

Eine Partie verläuft über 3 Epochen (I, II, III) zu je 2 Runden. SP = Siegpunkte. Jede Runde besteht aus 2 Phasen: Blüte-Phase und Niedergangs-Phase.

BLÜTE-Phase:



- Im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem Startspieler) führt man je 1 Zug aus. Es geht in dieser Weise solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.
- Hat man noch 1 - x leere Felder auf seiner Zeitskala, MUSS man eine der verfügbaren Aktionen ausführen.

Aktionen mit dem Symbol:



AKTIONS-STEIN NEHMEN

- Nimm 1 Aktionsstein vom Spielplan und platziere ihn auf einem leeren Feld linksbündig auf Deiner Zeitskala.
- Zahle evtl. auf dem Aktionsstein angegebene Kosten. Kosten sind dort links oben angezeigt.
- Nimm die oben rechts auf dem Aktionsstein angezeigte Anzahl an Sanduhren. Lege sie auf leere Zeitskala-Felder. Du darfst jetzt auch in ein leeres Feld 2 Sanduhren legen.
- Führe jetzt die Hauptaktion des Aktionssteins aus (MUSS). Erfüllst Du nicht alle seine Bedingungen, darfst du einen solchen Aktionsstein nicht auswählen!

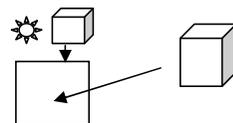
Aktionen mit dem Symbol:



MARKIER.-STEINE PLATZIEREN

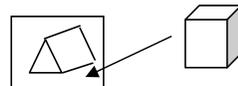
- 1-mal pro Runde* darfst Du solche Aktionen ausführen, d.h., je 1 Markierungsstein (aus allg. Vorrat) auf jedem der für Dich verfügbaren Orte platzieren:

a) Eigene Zivilisations-Karten (in früherem Zug gespielt):



b) Aktion nutzen:

In gleicher Reihe mit einer eig. Stadt im Heimatbereich (in früherem Zug platziert):



- In beiden Fällen zahlt man evtl. angegebene Münzkosten: Auf Zivi-Karte unter Markierungs-Stein sichtbar; auf dem Hauptspielplan kann eine Aktion bzw. Modifikation neben Heimatstadtbereich gewählt werden (s. Heimatstädte).
- Teilweise sind auch Sanduhren auf eigener Zeitskala zu platzieren.

Aktionen mit dem Symbol:



AKTIONEN mit MEHRFACH-NUTZEN

- Solche Aktionen darf man beliebig oft in einer Runde nutzen, aber nur 1-mal pro Zug.
- Es ist dafür kein Aktionsstein aufzunehmen und auch kein Markierungsstein zu platzieren. Allerdings sind 1- 2 Sanduhren auf eigener Zeitskala zu platzieren (Steuereinnahmer: Erhalte Münzen).

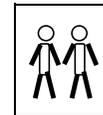
PASSEN:

- Kannst Du keine Aktion mehr ausführen, darfst Du nun passen. Es darf dann kein Feld der Zeitskala leer sein. Passen = Aktuelle Blüte-Phase ist für Dich nun vorbei.

WERDE START-SPIELER

- Platziere den Aktionsstein "Anführer (Zwiebelturm)" auf Deiner Zeitskala und nimm 2 Münzen.
- In der Niedergangs-Phase bist Du neuer Startspieler.

PHILOSOPH
türkiser Bereich



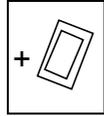
➡ **Hiermit ERHÖHT man seine BEVÖLKERUNG:**



- Man kann 1 - 2 Personen "ausbilden" (auf Bevölk.-Tab vor).
- Die obere Reihe zeigt Kosten für 1 Person, die untere für 2 Personen an (ggf. ist das 2-mal dieselbe Person).
- Kosten lt. Aktionsstein zahlen und Sanduhren nehmen.
- Die Ausbildungskosten-Figur (AKF) darf jeweils unterhalb der Kostenangabe der Tabelle liegen / weiter links dort.
- Verwendete AKF werden rechts in ihrer Reihe neu eingeschoben. Waren es 2 verschiedene AKF, schiebt man zuletzt die vorher weiter links liegende AKF ein.
- Jede ausgebildete Person verbessert sich auf eigener Bevölkerungstabelle um 1 Feld. Man hat also dann mehr Personen dieser Kategorie. Ggf. wird eine begegnende Figur zurückgedrängt. In selber Reihe dürfen keine 2 AKFs auf selbem Feld sein.
- Sobald alle Personen in Summe Wert 18 erreichen, nimmt man das passende oberste Bonuspunkte-Plättchen. Die 4 bzw. 8 SP werden sofort abgetragen. SP verbleiben, auch wenn die Summe später sinkt.

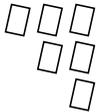
SCHREIBER: ➡ Hiermit ERHÄLT man ZIVILISATIONS-KARTEN:

lila Bereich



- Wähle 1 von 3 Optionen.
- Kosten lt. Aktionsstein zahlen und Sanduhren nehmen. Gemäß gezahlter Kosten stehen 3 Optionen zur Wahl:

a) Nimm 1 - 3 Karten aus der Kartenauslage auf die Hand.

Bsp. 1:  Hast Du 10 Geld gezahlt, kannst Du bis zu 3 Karten wählen, d.h. aus der Spalte unterhalb der Kostenindikatoren und weiter links davon.

Bsp. 2:  Ganz rechts auf dem Spielplan gibt es nur 1 - 2 Karten, dafür aber aus allen Spalten.

Nach komplett beendeter Kartenentnahme rutschen alle übrigen Karten linksbündig auf. Leere Plätze werden mit Karten NUR der aktuellen Epoche aufgefüllt.

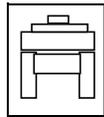
b) Zahle mind. 6 Münzen und suche Dir aus dem Ablagestapel 1 beliebige Karte aus, die Du auf die Hand nimmst.

Mind. = je nach Kosten des Aktionssteins

c) Zahle 10 Münzen und suche Dir aus dem Ablagestapel 2 beliebige Karten aus, die Du auf die Hand nimmst.

SEEFÄHRER: ➡ BAUE 1 STADT:

blauer Bereich



- Kosten lt. Aktionsstein zahlen und Sanduhren nehmen.
- Platziere 1 eigene Stadt auf 1 leerem Stadtfeld auf dem Spielplan im Landkartenbereich mit selbem Symbol (Sack +Kiste, Auge, Tempel) wie auf gewähltem Aktionsstein. Symbol Spirale = freie Wahl.
- Nach Platzierung in einer farbigen Region (gelb, rot, grün) aktiviert man sofort ALLE eigenen Städte in dieser Farbregion. Alle Boni dieser Städte werden eingenommen.
- Hat man alle seine 6 Städte platziert, darf man das dazu passende oberste Bonuspunkte-Plättchen nehmen. Ab nun darf man bei einer Bau-Aktion eine bereits platzierte Stadt versetzen bzw. erneut auf selbem Ort einsetzen.

HEIMAT-STÄDTE:

- Platziert man 1 Stadt auf einem der 9 Heimatstadtfelder, darf man eine beliebige Regionsfarbe wählen und die Boni seiner Städte in dieser Region einnehmen.
- Generell darf man je eigener Stadt im Heimatstadtsektor 1-mal je Runde Aktionen in der selben Reihe rechts nutzen = Markier.-Stein (vom allg. Vorrat) neben die Stadt setzen.

CHRONIST:

oranger Bereich

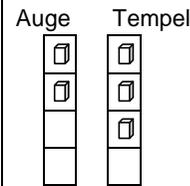


➡ 1 ZIVILISATIONS-KARTE AUSSPIELEN:

- 1 Handkarte wählen, die die Voraussetzungen erfüllt: Ggf. Stadtsymbol, Mind.-Anzahl bestimmter Personen
- Karte offen vor sich ablegen.
- Belohnungen, ggf. Nachteile (rechts auf Karte) erhalten. Man muss alle Effekte (+ und -) abtragen können!
- Synergie-Symbole:
Wähle 1 der rechts oben auf der ausgespielten Karte abgebildeten Symbole und erhalte 1 SP für jede bisher (inkl. dieser) ausgespielten Karte mit diesem Symbol.
In Epoche III enthalten Karten keine Synergiesymbole.
- Sobald man 8 Zivilisations-Karten ausgespielt hat, darf man passendes oberstes Bonuspunkte-Plättchen nehmen. Würde dabei auch der Bevölkerungsbonus erfüllt, muss erst die ganze Karte abgearbeitet werden. Ggf. reicht danach der Wert der Bevölkerung nicht mehr (gesunken).

ZUSÄTZLICHE OPTIONEN:

Beliebig oft in Deinem Zug darfst Du Markierungssteine von Deinem Tableau in den allg.Vorrat legen, um bestimmte Aktionen auszuführen.



Auge: 1 Mark.-Stein abgeben, um auf Bevölk.-Tab. je 1 Person im Wert um 1 zu erhöhen + 1 andere um 1 zu senken. Direkt danach kannst Du erneut (kostenlos) noch 1-mal um 1 erhöhen und um 1 senken.

Tempel: 1 Mark.-Stein abgeben, um virtuell 1 Person um 1 zu verbessern (beim Ausspiel einer Karte). Ein Bonuspunkte-Plättchen ist damit nicht erhaltbar.

Aus Auge und/oder Tempel: 3 Steine abgeben und auf eig. Bevölk.-Tab. 1 Person im Wert um 1 erhöhen.

NIEDERGANGS-Phase:



- 1) Legt alle **Aktionssteine** von Euren Tableaus zurück auf entsprechende Felder des Spielplans.
 - b) **Entfernt** von jedem Feld Eurer Zeitskala 1 Sanduhr und verschiebt evtl. verbliebene Sanduhren komplett nach links, wobei jede Uhr 1 Feld einnimmt.
 - c) Nehmt alle **Markierungs-Steine** vom Spielplan und von Zivilisations-Karten in den allg. Vorrat zurück.
 - d) Markierungssteine auf eigenem Tableau BLEIBEN dort.
- 2) Wer den Markierungsstein "Anführer" besitzt, wird (bleibt) **Startspieler**.
- 3) **Rundenmarker um 1 Feld nach rechts versetzen.**
Wird dabei eine neue Epoche erreicht, müssen alle Karten der Spielplan-Auslage abgeworfen werden. UND folgende Schritte sind auszuführen:
- a) 8 neue Karten der aktuellen Epoche auslegen.
 - b) Jeder Spieler entfernt 1 Schloß von seinem Tableau, wenn möglich.
- Nach 6 Runden endet das Spiel mit der Schlusswertung. Andernfalls fährt der Startspieler mit der nächsten Blüte-Phase fort.

4) Städte aktivieren & Zivilisations-Karten.

- a) Jeder wählt für sich 1 eigene Stadt in jeder Region auf der Landkarte des Spielplans und nimmt sich die dort abgebildete Belohnung.
- b) Zivilisations-Karten mit dem Mond-Symbol erbringen ihre Fähigkeit (optional). Die Reihenfolge der Aktivierungen ist beliebig.

5) Handkartenlimit überprüfen:

Jede Zivilisations-Karte > 3 auf der Hand bringt 1 Sanduhr auf Zeitskala.

ALLGEMEIN: Zivilisations-Karten im Nachziehstapel/Ablagestapel darf man jederzeit anschauen, muss aber danach sofort neu mischen.

Schlusswertung:

- 1) Karten auf der Hand können noch erfüllt werden.
Es gibt aber nur noch die Hälfte (aufgerundet) der SP.
Markierungssteine des eigenen Tableaus können eingesetzt werden.
Weitere Effekte (zB: Bonuspunkte-Plättchen) gibt es nicht mehr.
- 2) Nicht erfüllte Zivilisations-Karten auf der Hand führen zu Punkteverlust: aufgerundet die Hälfte der aufgedruckten SP.
- 3) 1 SP für je 2 Markierungssteine auf dem eigenen Tableau
- 4) Je 10 Münzen ergeben 1 SP.
- 5) Restliche Sanduhren auf der eigenen Zeitskala kosten SP:

1 / 2 / 3 / 4+ Sanduhren = -2 / -4 / -8 / -16 SP

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr ausgespielten Zivilisations-Karten siegt.
Danach sind mehr Münzen entscheidend.

Anpassungen für 2 Spieler (siehe Seite 13 der Spielregeln):

- Zivilisations-Karten im Nachziehstapel/Ablagestapel darf man nicht ansehen.
- Zu Beginn jeder Blüte-Phase wird auf jede der 4 Randkarten mit darüber angezeigtem Markierungsstein ein solcher gelegt.
Wer eine solche Karte nimmt, legt den Stein in den allg. Vorrat zurück.
Ansonsten wandert ein Stein mit, wenn die Karte darunter verschoben wird.
- Zu Beginn jeder Niedergangs-Phase wandern alle Karten unterhalb des Spielplans in die Schachtel, wenn sie einen Markierungsstein haben.

*Die Spielregel ist hier unklar. Ich spiele so, dass man einen Spielzug wählen muss, um genau 1 Markierungsstein zu platzieren. Das macht Sinn, da man oft auch einen Aktionsstein dabei nutzen muss.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.05.19