

## Historia - KSR (Seite 1 von 3)

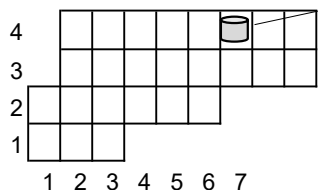
Man spielt 3 Epochen zu je 4 Runden. Jede Runde besteht aus unterschiedlich vielen Aktionsrunden.

Matrix (Auszug):

Beispiel



Militär



Zivilisations-  
Marker steht auf Stufe:  
4 bei Militär  
7 bei Technologie

Technologie

Ablauf einer Runde:

### 1 - Karten auswählen:

JEDERZEIT  
im Zug kann man  
WUNDER aktivieren.

- ◆ Alle Spieler wählen gleichzeitig eine Anzahl Aktions- und/oder Beraterkarten aus ihrer Hand (1 - 3 Karten) und legen sie verdeckt vor sich ab.
- ◆ Wie viele Karten man spielen darf, hängt von individ. erreichter Stufe bei Technologie ab. Ab Stufe 5 bzw. 13 darf man bis zu 2 bzw. 3 Karten spielen.
- ◆ Nach erfolgter Auswahl decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karten auf.

### Regeln für das Spielen der Karten:

- ◆ Mind. 1 Karte\* muss jeder spielen, auch wenn sie ggf. unausführbar ist.
- ◆ Eine aufgedeckte Karte ist nicht rücknehmbar und muss ausgeführt werden.
- ◆ Manche Aktionen erfordern die Abgabe von Machtwürfeln aus dem eigenen Vorrat. Abgegebene Würfel kommen auf best. Bereiche auf dem Spielplan.
- ◆ In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler jeweils alle seine aufgedeckten Karten in selbst bestimmter Reihenfolge aus.
- ◆ Fast alle Karten haben eine Grund-Aktion und eine erweiterte Aktion, deren Voraussetzungen erfüllt sein müssen (wenn gefordert).
- ◆ Nach Ausführung kommt jede Aktionskarte offen in die Ablagereihe des Spielers, überlappend auf bisherige Karten (Aktions-Symbole sichtbar).
- ◆ Beraterkarten werden unter das Berater-Kartendeck des Spielers geschoben, d.h., Beraterseite nach oben (sobald sie ausgeführt wurden). Sobald die oberste Karte dort offen liegt, mischt man das Deck und legt es verdeckt wieder bereit.
- ◆ Eine Aktionsrunde endet nach Ausspiel aller aufgedeckten Karten.
- ◆ Eine Spielrunde endet nach Ausspiel mind. 1 Revolutions-Karte.

\*Man muss nicht sein erlaubtes Maximum ausspielen.

- BONUS:** Erreicht ein Zivilisations-Marker eine neue Militär- oder Technologie-Stufe kann u. U. ein Bonus anfallen:
- ⇒ 1 Machtwürfel / Aktionskarte zurücknehmen (Stufe 4 / 3).
  - ⇒ 1 neue Aktionskarte (Techn.-Stufe 2: Krieg, bei Stufe 12: Tourismus) erhalten.
  - ⇒ Qualifizierung für erweiterte Aktion erhalten.
  - ⇒ 1 neue Berater-Karte erhalten (Techn.-Stufen 4, 7, 13).
  - ⇒ Anzahl der Aktionen steigern / SP erhalten.

**Die AKTIONEN:** Man hat anfangs 3 Machtwürfel im pers. Vorrat.

**Militär:** (Kanone)

Abgabe von 1 Machtwürfel aus pers. Vorrat in 1 der Vorratsbereiche. Eigenen Ziv.-Marker 1 Zeile (Stufe) hochsetzen. Kann der Ziv.-Marker nicht bewegt werden, wirkt die Aktion nicht.

Erweitert: 3 Machtwürfel in Vorratsbereiche legen = 2 Zeilen hochsetzen.

Ist der Ziv.-Marker schon in Zeile 16, bringt jede weitere Stufe 2 SP. Ein gewonnener Bonus ist ab nächster Aktionsrunde nutzbar.

**Technologie:** (Reagenzgläser)

Abgabe von 1 Machtwürfel = Marker 1 Spalte (Stufe) nach RECHTS ziehen. Den Würfel in einen der Vorratsbereiche legen.

Erweitert: 3 Machtwürfel abgeben = Marker 2 Spalten nach RECHTS ziehen. Kann der Marker nicht bewegt werden, wirkt die Aktion nicht.

Ist Marker schon in Spalte 16, bringt jede weitere Stufe 2 SP. Ein gewonnener Bonus ist ab nächster Aktionsrunde nutzbar.

**Kunst:** (Portrait)

Abgabe von 1 Machtwürfel in Vorratsbereich = 1 offene Karte aus Wunderreihe nehmen und in eigenen Spielbereich legen.

Erweitert: 3 Machtwürfel abgeben = 2 offene Wunderkarten nehmen. Ab nächster Aktion kann man 1 - x Wunder aktivieren (90° tappen).

**Ausbeutung:** (Peitsche)

Bis zu 2 Machtwürfel aus den Vorratsbereichen benutzter Würfel und/oder von der Weltkarte in persönlichen Bereich legen.  
Evtl. ausgelöste Gebietsaufgabe kostet so viele SP, wie dort angegeben,

Erweitert: 1 SP abgeben = bis zu 4 Machtwürfel von Vorratsbereichen zurückholen.

**Ausbreitung:** (Flagge, Pfeil, Flagge)

Der Spieler setzt 1 Machtwürfel aus pers. Vorrat in ein Gebiet der Weltkarte, das zu 1 bereits von ihm besetzten Gebiet benachbart ist.

Mit Technologie "Navigation" (Stufe 8) gilt jedes Gebiet als Nachbar.  
⇒ Amerika und Russland sind nicht benachbart.  
⇒ Mittel- und Südamerika sind Nachbarn über den Panama-Kanal.  
⇒ Ozeanien und Südostasien sind benachbart.

Erweitert: Der Machtwürfel darf alternativ aus einem Vorratsbereich der genutzten Machtwürfel geholt werden.

**Handel:** (Geldsack)

Die beteiligte benachbarte Zivilisation muss eine höhere Technologie-Stufe haben und erhält für den Handel 2 SP.  
Nachbarn sind Zivilisationen im selben Gebiet der Weltkarte.  
Als aktive Zivilisation mit Technologie "Navigation" kann mit jeder anderen Zivilisation der Handel erfolgen.

Der aktive Spieler erhöht NUN seine Technologie-Stufe um 1.

Die SP müssen nicht vom aktiven Spieler gezahlt werden.

Erweitert: Die benachbarte Zivilisation erhält 1 SP.

**Tourismus:** (Eiffelturm)

Die Technologie-Stufe muss mind. 12 sein.  
Der Spieler erhält 1 SP je 4 eigene Wunder (abgerundet).

Erweitert: 1 SP für je 3 eigene Wunder (abgerundet).

**Überfall:** (Reiter)

Ein Nachbar kann überfallen werden, wenn er eine niedrigere Militärstufe als der Angreifer hat.  
Zivilisationen im selben Gebiet der Weltkarte gelten als benachbart.  
Der aktive Spieler nimmt 1 eigenen Machtwürfel aus einem Bereich benutzter Würfel in den pers. Vorrat und gewinnt 1 SP.  
Mit Technologie "Navigation" (Stufe 8) gilt jedes Gebiet als Nachbar.

Erweitert: bis zu 2 Machtwürfel nehmen, vor sich legen, 2 SP erhalten.

**Krieg:** (gekreuzte Schwerter) - Aktions-Karte ist ab Techn.-Stufe 2 verfügbar.

Der aktive Spieler erklärt einer anderen Zivilisation im selben Gebiet den Krieg.  
Die Zivilisation mit höherer Militärstufe gewinnt den Krieg und 2 SP.  
Die unterlegene Zivilisation muss ihren Machtwürfel im Kriegsgebiet von dort weg in einen der Vorratsbereiche entfernen.  
Man kann nie seinen letzten Machtwürfel auf der Weltkarte verlieren.  
Bei mehreren Gegnern im selben Gebiet wählt man einen davon.  
!!! Die Aktion MUSS gespielt werden, auch wenn man nicht gewinnt.

Erweitert: Technologie Atomkraft ist Bedingung, 4 SP Gewinn.

**Revolution:** (Frau mit wehender Fahne)

Mit dieser Aktion beginnt die letzte Aktionsrunde der lfd. Spielrunde.  
Hat man zu Beginn der Aktionsrunde < 3 Aktionskarten in seiner Ablagereihe, kann man "Revolution" / Berater "Revol." nicht spielen.  
Spielt man mehrere Karten, muss "Revolution" an den Schluss.  
Danach nimmt man die Karte "Revolution" und eine beliebige weitere Karte zurück aus seiner Ablagereihe auf die Hand.  
NACH der aktuellen Aktionsrunde folgt das ENDE der Spielrunde.

**2 - Ende einer Spielrunde:**

- a. OPTIONAL: Zivbots abhandeln (siehe Erläuterungen).
- b. Maßnahmen der grauen Zeitkreis-Zone je Spieler ausführen, danach die der braunen Zeitkreis-Zone. Siehe Seite 8 der Spielregeln.  
 GRAU: Zuerst "Machtwürfel erhalten" und "Gebietsbonus", dann weitere.  
 BRAUN: Zuerst "Spielerreihenfolge" ausführen.
- Regierungsbonus: Entsprechend der Position des eigenen Markers erhält man den Bonus der Staatsform (1 - 7 SP oder 1 - 2 Machtwürfel zurück).
- Spielerreihenfolge: Wenigste SP = wird 1. neuer Spieler usw..  
 Patt: Der Beteiligte, der zuvor später dran war, ist jetzt im Vorteil.
- Neue Wunder: Noch ausliegende Wunderkarten aus dem Spiel nehmen.  
 Neue Karten (Spielerzahl + 2) vom Deck der folg. Runde aufdecken.
- Anführerbonus: Sind eine oder beide Bedingungen eines Anführers erfüllt, erhält der besitzende Spieler die angegebenen SP.  
 IMMER: Alle Anführer bei den Spielern sind aus dem Spiel zu entfernen.
- Neue Anführer: Die Spieler erhalten neue Anführer. Der 1. Spieler (neue Reihenfolge) zieht 1 Karte mehr vom Deck der Epoche der nächsten Spielrunde, als Spieler teilnehmen und sieht sie sich an.  
 Er behält 1 Karte und reicht die anderen in Spielerreihenfolge weiter.  
 Die übrige gebliebene Karte (bei bis zu 5 Spielern) wird abgeworfen.  
 Jeder Spieler wählt 1 Karte aus und legt sie offen vor sich ab.
- c. Den Zeitmarker auf nächste Position im Zeitkreis bewegen. Beim Passieren der 12 Uhr-Linie wird der Epochen-Marker um 1 Feld weiter bewegt.  
 Nach Epoche 3 ist das Spielende erreicht.

**SPIELENDE:**

Nach 3 Epochen (je 4 Runden) gewinnt der Spieler mit den meisten SP.  
*Patt: Der Beteiligte mit größerer Summe aus Technologie- und Militärstufen gewinnt (je max. 16).*

**Zivbots** (optional im Einsatz, z.B. 4 Bots bei 2 Personen):  
*... das sind automatische gesteuerte Zivilisationen ...*

- ◆ In absteigender Reihenfolge der Schwierigkeitsgrade bzw. bei Patt in Folge deren Machtwürfel von links nach rechts auf der Zivbots-Karte werden die Aktionen der Zivbots ausgeführt.
  - ◆ Je nach Grad werden 3 - 5 Karten für einen Zivbot gezogen, ausgeführt, dann wieder eingemischt und für nächsten Zivbot neu daraus gezogen.
- Technologie: Zivbot gewinnt 1 Technologie-Stufe und 1 SP (keine Boni!).  
 Ist er unter Stufe 16 und erreicht Matrix-Limit, gewinnt er 1 Militär-Stufe.  
 Ab Stufe 16 bringt jede weitere Stufe 2 SP.
- Militär: Zivbot gewinnt 1 Militär-Stufe und 1 SP (keine Boni!).  
 Ist er unter Stufe 16 und erreicht Matrixlimit, gewinnt er 1 Techn.-Stufe.  
 Ab Stufe 16 bringt jede weitere Stufe 2 SP.
- Kunst: Wunder ganz rechts aus dem Spiel nehmen. 1 SP für Zivbot.
- Kriege: Nur ausführen gg. Zivil./Zivbot mit meisten SP, wenn gewinnbar.
- Ausbreitung: Erfolgt in Gebiet mit höchster Gebietsnummer.
- Handel: Zivbots erhalten SP, wenn ein Spieler mit ihnen handelt.
- Anführer: Anführern. Dabei gibt es ein SP-Limit je Zivbot zu beachten.
- Regierungsbonus/Gebietsbonus: Auch Zivbots erhalten diese SP.