

## Goldene Zeitalter - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 4 Epochen (Runden) zu je 5 Phasen in folgender Reihenfolge:

### A. Rundenvorbereitung:

- ◆ Alle **Wunder-Karten** der aktuellen Epoche (I-IV) offen neben den Plan legen.
- ◆ So viele **Gebäude-Karten** der aktuellen Epoche (I-IV) offen neben den Plan legen, wie Anzahl teilnehmender Spieler ist.
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn deckt jeder Spieler seine **Zivilisations-Karte** für die akt. Epoche auf und wählt: ENTWEDER Zivi-Karte aus Vorrunde behalten ODER die Karte aus der aktuellen Runde ausspielen. Die jeweils andere Karte wird abgeworfen.  
*In der 1. Runde müssen alle Spieler ihre Zivilisations-Karten BEHALTEN.*  
→ Jeder Spieler deckt seine Zivi-Karte auf, die nun wirkt.
- ◆ Spieler mit kleinster Nummer (oben rechts) auf Karte = neuer Startspieler.

### B. Erweiterung der Landkarte:



Feld

- ◆ Beginn mit Startspieler, dann reihum im U-Sinn macht man direkt 2 Schritte:  
**1) Der Spieler zieht 1 Kontinent-Plättchen + legt es auf dem Plan an.**  
*Nur in Epoche I zieht man ein Plättchen mit 3 Feldern, sonst immer mit 2 Feldern.*  
Detailregeln dazu finden sich auf den Spielhilfen (Seite 3 der KSR).
- 2) Der Spieler platziert / versetzt seine Hauptstadt (Zylinder):**  
*In Epoche I* setzt man seine Hauptstadt mit leerer Seite nach oben auf 1 Feld (*mittig, Ressource verdeckend*) auf sein gerade gelegtes Plättchen. Die 3 Siedler vom eigenen Vorrat kommen auch auf das Feld.  
*Ab Epoche II* darf man seine Hauptstadt auf ein Feld des jeweils neu ausgespielten Plättchens umsetzen ODER sie an ihrem Ort belassen. Alle (!) Siedler auf dem Feld der Hauptstadt ziehen mit um.

### C. Spieler-Aktionen:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler 1 Aktion je Spielzug aus, bis alle Spieler ein "Goldenes Zeitalter" (siehe Aktion 8) ausgerufen haben.
- ◆ Außer Aktion 8 kann jede Aktion auch mehrfach je Epoche gewählt werden. Die Aktionen 1 - 4 kann man nur mit einem stehendem Siedler ausführen. Die Aktionen 5 - 8 benötigen keinen Siedler.

## AKTIONEN:

### 1. ENTDECKER:

#### a) **Bewege einen Siedler ODER auch nicht** (s. Spielhilfen der KSR):

- ◆ Der Spieler bewegt 1 seiner stehenden Siedler auf der Landkarte. Beendet er seine Bewegung auf einem Feld mit Rohstoff-Symbol, wo sich vorher noch kein Siedler und keine Stadt dieses Spielers befanden, erlangt er die Kontrolle über dieses Symbol.

 **ROTE** Kreise um Rohstoffsymbol = Erhalte Gold\*, sobald Du dort die Kontrolle erlangst (*Siedler auf Symbol gezogen und/oder Stadt gegründet*).  
*Der Kreis ist auf einer gebauten Technologie / Karten zu finden.*

 **SCHWARZE** Kreise = Erhalte Gold\*, wenn Du die Kontrolle übernimmst.  
Mehrere Spieler auf einem Feld teilen sich die Kontrolle und profitieren jeder komplett.

#### **und/oder b) Gründe eine Stadt** (*nicht auf Inseln*):

- ◆ Gründung erfolgt auf Kontinentfeld eines Siedlers, wenn sich dort noch keine Stadt / Hauptstadt befindet.
- ◆ Der Spieler legt aus seinem Vorrat 1 (2, wenn "Bauwesen" entwickelt) Würfel auf das Feld. Bei Würfelmangel = diese woanders abziehen.
- ◆ Der Spieler erhält 1 - 2 Gold gemäß seiner Technologie-Entwicklungen, d.h., für jeden gesetzten Würfel.

#### **Ende der Aktion = Der Siedler wird nun hingelegt.**

### 2. BAUMEISTER:

- ◆ Der Spieler wählt 1 seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und LEGT ihn auf die AGORA.
- ◆ Er wählt 1 der offen liegenden Gebäude-Karten und legt sie auf einen freien Bauplatz auf seinem Tableau (zu Beginn nur der erste Bauplatz). Kein freier Bauplatz vorhanden? Dann muss er 1 bestehendes Gebäude von seinem Tableau abwerfen. Es ist damit aus dem Spiel.
- ◆ Man darf mehrere gleiche Gebäude besitzen.

3. KÜNSTLER:

- ◆ Der Spieler wählt 1 seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und LEGT ihn auf die AGORA. Er erhält 3 Siegpunkte, die er direkt abträgt.

4. SOLDAT:

*nur 4-mal im Spiel je Spieler möglich*

- ◆ Der Spieler wählt 1 seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und zieht ihn auf ein Feld mit 1 - x Siedlern von MITSPIELERN und/oder einer gegner. Stadt (aber keine Hauptstadt). Bewegungsregeln sind wie beim Entdecker.
- ◆ Der Spieler zahlt Gold lt. nächstem freien Feld seiner Invasions-Leiste.
- ◆ Die Verteidiger-Würfel kommen in Vorrat ihrer Besitzer zurück.
- ◆ Siedler der Mitspieler des betroffenen Feldes ziehen zu ihrer Hauptstadt.
- ◆ Der Angreifer zieht 1 zufälliges Ruhmes-Plättchen (2 - 6 SP) und legt es nach Ansicht auf das erste freie Feld seiner Invasions-Leiste. Danach kann er sofort die Aktion 1b) ausführen.

5. BAUE 1 WUNDER:

- ◆ Der Spieler wählt 1 verfügbare Wunder-Karte, zahlt deren Kosten und legt die Karte neben sein Tableau.
- ◆ Hat das Wunder einen Sofort-Effekt, ist dieser direkt abzuhandeln.

6. AKTIVIERE ...



- ◆ Der Spieler wählt 1 seiner Gebäude / Wunder mit einem Aktivierungs-Effekt. Er führt den Effekt aus und dreht die Karte auf ihre Rückseite.

7. ENTWICKLE ...

- ◆ Der Spieler wählt 1 Technologie von seinem Tableau + zahlt die Kosten, wie darauf angegeben. Er legt das Plättchen neben sein Tableau mit der Rückseite oben. Evtl. Würfel auf dem Plättchen = in Vorrat des Spielers.
- ◆ Der Effekt der neuen Technologie ist sofort nutzbar. Siehe Tableau.
- ◆ Technologien müssen zeilenweise von links nach rechts entwickelt werden. Ggf. verfallen Vorteile veralteter Technologien.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.07.24

8. GOLDENES ZEITALTER:

*Du hast 3 Siedler genutzt (liegen).*

- ◆ Hat ein Spieler keine stehenden Siedler mehr auf dem Spielplan, muss er ein "Goldenes Zeitalter" ausrufen. Die laufende Epoche endet für ihn. Er dreht seine Hauptstadt so, dass der Aufkleber sichtbar ist und PASST. Kommt er wieder an die Reihe, erhält er jedes Mal 2 Gold aus der Bank.
- ◆ Der erste Spieler in jeder Epoche, der ein "Goldenes Zeitalter" ausruft, **wählt 1 Wertungs-Karte** und legt sie neben die AGORA.

D. Ende der Epoche:

- ◆ Hat jeder Spieler das "Goldene Zeitalter" ausgerufen, endet Epoche sofort. Die 4. Epoche endet schon nach dem ersten Ausrufen.
- ◆ Alle Spieler erhalten Siegpunkte gemäß Wertungs-Karte neben AGORA.

E. Vorbereitungen für nächste Epoche:

- ◆ Entfernt die nicht gebauten Gebäude- und Wunderkarten dieser Epoche sowie die Wertungs-Karte neben der AGORA.
- ◆ Dreht alle Hauptstädte so, dass kein Aufkleber sichtbar ist.
- ◆ Dreht alle genutzten Gebäude- und Wunderkarten auf ihre Vorderseite.
- ◆ Stellt alle liegenden Siedler auf dem Spielplan wieder auf.
- ◆ Nehmt alle Siedler von der AGORA zurück und stellt sie aufrecht zu den Hauptstädten ihrer Besitzer.

- SPIELENDENDE:**
- ◆ Nachdem in 4. Epoche jemand das "Goldene Zeitalter" ausgerufen hat, hat jeder andere Spieler noch 1 Aktion.
  - ◆ Die Wertungs-Karte wird danach noch abgehandelt.
  - ◆ Jeder Spieler erhält Siegpunkte (SP) für ...

➔ Gold:	1 SP für je 3 Gold
➔ Entwickelte Technologien:	0 - 4 SP je Rückseite der Tech-Plättchen neben seinem Tableau
➔ Ruhmes-Plättchen (RP):	2 - 6 SP je RP auf eig. Invasions-Leiste
➔ Zukunfts-Techno-Karte:	Eigene Karte werten. Patt: 0 SP
➔ Wunder "Spiralminarett":	2 SP je entwickelte Technologie in letzten beiden Spalten des eigenen Tableaus.

Es gewinnt, wer die meisten SP hat.

*Patt: Beteiligter mit meisten Städten auf Plan siegt. Sonst: Geteilter Sieg.*

### Goldene Zeitalter - Zusatzregeln

#### Anlegen von Kontinent-Plättchen:

- ➔ Jedes neue Plättchen muss mit mind. 1 Seite an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.
- ➔ Das Spielplanraster darf nicht verlassen werden.
- ➔ Ausrichtung des Plättchens ist frei wählbar.
- ➔ Land muss an Land, Wasser an Wasser. Spielplanrand zählt dabei nicht mit (ist egal).
- ➔ Auf Plan vorgedruckte Inseln darf man abdecken.
- ➔ Siedler auf überdeckten Feldern = in Hauptstädte
- ➔ Plättchen kann nicht angelegt werden? = Abwurf

#### Bewegung eines Siedlers:

- ➔ Horizontal oder vertikal, also nicht diagonal.
- ➔ Jedes Feld auf Plan / Plättchen ist begehbar, auch Seefelder.
- ➔ Felder mit anderen Siedlern, Städten, Hauptstädten darf man betreten bzw. durchwandern.
- ➔ Reichweite variiert von 1 - unbegrenzte Felder.
- ➔ Der Spielplan kann verlassen werden. Der Siedler erscheint wieder auf gegenüberliegender Seite.
- ➔ Auf die Bewegung darf verzichtet werden.

### Goldene Zeitalter - Zusatzregeln

#### Anlegen von Kontinent-Plättchen:

- ➔ Jedes neue Plättchen muss mit mind. 1 Seite an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.
- ➔ Das Spielplanraster darf nicht verlassen werden.
- ➔ Ausrichtung des Plättchens ist frei wählbar.
- ➔ Land muss an Land, Wasser an Wasser. Spielplanrand zählt dabei nicht mit (ist egal).
- ➔ Auf Plan vorgedruckte Inseln darf man abdecken.
- ➔ Siedler auf überdeckten Feldern = in Hauptstädte
- ➔ Plättchen kann nicht angelegt werden? = Abwurf

#### Bewegung eines Siedlers:

- ➔ Horizontal oder vertikal, also nicht diagonal.
- ➔ Jedes Feld auf Plan / Plättchen ist begehbar, auch Seefelder.
- ➔ Felder mit anderen Siedlern, Städten, Hauptstädten darf man betreten bzw. durchwandern.
- ➔ Reichweite variiert von 1 - unbegrenzte Felder.
- ➔ Der Spielplan kann verlassen werden. Der Siedler erscheint wieder auf gegenüberliegender Seite.
- ➔ Auf die Bewegung darf verzichtet werden.

### Goldene Zeitalter - Zusatzregeln

#### Anlegen von Kontinent-Plättchen:

- ➔ Jedes neue Plättchen muss mit mind. 1 Seite an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.
- ➔ Das Spielplanraster darf nicht verlassen werden.
- ➔ Ausrichtung des Plättchens ist frei wählbar.
- ➔ Land muss an Land, Wasser an Wasser. Spielplanrand zählt dabei nicht mit (ist egal).
- ➔ Auf Plan vorgedruckte Inseln darf man abdecken.
- ➔ Siedler auf überdeckten Feldern = in Hauptstädte
- ➔ Plättchen kann nicht angelegt werden? = Abwurf

#### Bewegung eines Siedlers:

- ➔ Horizontal oder vertikal, also nicht diagonal.
- ➔ Jedes Feld auf Plan / Plättchen ist begehbar, auch Seefelder.
- ➔ Felder mit anderen Siedlern, Städten, Hauptstädten darf man betreten bzw. durchwandern.
- ➔ Reichweite variiert von 1 - unbegrenzte Felder.
- ➔ Der Spielplan kann verlassen werden. Der Siedler erscheint wieder auf gegenüberliegender Seite.
- ➔ Auf die Bewegung darf verzichtet werden.

### Goldene Zeitalter - Zusatzregeln

#### Anlegen von Kontinent-Plättchen:

- ➔ Jedes neue Plättchen muss mit mind. 1 Seite an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.
- ➔ Das Spielplanraster darf nicht verlassen werden.
- ➔ Ausrichtung des Plättchens ist frei wählbar.
- ➔ Land muss an Land, Wasser an Wasser. Spielplanrand zählt dabei nicht mit (ist egal).
- ➔ Auf Plan vorgedruckte Inseln darf man abdecken.
- ➔ Siedler auf überdeckten Feldern = in Hauptstädte
- ➔ Plättchen kann nicht angelegt werden? = Abwurf

#### Bewegung eines Siedlers:

- ➔ Horizontal oder vertikal, also nicht diagonal.
- ➔ Jedes Feld auf Plan / Plättchen ist begehbar, auch Seefelder.
- ➔ Felder mit anderen Siedlern, Städten, Hauptstädten darf man betreten bzw. durchwandern.
- ➔ Reichweite variiert von 1 - unbegrenzte Felder.
- ➔ Der Spielplan kann verlassen werden. Der Siedler erscheint wieder auf gegenüberliegender Seite.
- ➔ Auf die Bewegung darf verzichtet werden.