# TAPESTRY

## ein Spiel von Jamey Stegmaier

*illustriert von Andrew Bosley • Miniaturen von Rom Brown*

1–5 Personen, 90–120 Minuten, ab 12 Jahren

Baut die ruhmreichste Zivilisation auf!
Von der Wiege eurer Kultur bis in die Zukunft: Euer Volk wird einen einzigartigen Weg auf den Entwicklungspfaden nehmen.

In Tapestry schreitet ihr auf vier Fortschrittsleisten (Wissenschaft, Technologie, Entdeckung und Militär) voran, um immer bessere Belohnungen zu erhalten. Ihr werdet außerdem euer Einkommen steigern, eure Hauptstadt ausbauen, einzigartige Fähigkeiten einsetzen und Gobelinkarten sammeln, welche die Geschichte eurer Zivilisation erzählen.

---

## FANTASIE UND ZUKUNFT

**eine Erweiterung von Mike Young und Chris Scaffidi**

Dieses Heft enthält die vollständigen Regeln für das Grundspiel und alle Erweiterungen, einschließlich Fantasie und Zukunft, die das Konzept der Zauber einführt.

**Verzaubert:** aus einem Paralleluniversum oder von einem Paralleluniversum beeinflusst

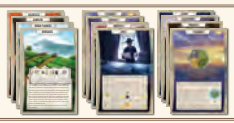
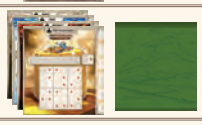
Paralleluniversen beeinflussen unsere Welt in vielerlei Hinsicht. In der Folklore ist die Rede von „Feenwesen" mit magischen Fähigkeiten, die uns aus der Anderswelt besuchen. Die Science Fiction kennt eine metaphysische „Kraft", die unser Universum durchdringt, und es werden Abkürzungen durch die Raumzeit durch andere Dimensionen beschrieben. Zauberei ist das Lebenselixier der menschlichen Fantasie und, wenn alles gut geht, unserer Zukunft.

**Jede Partie Tapestry ist eine mögliche Geschichte in einer parallelen Realität. Welche werdet ihr heute besuchen?**

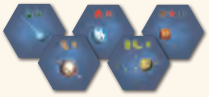
## INHALT


Spielmaterial ..... 2
Aufbau ..... 4
Spielablauf ..... 6
Voranschreiten ..... 6
Einkommen nehmen ..... 11
Gebäude & Hauptstädte ..... 13
Allgemeine Regeln ..... 14
Spielende ..... 15
Optionale Varianten ..... 15
Übersicht der Symbole ..... 16
Übersicht der Leisten ..... 18
Übersicht der Techkarten ..... 23
Übersicht der Meisterstückkarten ..... 27
FAQ ..... 28
Anpassungen der Zivilisationen ..... 32

# SPIELMATERIAL

| | GRUNDSPIEL | PLÄNE UND GEGENPLÄNE | KUNST UND ARCHITEKTUR | FANTASIE UND ZUKUNFT |
|---|---|---|---|---|
| Spielbrett  | 1 | | | |
| Künsteleiste  | | | 1 | |
| Wahrzeichen (Miniaturen)  | 18 | 7 | 8 | |
| Einkommensgebäude (Miniaturen)  MARKT  BAUERNHOF  HAUS  WAFFENSCHMIEDE | 25 für jeden der 4 Typen | | | |
| Außenposten (Miniaturen)  | 10 für jede der 5 Farben | | | |
| Spielermarker (Würfel)  | 13 für jede der 5 Farben | | 5 für jede der 5 Farben | |
| Rohstoffmarker  MÜNZE  NAHRUNG  ARBEITER  KULTUR | 5 für jeden der 4 Typen | | | |
| Würfel  WISSENSCHAFT  EROBERUNG | 3 | | 1 Wissenschafts-würfel* | |
| Zivilisations-tableaus  | 16 | 10 | 5 | 10 |
| Einfache Hauptstadttableaus  | 6 | | | |
| Fortgeschrittene Hauptstadttableaus  | | | 6 | 6 |
| Einkommens-tableaus  | 5 | | | |

** Ersetzt Material aus dem Grundspiel oder früheren Erweiterungen*

| | GRUNDSPIEL | PLÄNE UND GEGENPLÄNE | KUNST UND ARCHITEKTUR | FANTASIE UND ZUKUNFT |
|---|---|---|---|---|
| Einkommenstableau-auflagen  | | | | 5 |
| Gobelinkarten   | 50 | 15 | 20 | 38 |
| Techkarten   | 33 | | 11 | 12 (+1*) |
| Wahrzeichenkarten   | | 5 | 5 | 3* |
| Meisterstückkarten   | | | 20 | |
| Inspirations-plättchen  | | | 4 für jede der 5 Personen | |
| Wahrzeichentableau  | 1 | | | |
| Wahrzeichenteile  | | 12 | 3 | |
| Weltraumteile  | 15 | 4 | | |
| Gebietsteile  | 48 | | | |
| Erkundungsbeutel | | 1 | | |
| Regelbuch | 1 | 1 | 1 | 1* |
| Übersichtsblatt | 2 | | 1 | |

# VOR DEM ERSTEN SPIEL

Mischt die Tableaus und Karten aus dem Grundspiel und allen vorhandenen Erweiterungen zusammen. Achtet allerdings darauf, die einfachen Hauptstadttableaus aus dem Grundspiel nicht mit den fortgeschrittenen Hauptstadttableaus zu mischen.

Wenn ihr die Erweiterung KUNST UND ARCHITEKTUR nicht besitzt oder sie nicht nutzen wollt, müsst ihr für eine Partie kein Material entfernen. Stattdessen dürft ihr, wenn ihr eine Gobelin- oder Techkarte mit dem Kunstsymbol (🎨) zieht, diese Karte sofort abwerfen und eine andere ziehen.

Die folgenden Symbole erscheinen in diesem Regelbuch neben Regeln, die nur beim Spielen mit der jeweiligen Erweiterung gelten:

PG Pläne und Gegenpläne

KA Kunst und Architektur

FZ Fantasie und Zukunft




# ALLGEMEINER AUFBAU

1. **SPIELBRETT:** Legt das Spielbrett auf den Tisch (große Karte für 4–5 Personen, kleine Karte für 1–3).
2. **KÜNSTELEISTE UND MEISTERSTÜCKE** KA: Wenn ihr das Spielbrett aufbaut, legt die Künsteleiste daneben. Mischt die Meisterstückkarten, legt sie als verdeckten Stapel neben die Leiste und deckt 3 davon als offene Auslage auf.
3. **TECHKARTEN:** Mischt die orangefarbenen Techkarten. Legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett und deckt neben dem Stapel 3 Karten als offene Auslage auf.
4. **GOBELINKARTEN:** Mischt die grünen Gobelinkarten und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
5. **GEBIETS- UND WELTRAUMTEILE:** Mischt die Weltraumteile und und legt sie als verdeckte Stapel neben das Spielbrett. Tut das Gleiche mit den Gebietsteilen (verwendet stattdessen den Erkundungsbeutel bei einer Partie mit PG).
6. **WAHRZEICHEN:** Stellt die Wahrzeichenminiaturen griffbereit auf den Tisch. Ihr könnt sie auch auf die entsprechenden Felder auf dem Wahrzeichentableau stellen.
7. **WAHRZEICHENTEILE** PG KA: Legt die Wahrzeichenteile auf die entsprechenden Felder auf den Fortschrittsleisten.
8. **WÜRFEL:** Legt die Eroberungswürfel neben die Militärleiste und den Wissenschaftswürfel neben die Wissenschaftsleiste (KA verwendet den W20 statt des W12).

# PERSÖNLICHER AUFBAU




**A. ZIVILISATIONS- UND HAUPTSTADTTABLEAUS:** Zieht jeweils 2 Zivilisationen. Bei einem Spiel mit 4–5 Personen zieht jeweils 1 Hauptstadttableau aus dem Grundspiel. Bei einem Spiel mit 1–3 Personen, erstellt die auf dem Spielplan gezeigten Stadtpaare (s. o.*) und verteilt sie zufällig. Wählt je eine 1 der Städte und legt die andere in die Schachtel zurück.
KA FZ Zieht außerdem jeweils 1 zufälliges fortgeschrittenes Hauptstadttableau.

Stellt 2 Außenposten (sechseckige Marker in eurer Farbe) auf das Gebiet der Karte auf dem Spielbrett, das der Zahl eures gezogenen einfachen Hauptstadttableaus entspricht.

Behaltet jeweils 1 Hauptstadt- und 1 Zivilisationstableau und legt die anderen zu den ungenutzen Tableaus. (KA FZ Für eure erste Partie empfehlen wir euch ein einfaches Hauptstadttableau.) Mischt alle Zivilisationen, die nicht im Spiel sind, noch einmal neu, auch die, die ihr gerade abgelegt habt.

**B. EINKOMMENSTABLEAU:** Legt jeweils ein Einkommenstableau zwischen eure Zivilisations- und Hauptstadttableaus. Bestückt die Rohstoffleisten auf eurem Einkommenstableau von rechts nach links mit ihren entsprechenden Gebäuden (5 braune Bauernhöfe, 5 graue Häuser, 5 gelbe Märkte und 5 rote Waffenschmieden).




Das linke Feld jeder Leiste bleibt frei. Legt für jeden der 4 Rohstoffe je 1 Rohstoffmarker auf Feld 0 des Rohstofflagers unten auf eurem Einkommenstableau.

C. **EINKOMMENSTABLEAUAUFLAGE** (FZ)**:** Legt eine Einkommenstableauauflage über den rechten Rand eures Einkommenstableaus und schiebt die rechte Seite der Auflage unter dein Hauptstadttableau.

D. **INSPIRATIONSPLÄTTCHEN** (KA)**:** Nehmt euch je ein Set Inspirationsplättchen (4 Stück) und legt sie in Reichweite (nicht auf eure Einkommenstableaus).

E. **SPIELERMARKER:** Legt je 1 Marker auf die Startfelder (linke Kreise auf dem Spielbrett und der (KA) Künsteleiste) der 4 Fortschrittsleisten und 1 Marker auf 0 Siegpunkte (SP). Legt die restlichen Marker bereit.

F. **ZIVILISATIONSSPEZIFISCHER AUFBAU:** Einige Zivilisationen erfordern zusätzliche Schritte, bevor das Spiel beginnen kann. Diese sind auf deinem Zivilisationstableau angegeben.

G. **ZIVILISATIONSANPASSUNG:** Aus Gründen der Spielbalance gibt es für einige Zivilisationen Anpassungen, z. B. erhalten sie vor dem Spiel zusätzliche Rohstoffe oder verlieren am Ende des ersten Einkommenszuges Rohstoffe. Die Anpassungen findet ihr auf der letzten Seite dieses Regelbuchs.

## STARTPERSON

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person ist die Startperson.

## WAHRZEICHENKARTEN (PG) (KA)

Nachdem ihr bestimmt habt, wer beginnt, zieht die letzte Person in Spielreihenfolge (rechts neben der Startperson) so viele Wahrzeichenkarten wie ihr Personen seid (plus 1 zusätzliche Wahrzeichenkarte, wenn ihr mit (PG) UND (KA) spielt). Gegen den Uhrzeigersinn wählt ihr nun davon je 1 Karte und legt sie links neben euer Einkommenstableau (die letzte Person in Spielreihenfolge beginnt; die Startperson wählt zuletzt). Stellt das passende Wahrzeichen neben oder auf eure gewählte Karte.

Mischt übrige Wahrzeichenkarten zu einem verdeckten Wahrzeichenstapel.

# SPIELABLAUF

In deinem Zug führst du genau eine dieser beiden Aktionen durch:

### A) VORANSCHREITEN

Du bewegst deinen Spielermarker auf 1 Fortschrittsleiste genau 1 Schritt voran, indem du die Kosten bezahlst und dann die Belohnung sowie ggf. einen Bonus erhältst.

**ODER**

### B) EINKOMMEN NEHMEN

Genau fünfmal wirst du im Spiel, anstatt A) VORANSCHREITEN zu nutzen, B) EINKOMMEN NEHMEN durchführen, wobei du dies sowohl als deinen ersten als auch als deinen letzten Zug des Spiels tun wirst. Führst du Aktion B) EINKOMMEN NEHMEN durch, beginnst du damit eine neue Ära. Du startest das Spiel durch deinen ersten Einkommenszug automatisch in Ära 1 „Beherrschung des Feuers". Mit dem Beginn von Ära 5 (also deinem fünften Einkommenszug) endet dein Spiel (siehe *Spielende*, S.15).

PG KA Aktion A oder B: Hast du am Ende deines Zuges die Bedingung deiner Wahrzeichenkarte erfüllt, erhalte das Wahrzeichen.

Die Startperson beginnt nun mit dem ersten Zug und ihr spielt ab dann reihum im Uhrzeigersinn.

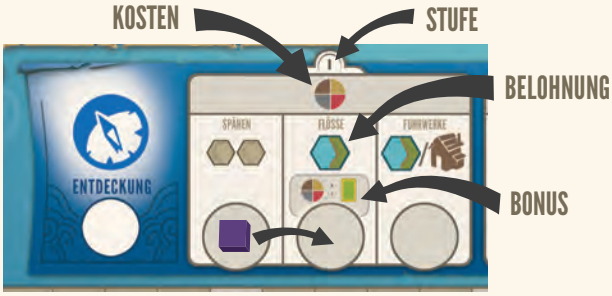
Euer 1. Zug muss ein Einkommenszug sein. In diesem ersten Einkommenszug erhaltet ihr Einkommen, wie es auf den freien Feldern der Rohstoffleisten eures Einkommenstableaus abgebildet ist: 1 Münze, 1 Arbeiter, 1 Nahrung, 1 Gebietsteil, 1 Kultur und 1 Gobelinkarte. Siegpunkte (im Lorbeerkranz) könnt ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht erhalten.

---

# A) VORANSCHREITEN

Die meisten Züge werdet ihr nutzen, um auf einer Fortschrittsleiste voranzuschreiten. Während ihr alle die gleiche Anzahl von Einkommenszügen durchführt (5), wird die Anzahl der „Voranschreiten"-Aktionen variieren. Jede Fortschrittsleiste ist in mehrere Stufen unterteilt, zu denen jeweils mehrere Felder gehören. Führt die Schritte für das Voranschreiten wie folgt durch:

1. Bezahle die Kosten. Prüfe dafür, zu welcher Stufe das Feld, auf das du voranschreiten möchtest, gehört. Die unter dieser Stufe abgebildeten Rohstoffe sind die Kosten.
2. Bewege deinen Spielermarker 1 Schritt auf der Leiste voran. Du erhältst dann die abgebildete Belohnung.
3. Sofern ein Bonus abgebildet ist, darfst du die Kosten bezahlen, um den Bonus genau einmal zu erhalten. Die Boni sind immer gleich aufgebaut: X : Y bedeutet „Zahle X, um Y zu erhalten" *(z. B. heißt : „Zahle 1 beliebigen Rohstoff, um 1 Gobelinkarte zu erhalten").*




*Zahle 1 beliebigen Rohstoff und bewege deinen Spielermarker 1 Feld vor. Erhalte die Belohnung „Erkunden". Dann darfst du als Bonus 1 beliebigen Rohstoff bezahlen, um 1 Gobelinkarte zu erhalten.*

Jede Fortschrittsleiste ist in mehrere Stufen unterteilt. Bist du die erste Person, die auf eine neue Stufe (II–IV) voranschreitet, egal auf welche Weise, erhältst du das entsprechende Wahrzeichen (sofern noch vorhanden) vom Wahrzeichentableau. Platziere es in deiner Hauptstadt (siehe *Gebäude & Hauptstädte* S.13).

**WICHTIG:** Du darfst dasselbe Feld einer Fortschrittsleiste in deinem Zug nicht mehr als einmal aktivieren.

# ENTDECKUNG



## ERKUNDEN

Wähle 1 Gebietsteil aus deinem Vorrat und lege es auf ein freies Hexfeld neben einem von dir kontrollierten Gebiet. Du darfst es in beliebiger Ausrichtung anlegen.



Dann erhalte 1 SP für jede Seite des neuen Gebiets, deren Gelände an min. 1 Gelände des gleichen Typs grenzt (Wasser, Berge, Wüste, usw., max. 6 SP). Ignoriere dabei „Flüsse" zwischen Land und Rand des Gebietsteils.



*In diesem **Beispiel** grenzen 2 Seiten des neu erkundeten Gebietes an mindestens 1 Gelände des gleichen Typs (die bestehenden Berge grenzen an die neuen Berge, aber nicht an die Wüste, und das Wasser ist angrenzend, aber nicht die Berge und das Grasland), sodass du 2 SP erhältst.*

Zum Schluss nimm dir noch die Belohnung des neuen Gebietsteils *(z. B. 1 Kultur).*

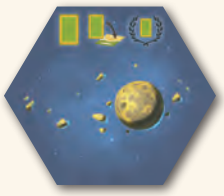


***Tipp fürs Erklären:** Erläutere für eine erste Partie Tapestry nur die wichtigsten Belohnungen für jede Leiste, wie auf den Seiten 7–10 erklärt. Die Referenzabschnitte auf den Seiten 16–31 können benutzt werden, um während des Spiels bei Bedarf weitere Informationen nachzuschlagen.*



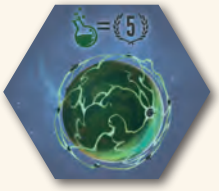
## DEN WELTRAUM ERKUNDEN

Ab Stufe IV der Entdeckungsleiste reist du in die Weiten des Weltraums. Weltraumteile bieten stärkere Belohnungen als Gebietsteile. Erkundest du ein Weltraumteil, lege es einfach neben dein Einkommenstableau und nimm dir die Belohnungen des Teils (du erhältst keine Siegpunkte für das Anlegen). Es gibt nur eine feste Anzahl an Weltraumteilen, d. h. sie können ausgehen.



PG Ein neues Weltraumteil gibt euch als Belohnung ein Wahrzeichen, den Monolithen.

*Andere geben euch wie im **Beispiel** rechts eine Belohnung mit andauerndem Effekt. Immer wenn du auf der Fortschrittsleiste mit dem abgebildeten Symbol voranschreitest, erhältst du 5 Siegpunkte.*




# TECHNOLOGIE



## ERFINDEN

Nimm eine Techkarte: Wähle eine aus der Auslage oder ziehe vom verdeckten Stapel. Fülle die Auslage sofort auf. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt die abgelegten Karten zu einem neuen Nachziehstapel.





***Tipp fürs Erklären:*** *Ermuntere alle Personen dazu, sich in der ersten Ära ihrer ersten Partie Tapestry eine Techkarte zu nehmen, damit du sie in Einkommenszug 2 durch das Aufwerten führen kannst.*

Lege die neue Techkarte rechts neben deine Hauptstadt in die unterste Reihe. Du erhältst noch keine Belohnung von dieser Karte. Die Anzahl Techkarten pro Reihe ist nicht begrenzt.

## AUFWERTEN

Techkarten geben dir erst nach dem Aufwerten Belohnungen. In den Einkommenszügen 2–5 darfst du eine Techkarte aufwerten. Manche Belohnungen auf den Fortschrittsleisten erlauben dir dies ebenfalls. Beim Aufwerten wählst du eine deiner Techkarten in der unteren oder mittleren Reihe und schiebst sie 1 Reihe nach oben. Karten in der oberen Reihe kannst du nicht mehr aufwerten.




Wertest du eine Techkarte in die mittlere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im Kreis einmal *(z. B. schreite auf der Entdeckungsleiste ohne Belohnung und Bonus voran).*




Wertest du eine Techkarte in die obere Reihe auf, erhältst du die Belohnung im Quadrat einmal. Um eine Karte in die obere Reihe aufzuwerten, musst du oder einer deiner Nachbarn (👤👤👤) mindestens die Bedingungen auf der Karte erfüllen *(z. B. mind. auf Stufe II der Entdeckungsleiste stehen).*




Für einige Techkarten (z. B. Scheune) ist Bedingung, dass du oder ein Nachbar eine bestimmte Neuerung auf dem Einkommenstableau aufgedeckt, also das Einkommensgebäude darauf entfernt habt.

## KA WAHRZEICHEN ALS BEDINGUNG

Manche der Techkarten benötigen für die Aufwertung auf die höchste Stufe als Bedingung die Platzierung eines Wahrzeichens auf ihnen ( ♜ ).




Erhältst du ein Wahrzeichen und hast eine dieser Techkarten noch ohne Wahrzeichen darauf, darfst du das Wahrzeichen auf dieser Karte platzieren, anstatt in deiner Hauptstadt, und die Karte sofort einmal aufwerten. Die Größe des Wahrzeichens spielt keine Rolle.

Das Wahrzeichen verbleibt für den Rest des Spiels auf der Karte. Solltest du die Techkarte abwerfen, wirf das Wahrzeichen ebenfalls ab. Hast du mehrere dieser Karten, benötigst du 1 Wahrzeichen pro Karte.

## FZ ZAUBER/EINKOMMENSZUG 5 ALS BEDINGUNG

Technologien mit der Bedingung 🃏/5 bieten dir im Quadrat futuristische Belohnungen, auf die du schon früh im Spiel zugreifen kannst, wenn du zuvor eine verzauberte Gobelinkarte gelegt hast und so in Kontakt mit parallelen Realitäten gekommen bist.




Diese Technologien darfst du nur dann in die obere Reihe aufwerten, wenn du zuvor im Spielverlauf eine verzauberte Gobelinkarte auf dein Einkommenstableau gespielt hast, oder dies dein 5. Einkommenszug oder ein späterer Zug ist.

Eine verzauberte Gobelinkarte erfüllt diese Bedingung auch dann, wenn eine andere Gobelinkarte auf ihr liegt, und eine einzige verzauberte Gobelinkarte erfüllt diese Bedingung für mehrere Technologien. Ob deine Nachbarn diese Voraussetzung erfüllen, ist unerheblich.

Einige Technologien, wie die oben gezeigte, haben im Quadrat eine Belohnung, die du nur einmal erhalten kannst. Erhältst du eine solche quadratische Belohnung, drehe die Karte um, damit du sie nicht noch einmal verwendest. Berücksichtige umgedrehte Karten bei der Wertung deiner Techkarten.

Andere Spieler dürfen deine einmalig verwendbaren Techkarten nicht in die oberste Reihe aufwerten oder deine umgedrehten Techkarten verwenden (z. B. über die Fähigkeiten von Zivilisationen oder Gobelinkarten).

# WISSENSCHAFT

## FORSCHEN

Wirf den Wissenschaftswürfel. Er zeigt als Ergebnis das Symbol einer Fortschrittsleiste:

W12 ODER KA W20

Dann darfst du mit deinem Spielermarker auf der entsprechenden Leiste kostenlos 1 Feld voranschreiten (du darfst dich nach dem Wurf dagegen entscheiden). Erreichst du als erste Person eine neue Stufe (II–IV), nimm dir das entsprechende Wahrzeichen.

Prüfe nun, ob du die Belohnung und den möglichen Bonus erhältst, je nachdem, ob das Forschungssymbol ein ✕ enthält oder nicht:

Das Symbol enthält ein ✕ ( ): Du erhältst weder die Belohnung noch den Bonus.

Das Symbol enthält kein ✕ ( ): Du erhältst die Belohnung und darfst für den Bonus bezahlen.

## AUF EINER LEISTE VORANSCHREITEN

Ähnlich zum Forschen gibt es Belohnungen, die euch erlauben, auf einer bestimmten Fortschrittsleiste voranzuschreiten.

Erhältst du eine dieser Belohnungen, schreitest du auf der entsprechenden Fortschrittsleiste kostenlos 1 Schritt voran. Dann erhältst du, sofern beim Symbol kein ✕ gezeigt ist, die Belohnung und darfst für den Bonus bezahlen (falls vorhanden). Im Gegensatz zum Würfelwurf beim Forschen darfst du dich nicht dagegen entscheiden voranzuschreiten.

*Beispiel: Das Symbol auf der linken Seite fordert dich auf, kostenlos auf der Technologieleiste voranzuschreiten, ohne die Belohnung oder den Bonus zu erhalten.*

Würde beim Forschen dein Spielermarker über das Ende einer Leiste (Feld 12) hinausschreiten, schreite nicht voran und erhalte weder die Belohnung noch den Bonus.

# MILITÄR

## EROBERN

Stelle einen Außenposten aus deinem Vorrat auf ein Gebiet, auf dem sich max. 1 Spielstein befindet und das an ein von dir kontrolliertes Gebiet angrenzt.

Du kontrollierst ein Gebiet, wenn auf ihm dein Außenposten als einziger aufrecht steht. Du kannst keine bereits von dir kontrollierten Gebiete erobern.







Wirf nun die beiden Eroberungswürfel und wähle dann eine der beiden gewürfelten Belohnungen. Der rote Würfel beinhaltet das Symbol ( „1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet"), während der schwarze Würfel das Symbol ( ) („die Belohnung des eroberten Gebietsteils (sofern vorhanden)") enthält.

Wurde das Gebiet von einer anderen Person kontrolliert, dann „stürze" ihren Außenposten (kippe ihn auf die Seite). Da sich auf diesem Gebiet nun 2 Spielsteine befinden, kann das Gebiet nicht erneut erobert werden. Befinden sich alle deine Außenposten auf der Karte, kannst du nicht mehr erobern.

## REAKTIONSKARTEN

Reaktionskarten sind Gobelinkarten, die als Reaktion auf Aktionen von Personen für eine Belohnung abgeworfen werden können.

Viele Reaktionskarten sind Fallenkarten, die eine andere Person von ihrer Hand abwerfen kann, wenn du versuchst, ein von ihr kontrolliertes Gebiete zu erobern. Tut sie das, behält sie die Kontrolle über das Gebiet (und stürzt deinen Außenposten), aber du erhältst trotzdem eine Belohnung durch den Eroberungswürfel.



PG Einige Reaktionskarten (z. B. *Doppelspiel*) erlauben es dir, Fallenkarten aufzuheben. Spielst du eine solche Karte im Anschluss an die Fallenkarte einer anderen Person, so wird deren Außenposten doch noch gestürzt, und deiner bleibt stehen. Diese Fallen-Reaktionskarten darfst du nur als Reaktion auf Fallen spielen, nicht auf andere Fallen-Reaktionskarten. Außerdem darfst du eine Falle auch nicht als Reaktion auf eine Fallen-Reaktionskarte spielen. Mit anderen Worten: Spielt eine Person eine Fallenkarte aus und es wird eine Fallen-Reaktionskarte gespielt, dann dürfen für diese Eroberungsaktion keine weiteren Karten gespielt werden.

Spielt eine andere Person eine Fallenkarte, während du versuchst, die mittlere Insel zu erobern, und es gelingt dir nicht, die Falle aufzuheben, erhältst du die Errungenschaft für die mittlere Insel nicht (siehe *Errungenschaften*, S. 15).

PG FZ Diese Regel gilt auch für Reaktionskarten (z. B. *Überraschungsgast* oder *Gremlins*), die dein Gegner abwirft, um deinen Vorposten zu stürzen.

Du darfst nach deinem 5. Einkommenszug keine Reaktionskarten mehr spielen, es sei denn, dein Zivilisationstableau gibt dir ausdrücklich die Erlaubnis dazu. Jede Reaktionskarte gibt dir auch die Möglichkeit, sie als reguläre Gobelinkarte zu spielen (z. B. während deines Einkommenszuges).

## KA KÜNSTE

### ERSCHAFFEN

Immer wenn du die Belohnung **ERSCHAFFEN** erhältst, nimm dir ein Meisterstück aus der offenen Auslage (fülle sofort auf) oder vom verdeckten Stapel.

Lege die Karte auf dein Zivilisationstableau oder das Feld *„Beherrschung des Feuers“* auf deinem Einkommenstableau. Hast du mehrere Meisterstücke, lege sie überlappend übereinander, sodass die oberen Belohnungen sichtbar sind.




***Tipp fürs Erklären:*** *Ihr könnt Meisterstücke auch woanders ablegen, aber unserer Erfahrung nach ist das der beste Platz, damit ihr nicht vergesst, euch während eurer Einkommenszüge eure Belohnungen zu nehmen, bevor ihr eure Zivilisationsfähigkeiten verwendet.*

Die Meisterstücke führen neue Symbole ein:

und : Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Spalte bzw. Reihe in deiner Hauptstadt. Dies gilt nicht als Werten deiner Hauptstadt, sodass z. B. die Fähigkeiten des *Sumpfs* und der *Stadtplaner* nicht ausgelöst werden.

: Erobere 1 angrenzendes leeres Gebiet.

: Werte 1 Techkarte auf. Diese Techkarte kann in diesem Zug nicht mehrfach aufgewertet werden. (Wertest du eine Techkarte auf diese Weise auf, kannst du sie durch eine Zivilisationsfähigkeit oder in einem Einkommenszug in Schritt 3 *Werte 1 Techkarte* auf nicht erneut aufwerten.)

### INSPIRIEREN

Du beginnst das Spiel mit einem Set aus 4 unterschiedlichen Inspirationsplättchen in deinem persönlichen Vorrat (1 Plättchen pro Rohstoffleiste). Immer wenn du die Belohnung **INSPIRIEREN** erhältst, wähle 1 deiner ungenutzten Inspirationsplättchen und bedecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommenstableau. Die Einkommensgebäude behalten dabei ihre Position auf der Leiste.

Jedes der 4 Plättchen gehört zu einer bestimmten Rohstoffleiste. Es wertet das dort verfügbare Einkommen auf. Du darfst ein Plättchen nie auf die Leiste eines anderen Rohstoffs legen.




### ANDERE BELOHNUNGEN AUF DER KÜNSTELEISTE

Du darfst alle neben dem Stapel offen ausliegenden Meisterstücke ablegen und dafür neue aufdecken. Dann erhalte 1 Meisterstückkarte.

**PRÄSENTIEREN**: Erhalte die Belohnung 1 deiner Meisterstücke.

Erhalte die Belohnung von bis zu 3 unterschiedlichen Meisterstücken. Wähle aus deinen eigenen Karten und denen deiner Nachbarn.

Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude.

Erhalte 1 SP pro Einkommensgebäude in deiner Hauptstadt.

# B) EINKOMMEN NEHMEN

Wenn du deinen Zug verwendest, um Einkommen zu erhalten, beginnst du eine neue Ära für deine Zivilisation. Du führst insgesamt 5 Einkommenszüge während des Spiels durch. Abgesehen vom ersten Einkommenszug zu Beginn des Spiels werdet ihr eure Einkommenszüge zu unterschiedlichen Zeiten durchführen. Das heißt, ihr spielt nicht unbedingt immer alle in der gleichen Ära. In welcher Ära du dich aktuell befindest, zeigt dir die Zahl unter deiner zuletzt gespielten Gobelinkarte auf deinem Einkommenstableau an. Für die 1. Ära habt ihr alle schon eine Gobelinkarte auf dem Einkommenstableau aufgedruckt, die „Beherrschung des Feuers".

In deinem Einkommenszug führst du nacheinander bis zu 5 Schritte durch. Wie in der Tabelle auf der rechten Seite (die auch auf deinem Einkommenstableau dargestellt ist) zu sehen ist, gelten einige Schritte nur für einige deiner Einkommenszüge. Zum Beispiel darfst du deine Zivilisationsfähigkeit in den Einkommenszügen 2–5 einsetzen, aber nicht im 1. Einkommenszug.




1. Aktiviere Meisterstück(e), dann Zivilisation(en)
2. Spiele 1 Gobelinkarte
3. Werte 1 Techkarte auf
4. Erhalte SP
5. Erhalte Einkommen

## 1 AKTIVIERE MEISTERSTÜCK(E), DANN ZIVILISATION(EN)

KA Zu Beginn jedes deiner Einkommenszüge erhältst du die Belohnungen all deiner Meisterstücke in beliebiger Reihenfolge (siehe *Künste*, S.10.)

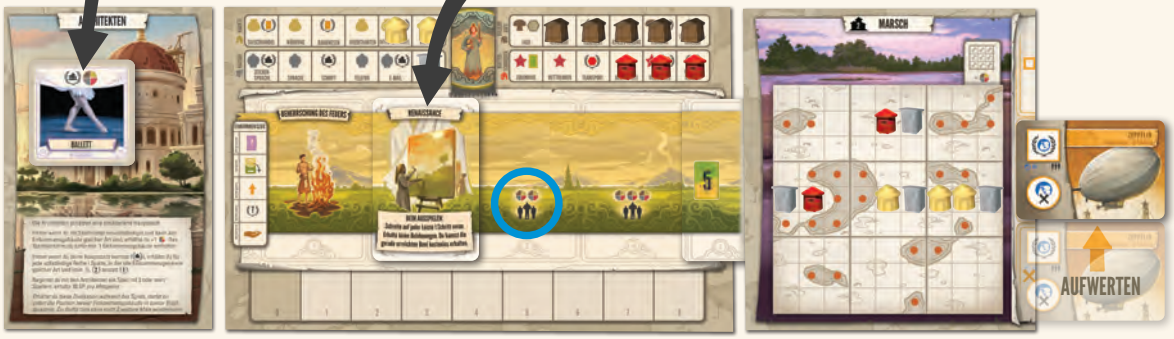
Aktiviere anschließend deine Zivilisationsfähigkeiten. (Hast du mehrere Zivilisationen, aktiviere sie in beliebiger Reihenfolge.)

## 2 SPIELE 1 GOBELINKARTE

Spiele 1 Gobelinkarte aus deiner Hand auf den am weitesten links gelegenen freien Platz deines Einkommenstableaus. Hast du keine Gobelinkarte auf der Hand, lege stattdessen die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auf das am weitesten links gelegene freie Feld deines Einkommenstableaus.

Beginnst du die neue Ära vor deinen beiden Nachbarn, erhältst du die auf dem gerade abgedeckten Feld abgebildete Anzahl an Rohstoffen.

Wie auf der nächsten Seite (S.12) erklärt, erhalte nun Zauberboni (FZ) und/oder verwende die „BEIM AUSPIELEN"-Fähigkeit deiner Gobelinkarte.




**Tipp fürs Erklären:** *Im ersten Einkommenszug musst du nur erklären, wie ihr Einkommen erhaltet (Schritt 5).*

*Würdest du vor deinen Nachbarn in die dritte (also nächste) Ära wechseln, dann würdest du (wie hier im blauen Kreis angezeigt) 2 beliebige Rohstoffe erhalten, bevor du die Gobelinkarte spielst.*

## FZ ZAUBERBONI

Einige Gobelins, die den Einfluss paralleler Realitäten widerspiegeln, haben Markierungen, „Zauber" genannt, die Boni in Verbindung mit der Anwesenheit anderer Gobelins geben. Zauber können auf der linken und/oder rechten Seite einer Karte erscheinen. Du darfst diese Boni und die „BEIM AUSSPIELEN"-Fähigkeit des Gobelins (siehe unten) in beliebiger Reihenfolge verwenden.

Erhalte den linken Bonus, wenn du diese Gobelinkarte rechts neben eine andere Gobelinkarte spielst.

Es spielt keine Rolle, ob die Karte links verdeckt ist oder auf „Beherrschung des Feuers" liegt oder ob sie einen Zauber hat oder nicht. Es spielt auch keine Rolle, ob diese Karte auf andere Gobelins gelegt wird.

*Beachte: Nur die Fähigkeit eines Gobelins wird von anderen Karten (z. B. Spionage) und von anderen Zivilisationen (z. B. Heralde) kopiert, nicht die Zauberboni.*




Erhalte den rechten Bonus, wenn du das erste Mal eine Gobelinkarte rechts neben diese Gobelinkarte legst.

Es spielt keine Rolle, ob die Karte rechts davon verdeckt liegt oder einen Zauber hat. Es spielt jedoch eine Rolle, ob du diese Karte auf eine andere Gobelinkarte legst, denn der Zauber dieser Karte wird nur dann ausgelöst, wenn du zum ersten Mal eine Karte rechts neben diese Karte legst.

### FÄHIGKEITEN VON GOBELINKARTEN

- Hat deine Gobelinkarte eine „BEIM AUSSPIELEN"-Fähigkeit, verwende sie (vor oder nach einem Zauber-Bonus).
- Hat deine Gobelinkarte eine „IN DIESER ÄRA"-Fähigkeit, gilt diese sofort bis zum Beginn deines nächsten Einkommenszuges.
- KA FZ Hat deine Gobelinkarte eine „DAUERHAFT"-Fähigkeit, gilt diese sofort bis zum Ende des Spiels. Dauerhafte Fähigkeiten können nicht kopiert werden (z. B. durch *Spionage*).

Unter bestimmten Umständen darfst du eine andere Gobelinkarte spielen, die eine bestehende Gobelinkarte vollständig überdeckt (z. B. durch den Fortschritt „Atombombe"). In diesem Fall ist nur die sichtbare Karte aktiv (wodurch alle verdeckten Karten inaktiv werden).

## FZ EINKOMMENSZUG 5: VERWENDE RESERVIERTE OBJEKTE, BEVOR DU MIT DEM SCHRITT „AUFWERTEN" FORTFÄHRST

5 Einige Gobelinkarten haben „BEIM AUSSPIELEN"-Fähigkeiten, die dich anweisen, Objekte am rechten Rand deines Einkommenstableaus zu platzieren. Diese Objekte gelten als „reserviert". Verwende reservierte Objekte während des 5. Einkommenszuges zu dem Zeitpunkt, an dem du normalerweise eine Gobelinkarte spielen würdest (d. h. unmittelbar vor dem Aufwerten einer Techkarte).




*Beispiel: Verschiebe deinen nächsten Bauernhof auf die Auflage am Rand deines Einkommenstableaus. Dies verbessert die Belohnungen, die du während deiner Einkommenszüge erhältst. Stelle ihn erst im 5. Einkommenszug in deine Hauptstadt.*




Objekte am rechten Rand deines Einkommenstableaus gelten als reserviert. Du darfst sie erst im 5. Einkommenszug verwenden (z. B. kannst du den reservierten Bauernhof in der Abbildung oben nicht mit dem Fortschritt „Tunnel" erhalten). Du darfst die reservierten Objekte im 5. Einkommenszug auch dann verwenden, wenn die Gobelinkarte, die diese Objekte reserviert hat, verdeckt ist. Verzauberte Gobelinkarten sind die einzigen Karten, die Effekte haben können, wenn sie verdeckt sind. Reservierst du eine Karte (z. B. Techkarte) oder ein Teil (z. B. Weltraum), lege das Objekt aufgedeckt ab.

Es ist erlaubt, die „BEIM AUSSPIELEN"-Fähigkeit einer aufgedeckten Gobelinkarte wie der obigen zu kopieren Zum Beispiel könnte man *Spionage* verwenden, um *Mikrobielle Magie* zu kopieren, und so einen Bauernhof reservieren, um ihn im 5. Einkommenszug zu platzieren).

## 3 WERTE 1 TECHKARTE AUF

Du darfst 1 Techkarte aufwerten (siehe *Technologie,* S. 7).

## 4 ERHALTE SIEGPUNKTE

Erhalte Siegpunkte von allen sichtbaren SP-Symbolen auf deinen Rohstoffleisten. Du kannst mehrere Exemplare desselben Symbols haben; werte jedes dieser Symbole.

- Erhalte 1 SP pro Techkarte neben deinem Hauptstadttableau.
- Erhalte 1 SP für jede vollständige Reihe und Spalte deiner Hauptstadt (siehe *Gebäude & Hauptstädte,* S. 13).
- Erhalte so viele SP, wie die Zahl angibt.
- Erhalte 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet auf der Karte.




*Beispiel:* (3) *Werte die Zeppelinkarte in die mittlere Reihe auf und erhalte die im Kreis gezeigte Belohnung.*
(4) *Die unten gezeigten Rohstoffleisten geben dir 1 SP für jede deiner Techkarten (×2), 1 SP für jede vollständig gefüllte Reihe und Spalte in deiner Hauptstadt (×3) und 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet (×1).*

## 5 ERHALTE EINKOMMEN

Erhalte Einkommen für jedes sichtbare Symbol für Rohstoffe, Gebietsteile und Gobelinkarten auf deinen Rohstoffleisten. Münzen, Arbeiter, Nahrung und Kultur werden mit den Markern am unteren Rand des Einkommenstableaus erfasst. Deine maximale Lagerkapazität für jede Rohstoffart beträgt 8. Gebietsteile legst du offen vor dich, Gobelinkarten nimmst du auf die Hand. Beides erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat.

MÜNZE · ARBEITER · NAHRUNG · KULTUR
BELIEBIGER ROHSTOFF · GEBIETSTEIL · GOBELINKARTE




*Beispiel: Erhalte 3 Münzen, 4 Arbeiter, 1 Nahrung, 1 Gebietsteil, 2 Kultur und 1 Gobelinkarte*

# GEBÄUDE & HAUPTSTÄDTE

Gebäude baut ihr dauerhaft in eurer Hauptstadt. Sie helfen euch einerseits Stadtviertel zu vervollständigen, um sofort Rohstoffe dafür zu erhalten, und andererseits, Reihen und Spalten zu vervollständigen, um dafür Siegpunkte zu erhalten, wenn ihr eine neue Ära beginnt. Ihr dürft Gebäude auf jeden freien Platz in eurer Hauptstadt bauen. Manche Plätze gelten als unwegsam (●) – dort dürft ihr nicht bauen. Unwegsame Plätze zählen aber zur Vervollständigung von Stadtvierteln, Reihen und Spalten mit.

### ES GIBT 2 ARTEN VON GEBÄUDEN:

**EINKOMMENSGEBÄUDE ( ):** Erhältst du einen Bauernhof, ein Haus, einen Markt oder eine Waffenschmiede (i. d. R. beim Voranschreiten auf den Fortschrittsleisten), nimmst du das am weitesten links stehende Gebäude dieses Typs von deinem Einkommenstableau und baust es in deine Hauptstadt (damit verbesserst du auch dein zukünftiges Einkommen).

**WAHRZEICHEN:** Wahrzeichen zeigen an, welche Zivilisation als Erste eine neue Stufe einer Fortschrittsleiste erreicht oder etwas erfunden hat (z. B. durch bestimmte Techkarten). Jedes Wahrzeichen ist eine einzigartige Gebäudeminiatur, die du auf einen Platz in deiner Hauptstadt baust (achte auf die Ausrichtung am Gitternetz). Jedes Wahrzeichen kann nur genau einmal gebaut werden, auch wenn einer von euch die Bedingung erneut erfüllen sollte. Ein Wahrzeichen ist weder eine Belohnung, noch ein Bonus.



Du erhältst und baust das Wahrzeichen einer Fortschrittsleiste in deiner Hauptstadt, bevor du die Belohnungen und Boni für das Voranschreiten erhältst. Hat dieser Einbau keinen Einfluss auf deinen Zug, kannst du ihn am Ende deines Zuges vornehmen, um das Spiel zu beschleunigen.

Du darfst Gebäude auch erhalten und platzieren, wenn sie über das Gitternetz deiner Hauptstadt hinausragen, da sie nicht immer passen, wenn sich deine Hauptstadt weiter füllt (KA außer bei bestimmten fortgeschrittenen Hauptstadttableaus, die das Hinausragen aus dem Gitternetz nicht zulassen). Du darfst ein Gebäude auch neben deinen Stadtplan platzieren. Die hinausragenden Flächen oder Gebäude neben deiner Hauptstadt geben dir keinen zusätzlichen Vorteil.

### FÜLLEN VON STADTVIERTELN, REIHEN UND SPALTEN:

Alle einfachen Hauptstädte und die meisten fortgeschrittenen Hauptstädte sind in neun 3×3-Bereiche unterteilt, die Stadtviertel. Wenn du ein Stadtviertel vervollständigst, indem du alle 9 Plätze füllst, erhalte sofort 1 beliebigen Rohstoff.

Beim Werten deiner Hauptstadt ( ) erhältst du 1 SP für jede komplett gefüllte Reihe oder Spalte.




*Diese Hauptstadt hat 3 komplett gefüllte Reihen und Spalten. Daher würdest du bei jeder Hauptstadtwertung 3 SP erhalten.*

### KA FZ ANMERKUNGEN ZU DEN STADTVIERTELN DER FORTGESCHRITTENEN HAUPTSTÄDTE

**Archipel:** Inseln gelten als Stadtviertel.

**Morast:** Irrlichter und Wasser sind unwegsam. Vermeide es, Wahrzeichen orthogonal neben Irrlichter zu bauen, wie es das Schilf auf dem Tableau anzeigt.

**Polar:** Du hast 6 Stadtviertel, von denen jedes eine Linie aus Plätzen ist, die du überdecken musst, um 1 oder 2 Rohstoff(e) zu erhalten. Gebäude außerhalb deiner 6 Stadtviertel tragen zur Wertung der Reihen/Spalten bei, erzeugen aber keine Rohstoffe.

**Savanne:** Du hast 6 Stadtviertel, von denen jedes in jedem Einkommenszug nach dem Vervollständigen einen Rohstoff produziert, aber nicht sofort in dem Moment, in dem du es vervollständigst. Gebäude außerhalb der 6 Stadtviertel tragen zur Wertung der Reihen/Spalten bei, erzeugen aber keine Rohstoffe.

**Schleier:** Du hast 8 Stadtviertel, von denen 5 traditionelle 3×3-Stadtviertel sind, die nach dem Vervollständigen einen Rohstoff als Belohnung produzieren. 3 Stadtviertel sind unregelmäßig geformt und produzieren nach dem Vervollständigen eine andere Belohnung (keinen Rohstoff).

**Stadt in der Flasche:** Du hast 6 Stadtviertel, die jeweils 1 Rohstoff erzeugen, wenn du sie vervollständigst. Du darfst keine Wahrzeichen in diese Hauptstadt bauen.

**Sumpf:** Bedeckst du ein Seerosenblatt in einem vervollständigten Stadtviertel, erhältst du den Bonus für ein komplett gefülltes Stadtviertel nicht erneut.

**Unterwelt:** Du hast 4 Stadtviertel. Du füllst jedes davon komplett, indem du einen Kobold mit dem Stadtzentrum verbindest. Du darfst Kobolde und das Stadtzentrum in beliebiger Reihenfolge überdecken.

**Wolkenstadt:** Wolken gelten als Stadtviertel.

# ALLGEMEINE REGELN

**GEBÄUDE:** Einkommensgebäude und Wahrzeichen können nicht abgerissen oder versetzt werden.

**ZIVILISATIONEN:** Es ist möglich, zusätzliche Zivilisationen zu bekommen (z. B. über den Fortschritt „Mechs"). Lege eine neue Zivilisation links neben deine aktuelle Zivilisation. Du kannst die Fähigkeiten all deiner Zivilisationen gleichzeitig nutzen.

**SPIELERMARKER:** Sollten euch die Spielermarker ausgehen, nutzt bitte Ersatz.

**NACHBARN ( oder ):** Manchmal bezieht sich etwas (nur) auf euch und eure Nachbarn, die direkt links und rechts neben euch sitzen. (Beim Spiel zu zweit zählt dein Nachbar nur einmal).

**ÜBERSCHNEIDENDE ZÜGE:** Wird dein Zug nicht von den Entscheidungen der vorherigen Person beeinflusst, kannst du bereits deinen Zug machen. Dies gilt vor allem, wenn die Person einen Einkommenszug durchführt und die Gobelinkarte bereits gespielt hat.

**OPTIONAL und VERPFLICHTEND:** Alle Boni im Spiel sind optional. Belohnungen und Wahrzeichen sind verpflichtend. Ihr könnt nicht darauf verzichten.

**ERNEUTES AKTIVIEREN VON FORTSCHRITTEN:** Du darfst dasselbe Feld auf einer Fortschrittsleiste während deines Zuges nicht mehr als einmal aktivieren.

**MEHRERE MARKER PRO LEISTE:** Du kannst mehrere Spielermarker auf derselben Leiste haben (z. B. aufgrund des Fortschritts „KI-Singularität"). Du darfst jeden davon verwenden, um voranzuschreiten. Für die relative Position auf einer Leiste berücksichtigst du nur deinen am weitesten fortgeschrittenen Marker.

**SPIELEN VON GOBELINKARTEN ( ) NACH ÄRA 4:** In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du während oder nach deinem 5. Einkommenszug eine Gobelinkarte auf dein

Einkommenstableau spielen darfst (z. B. wenn du die Techkarte *Druckerpresse* im 5. Einkommenszug in die oberste Reihe aufwertest). In einem solchen Fall spiele eine Gobelinkarte auf die Karte aus Ära 4. FZ Weist dich diese Gobelinkarte an, Objekte zu reservieren ( 5 ), verwende dieses Objekte sofort.

**SIEGPUNKTLEISTE:** Erreichst du 100 SP, stelle deinen Siegpunktmarker auf Feld 100 und einen neuen Spielermarker auf 0. Erreichst du 200 SP, bewege deinen Siegpunktmarker zur 200 und setze den anderen Marker wieder auf 0. Verfahre bei 300 und 400 SP entsprechend.

**ERRUNGENSCHAFTEN:** Das Spielbrett zeigt 3 Errungenschaften. Erfüllst du eine davon zum 1. Mal, setze einen deiner Spielermarker auf das höchste freie SP-Feld unter der Errungenschaft und erhalte sofort die SP. Du kannst die gleiche Errungenschaft weder verlieren noch mehrfach erfüllen.




**Erreiche das Ende 1 Fortschrittsleiste:** Du erhältst diese Errungenschaft, sobald du einen Spielermarker auf dem letzten Feld einer Fortschrittsleiste hast. Du musst nicht die Belohnung für dieses Feld erhalten haben. Entfernst du deinen Marker mithilfe der Belohnung der KI-Singularität, gilt die Leiste trotzdem als abgeschlossen und du erhältst die Errungenschaft.

**Stürze 2 Außenposten von Mitspielern:** Du erhältst diese Errungenschaft, nachdem du insgesamt zwei Außenposten gestürzt hast. Die beiden gestürzten Außenposten können von der gleichen oder von unterschiedlichen Personen sein, aber sie müssen beide gestürzt worden sein (durch Eroberung oder eine Falle), um zu zählen.

**Erobere die mittlere Insel:** Du erhältst diese Errungenschaft, nachdem du dir die Eroberungsbelohnung auf der mittleren Insel genommen hast. Spielt eine andere Person erfolgreich eine Fallenkarte, während du versuchst, die mittlere Insel zu erobern, erhältst du die Errungenschaft nicht. Du erhältst diese Errungenschaft auch nicht, wenn du auf andere Weise als durch eine Eroberung Spielsteine auf der mittleren Insel platzierst.

***Tipp fürs Erklären:*** *Eine starke Rohstoffproduktion ist der Schlüssel zu einer hohen Gesamtpunktzahl. Haltet stets nach Möglichkeiten zur Steigerung der Rohstoffproduktion Ausschau, auch wenn ihr dadurch kleine Punktechancen im Austausch für spätere größere Chancen opfern müsst.*

# SPIELENDE

Das Spiel kann für jeden von euch zu einem anderen Zeitpunkt enden: Hast du in Ära 4 nicht mehr genügend Rohstoffe und/oder keine Möglichkeiten, weiter voranzuschreiten (oder möchtest nicht mehr voranschreiten), führst du als letzten Zug noch deinen 5. Einkommenszug durch. Dann endet das Spiel für dich. In diesem 5. Einkommenszug führst du noch einmal die folgenden Schritte eines Einkommenszuges durch:

1. Falls möglich, nutze die Fähigkeiten deiner Zivilisation(en).
2. FZ Falls möglich, erhalte Belohnungen durch reservierte Objekte.
3. Falls möglich, werte noch einmal genau 1 Techkarte auf.
4. Erhalte abschließend noch einmal Siegpunkte von deinem Einkommenstableau (für alles im Lorbeerkranz ( )).

Haben die anderen noch weitere Züge, kannst du immer noch SP durch passive Zivilisationsfähigkeiten erhalten, aber nichts anderes mehr.

Habt ihr alle euren letzten Einkommenszug durchgeführt, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat derjenige von euch mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der höheren Wahrzeichenminiatur in ihrer Hauptstadt.

## OPTIONALE VARIANTEN

- Vor dem Spiel könnt ihr euch darauf einigen, bestimmte Gobelinkarten (z. B. *Allianz, Friedensvermittler, Heiratspolitik, Renaissance* und *Theokratie*) oder Techkarten (z. B. *Lithium-Ionen Batterie* und *Radio*) zu entfernen, die ihr für zu mächtig oder weniger interessant haltet als andere Karten, mit denen ihr stattdessen lieber spielen würdet.
- KA Du darfst wählen, welchen der beiden Wissenschaftswürfel du wirfst.
- PG KA FZ Ihr könnt euch darauf einigen, dass jeder von euch eine Zivilisation aus der gleichen Erweiterung zieht.
- Ziehe im ersten Einkommenszug 2 Gobelinkarten anstelle von 1. Behalte 1 davon und lege die andere ab. (FZ Die *Psioniker* ziehen 3, behalten 1, und werfen 2 ab.)
- Immer wenn du eine Zivilisation ziehst, ziehe immer 2, behalte 1 und wirf die andere ab. (FZ Die *Psioniker* ziehen 3, behalten 1, und werfen 2 ab.)
- Werft für den Bonus der Nanotechnologie 2 Techkarten ab statt 3.
- Anstatt während des Spielaufbaus die Hauptstädte zur Bestimmung der Startposition auf der Karte zu verwenden, stellt eure Außenposten in die Mitte der euch am nächsten gelegenen Insel. Beim Spiel zu viert solltet ihr die Startpositionen gleichmäßig verteilen, damit niemand ohne einen Nachbarn dasteht.

# ÜBERSICHT DER SYMBOLE

| | |
|---|---|
|  | Verwende Fähigkeiten von Meisterstück-karte(n) KA, dann Zivilisationstableau(s) |
|  | Erhalte 1 zufälliges Zivilisationstableau |
|  | Erhalte 1 Gobelinkarte |
|  | Spiele 1 Gobelinkarte |
|  | Erhalte 1 SP pro Gobelinkarte (in deiner Hand und auf deinem Einkommenstableau) |
|  | Bezieht sich auf dich und deine Nachbarn (die Personen, die links und rechts neben dir sitzen) |
|  | Erhalte Einkommen wie auf den sichtbaren Feldern deines Einkommenstableaus angegeben |
|  | Einkommenszug 5 (z. B. nutze reservierte Objekte, unmittelbar vor dem Aufwerten) FZ |
|  | 1 beliebiger Rohstoff (Münze, Arbeiter, Nahrung oder Kultur) |
|  | 1 beliebiges Einkommensgebäude (Markt, Haus, Bauernhof, oder Waffenschmiede) KA FZ |
|  | Erhalte 1 SP pro Einkommensgebäude in deiner Hauptstadt KA FZ |
|  | Schreite auf einer beliebigen Leiste ohne Belohnung oder Bonus voran FZ |
|  | Gehe auf einer der angegebenen Leisten mit Belohnung zurück und zahle ggf. für den Bonus |
|  | Gehe auf einer der angegebenen Leisten ohne Belohnung oder Bonus zurück |
|  | Bezieht sich auf das Erreichen des Endes einer Leiste |
|  | „über das Ende einer Leiste hinausschreiten würde“ |
|  | Erhalte SP wie auf den sichtbaren Feldern deines Einkommenstableaus angegeben |
|  | Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Spalte und Reihe in deiner Hauptstadt |
|  | Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Spalte in deiner Hauptstadt KA |
|  | Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Reihe in deiner Hauptstadt KA |
|  | Bezieht sich auf ein Wahrzeichen (z. B. benötigt eine Techkarte mit diesem Symbol als Bedingung die Platzierung eines Wahrzeichens auf ihr) KA |
|  | Erhalte 1 SP pro Wahrzeichen FZ |
|  | Ein unwegsamer Platz in deiner Hauptstadt |
|  | ERSCHAFFEN: Erhalte 1 Meisterstück KA |
|  | Du darfst alle neben dem Stapel offen ausliegenden Meisterstücke ablegen und dafür neue aufdecken. Dann erhalte 1 Meisterstückkarte KA |
|  | PRÄSENTIEREN: Erhalte die Belohnung von 1 deiner Meisterstücke KA |
|  | INSPIRIEREN: Wähle 1 deiner bereitgelegten Inspirationsplättchen und überdecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommenstableau KA |
|  | Schreite auf der Künsteleiste mit Belohnung voran und zahle ggf. für den Bonus KA |
|  | Schreite auf der Künsteleiste ohne Belohnung oder Bonus voran KA |
|  | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Künsteleiste vorangeschritten bist KA |
|  | Rohstoff „Münze“ |
|  | Einkommensgebäude „Markt“ |
|  | Erhalte 1 SP pro Markt in deiner Hauptstadt |
|  | Erfinde 1 Techkarte |
|  | Du darfst alle 3 offen ausliegenden Techkarten austauschen. Erfinde dann 1 Techkarte |
|  | Erhalte 1 SP pro eigener Techkarte |
|  | Werte 1 Techkarte auf |

| | |
|---|---|
|  | Werte 1 Techkarte auf, die du in diesem Zug nicht noch einmal aufwerten darfst KA |
|  | Werte 1 Techkarte zweimal oder 2 Techkarten je einmal auf. Ignoriere dabei Bedingungen für die Aufwertung KA |
|  | Bezieht sich auf das Vorhandensein einer verzauberten Gobelinkarte auf deinem Einkommenstableau (als Bedingung für das Aufwerten bestimmter Techkarten) FZ |
|  | Erhalte die ○-Belohnung einer Techkarte in der mittleren Reihe |
|  | Erhalte die □-Belohnung einer Techkarte in der oberen Reihe |
|  | Entferne deinen Spielermarker von dieser Fortschrittsleiste und stelle ihn auf das Startfeld einer beliebigen |
|  | Schreite auf der Technologieleiste mit Belohnung voran und zahle ggf. für den Bonus |
|  | Schreite auf der Technologieleiste ohne Belohnung oder Bonus voran |
|  | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Technologieleiste vorangeschritten bist |
|  | Rohstoff „Arbeiter“ |
|  | Einkommensgebäude „Haus“ |
|  | Erhalte 1 SP pro Haus in deiner Hauptstadt |
|  | Wirf den Wissenschaftswürfel. Du darfst auf der gewürfelten Leiste mit Belohnung voranschreiten und ggf. für den Bonus zahlen |
|  | Wirf den Wissenschaftswürfel. Du darfst auf der gewürfelten Leiste ohne Belohnung oder Bonus voranschreiten |
|  | Erhalte die Belohnung und zahle (falls du möchtest und vorhanden) für den Bonus deiner aktuellen Position auf einer Fortschrittsleiste. Maximal 1× pro Zug. |
|  | Schreite auf der Wissenschaftsleiste mit Belohnung voran und zahle ggf. für den Bonus |
|  | Schreite auf der Wissenschaftsleiste ohne Belohnung oder Bonus voran |
|  | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Wissenschaftsleiste vorangeschritten bist |
|  | Rohstoff „Nahrung“ |
|  | Einkommensgebäude „Bauernhof“ |
|  | Erhalte 1 SP pro Bauernhof in deiner Hauptstadt |
|  | Gebietsteil |
|  | Erhalte 1 SP pro Gebietsteil in deinem Vorrat |
|  | Erkunde mit 1 Gebietsteil |
|  | Erhalte 1 Weltraumteil |
|  | Erkunde mit 1 Weltraumteil |
|  | Schreite auf der Entdeckungsleiste mit Belohnung voran und zahle ggf. für den Bonus |
|  | Schreite auf der Entdeckungsleiste ohne Belohnung oder Bonus voran |
|  | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist |
|  | Rohstoff „Kultur“ |
|  | Einkommensgebäude „Waffenschmiede“ |
|  | Erhalte 1 SP pro Waffenschmiede in deiner Hauptstadt |
|  | Erobere 1 angrenzendes Gebiet |
|  | Erhalte die Ergebnisse beider Eroberungswürfel |
|  | Bezieht sich auf das Stürzen eines Außenpostens einer anderen Person |
|  | Bezieht sich auf den Rohstoff, der auf einem Gebietsteil aufgedruckt ist (falls vorhanden) |
|  | Erhalte 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet |
|  | Schreite auf der Militärleiste mit Belohnung voran und zahle ggf. für den Bonus |
|  | Schreite auf der Militärleiste ohne Belohnung oder Bonus voran |
|  | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Militärleiste vorangeschritten bist |

# ÜBERSICHT DER LEISTEN

## ENTDECKUNG




| SPÄHEN | FLÖSSE | FUHRWERKE | NAVIGATION | SCHIFFE | TUNNEL |
|---|---|---|---|---|---|
| Erhalte 2 Gebietsteile (lege sie aufgedeckt in deinen Vorrat). | Erkunde (Details siehe S. 7). Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Gobelinkarte zu erhalten. | Erkunde ODER erhalte 1 Bauernhof. | Erhalte 1 Gebietsteil, dann erkunde. | Erhalte 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Bauernhof zu erhalten. | Erhalte 1 Gebietsteil und 1 Bauernhof. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um zu erkunden. |




| EISENBAHNEN | AUTOMOBILE | FLUGZEUGE | RAUMFÄHRE | INTERSTELLARE REISEN | RAUMSPRUNG |
|---|---|---|---|---|---|
| Erhalte 2 Gebietsteile, dann erkunde. | Erhalte 1 Bauernhof und danach 1 SP pro Bauernhof in deiner Hauptstadt. Du darfst dann 2 Gebietsteile zahlen, um 5 SP zu erhalten. | Erhalte 2 Gebietsteile, danach erkunde an einem beliebigen Platz. Du darfst dann 1 Rohstoff zahlen, um 1 Gobelinkarte zu erhalten. | Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Technologieleiste vorangeschritten bist. Du darfst dann 3 Gebietsteile zahlen, um 10 SP zu erhalten. | Erhalte 3 Weltraumteile, dann erkunde 1 davon (erkundete Weltraumteile legst du neben dein Einkommenstableau). | Erkunde 1 Weltraumteil aus deinem Vorrat. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 weiteres Weltraumteil zu erkunden. |

### WIE VIELE PUNKTE BEKOMME ICH, WENN ICH ERKUNDE?

Du kannst 0–6 SP erhalten, weil dein Teil 6 Kanten hat. Du erhältst 1 SP für jede Kante deines Teils, die teilweise oder vollständig mit der Kante des angrenzenden Teils übereinstimmt.

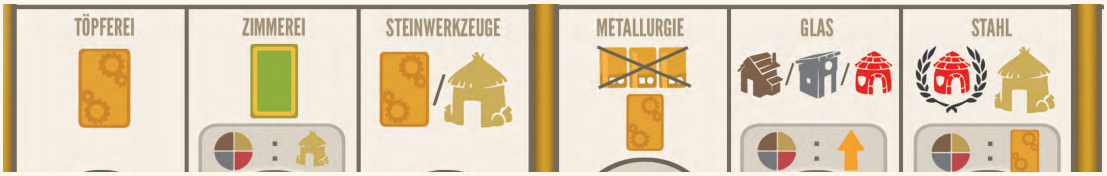
### WO ERKUNDE ICH, WENN ES NEBEN DEN VON MIR KONTROLLIERTEN GEBIETEN KEINE FREIEN PLÄTZE MEHR GIBT?

In diesem Fall darfst du kein Teil platzieren, und du erhältst keine Belohnungen.

### WAS PASSIERT, WENN DIE TEILE AUSGEHEN?

Abgeworfene Gebiets- und Weltraumteile werden nicht in den Vorrat zurückgelegt, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben. Ist der Vorrat eines Teiles erschöpft, kann niemand mehr diese Art von Teil erhalten.

# TECHKARTE




Erfinde 1 Techkarte (Details siehe S. 7).

Erhalte 1 Gobelinkarte. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Markt zu erhalten.

Erfinde 1 Techkarte ODER erhalte 1 Markt.

Du darfst alle 3 offen ausliegenden Techkarten austauschen. Erfinde dann 1 Techkarte.

Erhalte entweder 1 Bauernhof oder 1 Haus oder 1 Waffenschmiede. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Techkarte aufzuwerten.

Erhalte 1 SP pro Waffenschmiede in deiner Hauptstadt und erhalte 1 Markt. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Techkarte zu erfinden.




Du darfst alle 3 offen ausliegenden Techkarten austauschen. Erfinde dann nacheinander 2 Techkarten.

Erhalte 1 Markt, dann erhalte 1 SP pro Markt in deiner Hauptstadt. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Techkarte aufzuwerten.

Beliebige Reihenfolge: Werte 1 Techkarte auf und erhalte die ○-Belohnung einer Techkarte in der mittleren Reihe.

Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Militär- und Wissenschaftsleiste vorangeschritten bist.

Beliebige Reihenfolge: Werte 1 Techkarte auf und erhalte die □-Belohnung einer Techkarte in der oberen Reihe. Du darfst dann 3 Techkarten zahlen, um 10 SP zu erhalten. *Bei einer Variante ändern sich die Bonuskosten auf 2 Techkarten.*

Entferne deinen Marker von dieser Fortschrittsleiste und stelle ihn auf das Startfeld einer beliebigen. Erhalte 1 jedes Rohstoffs. Diese Leiste gilt immer noch als abgeschlossen.

### WIE VIELE PUNKTE ERZEUGT , NACHDEM ICH KI-SINGULARITÄT VERWENDET UND MEINEN MARKER ENTFERNT HABE?

Es zählt so, als ob du einen Marker auf dem 12. Feld der Technologieleiste hättest. Du erhältst also 12 SP.

### KANN ICH MIT „ELEKTRONIK“ EINE TECHKARTE VON DER UNTERSTEN REIHE IN DIE MITTLERE REIHE AUFWERTEN UND DANN DIE ○-BELOHNUNG DER GLEICHEN TECHKARTE VERWENDEN ?

Ja, du erhältst wie gewohnt die Belohnung der Aufwertung. Außerdem erhältst du eine beliebige ○-Belohnung, die von der gerade aufgewerteten Techkarte oder einer anderen sein kann.

### KANN ICH MIT DEN EFFEKT VON KI-SINGULARITÄT WIEDERHOLEN?

Nein, ohne einen Spielermarker auf diesem Feld kannst du keine anderen Aktionen verwenden, um den Effekt zu wiederholen.

# WISSENSCHAFT




Forsche (Details siehe S. 9) Erhalte keine Belohnung und keinen Bonus.

Erhalte 1 Gobelinkarte. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Haus zu erhalten.

Forsche (ohne Belohnung und Bonus) ODER erhalte 1 Haus.

Erhalte 1 SP pro eigener Techkarte und erhalte 1 Gobelinkarte.

Forsche (mit Belohnung und ggf. Bonus). Du darfst dann 2 Gobelinkarten von deiner Hand zahlen, um 5 SP zu erhalten.

Forsche (mit Belohnung und ggf. Bonus) ODER erhalte 1 Haus.




Erhalte die Belohnung und zahle (falls du möchtest und vorhanden) für den Bonus deiner aktuellen Position auf einer Fortschrittsleiste.

Erhalte 1 Haus, dann erhalte 1 SP pro Haus in deiner Hauptstadt.

Schreite auf 1 dieser Leisten voran, erhalte die Belohnung und zahle ggf., um den Bonus zu erhalten.

Gehe auf 1 dieser Leisten 1 Feld zurück, erhalte die Belohnung und zahle ggf., um den Bonus zu erhalten.

Schreite auf 1 dieser Leisten voran (mit Belohnung und ggf. Bonus). Dann tue dies erneut (gleiche oder andere Leiste.)

Wirf 4× den Wissenschaftswürfel und schreite voran (ohne Belohnungen und Boni). Erhalte 5 SP pro Wurf, der dich über ein Leistenende tragen würde.

### ERHALTE ICH EIN WAHRZEICHEN, WENN ICH DURCH EINE NEUE STUFE ERREICHE?

Ja, wenn du die erste Person bist, die die Stufe erreicht.

### WENN ICH DAS DER AKADEM. FORSCHUNG VERWENDE, DARF ICH DANN IM SELBEN ZUG AUCH DAS DER TECHKARTE „LITHIUM-IONEN BATTERIE“ VERWENDEN?

Ja. Allerdings darfst du jedes -Symbol nur einmal pro Zug verwenden; außerdem darfst du ein bestimmtes Feld auf einer Fortschrittsleiste nur einmal während deines Zuges aktivieren. Solange du diese Regeln befolgst, darfst du im selben Zug verschiedene -Symbole verwenden.

# MILITÄR




Erobere 1 Gebiet (Details siehe S. 9).

Erhalte 1 Gobelinkarte. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Waffenschmiede zu erhalten.

Erobere 1 Gebiet ODER erhalte 1 Waffenschmiede.

Erhalte 1 Arbeiter und erhalte 1 SP pro Gebietsteil in deinem Vorrat.

Erobere 1 Gebiet und erhalte 1 Waffenschmiede.

Erobere 1 Gebiet und erhalte 1 Gobelinkarte. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Waffenschmiede zu erhalten.




Erobere 1 Gebiet. War es das Gebiet einer anderen Person, dann erhältst du die Belohnung beider Eroberungswürfel.

Erobere 1 Gebiet an einem beliebigen Platz. Du darfst dann 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um 1 Gobelinkarte zu erhalten.

Erhalte 1 Waffenschmiede und erhalte 1 SP pro Gobelinkarte (in deiner Hand und auf deinem Einkommenstableau, einschließlich überdeckter Karten).

Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist. Spiele 1 Gobelinkarte auf deine aktuelle. Nur die neue Karte gilt.

Werte deine Hauptstadt (1 SP pro gefüllter Reihe/Spalte). Du darfst dann 3 Gobelinkarten von deiner Hand zahlen, um 10 SP zu erhalten.

Erobere 1 Gebiet und erhalte die Belohnung beider Eroberungswürfel. Erhalte 1 zusätzliche zufällige Zivilisation.

### WANN WERFE ICH DIE EROBERUNGSWÜRFEL?

Du wirfst sie immer dann, wenn du eroberst ( ), auch wenn dein Gegner mit einer Falle reagiert. In den meisten Fällen erhältst du die Belohnung von 1 der 2 Eroberungswürfel.

### WANN ERHALTE ICH DIE BELOHNUNG, WENN ICH EIN GEBIETSTEIL EROBERT HABE?

Beim Erobern erhältst du die auf dem Gebiet aufgedruckte Belohnung nur, wenn du mit dem schwarzen Würfel ein ⟨?⟩-Symbol würfelst.

### DARF ICH NACH MEINEM LETZTEN EINKOMMENSZUG FALLENKARTEN SPIELEN?

Nein, das darfst du nicht, es sei denn, dein Zivilisationstableau gibt dir ausdrücklich die Erlaubnis dazu.

### WAS PASSIERT AUF DEM FELD ATOMBOMBE, WENN ICH KEINE GOBELINKARTEN AUF DER HAND HABE?

In diesem Fall erhältst du wie gewohnt 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist, aber du spielst keine Gobelinkarte. (Ziehe keine Karte vom Nachziehstapel und spiele sie verdeckt aus, wie du es in deinem Einkommenszug tun würdest).

# KÜNSTE




Erhalte 1 Gobelinkarte.

Erhalte 5 SP.

Du darfst dann 1 Rohstoff zahlen, um 1 beliebiges Einkommensgebäude zu erhalten.

**ERSCHAFFEN**: Erhalte 1 Meisterstück. Wähle entweder 1 der 3 offenen Karten oder ziehe das oberste vom verdeckten Stapel.

Erhalte 1 SP pro Gebietsteil in deinem Vorrat und erhalte 1 SP pro Techkarte in deinem Vorrat.

**INSPIRIEREN**: Wähle 1 deiner Inspirationsplättchen. Überdecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommenstableau. Du darfst dann 1 Rohstoff zahlen, um zu **ERSCHAFFEN** (1 Meisterstück zu erhalten).

**PRÄSENTIEREN**: Erhalte die Belohnung von 1 deiner Meisterstücke.

ODER

Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude.




Du darfst alle neben dem Stapel offen ausliegenden Meisterstücke ablegen und dafür neue aufdecken. Dann **ERSCHAFFEN**: Erhalte 1 Meisterstück.

Wähle entweder 1 der 3 offenen Karten oder ziehe das oberste vom verdeckten Stapel.

**INSPIRIEREN**: Wähle 1 deiner Inspirationsplättchen. Überdecke damit die entsprechende Rohstoffleiste auf deinem Einkommenstableau.

Du darfst dann 1 Rohstoff zahlen, um 1 beliebiges Einkommensgebäude zu erhalten.

Schreite auf 1 dieser Leisten voran, erhalte die Belohnung und zahle ggf., um den Bonus zu erhalten.

Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude. Dann erhalte 1 SP für jedes Einkommensgebäude in deiner Hauptstadt.

Schreite auf 1 dieser Leisten voran, erhalte die Belohnung und zahle ggf., um den Bonus zu erhalten.

Du darfst dann 1 Rohstoff zahlen, um zu **ERSCHAFFEN** (1 Meisterstück zu erhalten).

Erhalte die Belohnung von bis zu 3 unterschiedlichen Meisterstücken. Wähle aus deinen eigenen Karten und denen deiner Nachbarn.

### WAS BEDEUTET DAS KOSTENSYMBOL FÜR STUFE II DER KÜNSTELEISTE?

Du musst 2 unterschiedliche Rohstoffe ausgeben.

### WENN ICH EINE EINMALIG VERWENDBARE MEISTERSTÜCKKARTE ERHALTE, DIE MIT KOSTEN VERBUNDEN IST, KANN ICH DANN JEDERZEIT FÜR DIE VERWENDUNG DIESER KARTE BEZAHLEN?

Du darfst deine Meisterstücke nur während des ersten Schrittes deines Einkommenszuges verwenden oder wenn du die Belohnung **PRÄSENTIEREN** ( ) erhältst. Drehe dein einmalig verwendbares Meisterstück um, nachdem du es verwendet hast, damit du es nicht versehentlich erneut verwendest.

# ÜBERSICHT DER TECHKARTEN




- Erhalte 1 Waffenschmiede.
- Erhalte 1 Kultur.




- Erhalte 1 SP pro Bauernhof in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 1 Bauernhof.




- Erhalte 1 SP pro Waffenschmiede in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 1 Waffenschmiede.

KA




- Schreite auf der Entdeckungsleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus.
- Erhalte 1 Nahrung.

KA




- Schreite auf der Technologieleiste. voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus.
- Erhalte 1 Münze.




- Baue die Bäckerei in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 4 SP.




- Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Militärleiste vorangeschritten bist.
- Schreite auf der Militärleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- Erhalte 1 SP pro Markt in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 1 Markt.




- Erhalte 1 Bauernhof.
- Erhalte 1 Nahrung.




- Baue die Bibliothek in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 3 SP.

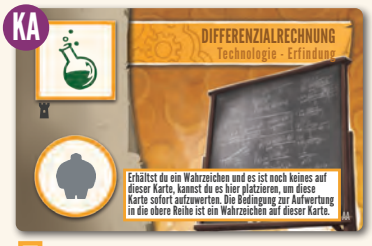



- Baue die Börse in deiner Hauptstadt.
- Erhalte 5 SP.

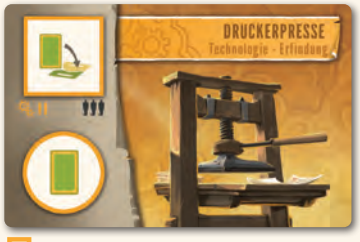



- Erhalte 1 SP für jede deiner Techkarten.
- Erfinde 1 Techkarte.

KA




- Schreite auf der Wissenschaftsleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus.
- Erhalte 1 Arbeiter.




- Spiele 1 Gobelinkarte auf deine aktuelle Karte. Nur die neue Karte gilt.
- Erhalte 1 Gobelinkarte.

KA




- Erkunde 1 Weltraumteil aus deinem Vorrat.
- Erhalte 1 Weltraumteil.




- Erhalte 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet.
- Erobere 1 Gebiet.




- Forsche mit Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- Erhalte 1 zufälliges Gebietsteil. Erkunde an einem beliebigen Ort.




- Erhalte die ○-Belohnung einer Techkarte in der mittleren Reihe.
- Erhalte die □-Belohnung einer Techkarte in der oberen Reihe.




- Schreite auf der Wissenschafts- oder Militärleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- Schreite auf der Wissenschafts- oder Militärleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude.
- Erfinde 1 Techkarte.




- Erhalte 1 Markt.
- Erhalte 1 Münze.




- Schreite auf der Militärleiste voran (ohne Belohnung und Bonus). Dann erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Militärleiste vorangeschritten bist.
- Erhalte 1 SP pro Wahrzeichen.



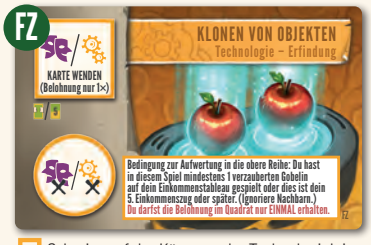

- Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Wissenschaftsleiste vorangeschritten bist.
- Schreite auf der Wissenschaftsleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- Erhalte 7 SP.
- Erhalte 1 Kultur.




- Erhalte 1 Haus.
- Erhalte 1 Arbeiter.




- Schreite auf der Künste- oder Technologieleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- Schreite auf der Künste- oder Technologieleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- Erkunde (s. Regel S. 7).
- Erhalte 2 Gebietsteile.




- Erhalte 7 SP.
- Erhalte 1 Nahrung.




- Schreite auf der Militärleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus.
- Erhalte 1 Kultur.




- Erobere 1 Gebiet.
- Erhalte 1 Arbeiter.




- ☐ Erkunde 1 Weltraumteil aus deinem Vorrat. Wende diese Karte.
- ○ Erkunde 1 Gebietsteil oder erhalte 1 Weltraumteil.




- ☐ Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus deiner aktuellen Position auf 1 Leiste. Max. 1× pro Zug.
- ○ Erhalte 4 SP.




- ☐ Schreite auf der Künsteleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus.
- ○ Erhalte 1 beliebigen Rohstoff.




- ☐ Erhalte 1 Markt oder 1 Haus oder 1 Bauernhof.
- ○ Erhalte 1 Gobelinkarte.




- ☐ Erhalte 1 Inspirationsplättchen.
- ○ Erhalte 1 Gobelinkarte.




- ☐ Erhalte 1 Meisterstückkarte.
- ○ Erhalte 1 beliebigen Rohstoff.




- ☐ Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Künsteleiste vorangeschritten bist.
- ○ Schreite auf der Künsteleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- ☐ Werte 1 Techkarte 2× oder 2 Techkarten je 1× auf. Ignoriere Aufwertungsbedingungen.
- ○ Erhalte 1 Kultur.




- ☐ Erhalte 1 SP pro Haus in deiner Hauptstadt.
- ○ Erhalte 1 Haus.




- ☐ Erhalte 5 SP.
- ○ Forsche (ohne Belohnung und Bonus).




- ☐ Schreite auf der Wissenschafts- oder Künsteleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- ○ Schreite auf der Wissenschafts- oder Künsteleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- ☐ Erhalte 1 SP pro Waffenschmiede in deiner Hauptstadt und 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet.
- ○ Erhalte 1 Waffenschmiede.




- ☐ Erhalte 1 zusätzliche zufällige Zivilisation.
- ○ Erhalte 3 SP.




- ☐ Baue das Schatzamt in deiner Hauptstadt.
- ○ Erhalte 4 SP.




- ☐ Baue die Scheune in deiner Hauptstadt.
- ○ Erhalte 3 SP.




- ☐ Baue den Sendeturm in deiner Hauptstadt.
- ○ Erhalte 5 SP.




- ☐ Schreite auf der Entdeckungs- oder Technologieleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- ○ Schreite auf der Entdeckungs- oder Technologieleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).



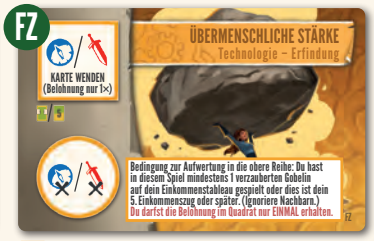

- ☐ Erhalte 1 SP pro Gebietsteil in deinem Vorrat.
- ○ Erhalte 1 Kultur und 1 Gebietsteil.




- ☐ Erhalte 1 Kultur und 4 SP.
- ○ Erhalte 1 Münze.




- ☐ Erkunde 2×.
- ○ Erhalte 1 SP für jedes Gebietsteil in deinem Vorrat.



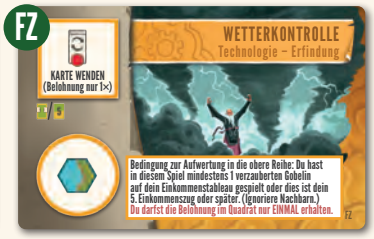

- ☐ Schreite auf der Entdeckungs- oder Militärleiste voran. Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus. Wende diese Karte.
- ○ Schreite auf der Entdeckungs- oder Militärleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).




- ☐ Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Technologieleiste vorangeschritten bist.
- ○ Schreite auf der Technologieleiste (ohne Belohnung und Bonus).




- ☐ Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude.
- ○ Erhalte 4 SP.




- ☐ Erhalte die Belohnung und zahle ggf. für den Bonus deiner aktuellen Position auf 1 Leiste. Wende diese Karte.
- ○ Erkunde.




- ☐ Gehe auf 1 dieser Leisten 1 Schritt zurück (ohne Belohnung und Bonus).
- ○ Erhalte 1 Münze.




- ☐ Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist.
- ○ Schreite auf der Entdeckungsleiste voran (ohne Belohnung und Bonus).

# KA ÜBERSICHT DER MEISTERSTÜCKKARTEN




Erhalte 1 beliebiges Einkommensgebäude und 1 beliebigen Rohstoff. Drehe diese Karte nach der Verwendung auf ihre verdeckte Seite; sie kann in diesem Spiel nicht mehr verwendet werden. Andere Personen können die Belohnungen dieser Karte nicht erhalten.




Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Wissenschaftsleiste vorangeschritten bist.




Erhalte 1 SP pro Markt und 1 SP pro Haus in deiner Hauptstadt. Erhalte 1 Arbeiter oder 1 Münze.




Werte 1 Techkarte auf, die du in diesem Zug nicht noch einmal aufwerten darfst.




Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Spalte in deiner Hauptstadt und 1 beliebigen Rohstoff.




Erhalte 1 SP für jede komplett gefüllte Reihe in deiner Hauptstadt. Erhalte 1 beliebigen Rohstoff.




Erobere 1 Gebiet ohne Außenposten oder andere Spielsteine.




Erhalte 1 SP pro Gobelinkarte (in deiner Hand und auf deinem Einkommenstableau). Erhalte 1 beliebigen Rohstoff.




Du darfst 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um auf der Künsteleiste mit Belohnung und ggf. Bonus voranzuschreiten.




Du darfst 1 beliebigen Rohstoff zahlen, um die Belohnung und ggf. den Bonus deiner aktuellen Position auf einer Fortschrittsleiste zu erhalten. Drehe diese Karte nach der Verwendung auf ihre verdeckte Seite; sie kann in diesem Spiel nicht mehr verwendet werden. Andere Personen können die Belohnungen dieser Karte nicht erhalten.




Erhalte 1 SP pro Waffenschmiede und 1 SP pro Bauernhof in deiner Hauptstadt. Erhalte 1 Nahrung oder 1 Kultur.




Erhalte 1 SP für jedes von dir kontrollierte Gebiet und 1 Kultur.




Erhalte 1 Gebietsteil und 1 beliebigen Rohstoff.




Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Militärleiste vorangeschritten bist.




Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Künsteleiste vorangeschritten bist.




Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Technologieleiste vorangeschritten bist.




Erhalte 1 Gobelinkarte und 1 beliebigen Rohstoff.




Erhalte 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist.




Erhalte 4 SP und 1 beliebigen Rohstoff.




Erhalte 1 SP pro eigener Techkarte und 1 beliebigen Rohstoff.

# FAQ

## EINKOMMENSZÜGE

### Wann erhalte ich das unter jedem Einkommensgebäude meines Tableaus angezeigte Einkommen?

Das Bewegen eines Objekts von deinem Einkommenstableau erzeugt nicht sofort Einkommen. Stattdessen erhältst du in jedem Einkommenszug Einkommen aus sichtbaren Feldern deines Tableaus.

### Soll ich während des ersten Einkommenszuges eine Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers“ spielen?

Sofern dein Zivilisationstableau nichts anderes vorschreibt, darfst du während deines ersten Einkommenszuges keine Gobelinkarte spielen.

### In älteren Versionen des Spiels hieß es, wir könnten in Ära 5 keine Gobelinkarte spielen. Jetzt können wir? Was ist richtig?

Im 5. Einkommenszug gab und gibt es keinen Schritt, in dem du eine Gobelinkarte auf dein Tableau spielen könntest. Spielt ihr mit FZ, werdet ihr reservierte Objekte während des 5. Einkommenszuges verwenden, kurz bevor ihr aufwertet (d. h., wenn ihr normalerweise eine Gobelinkarte spielen würdet). Einige Zivilisationen – insbesondere Meervolk und Ältere – können auch nach dem 5. Einkommenszug weiterspielen.

Unabhängig davon, ob ihr mit FZ spielt, sind die Regeln für alle Zivilisationen nun so, dass ihr, wenn ihr jemals die Gelegenheit habt, eine Gobelinkarte auf oder nach Einkommenszug 5 zu spielen, diese oben auf euren Ära-4-Stapel legen könnt. Dies kommt extrem selten vor, es sei denn, du hast das Meervolk oder die Älteren. In früheren Versionen des Spiels hätte man eine solche Gobelinkarte im 5. Einkommenszug überhaupt nicht spielen dürfen.

### Wohin spiele ich eine Gobelinkarte als Ergebnis der Fähigkeiten eines Meisterstücks oder einer Zivilisation im ersten Schritt eines Einkommenszuges?

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du eine Gobelinkarte während des 1. Schritts eines Einkommenszuges spielen darfst, z. B. als Ergebnis der Fähigkeiten einer Zivilisation oder eines KA Meisterstücks. (Zum Beispiel könnte deine Zivilisation die Fähigkeit haben, eine Techkarte aufzuwerten, und die Aufwertung der *Druckerpresse* in die oberste Reihe würde dich dann dazu bringen, eine Gobelinkarte zu spielen).
Da dein Einkommenszug begonnen hat, bist du in die neue Ära eingetreten, also würdest du die Karte auf das Gobelinfeld der neuen Ära deines Einkommenstableaus spielen (außer im Fall des 5. Einkommenszuges – dann würdest du sie, wie oben erwähnt, auf den Stapel der Ära 4 spielen).

## LEISTEN

### In welcher Reihenfolge erhalte ich Wahrzeichen, Belohnungen und Boni?

Die genaue Reihenfolge ist: (1) Erhältst du ein Wahrzeichen durch Voranschreiten, platziere zuerst das Wahrzeichen. (2) Erhalte die Belohnung(en) in beliebiger Reihenfolge, es sei denn, das Übersichtsblatt gibt eine Reihenfolge vor. (3) Du darfst für den Bonus zahlen, wenn ein solcher angeboten wird. Beachte: Kannst du mit einem Wahrzeichen ein Stadtviertel komplett füllen, das dir einen Rohstoff einbringt, darfst du diesen Rohstoff verwenden, um für deinen Bonus zu zahlen.

In den meisten Fällen hat der Einbau eines Wahrzeichens keinen Einfluss auf deine Belohnung oder einen Bonus. In diesem Fall kannst du, um das Spiel in Gang zu halten, den Einbau deines Wahrzeichens in deine Hauptstadt auf das Ende deines Zuges verschieben, damit die nächste Person ihren Zug beginnen kann.

### Wenn ich während des Zuges einer anderen Person zuerst eine neue Stufe oder das Ende einer Leiste erreiche, erhalte ich dann sofort das Wahrzeichen bzw. die Errungenschaft?

Ja und ja.

### Darf ich die Errungenschaft zweimal erhalten, wenn ich eine zweite Leiste vervollständige? Darf ich dort zumindest einen Marker platzieren, um andere Personen daran zu hindern, Punkte zu erzielen?

Nein, du kannst jede Errungenschaft nur einmal erhalten.

### Darf ich mich dazu entscheiden, die Belohnung eines Leistenfeldes nicht zu erhalten?

Nein, alle Belohnungen sind verpflichtend.
Alle Boni sind optional.

## GEBÄUDE UND WAHRZEICHEN

### Wenn ich keinen Platz (mehr) auf meinem Hauptstadttableau habe, kann ich dann trotzdem ein Wahrzeichen oder ein Einkommensgebäude erhalten?

Ja! Du erhältst das Gebäude und stellst es neben dein Hauptstadttableau (oder auf eine Techkarte, die ein solches aufnehmen kann).

**Wenn ich noch Platz auf meinem Hauptstadttableau habe, kann ich dann ein Wahrzeichen oder Einkommensgebäude erhalten, es aber lieber beiseitestellen, als es irgendwo einzubauen?**

Nein, wenn du ein Wahrzeichen oder ein Einkommensgebäude erhältst, musst du es einbauen, wenn du kannst (auf deinem Hauptstadttableau oder KA an einem anderen Ort, der durch Tech- und Gobelinkarten ermöglicht wird).

**Wenn ich ein Wahrzeichen erhalte, und eine andere Person dieses Wahrzeichen bereits hat, darf ich dann ein anderes wählen?**

Nein, jedes Wahrzeichen kann nur einmal erhalten werden und darf nicht durch ein anderes ersetzt werden.

**Wenn ich ein Einkommensgebäude eines bestimmten Typs erhalte und ich bereits alle Gebäude dieser Art platziert habe, kann ich dann ein anderes wählen?**

Nein, du kannst die verschiedenen Arten von Einkommensgebäuden nicht gegeneinander austauschen.

## SPEZIFISCHE ZIVILISATIONSTABLEAUS

**Einige Zivilisationsanpassungen erfordern die Abgabe eines Rohstoffs. Wie ist das möglich?**

Du verlierst den Rohstoff am Ende deines ersten Einkommenszuges.

**Angenommen, ich spiele die ERFINDER und habe einen Marker auf einer Techkarte in der mittleren Reihe einer anderen Person und sie wertet die Karte in die oberste Reihe auf. Was passiert dann?**

Die andere Person bekommt die □-Belohnung, dann du, und schließlich legst du die Karte in deine untere Reihe. FZ Handelt es sich bei der gestohlenen Karte um eine Karte mit einem einmaligen Effekt, so musst du sie wenden und darfst sie nicht weiter aufwerten.

**Zählt die mittlere Insel als eine Art Joker, wenn die zusammenhängende Landmasse der ISOLATIONISTEN gewertet wird?**

Nein, eine zusammenhängende Landmasse muss direkt miteinander verbunden sein. Die mittlere Insel ist von Wasser umgeben.

**Dürfen die HERALDE überdeckte Karten kopieren?**

Nein, die HERALDE müssen einen Marker auf die zu kopierende Karte legen, d. h. sie dürfen nur die obersten Karten auf einem Stapel kopieren.

**PG Können die WIEDERVERWERTER eine Techkarte sofort wieder in die unterste Reihe recyceln?**

Um eine Techkarte von der oberen Reihe der WIEDERVERWERTER in die untere Reihe zu verschieben, ist eine separate Aufwertungsaktion erforderlich. Das heißt, wenn du eine Techkarte in die obere Reihe aufwertest, musst du eine zweite Aufwertung zur Verfügung haben, um sie von der oberen Reihe in die untere Reihe zu bringen.

**KA Wenn die STADTPLANER ein Wahrzeichen für eine spätere Verwendung beiseitestellen, dürfen sie dieses Wahrzeichen dann jederzeit verwenden? Können sie 2 Wahrzeichen im selben Zug nutzen?**

Ja und ja.

**FZ Wie funktioniert der Fortschritt SPÄHEN mit PSIONIKER?**

Die PSIONIKER erhalten 1 zusätzliche Option pro gezogenem Teil. Anstatt also einfach 2 Teile zu ziehen, ziehst du 2 und behältst 1, dann ziehst du 2 und behältst 1. Mische jedes Mal die nicht gewählten Teile zurück in den Vorrat.

**FZ Wenn das WERVOLK seine Zivilisationsfähigkeit einsetzt und das Teil aufgedeckt landet, darf das WERVOLK auf einer Leiste „zurückgehen", indem es einen Spielermarker benutzt, der auf dem Startfeld der Leiste liegt?**

Nein, die Absicht ist, dass du mit dem Weltraumteil nur dann erkundest, wenn tatsächlich ein Spielermarker 1 Feld auf seiner Leiste zurückbewegt wird.

## SPEZIFISCHE GOBELINKARTEN

**Erzeugen die Gobelinkarten HEIRATSPOLITIK und SPIONAGE eine Endlosschleife?**

Thematisch kann eine bestimmte *Heiratspolitik* nur einmal stattfinden. Wenn also eine Kopie von *Heiratspolitik* ins Spiel kommt (durch *Spionage* oder eine andere Zivilisations- oder Gobelin-Interaktion), während eine andere *Heiratspolitik* noch aktiv ist, muss die Kopie eine andere Leiste wählen. Dies verhindert eine Endlosschleife.

**Was passiert, wenn man eine besondere Belohnung/Fähigkeit benutzt, um Technokratie auf eine Karte mit einer „IN DIESER ÄRA"-Fähigkeit zu spielen?**

Wenn du sie spielst und niemand sonst in dieser Ära ist, erhältst du die große Belohnung. Ansonsten erhältst du die kleine Belohnung.

### KA Verliere ich mit der SEUCHE meine Anfangsbelohnungen, wenn ich ein Zivilisationstableau verliere?

Nein, du kannst nichts verlieren, was du einmal erhalten hast.

### Wenn eine andere Person DIKTATUR spielt, die alle daran hindert, sich auf einer Leiste zu bewegen, darf ich dann SOZIALISMUS verwenden, um mich auf dieser Leiste zu bewegen?

Nein. Du kannst *Sozialismus* spielen. Allerdings verhindert *Diktatur* die Bewegung, und *Sozialismus* (nach *Diktatur* gespielt) hebt diese Beschränkung nicht auf. Wenn du also *Sozialismus* spielst, kannst du dich nicht auf der eingeschränkten Leiste bewegen.

### Kann ich durch KOLONIALISMUS Rohstoffe von der mittleren Insel erhalten?

Nein, die Karte bezieht sich ausdrücklich auf Gebietsteile. Die auf der Karte aufgedruckten Gebiete sind keine Teile.

### Wenn ich REVOLUTION verwende, um einen meiner Außenposten aufzurichten, kann ich dann einer anderen Person die Errungenschaft „2 gestürzte Außenposten“ wegnehmen?

Nein, du kannst einer Person eine einmal erhaltene Errungenschaft nicht wieder wegnehmen. Wenn du jedoch *Revolution* einsetzt, bevor die Person die Errungenschaft erhalten hat, dann zählt dein neu aufgerichteter Außenposten nicht mehr als gestürzt, wodurch es für andere Personen schwieriger wird, die Errungenschaft in Zukunft zu erhalten.

### PG Können eine Fallenkarte, ein DOPPELSPIEL und ein RÜCKZUG alle im selben Zug gespielt werden?

Nein. Wenn die erste Falle gespielt wird, schlägt die Eroberungsaktion fehl. Dann führt das *Doppelspiel* dazu, dass die Falle fehlschlägt. Du hättest dann keine Möglichkeit, den *Rückzug* zu spielen, weil ein *Rückzug* nur als Reaktion auf eine Eroberungsaktion gespielt werden kann und ihr euch im Spielverlauf bereits von der Eroberung „wegbewegt“ habt.

### KA Darf ich bei NATIONALPARKS beide Würfel werfen und dann eine Belohnung auswählen, oder muss ich zuerst einen Würfel auswählen und dann werfen?

Du wählst einen Würfel, wirfst ihn und erhältst die Belohnung.

### KA Wenn ich SPIONAGE auf die Karte UNTERHALTUNG DER MASSEN einer anderen Person anwende, stehle ich dann das Wahrzeichen Stadion?

Nein. Jedes Wahrzeichen kann nur einmal erhalten werden.

### KA Was bedeutet es, ein Wahrzeichen auf eine Gobelinkarte zu stellen (z. B. Handelszentrum)?

Einige Gobelinkarten haben Plätze für Gebäude. Gebäude können auf diesen Karten anstatt in deiner Hauptstadt gebaut werden.




- Auf diesen Karten können Wahrzeichen gebaut werden, die über das Gitternetz der Karte hinausragen können.
- Einkommensgebäude können auch auf diesen Karten anstatt in deiner Hauptstadt gebaut werden. Zählst du Einkommensgebäude, um sie zu werten, berücksichtige alle, die auf Gobelinkarten stehen.

Wenn du ein Gebäude auf eine Gobelinkarte stellst, befolge die Anweisungen auf der Karte. Du erhältst entweder eine Belohnung, wenn das gesamte Gitternetz gefüllt ist, oder du erhältst eine Belohnung pro Platz, das du mit dem neu gebauten Gebäude überdeckst. *Zum Beispiel erhältst du für jeden der vier Plätze des Handelszentrums eine Belohnung, wenn er überdeckt ist.*

### KA Wie funktioniert DUNKLES ZEITALTER mit der Künsteleiste?

Diese Karte aus dem Grundspiel besagt: „Gehe auf 3 Fortschrittsleisten je 1 Schritt zurück (wenn möglich), dann schreite auf der übrigen Leiste 3 Schritte voran. Du erhältst keine Belohnungen oder Boni.“ Beim Spiel mit der Künsteleiste darfst du dir aussuchen, auf welcher der 2 verbleibenden Leisten du dreimal voranschreiten möchtest.

### FZ Wenn ich in Ära 5 eine Gobelinkarte spiele, die ein Objekt reserviert, darf ich dieses Objekt sofort verwenden?

Ja.

### FZ Wie funktioniert ZEITALTER DER SEGELSCHIFFE in Verbindung mit der Zivilisation PSIONIKER?

Die PSIONIKER erhalten 1 zusätzliche Option pro gezogenem Teil. Anstatt also einfach 3 Teile zu ziehen, ziehst du 2 und behältst 1, dann ziehst du 2 und behältst 1, und schließlich ziehst du 2 und behältst 1. Mische jedes Mal die nicht gewählten Teile zurück in den Vorrat. (Die meisten Spieler werden nichts dagegen haben, wenn du 6 ziehst, 3 behältst und 3 zurücklegst, wenn du dadurch deinen Zug schneller beenden kannst).

## WEITERE ALLGEMEINE FRAGEN

### Sind Allianzen oder Handel erlaubt?

Ihr dürft untereinander Abmachungen treffen und brechen (z. B. „Ich schreite nicht auf Entdeckung voran, wenn du nicht auf Militär voranschreitest" oder „Ich erobere dich nicht, wenn du mich nicht eroberst"), aber ihr dürft kein Spielmaterial tauschen. Und Vorsicht: Es ist möglich, dass die andere Person eure Vereinbarung missachtet!

### Was passiert, wenn uns die Tech- oder Gobelinkarten ausgehen?

Mischt die abgeworfenen Karten zu einem neuen Nachziehstapel. Gibt es keine abgeworfenen Karten, weil buchstäblich alle in Gebrauch sind oder in den Händen der Spieler, darf niemand mehr Karten dieser Art ziehen (und ihr habt entweder einen Fehler beim Spielen gemacht – oder wir gratulieren euch zum großartigsten Spiel aller Zeiten).

## DANKSAGUNGEN


Wir danken Jay Nabedian für die Erstellung einer Liste von FAQ, die wir beim Schreiben einiger Fragen in diesem Regelbuch herangezogen haben. Danke an alle auf BoardGameGeek, in der Facebook-Gruppe und im Stonemaier-Blog, die weitere Fragen gestellt haben und sich an den Diskussionen beteiligt haben. Vielen Dank an Sam Gray für die Anregung zur Zivilisation der Schatzsucher und an Jeremy Kaemmer für die Datenanalyse.

Wir bedanken uns auch bei Gheorghe Orbesteanu für die Anregungen zu einigen Gobelinkarten, bei Laura Young (Mikes Frau) für die vielen Testspiele – weit über „Verpflichtungen" einer Ehe hinaus – und bei Artur Carvalho für sein tiefes Studium der Testspielberichte.

Unser Dank gilt auch Chris Scaffidi für die Erstellung des ersten Entwurfs dieses umfassenden Regelbuchs und der Grafikdesignerin Christine Santana für die Gestaltung der Endfassung.

**LEITENDE SPIELTESTER**
Jared Bangs, Aaron Belmer, Miles Bensky, Maximilian Berbechelov, Matthew Beutel, Casey Blakley, Gerwin Brunner, Gregory Burbidge, Ruben Cabezon, Mario Quiles Calatayud, Tim Capes, Julie Carrat, Mitchell Caudill, Travis Chapman, Jason Chen, Caleb Chursinoff, Jacob Clemens, Alexandre Correia, Rachel Cote, Brian Crites, Ryan Cullen, Nathan Curry, Andy Davis, Dominique DeMille, David DeVoss, Charles Dionne, Rodney Eberly, Mickael Estephe, Allie Feiner, Eric Fersten, Vitaliy Fuks, Christiaan Goudzwaard, Jennifer Graham-Macht, Jeff Grey, Lindsay Grossmann, Christopher Hedge, Mark Hermann, Benjamin T. Hofland, Beth Johnson, Carol LM Johnson, Phil Keil, Derik Kellner, Brian J. Kendl, Kim Kieffer, Kyle King, Alexander Klatte, David Kodeski, Nick Korte, Brandon W. Lane, Adam Leighton, Brandon Manning, Peter Matz, Ryan Maxwell, Tyler McKinnon, Stephanie Mellott, Ryan Merrill, Amanda Milne, Rien Moeyaert, Ben L. Montgomery, Aaron Morhart, Jay Nabedian, Jason Nachtrab, Crystal Nevin, Amy Niggel, Nersi Nikakhtar, Michael O'Connell, Gheorghe Orbesteanu, Uriah Otting, Maria Panagou, Fabrizio Pedata, Dallas Petersen, Joseph E. Pilkus III, Michael Price, Ben Ream, Kieran Reid, Dean Rogers, Dominick M Salazar, Nafmi Sanichar-van Herwijnen, Williams Sattin, Andrea Schoembs, Henry R. Seymour, Jason Sheehy, Kate Shelton, Sarah Stacy, Jennifer S. Stearns, Alan Stone, Joe Totherow, Michael Vannoy, Trevor Vincent, Connie Vogelmann, Tom Voulieris, Tom Whiting, Phoebe Wild, Shawn Wilson, Amber Yanyo, Dave Zokvic,

**SPIELTESTER**
Katy Adams, Micheal Albert, Bradley Alexander, Ben Anderson, Peter Anderson, Skye Anderson, Mathew Anthony, Christian Bangs, Riley Bangs, Jay Barrett, Virginia Barrett, Mike Bartoo-Abud, Wade Bates, Ana Batista, Henry Baxter, Josette Baysdell, Thomas Beirne, Daniel Bensky, Jessica Bensky, Lilian Bensky, Vladimir Berbechelov, Katie Berger, Alex Blair, Erica Blakley, Jamie Blakley, Kaylee Blakley, Micaiah Blakley, Ionut Ciprian Boicu, Ugo Bonnet, Kent Boring, Valeria Boscariol, Stéphane Brizay, Jason Bryan, Eddie Buehler, Tom Bumgardner, Anthony Buomo, Bram Burgler, Mirjam Burgler-de Vries, Michael Burr, Marie Bush, David Callahan, Dan Cameron, Pierre Carrat, Arianne Carson, Eric Cashen, Girolamo Castaldo, Geoffrey Castle, Olivia Caudill, Luca Cecchinelli, Antonio Cerbone, Tiffany Chapman, Mingjie Chen, Skyler Chesnut, Saili Chola, Jasmin Chua, Blake Chursinoff, Nathan Chursinoff, Raelene Chursinoff, Chris Cline, Zack Comeaux, Heather Conder, Christina Conroy, Sierra Cook, John Corrado, Zackery Cote, Hailey Craft, Michelle Cross, Ramsey Cross, Kate Cullen, Christina Curry, Tim Darland, Yuna Davis, Danny Dawson, Leonard de Jong, Dylan Dean, Dave Deenik, Derek DeKarske, Alberto del Olmo, Olivia DeMille, Kirsten du Preez, Devon Dugan, Luc Arnaud Dunoyer, Dan Durack, Iskra Dyulgerova, James Earley, Jamie Eberly, Jonathan Ence, Julie Estephe, Garrett Ewald, Garrett Feiner, Beatriz Fernández, Marta Fernández, Rebecca Fletcher, Amanda Foley, Eric Folkers, Michael Foster, Maxwell Freud, Ethan Fuks, Sam Fullerton, John Galietta III, Klara Galperina, Hristo Gangov, Matan Gazit, Mike George, Germ, Leslie Gibson Young, Amanda Giese, Brian Glazer, Elliot Gloger, Mike Gray, Julie Green, Kyle Green, Lyndsey Grey, Matt Grindle, Jared Grosser, Ben Grossmann, Beth Grube, Eric Gurvitz, Shayna Gurvitz, Chris Gwaltney, Jay Jay Hamilton, Mark Harris, Jack Hedge, Julie Hedge, Christopher Hedge Jr., Don Heer, Marsha Helderman, Sam Helderman, Michelle Hermann, Jose Hernandez, Mike Hinson, Brian Holland, JR Honeycutt, Aaron Horman, Steve Horn, Kyle Houfek, Mark Huber, Tina Huber, Cassie Hudson, Marrick Huisma, Megan Ingram, Cory Johns, Benjamyn Johnson, Jennifer Johnson, Justine Johnson, Roslyn M. Jordan, Logan Jorrey, Sean Jorrey, Chris Kaiser, Ethan Kangas, Jim Kangas, Zack Kiedysz, Michael Kieffer, Sarah Korte, Adam Kramer, Margot Krasojevic, Chris Kueppers, August Larson, Austin Larson, Serena Legittimo, John Lehman, Amanda Leighton, Hunter Lellman, Janene Liston, Chris Littlefield, Luis López, Ryan Lopez DeVinaspre, Myles Lorenz, Peter Lougee, Victor Lozzi, Vince Lupo, Mabtik, Fabio Massaro, Josh Mather, Matthew Matz, Valerie Matz, Winton Matz, Leslie Maxwell, Josh McCleary, Jeffrey McDaniel, Dylan McHickey, Taylor McHickey, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Ryan Meisner, Zeus Mellott, Marcus Merrell, Bryce Michalewich-Hunter, Adam Michaud, Florin Ilarion Miertoiu, Federico Migliore, Ventsislav Milanov, EJ Miller, Matt Miller, Pete Miller, Tammy Montgomery, Ignacio Moreno, Jasmine Morgado, Matias Morgado, Mauricio Morgado, Naomi Morgado, Amanda Morgan, Alicia Morhart, Hussam Mousa, Angela Mui, James Munger, Mike Murphy, Liam Nachtrab, Simona Nanissi, Cody Narber, Molly Narber, Jason Nevin, Andrei Alexandru Nicolae, James Niggel, Michael Niggel, Harper Nordin, Tim Nordin, AJ Nowaczyk, Jason O'Connell, Zachary O'Connell, Caleb O'Keefe, Trevor Oakes, Matthew Otting, Megan Otting, Metaxia Panagou, Curt Parr, Scott Parsons, Nicola Paston, Peslo, Roberto Pestrin, Brian Peterson, Matt Pinto, Sam Pratt, Cody Pryor, Steve Purn, Breven Quinn, Andrew Rabe, Luke Reid, John Reinert, Chance Remmel, Aaron Richardson, Hal Richardson, Scott Ricketts, Jim Rienert, John Rienert, Dustin Robb, Teresa H. Rogers, Jamie Russell, Ana Salazar, Tilly Sanichar-van Herwijnen, Alex Schmidt, Rik Schoonhoven, Kyle Schroeder, Alan Scudds, Joshua Sgro, Cash Shao, Dustin Shauer, Stephen Shauger, Phylicia Sheehy, Lee Shelton, Bruce Shevlin, Siyabonga Siluma, Michael Price und Shari Simonds, Natasja Sluijk, Amy Smith, Brandon Smith, Kenneth Snyder, Jeff Spenner, Mira Spenner, Jonathan Sperry, Luke Stacy, Lucas Staroscky, Tia Stocks, Jason Stoner, Cedric Stratton, Charlie Strehlow, Henry Strehlow, Chris Strohbeck, Dylan Suttle, Ben Sweedler, Jeff Sweedler, Cristina Tarbox, Zach Tarbox, John Thiede, Edward Thomas-Herrera, Benjamin Thompson, Melissa Thompson, Kama Totherow, Jonathan Towne, Vincent Traxler, Danny Troyano, Jon Tyler, Sonya Tyler, Hirginia Vallejo, Jeroen van den Broek, Cheryl Vannoy, Virgil Florian Vasilica, Jeroen Verfallie, Kaat Verhaegen, David Vestal, Arianna Vincent, Athanasios Voulieris, Sammy Vrontos, Vuk Vucetic, Dan Wallerstein, Chris Ward, Douglas Ward, Josh Ward, Tommy Webb, Samuel Werder, Aaron White, Bradley White, Mariana Widjaja, Chris Wildes, Trevor Wilmoth, Amy Wilson, Zack Wright, Heije Wubs, Boris Yankov, Ethan Yanyo, Jared Yarn, Taylor Yazel, Daniel Young, Laura Young, Yvonne Zhang, David Zimmerman, Zachary Zimmerman, Cristina Zoppetti

**AUTOMA – REDAKTION**
Mikkel Øberg, Rick Scholes

**ENGLISCHES LEKTORAT**
Joe Aubrey, Stephen Barber, Brian Chandler, Charles Dionne, Justin Dwyer, Jake Frydman, Jessica Jones, Inga Keutmann, Michael Lee, Andy Limkeman, Crystal Nevin, Dana Rickle, Richard Scholes, Jamie Specht, Ian Tyrrell, Josh Ward

**TEIL DES AUTOMA-TEAMS FÜR TAPESTRY**
Ben L. Montgomery, Joe Pilkus, David J. Studley, Colin Taylor, Issy Waldrom

**AUTOMA – LEITENDE SPIELTESTER**
José Ángel Álvarez Quirós, Chris Brereton, Kevin Brown, Sam Gray, Matt Kiser, Mathieu Landry, Tyler McKinnon, Ben L. Montgomery, Nicholas Pupat, Franziska Steiner, Karel Titeca, Issy Waldrom, Kentoku Yamamoto

**AUTOMA – SPIELTESTER**
Abdulrahman AlTeneiji, Jay Atkinson, Oliver Baettig, Casey Bayer, Nathan Berry, Mirko Biagi, Marco Boschetto, Paul Bradley, Roberta Burnes, Kyle Butler, Mathieu Cabanes, Philip Caccamo, Bill Collins, Jean-François Collumeau, Phil Conroy, Karen Czysz, Scott Czysz, Mike Derycke, Chris Dettmar, Julien Duprié, Kevin Eastwood, Jamie Eberly, Rodney Eberly, Marco Farrier, Eric Fersten, John Galietta III, Mauro Gibertoni, Dominik Gottherr, Mike Hatke, Evan Hilberg, Dan Hull, Lines J. Hutter, Chris Ingold, Roslyn Jordan, Sean Jorrey, Robert Konigsberg, Brian Kramer, Yong Hoon Lee, Josh Liss, Nicolas Mallet, Jason Martin, Gwendolyn Martindale, William Martindale, Grant Mason, Teel McClanahan, Matt McCue, Michael McDonald, Gavin McGruddy, Finn McKinnon, Roberto Miquel, Tammy Montgomery, Matthew Munger, Dirk Nickisch, Mikkel Øberg, Levi Olander, Martin Pobuda, Andrea Prampolini, Sara Reetz, Simon Reid, Ilaria Saetti, Pelle Salomonsen, Eric Sanson, Jerry Santos, Jedaiah Schilling, Wes Schlotzhauer, Frederik Schulz, Alan Shapiro, Nick Shaw, Jacob Sicinski, Brennan Smith, Fredrik Stahre, Kimberly Stout, Lieve Teugels, Anthony Torsoh, Jan Willem Vink, John Walker, Aaron White, Sean Wilson, Trevor Wilson, Frank Wolf, Darren Wolford, Christopher Yudichak

# ANPASSUNGEN DER ZIVILISATIONEN

Führt diese Anpassungen zu Beginn jeder Partie durch. Während des Spiels gibt es keine Anpassungen.

*Zivilisationen mit Anpassungen zur vorherigen Übersicht (1.4) bzw. zu Version 1.1 des Spiels (siehe S. 6 der Regel des Grundspiels unten rechts).



### ALCHEMISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Alchemisten, erhalte 1 und 10 SP.



### ARCHITEKTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Architekten, platziere 1 Spielermarker pro Person auf einer Hauptstadt, um einen unwegsamen Platz zu erschaffen. Jeder Spielermarker muss in einem anderen Stadtviertel platziert werden.



### DIE AUSERWÄHLTEN

Beginnst du das Spiel mit den Auserwählten, erhalte 15 SP pro Mitspieler.



### EINDRINGLINGE*

Beginnst du das Spiel mit den Eindringlingen, erhalte in deinem 1. E-Zug keine .



### ENTERTAINER*

Beginnst du das Spiel mit den Entertainern, erhalte 1 und 10 SP.



### FLUSSVOLK*

Beginnst du das Spiel mit dem Flussvolk, darfst du nicht die Wolkenstadt wählen.



### FUTURISTEN

Beginnst du das Spiel mit den Futuristen, verliere sofort nachdem du die Vorteile der Futuristen erhalten hast 1 und 1 .



### HÄNDLER

Beginnst du das Spiel mit den Händlern, erhalte 2 und 10 SP.



### HERALDE

Beginnst du das Spiel mit den Heralden, verlierst du keine SP. Die Heralde beginnen also mit 0 SP. (Du darfst weiterhin zu Beginn deines 1. Zuges eine Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers" spielen.)



### HISTORIKER*

Beginnst du das Spiel mit den Historikern, ziehe am Ende deines 1. E-Zuges Gobelinkarten bis du eine Karte mit „BEIM AUSSPIELEN"- oder „DAUERHAFT"-Fähigkeit erhältst. Wirf die anderen ab. Du darfst eine „BEIM AUSSPIELEN"- oder „DAUERHAFT"-Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers" spielen. Die **Heralde** dürfen nicht die Karte *Renaissance* auf „Beherrschung des Feuers" spielen.



### ISOLATIONISTEN*

Beginnst du das Spiel mit den Isolationisten, erhalte ebenfalls 2 .



### STADTPLANER*

Beginnst du das Spiel mit den Stadtplanern, erhalte 1 in Spielen mit 1–3 Personen oder 2 in Spielen mit 4–5 Personen.



### TÜFTLER*

Beginnst du das Spiel mit den Tüftlern, darf jeder Mitspieler 1 Gobelinkarte und 1 Techkarte vom Stapel ziehen.



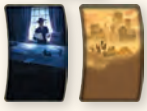
### WIEDERVERWERTER*

Beginnst du das Spiel mit den Wiederverwertern, werte 1 Techkarte auf.



### SAMMLER*, FEIERWÜTIGE, MYSTIKER

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, erhalte 1 .



### SPIONE, UTILITARIER

Beginnst du das Spiel mit einer dieser Zivilisationen, verliere sofort nachdem du die Vorteile erhalten hast 1 .

Die Anpassungen an den Zivilisationen werden durch Stonemaier Games bei Bedarf und in unregelmäßigen Abständen vorgenommen. Wir empfehlen, von Zeit zu Zeit auf der folgenden Internetseite nach Änderungen zu schauen:
http://www.feuerland-spiele.de/tapestry

---

**Fehlen Teile?** Im Service-Bereich 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.
Wir freuen uns über ein Like oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele

Oder abonniere unseren Newsletter:
https://feuerland-spiele.de/newsletter/

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37 | 65817 Eppstein

**www.feuerland-spiele.de**

Übersetzung: Andreas Wolfsteller
Satz: Ursula Steinhoff
Redaktion: Inga Keutmann

STONEMAIER GAMES

FEUERLAND



©2019 Stonemaier LLC. Tapestry ist eine Marke von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.

*Version 1.0*