

Through the Ages (Einfaches Spiel)

- = Bevölkerung bzw. auf Karte Gebäude/Einrichtung/Einheit/Arbeiter
- = Nahrung oder Rohstoff, je nachdem auf welcher Karte
- auf Regierungskarte = Anzahl möglicher Zivilaktionen pro Spielzug
- auf Regierungskarte = Anzahl möglicher Militärfaktionen pro Spielzug

Spielablauf in Runden, reihum im UZS ein Spielzug/Spieler/Runde
Startspieler unverändert während des gesamten Spiels.

Zivil
Produktion
Militär
Regierung
Anführer
Wunder
Spezialtechnologie

Technologiekarten kosten Wissenschaftspunkte

Besondere Runden:

1. Runde – nur Karten nehmen und Produktion. Startspieler hat nur 1 Zivilaktion, zweiter Spieler 2, dritter Spieler 3 und vierter Spieler 4.

2. Runde - Normaler Ablauf (s. SPIELZUG) außer Ereigniskarte.

Nur Startspieler füllt Karten vom Zivilkartenstapel A nach (überzählige sofort aus dem Spiel).

Ab 3. Runde deckt Startspieler vor seinem Zug die oberste **Ereigniskarte** auf, gilt für alle Spieler.

Letzte Runde - wenn letzte Zivilkarte auf Kartenreihe gelegt wird. Die Runde wird komplett zu Ende gespielt. Spieler mit meisten Kulturpunkten ist Spielsieger.

SPIELZUG:

1. Kartenreihe aktualisieren -

- 1.1 Karte(n) auf den ersten 3 / 2 / 1 *Positionen* (= Feldern) entfernen im 2- / 3- / 4-Personen-Spiel
- 1.2 Alle Karten lückenlos nach links rücken
- 1.3 Restliche Positionen (Felder) mit Karten vom Zivilkartenstapel I auffüllen (Ausnahme s. o.)

2. Zivil- und Militärfaktionen ausführen – Kosten **jeweils 1 Aktion** außer falls anders angegeben entsprechend ○ oder ● von Regierungskarte nehmen und daneben legen

- **Bevölkerung vermehren** - ● aus Bank von rechts ► Feld unbeschäftigte Arbeiter dafür soviele ● Nahrung ► Bank wie unter ● angegeben
- **Produktionsstätten bauen** - (Mine, Farm)
- **Zivilgebäude bauen** - (Labor, Tempel usw.)
- **Militäreinheit bauen** - (Infanterie, Kavallerie)

soviele ● Rohstoff ► Bank wie **Zahl** auf Karte angibt
dafür ● aus Feld unbeschäftigte Arbeiter auf Karte

- ☞ Zivilgebäude - Limit ↑ Anzahl/Sorte laut Regierungskarte beachten
- ☞ Zivilgebäude, Militäreinheit - entsprechende Anzeigemarken aktualisieren

- **Einrichtung** (P, Z, M) **zerstören** - ● von Karte ► Feld unbeschäftigte Arbeiter
- **Karte(n) nehmen** – Aktionskosten je nach Sektor der Ablage

Karte darf nur genommen werden, falls Handkartenanzahl < Anzahl ○

- **Wunder sofort** auslegen – in Phasen **bauen** (1 ○/Phase) jeweils soviele ● Rohstoff ► Bank wie **Zahl** auf Karte angibt, jeweilige Phase mit ● aus Bank abdecken, mehrere Phasen können in 1 Zug gebaut werden, fertiges Wunder wirkt automatisch ohne Arbeiter. *Nur 1 Wunder kann zur selben Zeit gebaut werden.*

Kosten um Karte zu nehmen jeweils +1 Aktion für jedes eigene schon fertige Wunder.

- **Anführer spielen** – eventuellen vorherigen Anführer entfernen, Effekte anwenden.
Man darf nie mehr als 1 Anführer eines Zeitalters nehmen (egal, ob gespielt oder nicht).

- **Aktionskarte spielen**, ausführen – *aufgenommene A.Karte darf erst ab nächster Runde gespielt werden.*

- **Technologiekarte(n) spielen** (*man darf nie 2 gleiche haben*) – so viele Wissenschaftspunkte zahlen, wie **Zahl** angibt, Anzeige entsprechend aktualisieren. **Spezialtechnologien** gelten sofort (ohne Arbeiter).

- **Produktionsstätten, Zivilgebäude, Militäreinheiten verbessern** – 1 ● von niedrigerem Level auf nächstes legen, jeweils soviele ● Rohstoff ► Bank wie Differenz der **Zahlen** auf Karten

3. Produktion und Versorgung

3.1 Wissenschaft & Kultur

Marker für Wissenschafts- & Kulturpunkte weitersetzen, laut jeweiliger „+“ Anzeige

3.2 Nahrungsproduktion & -verbrauch

Produktion pro ● auf Farm 1 ● auf Farmkarte (1 ● = Anzahl Nahrung entsprechend Produktionsmenge der Karte)

Verbrauch entsprechend Angabe in letzter bevölkerter Region (ganz rechts).

- von Landwirtschaftskarte ► Bank. **Hungersnot**: 4 Kulturpunkte Verlust/mangelndem Vorrat.

3.3 Rohstoffproduktion

Produktion pro ● auf Bronzekarte 1 ● auf Landwirtschaftskarte (1 ● = Anzahl Rohstoff entsprechend Produktionsmenge der Karte)

Definitionen:

Karte = Technologie

- auf Karte = Prod.stätte, Gebäude, Einheit

● **Regierungswechsel**
- **Revolution** – als **einzige zivile** Aktion des Zuges, geringere **Kosten** zahlen
- **Reform** – 1 normale Aktion, höhere **(Kosten)** zahlen.

Anzeige 😊 = Σ aller entspr. Karten bzw. Gebäude/Einheiten

Through the Ages (Fortgeschrittenes Spiel)

1. Runde & 2. Runde wie im Einfachen Spiel, aber ab 2. Runde können Militärkarten gezogen werden.

Änderungen gegenüber Einfachem Spiel:

- ☞ ● und ● können hinzu gewonnen (und wieder verloren) werden.
- ☞ **Keine automatischen Ereignisse.**
- ☞ Karten können obsolet werden.

Die für „Volles Spiel“ hinzu kommenden Regeln sind gering und können leicht nachgelesen werden.

Militärkarten

Ereignis

Neues Gebiet

Angriff

Pakt

Taktik

Bonus Verteidigung/
/Kolonisation

SPIELZUG:

1. Kartenreihe aktualisieren

2. Eine (1) Politische Aktion

• **Zukünftiges Ereignis** – Ereignis oder Neues Gebiet verdeckt auf „Zukünftiges Ereignis“, dafür Kulturpunkt(e) entsprechend Zeitalter der Karte, oberste Karte „Aktuelles Ereignis“ aufdecken.

Ereignis - ausführen wie üblich, ablegen auf „Altes Ereignis“. Falls nur für einige Spieler, ist bei Gleichstand der Bedingung derjenige besser, der aktuell bzw. eher am Zug ist.

Neues Gebiet – beginnend mit aktivem Spieler reihum Militäreinheiten + Kartenbonus (über)bieten oder passen, wer passt, scheidet aus, letzter Bieter erhält Kolonie.

Gebotene Militär ● ► Bank, eventuell benutzte Karten abwerfen.

Zugewinn von ● oder ● möglich, bei Verlust wieder abgeben.

• **Angriff** – Gegner bestimmen, ● laut Angabe zahlen,

erst a) Stärke des Angreifers = Stärke + „geopferte“ (● ► Bank) Einheiten (zählen praktisch doppelt)

dann b) Stärke des Angreifers = Stärke + „geopferte“ (● ► Bank) Einheiten + Bonuskarte(n)

Angreifer siegt bei **größerer Stärke**, Karte ausführen, Verluste des Gegners ► dessen eigene Bank, Gewinne des Angreifers ◀ eigener Bank. Keine weiteren Wirkungen bei Niederlage des Angreifers.

• **Pakt anbieten** – gewählter Partner kann akzeptieren oder ablehnen, bei Ablehnung Karte zurück auf Hand. Paktpartner durch Marker kennzeichnen. Jeder Spieler kann immer nur **einen Pakt** vor sich liegen haben, neuer akzeptierter Pakt löst alten automatisch auf. „Passive“ Beteiligung an mehreren Pakten möglich.

• **Pakt annullieren** – möglich sowohl für „aktiven“ als auch „passiven“ Pakt.

3. Überzählige Militärkarten abwerfen* (falls mehr auf Hand als ●) -----MUB!-----

4. Zivil- und Militäraktionen ausführen – weitere ●

• **Taktikkarte spielen** - Jeder Spieler kann immer nur **eine Taktik** vor sich liegen haben, neue Taktik löst alte automatisch ab. Aufgeführte Kombination (egal welche Level der Einheiten) bildet **Armee** (auch mehrfach, falls Kombination mehrfach vorhanden), angegebene Stärke erhöht Gesamtstärke.

• Armee kann auch „geopfert“ werden, dann zählen Einzelstärken der Einheiten + Armeebonus!

Antiquierte Einheiten – größerer Armeewert, falls Einheiten nicht mehr als ein Zeitalter auseinander.

5. Produktion und Versorgung – entfällt komplett bei ☛*AUFRUHR!

5.1 & 5.2 = 3.1 & 3.2 Einfaches Spiel

5.3 Rohstoffproduktion & Korruption – Produktion & Verbrauch s. Einfaches Spiel ...

... **Korruption** – Rohstoffe zahlen (● ► Bank) entsprechend Angabe in letzter besetzter Region (ganz rechts).

ALTERNATIVE REGEL – 1 **Bronzemineral** produziert 1 ● **nicht**.

5.4 **Militärkarten ziehen** – je 1 Karte für jede nicht benutzte ●, auch falls dadurch Limit ● überschritten wird. Pro Zug dürfen so aber maximal 3 Karten gezogen werden.

Zufriedenheit – mindestens so viele 😊 wie oberhalb letzter leerer Region der gelben Bank, andernfalls pro fehlendem 😊 1 Arbeiter aus „Unbeschäftigten Pool“ auf Smileyleiste, gilt immer noch als Unbeschäftigter, aber unzufrieden. Unzufriedener kann wie üblich eingesetzt werden.

☛***AUFRUHR** falls mehr unzufriedene als unbeschäftigte Arbeiter, d. h. falls über leerer Region freier Platz ist, also nicht durch unbeschäftigte(n) unzufriedene(n) Arbeiter 😊 besetzt ist.

Nur **Spezialtechnologien** ersetzen ihre Vorgänger aus früherem Zeitalter mit gleichem Symbol.

Ein **Zeitalter endet**, wenn dessen letzte Karte in Auslage gelegt wird, sofort mit neuem Zeitalter fortfahren, alte Militärkarte entfernen. Dann werden folgende Karten des zum gerade beendeten Zeitalter vorherigen Zeitalters **obsolet**: **Handkarten, Anführer, Wunder im Bau, Pakte**.

Zu **Spielende** (letzte Runde wird zu Ende gespielt) Bonuspunkte entsprechend zu Beginn gezogener Karten.