

DEIN SPIELZUG

MASSNAHMEN ZU BEGINN DES SPIELZUGES

DIE KARTENLEISTE AUFFÜLLEN (AUSSER IN DER ERSTEN SPIELRUNDE)

Karten der ersten Positionen abwerfen, die anderen nach links schieben, neue Karten nachlegen.

- Zeitalter A endet, wenn dies erstmals geschieht.
- Zeitalter I (bzw. II oder III) endet, wenn der entsprechende Zivilkartenstapel leer ist: Symbole der Tafel Aktuelles Zeitalter befolgen.

EINEN KRIEG ABWICKELN (FALLS DU IN DER VORHERIGEN SPIELRUNDE EINEN KRIEG ERKLÄRT HAST)


- Der Spieler mit der größeren Stärke ist der Sieger (Bonuskarten können nicht gespielt werden). Befolge den Text auf der Karte und wirf sie dann ab.

TAKTIK VERFÜGBAR MACHEN (FALLS DU EINE EXKLUSIVE TAKTIK HAST)

- Verlege deine Taktikkarte in den allgemeinen Taktikbereich.

POLITIKPHASE (DU KANNST MAXIMAL EINE DER FOLGENDEN AKTIONEN AUSFÜHREN)

EIN EREIGNIS VORBEREITEN (GRÜNE MILITÄRKARTE MIT -SYMBOL IN DER OBEREN RECHTEN ECKE).

- Lege die Karte oben auf den Stapel der zukünftigen Ereignisse. Punkte  gleich der Stufe der Karte.
- Decke die oberste Karte vom Stapel der aktuellen Ereignisse auf und wickle sie ab. Falls es ein Gebiet ist, wird die Kolonisation abgewickelt.
- Falls dies die letzte Karte der aktuellen Ereignisse war, wird der Stapel der zukünftigen Ereignisse gemischt (und neu sortiert) und als aktueller Ereignisstapel benutzt.

EINEN ÜBERFALL SPIELEN (BRAUNE MILITÄRKARTE MIT ÜBERFALL IM NAMEN).

- Decke die Karte auf, wähle einen Gegner und zahle die angegebenen Militäraktionskosten.
- Der Gegner kann sich verteidigen, indem er Bonuskarten spielt und Militärkarten abwirft. Jede abgeworfene Militärkarte zählt +1 Stärkepunkt. Er muss die Angriffsstärke erreichen oder übertreffen, um erfolgreich zu sein. (Die Anzahl gespielter und abgeworfener Karten ist durch die Anzahl seiner Militäraktionen beschränkt.)
- Andernfalls befolge den Text der Karte.
- In beiden Fällen wird die Karte anschließend abgeworfen.

EINEN KRIEG ERKLÄREN (GRAUE MILITÄRKARTE MIT DEM WORT ...KRIEG IM NAMEN).

- Decke die Karte auf, wähle einen Gegner und zahle die angegebenen Militäraktionskosten.
- Der Krieg wird zu Beginn des nächsten eigenen Spielzuges abgewickelt.

EINEN PAKT ANBIETEN (BLAUE MILITÄRKARTE MIT HANDSCHLAGSYMBOL ÜBER DEM NAMEN).
























- Decke die Karte auf, biete den Pakt einem anderen Spieler an und lege die Rollenverteilung fest.
- Falls angenommen, lege die Karte in deinen Spielbereich und wirf einen dort eventuell liegenden anderen Pakt ab.

EINEN PAKT BRECHEN

- Wähle einen im Spiel befindlichen Pakt, an dem du beteiligt bist und entferne die Karte aus dem Spiel.

AUFGEBEN (NICHT MÖGLICH IN ZEITALTER IV).

AKTIONSPHASE

-  **Nimm eine Karte von der Kartenleiste:** Verbrauche 1, 2, oder 3 Zivilaktionen. Wunder kosten für jedes deiner fertigen Wunder 1 mehr.
-  **Bevölkerung vermehren:** Lege einen Spielstein aus deinem gelben Vorrat in deinen Arbeitervorrat. Zahle so viel  wie unter dem Abschnitt angegeben ist.
-  **Eine Farm, eine Mine oder ein Zivilgebäude bauen:** Lege einen unbeschäftigten Arbeiter auf die Karte. Zahle die angegebenen -Kosten.
-  **Eine Farm, eine Mine oder ein Zivilgebäude aufwerten:** Bewege einen Arbeiter von einer Karte auf eine Karte derselben Art mit höherer Stufe. Zahle die Differenz der -Kosten.
-  **Eine Farm, eine Mine oder ein Zivilgebäude zerstören:** Lege den gelben Spielstein von der Karte zurück in den Arbeitervorrat.
-  **Einen Anführer ausspielen:** Bringe den Anführer ins Spiel. Falls du einen Anführer ersetzt, erhältst du dafür eine Zivilaktion zurück.
-  **Bauphase eines Wunders fertigstellen:** Zahle die am weitesten links noch nicht abgedeckten -Kosten. Lege einen blauen Spielstein darauf.
-  **Eine Technologie entwickeln:** Bringe die Karte ins Spiel und zahle . Ersetze gegebenenfalls eine ältere Karte (Spezialtechnologien, Regierungsform).
-  **Eine Revolution ausrufen:** Ersetze deine Regierungsform. Verbrauche deine gesamten Zivilaktionen und zahle die geringeren -Kosten.
-  **Eine Aktionskarte spielen:** (Das darf keine Karte sein, die du in dieser Aktionsphase genommen hast.) Befolge den Text der Karte. Eine im Text genannte Aktion kostet keine weitere Zivilaktion.
-  **Eine Militäreinheit bauen:** Lege einen unbeschäftigten Arbeiter auf die Karte. Zahle die -Kosten.
-  **Eine Militäreinheit aufwerten:** Bewege einen Arbeiter von einer Karte auf eine Karte derselben Art mit höherer Stufe. Zahle die Differenz zwischen den -Kosten.
-  **Eine Militäreinheit auflösen:** Lege den gelben Spielstein von der Karte zurück in den Arbeitervorrat.
-  **Eine Taktik ausspielen:** Verbrauche 1 Militäraktion. Lege die Karte in deinen Spielbereich. Lege deine Taktikflagge darauf.
-  **Eine Taktik kopieren:** Verbrauche 2 Militäraktionen. Versetze deine Taktikflagge auf eine der allgemeinen Taktiken.

MASSNAHMEN ZUM ENDE DES SPIELZUGES

- Folge den Angaben und Symbolen deiner Spielertafel.
- Sobald du alle überzähligen Militärkarten abgeworfen hast, beginnt der nächste Spieler mit seinem Spielzug.

TERMINOLOGIE

Arbeiter	Ein gelber Spielstein in deinem Spielbereich, aber nicht in deinem gelben Vorrat.
Unbeschäftigter Arbeiter	Ein Arbeiter, der nicht auf einer Karte ist.
Deine Technologie	Eine Technologiekarte in deinem Spielbereich.
Stufe einer Karte	Entspricht dem Zeitalter der Karte: Zeitalter A = 0, Zeitalter I = 1, Zeitalter II = 2, Zeitalter III = 3.
Farm oder Mine	Ein Arbeiter auf einer Technologiekarte Farm oder Mine (braun).
Zivilgebäude	Ein Arbeiter auf einer Technologiekarte Zivilgebäude (grau).
Militäreinheit	Ein Arbeiter auf einer Technologiekarte Militäreinheit (rot).
Stufe einer Farm, einer Mine, eines Gebäudes, einer Einheit	Dieselbe Stufe wie die entsprechende Technologiekarte.
Zerstören	Um eine Farm, eine Mine oder ein Zivilgebäude zu zerstören, wird der Arbeiter in deinen Arbeitervorrat zurückgelegt.
Auflösen	Um eine Militäreinheit aufzulösen, wird der Arbeiter in deinen Arbeitervorrat zurückgelegt.
Opfern	Um eine Militäreinheit zu opfern, wird der Arbeiter in deinen gelben Vorrat zurückgelegt.
Anzahl Freudesymbole	Summe der durch alle deine Karten und Arbeiter produzierten Freudesymbole (Minimalwert 0, Maximalwert 8).
Anzahl unzufriedener Arbeiter	Anzahl leerer Teilabschnitte in deinem gelben Vorrat links vom Freudemarker.
Aufruhr	Deine Produktionsphase entfällt, falls du zum Ende deines Spielzuges mehr unzufriedene Arbeiter hast als unbeschäftigte.
Ressourcenkosten	Die Kosten  , um einen Arbeiter auf eine bestimmte Technologiekarte zu setzen, oder die Kosten der Bauphase eines Wunders.
Wissenschaftskosten	Die Kosten  , um eine Technologiekarte ins Spiel zu bringen.
1 Bevölkerung verlieren	Lege 1 unbeschäftigten Arbeiter in deinen gelben Vorrat zurück. Falls nicht möglich, muss ein Arbeiter von einer Karte zurückgelegt werden.
1 Bevölkerung hinzugewinnen	Lege 1 gelben Spielstein aus deinem gelben Vorrat in deinen Arbeitervorrat.
Bevölkerung vermehren	Gewinne 1 Bevölkerung hinzu, falls du die Nahrungskosten zahlst.
 oder  verlieren	Lege blaue Spielsteine im entsprechenden Wert in deinen blauen Vorrat zurück. Falls du nicht genug hast, verlierst du alle.
 oder  zahlen	Wie „verlieren“, aber falls du nicht genug hast, kannst du die Aktion nicht ausführen, für welche die Zahlung erforderlich ist.
 oder  hinzugewinnen	Lege blaue Spielsteine aus deinem blauen Vorrat in entsprechendem Wert auf deine Farmen oder Minen.
 zahlen	Bewege deinen Wissenschaftspunktemarker entsprechend viele Felder zurück. Falls du nicht genug hast, kannst du die Aktion nicht ausführen.
 oder  punkten	Bewege deinen Wissenschafts- oder Kulturpunktemarker entsprechend viele Felder vorwärts.
 oder  verlieren	Bewege deinen Wissenschafts- oder Kulturpunktemarker entsprechend viele Felder zurück. Du kannst nie weniger als 0 haben.
Die stärkste/schwächste Zivilisation	Gleichstand wird durch die Spielerreihenfolge entschieden. Wer eher spielt ist stärker; der aktive Spieler ist der stärkste.
Die beiden stärksten/schwächsten Zivilisationen	Im 2-Personen-Spiel bedeutet das „die stärkste/schwächste Zivilisation“.
Die Zivilisation mit den meisten/wenigsten Relative Werte von Zivilisationen	Gleichstand wird auf die oben genannte Weise aufgelöst. Die Zivilisationen nach Werten sortiert, von hoch nach niedrig. Gleichstand wird durch Spielerreihenfolge aufgelöst, wie oben. (Zum Spielende gilt der Startspieler als aktiver Spieler.)