AGE of INNOVATION

EIN TERRA MYSTICA SPIEL

ZUKUNFT & VERGANGENHEIT

EINLEITUNG

Zukunft und Vergangenheit ist die erste Erweiterung zu **Age of Innovation**. Ihr benötigt das Grundspiel, um sie zu spielen. Mit dieser Erweiterung könnt ihr Zeitreisende in die Zukunft schicken, damit sie das Land auf eure Ankunft vorbereiten und als sachkundige Gelehrte zurückkehren können. Und ihr könnt für einige eurer Aktionen die Zeit zurückdrehen, indem ihr die Aktionsfelder wieder freischaltet. So könnt ihr die Aktion in der gleichen Runde ein zweites Mal nutzen. Außerdem bringt diese Erweiterung neue Kompetenzen mit sich, sodass nicht mehr alle Kompetenzen auf das Innovationstableau passen. In manchen Partien müsst ihr euch daher darauf einstellen, auf die eine Kompetenz zu verzichten, auf die ihr euch normalerweise verlasst.

SPIELMATERIAL

Alle neuen Materialien dieser Erweiterung sind mit 1 gekennzeichnet.



6 neue Gemeinschaften


3 neue Buchaktionen


Rückseite


20 neue Kompetenzplättchen
(5 verschiedene, je 4 Stück)


3 neue Rundenboni

Rückseite


3 neue Stadtmarker (gleich)

Rückseite


3 neue Palastplättchen

Rückseite


3 neue Erfindungsplättchen

Rückseite

Spezielles Material


9 Zeitreiseplättchen


9 Entriegelungsplättchen


2 Profitplättchen der Futuristen

Rückseite


3 Einkommensplättchen der Futuristen


4 Kompetenzplättchen der Libellas


Rückseite


1 „Weiße Brücke"-Plättchen

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die **Zeitreise-** und **Entriegelungsplättchen** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
2. Die Plättchen der **Libellas** und **Futuristen** gehören zu ihrer jeweiligen Gemeinschaft und das **„Weiße Brücke"-Plättchen** zur neuen Erfindung „Ponte Vecchio".
3. Fügt alle neuen Materialien dem entsprechenden Material aus dem Grundspiel hinzu.
4. Wählt aus den nun 17 **Kompetenzplättchen** zufällig 5 aus, die ihr zurück in die Schachtel legt. Bereitet die verbleibenden Kompetenzen nach den üblichen Regeln vor.
5. Bereitet **alle anderen Materialien** nach den **üblichen Regeln** vor. Das bedeutet, dass es für die Stadtmarker mehr Optionen im Spiel gibt. Und für alle anderen Materialien gibt es mehr Plättchen, aus denen ihr die im Spiel verwendeten Plättchen auswählt.
6. Wenn ihr möchtet, könnt ihr **einige oder alle neuen Materialien** für euer Spiel **vorab auswählen**, anstatt eine völlig zufällige Auswahl an Plättchen zu erhalten.

FEUERLAND

ZWEI NEUE KONZEPTE

ENTRIEGELUNGEN



Zu Beginn jedes deiner Züge in der Aktionsphase, bevor du deine Aktion ausführst, darfst du 1 Entriegelung nutzen, um 1 X-Marker von 1 beliebigen Aktionsfeld zu entfernen. Dies kann ein allgemeines Aktionsfeld sein (jede Macht- oder Buchaktion) oder ein Sonderaktionsfeld (auf deiner Gemeinschaft, deinen Kompetenz-, Rundenbonus-, Palast- oder Erfindungsplättchen).
Dadurch kannst du dieses Aktionsfeld sofort (erneut) als deine Aktion für diesen Zug nutzen.

ZEITREISEN



Sobald du ein Zeitreiseplättchen erhältst, platziere es sofort auf einem beliebigen Landschaftsfeld auf dem Spielplan, das:

- **unbebaut** ist (auf dem sich weder ein Gebäude noch ein Zeitreiseplättchen befindet)

UND

- sich **in Reichweite** eines deiner Gebäude oder eines anderen deiner Zeitreiseplättchen befindet.

Stelle 1 Gelehrten aus dem Vorrat auf das Zeitreiseplättchen (es zeigt einen Gelehrten, um dich daran zu erinnern).
Hast du keinen Gelehrten mehr im Vorrat, kannst du kein Zeitreiseplättchen platzieren. Das Feld gilt jetzt als bebaut, sodass andere Personen es nicht umwandeln, bebauen oder ein zweites Zeitreiseplättchen darauf platzieren können.
Du hingegen darfst in einem deiner nächsten Spielzüge nach den üblichen Regeln eine Umwandlung vornehmen und dort eine Werkstatt bauen oder ein neutrales Gebäude platzieren. Wenn du das tust, nimm den Gelehrten (lege ihn nicht zurück in den Vorrat) und entferne das Zeitreiseplättchen.

Am Ende des Spiels **verlierst du 5 Punkte** für jedes Zeitreiseplättchen auf dem Spielplan, auf dem noch einer deiner Gelehrten steht.

Die Zeitreiseplättchen ...

... zählen nicht als Gebäude. Du erhältst also keine Macht, wenn andere daneben bauen, und andere Personen erhalten keine Macht, wenn du eins platzierst. Außerdem ist es dadurch nicht möglich, eine Gilde zu den geringeren Kosten zu bauen.

... erhöhen deine Reichweite. Wenn du die Aktion *Umwandeln und Bauen* nutzt, kannst du ein Zeitreiseplättchen mit einem deiner Gelehrten darauf als Ausgangspunkt verwenden, anstatt eines deiner Gebäude. Bei der Berechnung deiner Gebietswertung am Ende des Spiels kannst du über diese Plättchen zwei Gebäude miteinander verbinden (sie zählen jedoch selbst nicht als Gebäude).

... erlauben es dir, eine Brücke zu bauen, die mit dem Feld verbunden ist, auf dem das Zeitreiseplättchen liegt.

Zeitreise-Beispiel



1 ***ROT*** *hat einen Schifffahrtswert von 1, die Wüste auf der anderen Seite des Flusses ist also in Reichweite der roten Werkstatt.*
Rot *nutzt ihren Rundenbonus, um ein Zeitreiseplättchen auf dieser Wüste zu platzieren. Sie stellt 1 ihrer Gelehrten aus dem Vorrat auf das Plättchen. Dies zählt nicht als „Bauen", daher erhält* ***GRAU*** *dafür keine Macht.*



2 *In ihrem nächsten Zug baut* ***ROT*** *eine Werkstatt auf der Ödnis neben ihrem Zeitreiseplättchen. Diese befindet sich nicht in Reichweite eines ihrer Gebäude, aber sie kann das Zeitreiseplättchen als Ausgangspunkt verwenden, sodass sie dort bauen darf.*



3 *In einem ihrer nächsten Züge nutzt* ***ROT*** *die Aktion Umwandeln und Bauen mit 1 kostenlosen Spaten, um eine Werkstatt auf dem Feld mit dem Zeireiseplättchen zu bauen. Sie erhält den Gelehrten, der auf dem Plättchen stand, sodass sie ihn bei einer ihrer nächsten Aktionen verwenden kann, und sie entfernt das Zeitreiseplättchen.*

4 *Jetzt erhält* ***GRAU*** *1 Macht und kann endlich seine Werkstatt für nur 3 Münzen in eine Gilde aufwerten.*

ANHANG

Anhang I: Die neuen Gemeinschaften



Aristokraten

Zu Spielbeginn erhalten die Aristokraten je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Recht und Ingenieurskunst sowie 4 Macht.

Immer wenn die Aristokraten einen Palast oder eine Universität bauen, erhalten sie 1 Werkzeug (unabhängig davon, wie viele Personen mitspielen) sowie 1 Aktion *Umwandeln und Bauen* mit 2 kostenlosen Spaten bzw. 3 kostenlosen Spaten in Spielen mit 3 oder mehr Personen.



Flusswächter

Zu Spielbeginn erhalten die Flusswächter je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Recht und Medizin. Zusätzlich platzieren sie kostenlos 1 Brücke (wie bei der entsprechenden Machtaktion), nachdem sie ihre ersten Werkstätten platziert und ein Rundenbonusplättchen gewählt haben. (Erhalten andere Gemeinschaften zu diesem Zeitpunkt Spaten, nutzt die Spaten und baut die Brücke in Spielreihenfolge.)

In **Phase I** erhalten die Flusswächter 1 Werkzeug für jede ihrer Brücken auf dem Spielplan.



Futuristen

Zu Spielbeginn erhalten die Futuristen je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Recht und Medizin, legen ihre 3 speziellen Einkommensplättchen neben die Rundenwertungsplättchen für die Runden 2, 4 und 6 und legen ihre Profitplättchen auf die Felder 30 und 40 der Punkteleiste.



Sie können frei entscheiden, welche Einkommensplättchen sie neben welche Rundenwertungsplättchen legen und mit welcher Seite sie die Profitplättchen auslegen (sie müssen jedoch das 30er-Plättchen auf Feld 30 und das 40er-Plättchen auf Feld 40 legen).

Außerdem erhalten die Futuristen 1 Zeitreiseplättchen und platzieren dieses, nachdem alle Gemeinschaften ihre ersten Werkstätten platziert haben, aber bevor eine Gemeinschaft einen weiteren Vorteil erhält (also bevor die Mönche oder Erfinderinnen ihre Kompetenz erhalten, bevor die Wüsten-Gemeinschaft ihren Spaten erhält und bevor die Flusswächter ihre Brücke platzieren).

In **Phase I** der Runden 2, 4 und 6 erhalten die Futuristen zusätzlich zu ihrem normalen Einkommen ihr spezielles Einkommen. Legt jedes Einkommensplättchen nach Erhalt seines Einkommens ab.

Sobald die Futuristen Feld 30 der Punkteleiste zum ersten Mal erreichen oder überschreiten, erhalten sie sofort die Ressourcen, die auf dem Profitplättchen abgebildet sind, das auf diesem Feld liegt, und legen das Profitplättchen anschließend ab. Dasselbe gilt für Feld 40 der Punkteleiste und das dort liegende Profitplättchen.



Libellas

Zu Spielbeginn legen die Libellas ihre 4 speziellen Kompetenzplättchen in der Nähe als Vorrat bereit.

Immer wenn (bis zu 4× im Spiel) die Libellas eine normale Kompetenz erhalten, erhalten sie auch 1 ihrer speziellen Kompetenzen. Zusätzlich erhalten sie 1 Wissensschritt und 1 Buch, jeweils passend zu der Disziplin, aus der die normale Kompetenz stammt.

Mit diesem Kompetenzplättchen erhalten die Libellas sofort...



...1 Werkzeug und 1 Entriegelung.



...1 Werkzeug und 3 Münzen.



...1 Gelehrten.



...4 Macht und dürfen kostenlos 1 Brücke platzieren (wie bei der entsprechenden Machtaktion).



Mechas

Zu Spielbeginn erhalten die Mechas 2 Wissensschritte in der Disziplin Ingenieurskunst sowie 1 Entrieglung.

Immer wenn die Mechas eine Buchaktion nutzen, erhalten sie 3 Punkte und 1 Wissensschritt in einer Disziplin ihrer Wahl.



Urbaneure

Zu Spielbeginn erhalten die Urbaneure je 1 Wissensschritt in den Disziplinen Recht und Bankwesen.

Immer wenn die Urbaneure eine Stadt gründen, erhalten sie 3 Macht und dürfen kostenlos 1 Werkstatt in eine Gilde aufwerten.

Anhang II: Die neuen Erfindungsplättchen

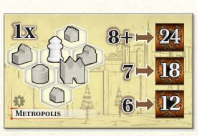


Ponte Vecchio

Als einmaligen Bonus baust du **sofort** eine neutrale Brücke (aus produktionstechnischen Gründen ist diese Brücke ein Pappmarker und nicht aus Holz. Außerdem ist der Machtwert der folgenden Fähigkeit bereits darauf abgebildet, um dich an diese zu erinnern. Die Brücke verhält sich aber genauso wie jede andere Holzbrücke).

Zum Zwecke der Stadtgründung haben deine Brücken einen Machtwert von 1. Sie gelten jedoch nicht als Gebäude, weder für die Gründung einer Stadt noch für andere Zwecke wie das Erhalten oder Geben von Macht durch Bauen.

Immer wenn du eine Stadt gründest, erhältst du für jede Brücke, die Teil dieser Stadt ist, sowohl 2 Wissensschritte in 1 Disziplin deiner Wahl als auch 2 Münzen.



Metropolis

Du erhältst **sofort** einen einmaligen Punktebonus, der auf der Anzahl der Gebäude in deiner größten Gruppe auf dem Spielplan basiert (innerhalb einer Gruppe ist jedes Gebäude zu mindestens 1 anderen Gebäude der Gruppe benachbart, wie beim Gründen einer Stadt). Für 6 Gebäude erhältst du 12 Punkte, für 7 Gebäude 18 Punkte und für 8 oder mehr Gebäude 24 Punkte. Besteht deine größte Gruppe aus weniger als 6 Gebäuden, erhältst du keine Punkte für diese Erfindung.



Verfassung

Du erhältst **sofort** einen einmaligen Punktebonus, der auf dem Machtwert deiner Gebäude auf dem Spielplan basiert. Du erhältst Punkte in Höhe der Summe der Machtwerte.

Anhang III: Die neuen Palastplättchen



⑱ **Phase I:** Erhalte 4 Macht und 1 Gelehrten.
Immer wenn du Wissensschritte erhältst, erhältst du für jeden davon 1 Punkt.



⑲ **Phase I:** Erhalte 2 Macht und 1 Buch deiner Wahl.
Wenn du passt: Erhalte 3 Punkte für jeden deiner Stadtmarker.



⑳ **Phase I:** Erhalte 4 Macht und 4 Münzen.
Als einmaligen Bonus erhältst du **sofort** 1 Gelehrten und 4 Wissensschritte (du kannst alle 4 Schritte in 1 Disziplin machen, je 1 Schritt in jeder der 4 Disziplinen oder eine beliebige Kombination dazwischen).

Anhang IV: Die neuen Rundenboni



Wenn du passt:
Erhalte 3 Punkte für jede deiner Brücken auf dem Spielplan.
Phase I:
Erhalte 3 Münzen.



Wenn du passt:
Erhalte 1 Punkt für jede deiner Werkstätten auf dem Spielplan.
Phase I: Erhalte 1 Wissensschritt in einer Disziplin deiner Wahl.



Phase II: Du hast eine Sonderaktion, mit der du ein Zeitreiseplättchen erhältst und sofort platzieren darfst.
Phase I:
Erhalte 4 Macht.

Anhang V: Die neuen Buchaktionen



Gib 1 Buch einer beliebigen Disziplin ab, um 1 Gelehrten zu erhalten.



Gib 2 Bücher beliebiger Disziplinen ab, um für jede deiner Werkstätten auf dem Spielplan 1 Punkt zu erhalten.



Gib 2 Bücher beliebiger Disziplinen ab, um kostenlos 1 Werkstatt auf einem unbebauten Feld mit deiner Heimatlandschaft zu platzieren. Das Feld muss sich nicht in Reichweite deiner bestehenden Gebäude befinden.

Anhang VII: Die neuen Stadtmarker



Wenn du diesen Stadtmarker nimmst, erhältst du 6 Punkte und 1 Entriegelung.

Anhang VI: Die neuen Kompetenzplättchen



Sofort: Erhalte 1 Buch deiner Wahl und 1 Entriegelung.



Immer wenn du eine Stadt gründest, erhältst du 4 Punkte und 1 Buch deiner Wahl.



Sofort: Erhalte (und platziere) 1 Zeitreiseplättchen, 6 Macht und 1 Werkzeug.



Sofort: Erhalte 1 Werkzeug.
Für den Rest des Spiels:
Dein Schifffahrtswert gilt als um 1 erhöht (verschiebe nicht deinen Schifffahrtsmarker).



Phase II: Du hast eine Sonderaktion, mit der du 1 Punkt und 1 Münze für jede deiner Gilden auf dem Spielplan erhältst.

Impressum

Der Autor möchte den folgenden Testspieler*innen danken:

Alex Peters, Arkadiy Kornev, Chris Bizzel, Dale Prather, Dave Edwards, David Schäfer, Gaming Group Terra Ludyca, Greg Marsella, Horst Stuckert & Family, Ian Turenne, James Ataei, Jenst Kunst, Johann Esteves, Julian Illingworth, Kaio Cesar, Kev Roc, Kevin Iacoucci, Kin Fong, Laurent Thimothee, Laxmi Gupta, Léo Baty, Li Yi-Lin, Marc-Antoine Robitaille, Philipp Gupta, Riccardo Zulian, Sacha Bakht, Sander Boeters, Shi Suwei, Stephen Brandt, Thijs van den Hoven, Trey Chambers

Spezieller Dank geht an folgende chinesiche Testspieler*innen und an Moonsea für das koordinieren des Feedbacks: Moonsea, Cavendishw XuDao, Duoduo, czh23, yagamihikari7, kai, qweqweqwwwww, iceoctopus, su7ye, woodenbox, nine, KiBo, LAOHU10086, xing1000, pxdpxd

Autor: Helge Ostertag
Illustration: Alvaro Calvo Escudero, Lukas Siegmon
Grafik: Anna Schnabel, Christof Tisch
Redaktion: Bastian Winkelhaus, Felina Haun
Lektorat: Bastian Winkelhaus

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite: **www.feuerland-spiele.de/newsletter/**
Oder folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.
@feuerlandspiele.bsky.social
facebook.com/feuerlandspiele
@fl_feuerlandspiele

Hast du Fragen? Fehlen Teile?
Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

© 2026

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