

Es wird immer reihum 1 Zug (mit 3 Phasen) im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

1 - Entwicklungs-Phase:

- ◆ Der Spieler muss 1 schwarzen Würfel von jeder Technologie ablegen, die er gerade erforscht (liegen separat von den aktiven Technologien).
- ◆ Wurde dabei der letzte Würfel entfernt, wird diese Technologie sofort aktiv. Der Spieler erhält die angegebenen Belohnungen fürs Entdecken.
- ◆ Am Ende dieser Phase kann der Spieler beliebig viele Technologien, die gerade erforscht werden, zurück auf die Hand nehmen.

2 - Aktions-Phase:

- ◆ Der Spieler kann so viele Aktionen machen, wie seine Fähigkeitsleiste für "Aktionen" angibt. Variante "Schnelles Spiel": Mit Level 3 statt 2 beginnen.
- ◆ Er muss eine Aktion vollständig erledigen, bevor er eine weitere beginnt.

ENTDECKEN: 1 Technologie-Karte von der Hand in eigenen Spielbereich legen = aktiv. Nach Bereichen überlappend sortiert halten.

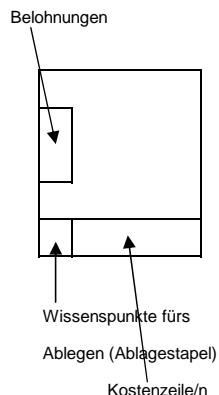
Kosten: Menge X (an speziellem Wissen) ODER gratis. Kostenzeilen werden nacheinander bezahlt. Zur Zahlung dreht man die Plättchen um oder wirft Handkarten ab (siehe unten) = Wissen.

Gratis ist eine Entdeckung, wenn der Spieler die vorausgehende Technologie ausliegen hat. Diese ist nach dem Schrägstrich in jeder Kostenzeile angegeben.

Man darf Technologie-Karten abwerfen (auf die Ablage-Stapel je Zeitalter). Dafür gibt es allgem. Wissenspunkte. Diese Punkte man als Joker für jede Wissensart nutzen.

Belohnung: Nach Bezahlung erhält der Spieler die entsprechenden Belohnungen.

- ▼ ● Überzähliges Wissen kann bis zum Ende des Zuges noch als Zahlungsmittel eingesetzt werden. Danach verfällt es.



FORSCHEN: 1 Technologie-Karte von der Hand in eigenen Spielbereich separat von aktiven Technologien auslegen. Dann werden so viele schwarze Würfel darauf gelegt, wie die eigene Fähigkeit "Forschung" beträgt. Man darf max. so viele Karten gleichzeitig erforschen, wie die eigene Fähigkeit "Entwicklung" angibt. Karten in der Forschung gelten für das Entdecken schon als vorausgehende Technologien.

ZIEHEN: Entsprechend seiner Fähigkeit "Karten ziehen" zieht der Spieler einzeln Karten und sieht sich jeweils direkt jede an. Mit jeder Wahl darf immer die oberste Karte eines beliebig. freigegeb.* Stapels / Ablagestapels genommen werden. Danach ist der Spieler sofort in Phase 3.

SCHNELL ZIEHEN: Man zieht erst X Karten und legt dann Y Karten ab. Die Werte von X und Y entsprechen dem Fortschritt bei der Fähigkeit "Schnell ziehen". Mit jeder Wahl darf immer die oberste Karte eines beliebig. freigegeb.* Stapels / Ablagestapels genommen werden. Ablage erfolgt auf Ablagestapel der entspr. Zeitalter. Man darf beliebige Handkarten ablegen.

MISCHEN & ZIEHEN: Gemäß Fähigkeit "Mischen" führt man 1 - 4mal durch:
- Mische 1 beliebig. Ablagestapel in zugehör. Zeitalterstapel.
- Danach ziehe die oberste Karte dieses Zeitalterstapels. Es kann jeweils ein anderer Stapel sein, muss aber nicht.


3 - Auffrischungs-Phase:

- ◆ Der aktive Spieler bereitet alles für seinen nächsten Zug vor.
- ◆ Er legt Karten ab, die seine Fähigkeit "Handkartenlimit" übersteigen.
- ◆ Er dreht alle seine Wissens-Plättchen auf die farbige Seite zurück.



*freigegebenes Zeitalter, trotzdem aber als verdeckter Stapel

- ▼ ● Belohnungen können sofort im selben Zug schon genutzt werden.
- Gleichnamige Technologien sind nur 1mal im Bereich jedes Spielers erlaubt.




Wann beginnt ein neues Zeitalter?

- ◆ Manche Technologie-Karten haben ein Zeitalter-Symbol. 
- ◆ Liegen insgesamt ausreichend viele aktive Technologien bei allen Spielern zusammen, beginnt ein neues Zeitalter.

Für den Übergang ins Zeitalter II sind erforderlich:

- 1 Symbol  bei 1 - 3 Spielern
- 2 Symbole  bei 4 - 5 Spielern

Für den Übergang ins Zeitalter III sind erforderlich:


- 1 Symbol  bei 1 - 2 Spielern
- 2 Symbole  bei 3 - 4 Spielern
- 3 Symbole  bei 5 Spielern

Variante
"Rasantes Spiel":

nur 1 Symbol
ist jeweils
erforderlich

- ◆ Sind also ausreichend viele Zeitalter-Symbole in Summe bei allen Spielern sichtbar, wird der Stapel des nächsten Zeitalters in Spielbereich gelegt.
- ◆ Zu Beginn des Zeitalters III werden alle Karten des Zeitalters I (ausser aktive Technologien) aus dem Spiel entfernt. Auch Handkarten der Spieler und Karten in Erforschung sind davon betroffen.

Spielende:

- ◆ Das Spielende tritt ein, sobald die folgende Anzahl an Zeitalter-IV-Symbolen in Summe bei allen Spielern ausliegt. 

- 1 bei 1 Spieler
- 2 bei 2 oder 3 Spielern
- 3 bei 4 oder 5 Spielern

- ◆ Das Spiel endet sofort. Alle Handkarten und Technologien, die entwickelt werden, werden aus dem Spiel entfernt und die Spieler zählen ihre SP. Details: siehe unten.
- ◆ Alternativ endet das Spiel auch sofort, wenn sowohl der Zeitalter-III-Stapel als auch der zugehörige Ablagestapel leer sind.

Endwertung und Spielsieg:

1) Machtleisten:

- ➔ Prestige: der am weitesten fortgeschrittene Spieler erhält 10 SP, weitere Plätze 6, 3, 1 SP.
- ➔ Bevölkerung: der am weitesten fortgeschrittene Spieler erhält 11 SP, weitere Plätze 7, 4, 2 SP.
- ➔ Armee: der am weitesten fortgeschrittene Spieler erhält 12 SP, weitere Plätze 7, 3, 1 SP.

Patt auf demselben Feld: Punkte der Plätze addieren und abgerundet verteilen. *Beispiel: 2x Platz 1 bei Prestige = 8 SP je Spieler (10+6)/2.*

2) SP auf dem Spieler-Tableau:

- ➔ Auf jeder Fähigkeitsleiste die SP-Symbole links des Würfels zählen.

3) SP auf Technologie-Karten:

- ➔ Alle SP auf aktiven Technologie-Karten zu SP dazuaddieren.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: } Es gewinnt der Beteiligte, der mehr Wissens-Plättchen besitzt.
weitere Patt-Auflöser: Allgemeinwissen, Kulturelles Wissen,
Wissenschaftliches Wissen, Ingenieurwissen
} Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.08.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de