gebiet A**, da sie in mindestens einem dazu benachbarten Gebiet mit Stämmen vertreten ist.*

b) Im Anschluss bewegt sie ihren Stamm aus dem benachbarten Gebirge auf das Boot.



Weitere Hinweise:

- In jedem Wasser-Gebiet darf sich maximal 1 Boot **jeder** Zivilisation befinden.
- Hast du kein Boot mehr auf deiner Konsole, kannst du auch keines bauen: Freiwilliges Entfernen vom Kontinent ist nicht möglich.
- Boote dienen vor allem einem Zweck: Das Wasser-Gebiet, in dem sie gebaut werden, für ihre Stämme nutzbar zu machen (für Jagd, Entdeckung, Wanderung etc.)

Baue 1 Statue

Statuen werden durch Marker auf **Baugründen** repräsentiert. Um eine Statue zu bauen, wähle einen Baugrund, auf dem du die Bedingungen fürs Bauen erfüllst (*siehe Exkursion „Baugründe“ rechts*). Beachte außerdem die **Baukosten**: Dazu sind auf dem Baugrund zwei oder drei Sorten Güter angegeben, aus denen die Statue bestehen darf. Von diesen wählst du **ein** Gut aus, nimmst von deinem Depotfeld der gewählten Sorte einen Marker und stellst ihn als Statue auf den Baugrund. Hast du kein passendes Gut in deinem Depot, kannst du auf diesem Baugrund keine Statue errichten.



Als Belohnung für den Bau der Statue darfst du sofort auf einer Fortschrittsleiste deiner Wahl 1 Schritt mit deiner Scheibe vorwärts ziehen.



Des Weiteren wird dir diese Statue in jeder Einkommensphase Erfolgspunkte bringen (*siehe „Einkommensphase“ auf Seite 36*).

EXKURSION

BAUGRÜNDE

Baugründe sind dazu da, um darauf Statuen und Siedlungen zu bauen. Zu Spielbeginn gibt es nur den Baugrund im großen Wasser-Gebiet. Sechs weitere Baugründe lassen sich unter den Orten entdecken.

Um auf einem Baugrund bauen zu können, musst du folgende Bedingungen erfüllen:

1) Du musst in mindestens einem daran angrenzenden Gebiet mindestens einen Stamm haben. Für den Baugrund im Wasser-Gebiet heißt das entsprechend, dass du dort ein Boot mit mindestens einem Stamm haben musst.
2) Du musst das Baulimit beachten: Auf keinem Baugrund darfst du insgesamt mehr als zwei eigene Bauten haben und nur einer davon darf eine Siedlung sein. Das heißt, auf jedem Baugrund darf jede Zivilisation im Laufe des Spiels insgesamt eine Siedlung und eine Statue ODER zwei Statuen errichten, egal was die anderen dort schon gebaut haben.



Beispiel: *Die gelbe Zivilisation ist mit einem Stamm in einem Gebiet vertreten, das an **Baugrund A** angrenzt. Dort kann sie entweder mit Gold oder Jade eine Statue bauen. Sie nimmt einen Marker von ihrem Depotfeld „Jade“ und stellt ihn auf den Baugrund. Den Schritt, den sie dafür als Belohnung auf einer beliebigen Fortschrittsleiste erhält, zieht sie mit ihrer Scheibe auf der Technikleiste voran.*





Baue 1 Siedlung

Wähle einen **Baugrund**, auf dem du die Bedingungen für den Bau einer Siedlung erfüllst (*siehe Exkursion „Baugründe“ oben*).

Wähle dann eine beliebige Siedlung auf deiner Konsole und bezahle die Baukosten, die vor dieser aufgeführt sind, indem du **alle** dort angezeigten Güter in deinen Vorrat legst. Hast du das getan, nimm die Siedlung und stelle sie auf den Baugrund.



Als Belohnung für den Bau der Siedlung erhältst du sofort eine **neue Einkommensplatine** (*siehe Key-Aktion „Nimm 1 Einkommensplatine“ auf der nächsten Seite*).



Weitere Hinweise:

- Sobald du deine vierte Siedlung baust, darfst du zusätzlich sofort eines deiner inaktiven Stufenplättchen mit seiner aktiven Seite nach oben drehen (*siehe Key-Aktion „Schalte 1 Stufenplättchen auf aktiv“ auf der nächsten Seite*).



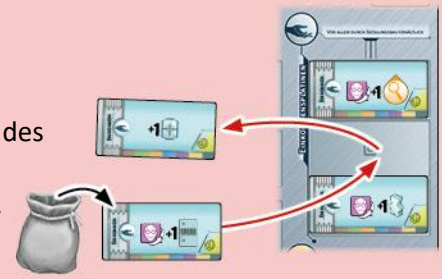
- Immer wenn du beim Bauen eine Siedlung von deiner Konsole nimmst, kommen auf dem Feld darunter jeweils 1, 2 oder 3 Diamanten zum Vorschein. Diese sichtbaren Diamanten zählen ab sofort mit, wenn die Kategorie „Wohlstand“ gewertet wird *(siehe „Wertungskategorie: Wohlstand“ auf Seite 35*).



- Hast du keine Siedlung mehr auf deiner Konsole, kannst du auch keine bauen: Freiwilliges Abreißen ist nicht möglich.

KEY-AKTION

+1 1x NIMM 1 EINKOMMENSPLATINE

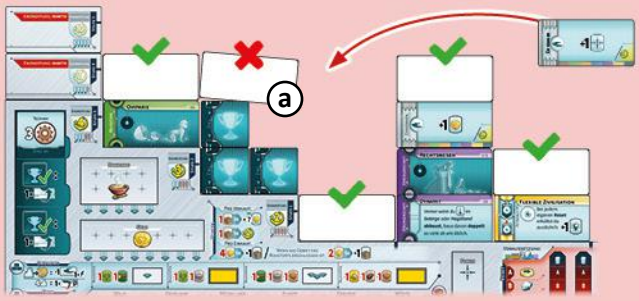


Handle folgende Schritte hierfür ab:

1) Wähle eine der 3 Einkommensplatinen, die in der *Einkommensplatinen-Auslage* des Fortschrittsplans liegen, und nimm sie zu dir.
2) Fülle dann sofort den leeren Platz in der Einkommensplatinen-Auslage mit einer zufälligen Einkommenplatine aus dem weißen Beutel wieder auf.
3) Installiere im Anschluss die gewählte Einkommenplatine im *Stufenbereich* deiner Konsole (*siehe „Einkommensplatinen installieren" im unteren Teil dieses Kastens*).
4) Führe schließlich die Aktion **dieser** Einkommensplatine sofort **einmal** aus (*analog zur Key-Aktion „Führe die Aktion 1 deiner Einkommenplatinen aus" - siehe unten rechts*).

Einkommensplatinen installieren: Wie bereits auf Seite 11 erläutert, besteht der Stufenbereich deiner Konsole aus 9 Spalten, in denen du Karten und Platinen installierst. Im Gegensatz zu den anderen Platinen und Karten haben Einkommensplatinen den großen Vorteil, dass sie als **Joker** keiner Einschränkung unterliegen, in welchen Spalten sie installiert werden dürfen.

Um eine Einkommensplatine zu installieren, suchst du dir also eine deiner Spalten aus und legst sie dort in die **unterste freie Stufe**. Dabei muss ihre Unterkante auf ganzer Linie Kontakt zum Teil darunter haben und kann nicht etwa frei „in der Luft" schweben. Das bedeutet auch, dass sie ausnahmsweise nicht über einer einzelnen Zielplatine platziert werden darf (ⓐ), sondern dafür 2 Zielplatinen nebeneinander benötigt (ⓑ).



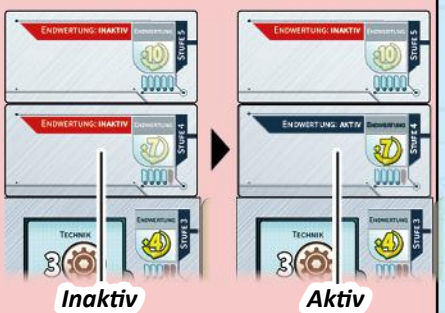
Einmal installiert, verbleibt die Einkommensplatine dann für den Rest des Spiels an ihrem Platz. Ihre Aktion wird von nun an automatisch in jeder Einkommensphase ausgelöst und kann zudem über dieses Aktionssymbol 1x (das sich z.B. beim Erfindungs-Modul und dem Wetter findet) ebenfalls genutzt werden.

KEY-AKTION

1x 4/5 SCHALTE 1 STUFENPLÄTTCHEN AUF AKTIV

Wie auf Seite 11 erläutert, erhältst du bei der Endwertung für jede Platine und Karte Erfolgspunkte, je nachdem, in welcher Stufe diese sich befinden. Platinen und Karten, die sich dabei in Stufe 4 oder 5 befinden, sind jedoch nur dann Punkte wert, wenn das jeweilige Stufenplättchen bei der Endwertung mit der aktiven Seite nach oben liegt.

Mit dieser Aktion darfst du **ein** beliebiges deiner beiden Stufenplättchen, das noch inaktiv ist, mit der aktiven Seite nach oben drehen. Sobald beide Plättchen aktiv sind, ist diese Aktion nicht mehr nutzbar.



Beachte: Für das Installieren und Nutzen von Karten und Platinen in Stufe 4 und Stufe 5, spielt es keine Rolle, ob deren Stufenplättchen aktiv oder inaktiv sind. Dies ist ausschließlich bei der Endwertung relevant.

KEY-AKTION

1x FÜHRE DIE AKTION 1 DEINER EINKOMMENSPLATINEN AUS

Wähle eine der Einkommenplatinen im Stufenbereich deiner Konsole und führe ihre Aktion einmal aus. Dabei hast du die Wahl, ob du die eigentliche Aktion ausführst **ODER** stattdessen 1 Erfolgspunkt erhältst.



Beachte: Solltest du dich für die eigentliche Aktion entscheiden und sollte diese eine Gunstprobe erfordern, so gehst du komplett leer aus, falls du sie nicht bestehst. Dass du dich im Nachhinein doch noch für den Erfolgspunkt entscheidest, ist nicht erlaubt.



Hinweis: Rund die Hälfte aller Einkommensplatinen haben Aktionen, die eine Gunstprobe erfordern.
Für Details hinsichtlich der Key-Aktion „Mache eine Gunstprobe" siehe Seite 17.
Für Erläuterungen der Aktionen von Einkommensplatinen siehe Seite 10 des Glossars.

KEY-AKTION

INSTALLIERE 1 FORSCHUNGSKARTE

Wähle **von deiner Hand** eine Forschungskarte derjenigen **Art**, die durch das aktivierte Modul vorgegeben ist:

= Errungenschaft, = Bauwerk, = Erkenntnis, = Mutation, = Erfindung.

Installiere die gewählte Karte in deinem Stufenbereich, indem du folgende Schritte abhandelst:

1) Lege fest, in welcher Spalte die Karte installiert werden soll

Falls noch keine Karte dieser Art in deinem Stufenbereich installiert ist, darfst du für die Installation eine Spalte wählen, die entweder noch leer ist oder ausschließlich Einkommensplatinen enthält.



Falls sich bereits mindestens eine Karte dieser Art in einer Spalte befindet, musst du genau diese Spalte wählen.



2) Bestimme die Kosten der Karte

Die Kosten der Karte hängen davon ab, in welcher Stufe sie installiert wird. Dies ist in der festgelegten Spalte immer die **unterste freie Stufe**. Dabei gibt diese an, wie viele der 5 ***Kostenfelder*** der Karte von links nach rechts erfüllt werden müssen.





In der ersten Stufe muss nur das linke Kostenfeld erfüllt werden (①).

In der zweiten Stufe müssen die zwei linken Kostenfelder erfüllt werden (① **und** ②).

In der dritten Stufe müssen die drei linken Kostenfelder erfüllt werden (①,② **und** ③) usw.

Dabei gelten ***leere Kostenfelder*** automatisch als erfüllt, werden aber zusammen mit denjenigen, die laut Stufe nicht erfüllt werden müssen, als „inaktiv" bezeichnet. Die übrigen Kostenfelder sind die ***aktiven Kostenfelder*.**

Beispiele *für aktive Kostenfelder* ***in Stufe 3****:*



3) Erfülle die aktiven Kostenfelder

Um die Karte zu installieren, musst du nun die Bedingungen **aller** aktiven Kostenfelder erfüllen. Folgende **Arten** von Bedingungen gibt es:



Lege die angegebene Anzahl des entsprechenden Gutes aus deinem Depot zurück in deinen Vorrat.



Habe mindestens 3 / 2 / 1 Eigenschaftsmarker der entsprechenden Art auf deiner Konsole. Diese werden **nicht** entfernt, sondern müssen nur vorhanden sein.



Entferne einen Eigenschaftsmarker der entsprechenden Art von deiner Konsole und lege ihn zurück in deinen Vorrat.

Beachte: Die Bedingungen sind kumulativ. Zeigen also mehrere aktive Kostenfelder die gleiche Bedingung, müssen dennoch alle davon erfüllt werden. So musst du in diesem Fall z.B. insgesamt 3 Eigenschaftsmarker „Intelligenz" haben.



Bauwerkskarten bieten bei vielen ihrer Kostenfelder eine solche **alternative Bedingung**.



So gilt dieses Kostenfeld automatisch als erfüllt, falls du bereits mindestens 2 Siedlungen auf dem Kontinent gebaut hast.



Beachte: Das Symbol „2" zwischen zwei solchen Kostenfeldern zeigt an, dass in diesem Fall die Bedingung „2" in der Bedingung „3" enthalten ist. Sprich: Hast du mindestens 3 Siedlungen gebaut, sind beide Kostenfelder automatisch erfüllt.



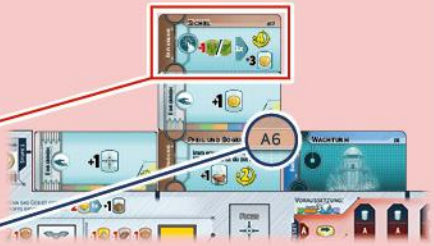
4) Erhalte eventuelle Erfolgspunkte
Nachdem du alle aktiven Kostenfelder erfüllt hast, erhältst du (sofern vorhanden) sämtliche Erfolgspunkte, die im unteren Bereich der **aktiven** Kostenfelder abgebildet sind.



5) Erhalte den eventuellen Sofortbonus der Karte
Falls die Karte über einen Sofortbonus verfügt, ist dieser im unteren hellen Teil der Karte abgebildet und mit diesem Symbol gekennzeichnet.

Sofern vorhanden, führe jetzt die Aktion/en aus, die dort aufgeführt sind. Aktionen, die du nicht ausführen kannst oder möchtest, musst du verfallen lassen.

6) Füge die Karte in den Stufenbereich ein
Füge die Karte schließlich in die festgelegte Spalte deines Stufenbereiches ein, indem du sie dort vorsichtig von oben so unter die Konsole bzw. die bereits dort liegenden Teile schiebst, dass nur noch das obere Drittel der Karte sichtbar ist. Dort verbleibt sie für den Rest des Spiels. Falls sie in ihrem oberen Drittel einen hellen Hintergrund mit einer Fähigkeit hat, ist diese ab sofort gültig.
Details zu den Fähigkeiten von Karten finden sich im Glossar unter ihren Karten-IDs.



Beachte: Es ist dir immer auch erlaubt, beim Installieren von Karten die Kosten einer **höheren Stufe** dafür anzunehmen, z.B. damit du die Erfolgspunkte von eigentlich inaktiven Kostenfeldern erhalten kannst. Allerdings musst du dafür auch tatsächlich **alle** aktiven Kostenfelder der gewählten höheren Stufe erfüllen und nicht nur etwa einzelne.

Beispiel: *Installierst du diese Karte in Stufe 2, kannst du dafür auch freiwillig die Kosten von beispielsweise Stufe 4 annehmen. Das heißt, du fügst die Karte zwar in Stufe 2 ein, erfüllst aber alle Bedingungen der 4 linken Kostenfelder und erhältst somit auch deren Erfolgspunkte. Es ist aber beispielsweise nicht erlaubt, neben den beiden notwendigen linken Feldern, nur das ganz rechte zu erfüllen, um dessen 3 Erfolgspunkte zu erhalten, und die anderen dabei einfach auszulassen.*



Level II



A Setze bis zu 2 **gleiche** Bauvorhaben um. Du könntest also z.B. in 2 Gebieten je 1 Farm oder insgesamt 2 Statuen auf demselben oder verschiedenen Baugründen bauen. Die Regeln für das Umsetzen jedes dieser Bauvorhaben gelten dabei wie üblich (*siehe Seiten 21 und 22*).

ODER

B Installiere **1 Bauwerkskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe Key-Aktion oben*).

Level III



A Setze bis zu 2 Bauvorhaben um (egal ob zweimal das gleiche oder zwei unterschiedliche). Die Regeln für das Umsetzen jedes dieser Bauvorhaben gelten dabei wie üblich (*siehe Seiten 21 und 22*).

ODER

B Installiere **1 Bauwerkskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe Key-Aktion oben*).
Dabei hast du jedoch die Wahl eines Sonderbonusses:

SONDERBONUS:



Entweder: Du darfst beim Installieren dieser Karte **1 beliebiges** seiner aktiven Kostenfelder **ignorieren**. Das bedeutet, es gilt als leer und ist somit inaktiv.
Aber Achtung: Du darfst ein Kostenfeld hiermit **nicht** ignorieren, falls es das **einzige** aktive Kostenfeld ist und somit gar keine aktiven Kostenfelder mehr übrig wären.

Oder: Hast du kein aktives Kostenfeld ignoriert, darfst du im Anschluss an das Installieren der Karte sofort eine **weitere Karte derselben Art** (*hier: Bauwerk*) von deiner Hand installieren. Dafür gelten die üblichen Regeln.

Modul: PLANUNG

LEVEL I



A Installiere **1 Zielplatine** (*Siehe Key-Aktion unten*).

ODER

B Nimm **2** Marker aus deinem Vorrat und stelle sie als **Planungsmarker** auf **ein** beliebiges Würfelfeld deiner Konsole (sie müssen beide auf dasselbe Würfelfeld). *Zur Verwendung von Planungsmarkern siehe Seite 13.*

KEY-AKTION

INSTALLIERE 1 ZIELPLATINE



Wähle eine der sichtbaren Zielplatinen in deinem **Zielbereich**, deren **Voraussetzung** du jetzt erfüllen kannst. Diese Voraussetzung kann z.B. sein, dass du eine bestimmte Konstellation auf dem Kontinent vorweisen oder dass du sofort ein bestimmtes Gut in deinen Vorrat zurücklegen musst.
Für Erläuterungen zu den einzelnen Voraussetzungen siehe Seite 9 des Glossars.

Ist die Voraussetzung erfüllt, handle folgende Schritte ab:

1) Lege die Spalte für die Installation fest
Falls noch keine Zielplatine in deinem Stufenbereich installiert ist, darfst du für die Installation eine Spalte wählen, die entweder noch leer ist oder ausschließlich Einkommensplatinen enthält.
Falls sich bereits mindestens eine Zielplatine in einer der Spalten befindet, musst du genau diese Spalte wählen.

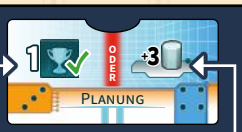


2) Füge die Zielplatine in den Stufenbereich ein
Nimm die Zielplatine aus deinem *Zielbereich* und drehe sie mit der **Rückseite** nach oben. Lege sie dann so in die festgelegte Spalte, das ihre Unterkante auf ganzer Linie Kontakt zum Teil darunter hat. Da Zielplatinen nur die Hälfte der Spalte breit sind, passen jeweils 2 Zielplatinen pro Stufe nebeneinander. Du bist aber nicht verpflichtet, diese stufenweise aufzufüllen, sondern kannst die erfüllte Zielplatine auch so anlegen, dass mehrere einzelne Zielplatinen übereinander angeordnet sind, selbst wenn in der untersten freien Stufe der zweite Platz noch frei ist. Sobald sie eingefügt wurde, verbleibt sie an ihrem Platz.

3) Erhalte den eventuellen Upgrade-Bonus
Wurde beim Herausnehmen der Zielplatine aus deinem Zielbereich dieses Symbol **freigelegt**, erhältst du zusätzlich einen Upgrade-Bonus. Das heißt, du darfst sofort die Key-Aktion „Upgrade 1 Hauptmodul“ ausführen (*siehe nächste Seite oben rechts*).
Hinweis: Hierbei wird nur dann kein Upgrade-Bonus freigelegt, wenn die erfüllte Zielplatine in deinem Zielbereich aufgrund von Platzmangel auf einer anderen platziert war.



LEVEL II



A Installiere 1 Zielplatine.

ODER

B Stelle 3 Marker aus deinem Vorrat als Planungsmarker auf ein beliebiges Würfelfeld deiner Konsole (alle 3 müssen auf dasselbe Würfelfeld).

LEVEL III



A Nimm 1 Zielplatine (*siehe Key-Aktion rechts*) und/oder installiere 1 Zielplatine. In welcher Reihenfolge du das tust, ist dir überlassen.

ODER

B Stelle 3 Marker aus deinem Vorrat als Planungsmarker auf ein beliebiges Würfelfeld deiner Konsole (alle 3 müssen auf dasselbe Würfelfeld).

KEY-AKTION

+1 NIMM 1 ZIELPLATINE

Wähle eine der Zielplatinen aus der *Zielplatinen-Auslage* des Fortschrittsplans und lege sie offen in deinen *Zielbereich*. Fülle im Anschluss sofort den leeren Platz in der Zielplatinen-Auslage mit einer zufälligen Zielplatine aus dem dunkelblauen Beutel wieder auf.

Beachte: Du darfst auch dann eine neue Zielplatine nehmen, falls bereits alle 3 Plätze deines Zielbereichs besetzt sind. Die neue Zielplatine musst du dann jedoch auf eine der anderen offenen Zielplatinen oben drauf legen und damit abdecken. Die Zielplatine darunter bleibt dann verdeckt, bis du die auf ihr liegende installiert hast (anders kommst du an sie auch nicht mehr heran).

KEY-AKTION

1x Upgrade 1 Hauptmodul



Wähle ein beliebiges deiner Hauptmodule und upgrade es auf sein **nächstes** Level. Das heißt:

- Zeigt es momentan seine Level-I-Seite, drehe es mit seiner Level-II-Seite nach oben.
- Zeigt es bereits seine Level-II-Seite, nimm es ganz aus seiner Aussparung heraus, so dass Level III zum Vorschein kommt. Lege dann das Modulplättchen für den Rest des Spiels beiseite. Weiter als auf Level III kann es nicht upgegradet werden.

Beachte: Falls du das Modul upgradest, dessen Aktionen du gerade ausführst (weil du dich noch in dem Zug befindest, in dem du es aktiviert hast), kannst du dessen neues Level erst ab deinem nächsten Zug nutzen.

EXKURSION

Attributsplatinen

Attributsplatinen sind die dritte Art von Platinen, die du in deinem Stufenbereich installieren kannst. Von dieser liegen immer 3 Stück in der *Attributsplatinen-Auslage* des Fortschrittsplans aus. Ihr Erhalt ist jedoch an **keine Aktion** gebunden. Stattdessen darfst du eine Attributsplatine **jederzeit** während deines **eigenen** Zuges aus der Auslage nehmen und installieren, sofern du deren **Bedingung** erfüllst. ***Hinweis:*** *Als „eigener Zug" gilt jeder Moment, bei dem du an der Reihe bist, etwas zu tun. Das schließt alle Phasen ein. Solltet ihr nicht eindeutig bestimmen können, wer zuerst an der Reihe ist, greift im Zweifel immer die Sitzreihenfolge.*



Willst du eine Attributsplatine installieren, handle folgende Schritte ab:

1) Erfülle die Bedingung der Attributsplatine

Jede der Attributsplatinen hat eine Eigenschaftsbedingung, die daraus besteht, dass du:

- mindestens die darauf angezeigte Anzahl an Eigenschaftsmarkern der jeweiligen Art auf deiner Konsole vorweisen

UND

- dann **einen dieser** Marker in deinen Vorrat zurücklegen musst.



Hinweis: *Das große Symbol dient nur dazu, die benötigte Eigenschaftsart besser erkennbar zu machen.*

2) Nimm die Attributsplatine

Hast du die Bedingung der Attributsplatine erfüllt, nimm sie zu dir und fülle sofort ihren leeren Platz in der Attributsplatinen-Auslage wieder mit einer zufälligen Attributsplatine aus dem gelben Beutel auf. (Falls keine Attributsplatinen mehr im Beutel sein sollten, bleibt der Platz in der Auslage leer.)

3) Lege die Spalte für die Installation fest

Falls noch keine Attributsplatine in deinem Stufenbereich installiert ist, darfst du für die Installation eine Spalte wählen, die entweder noch leer ist oder ausschließlich Einkommensplatinen enthält.
Falls sich bereits mindestens eine Attributsplatine in einer der Spalten befindet, musst du genau diese Spalte wählen.

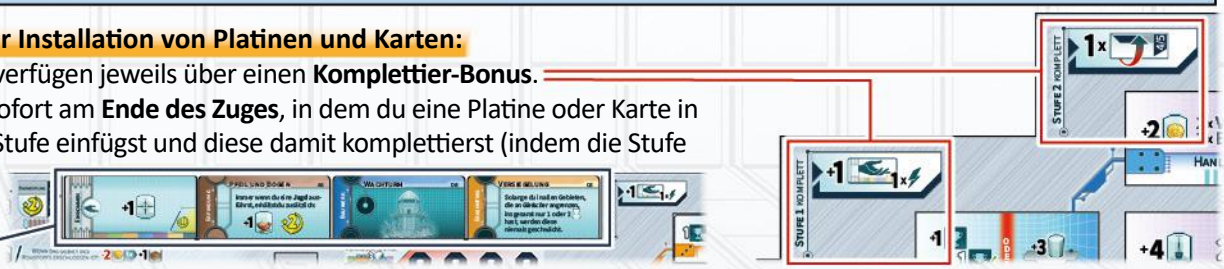
4) Füge die Attributsplatine in den Stufenbereich ein

Lege die Attributsplatine schließlich offen in die unterste freie Stufe der festgelegten Spalte. Sie ist nun fest installiert und bringt dir fortan einen besonderen Vorteil im Spiel. (*Für Erläuterungen der Attributsplatinen siehe Seite 10 des Glossars.)*

Beachte: Du darfst auf diese Weise im selben Zug auch mehrere Attributsplatinen nacheinander installieren.

Weitere Hinweise zur Installation von Platinen und Karten:

- Stufe 1 und Stufe 2 verfügen jeweils über einen **Komplettier-Bonus**. Diesen erhältst du sofort am **Ende des Zuges**, in dem du eine Platine oder Karte in die entsprechende Stufe einfügst und diese damit komplettierst (indem die Stufe durchgängig mit Karten und/oder Platinen gefüllt ist).



  Als Bonus von Stufe 1 darfst du die Key-Aktion „Nimm 1 Einkommensplatine" ausführen (*siehe Seite 23 oben*).
  Als Bonus von Stufe 2 darfst du die Key-Aktion „Schalte 1 Stufenplättchen auf aktiv" ausführen (*siehe Seite 23 unten links*).
- Willst du eine Platine oder Karte in einer Spalte installieren, die bereits bis Stufe 5 (oder höher) gefüllt ist, darfst du das den üblichen Regeln folgend durchaus tun. Für Karten gelten dabei die gleichen Kosten wie für Stufe 5. Da Stufen 6, 7 etc. jedoch keine Stufenplättchen mit Erfolgspunkten haben, sind sie in der Endwertung auch entsprechend nichts wert.
- Die Spalte ganz rechts, in der deine Start-Einkommensplatine liegt, ist ebenfalls eine reguläre Spalte deines Stufenbereichs. Das heißt, deine Start-Einkommensplatine zählt 7 Punkte in der Endwertung, falls du bis dahin das Stufe-4-Plättchen auf aktiv schalten konntest. Zudem kannst du dort den üblichen Regeln folgend eine Platine oder Karte direkt in Stufe 5 installieren.

Modul: FORSCHUNG

LEVEL I



A Nimm **1 Forschungskarte** (*siehe Key-Aktion rechts*).

ODER

B Nimm insgesamt 2 Karten von *verdeckten Forschungsstapeln* der *Forschungsauslage*. Diese können vom selben oder unterschiedlichen Stapeln stammen. Du darfst dir beide Karten jedoch erst geheim ansehen, wenn du bereits beide genommen hast. Wähle aus den beiden Karten dann eine aus und füge sie deinen Handkarten hinzu. Die andere schiebst du verdeckt **unter** den verdeckten Forschungsstapel ihrer jeweiligen Art.

KEY-AKTION

+1 NIMM 1 FORSCHUNGSKARTE

Nimm aus der Forschungsauslage die **oberste Karte** eines der 5 **offenen** oder der 5 **verdeckten** Forschungsstapel und füge sie deinen Handkarten hinzu. Ein Handkarten-Limit gibt es nicht.

Achtung: Immer wenn du die **einzige** Karte eines offenen Stapels nimmst und dieser somit im Anschluss **leer** ist, deckst du sofort 1 Karte vom zugehörigen verdeckten Stapel auf und bildest damit den neuen offenen Stapel. Solange der offene Stapel noch eine oder mehrere Karten enthält, wird dies **nicht** getan.

Hinweis: Du darfst dir jederzeit die Reihenfolge der Karten in den **offenen** Forschungsstapeln anschauen.

LEVEL II



A Nimm **1 Forschungskarte**.

ODER

B Nimm insgesamt 4 Karten von *verdeckten Forschungsstapeln* der *Forschungsauslage*. Diese können von einem oder mehreren Stapeln stammen. Du darfst die 4 Karten jedoch erst geheim ansehen, wenn du alle 4 genommen hast. Wähle aus den 4 Karten dann eine aus und füge sie deinen Handkarten hinzu. Jede der anderen 3 schiebst du jeweils verdeckt **unter** den verdeckten Forschungsstapel ihrer jeweiligen Art.

LEVEL III



A Führe die Aktion „Nimm 1 Forschungskarte“ **zweimal** nacheinander aus. Falls durch das Nehmen einer Karte der jeweilige offene Stapel **leer** wird, decke wie üblich sofort 1 Karte vom zugehörigen verdeckten Stapel auf und bilde damit den neuen offenen Stapel.

ODER

B Nimm insgesamt 4 Karten von *verdeckten Forschungsstapeln* der *Forschungsauslage*. Diese können von einem oder mehreren Stapeln stammen. Du darfst die 4 Karten jedoch erst geheim ansehen, wenn du alle 4 genommen hast. Wähle aus den 4 Karten dann 2 aus und füge sie deinen Handkarten hinzu. Jede der anderen 2 schiebst du jeweils verdeckt **unter** den verdeckten Forschungsstapel ihrer jeweiligen Art.

Modul: ERRUNGENSCHAFT

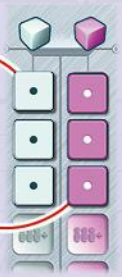
LEVEL I



A Nimm dir **entweder** 1 zusätzlichen Aktivierungswürfel **oder** 1 zusätzlichen Schicksalswürfel.

Aktivierungswürfel: Nimm den Aktivierungswürfel aus der Würfel-Auslage des Fortschrittsplans. Wirf ihn sofort einmal und lege ihn dann auf das entsprechende Würfelfeld deiner Konsole. Du kannst ihn fortan genauso zum Aktivieren von Modulen nutzen wie deine anderen Aktivierungswürfel.

Schicksalswürfel: Nimm den Schicksalswürfel aus der Würfel-Auslage des Fortschrittsplans und lege ihn zu deinen anderen Schicksalswürfeln dazu. Fortan würfelst du diesen bei Gunstproben, Jagd und Glücksfunden mit.



Ist in der Würfel-Auslage des Fortschrittsplans kein Würfel der **jeweiligen Art** mehr vorhanden, erhältst du den Würfel stattdessen von der Zivilisation, die momentan die meisten von dieser Art hat. Haben zwei Zivilisationen (einschließlich dir) gleich viele, darfst du wählen, von welcher davon du den Würfel erhältst (dabei darf die Zivilisation selbst entscheiden, welchen ihrer Würfel dieser Art sie dir gibt). **Achtung:** Hast du selbst bereits alleine die meisten Würfel einer bestimmten Art, darfst du von anderen Zivilisationen keinen Würfel dieser Art wegnehmen.

B Installiere **1 Errungenschaftskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe hierzu Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ auf Seite 24*).

LEVEL II



A Nimm dir 1 zusätzlichen Aktivierungswürfel **und** 1 zusätzlichen Schicksalswürfel. Es gelten dafür die gleichen Regeln wie bei Level I beschrieben.

ODER

B Installiere **1 Errungenschaftskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

LEVEL III



A Nimm dir 1 zusätzlichen Aktivierungswürfel **und** 1 zusätzlichen Schicksalswürfel. Es gelten dafür die gleichen Regeln wie bei Level I beschrieben.

ODER

B Installiere **1 Errungenschaftskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole. Beachte dabei den ***Sonderbonus*** (*siehe gelber Kasten auf Seite 25*).

Modul: **ERKENNTNIS**

LEVEL I



A Erhalte **3 Ideenmarker** (indem du 3 Marker aus deinem Vorrat nimmst und auf das Ideenfeld deiner Konsole stellst).

B Installiere **1 Erkenntniskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe hierzu Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ auf Seite 24*).

LEVEL II



A Erhalte **6 Ideenmarker**.

ODER

B Installiere **1 Erkenntniskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

LEVEL III



A Erhalte **6 Ideenmarker**.

ODER

B Installiere **1 Erkenntniskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole. Beachte dabei den ***Sonderbonus*** (*siehe gelber Kasten auf Seite 25*).

Modul: **MUTATION**

LEVEL I



A Versetze **einen** deiner **Eigenschaftsmarker** von seinem Eigenschaftsfeld auf eine **beliebiges** anderes deiner Eigenschaftsfelder.



ODER

B Installiere **1 Mutationskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe hierzu Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ auf Seite 24*).

LEVEL II



A Versetze bis zu 2 deiner Eigenschaftsmarker von ihren Eigenschaftsfeldern auf **beliebige** andere deiner Eigenschaftsfelder.

ODER

B Installiere **1 Mutationskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

LEVEL III



A Versetze bis zu 2 deiner Eigenschaftsmarker von ihren Eigenschaftsfeldern auf **beliebige** andere deiner Eigenschaftsfelder.

ODER

B Installiere **1 Mutationskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole. Beachte dabei den ***Sonderbonus*** (*siehe gelber Kasten auf Seite 25*).

Modul: ERFINDUNG

LEVEL I



A Führe die Aktion **einer** deiner Einkommensplatinen aus (*siehe Key-Aktion auf Seite 23 unten rechts*).

ODER

B Installiere **1 Erfindungskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole (*siehe hierzu Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ auf Seite 24*).

LEVEL II



A Führe bis zu 2 Aktionen deiner Einkommenplatinen aus. Das können zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche.

ODER

B Installiere **1 Erfindungskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

LEVEL III



A Führe bis zu 2 Aktionen deiner Einkommenplatinen aus. Das können zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche.

ODER

B Installiere **1 Erfindungskarte** von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole. Beachte dabei den ***Sonderbonus*** (*siehe gelber Kasten auf Seite 25*).

Modul: HANDEL

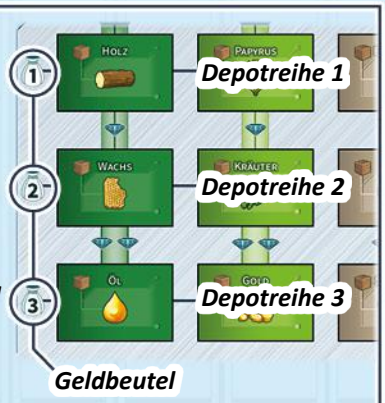
LEVEL I



Du darfst die Aktion **Verkauf** und die Aktion **Einkauf** in beliebiger Reihenfolge je **einmal** durchführen.

Verkauf:
Verkaufe bis zu 2 beliebige Güter aus deinem Depot.
1 davon darfst du für Geld verkaufen
und 1 für Erfolgspunkte.





Verkaufst du 1 Gut für Geld, nimm es von seinem Depotfeld und prüfe, welcher ***Geldbeutel*** vor dessen ***Depotreihe*** abgebildet ist. Lege das Gut in deinen Vorrat und stelle dann so viele Marker von dort auf das Geldfeld deiner Konsole, wie die Zahl im Geldbeutel anzeigt. (Für Holz bekommst du beispielsweise 1 Geldmarker, für Öl bekommst du 3.)

Verkaufst du 1 Gut für Erfolgspunkte, lege es in deinen Vorrat und erhalte dafür 2 Erfolgspunkte.

Einkauf:
Wähle 1 beliebiges Gut, das du kaufen möchtest.
Prüfe, ob das Rohstoffplättchen, das der Sorte dieses Gutes entspricht, auf dem Kontinent bereits aufgedeckt und somit erschlossen wurde. Falls ja, musst du dafür nur 2 Geldmarker von deinem Geldfeld zurück in deinen Vorrat legen. Falls nein, musst du 4 Geldmarker in deinen Vorrat zahlen. Hast du das getan, nimm dir das gekaufte Gut, indem du einen Marker aus deinem Vorrat auf das Depotfeld des Gutes stellst.



LEVEL II



Führe die Aktion **Verkauf** und die Aktion **Einkauf** jeweils bis zu **zweimal** durch.
Dabei ist die Reihenfolge der Aktionen ganz dir überlassen. Du könntest also z.B. einmal „Einkauf“, dann zweimal „Verkauf“ und dann wieder einmal „Einkauf“ durchführen.

LEVEL III



Erhalte 2 Geldmarker (indem du 2 Marker aus deinem Vorrat auf dein Geldfeld stellst).
Führe dann die Aktion **Verkauf** und die Aktion **Einkauf** jeweils bis zu **zweimal** durch (in beliebiger Reihenfolge).

Modul: **Aktivität**

Level I



Führe **1 Aktivität** aus (*siehe Key-Aktion unten*).

Level II



Führe bis zu 2 **unterschiedliche** Aktivitäten aus.

Level III



Führe bis zu **2 Aktivitäten** aus. Das dürfen entweder zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche.

KEY-AKTION

1x Führe 1 Aktivität aus

Führe **eine** der Aktivitäten aus, die dir zur Verfügung stehen.
In der oberen rechten Ecke deiner Konsole ist bereits diese Aktivität aufgedruckt, die dir von Anfang an zur Verfügung steht.

Um weitere Aktivitäten zur Verfügung zu haben, musst du Forschungskarten installieren, die Aktivitäten aufweisen. Aktivitäten sind durch dieses Symbol gekennzeichnet.





Lege einen Geldmarker vom Geldfeld deiner Konsole zurück in deinen Vorrat und ziehe dafür deine Scheibe auf einer *Fortschrittsleiste* deiner Wahl 1 Schritt vorwärts.

EXKURSION

Die Fortschrittsleisten

Auf den Fortschrittsleisten kannst du deine Scheiben im Laufe des Spiels mithilfe solcher Aktionssymbole vorwärts ziehen. Diese finden sich in erster Linie auf Forschungskarten. Es ist schon deshalb gut, auf den Fortschrittsleisten vorwärts zu ziehen, weil sie zu den **Wertungskategorien** gehören. Je nachdem, welche Wertungsplättchen ausliegen, sind bestimmte von ihnen wertvoller als andere (*siehe Seite 11*). Zudem gibt es Ereignisse, die sich auf die Leisten beziehen.

+1	Ziehe deine Scheibe auf der entsprechenden Fortschrittsleiste (*hier: Kultur*) 1 Schritt vorwärts.
+3	Ziehe deine Scheibe auf der entsprechenden Fortschrittsleiste (*hier: Technik*) 3 Schritte vorwärts.
+1	Ziehe deine Scheibe auf einer beliebigen Fortschrittsleiste 1 Schritt vorwärts.

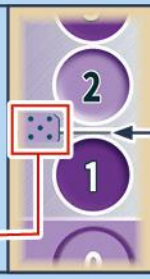


Außerdem lassen sich durch das Vorwärtsziehen auf den Leisten Boni abgreifen. Denn **jede *Bonusschwelle***, die du beim Vorwärtsziehen deiner Scheibe auf einer Leiste überquerst, gibt dir sofort den ***Leistenbonus***, der auf ihrer Höhe rechts neben den Fortschrittsleisten abgebildet ist.

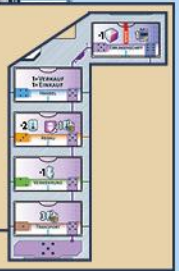
Folgende Leistenboni gibt es:



Upgrade eines von fünf möglichen Hauptmodulen *(siehe Key-Aktion „Upgrade 1 Hauptmodul“ auf Seite 27)*. Aus welchen 5 du dabei auswählen kannst, hängt von der Fortschrittsleiste selbst ab, da dessen **Farbe** einem der beiden Augenzahlen-Farbfelder des Moduls entsprechen muss. Als visuelle Hilfe ist die entsprechende Augenzahl, die auf dem Modul aufgedruckt sein muss, auf der Bonusschwelle ebenfalls angegeben.



Beispiel: *Überschreitet deine Scheibe auf der lilafarbenen Kulturleiste diese Bonusschwelle, darfst du eines dieser 5 Hauptmodule upgraden.*





Ziehe deine Scheibe auf *Ageras Gunstleiste* 1 Schritt vorwärts
ODER führe die Aktion 1 deiner Einkommensplatinen aus (*siehe Key-Aktion auf Seite 23 unten rechts*).





Führe die Key-Aktion „Schalte 1 Stufenplättchen auf aktiv“ aus (*siehe Seite 23 unten links*)
ODER erhalte 3 Erfolgspunkte.



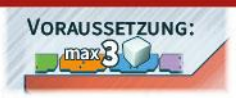
Erhalte 3 Erfolgspunkte.

Weitere Hinweise:

- Auf keiner der Fortschrittsleisten kannst du höher als bis Feld 12 aufsteigen. Befindet sich deine Scheibe bereits auf Feld 12 einer Leiste, erhältst du für jeden weiteren Schritt auf dieser Leiste stattdessen 2 Erfolgspunkte.
- Dass einige Felder der Leiste heller sind und dunkle statt weiße Zahlen zeigen, spielt ausschließlich für ein paar der Forschungskarten eine Rolle, die dann darauf Bezug nehmen.



Einen Reset durchführen



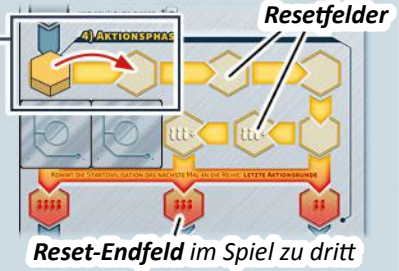
Anstatt in deinem Spielzug ein Modul zu aktivieren, darfst du einen Reset durchführen, um deine benutzten Aktivierungswürfel zurückzubekommen. Dies geht jedoch nur, wenn du momentan **3 oder weniger Aktivierungswürfel** auf deinen Würfelfeldern liegen hast (Planungsmarker zählen nicht dazu).

Um einen Reset durchzuführen, wende dich den ***Resetspalten*** deiner Konsole zu. Schiebe dort den am weitesten links stehenden ***Resetmarker*** entlang der Buchstaben seiner Spalte schrittweise nach unten und führe dabei die Schritte A, B und C wie folgt aus:



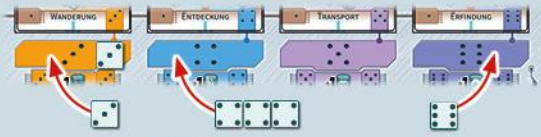


Bewege den **Phasenanzeiger** in der *Phasenübersicht* des Ablaufplans entlang des gelben Pfeils zum nächsten ***Resetfeld***. Solltest du ihn dabei auf das ***Reset-Endfeld*** eurer entsprechenden Personenzahl ziehen, läutest du damit das Ende der Aktionsphase ein *(siehe „Ende der Aktionsphase“ unten)*. Sollte der Phasenanzeiger bereits auf dem Reset-Endfeld sein, wenn du einen Reset durchführst, verbleibt er dort, bis die Aktionsphase abgeschlossen ist.



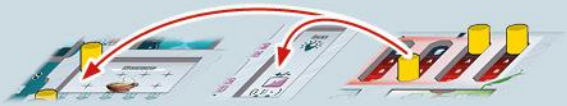


Nimm alle deine benutzten Aktivierungswürfel von unterhalb deiner Konsole in die Hand.
Hast du noch Aktivierungswürfel auf deinen Würfelfeldern liegen, entscheide für **jeden davon**, ob du ihn dort liegen lässt oder auch in die Hand nimmst. Würfle danach mit allen Aktionswürfeln in deiner Hand einmal und lege dann jeden davon auf das Würfelfeld seiner Augenzahl.





Hast du den Resetmarker schließlich auf „C“ geschoben, nimm ihn aus der Resetspalte heraus und stelle ihn entweder auf dein Ideen- oder dein Nahrungsfeld.



Weitere Hinweise:

- Anhand der Anzahl der leeren Resetspalten lässt sich zu jedem Zeitpunkt nachverfolgen, ob der Phasenanzeiger auch tatsächlich bei jedem Reset bewegt worden ist.
- Solltest du einen Reset durchführen, aber in keiner deiner Resetspalten mehr einen Resetmarker haben, führe die Schritte A und B ganz normal durch und stelle als Schritt C einen Marker aus deinem Vorrat auf dein Ideen- oder Nahrungsfeld.

Ende der Aktionsphase

Wie oben beschrieben, wird das Ende der Aktionsphase eingeläutet, wenn der Phasenmarker auf das *Reset-Endfeld* gezogen wird, welches der Anzahl der mitspielenden Zivilisationen entspricht. Das bedeutet, dass ab diesem Zeitpunkt die laufende Aktionsrunde zunächst noch zu Ende gespielt wird und dann eine komplette letzte Aktionsrunde folgt (in der jede Zivilisation noch genau einen Zug ausführt).



Beispiel: *Zieht die Startzivilisation den Phasenanzeiger selbst auf das Reset-Endfeld, beginnt die letzte Aktionsrunde erst, wenn sie das nächste Mal an der Reihe ist. Zieht die Zivilisation rechts von ihr den Phasenmarker auf das Reset-Endfeld, folgt die letzte Aktionsrunde sofort.*



Nachdem die Zivilisation rechts von der Startzivilisation ihren letzten Zug ausgeführt hat, bewegt ihr den Phasenmarker schließlich weiter zu Phase 5.

Phase 5: Ortsphase

Geht die folgenden 3 Arten von Orten nacheinander durch und handelt sie ab. Falls bisher kein Ort der entsprechenden Art auf dem Kontinent entdeckt wurde, überspringt ihr diese einfach.



A) Schlucht der Urwölfe



Insgesamt gibt es unter den Orten 2 Schluchten, deren Urwölfe jetzt Nahrung von euch wollen. Jede Zivilisation muss nun für **jede** entdeckte Schlucht prüfen, ob sie in mindestens einem daran angrenzenden Gebiet mindestens einen Stamm hat. Falls ja, muss sie einen Nahrungsmarker von ihrem Nahrungsfeld in den eigenen Vorrat legen. (Wer also an beide Schluchten angrenzt, muss insgesamt 2 Nahrungsmarker abgeben, auch dann, wenn beide Schluchten dasselbe Gebiet betreffen.) **Beachte:** Wer keine Nahrungsmarker hat, bleibt von den Urwölfen verschont und muss nichts abgeben.



B) Gletscher



Insgesamt gibt es unter den Orten 2 Gletscher. Jede Zivilisation muss nun für **jeden** entdeckten Gletscher prüfen, ob sie in mindestens einem daran angrenzenden Gebiet mindestens einen **starken** Stamm hat. Falls ja, muss sie jetzt **einen** dieser starken Stämme schwächen, indem sie ihn hinlegt. (Wer also an beide Gletscher angrenzt, muss insgesamt 2 starke Stämme schwächen, auch dann, wenn beide Gletscher dasselbe Gebiet betreffen.) **Beachte:** Schwache Stämme bleiben von Gletschern immer verschont.



C) Mystische Eiche



Insgesamt gibt es unter den Orten 3 Mystische Eichen. Jede Zivilisation muss nun für **jede** entdeckte Mystische Eiche einzeln prüfen, in welchen daran angrenzenden Gebieten sie jeweils mit mindestens einem Stamm vertreten ist. Für **jedes** dieser Gebiete bekommt sie 1 oder 2 Erfolgspunkte: Wasser-, Sumpf- und Wüsten-Gebiete sind dabei jeweils 2 Erfolgspunkte wert. Alle anderen Gebiete je 1 Punkt. **Hinweis:** Gebiete, die an mehrere Mystische Eichen angrenzen, sind natürlich entsprechend wertvoller, da sie für jede davon einzeln punkten.

Beispiel: *Eiche 1 grenzt an **Wasser-Gebiet A**, **Grasland B** und **Wald C**. Die rote Zivilisation ist jeweils in **Wasser-Gebiet A** und **Wald C** mit Stämmen vertreten: Für **Wasser-Gebiet A** bekommt sie 2 Erfolgspunkte und für **Wald C** 1 Punkt. Da die blaue Zivilisation an Eiche 1 nicht vertreten ist, erhält sie dort keine Punkte.*
*Eiche 2 grenzt an **Wasser-Gebiet A**, **Gebirge D** und **Wüste E**. Die rote Zivilisation erhält hierbei für **Wasser-Gebiet A** erneut 2 Erfolgspunkte sowie 2 Punkte für **Wüste E**. Die blaue Zivilisation bekommt an Eiche 2 für **Gebirge D** 1 Erfolgspunkt und für **Wüste E** 2 Punkte.*



Phase 6: Ernährungsphase

Diese Phase besteht aus 2 aufeinander folgenden Schritten:



A) Stämme ernähren

Alle Stämme auf dem Kontinent müssen nun ernährt werden. Ihr könnt diesen Schritt alle gleichzeitig abhandeln. Falls ihr die Reihenfolge dabei für entscheidend erachtet, handelt die Ernährung stattdessen in Sitzreihenfolge ab.



Die Stämme jeder Zivilisation benötigen dabei wie folgt Nahrung:

Grundlegend benötigt jeder deiner Stämme, der sich auf einem Lagerplatz oder einem Boot befindet, je 1 Nahrungsmarker.



Stämme, die in der Wildnis sind (also außerhalb von Lagerplätzen), benötigen jeweils 2 Nahrungsmarker.



Hast du eine eigene **Farm** in einem Gebiet, so sind in diesem Gebiet **alle** deine Stämme, die sich auf Lagerplätzen befinden, automatisch ernährt. Diejenigen in der Wildnis benötigen dort jeweils nur 1 Nahrungsmarker.



Zudem können die Fähigkeiten einiger Forschungskarten die Ernährungskosten verringern.

Prüfe nun für jeden deiner Stämme einzeln, wie viele Nahrungsmarker er dich kostet und ob du diese zahlen möchtest bzw. kannst. Lege die entsprechende Anzahl an Nahrungsmarkern von deinem Nahrungsfeld in deinen Vorrat.
Jeden Stamm, den du dabei **nicht** ernährst, musst du stattdessen **schwächen**.
Für starke Stämme bedeutet das, dass du sie hinlegen musst, für bereits schwache, dass sie sterben und in deinen Vorrat zurückgelegt werden müssen.



Sonderfunktion „Deus ex machina“: Immer wenn einer deiner Stämme eigentlich stirbt und du ihn entsprechend entfernen müsstest, darfst du sofort die Sonderfunktion „Deus ex machina“ verwenden, um ihn zu retten. Das heißt, statt ihn zu entfernen, ziehst du deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt rückwärts. (Befindet sich deine Scheibe dort bereits auf dem Feld ganz links, ist dies allerdings nicht möglich.)





B) Starke Stämme werten

Sobald alle mit der Ernährung durch sind, erhält jede Zivilisation für jeden ihrer **starken** Stämme je 1 Erfolgspunkt.



Phase 7: Ereignisphase

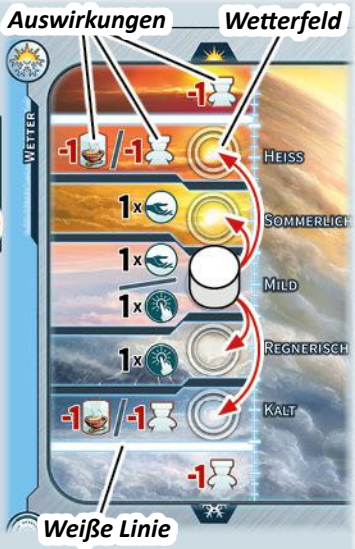
Diese Phase besteht aus 4 aufeinander folgenden Schritten:

A) Wetter einstellen und Auswirkung abhandeln

Wendet euch der **Ereigniskarte** zu, die ihr zu Beginn der Epoche aufgedeckt habt. In ihrer oberen rechten Ecke ist angegeben, ob ihr den Wetteranzeiger auf der *Wetteranzeige* jetzt • 1 oder 2 Schritte nach oben oder • 1 oder 2 Schritte nach unten bewegen müsst (also ob es heißer oder kälter wird).



Das ***Wetterfeld***, auf dem der Wetteranzeiger seine Bewegung **beendet**, gibt die ***Auswirkung*** an, die jetzt **jede** Zivilisation betrifft.
Achtung: Wird der Wetteranzeiger über eine der ***weißen Linien*** gezogen, so wird er direkt auf das Wetterfeld **vor** der weißen Linie zurückgestellt (Heiß bzw. Kalt) und bleibt dort stehen. Die Auswirkung ist dann jedoch diejenige, die jenseits der weißen Linie abgebildet ist (-1).



Handelt die Auswirkung in **Sitzreihenfolge** ab. Ist es eine positive Auswirkung, kann darauf verzichtet werden. Ist es eine negative Auswirkung, muss sie hingegen ausgeführt werden. Ein Schrägstrich zwischen zwei Auswirkungen bedeutet, dass zwischen diesen beiden gewählt werden muss.

Positive Auswirkungen:	1x Führe die Aktion 1 deiner Einkommensplatinen aus (*siehe Key-Aktion auf Seite 23 unten rechts*).	1x Führe **1 Aktivität** aus (*siehe Key-Aktion auf Seite 31*).
Negative Auswirkungen:	-1 Lege 1 Nahrungsmarker in deinen Vorrat zurück.	-1 Entferne einen beliebigen deiner Stämme vom Kontinent und lege ihn in deinen Vorrat zurück. **Hinweis:** Auch hier darfst du die Sonderfunktion „Deus ex machina“ nutzen (*siehe vorhergehende Seite*).

Für die Auswirkungen bei Heiß und Kalt gilt: Nur wenn du weder einen Nahrungsmarker noch einen Stamm hast, bleibst du verschont. Ansonsten musst du eine dieser negativen Auswirkungen ausführen.

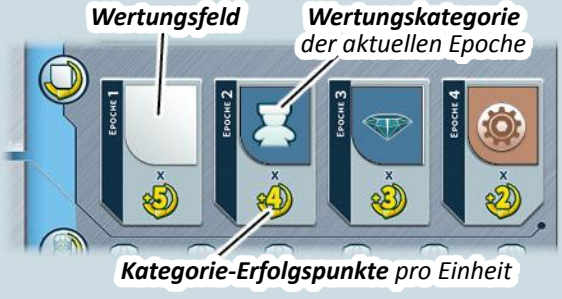
B) Ereignis abhandeln

Handelt nun das **Ereignis** der offenliegenden Ereigniskarte ab. Dabei erhalten eine oder mehrere Zivilisationen einen **Bonus**, falls sie bestimmte Bedingungen erfüllen. In wenigen Fällen kann ein solche Bedingung auch das obligatorische Entfernen von z.B. Farmen oder Booten beinhalten.
Gilt der Bonus für mehrere Zivilisationen, erhält jede davon den jeweiligen Bonus in **Sitzreihenfolge**.
Gilt er nur für eine bestimmte Zivilisation, erhält diese den Bonus nur, wenn sie eindeutig bestimmbar ist.
Falls keine Zivilisation die Bedingungen erfüllt, verfällt der Bonus.
*Für Erläuterungen einzelner Ereignisse siehe deren **Karten-IDs** auf den Seiten 8 und 9 des Glossars.*



C) Kategorie der aktuellen Epoche werten

Wendet euch nun dem ***Wertungsfeld*** der aktuellen Epoche zu (dasjenige, das sich in der *Epochen-Wertung* am weitesten links befindet und noch nicht leer ist). Dabei gibt das Wertungsplättchen auf dem Feld an, welche ***Wertungskategorie*** jetzt gewertet wird und wie viele Erfolgspunkte jede **Einheit** dieser Kategorie einbringt.



Entsprechend prüft nun jede Zivilisation, wie viele Einheiten der zu wertenden Kategorie sie besitzt (*siehe Übersicht auf der nächsten Seite*). Für jede Einheit erhält sie die angegebenen ***Kategorie-Erfolgspunkte***.

Sobald alle Zivilisationen die Kategorie gewertet haben, **entfernt** ihr das Wertungsplättchen von seinem Wertungsfeld und legt es zurück in die Schachtel.

Folgende 9 **Wertungskategorien** gibt es:

Fortschrittsleiste **Technik** | Fortschrittsleiste **Ansehen** | Fortschrittsleiste **Wissen** | Fortschrittsleiste **Bauwesen** | Fortschrittsleiste **Kultur**

Als **Einheit** bei den Fortschrittsleisten gilt **jeder Schritt**, den du auf der jeweiligen Leiste vorgerückt bist. Multipliziere entsprechend die Zahl des Feldes, auf dem sich deine Scheibe auf dieser Leiste befindet, mit den Kategorie-Erfolgspunkten. Das Ergebnis erhältst du als Schritte auf der Erfolgspunktleiste.

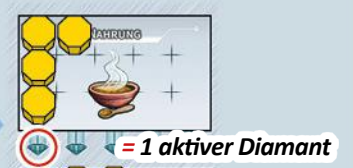
Evolution

Als **Einheit** gilt hier **jeder Eigenschaftsmarker** auf deinen Eigenschaftsfeldern. Multipliziere entsprechend deren Anzahl mit den Kategorie-Erfolgspunkten. Das Ergebnis erhältst du als Schritte auf der Erfolgspunktleiste.

Wohlstand

Als **Einheit** gilt hier jeder **aktive Diamant** auf der linken Seite deiner Konsole.
Insgesamt gibt es dort **4 Bereiche**, die Diamanten zeigen:
1) Dein Nahrungsfeld, 2) dein Geldfeld, 3) deine Siedlungen und 4) dein Depot. Ob und wie viele Diamanten dort jeweils aktiv sind, hängt vom jeweiligen Bereich ab:

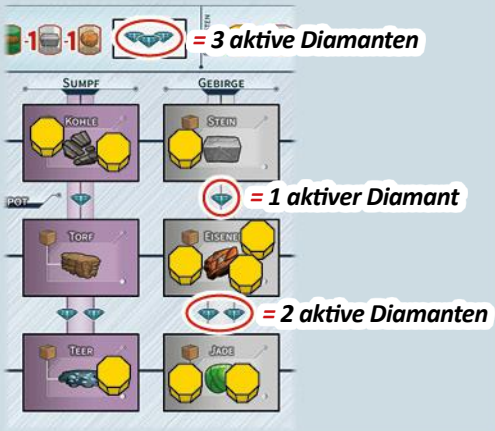
1) **Nahrungsfeld:**
Um zu prüfen, wie viele Diamanten hier aktiv sind, ordne deine Nahrungsmarker in Spalten zu je 3 Markern an: Jede **komplette** Spalte entspricht dabei einem aktiven Diamanten.



2) **Geldfeld:**
Um zu prüfen, wie viele Diamanten hier aktiv sind, ordne deine Geldmarker in Spalten zu je 2 Markern an: Jede **komplette** Spalte entspricht dabei einem aktiven Diamanten.



3) **Siedlungen:**
Je nachdem, welche Siedlungen du auf dem Kontinent gebaut hast, zeigen deren **leere** Aussparungen Diamanten. Hierbei zählt jeder sichtbare Diamant.



4) **Depot:**
Zwischen je zwei Depotfeldern derselben Gebietsart sind jeweils 1 oder 2 Diamanten abgebildet.
Solche Diamanten gelten dann als aktiv, wenn sich sowohl auf dem Feld darüber als auch auf dem Feld darunter **jeweils mindestens 1 Gut** befindet. Dabei ist es egal, ob sich auf diesen Depotfeldern noch weitere Güter befinden.

Hast du die Gesamtzahl deiner aktiven Diamanten ermittelt, multipliziere sie entsprechend mit den Kategorie-Erfolgspunkten. Das Ergebnis erhältst du als Schritte auf der Erfolgspunktleiste.

Bevölkerung

Als **Einheit** gilt hier **jeder deiner Stämme** auf dem Kontinent. Multipliziere entsprechend deren Anzahl mit den Kategorie-Erfolgspunkten. Das Ergebnis erhältst du als Schritte auf der Erfolgspunktleiste.

Verbreitung

Als **Einheit** gilt hier **jedes Gebiet**, in dem du mindestens 1 Stamm hast. Multipliziere entsprechend die Anzahl dieser Gebiete mit den Kategorie-Erfolgspunkten. Das Ergebnis erhältst du als Schritte auf der Erfolgspunktleiste.



D) Startzivilisation bestimmen:
Nachdem ihr das Wertungsplättchen entfernt habt, erhält diejenige Zivilisation den Startmonolithen, die gerade in der gewerteten Kategorie dieses Plättchens die **meisten Erfolgspunkte** bekommen hat. Gibt es dabei einen Gleichstand hinsichtlich der meisten Erfolgspunkte (auch wenn das 0 sind), wechselt der Startmonolith in jedem Fall von der bisherigen Startzivilisation zu der in Sitzreihenfolge nächsten Zivilisation, die am Gleichstand beteiligt ist.
Hat die Startzivilisation selbst die meisten Erfolgspunkte bekommen, bleibt sie Startzivilisation.

Phase 8: Einkommensphase

Diese Phase besteht aus 4 aufeinander folgenden Schritten:



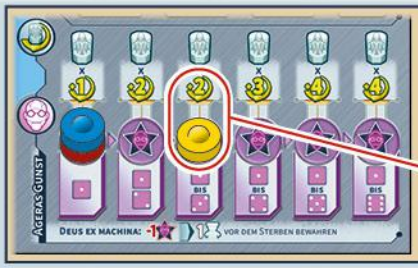
A) Einkommen kassieren

Jede Zivilisation erhält nun ihr Einkommen, indem sie die Aktion jeder ihrer Einkommenplatinen je einmal ausführt (*entsprechend der Key-Aktion auf Seite 23 unten rechts*). Die Reihenfolge, in der sie diese Aktionen ausführt, kann jede Zivilisation selbst bestimmen. Grundsätzlich könnt ihr diesen Schritt alle gleichzeitig abhandeln. Für einige der Aktionen kann es jedoch eine Rolle spielen, wer diese zuerst ausführen darf. In solch einem Fall greift die übliche Sitzreihenfolge. (Beachtet, dass diese sich in der vorhergehenden Phase geändert haben kann.)



B) Statuen werten

Jede Zivilisation, die Statuen auf dem Kontinent gebaut hat, bekommt für diese nun Erfolgspunkte:
Dabei erhält sie für **jede** ihrer Statuen so viele Punkte, wie es oberhalb ihrer Scheibe auf **Ageras Gunstleiste** angegeben ist.



Beispiel: *Die gelbe Zivilisation besitzt insgesamt 4 Statuen auf dem Kontinent und ihre Scheibe liegt auf dem dritten Feld von Ageras Gunstleiste. Entsprechend erhält sie 4 x 2 = 8 Erfolgspunkte.*



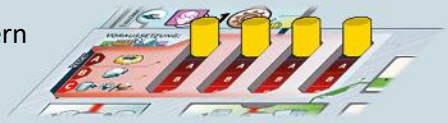
C) Jagdplättchen vom Kontinent entfernen

Nehmt sämtliche Jagdplättchen aus den Gebieten des Kontinents wieder heraus und legt sie zurück auf die *Jagdplättchen-Auslage* des Fortschrittsplans. (Blockierplättchen, die Lagerplätze abdecken, werden hierbei natürlich nicht entfernt.)



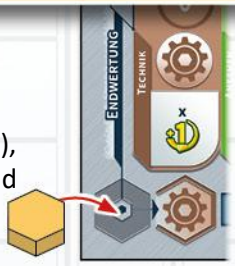
D) Reset mit neuen Markern bestücken

Jede Zivilisation füllt schließlich noch ihre leeren Resetspalten mit Markern aus ihrem Vorrat auf, damit wieder alle vier bestückt sind.



Danach ist die Epoche beendet und der Phasenanzeiger wird in der *Phasenübersicht* wieder nach oben zu Phase 1 gestellt, um die nächste Epoche zu beginnen.

Spielende



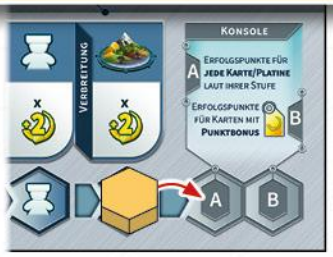
In der **Einkommensphase** der **vierten Epoche** (wenn alle Wertungsfelder der *Epochen-Wertung* leer sind), handelt ihr Schritt A „Einkommen kassieren“ und Schritt B „Statuen werten“ ganz normal ab. Schritt C und D lasst ihr jedoch wegfallen und versetzt stattdessen den Phasenanzeiger auf das linke Sechseck-Feld im *Endwertungsbereich* des Fortschrittsplans. Das Spiel ist nun beendet und es findet die **Endwertung** statt.

Endwertung



Bei der Endwertung werden nun noch einmal alle 9 Wertungskategorien gewertet und im Anschluss die Konsolen. Bewegt dazu den Phasenanzeiger entlang des Pfeils zum jeweils nächsten Sechseck-Feld, handelt dessen Wertung ab und zieht den Anzeiger dann entsprechend weiter.

Die Wertungskategorien werden dabei für jede Zivilisation genauso gewertet, wie auf Seite 35 beschrieben. Für jede Kategorie sind deren **Kategorie-Erfolgspunkte** nun jedoch durch das darunter liegende ***Punktfeld*** bzw. das auf ihm liegende Plättchen festgelegt.



Nachdem ihr alle 9 Wertungskategorien abgehandelt habt, zieht ihr den Phasenanzeiger von der Kategorie „Verbreitung“ entlang des Pfeils weiter zu **Feld A**.
Nun wertet jede Zivilisation den **Stufenbereich ihrer Konsole**: Geh dafür die Stufen deiner Konsole einzeln durch. Für jede Platine und jede Forschungskarte, deren oberstes Drittel in der jeweiligen Stufe sichtbar ist, erhältst du so viele Erfolgspunkte, wie links vor der Stufe angeben ist. Für Karten und Platinen in Stufe 4 bzw. 5 erhältst du hierbei natürlich nur dann Erfolgspunkte, wenn deren jeweiliges Stufenplättchen mit der aktiven Seite nach oben liegt.

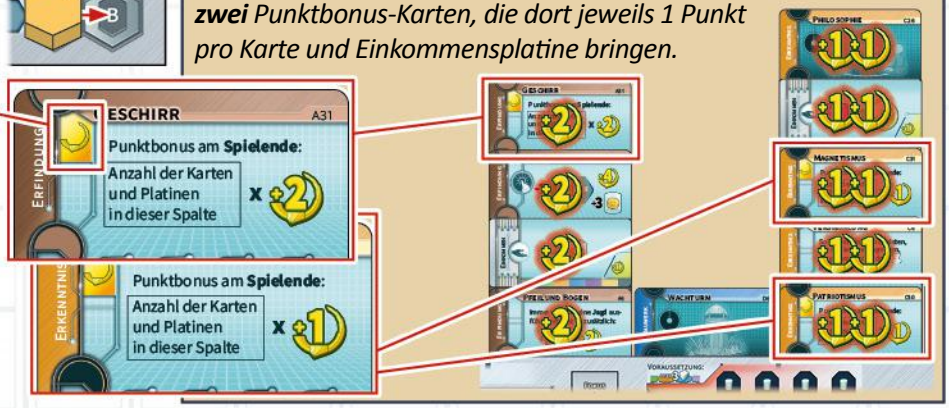
Beispiel: *Jede Platine und Forschungskarte bringt jeweils die rotumrandeten Erfolgspunkte. Da das Stufe-5-Plättchen nicht auf aktiv geschaltet ist, gibt es leider keine Punkte für die dortige Zielplatine und die dortige Erkenntniskarte.*



Nachdem jede Zivilisation die Erfolgspunkte für ihre Stufen erhalten hat, zieht ihr den Phasenanzeiger zu **Feld B**. Nun prüft jede Zivilisation, ob sie Forschungskarten in ihrem Stufenbereich hat, die einen **Punktbonus** bringen (zu erkennen an diesem Symbol in der oberen linken Ecke). Dabei erhältst du für **jede** deiner Karten und Einkommensplatinen, die in der **Spalte** einer solchen Punktbonus-Karte installiert ist, die auf dieser Punktbonus-Karte angegebenen Erfolgspunkte (inklusive ihr selbst). Dafür ist es egal, bis zu welcher Stufe die Spalte hochreicht und ob alle Stufen davon auf aktiv geschaltet sind.



Beispiel: *In der linken Spalte mit den Erfindungen gibt es* ***eine*** *Punktbonus-Karte, die 2 Erfolgspunkte pro Karte und Einkommensplatine in ihrer Spalte bringt. In der rechten Spalte liegen* ***zwei*** *Punktbonus-Karten, die dort jeweils 1 Punkt pro Karte und Einkommensplatine bringen.*



Wer gewinnt? Nachdem ihr mit den obigen Wertungen durch seid, gewinnt die Zivilisation, die auf der Erfolgspunktleiste in Führung liegt und somit die meisten Erfolgspunkte erringen konnte. Im Falle eines **Gleichstands** gewinnt von den daran beteiligten Zivilisationen diejenige, die mehr Upgrades bei ihren Hauptmodulen durchgeführt hat. Einen erneuten Gleichstand gewinnt schließlich, wer in der Sitzreihenfolge zuerst dran wäre.

Herzlichen Glückwunsch! *Ihr habt die Prüfung erfolgreich bestanden. Aber hey, es gibt noch so viel zu entdecken und auch Gottheiten haben nie ausgelernt. Nur gut, dass wir uns außerhalb der Zeit befinden und ihr somit die Prüfung so oft ablegen könnt, wie es euch gefällt. Ich freue mich jedenfalls schon auf das nächste Mal!*

Weitere wichtige Hinweise:



- Immer wenn du mit deiner Scheibe die Erfolgspunktleiste umrundest, indem du dort auf bzw. über Feld 0 ziehst, nimm dir sofort ein **100er-Plättchen** aus seiner Auslage und lege es **neben** deiner Konsole ab, damit deine tatsächliche Punktzahl immer ersichtlich ist.
- Falls deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste bereits auf dem Feld ganz rechts liegt, wenn du sie vorwärts ziehen darfst, so musst du leider darauf verzichten.
- Dein Vorrat an Markern ist auf 50 Stück begrenzt. Sollte es einmal vorkommen, dass dein Vorrat leer ist, wenn du weitere Marker bekommen würdest, lässt du diese entweder verfallen oder stockst deinen Vorrat sofort wieder auf, indem du beliebig viele deiner Marker **ersatzlos** von deiner Konsole und/oder dem Kontinent in deinen Vorrat zurücklegst. **Achtung:** Statuen, Resetmarker und Marker auf Booten sind hiervon ausgeschlossen!
- Grundlegend haben die Felder deiner Konsole, auf denen du Marker abstellst, kein Limit. Falls die dortige Aussparung nicht alle fassen kann, kannst du die Marker darauf auch stapeln. Beim Nahrungsfeld und beim Geldfeld können für die Wertungskategorie „Wohlstand“ jedoch nie mehr aktive Diamanten zählen, als dort aufgedruckt sind.

EXKURSION

Die Orte

Auf dem Kontinent gibt es insgesamt 24 Orte, die entdeckt werden können (*siehe das Entdeckungs-Modul auf Seite 20)*. Jeder entdeckte Orte beeinflusst die an ihn angrenzenden Gebiete. Es gibt 9 verschiedene Arten von Orten. Davon sind die folgenden vier bereits an anderer Stelle erläutert: **Baugrund** *(siehe Seite 22*), **Schlucht der Urwölfe** (*siehe Seite 32*), **Gletscher** und **Mystische Eiche** (*siehe Seite 33*).

Geheime Grotte



Insgesamt gibt es unter den Orten zwei Geheime Grotten. Aktivierst du in deinem Zug das Abbau-Modul (*siehe Seite 18*), mache als erstes bei **jeder** Geheimen Grotte Folgendes: Prüfe, in welchen daran angrenzenden Gebieten du mindestens einen Stamm hast. Sofern es solche Gebiete gibt, wähle von diesen **eines** aus und baue dort 1 Rohstoff ab, den du direkt ihn in dein Depot transportierst. Falls du hierbei ein Wasser-Gebiet wählst, darfst du das auch gerne anders herum machen, indem du zuerst einen Rohstoff von deinem Boot abtransportierst und dann dort einen neuen in die Einkerbung legst. Du dürftest für beide Geheimen Grotten auch dasselbe Gebiet wählen, sofern sie beide daran angrenzen. Führe im Anschluss die normalen Aktionen deines Abbau-Moduls durch.

Heiliger Felsen



Insgesamt gibt es unter den Orten zwei Heilige Felsen. Aktivierst du in deinem Zug dein Vermehrungs-Modul (*siehe Seite 16*), mache als erstes bei **jedem** Heiligen Felsen Folgendes: Prüfe, in welchen daran angrenzenden Gebieten du mindestens einen Stamm hast. Sofern es überhaupt solche Gebiete gibt, wähle von diesen **eines** aus und mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, darfst du in dem gewählten Gebiet 1 Vermehrung durchführen. Du dürftest für beide Heiligen Felsen auch dasselbe Gebiet wählen, sofern beide daran angrenzen. Führe im Anschluss die normalen Aktionen deines Vermehrungs-Moduls durch.

Höhle



Insgesamt gibt es unter den Orten drei Höhlen. Beim **Wandern** gelten alle Gebiete, die an mindestens eine beliebige Höhle angrenzen, als zueinander benachbart. Das heißt, befindet sich eine Höhle an einem Gebiet, kannst du einen Stamm von dort mit einer einzigen Wanderung auf einen Lagerplatz bewegen, dessen Gebiet an dieselbe und/oder eine andere Höhle angrenzt (du kannst jedoch nicht mit 1 Wanderung in dasselbe Gebiet zurückwandern). *Für Details zur Wanderung siehe Seiten 14 bis 16*.

Tal der Riesenpilze



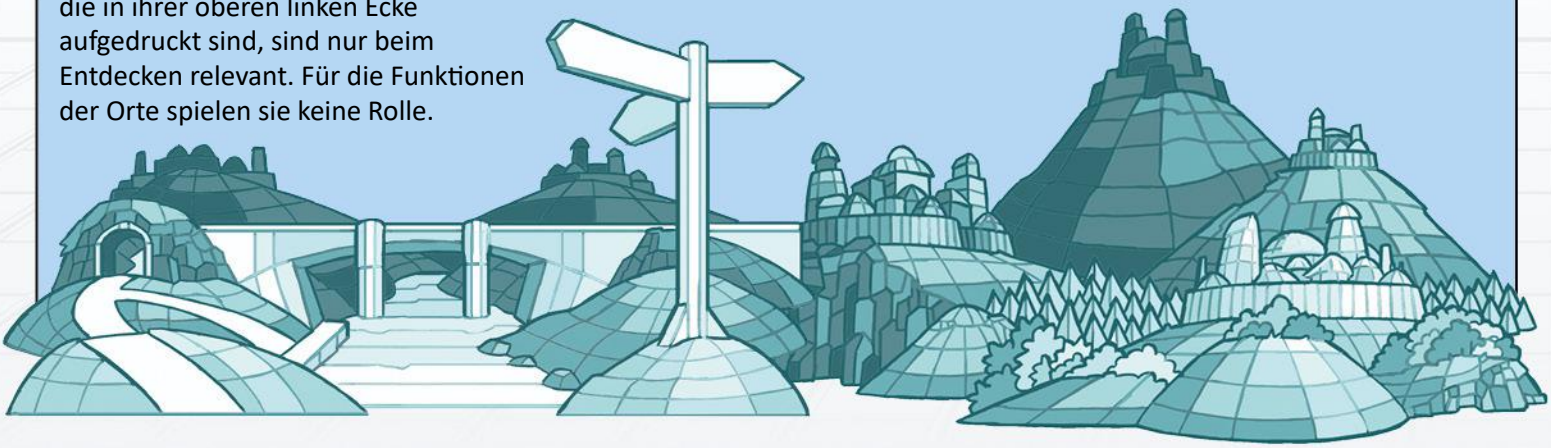
Insgesamt gibt es unter den Orten zwei Täler der Riesenpilze. Immer wenn du in einem Gebiet **jagst**, das an ein Tal der Riesenpilze angrenzt, erhältst du dabei 1 Nahrungsmarker zusätzlich. Grenzt es an beide Täler der Riesenpilze, erhältst du entsprechend 2 Nahrungsmarker zusätzlich. *Für Details zur Jagd siehe Seite 19*.

Vulkan



Insgesamt gibt es unter den Orten zwei Vulkane. In Gebieten, die an mindestens einen Vulkan angrenzen, dürfen keine Farmen gebaut werden. Falls sich beim Aufdecken des Vulkans bereits Farmen in angrenzenden Gebieten befinden, müssen diese sofort zurück an ihren üblichen Platz auf ihren jeweiligen Konsolen gestellt werden. *Für Details zum Bau von Farmen siehe Seite 21*.

Achtung: Für alle Orte gilt: Die Erfolgspunkte, die in ihrer oberen linken Ecke aufgedruckt sind, sind nur beim Entdecken relevant. Für die Funktionen der Orte spielen sie keine Rolle.



Solospiel

Du möchtest *Civolution* alleine spielen? Dann erlaube uns dir V.I.C.I vorzustellen, eine I-CIV-Entität, deren Aufgabe es ist, eine konkurrierende Zivilisation zu simulieren.



Solospiel: **Spielvorbereitung**

Führe die Spielvorbereitung so durch wie im Spiel zu zweit, aber handle Schritte 12 bis 16 nur für dich als Einzelzivilisation ab. Richte danach V.I.C.Is Spielbereich neben deiner Konsole wie folgt ein:

1) Nimm die 22 **Karten für das Solospiel**. Lege die 7 **Auslagenkarten** (die eine lilafarbene Markierung und weiße Zahl oben rechts haben) in aufsteigender Reihenfolge so nebeneinander aus. Mische die 15 **Aktionskarten** und lege sie als verdeckten ***Aktionsstapel*** unterhalb der Auslagenkarten ab.



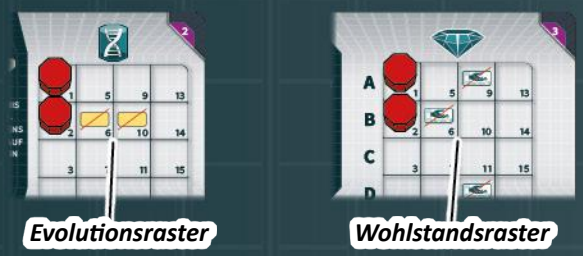
2) Wähle eine Spielfarbe für V.I.C.I, nimm deren 7 **Scheiben** und platziere je eine davon auf jeder deiner eigenen 7 Scheiben auf den Spielplänen.



3) Lege 15 **Stämme** (die übrigen 5 werden nicht verwendet) und 50 **Marker** von V.I.C.Is Farbe als Vorrat in V.I.C.Is Spielbereich bereit. Stelle dann 1 von V.I.C.Is Stämmen aufrecht auf den freien Lagerplatz (ohne Feuer) im *Wald-Startgebiet* und 1 Stamm aufrecht auf den freien Lagerplatz (ohne Feuer) im *Grasland-Startgebiet*. **Lege** außerdem in beide Startgebiete je 1 von V.I.C.Is Markern **flach** neben den dortigen Farm-Bauplatz. Diese Marker stellen keine Rohstoffe dar, sondern sogenannte „***Proviantmarker***".



Nimm dann noch 4 von V.I.C.Is Markern und stelle sie auf die Auslagenkarten: je einen auf die Felder 1 und 2 des ***Evolutionsrasters*** sowie je einen auf die Felder 1 und 2 des ***Wohlstandsrasters***.



4) Lege 6 **Aktivierungswürfel** und 1 **Schicksalswürfel** in V.I.C.Is Spielbereich bereit.



Anderes Spielmaterial wird für V.I.C.I nicht benötigt.

Solospiel: **Spielablauf**

Das Spiel verläuft wie üblich. Geh in jeder Epoche durch die 8 Phasen, berücksichtige dabei aber folgende Anpassungen:

Phase 1: Keine Anpassungen.

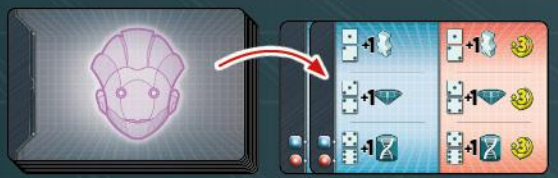
Phase 2: Wenn V.I.C.I an der Reihe ist, eine Zielplatine zu „wählen", wirf einen von V.I.C.Is Würfeln einmal und entferne aus der *Zielplatinen-Auslage* diejenige Zielplatine, deren Position der gewürfelten Augenzahl entspricht: ⚀ = oberste, ⚁ = zweite von oben, ⚂ = dritte von oben, ⚃ = vierte von oben. Falls du eine ⚄ oder ⚅ würfelst oder falls das Feld bereits leer ist, wird keine Zielplatine entfernt. Entfernte Zielplatinen legst du beiseite, da sie aus dem Spiel sind.

Phase 3: Keine Anpassungen. V.I.C.I macht keinen Sonderfund.

Phase 4: Spiele die Aktionsrunden wie üblich, indem du und V.I.C.I immer abwechselnd je einen Zug ausführt (wer den Startmonolithen hat, beginnt). Führe deine Züge ganz normal aus. Wenn V.I.C.I dran ist, tue Folgendes: Decke die oberste Karte vom Aktionsstapel auf, lege sie offen daneben und führe für V.I.C.I die Aktion/en der Karte aus (*siehe Abschnitt „V.I.C.Is Aktionen" auf der nächsten Seite*). Danach bist du wieder am Zug.



Beachte, dass sich in der linken unteren Ecke jeder Aktionskarte rote und/oder blaue ***Resetsymbole*** befinden. Deckst du eine Aktionskarte auf und es liegen bereits eine oder mehrere aufgedeckte Karten neben dem Stapel, lege die neue Karte offen auf die vorhergehende, aber so versetzt, dass alle bereits ausliegenden Resetsymbole sichtbar bleiben. Führe dann die Aktion/en der neuen Aktionskarte aus.



Wie führt V.I.C.I einen Reset durch?
Sobald du eine aufgedeckte Aktionskarte versetzt auf die vorhergehende legst und dann insgesamt mindestens **4 blaue UND** mindestens **4 rote** Resetsymbole sichtbar sind, führst du für V.I.C.I **nicht** die Aktion/en der neuen Karte sondern einen Reset durch. Das heißt, du ziehst den *Phasenanzeiger* zum nächsten *Resetfeld* und legst dann alle aufgedeckten Aktionskarten verdeckt zur Seite auf den ***Ablagestapel*** (bzw. bildest diesen).

Sollte zu Beginn von V.I.C.Is Zug der Aktionsstapel leer sein, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Aktionsstapel bereit.



V.I.C.Is Aktionen:

Um die Aktion/en der aufgedeckten Aktionskarte auszuführen, sieh dir die relevante Hälfte der Karte an. Jede Aktionskarte besitzt eine blaue und eine rote Hälfte, die sich auf V.I.C.Is Schwierigkeitsgrad beziehen. Nutze für den Einstieg durchgehend die blaue Hälfte. Für einen höheren Schwierigkeitsgrad siehe Seite 44.

Falls die Aktionskarte Augenzahlen zeigt, wirf einen von V.I.C.Is Würfeln einmal. Schaue dann, welche Aktion/en auf der Karte hinter der gewürfelten Augenzahl angegeben ist/sind und führe sie für V.I.C.I von links nach rechts aus.



Falls sich die Aktionskarte auf eine **Wertungskategorie** bezieht, führe für V.I.C.I die Aktion aus, die in der ***Aktionstabelle*** der Karte unterhalb der entsprechenden Kategorie angegeben ist, und zwar so oft, wie es auf der Karte steht. („Wertungskategorie dieser Epoche" bezieht sich auf das *Wertungsplättchen*, das auf dem Wertungsfeld der aktuellen Epoche liegt, „Wertungskategorie der nächsten Epoche" auf das Wertungsplättchen der nächsten Epoche usw.) Falls auch Erfolgspunkte abgebildet sind, erhält V.I.C.I diese (aber immer nur einfach).



Folgende Aktionen sind auf den Aktionskarten zu finden:

+1 Ziehe V.I.C.Is Scheibe auf der angegebenen Fortschrittsleiste die angegebene Anzahl Schritte vorwärts (*hier: 1 Schritt auf der Technikleiste*). Immer wenn eine von V.I.C.Is Scheiben eine Bonusschwelle überquert, die Erfolgspunkte als Leistenbonus gibt, erhält V.I.C.I diese Punkte. Alle anderen Leistenboni werden für V.I.C.I ignoriert. Falls sich V.I.C.Is Scheibe bereits auf Feld 12 der entsprechenden Leiste befindet, erhält V.I.C.I statt dem Schritt wie üblich 2 Punkte.

Entferne die oberste Karte vom *offenen Forschungsstapel* der angegebenen Art (*hier: die oberste Erfindungskarte*) und lege sie zurück in die Schachtel. Sollte der offene Stapel danach leer sein, decke wie üblich eine neue Karte auf.

+1 V.I.C.I erhält die angegebenen Erfolgspunkte.

+1 Ziehe V.I.C.Is Scheibe auf *Ageras Gunstleiste* 1 Schritt vorwärts (sofern möglich).

Stelle einen Marker aus V.I.C.Is Vorrat als Statue auf den Baugrund im großen Wassergebiet. Es gibt kein Limit für die Anzahl der Statuen, die V.I.C.I dort haben darf.

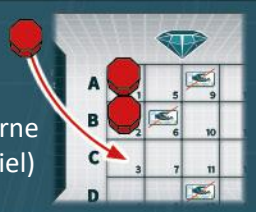
+1 V.I.C.I erhält einen zusätzlichen Aktivierungswürfel (laut der üblichen Regeln auf Seite 28). Lege den Würfel (ohne damit zu würfeln) zu V.I.C.Is anderen.

+1 V.I.C.I erhält einen zusätzlichen Schicksalswürfel (laut der üblichen Regeln auf Seite 28). Lege den Würfel zu V.I.C.Is anderen.

+1 Stelle einen Marker aus V.I.C.Is Vorrat auf dasjenige Feld des *Evolutionsrasters*, das die niedrigste Zahl zeigt (sofern noch Platz ist). Falls dabei ein -Symbol abgedeckt wird, wirf einen von V.I.C.Is Würfeln einmal und entferne die entsprechende Attributsplatine aus der *Attributsplatinen-Auslage*: ⚀ oder ⚁ = entferne die oberste, ⚂ oder ⚃ = entferne die mittlere, ⚄ oder ⚅ = entferne die unterste. Lege die Platine beiseite (sie ist aus dem Spiel) und fülle das leere Feld der Attributsplatinen-Auslage wieder auf.



+1 Stelle einen Marker aus V.I.C.Is Vorrat auf dasjenige Feld des *Wohlstandsrasters*, das die niedrigste Zahl zeigt (sofern noch Platz ist). Falls dabei ein -Symbol abgedeckt wird, wirf einen von V.I.C.Is Würfeln einmal und entferne die entsprechende Einkommensplatine aus der *Einkommensplatinen-Auslage*: ⚀ oder ⚁ = entferne die oberste, ⚂ oder ⚃ = entferne die mittlere, ⚄ oder ⚅ = entferne die unterste. Lege die Platine beiseite (sie ist aus dem Spiel) und fülle das leere Feld der Einkommensplatinen-Auslage wieder auf.



Bei jeder der übrigen 5 Aktionen musst du immer erst ein Gebiet bestimmen, in dem die Aktion ausgeführt wird.

Ein Gebiet bestimmen:
Immer wenn du für eine Aktion ein Gebiet bestimmen musst, folge diesen Schritten so lange, bis du es bestimmt hast:
1) Überprüfe auf den Auslagenkarten für die jeweilige Aktion, welche **Priorität** für das Gebiet gilt. Falls dadurch genau ein Gebiet übrig bleibt, nutze dieses für die Aktion.
2) Falls es mehrere Gebiete gibt, die der Priorität entsprechen und damit qualifiziert sind, mache eine **Gebietsprobe** (*siehe unten*), um von diesen Gebieten dasjenige zu bestimmen, das du nutzen musst.
3) Falls es kein Gebiet gibt, das der Priorität entspricht, sind stattdessen diejenigen Gebiete qualifiziert, die der **Minimalbedingung** der jeweiligen Aktion entsprechen (sofern eine Minimalbedingung angegeben ist). Gibt es mehrere solcher Gebiete, bestimme unter diesen das Gebiet wie üblich mit einer Gebietsprobe.
4) Gibt es kein qualifiziertes Gebiet, verfällt die Aktion.

Gebietsprobe:
Wirf einen von V.I.C.Is Würfeln einmal und suche die gewürfelte Augenzahl in der ***Gebiets-proben-Übersicht***. Ist dort neben dieser Augenzahl die Gebietsart eines **qualifizierten** Gebietes angegeben, nutze dieses. Gehe andernfalls von der gewürfelten Augenzahl aus entlang der Pfeile, bis du auf die Gebietsart eines qualifizierten Gebietes triffst.
Bestimmst du eine Gebietsart, von der 2 oder 3 Gebiete qualifiziert sind, überprüfe in jedem dieser Gebiete, wie viele **Signalfeuer** ( ) es hat (jedes zeigt , oder). Wirf dann einen zweiten Würfel und suche dessen Augenzahl in der ***Signalfeuer-Übersicht***. Sind dort über der Augenzahl so viele Signalfeuer zu sehen wie in einem dieser qualifizierten Gebiete, nutze dieses Gebiet. Gehe andernfalls entlang des Pfeils zur nächsten Signalfeuer-Anzahl und nutze das entsprechende Gebiet.

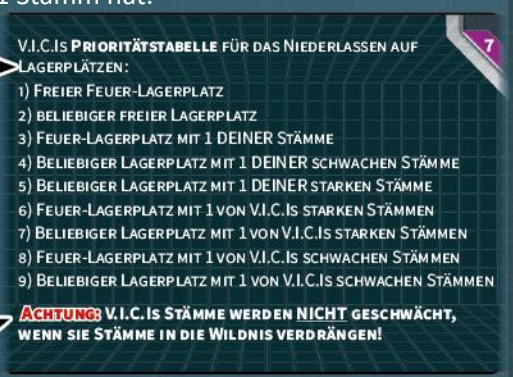


Beispiel: *V.I.C.Is rote Zivilisation ist in 4 Gebieten vertreten, die der Priorität für die Vermehrungs-Aktion entsprechen:* ***Gebirge A***, ***Wald B***, ***Hügelland C*** *und* ***Gebirge D****. Um zu bestimmen, welches dieser qualifizierten Gebiete du für V.I.C.Is Vermehrung nutzen musst, machst du eine Gebietsprobe mit einem von V.I.C.Is Würfeln. Du würfelst eine , die laut Übersicht „Sumpf" entspricht. Da keines der qualifizierten Gebiete ein Sumpf ist, folgst du den Pfeilen zur nächsten Gebietsart, die einem qualifizierten Gebiet entspricht. In diesem Fall ist dies „Gebirge". Da zwei Gebirgs-Gebiete qualifiziert sind, wirfst du einen weiteren von V.I.C.Is Würfeln und erhältst eine , die laut Signalfeuer-Übersicht „ " bedeutet. Allerdings zeigt* ***Gebirge A*** *„ " und* ***Gebirge D*** *„ ". Daher folgst du in der Übersicht dem Pfeil und landest bei „ ", womit du* ***Gebirge D*** *als Gebiet für V.I.C.Is Vermehrung bestimmt hast.*



+1 Führe in einem Gebiet **1 Vermehrung** für V.I.C.I durch. Bestimme das Gebiet laut der obigen Regeln. Dabei haben Gebiete Priorität, in denen V.I.C.I mindestens 1 Stamm hat und in denen mindestens 1 Lagerplatz frei ist.
Die Minimalbedingung erfüllen alle Gebiete, in denen V.I.C.I mindestens 1 Stamm hat.

Hast du das Gebiet bestimmt, füge diesem 1 Stamm aus V.I.C.Is Vorrat hinzu, indem du ihn dort auf einem Lagerplatz niederlässt. Nutze die ***Prioritätstabelle*** auf den Auslagenkarten, um diesen Lagerplatz zu bestimmen (1 hat die höchste Priorität, 9 die niedrigste). Gibt es in dem Gebiet also einen freien Feuer-Lagerplatz, lässt sich der Stamm dort nieder (1). Falls nicht, lässt er sich auf einem beliebigen freien Lagerplatz nieder (2). Ist keiner frei, verdrängt er deinen Stamm vom Feuer-Lagerplatz (3). Hast du keinen Stamm auf dem Feuer-Lagerplatz, verdrängt er einen deiner schwachen Stämme von dessen Lagerplatz (4) usw.



Achtung: Falls V.I.C.Is neuer Stamm einen anderen verdrängt, wird dieser neue Stamm entgegen der üblichen Regeln **nicht geschwächt**.
Falls sich V.I.C.Is neuer Stamm auf einem Feuer-Lagerplatz niederlässt, erhält V.I.C.I wie üblich dessen Siegpunkte.

Beachte: Prüfe jedes Mal, nachdem du 1 Vermehrung für V.I.C.I durchgeführt hast, ob in allen Gebieten, in denen V.I.C.I mit Stämmen vertreten ist, **alle** vorhandenen Lagerplätze **ausschließlich** von V.I.C.Is eigenen Stämmen besetzt sind. Falls dem so ist, führe zusätzlich sofort **1 Wanderung** für V.I.C.I durch (*Details zur Wanderung siehe nächste Seite*).

Führe **1 Wanderung** für V.I.C.I durch, indem du diese Schritte abhandelst:

1) Prüfe zunächst, ob es mindestens ein Gebiet gibt, in dem V.I.C.I mindestens 2 Stämme hat, von denen mindestens einer stark ist. Falls es kein solches Gebiet gibt, führe zuerst **1 Vermehrung** für V.I.C.I durch *(siehe vorhergehende Seite)*, bevor du mit Schritt 2 fortfährst.
2) Bestimme für die Wanderung ein Ausgangsgebiet (Gebiet X). Dabei haben Gebiete Priorität, in denen V.I.C.I mindestens 2 Stämme hat, von denen mindestens einer stark ist.
3) Bestimme ein Zielgebiet (Gebiet Y). Dabei haben diejenigen Landgebiete Priorität, die benachbart zu Gebiet X liegen und dabei die wenigsten Stämme von V.I.C.I aufweisen. (Gibt es also Landgebiete, in denen V.I.C.I keine Stämme hat, gelten diese als diejenigen mit den wenigsten.) Ob du selbst Stämme in diesen Gebieten hast, ist irrelevant.
4) Bestimme danach in Gebiet X einen von V.I.C.Is starken Stämmen, der wandern soll, indem du die ***Prioritätsliste*** auf den Auslagenkarten dafür nutzt (1 hat die höchste Priorität, 3 die niedrigste).

Prioritätsliste für wandernden Stamm:
1) aus der Wildnis
2) vom Feuer-Lagerplatz
3) von beliebigem Lagerplatz

5) Bewege schließlich den bestimmten starken Stamm von Gebiet X auf einen Lagerplatz in Gebiet Y, wo er sich niederlässt. Nutze die ***Prioritätstabelle*** auf den Auslagenkarten, um diesen Lagerplatz zu bestimmen (*siehe die vorhergehende Seite*).
Achtung: Falls der wandernde Stamm einen anderen verdrängt, wird der wandernde Stamm entgegen der üblichen Regeln **nicht geschwächt**.
Falls sich der wandernde Stamm auf einem Feuer-Lagerplatz niederlässt, erhält V.I.C.I wie üblich dessen Siegpunkte.
Falls der Stamm ein noch nicht erschlossenes Gebiet betritt, decke dessen Rohstoffplättchen wie üblich auf. Ein Marker wird dort jedoch nicht platziert.

Führe **1 Proviantaktion** für V.I.C.I durch.

Tue das wie folgt: Bestimme ein Gebiet, in dem V.I.C.I mindestens 1 Stamm hat. Dabei haben die Gebiete Priorität, die die wenigsten *Proviantmarker* aufweisen. (Gibt es also Gebiete, in denen V.I.C.I vertreten ist und in denen gar keine Proviantmarker liegen, gelten diese als diejenigen mit den wenigsten.) Allerdings sind von diesen Gebieten wiederum nur diejenigen qualifiziert, die momentan V.I.C.Is **meiste** Stämme aufweisen.
Nachdem du das Gebiet bestimmt hast, **lege** 1 Marker aus V.I.C.Is Vorrat als Proviantmarker neben den dortigen Farm-Bauplatz. Handelt es sich dabei bereits um den zweiten Proviantmarker in diesem Gebiet, lege beide zusammen so auf den Farm-Bauplatz (sofern dieser noch keine Farm enthält), dass sie diesen blockieren. Dort kannst du fortan keine Farm mehr errichten.
Davon abgesehen kommen Proviantmarker erst in der Ernährungsphase zum Tragen.



Beispiel: *Von den drei Gebieten A, B und C sind nur* ***Gebirge A*** *und* ***Wald C*** *qualifiziert, da sie noch keinen Proviantmarker und gleich viele von V.I.C.Is roten Stämmen enthalten. Würde eines dieser beiden Gebiete einen weiteren roten Stamm enthalten, wäre nur dieses qualifiziert.*



Decke alle verdeckten Orte auf, die an **ein** Gebiet angrenzen. Bestimme dieses Gebiet laut der üblichen Regeln. Dabei haben Gebiete Priorität, in denen V.I.C.I mindestens 1 Stamm hat und die an die **meisten** verdeckten Orte angrenzen. V.I.C.I erhält die aufgedruckten Erfolgspunkte jedes Ortes, der dabei aufgedeckt wird.

Lege 1 Jagdplättchen aus der *Jagdplättchen-Auslage* in ein Gebiet. Dabei haben Gebiete Priorität, in denen noch kein Jagdplättchen liegt und in denen sowohl V.I.C.I als auch du jeweils mindestens 1 Stamm habt. Unter diesen musst du nun das Gebiet bestimmen, bei dem es sich um das **beste Jagdgebiet** handelt. Das tust du, indem du die Jagdtabelle von links nach rechts durchgehst (Wald ist das beste, Wüste das schlechteste). Gibt es mehrere beste Jagdgebiete der gleichen Gebietsart, bestimme unter diesen das Gebiet, indem du einen von V.I.C.Is Würfeln einmal wirfst und die *Signalfeuer-Übersicht* zurate ziehst.

Wald	Grasland	Hügelland	Sumpf	Gebirge	Wüste
1	1	1	1	0	0
2	2	2	1	1	0
3	3	3	2	2	1
3	3	3	3	2	2
3	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	1

Die Minimalbedingung erfüllen alle Gebiete, in denen noch kein Jagdplättchen liegt und in denen V.I.C.I mindestens 1 Stamm hat. Auch unter diesen musst du das beste Jagdgebiet bestimmen.

Das Ende der Aktionsphase wird wie immer eingeläutet, wenn der *Phasenanzeiger* das *Reset-Endfeld* erreicht.

Phase 5: Die Orte beeinflussen deine Zivilisation wie üblich. V.I.C.Is Zivilisation wird hingegen niemals von Orten beeinflusst. Dies gilt für alle Orte, nicht nur für diejenigen, die für diese Phase relevant sind (einschließlich Höhlen und Heiliger Felsen).

Phase 6: Handle die Ernährungsphase wie üblich ab. Für V.I.C.I machst du das wie folgt:

Führe für V.I.C.I zunächst 1 Proviantaktion durch (*siehe links*).

Überprüfe dann für jedes Gebiet, in dem V.I.C.I vertreten ist, welche von V.I.C.Is Stämmen dort ernährt sind bzw. welche nicht ernährt sind und daher geschwächt werden müssen:

In jedem Gebiet, in dem genau 1 Proviantmarker liegt, ist genau 1 von V.I.C.Is Stämmen ernährt, der er auf einem Lagerplatz steht. Hat V.I.C.I dort mehrere Stämme auf Lagerplätzen, bestimme den ernährten Stamm anhand der Nummern 6 bis 9 der Prioritätstabelle (6 hat die höchste Priorität, 9 die niedrigste).

6) Feuer-Lagerplatz mit 1 von V.I.C.Is starken Stämmen
7) Beliebiger Lagerplatz mit 1 von V.I.C.Is starken Stämmen
8) Feuer-Lagerplatz mit 1 von V.I.C.Is schwachen Stämmen
9) Beliebiger Lagerplatz mit 1 von V.I.C.Is schwachen Stämmen

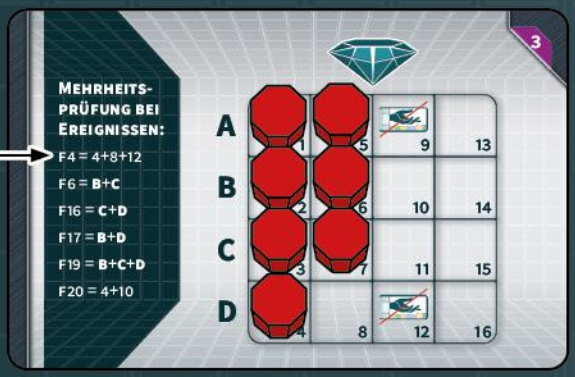
In jedem Gebiet, in dem mindestens 2 Proviantmarker liegen, sind alle von V.I.C.Is Stämmen ernährt, die auf Lagerplätzen stehen, und zusätzlich **einer**, der sich in der Wildnis befindet. Hat V.I.C.I mehrere Stämme in der Wildnis, ist von diesen ein beliebiger starker ernährt, ansonsten ein beliebiger schwacher.

Alle anderen von V.I.C.Is Stämmen musst du nun schwächen (indem du die starken hinlegst und die schwachen entfernst). Die Proviantmarker bleiben in den Gebieten liegen.

In Schritt B erhält V.I.C.I Erfolgspunkte für starke Stämme wie üblich.

Phase 7: Handle die Ereignisphase wie üblich ab. Beachte aber, dass V.I.C.I niemals vom Wetter beeinflusst wird und auch nie die Boni von Ereignissen erhält. Allerdings musst du V.I.C.I berücksichtigen, wenn es darum geht, ob du selbst den Bonus eines Ereignisses erhältst, für den eine Mehrheit oder eine Führung notwendig ist. (Z.B. musst du für das Ereignis F11 „Erleuchtung“ berücksichtigen, wie viele Würfel V.I.C.I im Vergleich zu dir hat.)

Für die Ereignisse mit den IDs F4, F6, F16, F17, F19 und F20 überprüfst du, ob du deren Bonus erhältst, indem du im *Wohlstandsraster* nachschaust, wie viele Marker sich in den Reihen bzw. auf den Feldern dort befinden und welche davon in der Liste ***Mehrheitsprüfung bei Ereignissen*** aufgeführt sind.



Z.B. musst du bei F17 „Korruption“ überprüfen, wie viele Marker V.I.C.I insgesamt in den Reihen B und D hat und diese Anzahl mit deiner Anzahl an Geldmarkern vergleichen. Bei F20 „Tsunami“ musst du die Felder 4 und 10 überprüfen und die Anzahl der Marker dort mit deiner Anzahl an gebauten Booten vergleichen.

In Schritt C erhält V.I.C.I die Erfolgspunkte der gewerteten Kategorie laut der üblichen Regeln. (Bei Evolution zählt die Anzahl aller Marker im Evolutionsraster; bei Wohlstand zählt die Anzahl aller Marker im Wohlstandsraster.)

In Schritt D wird die neue Startzivilisation wie üblich bestimmt.

Phase 8: Handle die Einkommensphase wie üblich ab. Für V.I.C.I ist dabei aber nur die Statuenwertung relevant, bei der V.I.C.I den üblichen Regeln folgend Punkte für Statuen erhält.



Solospiel: **Spielende**

Das Spiel endet wie üblich. In der Endwertung erhält V.I.C.I Erfolgspunkte für die Wertungskategorien laut der üblichen Regeln. Da V.I.C.I keine Konsole hat, spielen die beiden letzten Wertungsschritte keine Rolle für V.I.C.I. Falls du mehr Erfolgspunkte sammeln konntest als V.I.C.I: Herzlichen Glückwunsch zu einer erfolgreichen *Civolution*!

Schwierigkeitsgrad:



Einstiegslevel: Nutze die blaue Hälfte der Aktionskarten das ganze Spiel über.
Moderates Level: Nutze in den ersten 3 Epochen die blaue Hälfte und die rote in Epoche 4.
Mittleres Level: Nutze in den ersten 2 Epochen die blaue Hälfte und die rote ab Epoche 3.
Fortgeschrittenen-Level: Nutze in der ersten Epoche die blaue Hälfte und die rote ab Epoche 2.
Schweres Level: Nutze die rote Hälfte das ganze Spiel über.



Damit du jederzeit weißt, welche Hälfte du momentan nutzt, verfügt die Auslagenkarte mit der Gebietsproben-Übersicht über eine blaue und eine rote Seite, die du dir entsprechend hindrehen kannst.

Beachte, dass die Level immer nur als Schwierigkeits-Tendenz zu verstehen sind und dabei leichten Schwankungen unterliegen können. Sollte es dich dennoch einmal nach einer besonders **heftigen Herausforderung** verlangen, kannst du im Übrigen jedes der obigen Level mit folgender Variante kombinieren: Führe bei jedem von V.I.C.Is Resets dennoch die Aktion/en der gerade aufgedeckten Aktionskarte aus, bevor du sie zusammen mit den anderen auf den Ablagestapel legst.

Weitere Hinweise:

- Falls du eine Forschungskarte installiert hast, dessen Fähigkeit Klarstellungen im Bezug auf V.I.C.I benötigt, schlage im Glossar unter der entsprechenden Karten-ID nach.
- Du darfst dir weder die verdeckten Karten im Aktions- noch die im Ablagestapel anschauen.
- Sind bereits alle Stämme von V.I.C.I auf dem Kontinent, werden weitere Vermehrungs-Aktionen für V.I.C.I ignoriert.
- Im seltenen Fall, dass V.I.C.I den letzten Stamm verliert und keinen mehr auf dem Kontinent hat, musst du sofort 1 Vermehrung für V.I.C.I außerhalb der Reihe durchführen. Mach das den üblichen Regeln zufolge, wobei Landgebiete Priorität haben, in denen du selbst mindestens 1 Stamm hast.
- **Tipp:** Das Solospiel ist ein perfekter Spielplatz, um die Möglichkeiten von Forschungskarten-Kombos auszutesten. Da V.I.C.I das vollkommen locker sieht, darfst du in Schritt 13 der Spielvorbereitung deine 5 Start-Forschungskarten (aber dennnoch je 1 pro Art) und deine Startmarker-Karte aus sämtlichen Karten frei zusammenstellen.



Wir möchten allen herzlich danken, die an der Entstehung, der Entwicklung und dem Testen von *Civolution* beteiligt waren, insbesondere: Jana Schierwater, Silke Christensen, Mirko Schäfer, Eurohell Design, Sebastian Hein, Peter Schmähler, Carsten Burak sowie den Spieletreffs in Rotenburg, Lieberhausen, Willingen und Holzminden.

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Stefan Feld
Artwork: Dennis Lohausen
Entwicklung und Redaktion: Viktor Kobilke
Redaktionsassistenz: Moritz Bornkast, Peter Eggert

© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.