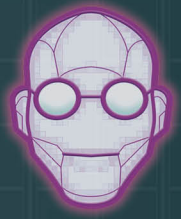
Spielanleitung

CIVOLUTION

ACCEPTANCE LETTER



Sehr geehrte Studierende,

es freut uns außerordentlich euch mitteilen zu dürfen, dass ihr für die nächste Instanz zugelassen seid. Das liegt an den herausragenden Leistungen, die ihr in euren Civolution-Prüfungen erbracht habt. Damit ist die Ausbildung jedoch noch nicht abgeschlossen. Ab sofort gilt es, euch im Rahmen eurer Prüfungen mithilfe von Extra Credits in eine noch bessere Ausgangsposition für den ultimativen Instanzensprung zu bringen. Drei dieser Extra Credits stehen euch hiermit zur Verfügung. Viel Erfolg!

Extra Credits sind kleine Erweiterungen, die ihr einzeln oder in beliebiger Zusammenstellung dem Civolution-Grundspiel hinzufügen könnt.
Die folgenden 3 Extra Credits sind im *Acceptance Letter* enthalten.

Extra Credit A: **6 Start-Attributsplatinen** *> Siehe Seite 2*

Extra Credit B: **6 Kreaturenplatinen** *> Siehe Seite 4*

Extra Credit C: **15 Level-4-Modulplättchen** *> Siehe Seite 9*

Extra Credit A: **6 Start-Attributsplatinen**

Die Start-Attributsplatinen geben jeder Zivilisation einen spannenden, individuellen Startvorteil.



Rückseite

Vorderseite

Spielvorbereitung

Führt die Spielvorbereitung so durch, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Bevor ihr jedoch in Schritt 16 die Startplatinen verteilt, mischt noch die 6 Start-Attributsplatinen und führt dann **Schritt** 16 mit folgendem Zusatz durch:

Möglichkeit A (für Neulinge – die hiermit jedoch nur spielen sollten, falls erfahrene Personen sie unterstützen): Du erhältst zu deiner Startplatinen-Karte und dem zufälligen Zielplättchen eine zufällige Start-Attributsplatine dazu.

Möglichkeit B (für Fortgeschrittene): Sobald ihr die Auswahl an Startplatinen-Karten wie üblich ausgelegt und mit Zielplatinen bestückt hab, legt ihr noch zu jeder Startplatinen-Karte dieser Auswahl eine zufällige Start-Attributsplatine offen dazu. Wenn du deine Startplatinen-Karte wählst, erhältst du neben der Karte und dem Zielplättchen auch die dabeiliegende Start-Attributsplatine.

Nicht verwendete Start-Attributsplatinen kommen zurück in die Schachtel.

Nachdem du die drei üblichen Schritte deiner Startplatinen-Karte ausgeführt hast (1. Zielplättchen in Zielbereich legen, 2. Modul upgraden, 3. Karte unterschieben), führst du noch den folgenden **vierten** Schritt aus:

Installiere deine Start-Attributsplatine im Stufenbereich deiner Konsole, indem du sie in die unterste freie Stufe einer beliebigen Spalte legst. Diese Spalte ist damit von Anfang an auf Attributsplatinen festgelegt (kann also nur noch Attributs- und Einkommensplatinen aufnehmen).
Abschließend, angefangen bei der Startzivilisation und dann reihum im Uhrzeigersinn, führt noch jede Zvilisation den individuellen **Startvorteil** (*siehe rechts*) ihrer jeweiligen Start-Attributsplatine aus.

Darüber hinaus ändert sich am üblichen Spielablauf und Spielende nichts.

Übersicht der Start-Attributsplatinen

Progressive Zivilisation
Startvorteil: Wähle eine Fortschrittsleiste und ziehe deine dortige Scheibe 2 Schritte vorwärts. Natürlich erhältst du auch den Leistenbonus, der dabei überschritten wird.

Begüterte Zivilisation
Startvorteil: Wähle eines des 6 Landgebietsarten (Wald, Grasland, Hügelland, Gebirge, Sumpf, Wüste). Nimm 6 Marker aus deinem Vorrat und stelle je 2 davon auf jedes deiner Depotfelder dieser Gebietsart (unabhängig davon, ob dort bereits ein Marker aus Schritt 14 steht). *Beispiel: Du wählst Gebirge und stellst je 2 Marker auf dein Stein-, Eisenerz- und Jade-Depotfeld*.

Vielfältige Zivilisation
Startvorteil: Nimm 3 Marker aus deinem Vorrat und stelle jeden davon auf ein **anderes** deiner Eigenschaftsfelder (unabhängig davon, ob dort bereits Marker aus Schritt 14 stehen). *Beispiel: Du stellst je 1 Marker auf Intelligenz, Geschicklichkeit und Weitsicht*.

Gebildete Zivilisation
Startvorteil: Ziehe von jedem der 5 verdeckten Fortschrittsstapel jeweils die oberste Karte und nimm sie zu deinen anderen auf die Hand. Du beginnst das Spiel also mit insgesamt 10 Fortschrittskarten (je 2 jeder Art).

Wachsende Zivilisation
Startvorteil: Nimm 1 Stamm aus deinem Vorrat und stelle ihn auf einen freien Lagerplatz **ohne Feuer**, der sich in einem nicht erschlossenen Gebiet deiner Wahl befindet. Erschließe dieses Gebiet dann sofort, indem du dessen Rohstoffplättchen aufdeckst und einen Marker aus deinem Vorrat in das Gebiet stellst. Du beginnst das Spiel also mit 3 Stämmen und 3 Rohstoffen.

Gerüstete Zivilisation
Startvorteil: Nimm 12 Marker aus deinem Vorrat und stelle jeweils 3 davon auf dein Nahrungs-, dein Geld-, dein Fokus- und dein Ideenfeld (zusätzlich zu den Markern, die sich dort bereits aus Schritt 14 befinden).

Extra Credit B: **6 Kreaturenplatinen**

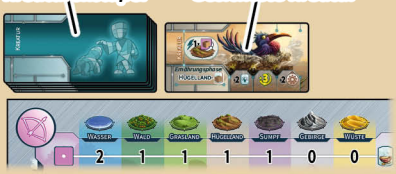
Kreaturen können bei der Jagd eingefangen und gezähmt werden. Wer gezähmte Kreaturen besitzt, kann in jeder Ernährungsphase Güter an sie verfüttern, um Belohnungen zu erhalten.



Spielvorbereitung

Führt die Spielvorbereitung so durch, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Beachtet aber bei **Schritt** 6 – nachdem ihr die Auslagen mit den üblichen Platinen bestückt habt – noch den folgenden Zusatz:

Mischt die 6 Kreaturenplatinen und legt sie als verdeckten *Kreaturenstapel* in der Nähe der Jagdtabelle ab. Deckt dann die oberste Kreaturenplatine auf und legt sie als die *gesichtete Kreatur* neben den Stapel.



Hinweise:

- Kreaturenplatinen sind eine neue, eigene Platinenart und beanspruchen daher im Stufenbereich eine Spalte für sich.
- Jede Kreaturenplatine gehört zu jeweils einer der 6 Landgebietsarten.



Spielablauf

Kreaturenplatinen verändern im Wesentlichen die folgenden zwei Aspekte des Spielablaufs:

- die Key-Aktion „Führe 1 Jagd durch“, und
- die Ernährungsphase.

Die Änderungen sind im Folgenden beschrieben.

KEY-AKTION

1x  Führe 1 Jagd durch

Wähle wie üblich ein Gebiet, in dem du mindestens einen Stamm hast und in dem kein Jagdplättchen liegt. Sollte dieses Gebiet **nicht** der Gebietsart der *gesichteten Kreatur* entsprechen, führe die Jagd wie üblich durch (*siehe Seite 19 der Civolution-Anleitung*).

Falls das Gebiet der **Gebietsart** der gesichteten Kreatur **entspricht**, fahre hingegen wie folgt fort:

Wirf einmal alle pinken Schicksalswürfel, die du besitzt, und wähle von diesen Würfeln **einen** aus. Dieser Würfel bestimmt jetzt nicht nur wie viele Nahrungsmarker du erhältst, sondern auch, ob du die gesichtete Kreatur zähmst.
Natürlich kannst du dabei die Augenzahl des Würfels wie üblich durch das Abgeben von Ideenmarkern verändern, die finale Augenzahl zählt jedoch immer für beides: Nahrungsmarker und Kreatur.

Die **Nahrungsmarker** erhältst du wie üblich, indem du in der Jagdtabelle den Schnittpunkt zwischen der Augenzahl des Würfels und der Spalte der Gebietsart suchst und die dort angezeigte Anzahl Marker aus deinem Vorrat auf dein Nahrungsfeld stellst. Lege danach wie üblich ein Jagdplättchen aus der Jagdplättchen-Auslage in das Gebiet, das du gerade bejagt hast.

Überprüfe im Anschluss, ob die Augenzahl des Würfels ausreicht, um die **Kreatur zu zähmen**. Dies hängt von der Position deiner Scheibe auf der **Gunstleiste** ab (auf die gleiche Weise wie sonst bei Gunstproben): Das heißt, die Kreatur gilt als gezähmt, wenn die Augenzahl des Würfels innerhalb der Augenzahl-Spanne liegt, die unterhalb deiner Scheibe angegeben ist.

Ist es dir gelungen, die Kreatur zu zähmen, installiere ihre Platine, indem du jetzt folgende Schritte abhandelst:

1) Nimm die Kreaturenplatine
Nimm die Platine der gesichteten Kreatur zu dir. Decke dann sofort die oberste Platine vom Kreaturenstapel auf und lege sie als die nächste gesichtete Kreatur aus. (Falls der Stapel leer ist, kann keine weitere Kreatur gesichtet werden.)

2) Lege die Spalte für die Installation fest
Falls noch keine Kreaturenplatine 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 Kreaturenplatine in einer der Spalten befindet, musst du genau diese Spalte wählen.

3) Füge die Kreaturenplatine in den Stufenbereich ein
Lege die genommene Kreaturenplatine offen in die unterste freie Stufe der festgelegten Spalte.

4) Mache 1 Glücksfund
Führe schließlich einmal die Key-Aktion „Mache 1 Glücksfund“ aus (*siehe Seite 20 der Civolution-Anleitung*). Allerdings muss dieser Glücksfund in der Gebietsart gemacht werden, die der gerade installierten Kreaturenplatine entspricht.



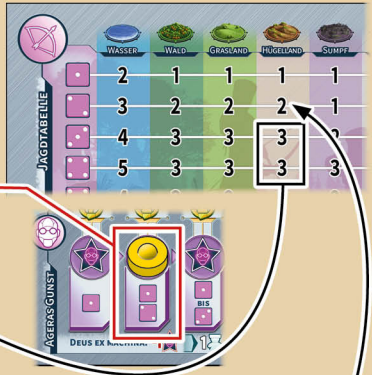
Nachdem du die Kreaturenplatine installiert hast, verbleibt sie für den Rest des Spiels an ihrem Platz deiner Konsole und kann fortan in jeder Ernährungsphase genutzt werden *(siehe Seite 8 dieser Anleitung*).

Falls du die gesichtete Kreatur nicht zähmen konntest, verbleibt ihre Platine offen neben dem Kreaturenstapel.

Beispiel:
Als gesichtete Kreatur liegt die Hügelland-Kreatur aus.



Die gelbe Zivilisation wählt für die Jagd eines ihrer Hügelland-Gebiete und wirft ihre 2 Schicksalswürfel, die im Anschluss eine [1] und eine [1] zeigen. Da sich ihre Scheibe auf der Gunstleiste auf dem zweiten Feld befindet, würde sie mit keinem der beiden Würfel die gesichtete Kreatur zähmen können.



Sie könnte also einfach auf das Zähmen verzichten und würde 3 Nahrungsmarker erhalten.

Stattdessen entscheidet sie sich aber, einen Ideenmarker abzugeben, um aus der [1] eine [1] zu machen. Mit dieser [1] kann sie jetzt nicht nur die Kreatur zähmen, sondern erhält auch 2 Nahrungsmarker.

Nachdem sie die 2 Nahrungsmarker genommen und ein Jagdplättchen im bejagten Hügelland-Gebiet platziert hat, nimmt sie die Platine der Hügelland-Kreatur und deckt sofort eine neue gesichtete Kreatur vom Kreaturenstapel auf.

Dann installiert sie die Platine der Hügelland-Kreatur in ihrem Stufenbereich und führt schließlich einmal die Key-Aktion „Mache 1 Glücksfund“ im Hügelland aus. Sie wirft also ihre beiden Schicksalswürfel erneut und da beide eine [1] zeigen, erhält sie entsprechend 1x Schwefel.



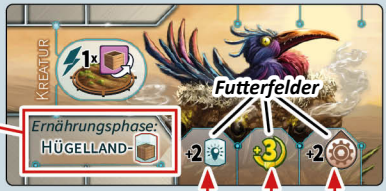
Phase 6: **Ernährungsphase**

Führt die Ernährungsphase wie üblich durch (*siehe Seite 33 der Civolution-Anleitung*). Beachtet bei Schritt A jedoch folgenden Zusatz:



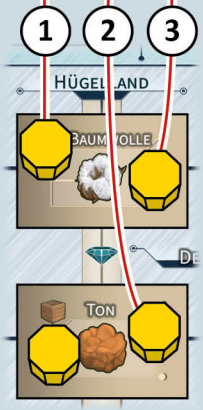
A) Stämme ernähren

Nachdem ihr eure Stämme wie üblich ernährt habt, dürft ihr noch eure **Kreaturen füttern**:



An jede Kreatur, die du in deiner Konsole hast, kannst du jetzt **bis zu 3 Güter ihrer eigenen Gebietsart** verfüttern. Dabei ist es egal, ob das bis zu dreimal das gleiche Gut ist oder ob es mit einem oder beiden der anderen Güter kombiniert wird.

Stelle dazu die Güter, die du verfütterst, **von links nach rechts** auf die *Futterfelder* der Kreatur und erhalte für jedes Futterfeld die Belohnung, die auf dem Feld angegeben ist.



- Verfütterst du also 1 Gut, erhältst du 2 Ideenmarker.
- Verfütterst du 2 Güter, erhältst du 2 Ideenmarker und 3 Erfolgspunkte.
- Verfütterst du 3 Güter, erhältst du 2 Ideenmarker, 3 Erfolgspunkte und 2 Schritte auf derjenigen Fortschrittsleiste, die das dritte Futterfeld anzeigt (bei der Wald-Kreatur sind das stattdessen je 1 Schritt auf 2 beliebigen Fortschrittsleisten).

Sobald du mit dem Füttern all deiner Kreaturen fertig bist, lege alle Marker, die auf deinen Kreaturenplatinen stehen, zurück in deinen Vorrat.

Darüber hinaus ändert sich am Spielablauf und am Spielende nichts.

Extra Credit C: **15 Level-4-Modulplättchen**



Rück-seite

Vorder-seite

Für jedes der 15 Hauptmodule gibt es ein neues, starkes Modulplättchen des Levels 4 (IIII). Zu Spielbeginn erhält jede Zivilisation drei dieser Plättchen und damit die Möglichkeit, die zugehörigen Module im Spielverlauf bis auf Level 4 upgraden zu können.

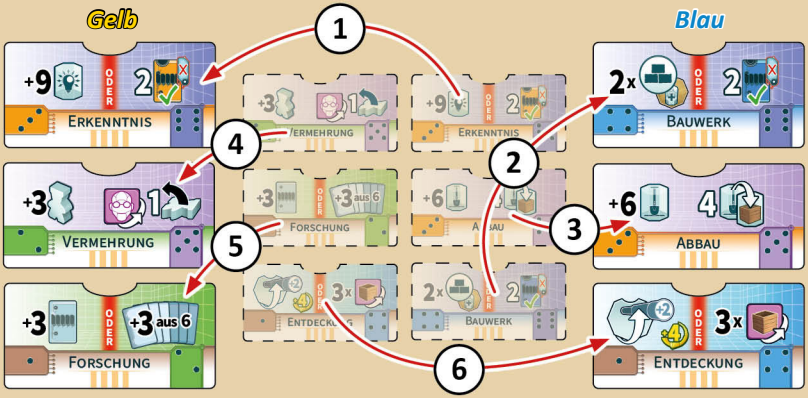
Spielvorbereitung

Führt die Spielvorbereitung so durch, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben. Nachdem ihr Schritt 16 abgeschlossen habt, führt aber noch den folgenden, neuen **Schritt** 17 durch:

17 Mischt die 15 Level-4-Modulplättchen. Zieht dann pro mitspielender Zivilisation 3 davon und legt sie als Auswahl offen aus. Die übrigen Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Angefangen bei der Startzivilisation und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt nun jede Zivilisation eines der ausliegenden Modulplättchen und legt es neben die eigene Konsole. Im Anschluss nimmt jede Zivilisation ein zweites Plättchen, diesmal jedoch angefangen bei der Zivilisation, die rechts von der Startzivilisation sitzt, und dann reihum entgegen dem Uhrzeigersinn. Danach wählt – nun wieder angefangen bei der Startzivilisation und dann reihum im Uhrzeigersinn – jede Zivilisation ein drittes Plättchen und legt es zu den anderen beiden neben ihre Konsole.

Sobald jede Zivilisation 3 Plättchen hat, führt ihr noch diesen letzten Schritt durch: Angefangen bei der Startzivilisation und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt jede Zivilisation eines ihrer 3 Plättchen aus und führt bei **dessen** Hauptmodul sofort einmalig die Key-Aktion „Upgrade 1 Hauptmodul“ durch (*siehe Seite 27 der Civolution-Anleitung*). Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um dasjenige Hauptmodul handelt, dass sie bereits in Schritt 16 upgegradet hat.

Beispiel: *Im Spiel zu zweit werden 6 zufällige Modulplättchen ausgelegt. Die gelbe Zivilisation ist die Startzivilisation und wählt „Erkenntnis“ als ihr erstes Plättchen (1). Die blaue Zivilisation wählt „Bauwerk“ (2) und dann „Abbau“ (3). Nun ist wieder die gelbe Zivilisation an der Reihe und wählt „Vermehrung“ (4) und dann „Forschung“ (5). Zuletzt nimmt die blaue Zivilisation das übrig gebliebene Entdeckungs-Plättchen (6).*



Zum Abschluss upgradet jede Zivilisation noch ein Modul, das zu einem der von ihr gewählten Plättchen gehört:

Die gelbe Zivilisation entscheidet sich für ein Upgrade in „Forschung“. Entsprechend dreht sie das Modulplättchen „Forschung“ in ihrer Konsole von Level I auf Level II.

Die blaue Zivilisation hat bereits in Vorbereitungs-Schritt 16 ihr Abbau-Modul auf Level II upgegradet und entscheidet sich jetzt dafür, dieses auf Level III zu upgraden, indem sie das Modulplättchen aus ihrer Konsole nimmt und wie üblich daneben legt. Sie startet also ins Spiel mit „Abbau“ auf Level III. Somit muss es ihr im Spielverlauf nur noch einmal gelingen ein Upgrade bei ihrem Abbau-Modul durchzuführen, um das entsprechende Level-4-Plättchen ins Spiel zu bringen.

Spielablauf

Der Spielablauf ist identisch mit dem Grundspiel. Die drei Level-4-Module neben deiner Konsole kannst du über die Key-Aktion „Upgrade 1 Hauptmodul“ ins Spiel bringen.

KEY-AKTION

1x Upgrade 1 Hauptmodul

Grundlegend läuft diese Key-Aktion so ab wie auf Seite 27 der Civolution-Anleitung beschrieben mit folgendem Zusatz: Module, dessen Level-4-Plättchen du neben deiner Konsole liegen hast, darfst du mit dieser Aktion den üblichen Regeln folgend von Level III auf Level 4 upgraden. Dazu nimmst du das entsprechende Level-4-Modulplättchen und legst es in die freie Aussparung des Levels III.

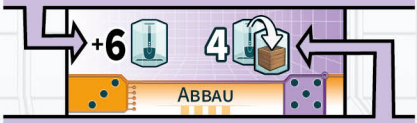
Darüber hinaus ändert sich am Spielablauf und am Spielende nichts.

Übersicht der Level-4-Module (in alphabetischer Reihenfolge)

Hinweis: *Die weiße Nummer, die jeweils links neben dem Namen des Moduls steht, verweist auf die Seite in der Civolution-Anleitung, auf der die Aktionen des entsprechenden Level-I-Moduls erklärt werden.*

18 **Abbau** - Level 4 (IIII)

Baue in beliebigen deiner Gebiete insgesamt 6 Rohstoffe ab.



Transportiere vor oder nach der Abbauaktion 4 beliebige Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

31 **Aktivität** - Level 4 (IIII)

Erhalte 2 Geldmarker.
Führe dann bis zu 2 Aktivitäten durch, die dir zur Verfügung stehen. Das können zwei unterschiedliche sein oder auch zweimal die gleiche.



21 BAUWERK - LEVEL 4 (IIII)

Setze bis zu 2 Bauvorhaben um (egal ob zweimal das gleiche oder zwei unterschiedliche). Zudem ist dein **Baulimit um 1 Statue erhöht**. Du kannst nun also bis zu 3 eigene Bauten pro Baugrund haben, jedoch darf weiterhin maximal einer dieser Bauten eine Siedlung sein.



Installiere bis zu 2 deiner Bauwerkskarten. Du darfst bei beiden Karten **jeweils** ein beliebiges Kostenfeld ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist).

20 ENTDECKUNG - LEVEL 4 (IIII)

Decke alle verdeckten Orte auf, die an eines deiner Gebiete angrenzen und **zusätzlich 2 verdeckte Orte**, egal wo auf dem Kontinent diese sich jeweils befinden. Erhalte die Erfolgspunkte aller Orte, die du bei dieser Aktion aufgedeckt hast. Erhalte dann noch 4 Erfolgspunkte zusätzlich.



Mache den üblichen Regeln folgend **dreimal** 1 ***Glücksfund*** (egal ob in derselben oder in unterschiedlichen Landgebietsarten, in denen du mit Stämmen vertreten bist).

30 ERFINDUNG - LEVEL 4 (IIII)

Führe bis zu 2 Aktionen aus, die auf deinen Einkommensplatinen **und/oder** auf denen in der Einkommensplatinen-Auslage abgebildet sind. Es ist dabei egal, ob du zwei unterschiedliche Aktionen oder zweimal dieselbe ausführst.



Installiere bis zu 2 deiner Erfindungskarten. Du darfst bei beiden Karten **jeweils** ein beliebiges Kostenfeld ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist).

29 ERKENNTNIS - LEVEL 4 (IIII)

Erhalte 9 Ideenmarker.



Installiere bis zu 2 deiner Erkenntniskarten. Du darfst bei beiden Karten **jeweils** ein beliebiges Kostenfeld ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist).

28 Errungenschaft - Level 4 (IIII)

Führe folgende Aktion bis zu **zweimal** durch: Erhalte 1 weiteren Aktivierungswürfel (den du sofort einmal wirfst) ODER 1 weiteren Schicksalswürfel.
Ist die Würfelart nicht mehr in der Würfelauslage verfügbar, erhältst du den Würfel dieser Art wie üblich von einer der Zivilisationen mit den meisten davon (nicht möglich, falls du bereits die alleinige Mehrheit hast).



Installiere bis zu 2 deiner Errungenschaftskarten. Du darfst bei beiden Karten **jeweils** ein beliebiges Kostenfeld ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist).

28 Forschung - Level 4 (IIII)

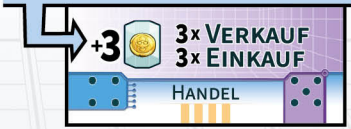
Führe die Key-Aktion „Nimm 1 Forschungskarte“ bis zu **dreimal** durch, indem du wie üblich die jeweils oberste Karte eines beliebigen offenen oder verdeckten Forschungsstapels deinen Handkarten hinzufügst.



Ziehe insgesamt **6 Karten** von einem oder mehreren verdeckten Forschungsstapeln. Sieh sie dir erst an, wenn du alle 6 gezogen hast. Wähle von diesen dann 3 Karten aus, die du auf die Hand nimmst. Schiebe die anderen verdeckt unter ihre Stapel.

30 Handel - Level 4 (IIII)

Erhalte 3 Geldmarker.
Führe dann bis zu dreimal die Aktion Verkauf und bis zu dreimal die Aktion Einkauf durch (in beliebiger Reihenfolge).





29 MUTATION - LEVEL 4 (IIII)

Führe folgende Aktion bis zu **dreimal** durch: Wähle einen deiner Eigenschaftsmarker und versetze ihn auf ein beliebiges Eigenschaftsfeld.



Installiere bis zu 2 deiner Mutationskarten. Du darfst bei beiden Karten **jeweils** ein beliebiges Kostenfeld ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist).

26 PLANUNG - LEVEL 4 (IIII)

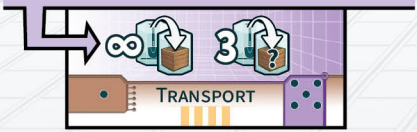
Führe folgende Aktion bis zu **zweimal** durch: Installiere eine der Zielplatinen aus deinem Zielbereich, deren Voraussetzung du jetzt erfüllst, im Stufenbereich deiner Konsole
ODER nimm dir eine neue Zielplatine aus der Auslage (und fülle die Zielplatinen-Auslage umittelbar wieder auf).



Stelle **3 Marker** aus deinem Vorrat als Planungsmarker auf **ein** beliebiges Würfelfeld (sie müssen alle auf dasselbe Würfelfeld gestellt werden).
Erhalte außerdem 1 Ideenmarker.

19 TRANSPORT - LEVEL 4 (IIII)

Hole **beliebig viele** (das müssen nicht alle sein) deiner abgebauten Rohstoffe als Güter in dein Depot.
Dabei gilt: **Bis zu 3** dieser Rohstoffe darfst du vollkommen beliebig auf deine Depotfelder verteilen.



16 VERMEHRUNG - LEVEL 4 (IIII)

Führe den üblichen Regeln folgend bis zu **dreimal** eine ***Vermehrung*** durch.



Mache eine *Gunstprobe*. Bestehst du sie, darfst du sofort einen deiner schwachen Stämme stärken.

19 VERPFLEGUNG - LEVEL 4 (IIII)

Führe den üblichen Regeln folgend bis zu **zweimal** eine ***Jagd*** durch. Dabei darfst du ausnahmsweise auch in solchen Gebieten jagen, in denen sich bereits ein Jagdplättchen befindet. Im Anschluss legst du auch nur dann ein Jagdplättchen in das bejagte Gebiet, falls dort noch keines liegt.

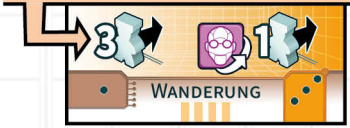


Stärke **bis zu 6** deiner schwachen Stämme.

14 WANDERUNG - LEVEL 4 (IIII)

Mache als erstes eine *Gunstprobe*. Bestehst du sie, darfst du den üblichen Regeln folgend insgesamt **4 *Wanderungen*** durchführen, ansonsten 3.

Wie üblich gilt: Falls hierbei derselbe Stamm mehrmals wandert, lässt er sich auf einem Lagerplatz bzw. einem eigenen Boot des zuletzt betretenen Gebietes nieder. Die anderen Gebiete durchquert er nur.





Schnellübersicht der Spielvorbereitung mit allen 3 Extra Credits

Führt die Spielvorbereitung so durch wie im Grundspiel mit den folgenden Zusätzen:

Schritt 6 : Mischt die **Kreaturenplatinen** und legt sie als verdeckten Kreaturenstapel in die Nähe der Jagdtabelle. Deckt eine Platine auf und legt sie als gesichtete Kreatur neben den Stapel.

Schritt 16 : Legt zu jeder Startplatinen-Karte in der Auswahl eine zufällige **Start-Attributsplatine**. Wählt und handelt die Startplatinen-Karten wie üblich ab. Die Start-Attributsplatine, die du dazu erhalten hast, legst du in eine Spalte deines Stufenbereichs und führst ihren Startvorteil sofort aus.

Schritt 17 (neu): Mischt die **Level-4-Modulplättchen**. Zieht pro mitspielender Zivilisation 3 davon und legt sie als Auswahl aus. Angefangen bei der Startzivilisation, wählt jede Zivilisation reihum im Uhrzeigersinn ihr erstes Plättchen. Angefangen bei der Zivilisation rechts von der Startzivilisation, wählt jede Zivilisation reihum entgegen dem Uhrzeigersinn ihr zweites Plättchen. Angefangen bei der Startzivilisation, wählt jede Zivilisation reihum im Uhrzeigersinn ihr drittes Plättchen.
Deine 3 gewählten Plättchen legst du neben deine Konsole und suchst dir eines davon aus, dessen zugehöriges Modul du jetzt sofort einmal upgradest.

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Stefan Feld
Illustrationen: Dennis Lohausen
Entwicklung: Moritz Bornkast
Redaktion: Viktor Kobilke

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

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

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