

SPIELANLEITUNG

# MOSAIC

■ EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION ■



Ein Spiel von  
**GLENN DROVER**

©2022



FORBIDDEN GAMES PRÄSENTIERT

# MOSAIC

EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION

*In Mosaic baut ihr eine uralte Zivilisation auf. Eure Entscheidungen lassen eure Zivilisation entweder gedeihen und als eine der größten Zivilisationen in die Geschichte eingehen oder untergehen und in Vergessenheit geraten.*

*Welcher Anführer führt euch zum Ziel? Welche Technologien und Fortschritte wird eure Zivilisation erforschen? Wo werdet ihr eure erste Stadt gründen? Werdet ihr expandieren oder produzieren? Wird euer Volk zu großartigen Erbauern oder großartigen Denkern werden? Schafft ihr unglaubliche Wunder oder geschäftige Handelsnetze? Gründet ihr neue Städte und Dörfer oder rekrutiert ihr mächtige Armeen für euer Imperium? Wird euer Volk euch im Goldenen Zeitalter feiern oder euch für eure erdrückenden Steuern verfluchen?*

*Jede Entscheidung, die ihr trifft, ist ein weiterer glorreicher Stein im Mosaik eurer Zivilisation.*



# SPIELÜBERSICHT

Mosaic ist im Grunde ein einfaches Aktionsauswahlspiel.

Allerdings zieht jede Aktion im Spiel Konsequenzen nach sich, die das Verfolgen von durchdachten, ineinandergreifenden Strategien ermöglichen und euch zu Siegpunkten (SP) verhelfen, mit denen ihr das Spiel gewinnen könnt.

## Vor Spielbeginn führt ihr folgende Schritte aus:

- 1) Ihr verteilt Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen auf dem Spielplan.
- 2) Jeder Spieler wählt einen Anführer mit bestimmten Fähigkeiten und Gütern aus.
- 3) Jeder Spieler zieht 5 Ausgangstechnologie-Karten.
- 4) Jeder Spieler platziert eine Ausgangsstadt auf einem Hexagon auf dem Spielplan und nimmt sich dafür das darauf liegende Handelswaren- bzw. Ressourcen-Plättchen.

Der Startspieler beginnt das Spiel. Bei jedem eurer Spielzüge wählt ihr eine der 8 möglichen Aktionen. Während des Spiels versucht ihr, die Wirkung eurer Aktionen zu verbessern. Mögliche Aktionen sind:

- 1) Das Aufbauen eurer „Produktionsmaschinerie“ auf eurem Spielertableau. Hierzu zieht ihr entweder Technologiekarten, die eure Produktionsboni erhöhen, oder ihr steigert durch Nahrung das Bevölkerungswachstum.
- 2) Das Produzieren eines der 3 Standardzahlungsmittel mit der Aktion „Arbeit“ (Gewinn: eure Bevölkerung + der entsprechende Bonus für das gewählte Zahlungsmittel). So sorgt ihr dafür, dass ihr auch in den zukünftigen Spielzügen Aktionen durchführen könnt.
- 3) Das Bauen von Städten, Hafenstädten und Dörfern auf dem Spielplan, um die dort vorhandenen Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen zu erhalten und euren Einfluss (Dominanz) in einer Region zu festigen. Für die Vorherrschaft in einer Region erhaltet ihr Siegpunkte (SP), wenn Imperienkarten aufgedeckt werden.
- 4) Das Bauen oder Verschieben von Truppen, die als mobiler Einfluss dienen.
- 5) Das Errichten von Wundern, um euren Einfluss zu vergrößern und SP zu erzielen. Jedes Wunder wird am Ende des Spiels anders gezählt.
- 6) Das Entwickeln einer Regierung für eure Zivilisation, die euch verschiedene Vorteile bietet und Möglichkeiten, um beim Aufdecken von Imperienkarten SP zu erzielen.
- 7) Das Erheben von Steuern oder Zollgebühren, um Geld zu verdienen, das als Ersatz für die 3 Standardzahlungsmittel verwendet werden kann – allerdings zu doppelten Kosten. Das Erheben von Steuern oder Zollgebühren sorgt für „Unruhen“; diese müssen vor Spielende behoben werden, um keine SP zu verlieren.
- 8) Das Verteilen von Nahrung, um eure Bevölkerung zu vergrößern. Dies ist nötig, um eure Produktion (Arbeit) zu maximieren und Städte zu bauen.

SP verdient ihr während des Spiels auch durch Zivilisationserrungschaften, Goldene Zeitalter, Projekte, Wunder und Technologien, die euch am Spielende Punkte einbringen, sowie durch eure Dominanz in möglichst vielen Regionen, die euch Punkte einbringt, wenn Imperienkarten aufgedeckt werden. Der Umgang mit all diesen Anforderungen entscheidet über Erfolg oder Misserfolg eurer Zivilisation.

Alle Technologien und Projekte verleihen eurer Zivilisation neben einzigartigen Fähigkeiten auch Symbole, die für eine Stärkung einer der folgenden 9 Säulen der Zivilisation stehen:



Wissenschaft



Bevölkerung/Gesundheit



Regierung



Wirtschaft



Bau



Militär/Imperium



Nahrungsmittelproduktion



Kultur



Urbanisierung

Durch diese Säulen schafft ihr das einzigartige Mosaik eurer Zivilisation. Sie sind die Voraussetzung für viele neue Technologien und helfen euch, Punkte zu erzielen. Außerdem könnt ihr das „Goldene Zeitalter“ von Säulen erreichen, indem ihr euch gezielt auf eine oder mehrere Säulen der Zivilisation konzentriert.

Im Laufe des Spiels und mit dem Wachstum eurer Zivilisation werden nach und nach die Imperienkarten in den vier Kartendecks aufgedeckt. Jedes Mal, wenn eine Imperienkarte aufgedeckt wird, erhält eure Zivilisation Punkte für jede Region, in der sie dank ihrer Städte, Dörfer, Wunder und Truppen dominiert.

Sobald die dritte Imperienkarte aufgedeckt wurde, wird nur noch eine Runde gespielt; dann ist das Spiel zu Ende. Ihr erhaltet dann Punkte für eure Städte, Dörfer, Wunder, Projekte, Handwerksdörfer, Zivilisationserrungschaften und Goldenen Zeitalter sowie für Karten, die euch für eure Säulen der Zivilisation Punkte liefern.



# INHALT

## 1 Spielplan

Der Spielplan verfügt über ein Sechseckraster (Hexagon-Raster) und ist in sieben Bereiche unterteilt:

Hispanien, Gallien, Italien, Griechenland, Assyrien, Ägypten und Numidien.

Der Spielplan bietet außerdem Platz für die vier Kartendecks und ihre Angebotskarten (Bau, Technologie, Bevölkerung und Steuern und Zoll) sowie für die weiteren vier verfügbaren Aktionen im Spiel (Arbeit, Militär, Wunder und Regierung).



## 4 Sätze Zahlungsmittel-Plättchen/Münzen

**Zahlungsmittel:** 150 (Stein, Ideen, Nahrung)

Jeweils 30 × 1-fach und 20 × 5-fach



Nahrung (1-fach und 5-fach)



Stein (1-fach und 5-fach)



Ideen (1-fach und 5-fach)

**Münzen:** 100 (Geld)

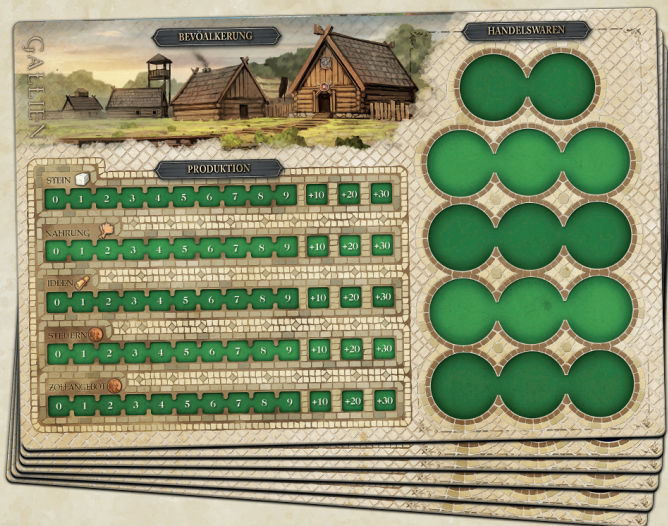
30 × 1-fach, 30 × 5-fach, 30 × 10-fach und 10 × 20-fach



Geld (1-fach, 5-fach, 10-fach und 20-fach)



## 6 Spielertableaus



## Startspielermarker



## 105 Technologiekarten (39 Ausgangstechnologie-Karten/66 Technologie-Karten)



## 38 Baukarten





## 20 Bevölkerungskarten



Bevölkerungszuwachs

Kosten

## 20 Steuern- und Zollkarten



Ausgelöste Unruhen

## 4 Imperienkarten



## 9 Anführerkarten



## 9 Wunderkarten



## 9 Wunder-Plättchen





## 9 „Goldenes Zeitalter“-Karten



## 15 Zivilisationserrungenschaftskarten



## 6 Regierungskarten



## Stadt- und Dorf-Plättchen

(12 Stadt, 3 Hafenstadt, 6 Bauerndorf und 6 Handwerksdorf) für jede der 6 Spielfarben



## Truppen-Plättchen

(10 Infanterie, 10 Kavallerie und 2 Belagerungsgeräte) für jede der 6 Spielfarben



## Bevölkerungsplättchen

für jede der 6 Spielfarben



## 60 Holzwürfel

zum Zählen auf den Spieltableaus



## 128 Handelswaren-Plättchen mit „X“



## 28 Ressourcen-Plättchen





# DIE NEUN SÄULEN DER ZIVILISATION

Es gibt neun „Säulen“ der Zivilisation. Alle sind gleichermaßen wichtig; indem ihr euch aber auf einige davon mehr konzentriert als auf andere, gebt ihr eurer Zivilisation eine individuelle Form – und entscheidet über Erfolg und Misserfolg.



**WISSENSCHAFT** – Die Fähigkeit, die Welt zu verstehen, Lebensräume nutzbar zu machen, Nahrungsmittel und Waren effizienter zu produzieren, in einer Gemeinschaft zu leben, bessere Waffen zu schmieden und vor allem Wissen festzuhalten und an die nächste Generation weiterzugeben, war für erfolgreiche Zivilisationen von wesentlicher Bedeutung.



**WIRTSCHAFT** – Wirtschaftliche Aktivität ist der Lebenssaft einer Zivilisation. Produktive Dörfer und ein geschäftiges Handelsnetz sorgten für regen Austausch auf dem Markt. Außerdem konnten Regierungen so mehr Steuern einnehmen.



**NAHRUNGSMITTELPRODUKTION** – Eine wachsende Zivilisation musste ihre wachsende Bevölkerung ernähren. Eine effiziente Nahrungsmittelproduktion bedeutete eine größere Bevölkerung, mehr Arbeiter und damit wiederum eine gesteigerte Produktivität.



**BEVÖLKERUNG/GESUNDHEIT** – Menschen, die zahlreich auf engem Raum in Städten und Dörfern lebten, bedeuteten eine große Herausforderung für sanitäre Anlagen und für die Bekämpfung von Krankheiten. Konnte eine Zivilisation diese Herausforderungen nicht meistern, litten die Menschen große Not.



**BAU** – Der Bau von großen Anlagen wie Bewässerung, Stadtmauern, Straßen, öffentlichen Gebäuden und selbst von Wundern war für jede erfolgreiche Zivilisation ein Meilenstein. Oft waren diese großen Strukturen das Einzige, was von uralten Zivilisation übrigblieb und ihnen einen Platz in der Geschichte sicherte.



**KULTUR** – Jede Zivilisation entwickelte eine eigene Kultur, Kunst, Unterhaltung, Religion und eigene Feste. Eine lebendige Kultur bot den Menschen in einer Zivilisation eine willkommene Abwechslung zu ihrem Alltag.



**REGIERUNG** – Die Fähigkeit, große und komplexe Gesellschaften zu organisieren, war für den Erfolg wachsender Zivilisationen von wesentlicher Bedeutung. Zivilisationen mit besserer Organisations- und Regierungsstruktur funktionierten effizienter und konnten Herausforderungen effektiver begegnen.



**MILITÄR/IMPERIUM** – Zivilisationen entstanden nicht aus dem Nichts. Sie mussten sich knappe Ressourcen und Land mit benachbarten Zivilisationen teilen. Dies führte oft zu Konflikten. Selbst die erfolgreichsten Zivilisationen liefen Gefahr, im Laufe der Geschichte unterzugehen, wenn sie sich nicht verteidigen konnten. Die Ausweitung der Kontrolle über angrenzende Gebiete war sogar noch besser und sorgte für Reichtum, Macht und Sicherheit.



**URBANIZATION** – Menschen, die in einem städtischen Umfeld wohnten, waren einer der wichtigsten Faktoren für die Entwicklung von Zivilisationen. Sie machten die handwerkliche Spezialisierung möglich, die wiederum eine gesteigerte Produktivität und technologischen Fortschritt bedeutete. Die Urbanisierung beschleunigte die Entwicklung von Kultur, Religion und Regierung. Sie erforderte jedoch auch einen umsichtigeren Umgang in Bezug auf Krankheiten, öffentliche Hygiene und Kriminalität. Der Umgang mit diesen Herausforderungen trieb den Fortschritt weiter an. Der Bau von Städten war vielleicht die einflussreichste aller Säulen der Zivilisation.



# DIE ZAHLUNGSMITTEL









In Mosaic gibt es 3 Standardzahlungsmittel:



Außerdem gibt es ein universales Zahlungsmittel:



Diese Zahlungsmittel werden benötigt, um bestimmte Aktionen zu bezahlen:

<p><b>Bau eines Wunders:</b> Stein und Nahrung (je +5 zusätzlich für das 2. Wunder)</p>  	<p><b>Erlernen einer neuen Technologie:</b> Ideen</p> 
<p><b>Bau eines Projekts:</b> Stein und Ideen</p>  	<p><b>Rekrutierung von Truppen:</b> Geld</p> 
<p><b>Bevölkerungswachstum:</b> Nahrung pro Bevölkerungskarte</p> 	<p><b>Bau einer Stadt (oder Hafenstadt):</b> Stein (und Bevölkerung)</p> 

Geld ist ein universelles Zahlungsmittel, da es beim Bezahlen einer Aktion jedes der Standardzahlungsmittel ersetzen kann – allerdings im Verhältnis 2:1.

Beispiel: Wenn ihr ein Projekt baut (Kosten: 5 Ideen und 5 Stein), ihr aber nur 3 Ideen und 4 Stein habt, könnt ihr 6 Geld verwenden (4 zum Ausgleich der zwei fehlenden Ideen und 2 zum Ausgleich des fehlenden Steins) und eure Aktion auf diese Weise trotzdem durchführen.

**Geld kann niemals Bevölkerung ersetzen.**





# SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, und legt die Stapel mit den Zahlungsmittel-Plättchen (Stein, Ideen, Nahrung und Geld) als allgemeinen Vorrat an den Spielplanrand.

## Auswahl eines Spielertableaus

Jeder Spieler erhält ein Spielertableau, auf dem die Bevölkerung sowie die Handelswaren und die Produktion der vier Zahlungsmittel festgehalten werden. Außerdem bietet es einen Speicher für die produzierten Zahlungsmittel. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Bevölkerung von 5. Wenn ihr durch Technologiekarten oder andere Vorteile eure Produktion (Stein, Ideen, Nahrung, Steuern oder Zoll) erhöht, verschiebt ihr den Würfel auf den nächsten Produktionswert.



## Bestückung des Spielplans: Fisch-, Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen

Legt die 10 Fisch-Plättchen aufgedeckt auf die 10 Hafenhexagone (Sechseck-Felder mit Schiff-Symbol).



Mischt alle Ressourcen-Plättchen verdeckt. Legt dann jeweils ein Plättchen verdeckt auf jedes -Hexagon auf dem Spielplan.



Mischt alle Handelswaren-Plättchen verdeckt. Legt dann jeweils ein Plättchen verdeckt auf jedes Hexagon ohne Symbol auf dem Spielplan.

**Hinweis:** Dies betrifft nur Hexagone mit 6 Begrenzungslinien.



Deckt nun alle Plättchen (Handelswaren- und Ressourcen-Plättchen) auf, sodass das Bild nach oben zeigt. Entfernt alle „X“-Plättchen aus dem Spiel.

## Erstellen des Technologie-Decks und der Ausgangstechnologien

Mischt die „Ausgangstechnologie-Karten“ (sie sind oben links in der Ecke mit einem „S“ gekennzeichnet) und gibt jedem Spieler 5 Karten davon.



Symbol für  
Ausgangstechnologie

Mischt die übrigen Ausgangstechnologie-Karten zusammen mit den regulären Technologiekarten, und legt sie zusammen als Technologie-Deck ab.

Teilt das Deck in drei etwa gleich große Stapel. Mischt bei 4 bis 6 Spielern die „Imperienkarte“ für das Technologie-Deck in einen der drei Stapel und legt die beiden übrigen Stapel darauf, sodass sich die Imperienkarte nun im unteren Drittel des Decks befindet.

Steckt bei 2 bis 3 Spielern die Imperienkarte in den mittleren Stapel, sodass sich noch ein Stapel über und ein Stapel unter dem mittleren Stapel befindet; die Imperienkarte befindet sich nun im mittleren Drittel des Decks. Legt das Technologie-Deck nun auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten fünf Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Technologie-Deck.





## Erstellen des Bau-Decks

Mischt alle Karten des Bau-Decks. Teilt das Deck in zwei gleich große Stapel. Mischt die „Imperienkarte“ für das Bau-Deck in einen der beiden Stapel, und legt den anderen Stapel darauf ab, sodass sich die Imperienkarte nun in der unteren Hälfte des Decks befindet. Legt das Bau-Deck nun auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten fünf Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Bau-Deck.



## Erstellen des Bevölkerungsdecks

Mischt die Bevölkerungskarten (ohne die Imperienkarte für das Bevölkerungsdeck), und zählt nach Anzahl der Spieler die folgende Anzahl an Karten ab:

Bevölkerungsdeck nach Spieleranzahl				
2SP	3SP	4SP	5SP	6SP
10	10	12	12	14

Auf diese Weise erstellt ihr das Bevölkerungsdeck. Nehmt alle übrigen Bevölkerungskarten aus dem Spiel. Diese werden im Spiel nicht weiter benötigt.

Teilt das Deck in zwei Stapel, und mischt die „Imperienkarte“ für das Bevölkerungsdeck in einen der beiden Stapel. Mischt den Stapel mit der Imperienkarte gut durch, und legt ihn unter die andere Hälfte, sodass sich die Imperienkarte jetzt in der unteren Hälfte des Bevölkerungsdecks befindet.

Legt das Bevölkerungsdeck auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Zieht die ersten zwei Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Bevölkerungsdeck.

## Erstellen des Steuern- und Zoll-Decks

Mischt die Steuern- und Zoll-Karten (ohne die Imperienkarte für das Steuern- und Zoll-Deck), und zählt je nach Spieleranzahl die folgende Anzahl an Karten ab (achtet darauf, genauso viele Steuern-Karten wie Zoll-Karten zu haben):

Steuern- und Zoll-Deck nach Spieleranzahl				
2SP	3SP	4SP	5SP	6SP
10	10	12	12	14

Nehmt alle übrigen Steuern- und Zoll-Karten aus dem Spiel. Diese werden im Spiel nicht weiter benötigt.

Mischt das Deck, und teilt es in zwei Stapel. Mischt die „Imperienkarte“ für das Steuern- und Zoll-Deck in einen der beiden Stapel. Mischt den Stapel mit der Imperienkarte gut durch, und legt ihn unter die andere Hälfte, sodass sich die Imperienkarte jetzt in der unteren Hälfte des Steuern- und Zoll-Decks befindet. Legt das Steuern- und Zoll-Deck auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan ab. Zieht die ersten zwei Karten, und legt sie aufgedeckt auf die Angebotsfelder neben dem Steuern- und Zoll-Deck.

## Sonderregeln für 2 und 3 Spieler

Die vier Decks werden für 2 oder 3 Spieler wie oben erstellt.

Wenn mit 3 Spielern gespielt wird, wird eine Region (Hispanien) aus dem Spiel genommen.

Wenn mit 2 Spielern gespielt wird, werden zwei Regionen (Hispanien und Gallien) aus dem Spiel genommen.

Auf Regionen, die nicht „im Spiel“ sind, werden keine Handels- und Ressourcen-Plättchen abgelegt. Während des Spiels dürfen in diesen Regionen keine Städte, Dörfer oder Wunder erbaut werden; außerdem dürfen keine Truppen in diese Regionen gezogen werden, und sie werden nicht für die Imperienpunkte berücksichtigt.

## Platzieren der Wunder-, „Goldenes Zeitalter“- und Regierungskarten

Platziert die 9 Wunderkarten und 9 „Goldenes Zeitalter“-Karten neben dem Spielplan und die 6 Regierungskarten auf dem Spielplan auf dem dafür vorgesehenen Feld.

## Zivilisationserrungenschaftskarten

Mischt die 15 Zivilisationserrungenschaftskarten, und zieht 9 zufällige Karten aus dem Stapel. Nehmt die übrigen 6 Karten aus dem Spiel. Legt die 9 gezogenen Karten neben den Spielplan.

## Startspieler

Wählt einen Startspieler. Der Startspieler legt das Startspieler-Plättchen vor sich ab.



## Wählen eines Anführers

Der Spieler zur Rechten des Startspielers wählt eine der verfügbaren Anführerkarten und gibt die übrigen Karten gegen den Uhrzeigersinn weiter. Sobald alle Spieler eine Anführerkarte gewählt haben, werden die übrigen Anführerkarten aus dem Spiel genommen.

Jeder Anführer verfügt über eine oder mehrere besondere Fähigkeiten und Vorteile: Zahlungsmittel, Bevölkerung usw.

## Ziehen der Ausgangstechnologien

Alle Spieler nehmen nun ihre fünf Ausgangstechnologie-Karten zur Hand, wählen eine aus, und legen sie vor sich ab. Diese Karte behalten die Spieler im Spiel. Dann geben sie die übrigen Karten im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Schritt wird wiederholt, bis alle Spieler ihre fünf Ausgangstechnologie-Karten gewählt haben.

## Platzieren der Ausgangsstadt

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn

(nach links) platzieren die Spieler eine ihrer Städte auf einem Hexagon auf dem Spielbrett.

Befindet sich dort ein Ressourcen-Plättchen erhalten sie die darauf abgebildeten Vorteile (Geld, Bevölkerung, etc.). Das Ressourcen-Plättchen wird dann aus dem Spiel genommen.

Wenn sich ein Handelswaren-Plättchen auf dem Feld befindet, erhalten sie dieses und legen es in den Handelswarenbereich ihrer Spielerübersicht.

Nachdem jeder Spieler seine Ausgangsstadt platziert hat, erhält jeder Spieler die Vorteile, die auf der eigenen Anführerkarte und auf ihren Start-Technologien abgebildet sind (die sie ausspielen können).

Technologiekarten die ausgespielt werden können, werden offen vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt. Karten die nicht ausgespielt werden können werden verdeckt vor dem Spieler abgelegt.

Alle Spieler haben nun einen Anführer, die Startvorteile von diesem Anführer, eine Ausgangsstadt auf dem Spielbrett und fünf Ausgangstechnologien. Nun beginnt das Spiel.

# SPIELRUNDEN

Der Startspieler hat in jeder Spielrunde den ersten Zug und kann EINE Aktion (siehe unten) ausführen. Anschließend spielen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler einen Zug getan haben. Die Spielrunde ist dann zu Ende.

## AKTIONEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

- 1) **ARBEIT:** Stein, Nahrung oder Ideen produzieren
- 2) **BEVÖLKERUNG:** Bevölkerung vergrößern
- 3) **BAU:** Eine neue Stadt, ein neues Dorf oder ein Projekt bauen
- 4) **WUNDER:** Ein Wunder bauen
- 5) **TECHNOLOGIE:** Eine neue Technologie entdecken
- 6) **STEUERN UND ZOLL:** Steuern (Bevölkerung) oder Zollgebühren (Händler) erheben und Geld verdienen
- 7) **MILITÄR:** Neue Truppen rekrutieren und/oder Truppen verschieben
- 8) **REGIERUNG:** Eine Regierung erstellen

## 1. ARBEIT

*Eure Strategie zum Aufbau einer produktiven Zivilisation bestimmt, mit welcher Arbeit ihr eure Bevölkerung beauftragt. Sollen sie Steine abbauen, Nahrungsmittel anpflanzen oder neue Ideen erforschen? Der Überschuss, den eure Bevölkerung produziert, bestimmt, welche Möglichkeiten ihr später habt.*



Ihr produziert eines der nicht-monetären Zahlungsmittel (Ideen, Nahrung und Stein), indem ihr eure Bevölkerung zu eurer auf dem Spielertableau angegebenen Produktion des entsprechenden Zahlungsmittels hinzuzählt. Nehmt euch die errechnete Anzahl an Zahlungsmitteln vom Vorrat am Spielplanrand und platziert sie vor euch.

**Beispiel:** Christines Zivilisation hat eine Bevölkerung von 6 und eine Steinproduktion in Höhe von 7. Wenn sie die Aktion „Arbeit“ für Stein ausführt, erhält sie 13 Steine. Christine hat außerdem eine Ideenproduktion von 3, sodass sie nur 9 Ideen bekommt, wenn sie stattdessen die Aktion „Arbeit“ für Ideen ausführt.



## 2. BEVÖLKERUNG

*Eure Bevölkerung ist eure wichtigste Ressource. Sie steigert eure Produktivität in eurer Heimatstadt und entsendet Kolonisten, um im gesamten Mittelmeerraum neue Städte zu erbauen. Leider stehen diese beiden Ziele im Konflikt miteinander.*

*Beide Bedürfnisse gegeneinander abzuwägen ist eine eurer wichtigsten Herausforderungen.*

*Eine große Nahrungsmittelproduktion ermöglicht ein starkes Bevölkerungswachstum. Allerdings sind für eine gesunde Bevölkerung auch Projekte für die allgemeine Gesundheit von wesentlicher Bedeutung, wie z. B. Aquädukte, öffentliche Bäder, Abwasserkanäle sowie Technologien wie Medizin.*



Wählt eine der beiden Bevölkerungskarten auf den entsprechenden Angebotsfeldern auf dem Spielplan aus. Zahlt die auf der Karte angegebene Nahrung in den allgemeinen Vorrat, und erhöht die Bevölkerung auf eurem Spielertableau um die auf der Karte angegebene Zahl.

Die Bevölkerung wird je nach eurer Spielversion entweder durch Plättchen oder durch Miniaturen dargestellt.

Nehmt die verwendete Bevölkerungskarte aus dem Spiel, zieht eine neue Karte vom Bevölkerungsdeck, und legt diese auf das leere Feld für das Bevölkerungsangebot.

Sobald alle Bevölkerungskarten gezogen wurden und das Deck leer ist, erhaltet ihr für jede zukünftige Aktion 2 Bevölkerung und müsst dafür 15 Nahrung zahlen.

## 3. BAU

*Alle großen Zivilisationen bauen! Sie bauen Städte, Straßen, Mauern, Aquädukte und wundersame Monumente. Eure Zivilisationen sind nicht anders. Ihr befiehlt eurem Volk, große Mengen Stein abzubauen, sodass ihr all diese Dinge bauen könnt und ein Erbe hinterlasst, das noch in Jahrhunderten an euch erinnern wird.*



Zieht eine der 5 Baukarten auf den Bauangebotsfeldern des Spielplans, und bezahlt die Kosten.

Wenn die Karte ein Bauerndorf oder Handwerksdorf darstellt, entstehen keine Kosten.

Legt sie vor euch ab, und holt euch die auf ihr angegebenen Vorteile. Zieht dann eine neue Karte vom Bau-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

Wenn die Karte den Bau einer Stadt oder eines Projekts vorgibt, bezahlt die Kosten, und legt sie vor euch ab; holt euch dann die angegebenen Vorteile. Die Symbole für Säulen der Zivilisation unten auf der Karte gehören nun ebenfalls euch. Zieht nun eine neue Karte vom Bau-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

**Hinweis:** Ihr könnt jederzeit eine Stadt, einen Hafen oder ein Dorf zu den jeweiligen Kosten bauen, ohne vorher eine Karte zu wählen.

### BAU EINER STADT

**Kosten:** 4 Stein und 2 Bevölkerung. Zahlt die angegebenen Steine in den allgemeinen Vorrat, und reduziert eure Bevölkerung um 2.

**Vorteile:** Legt die Karte vor euch ab, und nehmt euch die auf ihr angegebenen Vorteile.

Platziert eine eurer Städte auf einem beliebigen freien Hexagon auf dem Spielplan. Nehmt euch das Handelswaren-Plättchen von diesem Hexagon, und legt es auf eurem Spielertableau ab; alternativ nehmt ihr euch die Ressourcen des Ressourcen-Plättchens auf dem Hexagon und nehmt das Plättchen aus dem Spiel.

Jedes Mal, wenn ihr eine (Hafen-)Stadt baut, zahlt ihr (10) 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Der nächste Spieler, der eine Steuern- und Zoll-Karte zieht, erhält das Geld aus diesem Feld.



### BAU EINER HAFENSTADT

**Kosten:** 4 Stein und 2 Bevölkerung.

**Vorteile:** Legt die Karte vor euch ab, und nehmt euch 10 Geld. Platziert einen eurer Häfen auf einem freien Hafen-Hexagon (mit Schiff), nehmt das Fisch-Plättchen vom Hexagon und legt es auf euer Spielertableau. Fügt eurer Nahrungsmittelproduktion anschließend 3 hinzu.

Ein Hafen kann nur auf einem Hafen-Hexagon (einem Hexagon mit Schiff) erbaut werden. Normale Städte und Dörfer können nicht auf einem Hafen-Hexagon erbaut werden. Nach dem Bau fungiert eine Hafenstadt wie jede andere Stadt und erhöht euren Einfluss und eure Punktzahl.

Jedes Mal, wenn ihr eine Stadt baut, legt ihr 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat in das Bonusfeld neben Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Der nächste Spieler, der eine Steuern- und Zoll-Karte zieht, erhält das Geld aus diesem Feld.





## BAU EINES DORFS

Es gibt zwei Arten von Dörfern: Bauerndörfer und Handwerksdörfer.

**Kosten:** Keine

**Vorteile:** Erhaltet den auf der Karte angegebenen Vorteil. Platziert euer Dorf (Bauern oder Handwerk) auf einem freien Hexagon neben einer eurer Städte. Nehmt euch das Handelswaren-Plättchen von diesem Hexagon, und legt es auf eurem Spielertableau ab; alternativ nehmt ihr euch die Ressourcen des Ressourcen-Plättchens auf dem Hexagon und nehmt das Plättchen aus dem Spiel.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr für jede Handwerksdorf-Karte 5 SP, sofern ihr alle auf der Karte angegebenen Handelswaren besitzt.



## BAU EINES PROJEKTS

**Kosten:** 5 Stein und 5 Ideen. Zahlt die Kosten in den allgemeinen Vorrat ein.

**Vorteile:** Punkte am Ende des Spiels: 1 SP für jedes Säulen-Symbol der angezeigten Art, das ihr besitzt.



## RESSOURCEN-PLÄTTCHEN

Ressourcen-Plättchen liefern euch einen einmaligen Ressourcen-Vorrat, wenn ihr eine Stadt, ein Dorf oder ein Wunder auf ihnen erbaut. Nehmt die angezeigte Menge aus dem allgemeinen Vorrat, und nehmt dann das Plättchen aus dem Spiel.



**Beispiel:** Paul erbaut ein Bauerndorf auf einem Ressourcen-Plättchen für „7 Ideen“. Er nimmt sich 7 Ideen aus dem allgemeinen Vorrat, dann nimmt er das Ressourcen-Plättchen aus dem Spiel.

## HANDELSWAREN-PLÄTTCHEN

Handelswaren-Plättchen stehen für die Handelsware in eurem Handelsnetz.

Sie geben euch einen anhaltenden Vorteil. Wenn ihr auf dem Spielplan eine Stadt, ein Dorf oder ein Wunder auf einem Hexagon mit Handelswaren-Plättchen erstellt, nehmt ihr das Plättchen vom Hexagon und legt es auf eurem Spielertableau in den Handelswarenbereich. Wenn ihr bereits ein solches Plättchen besitzt, legt ihr das neue Plättchen einfach auf das bereits vorhandene Plättchen auf eurem Spielertableau; für jede der einzelnen Handelswarenarten ist auf eurem Spielertableau ein eigener Kreis vorgesehen.



Wenn ihr später eine Zollkarte wählt, um Geld zu verdienen, erhaltet ihr für jede Handelswarenart, die ihr besitzt (nicht für jedes Plättchen!), entsprechend Geld.

Durch Stein- und Getreide-Plättchen mit „+2“ erhält eure Steinproduktion bzw. Nahrungsmittelproduktion +2. Durch Fisch-Plättchen mit „+3“ erhält eure Nahrungsmittelproduktion +3. Diese Plättchen sind Handelswaren und werden im Handelswarenbereich auf eurem Spielertableau abgelegt.

## 4. WUNDER

*Ein Wanderer kam aus einem alten Land, Und sprach:  
„Ein riesig Trümmerbild von Stein Steht in der Wüste,  
rumpflös Bein an Bein, Das Haupt daneben, halb  
verdeckt vom Sand. Der Züge Trotz belehrt uns: wohl  
verstand Der Bildner, jenes eitlen Hohnes Schein Zu  
lesen, der in toten Stoff hinein Geprägt den Stempel  
seiner ehrnen Hand. Und auf dem Sockel steht die  
Schrift: „Mein Name Ist Osymandias, aller Könige  
König: Seht meine Werke, Mächtigste, und erbebt!“  
– Nichts weiter blieb. Ein Bild von düstrem Grame,  
Dehnt um die Trümmer endlos, kahl, eintönig Die  
Wüste sich, die den Koloss begräbt.“*

– Percy Shelley

**Seid ihr Osymandias? Oder widerstehen eure Bauten dem Zahn der Zeit?**

*Epische Bauten, auch „Wunder“ genannt, wurden über viele Jahre und mithilfe von tausenden von Arbeitskräften errichtet. Sie überragten die Städte, in denen sie erbaut wurden, und flößten sowohl den eigenen Bürgern als auch Feinden Ehrfurcht ein. Sie zeigten die Fähigkeiten ihrer Zivilisation und erinnerten manchmal über Jahrtausende an die Bedeutung der Menschen, die sie erbauten.*

Wählt eine der verfügbaren Wunderkarten neben dem Spielplan aus. Bezahlt die Kosten, und platziert die Karte vor euch, um am Ende des Spiels ihre Punkte mitzuzählen. Platziert das entsprechende Wunder-Plättchen bzw. die entsprechende Wunder-Miniatur auf einem freien Hexagon in einer Region, in der ihr bereits eine Stadt besitzt. Zwei der Wunder (Koloss von Rhodos und Leuchtturm von Alexandria) müssen jeweils auf einem Hafen-Hexagon erbaut werden. Wenn in einer Region, in der ihr bereits eine Stadt besitzt, kein Hafen-Hexagon mehr frei ist, könnt ihr diese Wunder in dieser Region nicht erbauen. Eines der Wunder (Die Große Pyramide) muss in einer Region erbaut werden, in der mindestens 3 Städte vorhanden sind, von denen mindestens eine euch gehören muss. Die Kosten für Wunder steigen mit jedem Wunder, das ihr erbaut. Das erste Wunder kostet 20 Stein und 5 Nahrung. Das zweite Wunder kostet 25 Stein und 10 Nahrung. Das dritte Wunder kostet 30 Stein und 15 Nahrung usw. Baut ein anderer Spieler sein erstes Wunder, kostet dieses ebenfalls 20 Stein und 5 Nahrung. Jedes weitere Wunder, das dieser Spieler erbaut, wird dann entsprechend teurer.



## 5. TECHNOLOGIE

*Es ist wichtig, dass eure Zivilisation neue Technologien erlernt. Indem ihr eure Bevölkerung arbeiten und neue Ideen erlernen lasst, erhaltet ihr neue Technologien, mit denen ihr produktiver arbeiten, effizienter regieren und effektiver erobern könnt.*

*Wenn eure Zivilisation die fortschrittlichste ist, seid ihr mächtiger als eure primitiven Konkurrenten.*



Zahlt 5 Ideen in den allgemeinen Vorrat, und wählt eine der verfügbaren Technologiekarten aus dem entsprechenden Angebotsbereich auf dem Spielplan aus. Legt die neue Technologiekarte vor euch ab. Zieht eine neue Technologiekarte, und legt sie auf das leere Angebotsfeld neben dem Technologie-Deck.

Wenn ihr bereits alle erforderlichen „Säulen der Zivilisation“-Symbole besitzt, die oben rechts auf eurer neuen Technologiekarte angezeigt werden, legt ihr die Karte aufgedeckt ab und erhaltet ihre Vorteile.

Wenn ihr noch nicht alle erforderlichen Symbole besitzt, legt ihr die Karte verdeckt vor euch ab. Ihr könnt die Karte dann in einer späteren Runde aufdecken, sobald ihr alle erforderlichen „Säulen der Zivilisation“-Symbole besitzt.

Ihr könnt eine Technologiekarte auch verdeckt ablegen, um ihre Wirkung für später aufzuheben.

- Wenn ihr die Karte später ausspielt, zählt dies nicht als Aktion in der entsprechenden Runde.
- Um den Vorteil einer Karte zu erhalten, muss die Karte aufgedeckt liegen und auch nach dem Ausspielen aufgedeckt liegen bleiben.
- 1× bedeutet, dass dieses Ereignis einmal eintritt, sobald die Karte gespielt wird.
- Die „Säulen der Zivilisation“-Symbole auf einer neu erhaltenen Technologiekarte zählen erst dann zu euren Symbolen dazu, wenn die Karte aufgedeckt wird.

### „SÄULEN DER ZIVILISATION“-SYMBOLE

Ihr könnt die Symbole für Säulen der Zivilisation unten rechts auf euren aufgedeckten Karten für Anführer, Technologie, Bau eines Projekts, Bau einer Stadt und Bau eines Bauerndorfs nutzen, um die Voraussetzungen für Technologiekarten, die ihr später zieht, zu erfüllen.



Beispiel: Unterer Rand einer Karte

Die Symbole oben rechts auf euren Technologiekarten und unten links auf euren Regierungskarten zeigen die Säulen der Zivilisation, die ihr benötigt, um die entsprechende Karte spielen zu können. Je mehr solche Symbole ihr also sammelt, desto mehr Technologien könnt ihr erlernen. Viele „Ausgangstechnologien“ haben keine Voraussetzungen.



Voraussetzungen

## 6. STEUERN UND ZOLL

*Eine Kiste voll Gold bietet eurer Zivilisation viele Möglichkeiten für verschiedene Aktionen. Um eure Kiste zu füllen, zieht ihr entweder von euren Bürgern oder von den Händlern Steuern ein. Damit sich die Einnahmen lohnen, müsst ihr eure Bevölkerung und euer Handelsnetz gut aufbauen. Durch das Erlernen neuer Regierungstechnologien könnt ihr eure Steuern zusätzlich maximieren.*



*Aber Vorsicht! Eure Bevölkerung mag es gar nicht, Steuern zu zahlen.*

Je höher die Steuern, desto größer die Unruhen.

Wählt eine der beiden Steuern- und Zoll-Karten auf den Angebotsfeldern für Steuern und Zoll auf dem Spielplan. Nehmt euch sowohl die auf der Karte angegebene Menge Geld aus dem allgemeinen Vorrat als auch das Geld auf dem Feld neben den Steuern- und Zoll-Karten, in das beim Städtebau eingezahlt wird. Legt die Karte vor euch ab, um einen Überblick über die „Unruhen“ unten auf den Steuern- und Zoll-Karten zu behalten.

Zieht dann eine neue Karte vom Steuern- und Zoll-Deck, und legt sie auf das leere Angebotsfeld.

Sobald alle Steuern- und Zoll-Karten im Spiel gezogen wurden, ist das Deck verbraucht. Alle zukünftigen Steuern-Aktionen erzeugen 1 Geld pro Bevölkerung + Regierungssymbol + Steuerproduktion, und alle weiteren Zoll-Aktionen erzeugen 2 Geld pro Handelswarenart + eure Städte + Zollproduktion.

### UNRUHEN

Am Ende des Spiels werden die Unruhen-Punkte auf allen Steuern- und Zoll-Karten zusammengezählt. Unruhen, die ihr durch bestimmte Wunder, Anführer und Technologiekarten ignorieren könnt, werden abgezogen. Wenn dann noch Unruhen-Punkte übrig sind, zieht ihr die entsprechende Anzahl SP am Ende des Spiels von eurer Gesamtpunktzahl ab.

Beispiel: Ignoriere 3 Unruhen am Ende des Spiels.





## STEUERN

Es gibt zwei Arten von Steuern- und Zoll-Karten. Steuern-Karten erzeugen auf dem Spielertableau Geld auf der Grundlage eurer Bevölkerung, der Anzahl der Regierungssymbole unter euren „Säulen der Zivilisation“ und eurer Steuerproduktion.



**Beispiel:** Michael wählt eine Steuern-Karte mit folgender Aufschrift: 2x Bevölkerung + 2x Regierungssymbol + Steuerproduktion. Seine Bevölkerung ist 6, er hat 3 Regierungssymbole, und seine Steuerproduktion ist 4. Daher erhält er durch die Karte 22 Geld.

## ZOLL

Zoll-Karten erzeugen auf Grundlage der Handelswarenarten, der Anzahl eurer Städte und der Zollproduktion Geld.



**Beispiel:** Jack wählt eine Zoll-Karte mit folgender Aufschrift: 3x Handelswarenarten + 2x Städte + Zollproduktion. Jack hat 5 Arten von Handelswaren, 4 Städte und 6 Zollproduktion. Daher erhält er durch die Karte 29 Geld.

**Hinweis:** Handelswarenarten heißt, es werden keine mehrfach vorhandenen Waren gezählt.

Besitzt ihr beispielsweise 3 Handelswaren desselben Typs, zählen diese als 1 Handelswarenart.

## GELD

Geld ist das flexibelste aller Zahlungsmittel. Es kann bei der Bezahlung einer Aktion andere Zahlungsmittel (Stein, Nahrung, Ideen) ersetzen. Allerdings müsst ihr für 1 Stein, 1 Nahrung oder 1 Idee, die ihr ersetzt, jeweils 2 Geld bezahlen.

## 7. MILITÄR

*Einige der großen Zivilisationen rund um das Mittelmeer hatten starke Armeen und eroberten große Königreiche. Eure Zivilisationen können ihrem Beispiel folgen. Lasst euch aber nicht in endlose Kriege verwickeln, die eure Ressourcen fressen.*



Wenn ihr eine Militäraktion ausführt, könnt ihr neue Truppen rekrutieren und/oder Truppen verschieben, die ihr auf dem Spielplan habt.

Ihr könnt in einer Aktion entweder eine dieser Optionen auswählen oder beide.



Infanterie



Kavallerie



Belagerungsgerät

### REKRUTIEREN

Rekrutiert neue Truppen (Infanterie oder Kavallerie oder

ein Belagerungsgerät, sofern ihr über die Belagerungsgerät-Technologie verfügt). Zahlt hierzu für jede Truppe, die ihr rekrutieren möchtet, 5 Geld, und platziert die neuen Truppen in einer beliebigen Region, in der bereits eine eurer Städte steht. Ihr könnt in einem Spielzug bis zu 2 neue Truppen rekrutieren. Wenn ihr General (Anführer) seid und/oder über die Technologie „Bürgereinberufung“ verfügt, könnt ihr noch mehr Truppen rekrutieren.

### TRUPPEN VERSCHIEBEN

Verschiebt eine Truppe in eine benachbarte Region und bezahlt 1 Geld. Pro Spielzug könnt ihr eine, mehrere oder alle Truppen verschieben. Zahlt dafür pro verschobener Truppe 1 Geld.

Die folgenden Regionen gelten als benachbart: Italien und Numidien, Italien und Griechenland, Hispanien und Numidien, Numidien und Ägypten. Griechenland ist NICHT mit Ägypten benachbart.

### PLATZIERUNG UND EINFLUSS

Truppen befinden sich in einer Region, besetzen dabei aber kein Hexagon. Daher können sie die Platzierung neuer Städte, Dörfer oder Wunder nicht verhindern.

Platziert eure Truppen in den ungenutzten Bereichen einer Region oder in der Nähe der gewünschten Region, um so anzuzeigen, wo die Truppen platziert sein sollen.

Truppen zählen bei der Zählung der Imperienpunkte jeweils als 1 Punkt „Einfluss“ in einer Region (siehe unten). Zusammen mit bestimmten Technologien können sie mehr zählen oder andere Truppen eliminieren.



## 8. REGIERUNG

*Je komplexer Zivilisationen wurden, desto komplexer mussten auch ihre Regierungen werden.*

*Gut organisierte und verwaltete Zivilisationen hatten gegenüber anderen Zivilisationen einen deutlichen Vorteil.*



Wählt eine der verfügbaren Regierungskarten auf dem Spielplan aus.

Bezahlt die Kosten, und legt die Karte vor euch ab. Es gibt sechs Regierungskarten: Tyrannei, Stadtstaat, Monarchie, Oligarchie, Theokratie und Republik. Ihr könnt eine Regierungskarte mit Ideen erwerben, sofern ihr auch die auf der Karte angezeigten erforderlichen Symbole besitzt.

Ihr könnt immer nur eine Regierungsform wählen. Wenn ihr eine neue Regierung wählt, legt erst die alte Regierungskarte zurück auf den Spielplan, bevor ihr eine neue Karte zieht.

Wenn ihr eine Regierung besitzt, könnt ihr ein Angebot (Bau, Bevölkerung, Technologie oder Steuern und Zoll) austauschen, indem ihr alle Karten der Angebotsfelder nehmt und unter das Deck legt. Anschließend zieht ihr neue Karten vom entsprechenden Deck, und legt diese aufgedeckt auf die Angebotsfelder. Diese Aktion könnt ihr einmal im Spiel pro Regierungskarte als freie Aktion innerhalb eures Spielzugs ausführen. Sobald ihr diese Aktion ausgeführt habt, dreht ihr die Regierungskarte so, dass der Pfeil oben rechts nach unten zeigt.

**Tyrannei:** Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Region, die ihr dominiert, 5 SP.

2–3 Spieler: 2 SP je Region; 4+ Spieler: 3 SP je Region

Voraussetzungen:  Kosten: 5 Ideen

**Theokratie:** Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr für jede Region, die eine eurer Städte enthält, 2 SP.

Voraussetzungen:  Kosten: 15 Ideen

**Stadtstaat:** Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Stadt, die ihr in einer Region eurer Wahl besitzt, 1 SP.

Voraussetzungen:  Kosten: 15 Ideen

**Monarchie:** Als Monarchie erhaltet ihr +5 Produktion für Nahrung und Stein. Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Wunder, das ihr besitzt, 3 SP.

Voraussetzungen:  Kosten: 15 Ideen

**Oligarchie:** Als Oligarchie erhaltet ihr +5 Produktion für Steuern und Zoll. Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr pro Goldenes Zeitalter und Zivilisationserrungenschaft 1 SP.

2–3 Spieler: 1 SP je Karte; 4+ Spieler: 2 SP je Karte

Voraussetzungen:  Kosten: 15 Ideen

**Republik:** Bevor ihr eine Aktion ausführt, dürft ihr euch die oberste Karte eines Decks ansehen. Ihr könnt die Karte entweder wählen oder zurücklegen und eine andere Karte aus dem entsprechenden Angebot ziehen.

Beim Zählen der Imperienpunkte erhaltet ihr 1 SP pro 2 Bevölkerung.

Voraussetzungen:  Kosten: 20 Ideen

## „GOLDENES ZEITALTER“- UND ZIVILISATIONSERRUNGSCHAFTSKARTEN

Sofern ihr die Voraussetzungen für eine „Goldenes Zeitalter“-Karte (6 der erforderlichen Symbole für Säulen der Zivilisation) oder eine Zivilisationserrungenschaftskarte (wie auf der Karte abgebildet) erfüllt, könnt ihr in eurem Spielzug eine solche Karte beanspruchen, indem ihr sie zieht und vor euch ablegt. Ihr erhaltet umgehend die auf der Karte abgebildeten Vorteile sowie am Ende des Spiels die entsprechenden Siegpunkte (SP).

Diese Handlung zählt nicht als Aktion in der entsprechenden Runde. Wenn ihr in einem Spielzug die Voraussetzungen für mehrere Goldene Zeitalter/Zivilisationserrungenschaften erfüllt, könnt ihr auch mehrere dieser Karten beanspruchen.





# IMPERIENKARTEN

Sobald in einem der vier Decks eine Imperienkarte aufgedeckt wird, werden die Imperienpunkte gezählt. Zunächst aber beendet der Spieler, der die Karte gezogen hat, seinen Spielzug.

## IMPERIENPUNKTE ZÄHLEN

Die Spieler erhalten für jede Region auf dem Spielplan, die im Spiel ist, Punkte. Durch das Zählen der Imperienpunkte erhalten die beiden Spieler mit dem größten „Einfluss“ in einer Region entsprechend Punkte für diese Region. Eure Vorherrschaft wird ermittelt, indem ihr für jedes Wunder und jede Stadt, die ihr in einer Region besitzt, 2 Einflusspunkte erhaltet. Für alle Dörfer und Truppen, die ihr in dieser Region besitzt, erhaltet ihr zusätzlich 1 Einflusspunkt (plus eventuelle Bonuspunkte oder Anpassungen durch Technologien).

Der Spieler mit den zweitmeisten Einflusspunkten in einer Region erhält 2 Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten

Einflusspunkten in einer Region erhält 3 Siegpunkte plus 1 SP für jede Stadt und jedes Wunder in der entsprechenden Region (unabhängig davon, wem die Stadt bzw. das Wunder gehört). Bei Gleichstand der meisten Einflusspunkte erhalten alle Spieler, die mit derselben Punktzahl führen, die volle Anzahl Siegpunkte für die Region. Bei Gleichstand der zweitmeisten Einflusspunkte erhalten die Spieler mit derselben Punktzahl dagegen keine Punkte.

**HINWEIS:** Bestimmte Plättchen/Karten liefern einen Vorteil für das „Dominieren“ einer bestimmten Anzahl von Regionen. Eine Region, in der zwei oder mehr Spieler gleich viel Einfluss haben, wird von keinem der Spieler „dominiert“. Dominanz liegt erst dann vor, wenn ein einziger Spieler den größten Einfluss hat.

## REGIERUNGEN UND IMPERIENPUNKTE

Beim Zählen der Imperienpunkte liefern euch Regierungskarten ebenfalls Punkte.



Region Hispanien bei der Wertung

<p><b>Jackie</b></p> <p>3 Städte (6 Einfluss) + 2 Infanterie (2 Einfluss) + Formationen-Karte (+2 Einfluss) = 10 Einfluss</p>		<p><b>Christine</b></p> <p>2 Städte (4 Einfluss) + 1 Wunder (2 Einfluss) = 6 Einfluss</p>	
<p><b>Ethan</b></p> <p>1 Stadt (2 Einfluss) + 1 Bauerndorf (1 Einfluss) + 2 Kavallerie (2 Einfluss) = 5 Einfluss</p>			

**Beispiel 1:** Jackie, Ethan und Christine haben bei der Zählung Besitztümer in Hispanien.

Jackie hat 3 Städte und 2 Infanterie und besitzt die Technologie-Karte „Formationen“. Ihr Einfluss in Hispanien beträgt 10.

Ethan hat 1 Stadt, 1 Bauerndorf und 2 Kavallerie. Sein Einfluss in Hispanien beträgt 5.

Christine hat 2 Städte, 1 Wunder und keine Truppen. Ihr Einfluss beträgt 6.

Jackie hat den größten Einfluss und erzielt 3 SP plus 1 SP pro Stadt und Wunder in Hispanien; insgesamt erreicht sie damit 10 SP.

Christine hat den zweitgrößten Einfluss und erzielt somit 2 SP.

**Beispiel 2:** Die nächste Zählrunde steht an, und es hat sich kaum etwas geändert, außer dass Ethan jetzt in Hispanien ein Belagerungsgerät errichtet hat, sodass seine Gegner für ihre Städte keine Einflusspunkte bekommen. Daher hat Jackie jetzt 4 Einfluss, Ethan hat 6 Einfluss (+1 für das Belagerungsgerät), und Christine hat 2 Einfluss. Ethan erhält jetzt 10 SP, und Jackie erhält 2 SP.



# SPIELENDENDE

Das Spiel geht reihum, bis einer der beiden Fälle eintritt:

- 1) Die dritte Imperienkarte wird aufgedeckt ODER
- 2) Alle Karten von 2 der 3 folgenden Kartentypen wurden von den Spielern gezogen:
  - Wunder,
  - Zivilisationserrungenschaften,
  - Goldenes Zeitalter.


Wenn einer dieser beiden Fälle eintritt, werden die Imperienpunkte gezählt, und die aktuelle Runde wird bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Anschließend wird eine letzte Runde gespielt. (Hinweis: Der letzte Spieler im Spiel ist der Spieler rechts neben dem „Startspieler“; der Startspieler ist der Spieler, der im Spiel den ersten Zug gespielt hat.)

**HINWEIS:** Die Imperienpunkte werden höchstens 3-mal gezählt, selbst wenn nach der dritten Imperienpunkte-Zählung eine weitere Imperienkarte gezogen wird.

## ZÄHLEN DER PUNKTE AM ENDE DES SPIELS

Ihr habt bereits bei jeder Zählung der Imperienpunkte und für bestimmte Technologiekarten Siegpunkte (SP) erzielt.

Ihr erhaltet nun zusätzliche Siegpunkte wie folgt:

- **STÄDTE und DÖRFER:** Jede Stadt in eurem Besitz auf dem Spielplan: 2 SP, jedes Dorf in eurem Besitz auf dem Spielplan: 1 SP.
- **WUNDER:** Die Siegpunkte stehen auf den Wunderkarten in eurem Besitz.
- **„GOLDENES ZEITALTER“- und ZIVILISATIONERRUNGENSCHAFTSKARTEN:** Die Siegpunkte stehen auf den Karten in eurem Besitz.
- **PROJEKTKARTEN:** Ihr erhaltet so viele Siegpunkte, wie ihr „Säulen der Zivilisation“-Symbole besitzt, die dem auf der Karte gezeigten Symbol entsprechen.
- **TECHNOLOGIEKARTEN:** Die Siegpunkte findet ihr unten links auf von euch gespielten Technologiekarten mit dem Symbol .
- **HANDWERKSDORF-KARTEN:** Auf jeder Handwerksdorf-Karte sind unten drei Handelswaren abgebildet. Wenn ihr alle drei der abgebildeten Handelswaren auf eurem Spielertableau besitzt, erhaltet ihr 5 SP. Wenn ihr zwei identische Handwerksdörfer besitzt, erhaltet ihr für beide Dörfer Punkte.
- **UNRUHEN:** Zieht die Anzahl Netto-Unruhen ab, also die Anzahl der Unruhen auf euren Steuern- und Zoll-Karten minus das, was ihr durch Wunder-, Anführer- und Technologiekarten ignorieren könnt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Wundern. Wenn dann noch immer Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

# MITWIRKENDE

**Spieldesign:** Glenn Drover

**Grafikdesign:** Jacoby O'Connor

**Titelbild:** Annie Stegg Gerard

**Spielplan/Tableaus:** Jared Blando

**3D-Modellierung:** Bryce Cook

**Spielgrafiken:** Grzegorz Pedrycz, Jessica Riola, Hendrik Noack, & Erica Rossi

**Künstlerische Leitung und Konzept:** Glenn Drover

**Übersetzung:** Anne Wosnitza, Veronika Hoffmann

Mit besonderem Dank an Michael und Paul Koenig

**Spieltester:** Jack Provenzale, Dan Vujovic, Paul Koenig, Michael Koenig, John Brust, Bill Hupp, David Rutter, Ethan Drover, Christine Drover, Jacoby O'Connor, Josh Kaplan, Lynn Kaplan, Matt Kirchner, Sean Brown, Simon Mounsey, The Liberty Gaming Group.



# ANHANG

## ANHANG 1: WUNDER

<b>Kolosseum</b>	4 SP je dominierte Region	-4 Unruhen
<b>Hängende Gärten</b>	3 SP je benachbarte Stadt	-3 Unruhen
<b>Stonehenge</b>	1 SP je 2 Bevölkerung	
<b>Koloss von Rhodos</b>	2 SP je Stadt in der Region	Muss auf Hafen-Hexagon erbaut werden.
<b>Große Bibliothek</b>	5 SP	Erhalte 2 identische „Säulen der Zivilisation“-Symbole deiner Wahl.
<b>Leuchtturm von Alexandria</b>	1 SP je Handelswarenart	Muss auf Hafen-Hexagon erbaut werden.
<b>Tempel der Artemis</b>	1 SP je Truppe in der Region	Truppen aller Spieler.
<b>Große Pyramide</b>	12 SP	Kann nur in einer Region mit mindestens 3 Städten erbaut werden.
<b>Sphinx</b>	4 SP je Wunder in der Region	

## ANHANG 2: GOLDENE ZEITALTER










<b>Goldenes Zeitalter der Medizin</b>	 x6 Bevölkerung	Erhalte 2 Bevölkerung und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Architektur</b>	 x6 Bau	Erhalte +3 Steinproduktion und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Kunst</b>	 x6 Kultur	Erhalte 10 Zahlungsmittel deiner Wahl und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Könige</b>	 x6 Regierung	Erhalte +3 Steuerproduktion und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Spiele</b>	 x6 Nahrung	Erhalte +3 Nahrungsmittelproduktion und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Stadtstaaten</b>	 x6 Urbanisierung	Erhalte 1 Freie Stadt und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Wissenschaft</b>	 x6 Wissenschaft	Erhalte +3 Ideenproduktion und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter des Handels</b>	 x6 Wirtschaft	Erhalte +3 Zollproduktion und 6 SP.
<b>Goldenes Zeitalter der Helden</b>	 x6 Militär	Erhalte 2 Truppen (Infanterie oder Kavallerie) und 6 SP.

## ANHANG 3: ZIVILISATIONSERREUNGENSCHAFTEN



<b>Bevölkerungsreiche Zivilisation</b>	12 Bevölkerung	6 SP	<b>Gut regierte Zivilisation</b>	12 Steuerproduktion	6 SP
<b>Zivilisation der großen Erbauer</b>	5 Projekte und/oder Wunder insgesamt	6 SP	<b>Zivilisation der Kaufleute</b>	7 Handelswarenarten	6 SP
<b>Zivilisation der Seefahrer</b>	3 Hafenstädte	6 SP	<b>Wohlhabende Zivilisation</b>	60 Geld	6 SP
<b>Imperiale Zivilisation</b>	2-3 Spieler: Dominanz über 4 Regionen, 4 Spieler oder mehr: Dominanz über 3 Regionen	6 SP	<b>Vielseitige Zivilisation</b>	Alle 9 unterschiedlichen Säulensymbole	6 SP
<b>Zivilisation der Bildung</b>	15 Ideenproduktion	6 SP	<b>Zivilisation der Landwirtschaft</b>	15 Nahrungsmittelproduktion	6 SP
<b>Urbane Zivilisation</b>	5 Städte	6 SP	<b>Zivilisation der Steinmetze</b>	15 Steinproduktion	6 SP
<b>Militärische Zivilisation</b>	6 Truppen	6 SP	<b>Zivilisation des Handels</b>	12 Zollproduktion	6 SP
			<b>Zivilisation der Wissenschaft</b>	15 Technologiekarten	6 SP



## ANHANG 4: ANFÜHRERKARTEN

<b>Magistrat</b>	+2 Nahrungsmittel-/Stein- und Steuerproduktion. Wandle in deinem Zug (1×) 1 Bevölkerung in 20 eines beliebigen Zahlungsmittels um.	Spielbeginn: 5 Nahrung, 10 Stein, +1 Bevölkerung	
<b>Ingenieur</b>	+5 Steinproduktion, +3 Ideenproduktion. Erhalte +1 Steinproduktion bei jedem Bau einer Stadt, einer Hafenstadt oder eines Handwerksdorfs.	Spielbeginn: 10 Stein, 10 Geld	
<b>General</b>	+10 Steuerproduktion. Kann bis zu 3 Truppen rekrutieren statt 2. Eliminiere vor der Imperienpunkte-Zählung eine Truppe in der Region mit deiner Infanterie oder Kavallerie.	Spielbeginn: 20 Geld, 1 Infanterie, +1 Bevölkerung	
<b>Schriftgelehrte</b>	+5 für eine beliebige Produktion. Eine zusätzliche Aktion beim ersten Zug und zwei zusätzliche Aktionen am Ende des Spiels.	Spielbeginn: 10 Nahrung, 5 Ideen	
<b>Künstlerin</b>	Einmaliger Bonus von +5 Ideenproduktion, -3 Unruhen. Erhalte 10 Geld für jeden Bau eines Wunders durch einen Spieler und +1 SP je Kultursymbol am Ende des Spiels.	Spielbeginn: 15 Geld, 5 Ideen	
<b>Priesterin</b>	+6 Steuerproduktion und +3 Nahrungsmittelproduktion, -3 Unruhen. Kann in deinem Zug (1×) die Eigentümerschaft der Stadt eines Gegenspielers mit mindestens 4 Städten ändern.	Spielbeginn: 15 Geld, 5 Nahrung	
<b>Philosoph</b>	+8 Ideenproduktion, +3 Produktion einer einzelnen anderen Produktion.	Spielbeginn: Ziehe 1 zufällige Technologiekarte aus dem Deck. 10 Ideen, 10 Geld	
<b>Bauer</b>	+5 Nahrungsmittelproduktion. +1 Bevölkerung für jede Bevölkerungskarte, die du ziehst.	Spielbeginn: 10 Nahrung, 10 Geld, 1 Bauerndorf	
<b>Händlerin</b>	+5 Zollproduktion. Erhalte 2 Geld je Handelswarenart beim Ausspielen einer Steuern-Karte.	Spielbeginn: 30 Geld, 1 Handwerksdorf	

## ANHANG 5: BAUKARTEN

<b>Bauerndorf</b>	Erhalte 5  und +1 Nahrungsmittelproduktion.	
<b>Handwerksdorf</b>	Erhalte 5  und +1 Zollproduktion. 5 SP am Ende des Spiels, wenn alle drei Handelswaren im Besitz.	-
<b>Hafenstadt</b>	Erhalte 10 	 
<b>Architektonische Stadt</b>	Erhalte 5 	 
<b>Hauptstadt</b>	Lege alle Karten in einem Angebotsbereich unter das Deck und ziehe neue Angebotskarten.	  
<b>Bevölkerungsreiche Stadt</b>	Erhalte 1 Bevölkerung.	 
<b>Kulturstadt</b>	<b>-3 Unruhen</b>	 
<b>Handelsstadt</b>	+3 Zollproduktion	 
<b>Forschungsstadt</b>	+3 Ideenproduktion	 
<b>Landwirtschaftliche Stadt</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion	 
<b>Garnisonsstadt</b>	Erhalte 1 Truppe (in der Region, in der die Stadt erbaut wird).	 
<b>Projekt: Stadtmauern</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Aquädukt</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Kornkammern</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	



<b>Projekt: Steinbrüche</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Öffentliche Bäder</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Straßen</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Gemeindezentrum</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Krankenhaus</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	
<b>Projekt: Forum</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	

## ANHANG 6: TECHNOLOGIEKARTEN

HINWEIS: Jedes Mal, wenn eine Karte einen Vorteil „je XYZ“ vorgibt, musst du XYZ besitzen (sofern nicht anders angegeben). Beispiel: „Staatlich organisierte Arbeit: +1 Steinproduktion je Bevölkerung beim Ausspielen.“ Dies bezieht sich auf DEINE Bevölkerung.














































### AUSGANGSTECHNOLOGIEN

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
<b>Bauernsiedlung</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion	–	
<b>Landwirtschaft</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion	–	
<b>Alphabet</b>	+3 Ideenproduktion	–	
<b>Gewölbe</b>	Erhalte 1 Bevölkerung, +2 Ideenproduktion.	–	
<b>Architektur</b>	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Steinproduktion.	–	
<b>Kunst</b>	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
<b>Bögen</b>	Erhalte 2 Kavallerie-Truppen. Eliminiere 1 feindliche Truppe in einer Region, in der du Kavallerie hast. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.	–	
<b>Bronze</b>	Erhalte 3 Infanterie-Truppen. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden. Erhalte 1 Bronze vom Spielplan.		
<b>Kartografie</b>	Nimm ein beliebiges Handelswaren- oder Ressourcen-Plättchen von einem Hexagon auf dem Spielplan. Erhalte 5 Geld.	–	
<b>Bürgereinberufung</b>	Erhalte die Möglichkeit beim Rekrutieren eine zusätzliche Truppe anzuwerben.		
<b>Stadtstaat</b>	+3 Steuerproduktion, 2 SP	–	
<b>Lehmziegel</b>	+2 Steinproduktion, +1 Bevölkerung	–	
<b>Gebäudebau</b>	Ein Projekt produziert am Ende des Spiels doppelt so viele SP.	–	
<b>Handwerkssiedlung</b>	Erhalte 10 Geld.	–	
<b>Handwerk</b>	Erhalte einen „Joker“ für Handelswaren (kann als beliebige Handelsware eingesetzt werden).	–	
<b>Tanz</b>	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
<b>Ernährungsregeln</b>	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Nahrungsmittelproduktion.	–	
<b>Schauspiel</b>	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	–	
<b>Entdeckungen</b>	Platziere eine Freie Infanterie-Truppe und ein Bauerndorf in einer Region, die keine deiner Städte enthält.		
<b>Fischerei</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte 1 Fischhandelsware vom Spielplan.	–	
<b>Geschichte</b>	1 SP je  +2 SP je Zivilisationserrungenschaft am Ende des Spiels		



Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
<b>Bewässerung</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion je  beim Ausspielen	-	 
<b>Gesetzbuch</b>	Erhöhe eine beliebige Produktion um 3.	-	 
<b>Magistrate</b>	Erhöhe eine beliebige Produktion um 3.	-	 
<b>Musik</b>	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	-	
<b>Zahlensystem</b>	+3 Ideenproduktion	-	
<b>Mündliche Überlieferungen</b>	+3 Ideenproduktion	-	
<b>Philosophie</b>	1 SP je  am Ende des Spiels.	-	 
<b>Poesie</b>	Erhalte 5 Ideen, 3 SP.	-	
<b>Töpfern</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion, +3 Zollproduktion		  
<b>Steinbrüche</b>	+3 Steinproduktion	-	 
<b>Königshaus</b>	+3 Steuerproduktion. Erhalte 10 Geld, 2 SP.	-	
<b>Saatgut</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion	-	
<b>Speere</b>	Erhalte 2 Infanterie-Truppen und eliminiere 1 feindlichen Trupp in einer Region mit deiner Infanterie-Truppe. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.	-	
<b>Dachziegel</b>	+2 SP je Wunder am Ende des Spiels, +2 Steinproduktion		 
<b>Handelswege</b>	+3 Zollproduktion. Erhalte 10 Geld.		
<b>Dörfer</b>	Erhalte 1 Bevölkerung, +1 Nahrungsmittelproduktion.	-	 
<b>Rad</b>	+2 Zollproduktion, +2 Steinproduktion	-	  
<b>Schrift</b>	+1 Ideenproduktion je  beim Ausspielen		  

## TECHNOLOGIEN

Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
<b>Zähmung von Tieren</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte 1 Kavallerie-Truppe.		 
<b>Rüstung</b>	Deine Truppen können nicht eliminiert werden.	 	
<b>Astronomie</b>	+3 Ideenproduktion. Erhalte ein Handelswaren-Plättchen vom Spielplan.	 	  
<b>Bürokratie</b>	+3 Steuerproduktion. Erhalte eine zusätzliche Aktion „Arbeit“.	  	 
<b>Kalender</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion je  beim Ausspielen (maximal 10)		   
<b>Kastensystem</b>	+2 Nahrungsmittel- und Steinproduktion. Erwirb Regierungskarten ohne die erforderlichen Symbole zu besitzen.	 	    
<b>Taktiken der Kavallerie</b>	Eliminiere 2 feindliche Truppen in 1 Region, in der du (mindestens) 1 Kavallerie-Truppe hast. Erhalte bei der Zählung der Imperienpunkte 2 Einfluss in jeder Region, in der du 1 Kavallerie-Truppe besitzt.	 	
<b>Zement</b>	+2 SP je Projekt am Ende des Spiels, +3 Steinproduktion	 	 
<b>Zensus</b>	+3 Steuerproduktion. Erhalte +1 Bevölkerung.	 	
<b>Chemie</b>	+3 Ideenproduktion	 	 
<b>Zisternen/Brunnen</b>	Erhalte 2 Bevölkerung.		



Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
<b>Städte</b>	Erhalte eine Freie Stadt.	—	
<b>Bürgerrechte</b>	+1 SP je Bevölkerung beim Ausspielen (maximal 10)		
<b>Kolonie</b>	Platziere in einer Region, in der du keine Stadt besitzt, eine Freie Stadt.		
<b>Kompositbögen</b>	Erhalte 2 Kavallerie-Truppen und eliminiere dort, wo du eine Kavallerie-Truppe besitzt, 2 feindliche Truppen. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden.		
<b>Fruchtwechsel</b>	Erhalte jedes Mal 5 Nahrung, wenn du Stein oder Ideen produzierst.		
<b>Währung/Münzgeld</b>	+3 Zollproduktion. Erhalte 10 Geld.		
<b>Zollhaus</b>	Erhalte beim Ausspielen +5 Zollproduktion je Hafenstadt, die du besitzt.		
<b>Diplomaten</b>	Verschiebe alle Truppen eines einzigen Gegenspielers aus einer beliebigen Region (in eine benachbarte Region deiner Wahl). Gilt direkt vor der Zählung der Imperienpunkte (1x).		
<b>Dynastie</b>	+1 SP je  am Ende des Spiels.		
<b>Frühe Wissenschaft</b>	+4 Ideenproduktion, +1 SP je Technologiekarte beim Ausspielen (maximal 10)		
<b>Imperien</b>	+1 SP je Stadt in deinem Besitz am Ende des Spiels.		
<b>Ingenieurwesen</b>	+3 Steinproduktion. Erhalte eine Freie Stadt.		
<b>Gärung</b>	+1 SP je  am Ende des Spiels.		
<b>Dünger</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte Nahrung in Höhe deiner aktuellen Nahrungsmittelproduktion x2.		
<b>Feste</b>	+1 SP je  am Ende des Spiels.		
<b>Nassanbau</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion. Deine nächste Bevölkerungskarte wird verdoppelt.		
<b>Konserven</b>	Erhalte 2 Truppen (Infanterie oder Kavallerie) und 5 Nahrung sowie 1 Bevölkerung.		
<b>Formationen</b>	Eliminiere dort, wo du eine Infanterie-Truppe besitzt, 2 feindliche Truppen. Erhalte bei der Zählung der Imperienpunkte 2 Einfluss in jeder Region, in der du eine Infanterie-Truppe besitzt.		
<b>Hafen</b>	+2 Zollproduktion, +2 Nahrungsmittelproduktion		
<b>Reitkunst</b>	Erhalte 2 Kavallerie und eliminiere dann 1 feindliche Truppe in 1 Region, in der du eine Kavallerie-Truppe hast. Kann in jeder beliebigen Region platziert werden. Deine Kavallerie-Truppen können bis zum Ende des Spiels jeweils um 2 Regionen verschoben werden.		
<b>Eisen</b>	+3 Steinproduktion. Eliminiere in einer Region mit einer deiner Infanterie- oder Kavallerie-Truppen 2 feindliche Truppen.		
<b>Leuchtturm</b>	Beim Ausspielen erhältst du 1 Handelswaren-Plättchen vom Spielplan je Hafenstadt in deinem Besitz (maximal 3).		
<b>Literatur</b>	-5 Unruhen, 2 SP		
<b>Loyalität</b>	Für den Rest des Spiels können andere Spieler in einer Region deiner Wahl, in der du derzeit dominierst, keine Stadt erbauen.		
<b>Luxus</b>	+1 SP je  am Ende des Spiels.		
<b>Maschinen</b>	+2 Ideen-, Nahrungsmittel- und Steinproduktion		
<b>Fertigung</b>	Beim Ausspielen erhältst du 10 Geld je Handwerksdorf, das du besitzt.		
<b>Steinmetz</b>	Erbaue neben einer deiner Städte eine Freie Stadt.		
<b>Mathematik</b>	+3 Ideenproduktion. Erhalte eine Bonus-Aktion.		
<b>Medizin</b>	Erhalte 2 Bevölkerung.		



Name Vorteil	Voraussetzung	Symbol(e)	Säulen der Zivilisation
<b>Unternehmergeist</b>	Beim Ausspielen erhältst du 5 Geld je Handelsware.		
<b>Händler</b>	Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Stadt erbaut, erhältst du 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat, 10 für einen Hafen.		
<b>Metallurgie</b>	Erhalte jedes Mal, wenn du Stein oder Ideen produzierst, 3 Stein. Erhalte 1 Truppe.		
<b>Migration</b>	Verliere 1 Bevölkerung und erbaue in einer Region neben einer Region, in der du eine Stadt hast, eine Freie Stadt.	-	
<b>Militärorganisation</b>	Beim Ausspielen erhältst du 1 Truppe je		
<b>Bergbau</b>	+3 Steinproduktion, +2 Steuerproduktion		
<b>Monumente</b>	+1 SP je  am Ende des Spiels.		
<b>Domestizierung von Pflanzen</b>	+3 Nahrungsmittelproduktion. Erhalte ein Bauerndorf.		
<b>Pflugschar</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion je Bauerndorf in deinem Besitz.		
<b>Klempnerei</b>	Erhalte 2 Bevölkerung.		
<b>Spiele</b>	-1 Unruhen je  am Ende des Spiels.		
<b>Plünderer</b>	Beim Ausspielen erhältst du für jede deiner Truppen auf dem Spielplan 5 Stein, Nahrung oder Geld aus dem allgemeinen Vorrat.	-	
<b>Religion</b>	+3 Steuerproduktion, -1 Unruhen je  am Ende des Spiels.		
<b>Segeln</b>	+2 Nahrungsmittelproduktion, +2 Zollproduktion		
<b>Denkschulen</b>	Wandelt beim Ausspielen Produktion eines Zahlungsmittels in ein anderes Zahlungsmittel um. Beispiel: Du kannst deine Steinproduktion um 4 reduzieren und dafür deine Ideenproduktion um 4 erhöhen.		
<b>Wissenschaftliche Verfahren</b>	+3 Ideenproduktion. Entferne alle Karten im Technologieangebot. Hinweis: Lege die Karten unter das Deck, und ziehe von oben neue Karten auf die Angebotsfelder.		
<b>Kanalisation</b>	Beim Ausspielen +1 Bevölkerung je Stadt in deinem Besitz (maximal 5).		
<b>Belagerungsgerät</b>	Du kannst Belagerungsgeräte kaufen (maximal 2). Belagerungsgeräte heben beim Zählen der Imperienpunkte den Einfluss gegnerischer Städte auf (d.h. gegnerische Spieler erhalten keine Einflusspunkte dafür).		
<b>Spezialisierung</b>	+2 für alle fünf Produktionsboni		
<b>Staatlich organisierte Arbeit</b>	Beim Ausspielen +1 Steinproduktion je Bevölkerung (maximal 10)		
<b>Steinbearbeitung</b>	+3 Steinproduktion. Erhalte 10 Stein.		
<b>Steuerwesen</b>	+4 Steuerproduktion		
<b>Textilwaren</b>	Erhalte 15 Geld und eine Tuchhandelsware vom Spielplan.		
<b>Weinanbau</b>	Beim Ausspielen erhältst du 10 Geld je Bauerndorf.	-	
<b>Gewichte und Maßeinheiten</b>	+3 Ideenproduktion		



# BEISPIELE FÜR STRATEGIEN

## ZIELE

Ihr könnt Mosaic mit verschiedener Zielsetzung spielen:

- 1) Entwickelt eure Produktionsmaschinerie mithilfe von Technologie (Ideen, Stein, Nahrung, Steuern und Zoll).
- 2) Vergrößert eure Bevölkerung.
- 3) Dominiert Regionen mit Städten, Dörfern, Wundern und Truppen.
- 4) Erhaltet eine Regierungskarte.
- 5) Baut Projekte.
- 6) Baut Wunder.
- 7) Erreicht Zivilisationserrungenschaften, indem ihr als Erster oder Erste das Ziel auf einer Karte erreicht.
- 8) Erreicht Goldene Zeitalter, indem ihr als Erster oder Erste jeweils 6 der einzelnen Symbole der Säulen der Zivilisation sammelt.

Die ersten beiden Ziele (1 und 2) sind für eine effiziente Produktion der „Zahlungsmittel“ im Spiel wichtig. Mit Zahlungsmitteln könnt ihr Aktionen durchführen. Es kann sehr frustrierend sein, nicht genau die Aktion durchführen zu können, die man gerade durchführen möchte. Aktionen für Arbeit, Bevölkerung und Steuern/Zoll sind zwar von wesentlicher Bedeutung, bringen euch aber keine Punkte ein. Daher solltet ihr diese Aktionen so selten wie möglich durchführen. Es ist wesentlich besser, erst eine gute Produktionsmaschinerie aufzubauen, statt viele ineffizienten Produktionsaktionen durchzuführen. Mit Ziel 3 und 4 oben erreicht ihr bei Zählrunden mehr Imperienpunkte. Diese Punkte können sich deutlich summieren. Allerdings können eure Gegenspieler eure Dominanz in einer Region direkt anfechten. Dies kann zu Kämpfen um Territorien führen, für die ihr am Ende viele Aktionen braucht, die sich nicht so sehr lohnen wie erhofft. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, eure Präsenz nicht zu dünn zu säen.

Wenn ihr stark auf Expansion setzt, sorgt dafür, dass ihr eure Bemühungen mit Truppen und wirtschaftlichen Technologien unterstützt. Zudem braucht ihr dann auch Stein- und Nahrungsmittelproduktion, um euren Städtebau zu fördern.

Die Ziele 5 und 6 erzeugen Siegpunkte. Hierzu benötigt ihr eine hohe Stein-, Ideen- und Nahrungsmittelproduktion. Einzelne Projekte können viele Punkte generieren, wenn sie mit einer Strategie einhergehen, bei der ihr viele Technologiekarten zieht. Wunder erzielen nicht nur Siegpunkte, sondern helfen euch auch, Regionen zu dominieren.

Die Ziele 7 und 8 generieren vor allem am Ende des Spiels Siegpunkte. Ebenso wie die regionale Dominanz schließen sie die anderen Gegenspieler vom Punkteerhalt aus: Die Punkte, die ihr erhaltet, erhalten eure Gegenspieler eben NICHT. Die Herausforderung besteht darin, dass die anderen Spieler natürlich auch auf diese Punkte lauern. Der Druck, diese Punkte als erster Spieler zu erreichen, ohne dabei andere Prioritäten zu vernachlässigen, erzeugt eine der größten Spannungen im Spiel. Eine „Goldenes Zeitalter“-Strategie ergänzt den Fokus

auf Technologiekarten hervorragend. Ihr erzielt immer dann Zivilisationserrungenschaften, wenn ihr vor den anderen Spielern einen Meilenstein erreicht. Da immer andere Zivilisationserrungenschaften im Spiel sind, solltet ihr besonders darauf achten, welche sich im Spiel befinden und diejenigen, die mit eurer Strategie übereinstimmen, gut einplanen.

## STRATEGIEN

Nach unzähligen Testspielen haben unsere Testspieler verschiedene Strategien entwickelt. Diese bestehen meist aus einer Kombination von Anführern, Regierungen, Wundern, Arten von Technologiekarten, Arten von Baukarten, Zahlungsmitteln und regionaler Dominanz.

### DER TECHNOLOGE

**Erforscht Technologien und sichert sich synergetische Plättchen und Karten.**

**Anführer:** Philosoph, Schriftgelehrter

**Regierung:** Stadtstaat

**Wunder:** Koloss von Rhodos, Hängende Gärten, Große Bibliothek

**Arten von Technologiekarten:** Ideenproduktion, Karten mit vielen Säulen-Symbolen, um Goldene Zeitalter zu erreichen und durch Projekte Punkte zu erzielen

**Baukarten:** Projekte

**Goldene Zeitalter:** Wissenschaft, Könige

**Zivilisationserrungenschaften:** Zivilisation der Bildung, Vielseitige Zivilisation, Zivilisation der Wissenschaft

**Zahlungsmittel:** Ideen, Geld

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Eine Region

### DER ERBAUER

**Baut viele Städte, Häfen und Wunder.**

**Anführer:** Ingenieur, Magistrat

**Regierung:** Monarchie

**Wunder:** Große Pyramide, Sphinx

**Arten von Technologiekarten:** Stein- und Nahrungsmittelproduktion

**Baukarten:** Stadt, Hafen, Bauerndörfer

**Goldene Zeitalter:** Architektur, Medizin, Spiele

**Zivilisationserrungenschaften:** Große Erbauer, Urbane Zivilisation, Landwirtschaft, Steinmetze

**Zahlungsmittel:** Stein, Nahrung

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Mehrere



## DER HÄNDLER

**Sichert Handelswaren, verdient Geld, erbaut Häfen und Handwerksdörfer.**

**Anführer:** Händler, Schriftgelehrter

**Regierung:** Oligarchie

**Wunder:** Leuchtturm von Alexandria

**Arten von Technologiekarten:** Steuer- und Zollproduktion, Karten mit Hafenbezug

**Baukarten:** Häfen, Handwerksdörfer

**Goldene Zeitalter:** Handel, Kunst

**Zivilisationserrungschaften:** Kaufläute, Seefahrer, Wohlhabende Zivilisation, Zivilisation des Handels, Gut regierte Zivilisation, Urbane Zivilisation

**Zahlungsmittel:** Geld

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Verteilt, baut auf Handelswaren, um Punkte für Handwerksdörfer zu maximieren.

## DER EFFIZIENTE PRODUZENT

**Baut eine große Bevölkerung und eine effektive Produktionsmaschinerie auf.**

**Anführer:** Bauer, Ingenieur, Magistrat

**Regierung:** Republik

**Wunder:** Stonehenge, Große Pyramide, Sphinx

**Arten von Technologiekarten:** Stein- und Nahrungsmittelproduktion, Bevölkerungswachstum

**Baukarten:** Städte, Projekte

**Goldene Zeitalter:** Medizin, Spiele

**Zivilisationserrungschaften:** Bevölkerungsreiche Zivilisation, Große Erbauer, Landwirtschaft, Steinmetze

**Zahlungsmittel:** Nahrung, Stein

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Wenige Städte mit Dörfern auf +2 Nahrung und Stein. Steigert das Bevölkerungswachstum.

## DER KULTURFREUND

**Sammelt so viele Kultursymbole wie möglich und erbaut Wunder.**

**Anführer:** Künstler

**Regierung:** Monarchie, Oligarchie

**Wunder:** Große Pyramide, Sphinx

**Arten von Technologiekarten:** Kultur, Stein- und Ideenproduktion

**Baukarten:** Städte, Bauerndörfer

**Goldene Zeitalter:** Kunst, Architektur

**Zivilisationserrungschaften:** Große Erbauer, Steinmetze, Landwirtschaft

**Zahlungsmittel:** Stein, Nahrung, Ideen

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Wenige, erbaut Wunder

## DER EROBERER

**Dominiert so viele Regionen wie möglich.**

**Anführer:** General, Priesterin

**Regierung:** Tyrannei

**Wunder:** Kolosseum, Tempel der Artemis

**Arten von Technologiekarten:** Militär, Steuern und Zoll

**Baukarten:** Städte, Handwerksdörfer

**Goldene Zeitalter:** Helden, Handel

**Zivilisationserrungschaften:** Militärische Zivilisation, Imperiale Zivilisation, Gut regierte Zivilisation, Zivilisation des Handels

**Zahlungsmittel:** Geld

**Schwerpunkt der regionalen Dominanz:** Vorherrschaft



# MOSAIC

■ EINE GESCHICHTE DER ZIVILISATION ■

## AKTIONEN

Jeder Spieler kann in seinem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

- 1) **ARBEIT:** Stein, Nahrung oder Ideen produzieren
- 2) **BEVÖLKERUNG:** Bevölkerung vergrößern
- 3) **BAU:** Neue Städte oder Dörfer oder ein großes Projekt erbauen
- 4) **WUNDER:** Ein Wunder bauen
- 5) **TECHNOLOGIE:** Eine neue Technologie entdecken
- 6) **STEUERN UND ZOLL:** Steuern (Bevölkerung) oder Zollgebühren (Händler) erheben und Geld verdienen
- 7) **MILITÄR:** Neue Truppen rekrutieren oder bestehende Truppen verschieben
- 8) **REGIERUNG:** Eine Regierung erstellen

