AGE of INNOVATION

EIN TERRA MYSTICA SPIEL



HELGE OSTERTAG

ALVARO CALVO ESCUDERO

FEUERLAND

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



1 Tableau Spielreihenfolge



48 Bücher (je 12 pro Farbe)



56 runde Plättchen (doppelseitig) mit 7 verschiedenen Landschaften



6 verschiedene Buchaktionen (Details auf S. 23)



Rückseite



12 verschiedene Gemeinschaften (Details auf S. 20)



21 Stadtmarker
(7 verschiedene, je 3 Stück) (Details auf S. 23)



Rückseite



1 Wissenstableau



7 Planungstableaus (je 1 pro Landschaft) (Details auf S. 19)



5 Aktionsübersichten
(Vorder- und Rückseite gleich)



Rückseite

7 Planungstableaukarten



2 Anlegeteile für das Innovationstableau
(zur Anpassung an die Personenzahl)



10 verschiedene Rundenboni (Details auf S. 23)

Rückseite



Rück-
seite

4 Gebietswertungs-plättchen für das Spiel zu zweit.



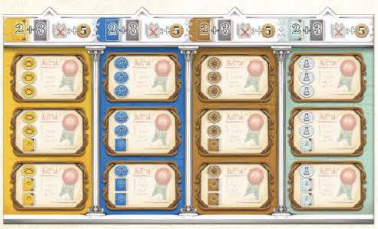
48 Kompetenzplättchen
(12 verschiedene, je 4 Stück) (Details auf S. 24)



Rückseite
normal



Rückseite
Startauslage



1 Basisteil für das Innovationstableau



12 verschiedene Rundenwertungsplättchen (Details auf S. 24)



4 verschiedene Zusatz-wertungsplättchen
für die letzte Runde

Rückseite





Rückseite



18 verschiedene Erfindungsplättchen
(Details auf S. 21)

Rückseite

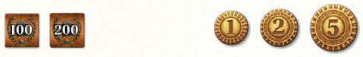


17 verschiedene Palastplättchen
(Details auf S. 22)

Rückseite

besondere Rückseite für Nr. 17

7 Platzhalter Palastplättchen



7 „100/200 Punkte" Marker
(Vorderseite/Rückseite)

125 Geldmünzen
(64× 1, 35× 2, 26× 5)



20 X-Marker

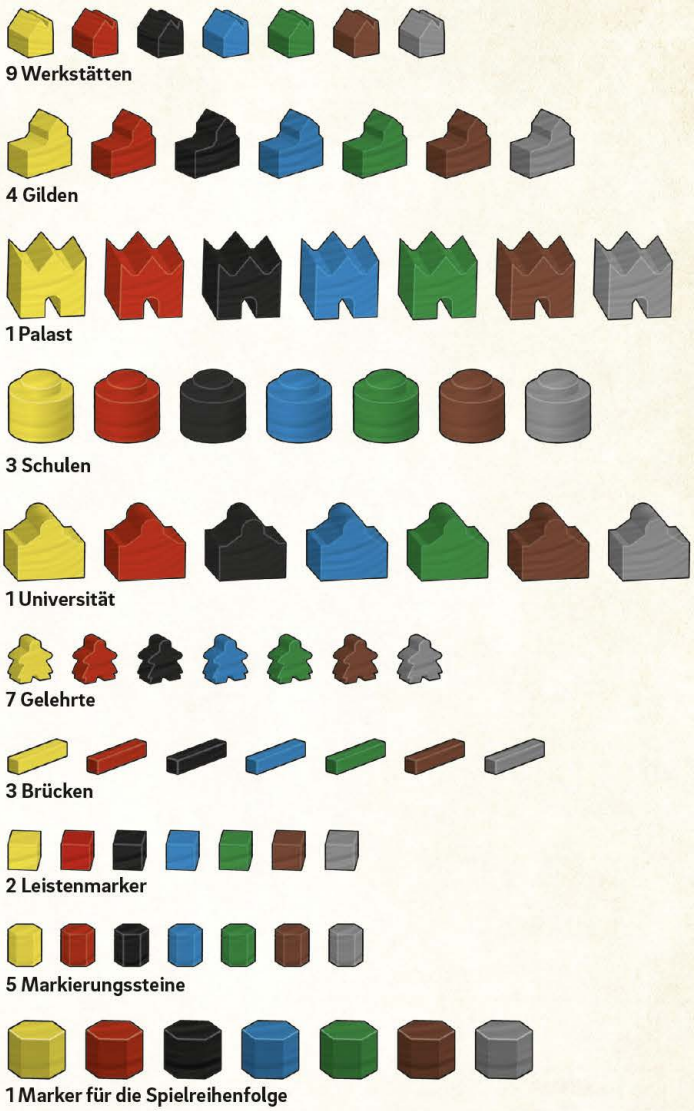
Holzteile in neutralen Farben (holzfarben, lila, weiß)



65 Machtsteine | **8 Anbauten** | **65 Werkzeuge** (holzfarben) | **1 Werkstatt** | **1 Gilde**

1 Schule | **1 Universität** | **1 Palast** | **5 Türme** | **1 Monument**

Holzteile in 7 Farben (gelb, rot, schwarz, blau, grün, braun, grau), je Farbe



9 Werkstätten

4 Gilden

1 Palast

3 Schulen

1 Universität

7 Gelehrte

3 Brücken

2 Leistenmarker

5 Markierungssteine

1 Marker für die Spielreihenfolge

Das Material für die Automa Solo-Variante wird in der entsprechenden Regel aufgelistet.

EINLEITUNG UND SPIELZIEL

Breitet euch mit eurer Gemeinschaft auf dem Spielplan aus. Doch vorher müsst ihr die Landschaft erst für euch bewohnbar machen. Sucht die Nähe der anderen, aber lasst nicht zu, dass sie euch einengen. Sammelt Wissen, macht Erfindungen und erwerbt Kompetenzen. Passt eure Spielweise den variablen Rundenzielen und Fähigkeiten eurer Gemeinschaft an. Am Ende des Spiels gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

Terra Mystica Profi?

Euch sind die Regeln von ***Terra Mystica*** bereits bekannt? Dann könnt ihr auch nur die mit gekennzeichneten Abschnitte lesen. Hier haben sich Regeln geändert oder sind neu.

Inhaltsverzeichnis

Spielvorbereitung 04
Allgemeine Spielkonzepte 07
Punkte erhalten 07
Der Kreislauf der Macht 07
Heimatlandschaft und Umwandlung 07
Nachbarschaft und Reichweite 08
Machterhalt durch Gebäude 08
Stadtgründung 09
Neutrale Gebäude 09
Das Wissenstableau 10
Der Spielverlauf 10
Phase I: Einkommen 10
Phase II: Aktionen 11
• Umwandeln und Bauen 11
• Ein Gebäude aufwerten 13
• Fortschritt bei der Schifffahrt 14
• Fortschritt beim Umwandeln 14
• Eine Erfindung machen 14
• Einen Gelehrten entsenden 15
• Macht- und Buchaktionen 15
• Sonderaktionen 15
• Passen 16
• Zusatzoption: Ressourcentausch 16
Phase III: Wissensbonus und Vorbereitungen 17
Spielende und Wertung 18
Variante beim Aufbau 18
Das Spiel zu zweit 19
Anhang 19
Anhang I: Planungstableaus 19
Anhang II: Gemeinschaften 20
Anhang III: Erfindungen 21
Anhang IV: Paläste 22
Anhang V: Rundenboni 23
Anhang VI: Macht- & Buchaktionen 23
Anhang VII: Stadtmarker 23
Anhang VIII: Kompetenzen 24
Anhang IX: Rundenwertungen 24

SPIELVORBEREITUNG

Aufbau des allgemeinen Spielmaterials

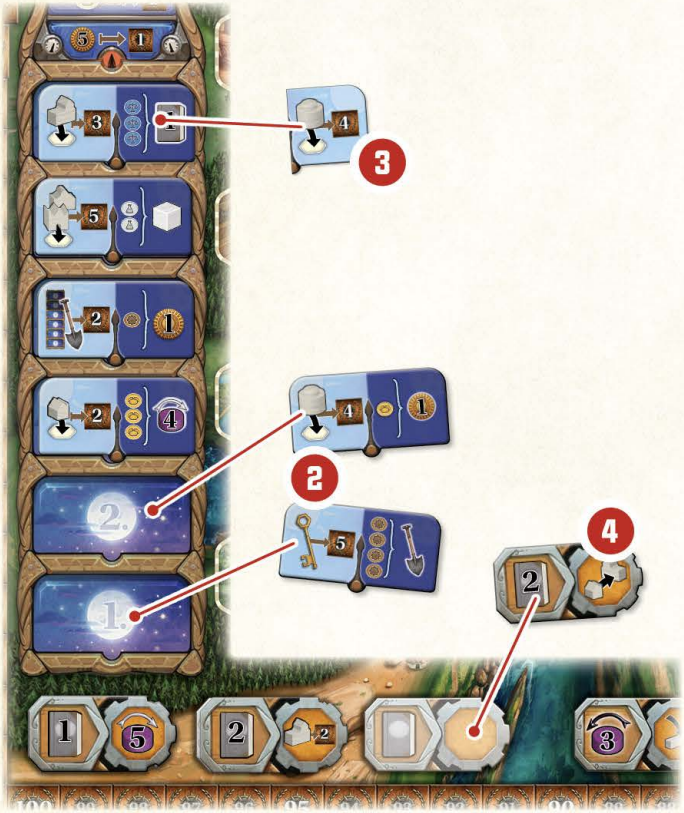


① Legt den **Spielplan** in die Mitte eures Tisches, mit der für eure Personenzahl passenden Seite nach oben. Das oben links auf dem Spielplan gezeigte Symbol gibt an, welche Seite ihr verwendet.

Beachtet:

- Im **Spiel zu zweit** gibt es einen zusätzlichen Aufbau. Diesen findet ihr auf Seite 19 unter *Das Spiel zu zweit*.
- Im **Spiel zu dritt** wählt für die ersten Partien die Spielplanseite für 3–5 Personen. Wenn ihr eine größere Herausforderung wünscht, könnt ihr auch die Seite für 1–3 nutzen.

② Mischt die 12 **Rundenwertungsplättchen** verdeckt, dann legt **von oben nach unten** (von 6. nach 1.) 6 zufällige davon offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.





Auf der **linken Hälfte** zeigen die Plättchen, wofür ihr in einer Runde Punkte bekommt. Deckt ihr das hier gezeigte Plättchen (mit dem Spaten) als eines der ersten beiden Plättchen auf, so legt es zur Seite, bis ihr die oberen beiden Felder (Runde 5 und 6) belegt habt. Mischt es dann wieder mit den anderen Plättchen zusammen, bevor ihr weitere Plättchen auslegt. Es darf also nicht auf einem der oberen beiden Felder liegen.



Auf der **rechten Hälfte** zeigen die Plättchen Wissensboni für euren Fortschritt in den 4 verschiedenen Disziplinen (Farben).



Jede Disziplin kommt dreimal vor. Wurden von einer Disziplin alle drei Plättchen aufgedeckt und **keines** dieser drei liegt auf dem **obersten** Feld (Runde 6), dann legt das unterste davon stattdessen zur Seite und deckt ein anderes Plättchen auf. Es dürfen also auf den Feldern 1–5 nicht 3 Plättchen der gleichen Disziplin liegen.

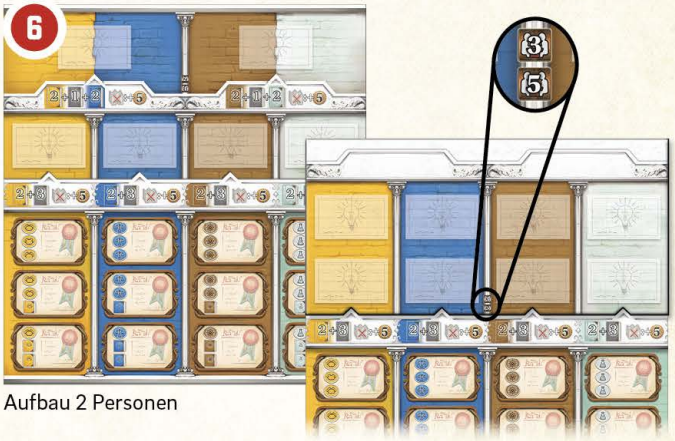
③ Mischt anschließend die 4 **Zusatzwertungsplättchen für die letzte Runde** verdeckt und legt 1 zufälliges davon auf das oberste Rundenwertungsplättchen. Deckt damit die Disziplinenbelohnung auf der rechten Seite des Plättchens ab. Falls das Zusatzwertungsplättchen dieselbe Art von Gebäude zeigt wie das oberste Rundenwertungsplättchen, dann legt das Zusatzwertungsplättchen stattdessen zur Seite und legt ein anderes aus. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

④ Mischt die 6 **Buchaktionsplättchen** verdeckt, dann legt 3 zufällige davon offen auf die leeren Felder des Spielplans. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

⑤ Legt das Tableau **Spielreihenfolge** und das **Wissenstableau** neben den Spielplan.

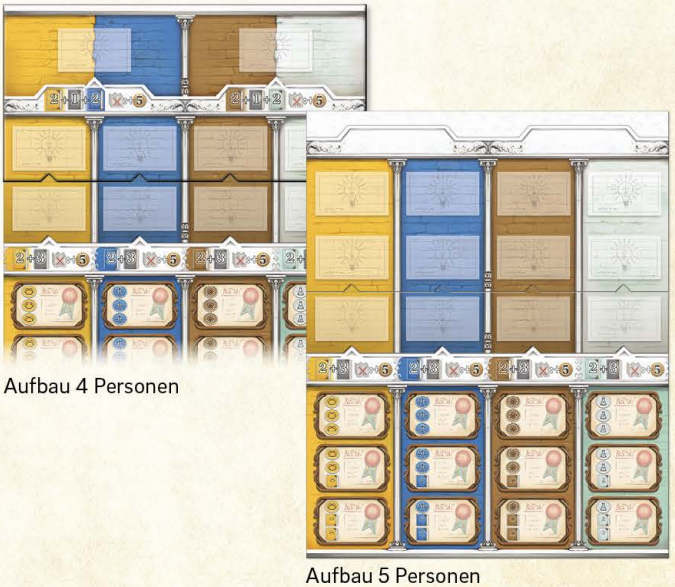
⑥ Legt das das Basisteil des **Innovationstableaus** aus und darüber die Anlegeteile für eure Personenzahl (1 oder 2 Teile).

Dieses Symbol auf Vorder- und Rückseite der Anlegeteile zeigt, welche Seite ihr für eure Personenzahl verwendet.



Aufbau 2 Personen

Aufbau 3 Personen



Aufbau 4 Personen

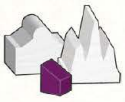
Aufbau 5 Personen

7 Dreht die **Kompetenzplättchen** auf die Rückseite und sucht die 12 Teile mit der Markierung heraus. Verteilt sie zufällig auf die 12 passenden Ablageplätze unten auf dem Innovationstableau und dreht sie auf die Vorderseite. Legt die restlichen Kompetenzplättchen auf die vorhandenen der gleichen Art, so dass ihr 12 Stapel mit jeweils 4 gleichen Plättchen habt.



8 Mischt die 18 **Erfindungsplättchen** verdeckt und legt je 1 zufälliges davon offen auf die entsprechenden Felder oben auf dem Innovationstableau. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

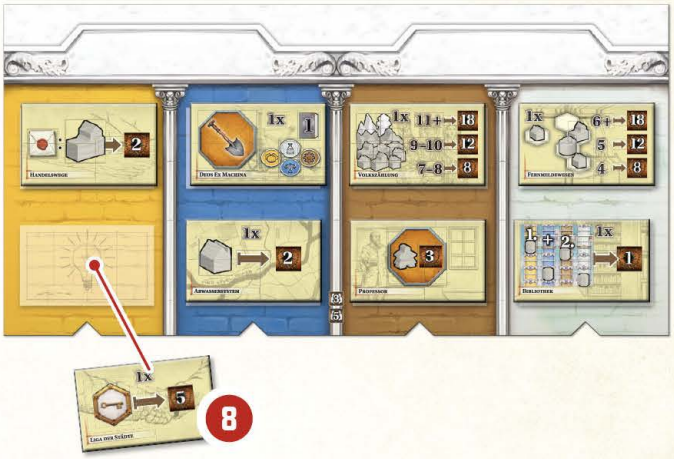
9 Legt die **X-Marker, Stadtmarker, Bücher, Machtsteine, Landschaftsplättchen, Werkzeuge** und das **Geld** auf dem Tisch bereit. Immer, wenn ihr Bücher, Machtsteine, Werkzeuge oder Geld erhaltet oder ausgebt, nehmt sie aus diesem bzw. legt sie zurück in diesen Vorrat.



10 Legt die neutralen Gebäude bereit.



11 Sucht das **Palastplättchen Nr. 17** mit der rötlichen Rückseite heraus und legt es offen neben dem Spielplan bereit. Mischt die restlichen Palastplättchen verdeckt, dann legt 1 zufälliges Plättchen pro Person sowie 1 weiteres zufälliges Plättchen offen daneben bereit (es liegen also immer 2 Palastplättchen mehr aus, als Personen mitspielen). Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.



Verteilung der Planungstableaus und Gemeinschaften

Legt die **7 Planungstableaukarten** **1** aus. Legt zu jeder der Karten jeweils 1 zufälligen **Rundenbonus** **2** und 1 zufällige **Gemeinschaft** **3**, sodass ihr 7 Sets habt (hier sind 2 zufällige Sets gezeigt).





Legt die restlichen 3 Rundenboni neben dem Spielplan bereit. Legt auf jeden dieser Rundenboni 1 Geld.

Bestimmt per Zufall, wer von euch das Spiel beginnt. Diese Person ist die Startperson.

Beginnend mit der Person rechts der Startperson und dann gegen den Uhrzeigersinn (also in umgekehrter erster Spielreihenfolge) sucht ihr euch jeweils ein Set aus Planungstableaukarte, Gemeinschaft und Rundenbonus aus und legt es vor euch ab. Nimm dir dann das Planungstableau passend zu deiner Karte. Du erkennst das passende Planungstableau daran, dass die Landschaft auf der Planungskarte identisch mit der oberen und größten Landschaft auf dem Planungstableau ist.

Die Besonderheiten der Planungstableaus werden in Anhang I auf Seite 19 erklärt.

Beispiel: *Diese Planungskarte und das gelbe Planungstableau gehören zusammen.*





Legt die Planungstableaukarten und die nicht gewählten Planungstableaus, Gemeinschaften und Rundenboni zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

Wir empfehlen euch diese Art der Verteilung der Planungstableaus und Gemeinschaften für eure **ersten Partien**.
Solltet ihr euch jedoch mehr Entscheidungen und Flexibilität bei der Verteilung wünschen,
so beschreiben wir im Abschnitt *Variante beim Aufbau* auf S. 18 eine alternative Methode in Form eines Drafts.

Aufbau deines persönlichen Spielmaterials

Nimm dir alles Holzmaterial der Spielfarbe deines Planungstableaus sowie 12 Machtsteine und bau es wie folgt auf.

1 Stelle die **Gebäude** auf die dafür vorgesehenen Felder deines Tableaus.



2 Lege zu deinem **Palast** ein **Platzhalterplättchen** in die Vertiefung, so dass der Palast nicht verrutschen kann.

3 Stelle je 1 deiner **Leistenmarker** auf das unterste Feld der Schifffahrts- und Umwandlungsleiste auf deinem Planungstableau.

4 Auf dem Planungstableau befinden sich unten rechts die drei Schalen der Macht. Verteile deine 12 **Machtsteine** auf die Schalen I und II wie in den Schalen angegeben.

5 Leg die 7 **Gelehrten** und 3 **Brücken** deiner Farbe griffbereit ab. Dies ist der Vorrat. Immer wenn du Gelehrte erhältst oder ausgibst, nimmst du dir einen eigenen aus bzw. legst ihn zurück in diesen Vorrat. Du musst einen Gelehrten aus dem Vorrat erhalten, bevor du ihn für eine Aktion einsetzen kannst.

6 Nimm dir die Startressourcen (Werkzeuge, Geld und evtl. weiteres), die oben rechts auf deinem Planungstableau und auf deiner Gemeinschaft angegeben sind.



7 Stelle 4 deiner **Markierungssteine** auf die 4 Felder des Wissenstableaus mit Wert 0. Entsprechend den Vorgaben auf deiner Gemeinschaft und deinem Planungstableau schiebst du für jedes dort abgebildete Symbol den entsprechenden Markierungsstein auf dem Wissenstableau 1 Feld nach oben.



Beispiel: *Die Moles zeigen 2 Symbole für die Disziplin Ingenieurskunst. Sie beginnen daher auf dem Wissenstableau auf Stufe 2 dieser Disziplin.*

8 Stelle deinen letzten **Markierungsstein** auf das Feld 20 der Punkteleiste auf dem Spielplan.





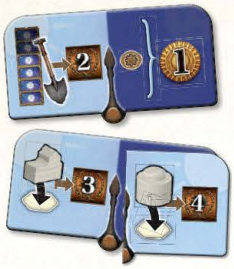
9 Lege abschließend deinen **Reihenfolgemarker** auf das Tableau Spielreihenfolge. Die **Startperson** legt ihren Marker auf das oberste Feld. Dann folgen die anderen Personen im Uhrzeigersinn um den Tisch herum und legen ihre Marker jeweils auf die Felder darunter.

Platzierung der ersten Werkstätten

Setzt in Spielreihenfolge (auf dem Tableau Spielreihenfolge von oben nach unten) jeweils 1 eurer Werkstätten auf dem Spielplan ein. Setz deine Werkstatt dabei auf **ein Landschaftsfeld der Farbe deines Planungstableaus**. Setzt anschließend in umgekehrter Spielreihenfolge 1 weitere Werkstatt in selber Weise ein. Die letzte Person in Spielreihenfolge setzt also 2 Werkstätten direkt hintereinander und die Startperson setzt die erste und die letzte Werkstatt ein.

Punkte erhalten

Punkte könnt ihr sowohl während des Spiels, als auch am Spielende erhalten. Immer wenn ihr dieses Symbol seht, erhaltet ihr Punkte. (Details zu den nachfolgenden Plättchen findet ihr im Anhang, S. 19ff.)



Ⓐ Auf dem Spielplan liegen 6 **Rundenwertungsplättchen**, für jede Runde des Spiels eines. In jeder Runde erhaltet ihr dadurch beim Ausführen einer bestimmten Aktion Punkte.
In der letzten Runde durch das Zusatzwertungsplättchen sogar für 2 verschiedene Aktionen.



Ⓑ Während des Spiels könnt ihr **Städte** gründen, die euch Punkte und Ressourcen geben.



Ⓒ Ein Großteil der **Erfindungen**, die ihr während des Spiels machen könnt, geben euch Punkte.



Ⓓ Manche **Rundenboni, Paläste** und **Kompetenzen** geben euch während des Spiels Punkte.

Ⓔ Am Ende des Spiels gibt es 3 **Schlusswertungen**:



- Eine **Mehrheitswertung** für die meisten miteinander verbundenen Gebäude.
- Eine Wertung eures **Fortschritts** in jeder der 4 Disziplinen auf dem Wissenstableau.
- Eine Wertung für eure restlichen Ressourcen.

Der Kreislauf der Macht

Während des Spiels erhaltet ihr immer wieder Macht, die ihr dann für verschiedene Aktionen oder Ressourcen ausgeben könnt. Die **Macht** wird mit **Machtsteinen** dargestellt, die durch eure 3 Schalen der Macht wandern.

Diesen Machtkreislauf richtig zu steuern ist ein zentraler Bestandteil und Schlüssel zum Erfolg von *Age of Innovation.*

Auf deinem **Planungstableau** findest du 3 miteinander verbundene Machtschalen, in denen sich deine Machtsteine bewegen. Zu Beginn des Spiels befinden sich deine Machtsteine in den Schalen I und II, die Schale III ist noch leer. Innerhalb der Schalen bewegen sich die Machtsteine immer im Uhrzeigersinn.

Wenn du Macht erhältst, bewege die Machtsteine wie folgt:

- Falls sich mindestens ein Machtstein in Schale I befindet, bewirkt 1 Machtgewinn, dass du einen Machtstein aus Schale I in Schale II schieben darfst.
- Falls die Schale I leer ist, bewirkt 1 Machtgewinn, dass du einen Machtstein aus Schale II in Schale III schieben darfst.
- Falls die Schalen I und II leer sind, kannst du keine weitere Macht mehr erhalten.

Gibst du Macht aus, dann darfst du dafür nur die Machtsteine in Schale III verwenden. Beim Ausgeben der Macht schiebe entsprechend viele Machtsteine aus Schale III in Schale I.

Beispiel: *Du erhältst 3 Macht.* 1 *Zuerst musst du 2 Macht aus Schale I in Schale II schieben.* 2 *Nun ist Schale I leer. Daher schiebst du noch 1 Macht aus Schale II in Schale III.*





Ein **weißer Pfeil** nach rechts über einem Machtstein bedeutet, dass du eine bestimmte Anzahl Macht erhältst.



Ein **schwarzer Pfeil** nach links über einem Machtstein bedeutet, dass du eine bestimmt Anzahl Macht ausgeben, also von Schale III in Schale I schieben, musst.

Heimatlandschaft und Umwandlung

Jede Gemeinschaft ist durch ihr Planungstableau an einen Landschaftstyp gebunden: Nur auf der eigenen **Heimatlandschaft** kannst du Gebäude errichten. Die einzelnen Gemeinschaften leben entweder in Wüsten, an Äckern, in Sümpfen, in Seen, in Wäldern, auf Bergen oder in der Ödnis und sind bestrebt, die Landschaft des Spielplans nach ihren Bedürfnissen umzugestalten.



Wie aufwendig diese Umwandlung ist, zeigt dir der Umwandlungskreis auf deinem Planungstableau: Die große Landschaft oben im Kreis (hier: Wüste) ist deine Heimatlandschaft. Je weiter eine andere Landschaft von deiner Heimatlandschaft entfernt ist, desto mehr musst du für die Umwandlung bezahlen.

Nachbarschaft und Reichweite

Du kannst dich mit deiner Gemeinschaft auf dem Spielplan ausbreiten, indem du Felder umwandelst und bebaust, die direkt neben einem Feld mit einem deiner Gebäude liegen. Du kannst aber auch mit Schifffahrt und Brückenbau Flüsse überqueren bzw. dich an diesen entlang ausbreiten. Aus einer Ansammlung von Gebäuden kann eine Stadt entstehen. Der Bau eines deiner Gebäude, der Gilde, wird durch den Handel mit benachbarten Gemeinschaften (anderen Personen) günstiger. Außerdem kannst du durch die Bautätigkeiten anderer Gemeinschaften in deiner Nachbarschaft Macht erhalten. Für all diese Elemente sind die folgenden beiden Unterscheidungen wichtig:

Die Nachbarschaft

Benachbart sind alle Landschaftsfelder und Gebäude, die über eine Sechseckseite miteinander verbunden sind. Als benachbart gelten außerdem Landschaftsfelder und Gebäude, die über einen Fluss hinweg mit einer **Brücke** verbunden sind (siehe Machtaktion *Eine Brücke bauen* in Teil VI des Anhangs auf S. 23).



Beispiel: *Diese Landschaftsfelder sind durch die Brücke benachbart. Sobald das zweite Landschaftsfeld bebaut wird, gelten auch die beiden Gebäude als benachbart.*

Die Reichweite

Als in Reichweite gelten

- alle **benachbarten** Landschaftsfelder und Gebäude
- alle Landschaftsfelder und Gebäude, die über maximal so viele Flussfelder miteinander verbunden sind, wie es deinem **Schifffahrtswert** entspricht.



Beispiel: *Diese Landschaftsfelder Wüste und Acker sind zueinander in Reichweite, wenn Gelb einen Schifffahrtswert von mindestens 2 hat.*

Machterhalt durch Gebäude

Immer wenn du in **Nachbarschaft** zu einem oder mehreren Gebäuden von anderen Gemeinschaften baust, so dürfen diese dadurch Macht erhalten. Ebenso darfst du Macht erhalten, wenn andere Gemeinschaften in deiner Nachbarschaft bauen. Eine zentrale Herausforderung des Spiels ist daher, die richtige Balance zwischen der Nähe zu den Anderen und Platz zum Ausbreiten zu finden.

Wieviel Macht du erhältst, ist abhängig von der Art deiner benachbarten Gebäude. Die Gebäude haben unterschiedliche Machtwerte.



Die Gebäude in der oberen Reihe deines Planungstableaus (Palast und Universität) haben einen Machtwert von 3.



Die Gebäude in der mittleren Reihe deines Planungstableaus (Gilden und Schulen) haben einen Machtwert von 2.



Die Gebäude in der unteren Reihe deines Planungstableaus (Werkstätten) haben einen Machtwert von 1.

Immer wenn du ein Gebäude baust oder aufwertest (siehe Aktionen *Umwandeln und Bauen* und *Ein Gebäude aufwerten* auf S. 11–13), so können andere Gemeinschaften dafür Macht erhalten. Jede **andere** Gemeinschaft ermittelt die **Summe der Machtwerte** aller ihrer **benachbarten** Gebäude (zum neu erbauten/aufgewerteten Gebäude). Dann entscheidet diese Gemeinschaft, ob sie **genau so viel** Macht erhalten möchte. Dafür muss sie jedoch ggf. Punkte abgeben, nämlich 1 weniger als sie Macht erhält.

Für 1/2/3/4 Macht muss die Gemeinschaft also 0/1/2/3 Punkte abgeben. Die Reihe wird entsprechend fortgeführt.



Beispiel: *Durch den Bau der roten Werkstatt kann Gelb 3 Macht erhalten. Dieser Wert ergibt sich aus dem Machtwert 1 der gelben Werkstatt und Machtwert 2 der gelben Schule. Die gelbe Gilde ist nicht benachbart.*
Gelb entscheidet sich für den Erhalt der 3 Macht und muss dafür 2 Punkte abgeben.

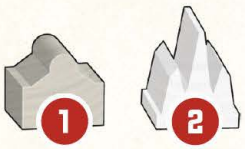
Details:

- Immer wenn du baust oder aufwertest und andere Gemeinschaften dadurch Macht erlangen können, musst du sie auf diese Möglichkeit hinweisen.
- Der Machtwert des gebauten Gebäudes spielt für den Machtgewinn **keine** Rolle.
- Du darfst nicht weniger als 0 Punkte haben.
- Es ist nicht erlaubt, nur einen Teil der Macht anzunehmen, um die Kosten in Grenzen zu halten. Es gilt: entweder ganz oder gar nicht. Dabei gibt es 2 Ausnahmen:
  a. Falls du nicht genügend Macht in den Schalen I und II hast, darfst du so viel Macht nehmen, bis alle Machtsteine in Schale III liegen, und die entsprechenden Punktekosten zahlen (also 1 weniger als du Macht erhältst).
  b. Falls du durch die Kosten in den negativen Punktebereich gelangen würdest, darfst du genau so viele Punkte abgeben, bis du keine mehr hast. Du bekommst dann entsprechend viel Macht (also 1 mehr als du Punkte abgibst).
- Nur für die Macht, die du durch Aktionen anderer Gemeinschaften erhältst, musst du Punkte abgeben. **Für Macht aus anderen Quellen musst du keine Punkte abgeben.**

Stadtgründung

Du kannst im Spielverlauf Städte gründen. Zu einer Stadtgründung kommt es **automatisch**, sobald du eine Gruppe aus

- **mindestens 4 benachbarten** eigenen Gebäude hast,
- die noch nicht Teil einer bestehenden Stadt sind und
- die **zusammen** einen **Machtwert von mindestens 7** haben.



Ausnahmen: Eine Stadt mit einer Universität 1 benötigt nur 3 Gebäude und eine Stadt mit dem Monument 2 sogar nur 2.

Wähle aus dem Vorrat der Stadtmarker einen beliebigen und lege ihn unter eines der an deiner Stadt beteiligten Gebäude. (Für eine Übersicht aller Stadtmarker siehe Anhang VII, S. 23.)

Eine Stadt zu gründen gibt dir 3 Belohnungen:

1. Du bekommst sofort **Punkte** entsprechend des gewählten Stadtmarkers. Falls auf dem aktuellen Rundenwertungsplättchen ein Schlüssel abgebildet ist, bekommst du zusätzlich die Punkte des Rundenwertungsplättchens.

   Bei diesem Wertungsplättchen bekommst du für jede Stadtgründung in dieser Runde zusätzlich 5 Punkte.

2. Du erhältst sofort und einmalig die auf dem Stadtmarker abgebildeten **Ressourcen** oder sonstigen **Vorteile**.
3. Jeder Stadtmarker zeigt auch einen **Stadtschlüssel**. Diese benötigt ihr, um auf dem Wissenstableau in die höheren Stufen aufzusteigen (siehe *Das Wissenstableau* auf S. 10).



Beispiel: *Diese Gebäude bilden zusammen eine Stadt (4 benachbarte Gebäude, Machtwert 7). Du nimmst den gezeigten Stadtmarker und erhältst dafür 8 Punkte sowie 8 Macht.*

Beachte: Baust du benachbart zu oder verbindest ein Gebäude mit einer deiner bestehenden Städte, wird das Gebäude Teil dieser Stadt. Du kannst es nicht zur Gründung einer weiteren Stadt nutzen.

Neutrale Gebäude

Einige Gebäude im Spiel haben keine Spielfarbe, sondern sind **neutral**. Sie können von jeder Gemeinschaft gebaut werden und gelten dann als Gebäude dieser Gemeinschaft. Ihr erhaltet sie meist über Erfindungen (siehe Anhang III, S. 21). Den Turm könnt ihr stattdessen über eine Kompetenz erhalten (siehe Anhang VIII, S. 24). Außerdem beginnt die Gemeinschaft der Omar das Spiel mit einem Turm (sie können über die Kompetenz noch einen zweiten Turm bekommen).



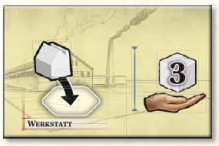
Für die neutralen Gebäude gilt:

- Erhältst du ein neutrales Gebäude, so musst du es sofort auf dem Spielplan platzieren. Setze es auf ein unbebautes Feld in Reichweite. Ist das Feld nicht deine Heimatlandschaft, musst du es zuerst in sie umwandeln (siehe *Umwandeln und Bauen* S. 11f.). Du darfst die benötigten Spaten allerdings nur durch die Abgabe von Werkzeugen erhalten und nicht durch eine andere Aktion, die dir kostenlose Spaten gibt. Kannst du es auf diese Art nicht sofort platzieren, darfst du es gar nicht (auch später nicht) bauen.
- Das Platzieren des Gebäudes gilt als Bauen (die Anderen dürfen für eigene benachbarte Gebäude Macht erhalten).
- Dies ist die einzige Möglichkeit (ausgenommen die Startfähigkeit der Mönche), wie du ein anderes Gebäude als eine Werkstatt direkt auf ein unbebautes Feld bauen darfst.
- Über die Landschaft, auf der das Gebäude steht, könnt ihr erkennen, zu welcher Gemeinschaft es gehört.



Beispiel: *Dieser Turm gehört zur schwarzen Spielfarbe. Ihr erkennt dies daran, dass er auf einem Landschaftsfeld Sumpf steht.*

- Neutrale Gebäude, die es in dieser Form auch in den Spielfarben gibt, haben denselben Machtwert wie die entsprechenden Gebäude in Spielfarbe. Sie gelten auch sonst als Gebäude dieser Form, können jedoch nicht aufgewertet werden. Ihr Einkommen, sofern es eines gibt, wird bestimmt durch das Plättchen, über das du das Gebäude erhalten hast.

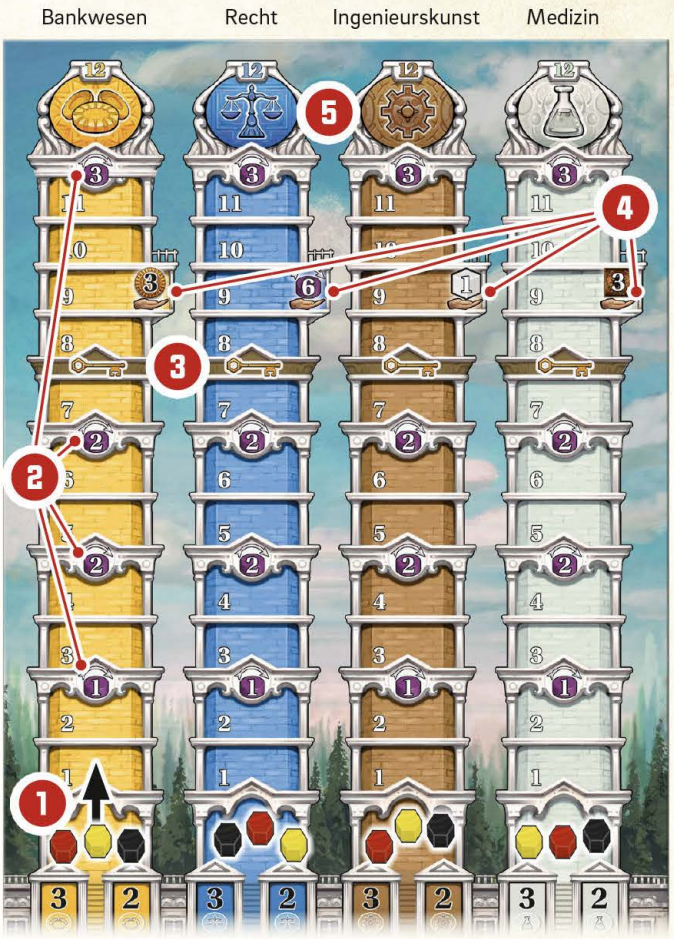


- Bei neutralen Gebäuden, die es nicht auch in Spielfarben gibt, ist der Machtwert des Gebäudes auf dem Plättchen angegeben, über das ihr das Gebäude erhaltet.



Beispiel: *Das Monument (links) hat einen Machtwert von 4, der Turm (rechts) einen Machtwert von 2.*

Das Wissenstableau



Neben der Ausbreitung und Aufwertung von Gebäuden gibt es vier Wissensdisziplinen (Bankwesen, Recht, Ingenieurskunst und Medizin), in denen sich die Gemeinschaften entwickeln können. Der jeweilige Fortschritt wird auf dem Wissenstableau festgehalten. Auch dabei kannst du zusätzlich Macht und andere Belohnungen erhalten.

1 Für jeden Wissensschritt, den du erhältst, bewegst du deinen Markierungsstein in der entsprechenden Disziplin um 1 Schritt nach oben.

2 Erreicht einer deiner Markierungssteine die Stufe 3, 5, 7 oder 12 einer Disziplin, erhältst du sofort und einmalig die abgebildete Menge Macht (auch schon beim Spielaufbau).

3 Um mit deinem Markierungsstein auf Stufe 8 einer Disziplin vorzurücken, musst du bereits einen Stadtschlüssel haben (du benötigst pro Disziplin 1 Stadtschlüssel). Drehe ihn auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du ihn benutzt hast. Willst oder kannst du keinen Schlüssel einsetzen, verfallen alle überzähligen Schritte in einer Disziplin, mit denen du auf/über Stufe 8 gelangen würdest.



4 Steht dein Markierungsstein in einer Disziplin auf Stufe 9 oder höher, erhältst du in Phase I (Einkommen) jeder Runde das jeweils abgebildete Einkommen.

5 In jeder Disziplin kann nur **genau 1** Markierungsstein **Stufe 12** erreichen. Sobald Stufe 12 einer Disziplin erreicht wurde, kann in derselben Disziplin niemand anderes mehr Stufe 12 erreichen.

DER SPIELVERLAUF

Eine Partie *Age of Innovation* verläuft über 6 Runden.
Jede der 6 Runden besteht aus folgenden 3 Phasen, die der Reihe nach durchgeführt werden:

Phase I: **Einkommen**

Phase II: **Aktionen**

Phase III: **Wissensbonus** und **Vorbereitungen zur nächsten Runde**

Phase I: Einkommen

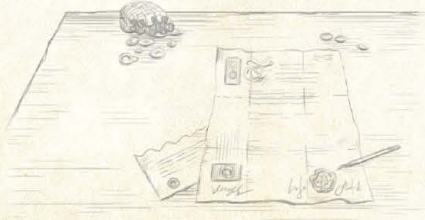


Diese Phase führt ihr alle gleichzeitig aus. Zu Beginn jeder Runde (auch der ersten) erhältst du **Einkommen** in Form von neuen Ressourcen. Einkommen wird durch eine offene Hand symbolisiert. Du erhältst alles, was darüber abgebildet ist. Einkommen erhältst du hauptsächlich über dein Planungstableau. Du erhältst dort allerdings nur das Einkommen, das „sichtbar" ist. Sichtbar heißt, es wird nicht durch ein Gebäude verdeckt. Außerdem kannst du Einkommen von deinem Rundenbonus, deinen Kompetenzplättchen und Erfindungen sowie dem Wissenstableau erhalten.



Beispiel: *Von deinem Planungstableau erhältst du über die sichtbaren Symbole 1 Macht, 2 Geld und 3 Werkzeuge als Einkommen.*

Gelehrte, Geld, Werkzeuge und **Bücher** erhältst du aus dem Vorrat.
Die Anzahl deiner Gelehrten ist begrenzt. Geld, Werkzeuge und Bücher sind dagegen unbegrenzt. (In dem seltenen Fall, dass euch etwas davon ausgeht, benutzt ein geeignetes Ersatzmaterial.)



Phase II: Aktionen



Ihr seid in der auf dem Tableau Spielreihenfolge angezeigten Reihenfolge (beginnend oben, gefolgt von den darunterliegenden Markern und dann wieder oben beginnend usw.) immer abwechselnd am Zug und führt genau eine Aktion durch, bis ihr alle die Aktion *Passen* gewählt habt. Dann endet die Phase.

Mit Ausnahme der Aktion *Passen* kannst du jede Aktion **beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge** (aber nur 1 Aktion pro Zug) ausführen. Die Aktion *Passen* musst du jedoch genau einmal wählen und beendest damit deine Aktivitäten in Phase II der aktuellen Runde. Du wirst danach für den Rest der Phase übersprungen, bis alle gepasst haben.

Des Weiteren kannst du direkt vor oder nach jeder deiner Aktionen noch die Zusatzoption *Ressourcentausch* ausführen. Diese wird im Anschluss an die eigentlichen Aktionen erklärt (S. 16).

In jeder Runde gibt es über die Rundenwertungsplättchen für mindestens 1 Aktion **Punkte**. Immer wenn du tust, was auf der linken Seite des Rundenwertungsplättchens der aktuellen Runde abgebildet ist, erhältst du dafür die abgebildete Anzahl Punkte. Eine Übersicht aller Rundenwertungsplättchen findest du im Anhang IX auf S. 24.



Immer wenn du in der Runde mit diesem Rundenwertungsplättchen eine Werkstatt baust, erhältst du 2 Punkte.

Die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten werden im Folgenden erklärt.

UMWANDELN UND BAUEN



Mit dieser Aktion darfst du ein Landschaftsfeld in deine Heimatlandschaft umwandeln und dort eine Werkstatt bauen.

Alternativ darfst du mit dieser Aktion auch nur eine Werkstatt bauen, ohne eine Landschaft umzuwandeln (wenn das Feld bereits deine Heimatlandschaft hat), oder eine Landschaft umwandeln, ohne eine Werkstatt zu bauen.

Das Umwandeln einer Landschaft

Damit du Werkstätten bauen kannst, wirst du oftmals im Spiel die Landschaft eines Feldes erst umwandeln müssen.

Um eine Landschaft umzuwandeln, muss das Landschaftsfeld, welches du umwandeln willst …

- **unbebaut** sein,
- sich **in Reichweite** zu einem deiner Gebäude befinden und
- einen **anderen Landschaftstyp** als deine Heimatlandschaft haben.

Außerdem musst du die Kosten für die Umwandlung zahlen.

Wie aufwendig diese Umwandlung ist, zeigt dir der **Umwandlungskreis** auf deinem Planungstableau: Einen Landschaftstyp in einen anderen Landschaftstyp umzuwandeln, der auf dem Umwandlungskreis angrenzend ist, kostet 1 Spaten. Einen Landschaftstyp in einen nicht angrenzenden Landschaftstyp umzuwandeln kostet 2 oder 3 Spaten, je nachdem, wie viele Schritte die Landschaften auf dem Umwandlungskreis voneinander entfernt sind.



Die Umwandlung eines Sumpffeldes in ein Wüstenfeld kostet dich 2 Spaten.

Du musst dabei immer über den **kürzesten** Weg in Richtung deiner Heimatlandschaft auf dem Umwandlungskreis umwandeln. Außerdem darfst du **nie** über deine Heimatlandschaft hinaus umwandeln.

Die für die Umwandlung benötigte **Anzahl von Spaten** kannst du auf unterschiedliche Weise erwerben.



Du kannst Werkzeuge abgeben, um Spaten zu erhalten. Die Umwandlungsleiste auf deinem Planungstableau zeigt dir an, wie viele Werkzeuge du für einen Spaten abgeben musst: Zu Spielbeginn musst du gewöhnlich 3 Werkzeuge für einen Spaten bezahlen. Du kannst die Kosten aber im Laufe des Spiels verringern (siehe dazu *Fortschritt beim Umwandeln* auf S. 14).

Du kannst auf andere Arten, etwa durch Macht-, Buch- und Sonderaktionen, Spaten erhalten (bzw. das Recht diese Aktion *Umwandeln und Bauen* auszuführen). Diese Aktionsarten werden später erklärt.







Du darfst die Spaten während dieser Aktion grundsätzlich nur auf **ein einziges Landschaftsfeld** anwenden.

Dabei können **3 Sonderfälle** auftreten:

- **Fehlende Spaten hinzukaufen** | Falls die Spaten, die du (kostenlos) erhalten hast, nicht ausreichen, um die gewünschte Landschaft in deine Heimatlandschaft umzuwandeln (und nur dann), darfst du die fehlenden Spaten durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen (gemäß den Kosten auf deiner Umwandlungsleiste).
- **In Zwischenschritten umwandeln** | Du darfst den Landschaftstyp in einen anderen Landschaftstyp als den deiner Heimatlandschaft umwandeln, allerdings nur in Richtung deiner Heimatlandschaft (auf dem Umwandlungskreis). Es sind also auch Zwischenschritte beim Umwandeln erlaubt. Du darfst dann allerdings keine Werkstatt auf dem Feld bauen (weil es nicht deine Heimatlandschaft ist).

Fortsetzung auf der nächsten Seite

- **2 oder 3 Spaten verwenden** | Falls du 2 Spaten auf einmal erhältst, aber nur einen zur Umwandlung in deine Heimatlandschaft benötigt, darfst du den zweiten Spaten auf ein anderes Landschaftsfeld in deiner Reichweite anwenden. Eine Werkstatt darfst du jedoch nur auf dem ersten Landschaftsfeld bauen.
  Falls du 3 Spaten auf einmal erhältst, darfst du sogar bis zu 3 Landschaftsfelder umwandeln, solange du immer erst ein Feld in deine Heimatlandschaft umwandelst und dann noch übrige Spaten auf ein anderes Feld anwendest.

  In beiden Szenarien gilt: Du musst alle Spaten nutzen, bevor du eine Werkstatt bauen darfst. Du darfst also nicht ein Feld umwandeln, dann dort bauen und dann die restlichen Spaten für ein Feld nutzen, welches erst durch diese Werkstatt in Reichweite zu deinen Gebäuden gerät.

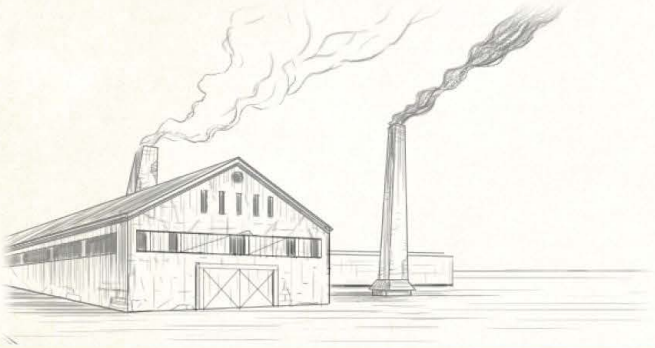
Nachdem du die Spaten bezahlt hast, lege auf das Feld (oder jeweils auf die Felder) ein Landschaftsplättchen mit dem neuen Landschaftstyp.

Es ist nicht möglich, Spaten für künftige Aktionen aufzubewahren. Spaten müssen immer sofort eingesetzt werden.



Auch als **Wissensbonus** (siehe Phase III einer Runde auf S. 17) kannst du Spaten erhalten. Da diese Spaten außerhalb der Aktionsphase vergeben werden, darfst du nach Einsatz dieser Spaten nicht sofort Werkstätten bauen. (Mit dem Bau der Werkstätten musst du auf die Phase II: Aktionen der nächsten Runde warten.)

Du musst auf einem Feld, das du umwandelst, nicht zwingend eine Werkstatt bauen. Tust du dies nicht, so bleibt das Feld aber unbebaut und kann somit von anderen Gemeinschaften erneut umgewandelt werden. Ein Landschaftsplättchen ohne Gebäude darauf verhindert also nicht, dass das Feld erneut umgewandelt wird.



Der Bau einer Werkstatt

Zum Bau einer Werkstatt muss das Landschaftsfeld, auf dem die Werkstatt gebaut werden soll, …

- den Landschaftstyp deiner **Heimatlandschaft** haben,
- **unbebaut** sein und
- sich in **Reichweite** zu einem deiner Gebäude befinden.

Außerdem musst du:



- auf deinem Planungstableau noch mindestens 1 Werkstatt verfügbar haben und
- die dort abgedruckten **Baukosten** von 1 Werkzeug und 2 Geld für die Werkstatt zahlen.

Wenn all diese Voraussetzungen erfüllt sind, nimm von deinem Tableau die **am weitesten links** befindliche Werkstatt und platziere sie auf dem gewählten Landschaftsfeld.

Andere Gemeinschaften erhalten dadurch ggf. Macht (siehe *Machterhalt durch Gebäude* auf S. 8), wenn sie Gebäude in Nachbarschaft der neuen Werkstatt haben.



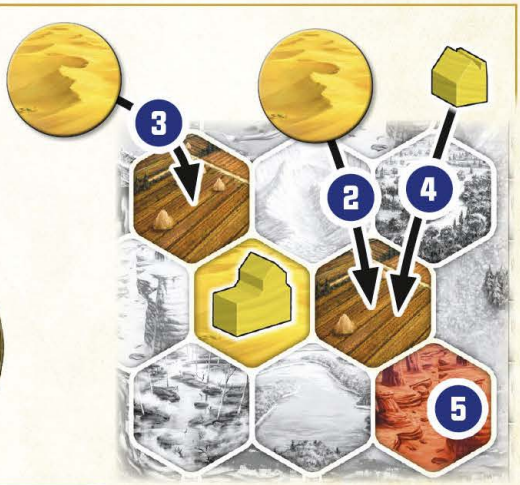


Beispiel: *Du möchtest „umwandeln und bauen". Jeder Spaten kostet dich 3 Werkzeuge. Den Berg in Wüste umzuwandeln kostet dich 2 Spaten, demnach also 6 Werkzeuge. Du bezahlst diese und legst ein Wüstenplättchen auf das Feld. Nun bezahlst du noch die Kosten der Werkstatt, 1 Werkzeug und 2 Geld, bevor du die Werkstatt auf das Wüstenplättchen stellst.*

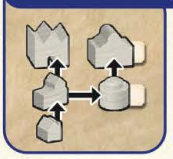
Beispiel: *Gelb nutzt die gezeigte Machtaktion* 1 *(s. S. 15) und darf dafür sofort Umwandeln und Bauen mit 2 kostenlosen Spaten. Gelb entscheidet sich für die Umwandlung des rechten Ackers* 2 *. Da die Umwandlung in die Heimatlandschaft Wüste nur 1 Spaten kostet, darf Gelb den zweiten Spaten auf eine weitere Landschaft anwenden. Gelb beschließt, auch noch den linken Acker* 3 *umzuwandeln. Nach der Umwandlung baut Gelb nun noch eine Werkstatt* 4 *auf dem zuerst umgewandelten Feld. Die rechte untere Ödnis* 5 *hätte Gelb noch nicht umwandeln dürfen, da sie noch nicht benachbart zu einem gelben Gebäude war.*







EIN GEBÄUDE AUFWERTEN



Mit dieser Aktion kannst du Gebäude schrittweise aufwerten. Mit 1 Aktion darfst du 1 Gebäude 1 Schritt aufwerten.

Die Kosten für eine Aufwertung stehen auf deinem Planungstableau links neben den jeweiligen neuen Gebäuden.

Die Aufwertung gilt als Bau des neuen Gebäudes. Das heißt, andere Gemeinschaften erhalten dadurch ggf. Macht (siehe *Machterhalt durch Gebäude* auf S. 8), wenn sie Gebäude in Nachbarschaft des aufgewerteten Gebäudes haben.

Dabei gibt es folgendes zu beachten:

- Hast du kein Gebäude der Art, in die du aufwerten möchtest, dann kannst du nicht aufwerten.
- Nimm alle Gebäude, die du neu einsetzt, immer von links nach rechts aus der entsprechenden Gebäudezeile von deinem Planungstableau.
- **Wichtig:** Bei allen Aufwertungen tauschst du das alte Gebäude gegen das neue Gebäude aus. Nimm das alte Gebäude vom Spielplan und stelle es zurück auf dein Planungstableau, auf das am weitesten rechts gelegene freie Feld der entsprechenden Gebäudezeile. Dadurch verringern sich die Einnahmen des entsprechenden Gebäudetyps. Stell danach das neue Gebäude auf den Spielplan an die Stelle des zuvor entfernten Gebäudes.



Insgesamt sind **vier verschiedene Aufwertungen** möglich (B und D aber nur einmal im gesamten Spiel).

A



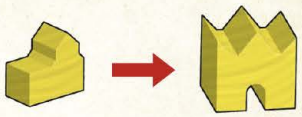


Eine Werkstatt in eine **Gilde** aufzuwerten, kostet 2 Werkzeuge und 6 Geld. Falls sich dabei mindestens 1 Gebäude einer **anderen Gemeinschaft** in Nachbarschaft zur aufgewerteten Werkstatt befindet, verringern sich die finanziellen Kosten von 6 auf 3 Geld.



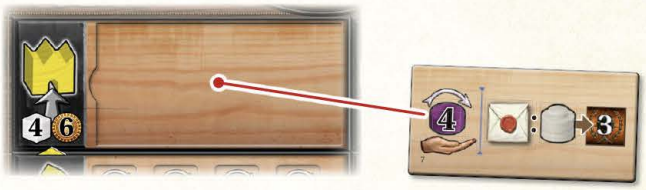
Beispiel: *Du spielst* ***rot****. Die Aufwertung der linken Werkstatt* 1 *zur Gilde kostet 2 Werkzeuge und 3 Geld, weil ein Gebäude einer anderen Gemeinschaft daneben steht. Die Aufwertung der rechten Werkstatt* 2 *kostet 2 Werkzeuge und 6 Geld (das eigene Bauwerk reduziert die Kosten nicht).*

B





Eine Gilde in den **Palast** aufzuwerten, kostet 4 Werkzeuge und 6 Geld. Mit dem Bau des Palastes steht dir eine individuelle Sonderfunktion bzw. Sonderaktion zur Verfügung (siehe Teil IV des Anhangs auf S. 22 für eine Übersicht aller Paläste). Such dir in dem Moment, in dem du den Palast baust, ein **Palastplättchen** aus und ersetze den Platzhalter auf deinem Planungstableau mit diesem Plättchen. Zur Auswahl stehen die Palastplättchen, die ihr zu Beginn des Spiels neben dem Spielplan bereitgelegt habt, außer jenen, die bereits von anderen Gemeinschaften gebaut wurden. Je später du also den Palast baust, desto geringer kann deine Auswahl der möglichen Palastplättchen sein.



C





Eine Gilde in eine **Schule** aufzuwerten, kostet 3 Werkzeuge und 5 Geld. Jeder Bau einer Schule erlaubt dir, sofort ein **Kompetenzplättchen** vom Innovationstableau auszuwählen und offen vor dir abzulegen. (Für eine Übersicht aller Kompetenzplättchen siehe Anhang VIII, S. 24).

Immer wenn du ein Kompetenzplättchen erhältst gelten folgende Detailregeln:

- Du darfst nur unterschiedliche Kompetenzplättchen besitzen.
- Abhängig von der Position, von der du das Kompetenzplättchen nimmst, erhältst du Wissensschritte in der abgebildeten Disziplin und/oder Bücher der abgebildeten Disziplin (in Summe immer 3).



Beispiel: *Nimmst du Kompetenz* 1 *erhältst du 3 Wissensschritte in Recht (blau). Bei Kompetenz* 2 *erhältst du 2 Wissensschritte in Ingenieurskunst (braun) und 1 braunes Buch aus dem Vorrat. Die Wissensschritte trägst du auf dem Wissenstableau ab.*

D





Eine Schule in eine **Universität** aufzuwerten, kostet 5 Werkzeuge und 8 Geld. Auch der Bau der Universität erlaubt dir, sofort ein Kompetenzplättchen auszuwählen und zu nehmen. Es gelten dafür dieselben Regeln wie beim Bau einer Schule.

FORTSCHRITT BEI DER SCHIFFFAHRT



Mit dieser Aktion darfst du den Leistenmarker auf der Schifffahrtsleiste auf deinem Planungstableau um genau 1 Position nach oben schieben (es sei denn, er ist bereits auf dem obersten Feld angekommen).

Du steigerst damit die Reichweite deiner Schifffahrt.



Die **Kosten für jeden Fortschritt** sind unterhalb der Schifffahrtsleiste abgebildet. Als Belohnung erhältst du sofort und einmalig Punkte oder Bücher deiner Wahl.

Beispiel: *Du zahlst 4 Geld und 1 Gelehrten und steigerst damit die Reichweite deiner Schifffahrt von 1 auf 2. Als Belohnung erhältst du sofort 2 Bücher beliebiger Disziplinen.*

FORTSCHRITT BEIM UMWANDELN



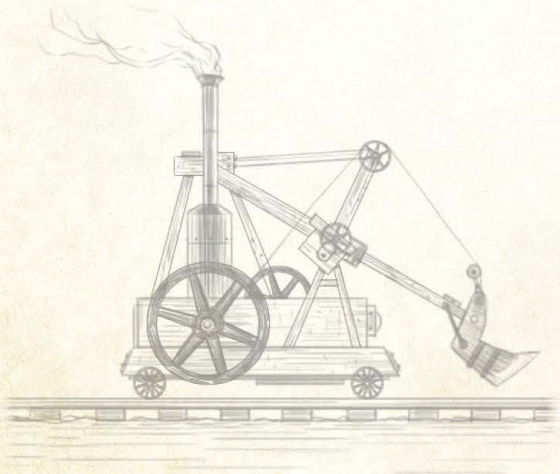
Mit dieser Aktion darfst du den Leistenmarker auf der Umwandlungsleiste auf deinem Planungstableau um genau 1 Position nach oben schieben (es sei denn, er ist bereits auf dem obersten Feld angekommen).

Du reduzierst damit die Anzahl Werkzeuge, die du für Spaten zum Umwandeln einer Landschaft abgeben musst (siehe *Umwandeln und Bauen* auf S. 11 f.).

Die Kosten für jeden Fortschritt sind unterhalb der Umwandlungsleiste abgebildet. Als Belohnung erhältst du sofort und einmalig Punkte oder Bücher deiner Wahl.



Beispiel: *Du zahlst 5 Geld, 1 Werkzeug und 1 Gelehrten und reduzierst damit die Werkzeugkosten für einen Spaten von 2 auf 1. Als Belohnung erhältst du sofort 6 Punkte.*



EINE ERFINDUNG MACHEN



Mit dieser Aktion darfst du eine Erfindung machen. Dafür musst du immer mindestens 5 Bücher bezahlen, von denen ein Teil zu bestimmten Disziplinen gehören muss. Ein graues Buch steht für ein beliebiges Buch.
So lange du deinen Palast noch nicht gebaut hast, musst du zusätzlich noch 5 Geld bezahlen.

Die zur Wahl stehenden Erfindungen findest du oben auf dem Innovationstableau. Die Erfindungsplättchen sind in Spalten sortiert. Unterhalb der Spalten sind jeweils die Kosten für die Plättchen dieser Spalte abgebildet.



Beispiel: *Für eine Erfindung aus dieser Spalte musst du 2 Bücher der Disziplin Bankwesen (gelb) sowie 3 beliebige Bücher abgeben. Außerdem musst du 5 Geld abgeben, falls du deinen Palast noch nicht gebaut hast.*

Spielt ihr zu zweit oder zu viert, so haben die obersten beiden Erfindungen davon abweichende Kosten.



Beispiel: *Für die Erfindung oberhalb dieser Symbole musst du 2 Bücher der Disziplin Bankwesen (gelb), 2 Bücher der Disziplin Recht (blau) sowie 1 beliebiges Buch abgeben (sowie 5 Geld, falls du deinen Palast noch nicht gebaut hast).*



Lege das Erfindungsplättchen in die unterste freie Aussparung auf der rechten Seite deines Planungstableaus. Du darfst im gesamten Spiel bis zu 3 Erfindungen machen. Wenn alle 3 Aussparungen belegt sind, darfst du keine weitere Erfindung mehr machen.

Sind bei der Aussparung noch 1 oder 2 Bücher abgebildet, so erhöhen sich die **Kosten** für die Erfindung um 1 bzw. 2 beliebige Bücher.

Von den Erfindungen gibt es drei unterschiedliche Arten: Sonderfähigkeiten, sofortige Punkte und zusätzliche Gebäude.
Eine Übersicht aller Erfindungen findet ihr im Anhang III auf S. 21.

EINEN GELEHRTEN ENTSENDEN

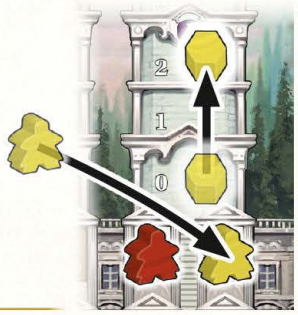


Das Wissenstableau besteht aus 4 Leisten, 1 für jede Disziplin. Unterhalb der Leisten gibt es je 4 Felder, auf denen pro Feld genau 1 Gelehrter eingesetzt werden kann.



Mit dieser Aktion darfst du 1 deiner Gelehrten dort auf ein beliebiges freies Feld einsetzen und bewegst danach deinen Markierungsstein auf der zugehörigen Leiste um 3 bzw. 2 Stufen nach oben (je nachdem, welche Zahl auf dem Feld angegeben ist).
Du erhältst Gelehrte, die du auf das Wissenstableau entsendest, **niemals zurück**. Beachte, dass der Vorrat an Gelehrten auf 7 begrenzt ist.

Beispiel: *Du entsendest einen deiner Gelehrten in die Disziplin Medizin. Da das 3er-Feld bereits besetzt ist, stellst du ihn auf ein 2er-Feld und setzt dann deinen zugehörigen Markierungsstein 2 Stufen nach oben.*



Alternativ darfst du 1 Gelehrten in den Vorrat zurücklegen und dafür in einer Disziplin deiner Wahl um 1 Stufe nach oben steigen.

Für mehr Details zum Wissenstableau siehe Abschnitt *Das Wissenstableau* auf S. 10.



MACHT- UND BUCHAKTIONEN



Die Aktionsfelder für Macht- und Buchaktionen befinden sich am unteren Rand des Spielplans, ihr erkennt sie am **orangefarbenen Achteck**. Die Machtaktionen sind aufgedruckt, die Buchaktionen sind variabel und von Spiel zu Spiel verschieden.

Jede der Aktionen auf dem Spielplan kann nur **einmal pro Runde** genutzt werden. Immer wenn du eine dieser Aktionen ausführst, legst du anschließend einen **X-Marker** auf das Achteck mit dem Effekt der Aktion und zeigst damit an, dass diese Aktion in der laufenden Runde nicht mehr (weder von dir noch von Anderen) genutzt werden darf.

Führst du eine Machtaktion aus, bezahle die Kosten, indem du die angegebene Anzahl von Machtsteinen aus deiner Machtschale III in Schale I verschiebst.

Führst du eine Buchaktion aus, bezahle die Kosten, indem du die angegebene Anzahl Bücher in beliebiger Kombination abgibst. Ein graues Buch steht für ein beliebiges Buch.

Eine Übersicht aller Macht- und Buchaktionen findet ihr im Anhang VI auf S. 23.



Beispiel: *Um die Buchaktion links auszuführen, müsstest du 2 beliebige Bücher abgeben (du darfst dafür sofort eine Werkstatt in eine Gilde aufwerten). Um die Machtaktion rechts auszuführen, müsstest du 3 Machtsteine von deiner Schale III in Schale I bewegen (du baust dafür sofort 1 Brücke). Du entscheidest dich für die Machtaktion und legst danach einen X-Marker auf das orangefarbene Achteck.*

SONDERAKTIONEN



Sonderaktionen befinden sich auf diversen anderen Komponenten des Spiels. Sie sind genau wie die Macht- und Buchaktionen an einem **orangefarbenen Achteck** zu erkennen. Ihr dürft sie ebenfalls nur einmal pro Runde nutzen und deckt sie anschließend mit einem X-Marker ab. Du darfst diese Aktion in der laufenden Runde nicht mehr nutzen.

Im Gegensatz zu den Macht- und Buchaktionen auf dem Spielplan stehen dir die Sonderaktionen persönlich zur Verfügung, das heißt niemand außer dir darf sie nutzen. Außerdem musst du keine Kosten bezahlen, um sie zu nutzen.



Beispiel: *Du hast die gezeigte Erfindung. In deinem Zug nutzt du die Sonderaktion und erhältst dafür kostenlos 1 Gelehrten aus dem Vorrat und 3 Punkte. Danach deckst du die Sonderaktion mit einem X-Marker ab. Du darfst sie erst wieder in der nächsten Runde nutzen.*

PASSEN



Wenn du am Zug bist und keine andere Aktion mehr ausführen kannst oder willst, passt du und steigst damit aus der laufenden Aktionsphase der aktuellen Runde aus.
Führe die folgenden Schritte aus.
(In der sechsten und letzten Runde führst du nur Schritt 1 aus. Die anderen Schritte überspringst du.)

1. Prüfe, ob sich auf deinem Rundenbonus ein *Passen*-Symbol befindet. Ist das der Fall, erhältst du sofort und einmalig die entsprechende Belohnung (meist Punkte). Das gleiche gilt für andere Komponenten in deinem Besitz mit dem *Passen*-Symbol.



Beispiel:



Hast du beim Passen diese Bonuskarte, erhältst du je 4 Punkte für jeden Palast und / oder Universität, die von dir auf dem Spielplan stehen.

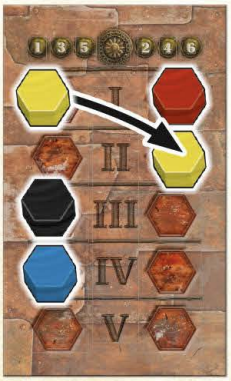
Hast du diese Erfindung, erhältst du für alle deine Gilden, die auf dem Spielplan stehen, je 2 Punkte.



2. Nimm dir 1 der 3 neben dem Spielplan offen ausliegenden Rundenboni. Dies darf auch ein erst in dieser Runde von einer anderen Person zurück gelegter Rundenbonus sein. Befindet sich auf dem Rundenbonus Geld, so erhältst du dieses ebenfalls. Lege den Rundenbonus, den du neu genommen hast, mit der Rückseite nach oben vor dir ab. Damit zeigst du an, dass du bereits aus der Runde ausgestiegen bist. (Du darfst deinen Rundenbonus nie behalten und 2 Runden nacheinander nutzen.)



3. Lege deinen alten Rundenbonus zu den neben dem Spielplan offen ausliegenden, so dass dort wieder 3 Rundenboni liegen.
4. Bewege deinen Marker auf dem Tableau Spielreihenfolge auf das oberste freie Feld der Spalte, die zur nächsten Runde gehört.
   Die linke Spalte des Tableaus zeigt die Spielreihenfolge in den ungeraden Runden, die rechte in den geraden Runden.



Beispiel: *Es ist Runde I und du passt als Zweites. Daher verschiebst du deinen Marker von der vorherigen Position auf das zweite Feld der rechten Spalte.*

Sobald ihr alle gepasst habt, endet die **Aktionsphase** der laufenden Runde und ihr fahrt mit **Phase III: Wissensbonus und Vorbereitungen zur nächsten Runde** fort.

ZUSATZOPTION: RESSOURCENTAUSCH

Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du außerdem in deinem Zug noch Ressourcen umtauschen.

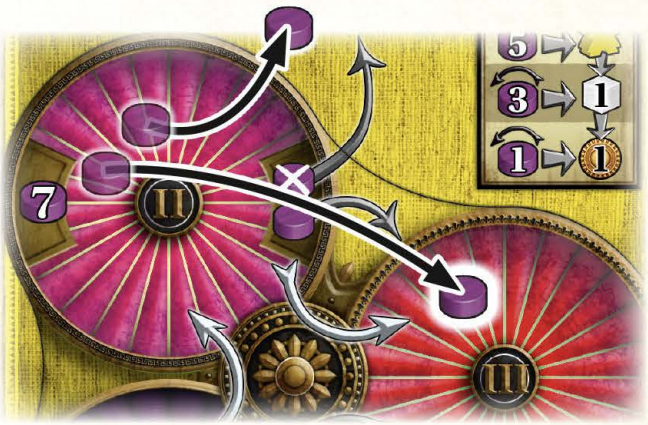
Du darfst dies beliebig oft und **vor und/oder nach** deiner Aktion machen.

Außerhalb deines Zuges und auf andere Art darfst du keinen Ressourcentausch vornehmen.

Die folgenden Tauschmöglichkeiten gibt es:

Machtopfer

Hast du mindestens 2 Machtsteine in Schale II, so darfst du 1 davon in den Vorrat zurücklegen, um dafür 1 anderen Machtstein von Schale II in Schale III zu schieben.



Macht- und Materialtausch

Du kannst Macht ausgeben, um Ressourcen zu erhalten. Bezahle die Kosten jeweils, indem du die entsprechende Anzahl Machtsteine von Schale III in Schale I schiebst.
Oder du kannst die angezeigten Ressourcen für andere Ressourcen abgeben.

Diese Tauschmöglichkeiten gibt es:

- Für 5 Macht erhältst du 1 Gelehrten oder 1 Buch deiner Wahl.
- Für 3 Macht erhältst du 1 Werkzeug.
- Für 1 Macht erhältst du 1 Geld.
- Für 1 Gelehrten erhältst du 1 Werkzeug.
- Für 1 Werkzeug oder 1 Buch erhältst du 1 Geld.







Phase III: Wissensbonus und Vorbereitungen zur nächsten Runde

Phase III beginnt, wenn ihr in der Aktionsphase alle die Aktion *Passen* ausgeführt habt.

In den **Runden 1 bis 5** erhaltet ihr in Phase III ggf. einen Wissensbonus und bereitet zudem die nächste Runde vor.
In **Runde 6** entfällt diese Phase und das Spiel endet stattdessen. Geht in dem Fall weiter zu *Spielende und Wertung* auf S. 18.

Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Wissensbonus erhalten

Der Wissensbonus ist auf der rechten Hälfte jedes Rundenwertungsplättchens abgebildet (beim Rundenwertungsplättchen in Runde 6 ist er abgedeckt).

Vergebt den auf dem Wertungsplättchen der noch laufenden Runde angezeigten Wissensbonus an alle, die in der entsprechenden Disziplin mindestens genauso viel Wissen haben wie angezeigt wird. Erfüllst du die Bedingung mehrfach, erhältst du auch mehrfach die Belohnung.



Für Stufe 3 in der Disziplin Medizin erhältst du 1 Buch deiner Wahl,



für Stufe 8 in der Disziplin Ingenieurskunst 2 Spaten.

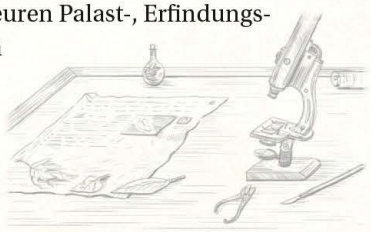
Folgende Regeln gilt es beim Wissensbonus „Spaten“ zu beachten:

- Ihr erhaltet eure Boni in der Zugreihenfolge der **nächsten** Runde.
- Falls du durch den Wissensbonus Spaten erhältst, darfst du keine weiteren Spaten dazu erwerben.
- Du darfst Spaten nicht für die nächste Runde aufsparen.
- Spaten, die du als Wissensbonus erhältst, darfst du auf ein oder auf mehrere Landschaftsfelder in Reichweite anwenden.
- Du darfst in Phase III **keine** Werkstatt bauen.

2. X-Marker zurücknehmen

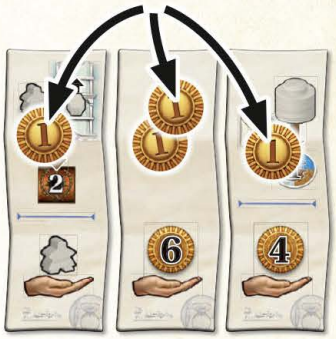
Entfernt alle verwendeten X-Marker von den damit abgedeckten Feldern:

- den Macht- und Buchaktionen auf dem Spielplan
- den Sonderaktionen auf euren Palast-, Erfindungs- und Kompetenzplättchen
- den Rundenboni



3. Geld auf Rundenboni legen

Legt auf die 3 Rundenboni neben dem Spielplan je 1 Geld aus dem Vorrat. (Wurde eine Karte in der letzten Runde auch schon von keiner Person genommen, liegen jetzt entsprechend 2 Geld darauf.)



4. Rundenboni aufdecken

Dreht eure Rundenboni um, so dass sie mit der Vorderseite nach oben vor euch liegen.

5. Rundenwertungsplättchen umdrehen

Dreht das soeben ausgewertete Rundenwertungsplättchen auf die Rückseite, so dass nur noch die Rundenwertungsplättchen der zukünftigen Runden zu sehen sind.



Hast Du noch Fragen?

Schau auf unserer Internetseite,
ob es dort eine FAQ oder Updates zum Spiel gibt.

Fehlen Teile?

Im Servicebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen:
www.feuerland-spiele.de

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.

facebook.com/feuerlandspiele @feuerlandspiele

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

Impressum

Autor: Helge Ostertag

Illustration: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon

Grafikdesign: Christof Tisch

Redaktion: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Christof Tisch, Inga Keutmann

Lektorat: Gerhard Tischler, der boombastische Julian Steindorfer

Wir danken Anna Christina Hucke für Ihre Unterstützung beim Regelsatz und Andreas Resch für die Anfertigung der 3D-Spielszene.

Stellvertretend für die vielen Testpersonen danken wir Chris Bizzell, James Ataei, Christian Rossmann, Mike Assante, Reuben Hazelby, Christopher Ho, Alexander Bobrov, Dave Edwards, Francis Birck, Moreira, DocCool, George Galuska, E. Gökce Cimen, Fadi El-Riachi, Allan Jiang, Radhanath Housden, Matthew French

© 2023 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus
www.feuerland-spiele.de



Version 1.2

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, sobald ihr in der Aktionsphase von Runde 6 alle gepasst habt. Wie durch das Überdecken mit dem Zusatzwertungsplättchen angezeigt, wird in Runde 6 **kein** Wissensbonus mehr vergeben.

Führt nun noch die folgenden Schlusswertungen (Gebiet, Wissen und Ressourcen) durch. Tragt die Punkte der Schlusswertung auf der Punkteleiste ab. Ihr addiert sie also zu den Punkten, die ihr während des Spiels erlangt habt.
Nach den Schlusswertungen gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Bei Punktegleichheit wird der Sieg geteilt.



Gebietswertung

Findet jeweils die **größte Gruppe eurer Gebäude** auf dem Spielplan, die zueinander alle in Reichweite sind (siehe *Nachbarschaft und Reichweite*, S. 8). Das heißt, jedes Gebäude dieser Gruppe ist in Reichweite von mindestens einem anderen Gebäude der Gruppe. Es zählt nur die Anzahl der Gebäude, die Art oder der Machtwert der Gebäude spielt keine Rolle.

- Wer von allen die **höchste Anzahl** Gebäude in der eigenen Gruppe hat, erhält **18 Punkte**.
- Wer von allen die **zweithöchste Anzahl** Gebäude in der eigenen Gruppe hat, erhält **12 Punkte**.
- Wer von allen die **dritthöchste Anzahl** Gebäude in der eigenen Gruppe hat, erhält **6 Punkte**.

Diese Punktzahlen sind auf dem Spielplan oben links abzulesen. Falls mehrere von euch die gleiche Anzahl von Gebäuden in ihren Gruppen haben, teilen sie sich die entsprechenden Punkte. (Ggf. wird abgerundet.)

Beispiel: *Eine Person hat 10 verbundene Gebäude, die anderen drei Personen je 9 Gebäude. Die erste Person bekommt 18 Punkte. Die anderen drei Personen teilen 12+6=18 Punkte unter sich auf: also je 6 Punkte pro Person.*

Wissenswertung

Für **jede der 4 Wissensdisziplinen** gilt:



- Wer von euch relativ zu den anderen auf der **höchsten Stufe** steht, erhält **8 Punkte**.
- Wer von euch relativ zu den anderen auf der **zweithöchsten** Stufe steht, erhält **4 Punkte**.
- Wer von euch relativ zu den anderen auf der **dritthöchsten** Stufe steht, erhält **2 Punkte**.

Diese Punktzahlen könnt ihr auch auf dem Spielplan oben links ablesen. Auf Stufe 0 bekommt ihr keine Punkte, auch nicht wenn ihr nur zu zweit oder dritt spielt. Falls mehrere von euch die gleiche Stufe erreicht haben, teilen sie sich die Punkte der entsprechenden Ränge. (Ggf. wird abgerundet.)



Beispiel: ***Blau*** *steht in der Disziplin Bankwesen auf einer höheren Stufe als alle anderen und erhält daher 8 Punkte.* ***Gelb*** *und* ***Rot*** *haben die zweithöchste Stufe erreicht. Da sie auf der gleichen Stufe stehen, werden die Punkte für die zweit- und dritthöchste Stufe addiert und geteilt. Beide erhalten je (4+2):2 = 3 Punkte.* ***Schwarz*** *erhält keine Punkte.*

Ressourcenwertung



Wandelt nun eure übrigen Ressourcen (Bücher, Gelehrte, Werkzeuge und Macht) durch die Zusatzoption *Ressourcentausch* (siehe S. 16) in Geld um.
Je 5 Geld sind 1 Punkt wert.

VARIANTE BEIM AUFBAU: DRAFTEN DES PERSÖNLICHEN MATERIALS

Wenn ihr euch zu Spielbeginn noch mehr Abwechslung bei der Verteilung der Spielkomponenten wünscht, so könnt ihr den Abschnitt *Verteilung der Planungstableaus und Gemeinschaften* auch durch die folgenden Schritte ersetzen:

1. Mischt die Planungstableaukarten und legt 6 zufällige davon bereit (1 Planungstableau steht also nicht zur Wahl).
2. Legt eure **Personenzahl + 1** an zufälligen Gemeinschaften bereit.
3. Legt eure **Personenzahl + 1** an zufälligen Palastplättchen bereit. Nutzt dabei nicht das Palastplättchen Nr. 17 mit der roten Rückseite .
4. Legt eure Personenzahl + 3 an zufälligen Rundenboni bereit.
5. Legt alles nicht bereit gelegte Material der oben genannten Spielkomponenten in die Schachtel zurück.
6. Bestimmt per Zufall, wer von euch das Spiel beginnt. Diese Person ist die Startperson.
7. Beginnend mit der Startperson und dann im Uhrzeigersinn wählt ihr immer, wenn ihr an der Reihe seid, entweder 1 Planungstableau (wähle eine Planungstableaukarte, nimm dir dann das dazugehörige Tableau und lege die Karte zurück in die Schachtel), 1 Gemeinschaft oder 1 Palastplättchen und legt es vor euch ab, bis ihr von jeder dieser Komponenten 1 habt.
8. Beginnend mit der Person rechts von der Startperson und dann gegen den Uhrzeigersinn (also in umgekehrter Spielreihenfolge) wählt ihr anschließend jeweils 1 Rundenbonus und legt diesen vor euch ab. Legt dann die 3 übrigen Rundenboni neben dem Spielfeld ab und legt jeweils 1 Geld darauf.
9. Legt alle übrig gebliebenen Karten und Planungstableaus sowie Gemeinschaften und Palastplättchen in die Schachtel zurück.
10. Legt euer Palastplättchen auf euer Planungstableau. (Die Platzhalter für Palastplättchen benötigt ihr nicht. Wenn ihr euren Palast baut, sucht ihr euch nicht mehr 1 Palastplättchen aus, sondern nutzt ab dann das gewählte.)

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr zu zweit, gelten die folgenden Zusatzregeln.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

① Nimm die **4 Plättchen für die Gebietswertung**, mische sie verdeckt und lege 1 davon verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan (Seite 1–3 Personen). Lege die anderen drei Plättchen ungesehen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht benötigt.



② Nimm 4 Gelehrte und 4 Markierungssteine einer **nicht** am Spiel beteiligten Farbe. Setze sie wie folgt auf dem Wissenstableau ein.

- Stelle die **Gelehrten** in jeder Disziplin jeweils auf ein **2er-Feld**.
- Stelle die **4 Markierungssteine** entsprechend in jeder Disziplin auf **Stufe 2**. Anschließend bewege für jeden der **Wissensboni** in den Runden 1 bis 5 (auf der rechten Seite der Rundenwertungsplättchen) den Markierungsstein in der abgebildeten Disziplin um die abgebildete Anzahl Schritte nach oben. Dafür wird kein Schlüssel benötigt.

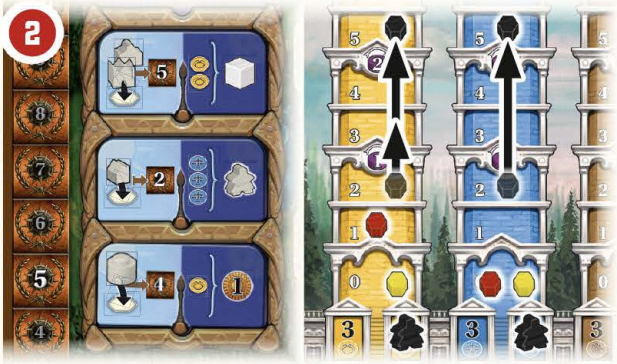
Änderungen beim Spielablauf und der Schlusswertung

Zu **Beginn von Runde 6**, drehe das Plättchen für die Gebietswertung um.

Werte am Spielende sowohl die Gebiets- als auch die Wissenswertung, als wäre eine dritte Gemeinschaft im Spiel vertreten. Diese Gemeinschaft erhält selber keine Punkte. Belegt sie aber den ersten oder zweiten Platz in einer Wertung, erhalten die anderen Gemeinschaften entsprechend weniger Punkte. Gleichstände werden wie gewohnt aufgelöst.

Bei der **Wissenswertung** bestimmen die Markierungssteine der nicht am Spiel beteiligten Farbe für jede der 4 Disziplinen die Platzierung der dritten Gemeinschaft.

Bei der **Gebietswertung** gibt die Zahl auf dem Plättchen für die Gebietswertung an, mit wie vielen verbundenen Gebäuden die dritte Gemeinschaft gewertet wird.



Beispiel: *In Runde 1 gibt es einen Wissensbonus für je 1 Stufe in der Disziplin Bankwesen (gelb). Bewege dort entsprechend den neutralen Markierungsstein um 1 Stufe nach oben.*

In Runde 2 gibt es einen Wissensbonus für je 3 Stufen in der Disziplin Recht (blau). Bewege dort entsprechend den neutralen Markierungsstein um 3 Stufen nach oben.

Verfahre genauso für die Wissensboni in den Runden 3 bis 5 (in Runde 6 gibt es keinen Wissensbonus, entsprechend werden auch die neutralen Marker nicht weiter bewegt).

ANHANG

Anhang I: Die Besonderheiten der Planungstableaus



Acker

Der Fortschritt auf der Umwandlungsleiste ist für dich günstiger. Er kostet dich 1 Geld (statt 5 Geld), 1 Werkzeug und 1 Gelehrten.



Berg

Du hast ein zusätzliches Einkommen von 2 Geld. Dein erstes Handelshaus gibt als Einkommen 3 Geld (anstatt 2).



Ödnis

Zu Spielbeginn erhältst du zusätzlich 1 Buch und ein viertes Werkzeug. Für deine zweite Erfindung entfallen die Zusatzkosten (in Höhe von 1 Buch).



See

Du startest das Spiel mit Schifffahrt 1.



Sumpf

Zu Spielbeginn erhältst du zusätzlich 1 Gelehrten.

Beginne das Spiel mit 9 Machtsteinen in Schale II und 3 in Schale I (statt 7 und 5).



Wald

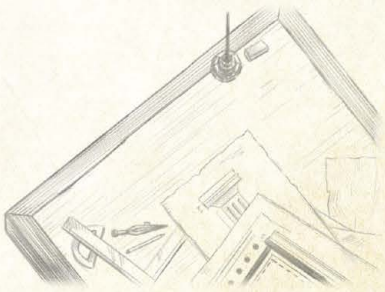
Zu Spielbeginn erhältst du in jeder Wissensdisziplin 1 Schritt zusätzlich.

Beginne das Spiel mit 8 Machtsteinen in Schale II und 4 in Schale I (statt 7 und 5).



Wüste

Zu Spielbeginn, nachdem alle Startgebäude platziert worden sind, erhältst du einen Spaten. (Erhalten zu diesem Zeitpunkt mehrere von euch Spaten, setzt sie in der Spielreihenfolge ein. Zu diesem Zeitpunkt darf **keine** Werkstatt gebaut werden.)



Anhang II: Die Gemeinschaften



Echsar

Zu Spielbeginn erhalten die Echsar 2x 1 Wissensschritt in einer beliebigen Disziplin. Es darf beide Male dieselbe Disziplin gewählt werden.

Immer wenn die Echsar eine Stadt gründen, erhalten sie 1 Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 1 kostenlosen Spaten und 1 kostenlosen Werkstatt. Dabei dürfen sie die Werkstatt auch auf ein anderes Feld als das umgewandelte Feld bauen. Es gelten ansonsten die üblichen Regeln für den Bau einer Werkstatt.



Erfinderinnen

Zu Spielbeginn, nach Platzierung der ersten Werkstätten und Auswahl der Rundenboni, erhalten die Erfinderinnen eine Kompetenz ihrer Wahl (und die dazugehörigen Wissensschritte und/oder Bücher). Sollte diese Kompetenz ihnen Einkommen geben, erhalten sie dieses also bereits in Runde 1 zum ersten Mal. Sollte diese Kompetenz Spaten geben, dann kommen sie sofort zur Anwendung. (Erhalten zu diesem Zeitpunkt mehrere von euch Spaten, setzt sie in der Spielreihenfolge ein. Zu diesem Zeitpunkt darf keine Werkstatt gebaut werden.)



Gesegnete

Zu Spielbeginn erhalten die Gesegneten 1 Wissensschritt in jeder Disziplin.

In **Phase III** jeder Runde erhalten die Gesegneten ihren Wissensbonus so, als wäre ihr Wissen in dieser Disziplin 3 Stufen höher. Das gilt auch über Stufe 12 hinaus.

Beispiel: *Der Marker der Gesegneten in der Disziplin Recht steht auf Stufe 6. Der Wissensbonus gibt für je 3 Stufen in der Disziplin Recht 1 Gelehrten. Die Gesegneten erhalten 3 Gelehrte, da ihr Wissen in Recht als um 3 Stufen höher gilt (6+3).*



Goblins

Zu Spielbeginn erhalten die Goblins je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Bankwesen und Ingenieurskunst sowie 1 Werkzeug.

Immer wenn die Goblins einen Spaten einsetzen, erhalten sie 2 Geld pro Spaten.



Illusionisten

Zu Spielbeginn erhalten die Illusionisten 2 Wissensschritte in der Disziplin Medizin.

Immer wenn die Illusionisten eine Machtaktion ausführen, zahlen sie 1 Macht weniger als üblich. Außerdem erhalten sie zusätzlich 1 Punkt bzw. im Spiel zu viert oder fünft 2 Punkte.



Kath

Zu Spielbeginn erhalten die Kath je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Bankwesen und Medizin.

Immer wenn die Kath einen Stadtmarker erhalten, dürfen sie insgesamt 3 Schritte auf dem Wissenstableau vorziehen (in derselben oder verschiedenen Disziplinen) und erhalten 1 Buch ihrer Wahl.



Mönche

Zu Spielbeginn erhalten die Mönche 1 Wissensschritt in der Disziplin Recht. Außerdem setzen sie bei der Platzierung der ersten Werkstätten keine Werkstätten ein, sondern stattdessen einzig ihre Universität. Sie setzen diese ein, nachdem alle anderen Gemeinschaften ihre Werkstätten eingesetzt haben. Für den Bau der Universität erhalten die Mönche wie üblich 1 Kompetenz ihrer Wahl (und die dazugehörigen Wissensschritte und/oder Bücher). Sollte diese Kompetenz ihnen Einkommen geben, erhalten sie dieses also bereits in Runde 1 zum ersten Mal. Sollte diese Kompetenz Spaten geben, dann kommen sie sofort zur Anwendung. (Erhalten zu diesem Zeitpunkt mehrere von euch Spaten, setzt sie in der Spielreihenfolge ein. Zu diesem Zeitpunkt darf keine Werkstatt gebaut werden.)



Moles

Zu Spielbeginn erhalten die Moles 2 Wissensschritte in der Disziplin Ingenieurskunst.

Immer wenn die Moles die Aktion *Umwandeln und Bauen* ausführen, dürfen sie genau 1 Werkzeug abgeben und dafür genau 1 Landschafts- oder Flussfeld überspringen (Tunnelbau). Für jedes Überspringen erhalten sie 2 Punkte plus 1 Punkt pro Person im Spiel (im Spiel zu dritt also z.B. 5 Punkte). Überspringen bedeutet, dass nicht das Zielfeld, auf dem die Aktion ausgeführt wird, benachbart zu einem ihrer Gebäude sein muss, sondern nur 1 der Nachbarfelder des Zielfelds. Das Zielfeld **darf** beim Tunnelbau sogar **nicht benachbart** zu einem Gebäude der Moles sein. Die Moles dürfen den Tunnelbau aber auch dann einsetzen, wenn das Zielfeld in Reichweite für sie ist (also mit Schifffahrt erreichbar ist). Für die Gebietswertung am Ende des Spiels zählen deine Gebäude auch dann als verbunden, wenn du sie per Tunnelbau erreichen würdest. (Dabei ist egal, wie viele Werkzeuge du noch hast.)

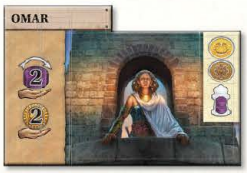
In **Phase II** dürfen die Moles als Aktion für 1 Werkzeug 1 Brücke einsetzen. Diese Brücke darf auch auf Land gebaut werden. Das heißt, ein oder beide Felder links und rechts von der Brücke dürfen auch Landfelder sein.



Navigatoren

Zu Spielbeginn erhalten die Navigatoren 3 Wissensschritte in der Disziplin Recht.

Immer wenn die Navigatoren eine Werkstatt neben einem Flussfeld bauen, erhalten sie 2 Punkte und 1 Geld.



Omar

Zu Spielbeginn erhalten die Omar je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Bankwesen und Ingenieurskunst. Außerdem setzen sie bei der Platzierung der ersten Werkstätten ein drittes Gebäude ein, einen neutralen Turm. Der Turm hat einen Machtwert von 2. Sie setzen zu den üblichen Zeitpunkten ihr erstes und zweites Gebäude und dann, wenn alle anderen Gemeinschaften beide Werkstätten eingesetzt haben (aber noch bevor die Mönche ihre Universität platzieren), ihr drittes. Dabei dürfen sie innerhalb ihrer 3 Gebäude frei wählen, in welcher Reihenfolge sie diese einsetzen.

In **Phase I** erhalten die Omar 2 Macht und 2 Geld.



Philosophen

Zu Spielbeginn erhalten die Philosophen 2 Wissensschritte in der Disziplin Bankwesen.

Immer wenn die Philosophen eine Kompetenz erhalten, erhalten sie 1 zusätzliches Buch derselben Disziplin (auch wenn die Kompetenz selber kein Buch gibt).

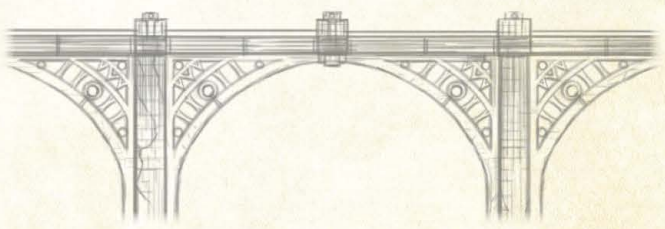
In **Phase II** haben die Philosophen eine Sonderaktion. Mit ihr erhalten sie 1 Buch ihrer Wahl. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



Seherinnen

Zu Spielbeginn erhalten die Seherinnen je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Bankwesen und Medizin sowie 1 Werkzeug.

In **Phase II** haben die Seherinnen eine Sonderaktion. Mit dieser Sonderaktion erhalten die Seherinnen 5 Macht und dürfen im Anschluss direkt noch eine weitere Aktion ausführen. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



Anhang III: Die Erfindungen

1. Sonderfähigkeiten



Deus Ex Machina

Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du eine Aktion *Umwandeln und Bauen* inklusive einem kostenlosen Spaten ausführen darfst. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.) Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einem X-Marker an.

Du erhältst **sofort** und einmalig 1 Buch deiner Wahl und darfst in jeder Disziplin 1 Stufe aufsteigen.



Handelswege

Beim Passen erhältst du für jede deiner Gilden auf dem Spielplan 2 Punkte.



Professor

Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du 1 Gelehrten und 3 Punkte erhältst. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einem X-Marker an.

2. Sofortige Punkte oder Boni



Abwassersystem

Du erhältst **sofort** und einmalig 2 Punkte für jede deiner Werkstätten auf dem Spielplan.



Architektur

Du darfst **sofort** und einmalig für jede unterschiedliche Gebäude**form**, die du gebaut hast, kostenlos in einer Disziplin um eine Stufe aufsteigen. Du darfst in derselben oder verschiedenen Disziplinen aufsteigen.
Außerdem erhältst du **sofort** und einmalig 10 Punkte.



Bibliothek

Du erhältst **sofort** und einmalig Punkte, abhängig von deinem Fortschritt auf dem Wissenstableau. Für jede Stufe Fortschritt in den beiden Disziplinen, in denen du am weitesten aufgestiegen bist, erhältst du 1 Punkt.
Beispiel: *Deine Marker stehen auf Stufe 9 in der Disziplin Bankwesen, Stufe 7 bei Recht und Medizin, sowie Stufe 2 bei Ingenieurskunst. Du erhältst dafür 16 Punkte (9+7).*



Dampfmaschine

Du erhältst **sofort** und einmalig 1 Gelehrten, 1 kostenlosen Fortschritt bei der Schifffahrt und 1 kostenlosen Fortschritt bei der Umwandlung. Für die Fortschritte erhältst du die üblichen Belohnungen.



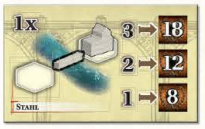
Liga der Städte

Du erhältst **sofort** und einmalig 5 Punkte für jeden deiner Stadtmarker.



Fernmeldewesen

Du erhältst **sofort** und einmalig Punkte, abhängig von der Anzahl deiner Siedlungsgebiete. Ein Siedlungsgebiet besteht aus 1 oder mehreren Gebäuden, die benachbart sind (siehe *Nachbarschaft und Reichweite*, S. 8). Für 4 Gebiete erhältst du 8 Punkte. Für 5 Gebiete erhältst du 12 Punkte. Für 6 oder mehr Gebiete erhältst du 18 Punkte. Hast du weniger als 4 Gebiete, erhältst du keine Punkte.



Stahl

Du erhältst **sofort** und einmalig Punkte abhängig von der Anzahl deiner gebauten Brücken. Für 1 Brücke erhältst du 8 Punkte. Für 2 Brücken erhältst du 12 Punkte. Für 3 Brücken erhältst du 18 Punkte. Dabei müssen die Brücken jeweils nur mit einem deiner Gebäude verbunden sein.



Volkszählung

Du erhältst **sofort** und einmalig Punkte, abhängig von der Anzahl deiner Gebäude auf dem Spielplan. Für 7 oder 8 Gebäude erhältst du 8 Punkte. Für 9 oder 10 Gebäude erhältst du 12 Punkte. Für 11 oder mehr Gebäude erhältst du 18 Punkte. Hast du weniger als 7 Gebäude gebaut, erhältst du keine Punkte.



Wissenschaft

Du erhältst **sofort** und einmalig 5 Punkte für jede deiner Schulen auf dem Spielplan.

3. Zusätzliche Gebäude

Bei allen diesen Erfindungen erhältst du ein bestimmtes neutrales Gebäude, das du sofort platzierst. In allen Fällen gilt dies als Bau eines Gebäudes des entsprechenden Typs (gibt also eventuell Punkte und löst Machtgewinn für andere aus). Auch beim Passen oder für andere Erfindungen zählen sie mit. Es gelten die üblichen Regeln für den Bau eines neutralen Gebäudes (siehe *Neutrale Gebäude* auf S. 9).



Werkstatt

Du erhältst eine neutrale Werkstatt, welche du **sofort** platzierst.
In **Phase I** erhältst du 3 Werkzeuge.



Gilde

Du erhältst eine neutrale Gilde, welche du **sofort** platzierst.
In **Phase I** erhältst du 5 Geld.



Schule

Du erhältst eine neutrale Schule, welche du **sofort** platzierst.
Außerdem erhältst du **sofort** und einmalig 1 Kompetenz deiner Wahl (und die dazugehörigen Wissensschritte und/oder Bücher).



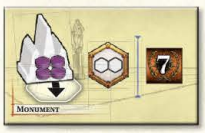
Universität

Du erhältst eine neutrale Universität, welche du **sofort** platzierst. Du erhältst dafür **keine** Kompetenz. Auch mit dieser Universität gründest du eine Stadt schon mit 3 Gebäuden (aber weiterhin Machtwert 7).
In **Phase I** erhältst du 2 Punkte.



Palast

Du erhältst einen neutralen Palast, welchen du **sofort** platzierst. Du erhältst dafür **kein** Palastplättchen.
Außerdem erhältst du **sofort** und einmalig 2 zusätzliche Machtsteine in Schale III.
In **Phase I** erhältst du 4 Macht.



Monument

Du erhältst ein neutrales Monument, welches du **sofort** platzierst. Das Monument hat einen Machtwert von 4. Mit dem Monument gründest du eine Stadt schon mit 2 Gebäuden (aber weiterhin Machtwert 7).
Außerdem erhältst du **sofort** und einmalig 7 Punkte.



Anhang IV: Die Palasteigenschaften



① In **Phase I** erhältst du 5 Macht.
Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du 2 Werkzeuge erhältst. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



② Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du eine Aktion *Umwandeln und Bauen* inklusive zweier kostenloser Spaten ausführen darfst. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.) Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



③ In **Phase I** erhältst du 2 Macht.
Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du kostenlos eine Schule in eine Gilde „abwerten" darfst und 3 Punkte sowie 1 Werkzeug erhältst.
Das bedeutet, du stellst eine Schule wieder auf dein Planungstableau und platzierst dafür eine Gilde an diese Stelle. Dies gilt als Bau einer Gilde, gibt also eventuell Punkte und löst Machtgewinn für andere aus. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab. Du kannst diese Sonderaktion nicht nutzen, wenn du keine Gilde auf deinem Planungstableau hast.



④ In **Phase I** erhältst du 2 Macht.
Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du kostenlos eine Werkstatt in eine Gilde aufwerten kannst. Dies gilt als Bau einer Gilde, gibt also eventuell Punkte und löst Machtgewinn für andere aus. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



⑤ In **Phase I** erhältst du 4 Macht.
Beim Bau dieses Palastes erhältst du **sofort** und einmalig kostenlos 1 Kompetenzplättchen (und die dazugehörigen Wissensschritte und/oder Bücher).



⑥ In **Phase I** erhältst du 2 Macht und 1 Buch deiner Wahl.
Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du kostenlos in **einer** Disziplin deiner Wahl auf dem Wissenstableau um 2 Stufen aufsteigst. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



⑦ In **Phase I** erhältst du 4 Macht.
Beim Passen erhältst du für jede deiner Schulen auf dem Spielplan 3 Punkte.



⑧ In **Phase I** erhältst du 2 Macht, 2 Geld und 1 Werkzeug.
Du gründest **Städte** von nun an bereits mit Gebäuden mit einem Gesamtmachtwert von 6 (anstelle von 7, die Anzahl der benötigten Gebäude bleibt aber gleich. Siehe *Stadtgründung* auf S. 9).



⑨ In **Phase I** erhältst du 1 Gelehrten.
Immer wenn du die Aktion *Umwandeln und Bauen* ausführst, darfst du dafür 1 oder 2 Landschafts- oder Flussfelder überspringen (Flug). Dies kostet dich jedes Mal zusätzlich 1 Gelehrten. Für jeden Flug erhältst du 5 Punkte. Überspringen bedeutet, dass nicht das Zielfeld, auf dem die Aktion ausgeführt wird, benachbart zu einem deiner Gebäude sein muss, sondern nur 1 seiner Nachbarfelder (wenn du 1 Feld überspringst) oder 1 Nachbarfeld zu diesem Nachbarfeld (wenn du 2 Felder überspringst). Das Zielfeld **darf** beim Flug sogar **nicht benachbart** zu einem deiner Gebäude sein. Du darfst den Flug auch einsetzen, wenn das Zielfeld für dich in Reichweite ist (also mit Schifffahrt erreichbar ist).
Für die Gebietswertung am Ende des Spiels zählen deine Gebäude auch als verbunden, sofern du sie per Flug erreichen könntest. (Dabei ist egal, wie viele Gelehrte du noch hast.)



⑩ In **Phase I** erhältst du 6 Geld.
Beim Bau dieses Palastes erhältst du **sofort** und einmalig 12 Macht und 2 Bücher deiner Wahl. Die Bücher dürfen gleicher oder verschiedener Art sein.



⑪ In **Phase I** erhältst du 1 Werkzeug.
Beim Bau dieses Palastes erhältst du **sofort** und einmalig kostenlos 1 Stadtmarker deiner Wahl. Lege diesen auf dieses Palastplättchen. Du kannst mit deinem Palast weiterhin eine Stadt gründen (oder er kann schon Teil einer Stadt sein), der Stadtmarker auf diesem Plättchen wirkt sich nicht auf deine Stadtgründungen auf dem Spielplan aus. Für andere Effekte gilt dieser Stadtmarker genauso wie alle Stadtmarker auf dem Spielplan. Der Erhalt dieses Stadtmarkers gilt als Stadtgründung.



⑫ In **Phase I** erhältst du 8 Macht.
Immer wenn du in **Phase II** eine Werkstatt baust, erhältst du 2 Punkte.



⑬ Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du 3 Geld und 1 Buch deiner Wahl erhältst. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.
Immer wenn du in **Phase II** eine Gilde baust, erhältst du 3 Punkte.



⑭ In **Phase I** erhältst du 6 Macht.
Beim Bau dieses Palastes erhältst du **sofort** und einmalig bis zu 2 kostenlose Fortschritte bei der Schifffahrt.
Für deine **Stadtgründungen** darf 1 beliebiges Flussfeld zwischen deinen Gebäuden liegen. (Es bleibt dir überlassen, ob und wann du diese Eigenschaft in deinem Zug einsetzt. Immer wenn du auf diese Art und Weise eine Stadt gründest, legst du den Stadtmarker auf das betreffende Flussfeld.)



⑮ In **Phase I** erhältst du 6 Macht.
Beim Bau dieses Palastes darfst du **sofort** und einmalig eine Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 2 kostenlosen Spaten ausführen (eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen), kostenlos 2 Brücken bauen (für Details zum Brückenbau siehe die Machtaktion Brückenbau auf S. 23) und erhältst 2 Bücher deiner Wahl. Die Bücher dürfen gleicher oder verschiedener Art sein.
Du darfst dir die Reihenfolge dieser 3 Belohnungen aussuchen, aber sie nicht untereinander (z. B. Brücke bauen, Umwandeln und Bauen, Brücke bauen) oder mit anderen Belohnungen mischen (z. B. Umwandeln und Bauen, einen Stadtmarker erhalten, Brücken bauen).



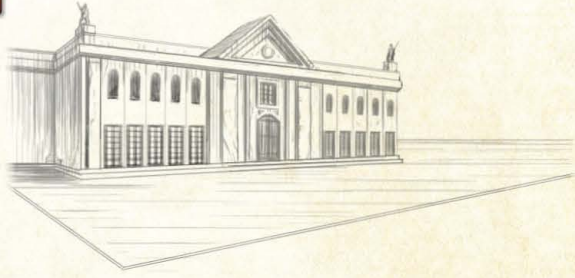
⑯ In **Phase I** erhältst du 2 Macht und 1 Buch deiner Wahl.
Beim Bau dieses Palastes darfst du **sofort** und einmalig kostenlos 1 Gilde von deinem Planungstableau direkt auf ein freies Feld deiner Heimatlandschaft einsetzen, irgendwo auf dem Spielplan. Das Feld muss nicht für dich erreichbar sein. Du darfst das Feld nicht vorher umwandeln.
Dies gilt als Bau einer Gilde, gibt also eventuell Punkte und löst Machtgewinn für andere aus.



⑰ In **Phase I** erhältst du 2 Macht.
Beim Bau dieses Palastes erhältst du **sofort** und einmalig 10 Punkte.



Dieses Plättchen hat eine rote Rückseite, damit ihr es für die Startvarianten leichter heraussuchen könnt.



Anhang V: Die Rundenboni



Wenn du in **Phase II** dieser Runde eine Werkstatt neben einem Flussfeld baust, erhältst du 2 Punkte. Außerdem gilt in dieser Runde in **Phase II** dein Schifffahrtswert als um 1 erhöht (Verschiebe nicht deinen Schifffahrtsmarker). Falls du diesen Rundenbonus in Runde 6 hast, wirkt sich der erhöhte Schifffahrtswert nicht auf die Schlusswertung aus.



Immer wenn du in **Phase II** einen Gelehrten entsendest, erhältst du 2 Punkte. Dies gilt auch, wenn du mit dem Gelehrten nur 1 Wissensschritt machst und den Gelehrten wieder in den Vorrat legst.
In **Phase I** erhältst du 1 Gelehrten.



Immer wenn du in **Phase II** eine Gilde baust, erhältst du 3 Punkte.
In **Phase I** erhältst du 3 Macht.



Du erhältst in **Phase II beim Passen** für jeden eigenen Palast und/oder jede eigene Universität auf dem Spielplan je 4 Punkte.
In **Phase I** erhältst du 1 Werkzeug.



Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du eine Aktion *Umwandeln und Bauen* inklusive einem kostenlosen Spaten ausführen darfst. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.) Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einem X-Marker an.
In **Phase I** erhältst du 1 Buch deiner Wahl.



Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du kostenlos eine Brücke bauen darfst (analog der entsprechenden Machtaktion). Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einem X-Marker an.
In **Phase I** erhältst du 1 Buch deiner Wahl.



Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du kostenlos in einer Disziplin deiner Wahl um eine Stufe aufsteigst. Die getätigte Sonderaktion zeigst du dir mit einem X-Marker an.
In **Phase I** erhältst du 2 Werkzeuge.



Du darfst **beim Passen** für jede deiner Schulen auf dem Spielplan kostenlos in einer Disziplin deiner Wahl um eine Stufe aufsteigen. Hast du mehr als eine Schule, darfst du in derselben oder verschiedenen Disziplinen aufsteigen.
In **Phase I** erhältst du 4 Geld.



In **Phase I** erhältst du 4 Macht und 2 Geld.



In **Phase I** erhältst du 6 Geld.

Anhang VI: Die Macht- und Buchaktionen



Wenn du 1 Buch einer beliebigen Disziplin abgibst, erhältst du 5 Macht.



Wenn du 1 Buch einer beliebigen Disziplin abgibst, darfst du in **einer** Disziplin deiner Wahl auf dem Wissenstableau um 2 Stufen aufsteigen.



Wenn du 2 Bücher beliebiger Disziplinen abgibst, erhältst du 6 Geld.



Wenn du 2 Bücher beliebiger Disziplinen abgibst, darfst du kostenlos eine Werkstatt in eine Gilde aufwerten. Dies gilt als Bau einer Gilde, gibt also eventuell Punkte und löst Machtgewinn für andere aus.



Wenn du 2 Bücher beliebiger Disziplinen abgibst, erhältst du 2 Punkte für jede deiner Gilden auf dem Spielplan.



Wenn du 3 Bücher beliebiger Disziplinen abgibst, darfst du sofort eine Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 3 kostenlosen Spaten ausführen.



Wenn du 3 Macht abgibst, darfst du dafür über den Fluss eine Brücke bauen, um 2 Landschaftsfelder zu verbinden. Bedingung für den Brückenbau ist, dass du auf mindestens einem der beiden Landschaftsfelder ein Gebäude hast und dort noch keine andere Brücke liegt. Durch den Bau der Brücke gelten die beiden verbundenen Landschaftsfelder als benachbart (siehe *Nachbarschaft und Reichweite* S. 8). Auf dem Spielplan werden die Möglichkeiten zum Brückenbau durch die Darstellung unfertiger Brücken veranschaulicht.



Beispiel: *Dies sind mögliche Brückenplätze. Da der linke und der mittlere Platz benachbart zu deiner Gilde sind, darfst du dort eine Brücke bauen.*



Wenn du 3 Macht abgibst, erhältst du 1 Gelehrten.



Wenn du 4 Macht abgibst, erhältst du 2 Werkzeuge.



Wenn du 4 Macht abgibst, erhältst du 7 Geld.



Wenn du 4 Macht abgibst, darfst du sofort du eine Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 1 kostenlosen Spaten ausführen. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.)



Wenn du 6 Macht abgibst, darfst du sofort eine Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 2 kostenlosen Spaten ausführen. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.)

Anhang VII: Die Stadtmarker



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 4 Punkte und 3 Werkzeuge.



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 5 Punkte und darfst sofort eine Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 2 kostenlosen Spaten ausführen. (Evt. fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen zukaufen.)



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 5 Punkte und 2 Bücher deiner Wahl.



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 6 Punkte und 6 Geld



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 7 Punkte und steigst in jeder Disziplin 1 Stufe auf.



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 8 Punkte und 8 Macht.



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 8 Punkte und 1 Gelehrten.

Anhang VIII: Die Kompetenzen



In **Phase I** erhältst du 1 Werkzeug und darfst kostenlos in einer Disziplin deiner Wahl um eine Stufe aufsteigen (erreichst du Stufe 9, erhältst du das entsprechende Einkommen direkt im Anschluss).



In **Phase I** erhältst du 3 Punkte und 2 Geld.



In **Phase I** erhältst du 1 Buch deiner Wahl und 1 Macht.



Du erhältst **sofort** und einmalig 1 Werkzeug, 5 Punkte und 2 Geld.



Du erhältst **sofort** und einmalig eine Aktion *Umwandeln und Bauen* inklusive zweier kostenloser Spaten. (Eventuell fehlende Spaten für die Umwandlung in deine Heimatlandschaft darfst du durch Abgabe von Werkzeugen dazu erwerben.)



Immer wenn du in **Phase II** einen Gelehrten entsendest, erhältst du 2 Punkte. Dies gilt auch, wenn du mit dem Gelehrten nur 1 Wissensschritt machst und den Gelehrten wieder in den Vorrat legst.



Immer wenn du in **Phase II** eine Werkstatt auf einem Randfeld des Spielplans baust, erhältst du 3 Punkte. Randfelder haben mind. 1 gestrichelte Seite.



Du erhältst 2 neutrale Anbauten. Als Aktion in **Phase II** darfst du 1 dieser Anbauten an eines deiner Gebäude legen (gilt nicht als Bau), das noch keinen Anbau hat (gilt auch für deine neutralen Gebäude).
Der Anbau erhöht den Machtwert des Gebäudes um 1 (für Stadtgründungen und Machtgewinn). Außerdem zählt das Gebäude für die Stadtgründung als 2 Gebäude (für die benötigte Anzahl von normalerweise 4 Gebäuden). Ein Anbau gilt in allen anderen Belangen nicht als Gebäude.



Du erhältst einen neutralen Turm, welchen du **sofort** platzierst. Dies gilt als Bau eines Gebäudes, löst also Machtgewinn für andere aus. Es gelten die üblichen Regeln für den Bau eines neutralen Gebäudes (siehe *Neutrale Gebäude* auf S. 9). Der Turm hat einen Machtwert von 2.
In **Phase I** erhältst du 2 Geld und 2 Macht.



Du hast in **Phase II** eine Sonderaktion, mit der du 4 Macht erhältst. Die getätigte Sonderaktion deckst du mit einem X-Marker ab.



Beim Passen erhältst du für jeden deiner Stadtmarker 2 Punkte.



Beim Passen erhältst du abhängig von deinem Fortschritt auf dem Wissenstableau Punkte. Für jede Stufe Fortschritt in der Disziplin, in der du am wenigsten weit aufgestiegen bist, erhältst du 1 Punkt.

Beispiel: *Deine Marker stehen auf Stufe 9, zweimal auf Stufe 7 und auf Stufe 5. Du erhältst dafür 5 Punkte.*

Anhang IX: Die Rundenwertungsplättchen

Jedes Wertungsplättchen auf dem Spielplan steht für eine Spielrunde.
Die linke Seite eines jeden Plättchens zeigt euch, wie ihr während der Aktionsphase zusätzliche Punkte bekommen könnt.
Die rechte Seite zeigt euch den Wissensbonus, der am Ende der Spielrunde (in Phase III) vergeben wird.
Um den Bonus zu erhalten, müsst ihr mindestens die Stufen der jeweiligen Disziplin erreicht haben (ggf. mehrfach).



Aktionsphase: Immer wenn du eine Werkstatt baust, erhältst du 2 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 3 Stufen in Wissen über Recht (blau) erhältst du 1 Gelehrten.



Aktionsphase: Immer wenn du eine Werkstatt baust, erhältst du 2 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 3 Stufen in Wissen über Bankwesen (gelb) erhältst du 4 Macht.



Aktionsphase: Immer wenn du eine Gilde baust, erhältst du 3 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 3 Stufen in Wissen über Recht (blau) erhältst du 1 Buch deiner Wahl.



Aktionsphase: Immer wenn du eine Gilde baust, erhältst du 3 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen in Wissen über Medizin (weiß) darfst du sofort 1 Spaten einsetzen (erhalten mehrere von euch Spaten, setzt sie in der Spielreihenfolge der nächsten Runde ein. Ihr dürft in dieser Phase keine Werkstatt bauen).



Aktionsphase: Immer wenn du eine Schule baust, erhältst du 4 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 1 Stufe in Wissen über Bankwesen (gelb) erhältst du 1 Geld.



Aktionsphase: Immer wenn du 1 Palast oder 1 Universität baust, erhältst du 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 2 Stufen in Wissen über Medizin (weiß) erhältst du 1 Werkzeug.



Aktionsphase: Immer wenn du 1 Palast oder 1 Universität baust, erhältst du 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 2 Stufen in Wissen über Bankwesen (gelb) erhältst du 1 Werkzeug.



Aufbau: Dieses Plättchen darf nicht auf dem Platz für Runde 5 oder 6 liegen.
Aktionsphase: Immer wenn du 1 Spaten nutzt, egal woher du ihn bekommst, erhältst du 2 Punkte. Nutzt du mehrere Spaten in einer Aktion, erhältst du auch mehrfach diese Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 1 Stufe in Wissen über Ingenieurskunst (braun) erhältst du 1 Geld.



Aktionsphase: Immer wenn du in einer Wissensdisziplin aufsteigst, erhältst du 1 Punkt. Steigst du in einer Aktion mehrere Stufen auf, erhältst du auch mehrfach diese Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 3 Stufen in Wissen über Medizin (weiß) erhältst du 1 Buch deiner Wahl.



Aktionsphase: Immer wenn du 1 Stadtmarker erhältst, erhältst du 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 4 Stufen in Wissen über Ingenieurskunst (braun) darfst du sofort 1 Spaten einsetzen (erhalten mehrere von euch Spaten, setzt sie in der Spielreihenfolge der nächsten Runde ein. Ihr dürft in dieser Phase keine Werkstatt bauen).



Aktionsphase: Immer wenn du 1 Fortschritt bei der Schifffahrt oder bei der Umwandlung erhältst, erhältst du 3 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 3 Stufen in Wissen über Ingenieurskunst (braun) erhältst du 1 Gelehrten.



Aktionsphase: Immer wenn du eine Erfindung machst, erhältst du 5 Punkte.
Ende der Spielrunde: Für je 2 Stufen in Wissen über Recht (blau) erhältst du 3 Macht.

Zusatzwertungsplättchen für die letzte Runde

In Runde 6 hast du stattdessen 2 verschiedene Möglichkeiten, in der Aktionsphase zusätzliche Punkte zu erhalten. Dafür gibt es keinen Wissensbonus am Rundenende. Die Zusatzwertungen geben die gleichen Boni wie die Rundenwertungsplättchen mit demselben Symbol.



Der hier abgebildete Bonus gibt dir immer, wenn du in der Aktionsphase eine Werkstatt am Rand des Spielplans baust, 3 Punkte. Randfelder haben mind. 1 gestrichelte Seite.