

SID MEIER'S

CIVILIZATION

DAS BRETTSPIEL



SPIELREGELN

SID MEIER'S CIVILIZATION

DAS BRETTSPIEL

*... und schließlich brachte die Evolution eine Spezies hervor,
die als Mensch bekannt wurde.
Und der erste leise Schimmer von Intelligenz erschien.
Die Früchte der Intelligenz waren zahlreich:
Feuer, Werkzeuge und Waffen,
die Jagd, Landwirtschaft und das Teilen von Nahrung,
die Familie, das Dorf und der Stamm.
Es fehlte nur noch eines:
Ein großer Anführer, der die streitenden Stämme vereinen,
die Widrigkeiten des Landes zähmen
und ein Vermächtnis schaffen würde, welches die Zeiten überdauert:
Eine wahre Zivilisation.*

ÜBERBLICK

*„Die Zukunft gehört denen, die an die
Pracht ihrer Träume glauben.“*

-Eleanor Roosevelt

Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel ist für zwei bis vier Spieler geeignet. Am Besten spielt es sich zu viert. Jeder Spieler übernimmt eine andere Zivilisation und versucht, sein Volk zu geschichtlicher Größe zu führen.

Jeder Spieler legt den Grundstein seiner Zivilisation mit nur einer einfachen kleinen Stadt, in der es noch nicht einmal die grundlegendsten Errungenschaften gibt, und versucht, den Fortschritt seines Volkes voranzutreiben, indem er neue Städte gründet und sie modernisiert, neue Technologien erforscht, eine eigene Kultur schafft und wertvolle Rohstoffe erschließt.

Während die Spieler neue Städte gründen und ihre Umgebung erkunden, kommen sie in Kontakt mit kleineren Zivilisationen, von denen manche friedlich sind, andere kriegerisch. Diese kleineren Zivilisationen können absorbiert werden, wofür es Belohnungen gibt.

Aber schließlich besteht die größte Herausforderung in der Konfrontation mit anderen aufstrebenden Zivilisationen. Die Spieler können sich auf dem Schlachtfeld bekriegen, hinter dem Rücken der anderen insgeheim Abkommen treffen oder sich ereifern zuerst majestätische Weltwunder zu errichten, um die vorherrschende Zivilisation der Erde zu werden.

SPIELZIEL

„Lasst uns daran glauben, dass Recht vor Macht geht, und lasst uns in diesem Glauben wagen, bis zum Ende unsere Pflicht so zu erfüllen, wie wir sie verstehen.“

—Abraham Lincoln

Jeder Spieler kann *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* auf vier unterschiedliche Arten gewinnen.

EIN KULTURSIEG wird errungen, wenn alle Städte sich überwiegend den Künsten widmen und die dafür gewonnenen Kulturpunkte genutzt werden, um das Ende der Kulturskala zu erreichen. Die Kulturskala wird auf den Seiten 17 – 18 genau beschrieben.

EIN TECHNOLOGIESIEG wird errungen, wenn es gelingt, die Technologie *Raumfahrt* zu erforschen. Um das zu schaffen, muss der Spieler seine Technologiepyramide hoch genug bauen, um eine Technologie der Stufe V zu erforschen. Die Technologiepyramide wird auf den Seiten 11 und 21 – 22 genau beschrieben.

EIN WIRTSCHAFTSSIEG wird errungen, wenn ein Spieler es schafft, 15 Münzen anzusammeln. Münzen sind eine Maßeinheit für die Wirtschaftskraft und sie machen eine Zivilisation effizienter. Münzen und die Möglichkeiten, sie zu erhalten, werden auf Seite 26 beschrieben.

Schließlich kann **EIN MILITÄRSIEG** dann erreicht werden, wenn es einem Spieler gelingt, die Hauptstadt eines anderen Spielers zu erobern. Kämpfe und Eroberungen von Städten werden auf den Seiten 23 – 26 beschrieben.

Auf den Seiten 22 – 23 wird unter „Spielsieg“ genau erklärt, wie das Spiel gewonnen werden kann.

SPIELMATERIAL

Die folgenden Abschnitte führen das Material von *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* auf und beschreiben es.

- Dieses Regelheft
- Marktplan
- 6 Zivilisationsbögen
- 6 Handelsscheiben
- 6 Wirtschaftsscheiben
- 6 Plastikverbindungen (für die Handels- u. Wirtschaftsscheiben)
- 6 Heimat-Spielplanteile (1 pro Zivilisation)
- 14 neutrale Spielplanteile
- 12 Stadtmarker (3 pro Spieler)
- 24 Armeefiguren aus Plastik (6 pro Spieler)
- 8 Pionierfiguren aus Plastik (2 pro Spieler)
- 1 weiße Armeefigur aus Plastik für den russischen Spieler
- 55 quadratische Kampfkarten, davon:
 - » 15 Artillerieeinheiten
 - » 15 Infanterieeinheiten
 - » 15 Kavallerieeinheiten
 - » 8 Luftwaffeneinheiten
 - » 2 Kampfbonuskarten
- 224 kleine Karten, und zwar:
 - » 4 Aufbaukarten (1 pro Spieler)
 - » 16 Staatsformkarten (4 pro Spieler)
 - » 144 Technologiekarten (36 pro Spieler)
 - » 1 Technologiekarte Raumfahrt
 - » 47 Kulturereigniskarten
 - » 12 Weltwunderkarten
- 12 Weltwundermarker (je 4 Antike, Mittelalter, Moderne)
- 6 Kulturstufenmarker (1 pro Zivilisation)
- 18 Marker für Große Persönlichkeiten
- 28 Militärtechnologiemarker (7 pro Spieler)
- 49 Gebäudemarker, davon:
 - » 10 Hafenmarker
 - » 6 Handelspostenmarker
 - » 6 Schmiede-/Eisenminenmarker
 - » 6 Bibliothek-/Universitätsmarker
 - » 6 Kornspeicher-/Aquäduktmarker
 - » 5 Markt-/Bankmarker
 - » 5 Tempel-/Kathedralenmarker
 - » 5 Kasernen-/Akademiemarker
- 20 Hüttenmarker
- 10 Barbarendorfmarker
- 12 Katastrophenmarker
- 1 Startspielermarker
- 16 Rohstoffmarker
- 90 Kulturmarker
- 28 Schadensmarker
- 75 Münzmarker
- 4 Übersichtsbögen (1 pro Spieler)

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS

Im folgenden Abschnitt werden alle Spielmaterialien von *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* vorgestellt.

MARKTPLAN

Der Marktplan besteht aus zwei Hauptbereichen – dem **MARKTBEREICH** und dem **KULTURBEREICH**. Oben auf dem Marktplan werden Weltwunder, Gebäude und Einheiten platziert, welche die Spieler erwerben können. Der Kulturbereich am unteren Rand enthält die Kulturskala, die den Fortschritt der Spieler hinsichtlich eines kulturellen Sieges anzeigt, und bietet während des Spiels Platz für die Kulturereigniskarten.



ZIVILISATIONSBÖGEN

Jeder Spieler erhält einen Zivilisationsbogen, welcher die besonderen Eigenschaften seiner Zivilisation angibt. Weitere Einzelheiten hierzu auf Seite 7 unter „Übersicht über einen Zivilisationsbogen“.



HANDELS- UND WIRTSCHAFTSSCHEIBEN UND PLASTIKVERBINDUNGEN

Die Handels- und Wirtschaftsscheiben werden mittels der Plastikverbindungen auf dem Zivilisationsbogen jedes Spielers angebracht, um die aktuelle Summe an Handelspunkten und Münzen im Besitz seiner Zivilisation anzuzeigen.



SPIELPLANTEILE

Aus diesen Teilen wird der Spielplan zusammengesetzt. Es gibt Heimat- und neutrale Spielplanteile. Jedes Teil besteht aus 16 Feldern, die jeweils ein bestimmtes Gelände darstellen. Weitere Einzelheiten hierzu auf Seite 7 unter „Übersicht über ein Spielplanteil und seine Symbole“.

HEIMAT-SPIELPLANTEILE

Jedes dieser sechs Spielplanteile gehört zu einer bestimmten Zivilisation, was am Bild des jeweiligen Staatsoberhaupts auf der Rückseite zu erkennen ist. Zu Spielbeginn ist das Heimat-Spielplanteil der Ausgangspunkt der Zivilisation jedes Spielers.



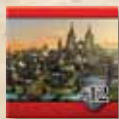
NEUTRALE SPIELPLANTEILE

Diese 14 Spielplanteile gehören zu keiner bestimmten Zivilisation. Sie werden gemischt und während der Spielvorbereitung zufällig verdeckt ausgelegt, um den Spielplan zu vervollständigen.

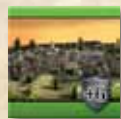


STADTMARKER

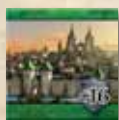
Die Position von Städten wird auf dem Spielplan durch Stadtmarker angezeigt. Jeder Spieler erhält 3 Stadtmarker – eine Hauptstadt und zwei normale Städte. Auf der Rückseite der Marker ist jeweils die befestigte Variante der Stadt zu sehen.



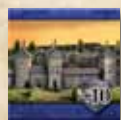
HAUPTSTADT



STADT



BEFESTIGTE
HAUPTSTADT



BEFESTIGTE
STADT

ARMEE- UND PIONIERFIGUREN

AUS PLASTIK

Diese Plastikfiguren stellen die Armeen und Pioniere der Spieler dar. Die Flaggen sind ARMEEN, also die Streitkräfte der Spieler. Die PLANWAGEN sind Pioniere, d.h. die zivilen Einheiten (Siedler, Arbeiter und Kundschafter) der Spieler.

Hinweis: Die weiße Armeefigur ist für den russischen Spieler und wird auf den Seiten 10 – 11 unter „Spieleraufbau“ erklärt.



ARMEEFIGUREN



PIONIERFIGUREN

EINHEITENKARTEN

Jede Einheitenkarte stellt entweder eine Artillerie-, Infanterie-, Kavallerie – oder Luftwaffeneinheit dar. Außer der Luftwaffe zeigt jede Einheitenkarte vier verschiedene Varianten der Einheit an den vier Seiten. Jeder Spieler nutzt die stärkste Variante, die seine Technologiepyramide erlaubt. Die Einheitenkarten werden auf Seite 23 noch genauer beschrieben.



KAMPFBONUSKARTEN

Diese Karten werden zu Beginn eines Kampfes benutzt, um eventuelle taktische Vorteile anzuzeigen, die eine Seite gegenüber der anderen besitzt.



AUFBAUKARTEN

Die Aufbaukarten führen das gesamte Material auf, mit dem jeder Spieler beginnt. Auf der Rückseite ist zu sehen, was bereits zu Spielbeginn gebaut werden kann sowie die Anfangswerte wichtiger Eigenschaften einer Zivilisation, wie z. B. Bewegungsweite.



STAATSFORMKARTEN

Mit diesen Karten wird angezeigt, welche Staatsform die Zivilisation eines Spielers momentan führt. Die Karten sind doppelseitig bedruckt. Auf jeder Seite befindet sich eine andere Staatsform. Der Zivilisationsbogen jedes Spielers zeigt, mit welcher Staatsform seine Zivilisation das Spiel beginnt. Weitere Informationen zum Thema Staatsformen gibt es auf Seite 14.



TECHNOLOGIEKARTEN

Technologiekarten stellen die unterschiedlichsten technischen Verfahren und Errungenschaften dar, welche die Zivilisationen erforschen können, um Zugriff auf neue Gebäude, Einheiten, Staatsformen und andere Fähigkeiten zu erhalten. Alle Spieler erhalten einen identischen Stapel Technologiekarten, um damit den wissenschaftlichen Fortschritt ihrer Zivilisation zu dokumentieren. Technologiekarten und die Technologiepyramide werden auf den Seiten 11 und 21 – 22 genau beschrieben.

Hinweis: *Raumfahrt* ist eine besondere Technologiekarte der Stufe V, die das Spiel beendet, wenn sie erforscht wird. Deshalb gibt es diese Karte auch nur ein Mal im Spiel.



KULTUREREIGNISKARTEN

Die Kulturereigniskarten sind in drei verschiedene Stapel unterteilt – Antike (eine Säule), Mittelalter (zwei Säulen) und Moderne (drei Säulen).

Kulturereignisse haben viele unterschiedliche Auswirkungen, die entweder dem Spieler, der sie ausspielt, helfen oder seinen Gegnern schaden. Kulturereignisse werden auf Seite 18 näher beschrieben.



WELTWUNDERKARTEN UND -MARKER

Weltwunder sind ehrfurchtgebietende Monumente oder Errungenschaften, die einer Zivilisation einen Platz in der Menschheitsgeschichte sichern. Für jedes Weltwunder gibt es eine Karte und einen zugehörigen Marker. Die Karte erklärt jeweils die Kosten und Fähigkeiten des Weltwunders, während mit dem Marker seine Position auf dem Spielplan angezeigt wird. Weltwunder werden auf Seite 17 näher beschrieben.



WUNDERKARTEN



WUNDERMARKER

KULTURSTUFENMARKER

Mit diesen Markern wird der Fortschritt der Spieler auf der Kulturskala vermerkt. Siehe „Sich den Künsten widmen“ auf Seite 17.



MARKER FÜR GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

Die Marker für Große Persönlichkeiten repräsentieren berühmte oder wichtige Personen einer Zivilisation. Es gibt sechs verschiedene Arten Großer Persönlichkeiten, und zwar:



KÜNSTLER



INGENIEUR



GENERAL



HUMANIST



INDUSTRIELLER WISSENSCHAFTLER

Große Persönlichkeiten verleihen der Stadt, in die sie gesetzt werden, nützliche Boni. Man erhält sie normalerweise durch Fortschritt seiner Zivilisation auf der Kulturskala. Weitere Informationen zu Großen Persönlichkeiten auf Seite 18.

MILITÄRTECHNOLOGIEMARKER

Mit diesen Markern wird der Stand der Militärtechnologie eines Spielers angezeigt. Näheres hierzu siehe Seite 21 unter „Einheiten aufrüsten“.



GEBÄUDEMARKER

Mit den Gebäudemarkern werden Modernisierungen von Städten angezeigt, die ein Spieler in deren Randbezirken vorgenommen hat. Üblicherweise erhöhen diese Marker die Handels-, Produktions- oder Kulturpunkte, welche eine Stadt jede Runde erwirtschaftet, aber sie können auch andere Vorteile bedeuten. Eine vollständige Beschreibung der Gebäudemarker steht auf den Seiten 16 – 17.



HÜTTEN- UND BARBARENDORFMARKER

Bei Erkundung des Spielplans können die Spieler auf kleinere Zivilisationen treffen. Eine **HÜTTE** repräsentiert eine friedfertige Zivilisation, die leicht absorbiert werden kann, während ein **BARBARENDORF** eine kriegerische Zivilisation darstellt, die mit Waffengewalt unterworfen werden muss. Hütten und Barbarendörfer werden auf Seite 20 genau erklärt.



HÜTTE



BARBARENDORF

KATASTROPHENMARKER

Die Katastrophenmarker – Grasland auf einer und Wüste auf der anderen Seite – dienen dazu, die Auswirkungen der Kulturereigniskarten *Abholzung* und *Dürre* anzuzeigen. Kulturereignisse werden auf Seite 18 genauer beschrieben.



STARTSPIELERMARKER

Der Spieler mit dem Startspielermarker macht den ersten Spielzug in jeder Phase der Spielrunde.



ROHSTOFFMARKER

Bestimmte Rohstoffe, die auf dem Spielplan abgebildet und können von den Spielern abgebaut und später benutzt werden, um damit Fähigkeiten ihrer Technologiekarten zu aktivieren. Die vier wichtigsten Rohstoffe sind:



WEIZEN



SEIDE



WEIHRAUCH



EISEN

Außerdem gibt es zwei weitere Rohstoffe, die nicht auf dem Spielplan abgebaut werden können:



SPION



URAN

Spione und Uran sind nicht auf dem Spielplan zu finden und können daher auch nicht von dort abgebaut werden. Spione können aus Hütten und Barbarendörfern gewonnen werden, Uran aber nur aus Barbarendörfern – und zwar ziemlich selten.

KULTURMARKER

Die Spieler nutzen diese Marker, um unverbrauchte Kulturpunkte anzuzeigen, bis sie diese verbrauchen, um ihren Kulturstufenmarker auf der Kulturskala weiter zu ziehen. Kulturpunkte gibt es üblicherweise, wenn sich eine Stadt den Künsten widmet, wie auf Seite 17 beschrieben.



SCHADENSMARKER

Mit den Schadensmarkern wird festgehalten, wie viele Schadenspunkte die Einheiten im Kampf erleiden. Auf den Seiten 23 – 26 wird genau erklärt, wie Kämpfe ablaufen.



MÜNZMARKER

Münzmarker erhält ein Spieler durch bestimmte Technologien wie z. B. *Demokratie*. Nach dem Erhalt eines Münzmarkers durch eine Technologie, wird die Münze auf diese Karte gelegt und die Anzeige der Wirtschaftsscheibe des Spielers wird um 1 vorgestellt. Weiteres zu Münzen auf Seite 26.



ÜBERSICHTSBÖGEN

Die Übersichtsbögen fassen auf der Vorderseite den Ablauf eines Spielzugs zusammen und geben einen Kostenüberblick. Auf der Rückseite befindet sich ein Überblick über einige wichtige Regeln.



ÜBERSICHT ÜBER EINEN ZIVILISATIONSBOGEN

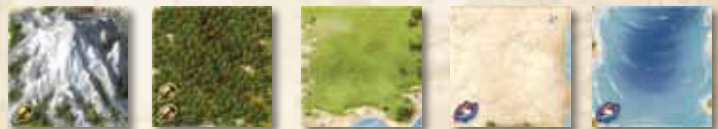
Jeder Zivilisationsbogen nennt den Namen der Zivilisation (A), ihr Staatsoberhaupt (B), ihre besonderen Fähigkeiten (C), die anfängliche Staatsform (D) und ihre anfängliche Technologie (E). Jeder Bogen hat außerdem zwei Drehscheiben (F). Die aktuelle Summe der Handelspunkte (↻) einer Zivilisation wird auf der äußeren Scheibe angezeigt, die Anzahl der Münzen in ihrem Besitz (☉) auf der kleineren inneren Scheibe.



ÜBERSICHT ÜBER EIN SPIELPLANTEIL UND SEINE SYMBOLE

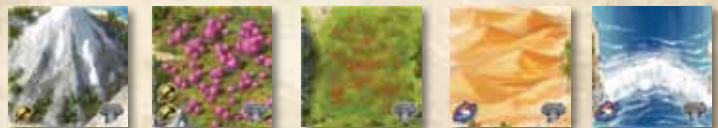
Jedes Spielplanteil besteht aus 16 quadratischen Geländefeldern. Jedes Feld kann ein oder mehrere Symbole und/oder Rohstoffe enthalten, welche die Spieler dort abbauen können.

Auf den Spielplanteilen gibt es bis zu fünf Geländetypen:



GEBIRGE WALD GRASLAND WÜSTE WASSER

Außerdem gibt es **NATURWUNDER** – das sind Felder, die außer den geländetypischen Symbolen auch Kulturpunkte (♥) anzeigen.



GEBIRGE WALD GRASLAND WÜSTE WASSER

Weitere wichtige Symbole, die auf den Spielplanteilen erscheinen:

Es gibt folgende Symbole:

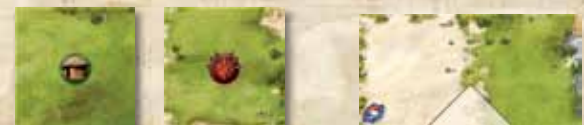


HANDEL PRODUKTION KULTUR MÜNZEN

Es gibt folgende Rohstoffe:



WEIZEN SEIDE WEIHRAUCH EISEN



HÜTTE (FRIEDLICH) BARBARENDORF (KRIEGERISCH) ZUGANGSSEITE EINES SPIELPLANTEILS



EMPFOHLENER STANDORT DER HAUPTSTADT FÜR ANFÄNGER

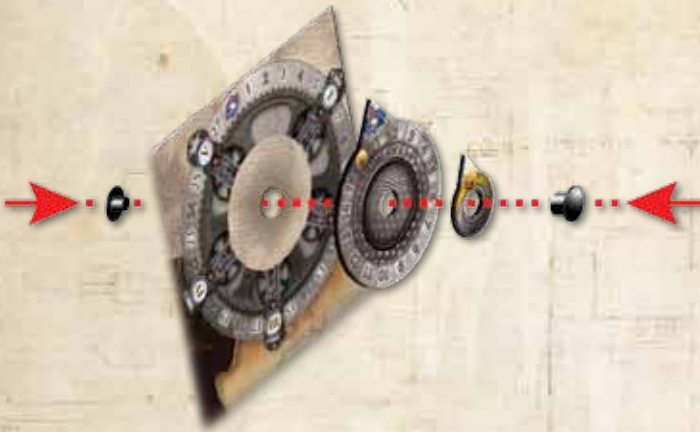
VORBEREITUNG DES ERSTEN SPIELS

„Die Vergangenheit ist nur der Beginn eines Anfangs, und alles was ist oder war ist nur das Zwielflicht der Dämmerung.“

–H. G. Wells

Bevor *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* das erste Mal gespielt werden kann, müssen alle Pappteile vorsichtig aus den Stanzbögen gedrückt werden, wobei man darauf achten sollte, sie von Kleinkindern und Haustieren fernzuhalten.

Anschließend werden die Handels- und Wirtschaftsscheiben mit den Plastikverbindungen auf die Zivilisationsbögen montiert, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Für die erste Partie neuer Spieler empfehlen wir ein vereinfachtes Einstiegsspiel. **Ägypten, Rom** und alle **Weltwunder (Karten und Marker)** bleiben dafür in der Schachtel und die Regeln für Weltwunder werden einfach ignoriert. Ansonsten verläuft das Spiel normal, bis ein Spieler seine dritte Stadt gründet. Damit endet das Spiel und die Spieler können (wenn sie noch Zeit und Lust dazu haben) sofort ein neues Spiel beginnen, jetzt mit Ägypten, Rom und allen Weltwundern. Zweck des Einstiegsspiels ist es, die Spieler mit den verschiedenen Spielelementen vertraut zu machen. Es gibt dabei weder Sieger noch Verlierer.

DIE GOLDENE REGEL

Viele Eigenschaften, Fähigkeiten und Karten widersprechen den Regeln auf vielfache Weise. In solchen Fällen haben **Eigenschaften, Fähigkeiten und Karten immer Vorrang.**

ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

Der folgende Abschnitt beschreibt den allgemeinen Aufbau des Spiels.

1. WAHL DER ZIVILISATION UND SPIELERFARBE

Jeder Spieler zieht zufällig einen Zivilisationsbogen und legt ihn offen vor sich ab. Falls alle Spieler einverstanden sind, können die Spieler aber auch jeweils eine Zivilisation auswählen. Nicht gewählte Zivilisationen werden in die Schachtel zurückgelegt. Dann wählt jeder Spieler seine Spielerfarbe.

2. VERTEILUNG DES SPIELMATERIALS

Jeder Spieler nimmt folgendes Material seiner gewählten Farbe:

- Acht Plastikfiguren (6 Armeen und 2 Pioniere)
- Drei Stadtmarker (1 Hauptstadt und 2 Städte)
- Vier Militärtechnologiemarker
- Einen Stapel mit 36 Technologiekarten

Außerdem erhält jeder Spieler:

- Einen Übersichtsbogen
- Eine Aufbaukarte
- Einen Satz Staatsformkarten (4 Stück)

3. AUFBAU DES MARKTPLANS

Der Marktplan wird an ein Ende der Spielfläche gelegt, wie in der Abbildung auf Seite 9 gezeigt. Darauf werden folgende Materialien platziert:

A. EINHEITENKARTEN

Zunächst werden die Einheitenkarten nach Typ sortiert – Artillerie, Infanterie, Kavallerie und Luftwaffe. Dann wird jeder Stapel separat gemischt und auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt. **Schließlich erhält jeder Spieler je eine Einheit Artillerie, Infanterie und Kavallerie.** Diese Einheiten legt jeder Spieler als verdeckten Stapel vor sich ab. Dies ist sein anfängliches **STEHENDES HEER.**

B. MILITÄRTECHNOLOGIEMARKER

Jeder Spieler legt seine Militärtechnologiemarker des niedrigsten Ranges (ein Streifen auf einer, zwei Streifen auf der anderen Seite) für Artillerie, Infanterie und Kavallerie jeweils in den Bereich unterhalb des entsprechenden Einheitenstapels, sodass die Seite mit nur einem Streifen oben ist. Dann legen alle ihren Luftwaffenmilitärmarker unterhalb des Luftwaffenstapels mit der Sternseite nach unten ab. Die übrigen Militärtechnologiemarker werden zunächst beiseite gelegt.

C. GEBÄUDEMARKER

Die Gebäudemarker werden nach Typ sortiert und auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt. Ein Gebäude mit einem Pfeil neben seinem Namen ist das verbesserte Gebäude und ist auf der Rückseite des normalen Gebäudes zu finden.

D. WELTWUNDERKARTEN (WERDEN IM EINSTIEGSSPIEL NICHT BENUTZT)

Die Weltwunderkarten werden separat nach Antike, Mittelalter und Moderne gemischt. Die Modernekarten werden dann verdeckt auf den obersten Platz des Weltwundermarktes gelegt, darauf die Mittelalterkarten, ebenfalls verdeckt. Schließlich werden die Weltwunder der Antike offen auf die vier Marktplätze unterhalb des Weltwunderstapels gelegt.

ABBILDUNG DES SPIELAUFBBAUS

(Die Nummern entsprechen den Schritten des allgemeinen Spielaufbaus.)



AUFBAU DES SPIELPLANS JE NACH ANZAHL DER SPIELER

(Die Pfeile zeigen die Ausrichtung der Spielplanteile an.)



ZWEI SPIELER



DREI SPIELER



VIER SPIELER

Ausnahme: Falls Ägypten im Spiel ist, erhält es ein zufällig gezogenes Weltwunder der Antike, bevor die drei übrigen auf ihre Plätze gelegt werden. Ein vom Stapel gezogenes Weltwunder des Mittelalters ersetzt dann das fehlende Weltwunder der Antike.

E. WELTWUNDERMARKER (WERDEN IM EINSTIEGSSPIEL NICHT BENUTZT)

Die zu den vier offen liegenden Weltwundern gehörenden Weltwundermarker werden herausgesucht und jeweils neben die Weltwunderkarte gelegt.

F. KULTUREREIGNISKARTEN

Die Kulturereigniskarten werden in drei Stapel sortiert: Antike (eine Säule), Mittelalter (zwei Säulen) und Moderne (drei Säulen). Jeder Stapel wird für sich gemischt und auf den dafür vorgesehenen Platz unterhalb der Kulturskala am unteren Rand des Marktplans gelegt.

G. KULTURSTUFENMARKER

Jeder Spieler nimmt den Kulturstufenmarker, der das Staatsoberhaupt seiner Zivilisation zeigt, und setzt ihn auf das Startfeld der Kulturskala.

4. VORBEREITEN DER ROHSTOFFMARKER

Pro Spieler wird ein Marker jeder Rohstoffsorte neben den Marktplan gelegt, überzählige gehen zurück in die Schachtel. Beispielsweise werden bei drei Spielern drei Marker jeder Sorte bereitgelegt, so dass ein Marker jeder Sorte zurück in die Schachtel gelegt wird.

5. SPIELPLANAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sein Heimat-Spielplanteil (die Rückseite zeigt das Staatsoberhaupt seiner Zivilisation) und legt es offen vor sich auf die Spielfläche, so ausgerichtet wie es auf Seite 9 in der Abbildung für die passende Spieleranzahl zu sehen ist. Unbenutzte Heimat-Spielplanteile kommen zurück in die Schachtel. Dann mischt ein beliebiger Spieler die neutralen Spielplanteile und legt sie verdeckt so aus, wie ebenfalls in der Abbildung auf Seite 9 zu sehen ist. Unbenutzte Spielplanteile werden zurück in die Schachtel gelegt, ohne dass die Spieler sie ansehen.

6. SONSTIGE MARKER AUSLEGEN

Die Marker der Großen Persönlichkeiten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt und gemischt. Sie bleiben verdeckt liegen. Ebenso wird mit den Hütten- und Barbarendorfmarkern verfahren.

7. MARKERVORRAT BEREITLEGEN

Die Kultur-, Schadens- und Münzmarker werden in drei getrennten Häufchen neben dem Marktplan als Vorrat bereitgelegt.

8. BESONDERE KARTEN UND MARKER BEREITLEGEN

Die Kampfbonuskarten und die Technologiekarte *Raumfahrt* werden neben den Marktplan gelegt, ebenso die Katastrophenmarker.

9. WAHL DES STARTSPIELERS

Ein Startspieler wird bestimmt. Das kann entweder der Spieler sein, der seinen Familienstammbaum am weitesten zurück verfolgen kann, oder es wird ein Spieler auf beliebige Weise ermittelt. Dieser Spieler erhält den Startspielermarker. Als nächstes trifft jeder Spieler die Vorbereitungen für seine Zivilisation, wie jetzt im nächsten Abschnitt erklärt wird.

INDIVIDUELLE SPIELERVORBEREITUNG

Nach dem Abschluss des allgemeinen Spielaufbaus bereitet jeder Spieler seine Zivilisation auf das Spiel vor:

1. PLATZIERUNG DER HAUPTSTADT

Jeder Spieler wählt eines der vier zentralen Felder seines Heimat-Spielplanteils und setzt darauf seine Hauptstadt. Im ersten Spiel ist es ratsam, seine Hauptstadt auf das Feld mit dem Startpfeil zu setzen (in der Abbildung unten rot umrandet).



Der Spieler legt seinen Hauptstadtmarker auf das gewählte Feld, mit der unbefestigten Seite nach oben. Dieses Feld wird ab jetzt **STADTZENTRUM** genannt, während die acht umgebenden Felder (die Felder, auf die in unten stehender Abbildung Pfeile zeigen) die **RANDBEZIRKE** bilden.



2. ZIVILISATIONSBONI ERHALTEN

Jeder Spieler prüft, welchen Bonus er für seine Zivilisation zu Spielbeginn erhält. Alle Boni sind im Folgenden aufgelistet:

ÄGYPTEN

Ägypten erhält ein zufälliges Weltwunder der Antike. Der Spieler sollte es sich bereits während des allgemeinen Spielaufbaus genommen haben. Den entsprechenden Marker muss der Spieler in einen Randbezirk seiner Hauptstadt legen. (Falls dies das erste Spiel des Spielers ist, empfehlen wir, das Weltwunder auf ein Graslandfeld zu setzen.)

AMERIKA

Amerika erhält eine zufällig gezogene Große Persönlichkeit. Der Spieler legt den Marker zum Ende des Spielaufbaus in einen Randbezirk seiner Hauptstadt. (Falls dies das erste Spiel des Spielers ist, empfehlen wir, die Große Persönlichkeit in ein Graslandfeld zu setzen.)

CHINA

China beginnt mit einer befestigten Hauptstadt. Der Spieler dreht seinen Hauptstadtmarker auf die befestigte Seite.

DEUTSCHLAND

Deutschland beginnt mit zwei zusätzlichen Infanterieeinheiten vom Marktplan, die sein stehendes Heer verstärken.

ROM

Rom beginnt das Spiel mit der Staatsform *Republik* anstatt *Despotismus*, wie gleich unter Schritt 5 der Spielervorbereitung noch erklärt wird.

RUSSLAND

Russland erhält zusätzlich zu seinen Armeefiguren die weiße Armeefigur. Wenn die Figuren in Schritt 3 (s. u.) auf den Spielplan gesetzt werden, setzt Russland auch seine weiße Figur. Außerdem beginnt Russland das Spiel mit der Staatsform *Kommunismus* statt *Despotismus*, wie gleich unter Schritt 5 der Spielervorbereitung noch erklärt wird.

3. FIGUREN EINSETZEN

Alle Spieler nehmen eine ihrer Armee- und eine ihrer Pionierfiguren und setzen sie gemeinsam oder getrennt in ein bzw. zwei Randbezirke ihrer Hauptstadt. Zu Spielbeginn können noch keine Figuren auf Wasserfelder gesetzt werden.

4. ANFANGSTECHNOLOGIE ERFORSCHEN

Jeder Spieler schaut unten auf seinem Zivilisationsbogen nach, mit welcher Technologiekarte er das Spiel beginnt, sucht diese Karte aus seinem Technologiekartestapel heraus und legt sie offen vor sich aus, wobei er um sie herum viel Platz lassen sollte.

Hinweis: Beim Spielaufbau spielt die Stufe der Anfangstechnologie keine Rolle. Die Anfangskarte wird immer in die unterste Reihe der eigenen Technologiepyramide gelegt. Falls ein anderer Spieler diese Technologie auf irgendeine Weise ebenfalls erwirbt, hat die Technologie ihre reguläre Stufe. (Siehe „Die Technologiepyramide“ auf Seite 11 und „Forschung“ auf Seite 20 bezüglich weiterer Information zu Technologiekarten.)

5. ANFÄNGLICHE STAATSFORM FESTLEGEN

Alle Spieler bilden aus ihren Staatsformkarten einen Stapel, bei dem die *Despotismus/Republik* Karte oben liegt und die *Despotismus* Seite sichtbar ist. Dann legen sie den Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz auf ihrem Zivilisationsbogen.

DIE TECHNOLOGIEPYRAMIDE

Im Laufe des Spiels muss sich jede Zivilisation gesellschaftlich und technologisch weiterentwickeln, oder sie ist gegenüber höher entwickelten Zivilisationen schnell im Nachteil. Diese Fortschritte werden durch Technologiekarten dargestellt.

Technologiekarten, die ein Spieler erforscht – und dadurch aus dem Stapel nimmt – werden in Pyramidenform angeordnet.

Technologien der Stufe I bilden die unterste Reihe der Pyramide (zusammen mit der Anfangstechnologie des Spielers), Technologien der Stufe II bilden die Reihe darüber usw. bis zur höchsten Stufe V in der obersten Reihe. Ein Spieler kann beliebig viele Technologien der Stufe I haben, aber jede Technologie der Stufe II muss über zwei Technologien der Stufe I liegen, wie hier abgebildet. Ebenso muss jede Technologie der Stufe III über zwei Technologien der Stufe II liegen usw. Weitere Informationen hierzu unter „Forschung“ auf Seite 20.



Ausnahmen: Rom beginnt das Spiel als *Republik*, während Russland mit der Staatsform *Kommunismus* anfängt. Sie müssen jeweils die entsprechende Karte, anstatt *Despotismus*, oben auf ihren Staatsformkartenstapel legen.

Hinweis: Die Staatsformkarten sind doppelseitig, mit verschiedenen Staatsformen auf jeder Seite. Wer seine passende Staatsform nicht findet, sollte die Karten umdrehen!

6. HANDELSSCHEIBE EINSTELLEN

Jeder Spieler zählt alle Handelssymbole (☞) in den acht Randbezirksfeldern seiner Hauptstadt und stellt die Handelsscheibe (die größere, äußere Scheibe) seines Zivilisationsbogens auf diesen Wert ein. Hat ein Spieler zum Beispiel drei Handelssymbole in seinen Randbezirken, stellt er seine Handelsscheibe auf „3“.

Hinweis: Die Spieler erhalten in der ersten Spielrunde erneut Handelspunkte.

7. WIRTSCHAFTSSCHEIBE EINSTELLEN

Jeder Spieler stellt die Wirtschaftsscheibe (die kleinere, innere Scheibe) seines Zivilisationsbogens auf den Wert „0“.

Achtung: Es ist möglich, dass einige Spieler schon während des Aufbaus durch Spielplanfelder oder Große Persönlichkeiten Münzen erhalten. In diesem Fall stellt der jeweilige Spieler seine Wirtschaftsscheibe auf die Anzahl erhaltener Münzen ein.

8. NICHT EINGESETZTE FIGUREN BEREITLEGEN

Zum Abschluss des Aufbaus legt jeder Spieler einen Stadtmarker, seine restlichen fünf Armeefiguren und die noch übrige Pionierfigur neben seinen Zivilisationsbogen, um anzuzeigen, dass diese noch gebaut werden können. Der andere Stadtmarker wird zunächst beiseite gelegt, bis der Spieler die Technologie *Bewässerung* erforscht hat; erst dann steht ihm auch sein zweiter Stadtmarker zur Verfügung.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Civilization wird über mehrere **SPIELRUNDEN** gespielt, von denen jede aus fünf **PHASEN** besteht. Diese Phasen werden in der Reihenfolge gespielt, die unten angegeben ist. In jeder Phase spielt der Startspieler zuerst und die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. So hat jeder Spieler die Gelegenheit, in allen Phasen zu agieren. Die Phasen jeder Runde sind:

1. **Rundenbeginn**
2. **Handel**
3. **Städteverwaltung**
4. **Bewegung**
5. **Forschung**

1. RUNDENBEGINN

In dieser Phase wird zuerst der Startspielermarker an den nächsten Spieler nach links weitergegeben (außer in der ersten Spielrunde). Dann unternimmt der neue Startspieler alle Aktionen, die zu Rundenbeginn stattfinden (normalerweise auf Weltwunder- und Kulturereigniskarten zu finden), gründet eventuell neue Städte (s. Seite 13) und ändert seine Staatsform, falls er möchte (s. Seite 14). Nachdem der Startspieler diese Phase vollständig ausgeführt hat, führt der Spieler links von ihm diese Phase aus usw., bis alle Spieler diese Phase absolviert haben.

2. HANDEL

In dieser Phase erhalten alle Spieler die Handelspunkte aller eigenen Städte. Anschließend können sie miteinander verhandeln und alle möglichen Spielelemente untereinander austauschen, einschließlich Versprechungen (s. Seiten 14 – 15). **Um Zeit zu sparen, können alle Spieler diese Phase gleichzeitig ausführen.**

3. STÄDTEVERWALTUNG

In der Städteverwaltungsphase führt zuerst der Startspieler mit jeder eigenen Stadt je eine Aktion aus. Eine Stadt kann etwas produzieren (ein Gebäude oder eine Einheit), sich den Künsten widmen, um Kulturpunkte zu generieren oder einen Rohstoff abbauen (s. Seiten 15 – 18). Nachdem der Startspieler diese Phase vollständig ausgeführt hat, führt der Spieler links von ihm seine Städteverwaltungsphase aus usw., bis alle Spieler diese Phase absolviert haben.

4. BEWEGUNG

In der Bewegungsphase bewegt zunächst der Startspieler alle seine Figuren wie gewünscht (Armeen und Pioniere). Die Figuren können jeweils soweit ziehen, wie es die Bewegungsweite des Spielers erlaubt. Die Bewegungsweite jeder Zivilisation beträgt zu Spielbeginn zwei Felder und kann durch bestimmte Technologien erhöht werden, z. B. durch Segeln. Durch Bewegung können Kämpfe ausgelöst und verdeckte Spielplanteile aufgedeckt werden (s. Seite 19). Nachdem der Startspieler seine Bewegungsphase vollständig ausgeführt hat, führt der Spieler links von ihm seine Bewegungsphase aus usw., bis alle Spieler diese Phase absolviert haben.

5. FORSCHUNG

In der Forschungsphase kann jeder Spieler eine neue Technologie erforschen, indem er dafür Handelspunkte ausgibt. Die neue Technologie fügt der Spieler dann in seine Technologiepyramide ein (s. Seite 20). **Anders als die anderen Phasen wird diese Phase immer von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt.**



DIE SPIELRUNDE IM DETAIL

Jede Phase einer Spielrunde wird im folgenden Abschnitt genau erklärt.

1. RUNDENBEGINN

In dieser Phase können die Spieler Städte gründen und ihre Staatsform ändern. Der Startspieler hat zuerst die Gelegenheit, diese Aktionen auszuführen, dann die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler Gelegenheit hatten, ihre gewünschten Aktionen (z.B. ihrer Technologien) zu Rundenbeginn auszuführen.

NEUE STÄDTE GRÜNDEN

„Eine große Stadt ist nicht mit einer bevölkerungsreichen zu verwechseln.“

–Aristoteles

Um eine große Zivilisation zu errichten, muss ein Spieler seine Zivilisation geographisch über ihr ursprünglich isoliertes beschränktes Gebiet hinaus ausdehnen. Das ist möglich mit der Aktion „Neue Städte gründen“. Damit kann der Spieler eine neue Stadt gründen und folglich in jeder weiteren Runde mehr Stadtaktionen ausführen.

Falls ein Spieler in der Phase Rundenbeginn weniger Städte hat als das Maximum (normalerweise zwei, wenn er über die Technologie Bewässerung verfügt drei), kann er eine oder mehrere neue Städte auf dem Spielplan gründen, solange er damit das ihm erlaubte Maximum nicht überschreitet. Um eine neue Stadt gründen zu können, muss der Spieler erst eine Pionierfigur (die in diesem Fall als Siedler fungiert) auf dem Feld haben, auf welchem er die neue Stadt gründen möchte. Außerdem gelten für das Feld folgende Bedingungen:

- Das Feld darf kein Wasserfeld sein.
- Das Feld muss von acht offen liegenden Feldern umgeben sein (d. h. eine Stadt kann nicht am Spielplanrand oder direkt neben einem noch nicht aufgedeckten Spielplanteil gegründet werden).
- Das Feld darf nicht direkt an einen Hütten- oder Barbarendorfmarker angrenzen (nachdem solch ein Marker aber vom Spielplan genommen wurde, ist das Feld selbst bzw. ein benachbartes Feld wählbar).
- Das Feld darf nicht an eine gegnerischen Figur angrenzen (Armee oder Pionier). Eigene Figuren dürfen aber benachbart oder sogar auf demselben Feld wie der eigene Pionier sein.
- Das Feld muss mindestens drei Felder Abstand von jeder anderen Stadt haben, in orthogonaler und diagonaler Richtung (d. h. die Randbezirke von Städten dürfen sich nicht überschneiden).

Falls diese Bedingungen erfüllt sind, opfert der Spieler seinen Pionier, indem er ihn vom Spielplan nimmt und auf seinen Zivilisationsbogen zurücklegt. Dann legt er einen Stadtmarker auf das Feld mit der unbefestigten Seite nach oben. Wie bereits erwähnt bildet dieser das **STADTZENTRUM** und die acht umgebenden Felder sind die **RANDBEZIRKE** der Stadt.

Hinweis: Das Stadtzentrum erwirtschaftet nie irgendetwas. Die Symbole des Feldes sind praktisch ausradiert, solange der Stadtmarker dort liegt. Nur die Felder der Randbezirke bieten Symbole und Rohstoffe.

Wenn auf dem Feld, auf dem die Stadt gegründet wurde, außer dem geopfertem Pionier noch andere eigene Figuren waren, setzt der Spieler sie sofort auf ein benachbartes Feld, auf dem sie regelgerecht ihre Bewegung beenden können.

Eine Stadt kann direkt nach ihrer Gründung mit Handel und Produktion beginnen. Sie erhält also schon in der Handelsphase dieser Runde Handelspunkte (s. Seite 14) und erhält eine Aktion während der Städteverwaltungsphase (s. Seiten 15 – 18).

Beispiel für die Platzierung einer Stadt: In der Abbildung unten sind die grün hervorgehobenen Felder die einzigen, auf denen eine Stadt gegründet werden kann. Alle rot hervorgehobenen Felder sind Beispiele nicht wählbarer Felder für eine Stadtgründung. Die verschiedenen Gründe dafür sind wie folgt:

- **A** ist ein Wasserfeld.
- **B** grenzt an einen Barbarendorfmarker (es wäre aber ein gültiges Feld, nachdem der Barbarendorfmarker entfernt würde).
- **C** grenzt an ein nicht aufgedecktes Spielplanteil.
- **D** grenzt an einen gegnerischen grünen Armeemarker rechts unten.
- **E** ist weniger als drei Felder von der nächsten Stadt entfernt.



ÄNDERUNG DER STAATSFORM

„Es geht ein mächtiger Wind und er fördert entweder den Einfallsreichtum oder verursacht Kopfschmerzen.“

- Katharina die Große

Die Staatsform einer Zivilisation spiegelt deren Charakter und große Ziele wider. Im Laufe der Zeit kann eine Zivilisation viele Staatsformen durchlaufen, einhergehend mit einer Änderung ihres Charakters. Bei Civilization zeigen die Staatsformkarten an, welche Staatsform die Zivilisation eines Spielers gerade innehat. **STAATSFORMEN** sind besondere Karten, die erst durch Technologiekarten **FREIGESCHALTET** werden (s. Seite 21). Sie erlauben dem Spieler, sich auf bestimmte Strategien zu konzentrieren, üblicherweise zum Nachteil anderer Strategien. Zu Spielbeginn ist nur die Staatsform *Despotismus* freigeschaltet. Damit beginnen die Spieler das Spiel. (**Ausnahmen:** Für Rom und Russland ist jeweils noch eine andere Staatsform freigeschaltet, mit der sie das Spiel beginnen.)

Nachdem ein Spieler durch das Erforschen einer neuen Technologie in der Forschungsphase eine neue Staatsform für sich freigeschaltet hat, kann er die Staatsform seiner Zivilisation in der Phase Rundenbeginn der nächsten Spielrunde ändern. Um das zu tun, durchsucht der Spieler einfach seinen Stapel mit Staatsformkarten, bis er die passende gefunden hat, und legt diese oben auf den Stapel, sodass die neue Staatsform sichtbar ist. Damit wird angezeigt, dass seine Zivilisation nun eine neue Staatsform besitzt.

Allerdings hat ein Spieler immer nur ein Mal die Gelegenheit, direkt zu der neuen Staatsform zu wechseln. Falls er, nachdem er eine neue Staatsform für sich freigeschaltet hat, diese neue Staatsform nicht in der direkt darauf folgenden Spielrunde einsetzt, muss er zunächst die Übergangsstaaform *Anarchie* wählen. Diese besondere Staatsform stellt den Aufruhr in der Bevölkerung dar und verhindert, dass der Spieler in dieser Runde eine Aktion mit seiner Hauptstadt ausführt. Falls in der Zivilisation eines Spielers *Anarchie* herrscht, kann er in der Phase Rundenbeginn der Spielrunde, die auf die Runde folgt, in welcher er die *Anarchie* einsetzte, zu jeder beliebigen, für ihn freigeschalteten Staatsform wechseln.

Hinweis: Dauerhafte Vorteile einer Staatsform, wie die Fähigkeiten der *Republik* oder die Münze des *Feudalismus* dauern nur so lange an, wie die Zivilisation diese Staatsform auch innehat.

2. HANDEL

In der Handelsphase können die Spieler folgende Aktionen ausführen: Handelspunkte erhalten, verhandeln und tauschen. Um Zeit zu sparen, können alle Spieler diese Aktionen gleichzeitig ausführen.

HANDELSPUNKTE ERHALTEN

In der Handelsphase zählt jeder Spieler alle Handelssymbole (☞) in den Randbezirken all seiner Städte und erhöht die Anzeige seiner Handelsscheibe um diesen Betrag (bis zu einem Maximum von 27). Hat ein Spieler beispielsweise zwei Städte, davon eine mit vier Handelssymbolen in ihrem Randbezirk und die andere mit acht Handelssymbolen, erhöht der Spieler die Anzeige der Handelsscheibe auf seinem Zivilisationsbogen um 12. Im Gegensatz zu Produktionspunkten (s. Seite 15) werden Handelspunkte von Runde zu Runde angespart, sofern sie nicht verbraucht werden.

Achtung: Wenn die Anzeige der Handelsscheibe erhöht oder verringert wird, müssen die Spieler darauf achten, die Anzeigefelder „I“, „II“, „III“, „IV“ und „V“ mitzuzählen. Obwohl anders bezeichnet als die übrigen Anzeigefelder, müssen sie ganz normal mitgezählt werden. Wenn ein Spieler beispielsweise drei Handelspunkte erhält und seine Handelsanzeige auf „3“ steht, muss er seine Anzeige also auf „I“ stellen anstatt auf die „7.“

PIONIERE UND BLOCKADEN

Pioniere haben die Fähigkeit, die Handelspunkte der Felder zu erwirtschaften, auf denen sie gerade stehen. Weitere Informationen hierzu unter „Pionierausbeute“ auf Seite 26.

Wenn auf einem Feld im Randbezirk einer Stadt eine oder mehrere gegnerische Figuren stehen (Armee oder Pionier), erhält der Besitzer der Stadt keine Handelspunkte von diesem Feld. Weitere Informationen hierzu unter „Blockaden“ auf Seite 27

HANDELS- (☞) UND PRODUKTIONSPUNKTE (🔨)

Handelspunkte (☞) symbolisieren den Handelsverkehr und wissenschaftlichen Fortschritt einer Zivilisation. Mit Handelspunkten werden vornehmlich neue Technologien erforscht.

Produktionspunkte (🔨) repräsentieren das Gewerbe einer Stadt. Damit werden Figuren, Einheiten, Gebäude oder Weltwunder gebaut.

Handels- und Produktionspunkte werden im Folgenden gegenübergestellt.

HANDELSPUNKTE	PRODUKTIONSPUNKTE
Werden von allen Städten der Zivilisation erwirtschaftet.	Werden von jeder Stadt einzeln verbraucht.
Werden von Runde zu Runde angespart, angezeigt durch die Handelsscheibe.	Können nicht angespart werden. Unverbrauchte Produktionspunkte sind verloren.
Können in Produktionspunkte umgewandelt werden (s. „Produktion durch Handel erhöhen“ auf Seite 15).	Können nicht in Handelspunkte umgewandelt werden.

VERHANDELN UND TAUSCHEN

„Politik ist Krieg ohne Blutvergießen, während Krieg Politik mit Blutvergießen ist.“

–Mao Zedong

Oft ist es für Zivilisationen von Vorteil, miteinander zu handeln und Bündnisse zu schließen. Solche Handelsabkommen können für eine Zivilisation in kritischen Situationen hilfreich sein oder eine stete Quelle eines Rohstoffes darstellen, den sie selbst nicht besitzt. Nachdem alle Spieler in der Handelsphase ihre Handlungspunkte erhalten haben, können sie miteinander verhandeln und/oder tauschen. Verhandlungen und Tausch sind dabei ziemlich offen und können den Austausch einiger oder aller der folgenden Spielelemente enthalten:

- Unverbindliche Zusagen
- Handlungspunkte
- Noch nicht verbrauchte Kulturmarker (s. Seite 17)
- Rohstoffmarker (die der Spieler zuvor entweder vom Marktplan oder durch Hütten-/Barbarendorfmarker erhalten hat)
- Kulturereigniskarten (s. Seite 18)

Hinweis: Falls ein Spieler durch einen Handel sein Kulturkartenlimit überschreitet, muss er sofort Kulturereigniskarten abwerfen, bis er wieder im Limit ist.

Alle Dinge, die nicht in obiger Liste enthalten sind, dürfen **nicht** gehandelt oder getauscht werden, außer wenn eine Karte oder Fähigkeit dies ausdrücklich erlaubt.

3. STÄDTEVERWALTUNG

“Vergeudet weder Zeit noch Geld, sondern macht das Beste aus beidem. Ohne Fleiß und Sparsamkeit funktioniert nichts, aber mit diesen beiden geht alles.”

–Benjamin Franklin

Die Verwaltung der Industriekapazität einer Zivilisation ist eine wichtige Aufgabe, welcher sich die Spieler in der Städteverwaltungsphase widmen. Sie müssen ein Gleichgewicht zwischen Produktion, Kulturschaffung und Rohstoffabbau herstellen, oder einzelne Aspekte vernachlässigen, um sich auf andere konzentrieren zu können. Der Startspieler führt seine Städteverwaltungsphase zuerst vollständig aus, dann der Spieler links von ihm usw., bis alle Spieler diese Phase beendet haben. Die Spieler können in dieser Phase folgende Aktionen ausführen.

STADTAKTIONEN

Jeder Spieler führt mit jeder eigenen Stadt genau eine Aktion aus. Für jede Aktion kann er pro Spielrunde **nur eine** der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Eine Figur, eine Einheit, ein Gebäude oder ein Weltwunder produzieren**
- Sich den Künsten widmen**
- Einen Rohstoff abbauen**

A. EINE FIGUR, EINE EINHEIT, EIN GEBÄUDE ODER EIN WELTWUNDER PRODUZIEREN

Das Gewerbe einer Stadt arbeitet oft für das Gemeinwohl. Wenn bei einer Stadtaktion etwas produziert werden soll, kann **genau eine Produktion** stattfinden, deren Produktionskosten **gleich oder geringer** sind als die Summe der Produktionssymbole (↗) in den Randbezirkfeldern der Stadt. Die **gesamten** Produktionskosten müssen von der Stadt stammen, die produziert. Mehrere Städte können sich nicht zusammenschließen, um etwas zu produzieren. Überzählige Produktionspunkte sind verloren, sie können nicht für eine spätere Spielrunde angespart werden. Zum Beispiel hat die unten abgebildete Stadt 5 ↗ Symbole in ihrem Randbezirk, sie könnte also in jeder Spielrunde etwas produzieren, dessen Produktionskosten 5 ↗ oder weniger betragen.



PIONIERE UND BLOCKADEN

Pioniere haben die Fähigkeit, die Produktionssymbole der Felder zu erwirtschaften, auf denen sie gerade stehen. Weitere Informationen hierzu unter „Pionierausbeute“ auf Seite 26.

Wenn auf einem Feld im Randbezirk einer Stadt eine oder mehrere gegnerische Figuren stehen (Armee oder Pionier), erhält der Besitzer der Stadt keine Produktionssymbole von diesem Feld. Weitere Informationen hierzu unter „Blockaden“ auf Seite 27.

PRODUKTION DURCH HANDEL ERHÖHEN

Falls die Produktionssymbole einer Stadt nicht ausreichen, um etwas bestimmtes zu produzieren, kann der Spieler die Differenz durch Handlungspunkte ausgleichen. Für jeweils 3 Punkte, um die der Spieler die Anzeige seiner Handelsscheibe verringert, kann er die Produktionssymbole in einer seiner Städte für diese Spielrunde um 1 erhöhen. Das kann der Spieler so oft tun, wie er möchte, solange er dafür die ausreichende Menge an Handlungspunkten besitzt.

FIGUREN PRODUZIEREN

In den meisten Zivilisationen kommt irgendwann der Zeitpunkt, an dem sie gezwungen sind, Armeen auszuheben oder zumindest Pioniere und Diplomaten in die Welt hinauszuschicken. Ein Spieler kann mit einer Stadtaktion eine Armee- oder Pionierfigur produzieren, sofern er noch mindestens eine nicht gebaute Figur dieses Typs hat und ihre Produktionskosten aufbringen kann. Wenn eine Figur produziert wird, nimmt der Spieler eine der entsprechenden Figuren von seinem Zivilisationsbogen und setzt sie auf ein beliebiges Feld im Randbezirk der Stadt, welche sie produziert hat. Figuren können nicht auf Wasserfelder gesetzt werden, so lange der Spieler keine Technologie erforscht hat, die seinen Figuren erlaubt, ihre Bewegung auf einem Wasserfeld zu beenden (wie z. B. *Segeln*, *Dampfmaschine* oder *Luftfahrt*). Die Figuren können auf Felder gesetzt werden, die bereits andere eigene Figuren enthalten, dabei darf aber nicht das **FIGURENLIMIT** der Zivilisation überschritten werden (s. „Bewegung von Gruppen und Figurenlimit“ auf Seite 19).

Armeen

Armeefiguren stellen die Streitkräfte einer Zivilisation dar und kosten jeweils 4 . Armeefiguren sind die einzigen Figuren, die Kämpfe austragen und Hütten und Barbarendörfer erkunden können.

Pioniere

Pionierfiguren stellen die zivilen Einheiten einer Zivilisation dar und kosten jeweils 6 . Pioniere dienen dazu, neue Städte zu gründen (s. Seite 13), oder zusätzliche Handelspunkte, Produktionspunkte oder Rohstoffe für eine Stadt zu generieren (s. „Pionierausbeute“ auf Seite 26).

Pioniere können keine Felder mit Hütten oder Barbarendörfern betreten und werden sofort eliminiert, wenn sie von einer Armee angegriffen werden, es sei denn sie sind in Begleitung einer eigenen Armee.

Einheiten Produzieren

Eine allzu häufige Beschäftigung für eine Zivilisation ist und war schon immer der Krieg. Um Krieg zu führen, benötigt eine Zivilisation Armeen. Diese Armeen setzen sich aus kleineren Kampfgruppen zusammen, die Einheiten genannt werden. Die Einheitenkarten stellen bestimmte Einheiten der Armeen dar. Um eine Einheit zu produzieren, muss der Spieler zunächst sicher stellen, dass die Produktionspunkte seiner Stadt ausreichen, um den gewünschten Einheitentyp zu produzieren. Dann zieht er eine zufällige Karte von dem entsprechenden Stapel und fügt sie dem Stapel seines stehenden Heers hinzu.

Von Spielbeginn an sind Artillerie, Infanterie und Kavallerie freigeschaltet und können mit einer Stadtaktion produziert werden. Die Produktion von Luftwaffeneinheiten erfordert hingegen die Technologie *Luftfahrt*. Falls ein Einheitenstapel leer ist, können diese Einheiten erst wieder produziert werden, wenn entsprechende Einheiten eliminiert und wieder in den Stapel zurückgelegt wurden. Wenn die Spieler einen bestimmten Stapel aufgebraucht haben und die offen darunter abgelegten Karten sichtbar werden, mischt man diese Karten neu. Sie bilden dann den neuen Stapel.

Um die Produktionskosten einer Einheit zu ermitteln, schaut der Spieler auf dem Marktplan nach, wie weit entwickelt seine Einheiten dieses Typs sind. Je moderner eine Einheit ist, desto teurer ist sie.

- Rang 1 Artillerie-, Infanterie- und Kavallerieeinheiten kosten je 5 .
- Rang 2 Artillerie-, Infanterie- und Kavallerieeinheiten kosten je 7 .
- Rang 3 Artillerie-, Infanterie- und Kavallerieeinheiten kosten je 9 .
- Rang 4 Artillerie-, Infanterie- und Kavallerieeinheiten kosten je 11 .
- Jede Luftwaffeneinheit kostet 12 (nachdem sie freigeschaltet wurde).

Hinweis: Weil modernere Einheiten teurer sind, ist es effektiver sie auf niedriger (billigerer) Rangstufe zu produzieren und dann aufzurüsten (s. Seite 21).

Gebäude Bauen

Die Gebäude einer Zivilisation dienen nicht nur der Bevölkerung zum Wohnen, sondern beherbergen auch ihr Gewerbe, ihr Handels- und Bildungswesen – alle jene Institutionen, die wichtig für den Erfolg einer Zivilisation sind. Um ein bestimmtes Gebäude zu bauen, muss der Spieler erst die dafür nötige Technologie beherrschen, um es für ihn freizuschalten. Die Kosten eines Gebäudes sind sowohl auf der dafür notwendigen Technologiekarte angegeben als auch auf dem Marktplan. Durch die Technologie *Keramik* z. B. wird der Kornspeicher freigeschaltet und die Karte gibt an, dass die Kosten für den Kornspeicher 5 betragen.



Ein Wort über Einheiten

Nicht alle Einheiten sind zum Zeitpunkt ihrer Produktion gleich stark. Einige sind etwas stärker, andere etwas schwächer. Die Stärke der Rang 1 Einheiten reicht von 1 bis 3. Ihre Stärke erhöht sich pro Rang jeweils um 1 bis zu einem Maximum von 6 auf Rang 4. Die durchschnittliche Stärke einer Einheit auf Rang 1 beträgt 2.

Ebenso wie bei Einheiten ist die Verfügbarkeit von Gebäuden begrenzt. Nachdem alle Gebäude eines bestimmten Typs gebaut wurden, können diese Gebäude erst wieder gebaut werden, wenn entsprechende Gebäude zerstört wurden.

Ein gebautes Gebäude wird in den Randbezirk der Stadt gesetzt, die es gebaut hat. Es gibt aber Einschränkungen dafür, auf welchem Geländetyp die verschiedenen Gebäudetypen gebaut werden können. Diese Beschränkungen sind auf dem Marktplan ersichtlich und im Folgenden aufgelistet. Normalerweise können beliebig viele Gebäude eines Typs in einer Stadt gebaut werden, so lange entsprechendes Gelände zur Verfügung steht. Auf jedem Feld kann maximal ein Gebäude gebaut werden.

Ausnahme: Limitierte Gebäude (mit einem Stern markiert) kann es insgesamt nur ein Mal pro Stadt geben. Auf Seite 17 sind weitere Informationen dazu zu finden.

GEBÄUDE	MÖGLICHES GELÄNDE
Hafen	Wasser
Handelsposten	Wüste
Schmiede/Eisenmine	Gebirge
Bibliothek/Universität Kornspeicher/Aquädukt	Grasland
Markt/Bank Tempel/Kathedrale Kaserne/Akademie	Jedes Gelände außer Wasser (nur ein Mal pro Stadt)

Hinweis: Durch einen Schrägstrich „/“ getrennte Gebäudenamen stellen die Grundform und die verbesserte Variante desselben Gebäudetyps dar, jeweils auf die Vorder- und Rückseite desselben Markers gedruckt. Einzelheiten zur Verbesserung von Gebäuden stehen auf Seite 22.

Die Symbole eines gebauten Gebäudes ersetzen vollständig die Symbole, die vorher auf diesem Feld waren.

Wichtiger Hinweis: Ein Wasserfeld mit einem Hafen gilt auch weiterhin für Bewegungszwecke als Wasserfeld.

Wenn also ein Spieler zum Beispiel einen Tempel auf ein Waldfeld baut, enthält dieses Feld nun zwei Kultursymbole () und keine () Symbole mehr, obwohl vorher dort zwei () waren.



Limitierte Gebäude



Einige Gebäude, die mit einem Stern rechts oben markiert sind, gelten als **LIMITIERT**. Während die Geländetypen, auf die sie gebaut werden können, nicht so stark eingeschränkt sind, unterliegen sie einer anderen Beschränkung: **Jede Stadt kann nur genau ein limitiertes Gebäude in ihrem Randbezirk bauen.** Wenn ein Spieler z. B. bereits einen Markt in seiner Stadt gebaut hat, kann er in dieser Stadt nicht auch noch einen Tempel bauen, weil beide Gebäude limitiert sind.

Stadtmauern

Mit der Technologie **Steinmetzkunst** kann ein Spieler Stadtmauern um eine oder mehrere seiner Städte bauen und sie so befestigen. **Stadtmauern sind wie andere Gebäude, außer dass sie so behandelt werden, als seien sie im Stadtzentrum gebaut worden.** Um den Bau einer Stadtmauer anzuzeigen, wird der Stadtmarker einfach umgedreht, die Stadt gilt ab jetzt als befestigt.

Stadtmauern sind eine ausgezeichnete Verteidigung, wenn ein Spieler befürchtet, dass eine seiner Städte angegriffen werden könnte. Eine Stadtmauer erhöht die Stärke des Spielers bei der Verteidigung dieser Stadt um 4 und zwingt den Angreifer im Kampf als erster eine Einheit zu spielen (s. Seiten 23 – 24).

WELTWUNDER BAUEN

Manche Zivilisationen errichten mächtige Weltwunder, die ihre Erbauer in Mythen und Legenden lange überdauern. Die Hängenden Gärten sind zum Beispiel ein solches Weltwunder. Weltwunder verschaffen den Spielern, die sie bauen, starke Vorteile. Jeder Spieler kann mit einer Stadtaktion eines der Weltwunder bauen, die offen auf dem Marktplan ausliegen. Die zugehörige Weltwunderkarte nennt die Produktionskosten und auch einen Kostennachlass, falls der Spieler die aufgeführte Technologie beherrscht. Beispielsweise kostet der Bau des Kolosses normalerweise 15 , aber nur 10  wenn der Spieler die Technologie **Eisenverarbeitung** beherrscht.

Hinweis: Man darf nicht vergessen, dass Städte ihre Produktionspunkte nicht zusammenlegen können, um etwas zu produzieren. Die gesamten Kosten für das Weltwunder müssen von einer einzigen Stadt aufgebracht werden. Umwandlung von Handlungspunkten in Produktionspunkte, die Nutzung von Rohstofffähigkeiten und bestimmte Kulturereigniskarten können einem Spieler helfen, die Produktionspunkte einer Stadt zu erhöhen.

Nachdem er ein Weltwunder gebaut hat, legt der Spieler die entsprechende Weltwunderkarte offen vor sich ab und legt den entsprechenden Weltwundermarker in ein Randbezirkfeld der Stadt, die es gebaut hat. Nachdem ein Weltwunder gebaut wurde, wird ein neues vom Stapel der Weltwunderkarten gezogen und auf den Marktplan gelegt. Genau wie limitierte Gebäude können Weltwunder auf jedem Gelände außer Wasser und maximal eines pro Stadt gebaut werden. In einer Stadt können aber gleichzeitig ein limitiertes Gebäude und ein Weltwunder sein.

Noch ein wichtiger Hinweis: Weltwunder gelten nicht als Gebäude und deshalb betreffen Eigenschaften oder Fähigkeiten, die auf Gebäude zutreffen, die Weltwunder nicht, außer es wird ausdrücklich angegeben.

Weltwunder unbrauchbar machen

Manche Technologiekarten ermöglichen es den Spielern, die Wirkung eines Weltwunders für den Rest des Spiels unbrauchbar zu machen. Dieser Vorgang wird auf Seite 27 erklärt.

GEBÄUDE UND WELTWUNDER ERSETZEN

Ein Spieler kann seine existierenden Gebäude und Weltwunder ersetzen, wenn er ein neues Gebäude oder Weltwunder baut (ein Gebäude kann durch ein Weltwunder ersetzt werden und

umgekehrt). Das neue Gebäude bzw. Weltwunder muss auf dem Gelände gebaut werden können, auf dem das vorherige Gebäude bzw. Weltwunder stand. Die Spieler können nur ihre eigenen Gebäude und Weltwunder ersetzen, nicht die der anderen Spieler.


Um ein Gebäude oder Weltwunder zu ersetzen, wird zuerst das alte Gebäude oder Weltwunder vom Spielplan genommen. Ein Gebäude wird auf den Marktplan zurückgelegt, ein Weltwunder wird in die Spielschachtel zurückgelegt (Karte und Marker) und dieses Weltwunder kann in diesem Spiel nicht mehr gebaut werden.

Nachdem das alte Gebäude oder Weltwunder entfernt wurde, wird das neue Gebäude oder Weltwunder auf das nun leere Feld gesetzt.

B. SICH DEN KÜNSTEN WIDMEN

„Der Schrei nach Frieden bleibt ein einsamer Schrei in der Wildnis, solange der Geist der Gewaltlosigkeit nicht Millionen von Männern und Frauen beherrscht.“

–Mahatma Gandhi

Viele große Zivilisationen hinterlassen ihre Spuren in der Geschichte durch bildende Kunst, Musik und Literatur anstatt durch große Industrie oder Eroberungen. Deshalb besteht die zweite Art der Stadtaktion darin, eine Stadt sich den Künsten widmen zu lassen. Wer dies tut, erhält einen Kulturmarker aus dem Vorrat und zusätzlich einen weiteren Kulturmarker für jedes Kultursymbol () im Randbezirk der Stadt, die sich den Künsten widmet.

PIONIERE UND BLOCKADEN

Pioniere haben die Fähigkeit, die Kultursymbole der Felder zu erwirtschaften, auf denen sie gerade stehen. Weitere Informationen hierzu unter „Pionierausbeute“ auf Seite 26.

Wenn auf einem Feld im Randbezirk einer Stadt eine oder mehrere gegnerische Figuren stehen (Armee oder Pionier), erhält der Besitzer der Stadt keine Kulturpunkte von diesem Feld. Weitere Informationen hierzu unter „Blockaden“ auf Seite 27.

KULTURPUNKTE AUSGEBEN

Wenn eine Zivilisation immer größere und wundervollere Kunstwerke hervorbringt, wird sie in der ganzen Welt berühmt. Ruhm und kultureller Einfluss einer Zivilisation wird durch die Kulturskala gemessen und die Position des Kulturstufenmarkers einer Zivilisation gibt deren aktuelle kulturelle Stellung an. Dieser Marker kann durch das Ausgeben von Kulturmarkern weiter voranschreiten.

Ein Spieler kann jederzeit während seiner Städteverwaltungsphase einige oder alle seiner angesammelten Kulturmarker dazu benutzen, um seinen Kulturstufenmarker auf der Kulturskala vorzusetzen.

Die jeweiligen Kosten, um ein Feld auf der Kulturskala zu betreten, sind auf dem Marktplan angegeben und davon abhängig, wie weit der Spieler auf der Skala schon fortgeschritten ist. Der Spieler zahlt die Kosten (für das neue Feld, das er betritt, nicht für das, welches er verlässt), d. h. er gibt die entsprechende Menge an Kulturmarkern zurück in den Vorrat, rückt seinen Kulturstufenmarker um ein Feld vorwärts und erhält den Bonus, der auf dem gerade betretenen Feld angegeben und auf der nächsten Seite beschrieben ist.

Am oberen Ende der Skala kostet das Vorrücken des Kulturstufenmarkers nicht nur Kultur- sondern auch Handlungspunkte. Beide Punktekosten müssen für jedes neue Feld immer in voller Höhe entrichtet werden, wobei die geforderten Handlungspunkte von der Handelsscheibe des Spielers abgezogen werden.

Ein Spieler kann in einer Spielphase um so viele Felder auf der Kulturskala voranschreiten, wie er es sich leisten kann. Mehrere Kulturstufenmarker können auf demselben Feld der Skala liegen.

Die Kulturskala besteht aus drei verschiedenen Arten von Feldern, die im Folgenden erklärt werden:

Kulturereignisfelder

Wer seinen Kulturstufenmarker auf eines dieser Felder zieht, zieht eine Kulturereigniskarte von dem auf dem Feld abgebildeten Stapel und nimmt sie auf seine Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Falls dabei das Kulturkartenlimit überschritten wird (normalerweise zwei, durch Technologien sind aber auch mehr möglich), muss der Spieler sofort Kulturereigniskarten abwerfen, bis er wieder im Limit ist, noch bevor er eine Kulturereigniskarte ausspielen kann.



Große Persönlichkeiten Felder

Wer seinen Kulturstufenmarker auf eines dieser Felder legt, nimmt einen zufälligen Marker einer Großen Persönlichkeit aus dem Vorrat. Dann kann er diese Große Persönlichkeit sofort in eine seiner Städte setzen oder als Reserve zurückhalten, wie weiter unten auf dieser Seite erklärt wird.



Kultursiegefeld

Wer es schafft, auf dieses Feld zu gelangen, hat das Spiel sofort durch einen Kultursieg gewonnen.



KULTUREREIGNISKARTEN

„Das Schicksal, das sehr mächtig in anderen Belangen ist aber vor allem im Krieg, kann schon durch kleine Einflüsse eine Situation sehr stark verändern.“

–Julius Cäsar

Kulturereigniskarten sind besondere Aktionskarten, welche die Spieler durch einen Fortschritt auf der Kulturskala erhalten können. Jede Kulturereigniskarte hat einen Namen (A), nennt einen Zeitpunkt (B) und ihre Wirkung (C).



Die Spieler halten ihre Kulturereigniskarten verdeckt auf der Hand (die eigenen Karten kann sich jeder Spieler aber jederzeit ansehen). Zu Spielbeginn beträgt das Handkartenlimit jedes Spielers für Kulturereigniskarten zwei. Das heißt, kein Spieler darf mehr als zwei Kulturereigniskarten gleichzeitig auf seiner Hand haben. Dieses Limit kann aber durch Technologien erhöht werden, wie beispielsweise durch Keramik. Wie bereits oben erwähnt, muss ein Spieler, wenn er das Kulturkartenlimit überschreitet, sofort Kulturereigniskarten abwerfen, bis er wieder im Limit ist, noch bevor er eine Kulturereigniskarte spielen kann. Obwohl das Kulturkartenlimit von Anfang an zwei beträgt, hat niemand zu Spielbeginn Kulturereigniskarten auf seiner Hand; diese müssen erst durch Fortschritte auf der Kulturskala gewonnen werden.

Kulturereigniskarten können jeweils nur in der Phase gespielt werden, die auf der Karte angegeben ist (s. Abbildung oben). Wer eine Kulturereigniskarte spielt, liest ihren Namen und Text laut vor und führt die Anweisungen dann aus. Danach wirft er die Karte ab.

Abgeworfene Kulturereigniskarten werden offen unter den entsprechenden Stapel geschoben. Wenn ein Stapel aufgebraucht ist, werden die offen darunter liegenden Karten umgedreht, gemischt und als neuer Stapel benutzt.

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

„Der wahre Wert einer Zivilisation liegt nicht in der Bevölkerungszahl, noch in der Größe ihrer Städte oder ihre Ernte – nein, er liegt in der Art der Menschen, welche das Land hervorbringt.“

–Ralph Waldo Emerson

Manche Menschen gelangen in ihrer Zivilisation zu großer Berühmtheit. Diese Großen Persönlichkeiten steuern den Kurs ganzer Nationen und können den Lauf der Geschichte selbst verändern. Spieltechnisch funktionieren die Marker für Große Persönlichkeiten ähnlich wie Gebäudemarker. Wenn ein Spieler solch einen Marker erhält, kann er ihn sofort auf ein Randbezirksfeld einer eigenen Stadt legen. Große Persönlichkeiten können auf jeden Geländetyp außer auf Wasser gelegt werden. Falls eine Große Persönlichkeit auf ein Gebäude oder Weltwunder gelegt wird, ersetzt sie dieses dadurch sofort, wie auf Seite 17 beschrieben.

Große Persönlichkeiten haben einen wichtigen Vorteil gegenüber Gebäuden. Falls sie ersetzt werden (durch ein Gebäude, ein Weltwunder oder eine andere Große Persönlichkeit), bleiben sie in der Reserve des Spielers und werden auf dessen Zivilisationsbogen zurückgelegt, anstatt abgeworfen zu werden. Während der Phase Rundenbeginn jeder Spielrunde kann jeder Spieler Große Persönlichkeiten seiner Zivilisation aus der Reserve zurück auf den Spielplan in die Randbezirke seiner Städte setzen. Große Persönlichkeiten haben keinen Effekt, wenn sie nicht auf dem Spielplan liegen.

C. EINEN ROHSTOFF ABBAUEN

Wertvolle Rohstoffe sind entscheidend für das Wachstum einer Zivilisation. Ohne angemessene Rohstoffversorgung verliert jede Zivilisation langsam ihre Funktionsfähigkeit und wird von besser versorgten Zivilisationen an den Rand gedrängt. Deshalb besteht die dritte mögliche Stadtaktion darin, einen Rohstoff vom Spielplan abzubauen. Um diese Aktion ausführen zu können, muss das entsprechende Rohstoffsymbol im Randbezirk der Stadt vorhanden sein. Wenn dies der Fall ist, nimmt der Spieler einen entsprechenden Rohstoffmarker vom Marktplan und legt ihn auf seinen Zivilisationsbogen. Ein Rohstoff kann nicht gewonnen werden, wenn es keine Marker der entsprechenden Sorte mehr auf dem Marktplan gibt. **Jede Stadt kann mit einer Aktion immer nur genau einen Rohstoff abbauen.**

Wenn eine Stadt zum Beispiel zwei verschiedene Rohstoffsymbole in ihrem Randbezirk hat (z. B. Seide und Eisen), kann mit ihrer Stadtaktion entweder ein Seiden- oder ein Eisenmarker abgebaut werden, falls diese noch vorhanden sind. Ebenso wird auch nur ein Seidenmarker gewonnen, wenn zwei (oder mehr) Seidensymbole im Randbezirk der Stadt sind.

Rohstoffe sind nötig, um rohstoffabhängige Fähigkeiten auf Technologiekarten nutzen zu können. Jedes Mal, wenn ein Spieler solche eine Fähigkeit nutzen will, muss er die neben der Fähigkeit angegebenen Kosten zahlen, indem er den Rohstoff (oder die Rohstoffe) abgibt. Einzelheiten hierzu auf Seite 22.

PIONIERS UND BLOCKADEN

Pioniere haben die Fähigkeit, die Rohstoffe der Felder abzubauen, auf denen sie gerade stehen. Weitere Informationen hierzu unter „Pionierausbeute“ auf Seite 26.

Wenn auf einem Feld im Randbezirk einer Stadt eine oder mehrere gegnerische Figuren stehen (Armee oder Pionier), erhält der Besitzer der Stadt keinen Rohstoff von diesem Feld. Weitere Informationen hierzu unter „Blockaden“ auf Seite 27.

4. BEWEGUNG

„Hört niemals auf mit dem Entdecken,
Und das Ende allen Entdeckens
Wird sein wenn wir dort landen wo wir einst begannen
Und diesen Ort zum ersten Mal begreifen.“

–T. S. Eliot

Krieger und Pioniere haben ihre Umgebung seit Menschengedenken erforscht, von den Urzeitstämmen bis zum modernen Reisenden unserer Tage. Die Armeen und Pioniere der Spieler können die Welt während der Bewegungsphase erforschen. In dieser Phase kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, alle seine Figuren bewegen, immer eine nach der anderen. Jede Figur kann sich dabei so viele Felder weit bewegen, wie es die **BEWEGUNGSWEITE** ihrer Zivilisation zulässt. Zu Spielbeginn ist die Bewegungsweite jeder Zivilisation zwei, sie kann aber durch Technologien wie z. B. *Reiterei* erhöht werden. **Figuren können nie diagonal ziehen.** Eine Figur muss ihre Bewegung erst vollständig beenden, bevor sich die nächste Figur bewegen kann.

BEWEGUNG VON GRUPPEN UND FIGURENLIMIT

Mehrere Figuren eines Spielers können gemeinsam als Gruppe bewegt werden, wenn sie zu Beginn der Bewegungsphase alle auf demselben Feld stehen. Dadurch können sie besonders stark im Kampf sein (s. Seite 23) oder Armeen können auf diese Weise Pioniere beschützen (s. Seite 20). Figuren, die auf demselben Feld stehen, müssen aber nicht unbedingt gemeinsam bewegt werden.

Es dürfen nie mehr Figuren einer Zivilisation gleichzeitig auf demselben Feld sein, als es das **FIGURENLIMIT** der Zivilisation erlaubt. Wie die Bewegungsweite beträgt es zu Spielbeginn zwei, kann aber durch Technologien wie z. B. *Steinmetzkunst* erhöht werden.

BEWEGUNG ÜBER WASSERFELDER

Zu Spielbeginn können die Figuren nicht über Wasserfelder ziehen und diese auch nicht betreten. Mit der Erforschung bestimmter Technologien können die Figuren einer Zivilisation dies aber erlernen. Die Technologie *Navigation* ermöglicht es den Figuren zwar, über Wasserfelder zu ziehen, aber nicht, ihre Bewegung dort auch zu beenden. D. h. ein Spieler darf keine Bewegung vornehmen, falls diese auf einem Wasserfeld endet und er nicht über entsprechende Technologien verfügt.

Einige Technologien höherer Stufen, wie z. B. *Segeln*, ermöglichen es, dass Figuren sowohl über Wasserfelder ziehen als auch ihre Bewegung dort beenden können. Wenn ein Spieler eine derartige Technologie beherrscht, kann er bei der Bewegung Wasserfelder ignorieren (aber natürlich mitzählen) und Figuren nach ihrer Produktion auf Wasserfeldern einsetzen.

UNERFORSCHTE SPIELPLANTEILE

Solange ein Spielplanteil noch verdeckt ist, können sich weder Figuren darüber oder darauf bewegen, noch können die Auswirkungen von Technologien oder Kulturereignissen irgendwelche Felder auf einem unerforschten Spielplanteil betreffen. Die Felder eines noch nicht entdeckten Spielplanteils existieren ganz einfach nicht.

UNERFORSCHTE SPIELPLANTEILE

ENTDECKEN

Ein Spieler kann ein unerforschtes Spielplanteil **ENTDECKEN**, indem er ein Feld seiner Bewegungsweite opfert, wenn sich eine seiner Figuren auf das unerforschte Spielplanteil bewegen könnte (Hinweis: diagonale Bewegung ist nicht erlaubt). **Anstatt die Figur um ein Feld zu bewegen, deckt er das Spielplanteil auf.** Es wird dann so ausgerichtet, dass der weiße Pfeil am Rand des Teils von der Figur weg zeigt.

Der Spieler überprüft dann, ob auf dem Spielplanteil Hütten- und/oder Barbarendorfsymbole sind. Gegebenenfalls legt er auf jedes Hüttenymbol verdeckt einen zufällig gezogenen Hüttenmarker und auf jedes Barbarendorfsymbol verdeckt einen zufällig gezogenen Barbarendorfmarker.

Als Beispiel opfert die rote Armeefigur in der Abbildung unten ein Feld ihrer Bewegungsweite, um das Spielplanteil rechts von ihr zu entdecken.



Das verdeckte Spielplanteil wird aufgedeckt und so ausgerichtet, dass der weiße Pfeil (s. o.) an seiner Kante von dem Spielplanteil weg zeigt, auf dem die rote Armeefigur steht.



Nachdem das Spielplanteil aufgedeckt wurde, nimmt der Spieler je einen zufälligen Hütten- und Barbarendorfmarker und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder, **ohne sie anzuschauen.**



Die Abbildung unten zeigt, in welche Richtung die weißen Pfeile zeigen müssen, wenn ihre Spielplanteile vom zentralen Teil aus erkundet werden.



HÜTTEN UND BARBARENDÖRFER ERKUNDEN

Pioniere können ein Feld mit einer Hütte oder einem Barbarendorf nicht betreten. Wenn eine Armee ein Feld mit einer Hütte oder einem Barbarendorf betritt, **muss sie ihre Bewegung sofort beenden**. Sie erkundet nun die Hütte bzw. das Barbarendorf.

Eine Hütte wird friedlich von der eindringenden Zivilisation absorbiert. Der Spieler nimmt den Hüttenmarker, schaut sich seine Rückseite an und legt ihn dann verdeckt auf seinen Zivilisationsbogen. Die Rückseiten der Hüttenmarker weisen Rohstoffsymbole auf und können wie Rohstoffmarker zur Zahlung verwendet werden, außer dass sie anschließend in die Spielschachtel zurück gehen anstatt wieder auf den Markt gelegt zu werden.

Ein Barbarendorf versucht, den Eindringling zurückzuschlagen. Der Spieler links vom aktiven Spieler ist der „Barbarenspieler“ und zieht je eine Einheit vom Stapel der Artillerie-, Infanterie- und Kavalleriekarten (falls einer oder mehrere dieser Stapel aufgebraucht sein sollte, zieht der Spieler stattdessen von einem beliebigen anderen Stapel). Diese drei Einheiten sind BARBAREN und müssen von den regulären Einheiten des Spielers strikt getrennt gehalten werden. Es findet nun ein Kampf zwischen dem Barbarenspieler (nur mit den Barbareneinheiten) und dem einmarschierenden Spieler statt. Der Barbarenspieler ist der Verteidiger und seine Einheiten haben immer Rang 1 (Bogenschütze, Speerkämpfer oder Reiter). Eine genaue Erklärung der Kampfregeln steht auf Seite 23 unter „Kampf“.

Falls der Eindringling den Kampf gewinnt, nimmt der Spieler den Barbarendorfmarker und schaut sich seine Rückseite an. Wenn der Marker das Symbol für Große Persönlichkeit zeigt, wirft der Spieler den Marker ab und nimmt dafür einen zufälligen Marker für Große Persönlichkeiten. Andernfalls zeigt der Marker einen Rohstoff und wird verdeckt auf den Zivilisationsbogen des Spielers gelegt und genau wie ein Hüttenmarker benutzt (wie oben erklärt).

Falls der Eindringling den Kampf verliert, wird die Armeefigur (oder gegebenenfalls die gesamte Figurengruppe) eliminiert und auf den Zivilisationsbogen des Spielers zurückgelegt. Anders als bei einer Niederlage gegen einen anderen Spieler gibt es hier aber keine weiteren Sanktionen.

Tipp: Nur mit den Starteinheiten und ohne weitere Vorteile die Barbaren anzugreifen ist ein riskantes Unterfangen. Es ist sinnvoll, zunächst weitere Einheiten zu produzieren, seine Einheiten aufzurüsten und mit einer Gruppe von Armeefiguren anzugreifen,



DORF MIT
GROSSER
PERSÖNLICHKEIT

oder noch ein Ass im Ärmel zu haben (beispielsweise die Technologie Eisenverarbeitung, sofern man einen Eisenmarker besitzt).

GEGNERISCHE FIGUREN

Pioniere können Felder, in denen sich gegnerische Figuren befinden, nicht betreten. Wenn eine Armee ein Feld mit gegnerischen Figuren betritt, endet ihre Bewegung sofort. Wenn es sich nur um gegnerische Pioniere handelt, werden diese sofort eliminiert und der angreifende Spieler macht Beute, als hätte er einen Kampf gewonnen (s. Seite 25). Wenn auf dem Feld mindestens eine gegnerische Armee ist, findet ein Kampf statt (s. Seite 23). Wenn auf dem Feld sowohl gegnerische Armeen als auch Pioniere sind, findet ein Kampf statt, und falls der Verteidiger verliert, werden seine Pioniere zusammen mit der/den Armee/n eliminiert und es wird Beute wie üblich gemacht.

Beispiel: Eine Armee betritt ein Feld mit zwei gegnerischen Armeen und einem Pionier. Ein Kampf findet statt, den der Angreifer gewinnt. Die beiden Armeen und der Pionier des Verteidigers werden eliminiert und der Angreifer macht Beute für die Eliminierung der Figuren.

EIGENE UND GEGNERISCHE STÄDTE

Die Spieler können ihre Figuren durch ihre eigenen Stadtzentren ziehen, dürfen eine Bewegung dort aber nicht beenden. Pioniere können gegnerische Randbezirke betreten, aber nicht gegnerische Stadtzentren. Armeen können gegnerische Randbezirke betreten und auch gegnerische Stadtzentren. Letzterer Fall bedeutet einen Angriff auf die Stadt (s. Seite 23).

5. FORSCHUNG

„Alle Religionen, Künste und Wissenschaften sind Zweige desselben Baums. All diese Bestrebungen zielen darauf, das Leben der Menschen zu veredeln, es aus dem Mantel der bloßen physikalischen Existenz heraus zu lösen und die Individuen zur Freiheit zu führen.“

–Albert Einstein

Je mehr neue Technologien erforscht werden, desto mehr Wege und Möglichkeiten öffnen sich für die Zivilisationen. Von der Keramik bis zur Raumfahrt können diese Errungenschaften eine Zivilisation grundlegend verändern. In der Forschungsphase können die Spieler Technologien erwerben, die durch Technologiekarten dargestellt werden. In dieser Phase kann jeder Spieler maximal eine Technologie erforschen.

Jede Technologiekarte hat einen Namen (A), ein Symbol (B), eine Stufe (C) und eine bis drei Fähigkeiten (D).

Um eine Technologie zu erforschen (= zu erwerben = zu beherrschen),

muss der Spieler die geforderten Kosten an Handelspunkten aufbringen können und einen zulässigen Platz dafür in der Technologiepyramide seiner Zivilisation haben. Falls beides zutrifft, fügt der Spieler die gewählte Technologiekarte verdeckt in seine Technologiepyramide. Nachdem alle Spieler, die dies können und wollen, in dieser Runde eine Technologie erforscht haben, decken sie ihre neuen Technologiekarten gleichzeitig auf.

Eine von einem Spieler erforschte Technologie steht nur ihm selbst zur Verfügung. Nur weil Rom den Maschinenbau erforscht hat, heißt das nicht, dass Ägypten diesen auch beherrscht. Jeder Spieler muss die Technologien für seine eigene Technologiepyramide selbst erforschen.



HANDELSPUNKTEKOSTEN

Um eine Technologie zu erforschen, muss ein Spieler je nach Stufe der Technologie eine gewisse Summe an Handelspunkten besitzen. Für eine Technologie Stufe I sind mindestens 6 Handelspunkte erforderlich. Diese Schwelle ist auf den Handelsscheiben dadurch angezeigt, dass die Ziffer „6“ durch die römische Ziffer „I“ ersetzt ist, um diese Technologiestufe zu markieren. Jede weitere Technologiestufe ist immer 5 Punkte teurer (11 für Stufe II, 16 für Stufe III, 21 für Stufe IV, 26 für Stufe V). Diese höheren Technologiestufen sind auf den Handelsscheiben auf gleiche Weise markiert.

Die Erforschung einer Technologie verbraucht jedes Mal die gesamten Handelspunkte eines Spielers, ohne Rücksicht darauf, wie viele er vorher besaß. Die einzige Ausnahme dazu besteht für Spieler, die Münzen besitzen. Für jede Münze bleibt 1 Handelspunkt übrig, wenn er Technologien erforscht. Der Besitz von Münzen erhöht nie die Summe der Handelspunkte eines Spielers, er vermeidet nur deren Verlust. Münzen werden genauer auf Seite 26 beschrieben.

Beispiel 1: Ein Spieler möchte *Segeln* erforschen, eine Technologie der Stufe II. Ein Blick auf die Handelsscheibe macht klar, dass dafür mindestens 11 Handelspunkte nötig sind. Zum Glück hat der Spieler sogar 18 Punkte (und einen zulässigen Platz in seiner Technologiepyramide). Er setzt die Anzeige seiner Handelsscheibe auf 0 zurück und erwirbt damit die Technologie *Segeln*.

Beispiel 2: Falls der Spieler aus Beispiel 1 vier Münzen besäße, hätte er nach dem Erwerb von *Segeln* noch 4 Handelspunkte übrig.

DIE TECHNOLOGIEPYRAMIDE

Die zweite Bedingung, die ein Spieler erfüllen muss, um eine neue Technologie zu erforschen, ist, dass er einen zulässigen Platz für die Karte in seiner Technologiepyramide hat. Technologiekarten der Stufe I können immer gelegt werden. Sie bilden die unterste Stufe der Pyramide. Eine Technologiekarte der Stufe II hingegen muss genau oberhalb von zwei Technologiekarten der Stufe I abgelegt werden, eine Technologiekarte der Stufe III genau oberhalb von zwei Technologiekarten der Stufe II usw. Die Karten der unteren Stufen bilden immer das Fundament für Karten höherer Stufen. Im Laufe des Spiels wächst die Technologiepyramide und ähnelt in ihrer Form immer mehr einer richtigen Pyramide. Das ist in der Abbildung unten zu sehen und im Kasten „Technologiepyramide“ auf Seite 11.



Die höchste Technologiestufe ist die Stufe V, Raumfahrt. Falls ein Spieler diese Technologie erforscht, hat er das Spiel sofort durch Technologiesieg gewonnen. Man sollte beachten, dass ein Spieler mindestens fünf Technologiekarten der Stufe I benötigt, um Technologiestufe V erreichen zu können (und mindestens 15 Technologiekarten insgesamt für einen Technologiesieg, s. Seite 22).

Ausnahme: Die Anfangstechnologie jeder Zivilisation wird immer in die unterste Reihe, also auf die Stufe I gelegt, unabhängig von ihrer tatsächlichen Stufe.

FÄHIGKEITEN DER TECHNOLOGIEKARTEN

Die Erforschung jeder neuen Technologie bringt einem Spieler gewisse Vorteile; beispielsweise werden bestimmte Spielelemente für die Produktion freigeschaltet, bereits existierende Spielelemente oder Fähigkeiten können verbessert oder neue Fähigkeiten erworben werden. In den folgenden Abschnitten werden diese Vorteile der Technologiekarten erklärt.

EINHEITEN, GEBÄUDE UND REGIERUNGSFORMEN FREISCHALTEN

Wenn ein Spieler eine Technologie erforscht, die einen für ihn neuen Typ von Einheit, Gebäude oder Staatsform zeigt, kann er ab sofort diesen neuen Typ von Einheit oder Gebäude bauen oder zu der neuen Staatsform übergehen. Das heißt, diese neuen Typen werden für ihn **FREIGESCHALTET**. Zu Spielbeginn sind alle Figuren, die drei Grundtypen der Einheiten (Artillerie, Infanterie und Kavallerie) und die Staatsform *Despotismus* freigeschaltet (es gibt Ausnahmen). Alles andere muss durch die Erforschung neuer Technologien freigeschaltet werden.

Beispiel: Die Technologie *Gesetzgebung* (unten abgebildet) schaltet das Gebäude Handelsposten (rechts unten auf der Karte) und die Staatsform *Republik* (Kartenmitte) frei. Der Spieler kann nun Handelsposten bauen und seine Staatsform in Republik ändern.



EINHEITEN AUFRÜSTEN

Wenn ein Spieler eine Technologie erforscht, welche die Aufrüstung eines Einheitentyps erlaubt, prüft er zunächst, ob er nicht bereits einen höheren Rang für diesen Einheitentyp besitzt. Falls nicht, sucht er den entsprechenden Militärtechnologiemarker für den aufrüsteten Einheitentyp heraus und legt ihn unterhalb des zugehörigen Kartenstapels auf dem Marktplan ab, um anzuzeigen, dass seine Einheiten dieses Typs aufrüstet wurden (oder er dreht den dort bereits liegenden Marker um, falls der bessere Rang der Einheit auf der Rückseite ist).

Hinweis: Rang 2 ist immer auf der Rückseite von Rang 1 jedes Militärtechnologiemarkers, Rang 3 und 4 (mit einem Stern markiert) sind Vorder- bzw. Rückseite eines zweiten Militärtechnologiemarkers.

Wenn ein Spieler z. B. *Rittertum* erforscht, prüft er zunächst, ob sein Militärtechnologiemarker für Kavallerie nicht bereits höher als Rang 2 ist (durch 2 Streifen angezeigt). Falls nicht, dreht er seinen Militärtechnologiemarker für Kavallerie auf die Seite Rang 2.



Die Aufrüstung betrifft automatisch sofort alle bereits produzierten eigenen Einheiten dieses Typs. Nach einer Aufrüstung muss der Spieler allerdings in Zukunft die neuen, höheren Produktionskosten für neue Einheiten dieses Typs bezahlen.



Mit obigem Beispiel fortfahrend, muss der Spieler ab jetzt, da seine Kavallerieeinheiten Ritter sind, jeweils 7 ♠ statt 5 ♠ zahlen, wenn er neue Kavallerieeinheiten produziert. Alle seine bereits existierenden Kavallerieeinheiten werden aber automatisch zu Rittern.

GEBÄUDE VERBESSERN

Manche Gebäude gibt es in einfacher und verbesserter Variante, wie zum Beispiel Kornspeicher (einfach) und Aquädukt (verbessert). Diese beiden Varianten des Gebäudes sind jeweils auf der Vorderseite- bzw. Rückseite desselben Markers zu finden. Auf dem Marktplan sieht man, dass neben dem Namen verbesserter Gebäude ein Pfeil ist. Wenn ein Spieler eine Technologie erforscht, die ein verbessertes Gebäude für ihn freischaltet, dreht er sofort alle bereits in seinen Städten gebauten Gebäude dieses Typs auf die verbesserte Seite. Erforscht ein Spieler beispielsweise *Maschinenbau*, wodurch Aquädukte freigeschaltet werden, dreht er sofort alle Kornspeicher in seinen Städten um, wodurch diese alle ab jetzt Aquädukte sind.



Wie bei aufgerüsteten Einheiten gilt aber, dass der Spieler die einfache Variante eines Gebäudes nicht mehr bauen kann, nachdem er die Technologie für die verbesserte Variante erforscht hat. Er kann dann nur noch die bessere, teurere Variante dieses Gebäudes bauen.

Obiges Beispiel fortsetzend, kann ein Spieler, nachdem er *Maschinenbau* erforscht hat, keine Kornspeicher für 5  mehr produzieren, sondern nur noch die teuren Aquädukte für 8 .

Hinweis: Es ist **nicht** nötig, die Technologie für die einfache Variante eines Gebäudes zu beherrschen, um die Technologie für die verbesserte Variante des Gebäudes zu erforschen!

ROHSTOFFFÄHIGKEITEN

Viele Technologiekarten, wie z. B. *Währung*, gewähren Fähigkeiten, für deren Nutzung der Spieler Rohstoffmarker ausgeben muss. Diese Fähigkeiten werden **ROHSTOFFFÄHIGKEITEN** genannt. Jede Rohstofffähigkeit zeigt ein Bild (A) des oder der benötigten Rohstoffe (ein Fragezeichen bedeutet, dass der Spieler mit einem beliebigen Rohstoff bezahlen kann), nennt die Phase (B), in welcher diese Fähigkeit genutzt werden kann und schließlich (C) die Fähigkeit selbst.



Beispielsweise ermöglicht *Währung* (Abbildung oben) dem Spieler durch Ausgeben eines Weihrauchmarkers während seiner Städteverwaltungsphase drei Kulturmarker zu verdienen.

Ein Spieler kann jede seiner Rohstofffähigkeiten nur ein Mal pro Spielrunde verwenden, auch wenn er von den jeweils benötigten Rohstoffmarkern noch weitere besitzt. Wer allerdings mehrere Technologien mit gleichen Rohstofffähigkeiten besitzt (wie z. B. *Währung* und *Rittertum*), kann jede davon ein Mal pro Runde nutzen.

SONSTIGE FÄHIGKEITEN

Sonstige Fähigkeiten, die durch das Erforschen von Technologien erlangt werden können, umfassen die Verbesserung von Eigenschaften wie Bewegungsweite (*Reiterei*) oder Figurenlimit (*Steinmetzkunst*) und dauerhafter Fähigkeiten wie z. B. das Aufteilen der Produktionspunkte einer Stadt, um zwei Dinge produzieren zu können (*Maschinenbau*). Eine Legende aller Symbole der Technologiekarten befindet sich auf der Rückseite dieses Regelhefts.

SPIELSIEG

Wie eingangs schon kurz erwähnt, gibt es vier Möglichkeiten, um *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* zu gewinnen. Jede dieser Möglichkeiten verlangt von einer Zivilisation, sich auf einen bestimmten Aspekt des Spiels zu konzentrieren, um als eine der großen Kulturen in die Geschichte einzugehen.

KULTURSIEG

Ein Kultursieg wird errungen, wenn ein Spieler genug Kultur- und Handelspunkte ausgibt, um das Ende der Kulturskala auf dem Marktplan zu erreichen (s. Seiten 17 – 18). Sobald ein Spieler das Feld „Kultursieg“ erreicht, hat er das Spiel gewonnen.

Wer auf einen Kultursieg abzielt, sollte sich darauf konzentrieren, seine Städte mit Kultursymbolen auszustatten und sie sich den Künsten widmen zu lassen. Im späteren Spielverlauf muss er außerdem darauf achten, dass seine Städte genug Handelspunkte erwirtschaften. Für diesen Spielsieg sind Technologien sehr hilfreich, die Gebäude freischalten, welche Kulturpunkte generieren (z. B. *Theologie*) oder Rohstofffähigkeiten besitzen, deren Nutzung Weihrauch erfordern (z. B. *Währung*). Einige Weltwunder, die Kulturpunkte generieren, wie z. B. Stonehenge, sind ebenfalls sehr hilfreich.

TECHNOLOGIESIEG

Ein Technologiesieg wird errungen, wenn es einem Spieler gelingt, die Technologie Raumfahrt zu erforschen. Dies ist die einzige Technologie der Stufe V im gesamten Spiel. Dafür ist die Beherrschung von mindestens fünf Technologien der Stufe I, vier Technologien der Stufe II, drei Technologien der Stufe III und zwei Technologien der Stufe IV erforderlich. Mit anderen Worten, es werden insgesamt mindestens 15 Technologien für einen Technologiesieg benötigt.

Wer auf einen Technologiesieg abzielt, sollte sich darauf konzentrieren, seine Städte mit Handelssymbolen auszustatten und Wege zu finden, mehr als ein Mal pro Runde neue Technologien erforschen zu dürfen (z. B. durch Kulturereigniskarten). Technologien, die Gebäude freischalten, welche Handelspunkte erwirtschaften (z. B. *Gesetzgebung*) oder die Fähigkeiten verleihen, welche Handelspunkte generieren (z. B. *Reiterei*) sind für diese Siegbedingung sehr nützlich. Einige Weltwunder, welche die Forschung unterstützen, wie z. B. die Freiheitsstatue, sind ebenfalls sehr hilfreich.

WIRTSCHAFTSSIEG

Ein Wirtschaftssieg wird errungen, wenn es einem Spieler gelingt, 15 Münzen auf seiner Wirtschaftsscheibe anzusammeln. Münzen erhält man entweder von Spielplanfeldern, durch Gebäude (s. „Münzen auf dem Spielplan“, Seite 26) oder durch Technologien (s. „Münzmarker“ Seite 26).

Wer auf einen Wirtschaftssieg abzielt, sollte in vielen Töpfen rühren und verschiedene Spielaspekte beachten, wie Handel, Rohstoffe, Kampf und Kultur. Während man einige Münzen durch Gebäude (z. B. *Banken*) erhalten kann, wird man die meisten aus anderen Quellen beziehen müssen, wie auf einigen Technologiekarten angegeben. *Keramik*, *Gesetzgebung*, *Druckerpresse* und *Demokratie* ermöglichen dem Spieler den Gewinn von Münzen, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllt. Außerdem helfen ihm bestimmte Weltwunder wie z. B. der Panamakanal.

MILITÄRSIEG

Ein Militärsieg wird errungen, wenn es einem Spieler gelingt, die Hauptstadt eines anderen Spielers zu erobern (s. „Kampf“, folgender Abschnitt). Dafür muss der Spieler besonders darauf achten, seine Streitkräfte und Technologien auszubauen.

Wer auf einen Militärsieg abzielt, sollte vor allem seine Militärmacht stärken. Dazu gehören die Produktion vieler Einheiten und ihre Aufrüstung (z. B. *Schießpulver*), die Erhöhung des Figurenlimits (z. B. durch *Biologie*) und der Erwerb anderer Vorteile für den Kampf (*Akademien* beispielsweise). Militärisch ausgerichtete Spieler sollten sich vor Kulturereignissen in Acht nehmen und werden manche Weltwunder, wie das Himeji Samurai Schloss, hilfreich finden.

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt erklärt alle übrigen Regeln des Spiels.

KAMPF

„Nicht durch Reden oder Majoritätsbeschlüsse werden die großen Fragen der Zeit entschieden, sondern durch Eisen und Blut.“

–Otto von Bismarck

Kriege sind der Kampf einer Zivilisation gegen eine andere um die Vorherrschaft. Wenn eine Armeefigur ein Feld mit einem Barbarendorfmarker, einer gegnerischen Armeefigur oder einer gegnerischen Stadt betritt, findet ein Kampf statt. Der aktive Spieler, d. h. der Spieler, dessen Armeefigur das Feld betritt, ist der **ANGREIFER**, derjenige, dessen Armeefigur oder Stadt angegriffen wird, ist der **VERTEIDIGER**. Wenn der Angreifer ein Barbarendorf attackiert, ist sein linker Nachbar der Verteidiger. Generell befindet sich der Verteidiger etwas im Nachteil, da der Angreifer das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat. In einem Kampf führen Angreifer und Verteidiger folgende Schritte aus:

1. KAMPFTRUPPE ZUSAMMENSTELLEN

Sowohl Angreifer als auch Verteidiger mischen ihr stehendes Heer und ziehen dann zufällig so viele Einheitenkarten, wie es ihre **KAMPFKARTENSTÄRKE** erlaubt. Die Kampfkartenstärke aller Spieler beginnt bei drei und kann auf folgende Weisen erhöht werden:

- + 2 Kampfkartenstärke für jede weitere eigene Armeefigur in dem Feld nach der ersten (nicht vergessen – ein Spieler muss sich an das Figurenlimit seiner Zivilisation halten).
- + 1 Kampfkartenstärke, wenn die eigene Staatsform *Fundamentalismus* ist.
- + 3 Kampfkartenstärke bei der Verteidigung einer Stadt oder Hauptstadt.

Jede Einheitenkarte hat vier verschiedene Seiten, wie unten abgebildet. Jede Seite zeigt den Namen der Einheit (A), ihren Rang (B), ihre Stärke (C), ein Trumpfsymbol (D) und ihren Typ (E).



Während eines Kampfes benutzt der Spieler immer nur die Seite der Einheitenkarte, deren Rang zu seinem entsprechenden Militärtechnologiemarker passt. Wenn beispielsweise der Militärtechnologiemarker für Kavallerie eines Spielers Rang 2 anzeigt (die Seite mit zwei Streifen), benutzt der Spieler nur die Kartenseite für Rang 2 seiner Kavallerieeinheiten – in diesem Fall die *Ritter* Seite. Die unten gezeigte Einheit hätte z. B. eine Stärke von 2:



Hinweis: Die drei ersten Einheitenränge sind jeweils durch einen, zwei bzw. drei Streifen zu erkennen, der vierte Rang ist mit einem Stern gekennzeichnet.

Nachdem ein Spieler seine Einheitenkarten gezogen hat, ist es sinnvoll, sie so zu drehen, dass die Seite, die später benutzt wird, nach oben zeigt. Welche Seite dies ist, wird durch den Rang der Einheit bestimmt. Beide Spieler halten ihre Einheitenkarten geheim und auf der Hand, bis sie diese im Kampf ausspielen.

Tipp 1: Die Kampfkartenstärke eines Spielers ist eine der besten Messlaten seiner tatsächlichen Kampfkraft, jedoch nur, wenn er auch genügend Einheiten in seinem stehenden Heer hat, um sie auch ausschöpfen zu können. Die Spieler sollten versuchen, die Anzahl der Einheiten in ihrem stehenden Heer nie unter die Höhe ihrer zu erwartenden Kampfkartenstärke sinken zu lassen.

Tipp 2: Es kann gefährlich sein, zu wenige Einheiten zu haben, aber ebenso auch zu viele. Da die Kampftruppe des Spielers zufällig aus seinem stehenden Heer gezogen wird, reduziert eine zu große Anzahl die Chancen, auch wirklich die besten Einheiten für den Kampf zu ziehen.

2. KAMPFBONUSPUNKTE ERMITTELN

Die Spieler schauen nun nach, ob und wenn ja wie viele Kampfbonuspunkte sie haben. Der Spieler mit dem höheren Resultat erhält eine Kampfbonuskarte und legt sie so vor sich ab, dass die Differenz zwischen dem eigenen und dem gegnerischen Wert nach oben zeigt. Beispiel: Ein Spieler hat einen Kampfbonus von 12 und der andere einen von 8. Der erste Spieler erhält die Kampfbonuskarte und legt sie so vor sich ab, dass der Wert 4 nach oben zeigt. Folgendes gewährt Kampfbonuspunkte:

- +2 für jede eigene Kaserne
- +4 für jede eigene Akademie
- +4 für jeden eigenen Großen General auf dem Spielplan
- +6 bei der Verteidigung einer Stadt
- +12 bei der Verteidigung einer Hauptstadt
- +4 bei der Verteidigung einer befestigten Stadt oder Hauptstadt.

Tipp: Je 4 Kampfbonuspunkte eines Spielers entsprechen in etwa einer Einheit. Obwohl die Einheitenstärken im Laufe des Spiels variieren, ist das eine einfache und ausreichend genaue Faustregel, die man sich merken sollte.

3. KAMPFBEGINN

Beginnend mit dem Verteidiger und dann immer abwechselnd spielt jeder Spieler eine Einheit seiner Kampftruppe offen in den Bereich zwischen den beiden Spielern, bis beide alle ihre Kampfeinheiten gespielt haben.

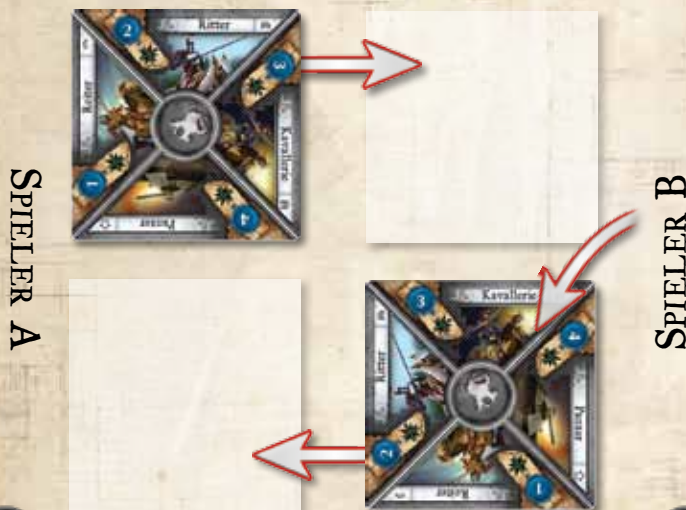
Ausnahme: Beim Angriff auf eine befestigte Stadt/Hauptstadt spielt der Angreifer zuerst aus, nicht der Verteidiger.

Die erste im Kampf gespielte Einheit baut die erste **FRONT** auf. Danach muss jeder Spieler mit jeder gespielten Einheit entweder eine neue Front aufbauen oder eine bestehende gegnerische Front angreifen (falls vorhanden).

NEUE FRONT AUFBAUEN

Eine neue Front wird ganz einfach dann aufgebaut, wenn ein Spieler eine Einheit ausspielt, ohne damit eine andere anzugreifen. Die neu gespielte Einheit bleibt im Spiel, bis sie eliminiert wird oder bis zum Ende des Kampfes. Eine Front kann niemals aus mehr als jeweils einer Einheit beider Spieler bestehen.

Beispiel 1: In der Abbildung unten hat Spieler A eine Kavallerieeinheit mit einer Stärke von 3 an der Front. Spieler B möchte diese nicht angreifen und eröffnet seinerseits mit einer Kavallerieeinheit, die eine Stärke von 2 hat, eine neue Front. Da keiner Front eine gegnerische Einheit gegenüber steht, findet kein Kampf statt.



ANGRIFF AUF EINE GEGNERISCHE FRONT

Um eine aufgebaute Front anzugreifen, spielt der Spieler seine Einheitenkarte direkt gegenüber einer gegnerischen Frontkarte. Diese beiden Einheiten kämpfen dann gegeneinander. Jede Einheit fügt der gegnerischen Einheit so viele Schadenspunkte zu, wie sie Stärke besitzt. Wenn die Schadenspunkte einer Einheit mindestens gleich ihrer Stärke sind, ist sie sofort eliminiert und die Karte wird offen unter den zugehörigen Einheitenstapel geschoben. Wenn eine Einheit das Gefecht überlebt, wird eine entsprechende Anzahl von Schadensmarkern darauf gelegt, um ihren erlittenen Schaden anzuzeigen. **Zum Ende des Kampfes werden alle Schadensmarker überlebender Einheiten abgeworfen.**

Beispiel 2: Dieses Mal ist die Einheit des Spielers B mit einer Stärke von 2 zuerst im Spiel. Spieler A hat eine Einheit mit einer Stärke von 3 auf der Hand und spielt sie direkt gegen die Einheit seines Gegners, die eine Stärke von 2 besitzt. Dadurch greift er sie an. Er fügt der gegnerischen Einheit 3 Schadenspunkte zu, wodurch er sie eliminiert. Er selbst erleidet aber auch 2 Schadenspunkte. Dadurch wird seine Einheit jedoch nicht eliminiert. Es werden stattdessen 2 Schadensmarker darauf gelegt. Falls diese Einheit bis zum Ende des Kampfes überlebt, wird ihr Schaden automatisch geheilt und die Schadensmarker entfernt.



Auch wenn eine Einheit Schaden erlitten hat, fügt sie einer gegnerischen Einheit trotzdem immer Schadenspunkte in Höhe ihrer vollen Stärke zu.

Beispiel 3: Nachdem sie in Beispiel 2 die gegnerische Einheit mit einer Stärke von 2 eliminiert hat, wird die angeschlagene Einheit mit einer Stärke von 3 des Spielers A durch eine andere Einheit, die eine Stärke von 3 besitzt, von Spieler B angegriffen. Trotz ihrer zwei eigenen Schadenspunkte fügt die Einheit von Spieler A dem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer vollen Stärke zu. Beide Einheiten werden eliminiert, da jede der anderen drei Schadenspunkte zufügt.



ARMEEN UND EINHEITEN

Eines der grundlegenden militärischen Konzepte in *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* ist der Unterschied zwischen Armeen und Einheiten.

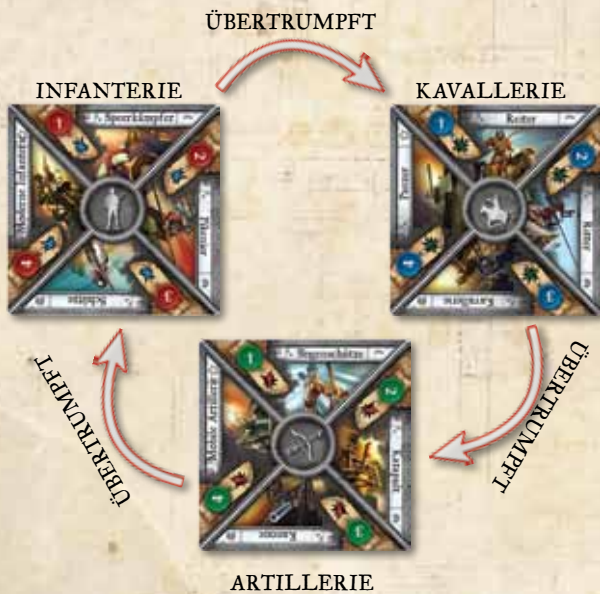
Armeen sind die Plastikfiguren, die über den Spielplan ziehen und die militärische Präsenz eines Spielers anzeigen.

Einheiten sind die quadratischen Karten, die im Kampf benutzt werden. Einheiten stellen die militärische Stärke eines Spielers dar. Einheiten haben keine physische Präsenz auf dem Spielplan und können außerhalb einer Stadt nicht ohne Armee eingesetzt werden.

Daher benötigt ein Spieler sowohl Armeen als auch Einheiten, um einen Militärsieg zu erzielen.

EINHEITEN ÜBERTRUMPFEN

Nicht alle Einheitentypen sind gleich effektiv gegen alle anderen Einheitentypen. Es gibt ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zwischen Artillerie, Infanterie und Kavallerie gemäß folgender Abbildung:



Dieses Prinzip wird auf den Einheitenkarten durch ihre **TRUMPSYMBOL**e dargestellt. Beispielsweise sind Infanterieeinheiten besonders effektiv gegen Kavallerieeinheiten (z. B. Speerkämpfer gegen Ritter), deshalb haben Infanterieeinheiten das Kavalleriesymbol als Trumpfsymbol. Wenn eine Einheit eine andere Einheit **angreift** oder von ihr **angegriffen wird**, deren Symbol sie selbst als Trumpfsymbol aufweist, **ÜBERTRUMPFT** sie diese Einheit. Dies bedeutet, dass sie der Einheit Schaden zufügt, **bevor** diese zurückschlagen kann. Falls die übertrumpfte Einheit durch diesen Schaden eliminiert wird, fügt sie der sie übertrumpfenden Einheit keinen Schaden mehr zu, da sie bereits eliminiert ist, bevor sie zurückschlagen kann.

Beispiel 4: Wenn im vorigen Beispiel 3 die angreifende Einheit mit einer Stärke von 3 des Spielers B eine Infanterieeinheit wäre, würde sie die angeschlagene Einheit von Spieler A übertrumpfen. Also würde die Einheit von Spieler B ihre drei Schadenspunkte zuerst zufügen und die angeschlagene Einheit damit eliminieren, bevor diese zurückschlagen kann. Die Einheit von Spieler B würde den Angriff völlig unbeschadet überstehen.



Tipp: Ein Spieler, dessen Einheiten im Kampf häufig übertrumpft werden, ist eindeutig im Nachteil. Deshalb sollten die Spieler darauf achten, welche Einheiten die anderen Spieler produzieren und entsprechend gegensteuern.

KAMPFFÄHIGKEITEN

Einige Technologiekarten haben Rohstofffähigkeiten, die im Kampf zum Tragen kommen. Diese Fähigkeiten werden vor oder nach einem Frontangriff angewandt, niemals währenddessen – auch nicht, wenn einige ihrer Auswirkungen für die gesamte Kampfdauer gelten.

LUFTWAFFENEINHEITEN

Wenn ein Spieler die Technologie *Luftfahrt* erforscht hat, kann er Luftwaffeneinheiten produzieren. Luftwaffeneinheiten sind sehr stark (mit Stärkewerten von 5 bis 7) und können weder andere Einheiten übertrumpfen noch von ihnen übertrumpft werden. Das heißt, dass Luftwaffeneinheiten immer zuverlässig Schaden zufügen, egal, gegen welche Gegner sie kämpfen.

4. KAMPFERGEBNIS

Nachdem beide Spieler alle ihre Kampfeinheiten gespielt haben, ist der Kampf beendet. Zunächst werden nun alle Schadensmarker von den überlebenden Einheiten entfernt. Anschließend addiert jeder Spieler die Stärkewerte seiner überlebenden Einheiten und zählt noch den Wert der Kampfbonuskarte hinzu, falls er sie hat. Der Spieler mit der höheren Endsumme ist der Sieger des Kampfes, bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

FIGURENVERLUSTE DES SIEGERS

Der Sieger des Kampfes verliert eine Armeefigur aus dem Kampffeld für alle zwei eigenen Einheiten, die während des Kampfes eliminiert wurden. Die letzte Armeefigur eines Spielers auf dem Kampffeld kann aber nie auf diese Weise verloren werden.

BEUTE DES SIEGERS

Der Sieger des Kampfes erhält eine Belohnung, je nach Status des Verlierers.

Falls der Verlierer eine oder mehrere Figuren im Kampffeld hatte:

Alle Figuren des Verlierers werden eliminiert und vom Kampffeld entfernt (sie können später wieder produziert werden). Dann wählt der Sieger eine der drei folgenden Optionen und erhält vom Verlierer:

- Bis zu drei Handelspunkte von dessen Handelsscheibe
- Bis zu drei Kulturmarker
- Einen beliebigen Rohstoffmarker (verdeckte Hütten- und Barbarendorfmarker können ebenfalls genommen, aber nicht vorher angeschaut werden).

Falls der Verlierer eine seiner Städte verteidigt hat:

Die Stadt ist zerstört, der Stadtmarker wird auf den Zivilisationsbogen des Verlierers zurückgelegt. Alle Gebäude in ihren Randbezirken werden auf den Marktplan zurückgelegt, Weltwunder und Große Persönlichkeiten aus ihren Randbezirken werden in die Schachtel zurückgelegt und sind damit aus dem Spiel. Die Figuren des Siegers bleiben auf dem Feld des Stadtzentrums und der Sieger hat dadurch folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

- Er erforscht eine der vom Verlierer bereits beherrschten Technologien, ohne dafür bezahlen zu müssen. Er muss dafür einen zulässigen Platz in seiner Technologiepyramide haben.
- Er stiehlt eine der Kulturereigniskarten des Verlierers. Er darf sich dessen Karten aber erst anschauen, nachdem er sich für diese Möglichkeit entschieden hat.
- Er stiehlt bis zu zwei beliebige Rohstoffmarker des Verlierers (verdeckte Hütten- und Barbarendorfmarker können ebenfalls genommen, aber nicht vorher angeschaut werden).

Falls der Verlierer seine Hauptstadt verteidigt hat:

- Der Sieger gewinnt sofort das Spiel durch einen Militärsieg.

Tipp: Da der erste Spieler, der eine gegnerische Hauptstadt erobert, das Spiel gewinnt, sollten die Spieler darauf achten, ihre Gegner nicht zu sehr zu schwächen, wenn andere feindliche Truppen in der Nähe derer Hauptstädte sind.

NACHWIRKUNGEN

Wenn das Spiel nicht beendet ist, kehren alle überlebenden Einheiten (die des Angreifers und die des Verteidigers) zu ihrem stehenden Heer zurück. Eliminierte Einheiten werden offen unter den jeweiligen Einheitenstapel gelegt.

Tipp: Um einen Kampf gegen eine starke Verteidigung wie z. B. eine Hauptstadt oder gegen einen militärisch starken Spieler zu gewinnen, ist eine gute Mischung aus Erhöhungen der Kampfkartenstärke, aufgerüsteten Einheiten und Kampfboni erforderlich sowie eine ausreichende Anzahl an Einheiten. Die Belohnungen für erfolgreiche Angriffe sind aber beträchtlich und der gesamte Spielausgang kann durch ein einziges geschicktes Militärmanöver gedreht werden.

MÜNZEN UND WIRTSCHAFTSKRAFT

„Nenne mir nicht deine Prioritäten. Zeige mir, wofür du dein Geld aus gibst, dann kann ich sie dir sagen.“

–James W. Frick

Obwohl jedes Staatsoberhaupt große Ziele für seine Zivilisation haben mag, kann es nur wenig erreichen ohne den Fleiß der Menschen, die den Reichtum des Landes nutzen, um eine gesunde Volkswirtschaft zu schaffen. Die Spieler können Wirtschaftskraft durch Münzen gewinnen – entweder Münzen auf Gebäudemarkern oder Spielplanfeldern, oder Münzmarker, die als Belohnung für die Erfüllung bestimmter Aufgaben auf die Technologiekarten (z. B. *Gesetzgebung*) gelegt werden. Wer eine Münze erhält, dreht seine Wirtschaftsscheibe entsprechend vor. Wer eine Münze verliert, muss seine Wirtschaftsscheibe wieder zurückdrehen.

Münzen dienen hauptsächlich zwei Zwecken. Zum einen behält ein Spieler für jede Münze, die er besitzt, einen Handelspunkt, wenn er eine neue Technologie erforscht. Beispielsweise behält ein Spieler mit fünf Münzen fünf Handelspunkte übrig, nachdem er eine neue Technologie erforscht hat. Münzen erlauben aber in keiner anderen Situation als beim Erforschen einer neuen Technologie Handelspunkte zu behalten. Daher kann die Summe der Handelspunkte eines Spielers durchaus unter die Anzahl seiner Münzen sinken, wenn er Handelspunkte ausgibt, um seine Produktionspunkte zu erhöhen oder wenn er nach einer Niederlage im Kampf Handelspunkte verliert. Es sollte noch angemerkt werden, dass der Besitz von Münzen niemals die Handelspunkte eines Spielers erhöht - sie ermöglichen dem Spieler nur, bereits erworbene Handelspunkte beim Erforschen von Technologien auch zu behalten.

Der andere Zweck der Münzen besteht darin, dass ein Spieler, der 15 Münzen angesammelt hat, das Spiel sofort durch einen Wirtschaftssieg gewinnt (s. „Spielsieg“ auf Seite 22).

Darüber hinaus können bestimmte Technologiekarten, wie z. B. *Computertechnologie*, besondere Fähigkeiten verleihen, die von der Anzahl an Münzen, die ein Spieler besitzt, abhängig sind.

MÜNZEN AUF DEM SPIELPLAN

Münzen, die auf Spielplanfeldern abgebildet sind – sei es auf natürlichen Goldvorkommen in Gebirgen oder auf Gebäudemarkern – behält ein Spieler nur so lange, wie er das Feld auch kontrolliert (d. h. so lange das Feld im Randbezirk einer seiner Städte ist oder so lange einer seiner Pioniere auf dem Feld steht, um davon zu profitieren). Falls eine gegnerische Figur ein Feld mit einer Münze blockiert, ist diese Münze verloren, solange die gegnerische Figur dort steht (s. Seite 27). Ebenso geht eine Münze verloren, wenn sie durch ein Gebäude gewonnen wurde und das Gebäude zerstört wird.

MÜNZMARKER

Münzmarker, die als Belohnung für die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe auf eine Technologiekarte gelegt werden, behandelt man wie Münzen auf dem Spielplan, außer dass man durch dieselbe Aufgabe nur eine begrenzte Anzahl an Münzen erhalten kann. Auch diese Münzmarker sorgen dafür, dass die Wirtschaftsscheibe vorgestellt wird. Sie können allerdings nicht wieder verloren gehen.

PIONIERAUSBEUTE

Pioniere sind von großer Bedeutung für eine Zivilisation. Eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist es, aus weit entlegenen Gebieten Handels-, Produktions- und Kulturpunkte in die Heimat zu schicken, ebenso wie Münzen und Rohstoffe. In jeder Spielrunde erntet ein Pionier die Ressourcen des Feldes ab, auf dem er sich befindet, erstmals in der Spielrunde, nach der er das Feld betreten hat. Der Besitzer des Pioniers erklärt in der Phase Rundenbeginn, in welche seiner Städte der Pionier die Ausbeute „schickt“, und alle Symbole seines Feldes (Handels-, Produktions-, und Kulturpunkte sowie Münzen und Rohstoffe) werden für den Rest der Spielrunde so behandelt, als würden sie sich im Randbezirk dieser Stadt befinden. Das bedeutet, dass die Stadt in dieser Spielrunde von allen Symbolen des Feldes, auf dem sich der Pionier befindet, profitiert.

BEISPIELE FÜR DIE ABWICKLUNG VON PIONIERAUSBEUTEN



Die oben abgebildete Stadt enthält folgende Symbole:



Spieler Rot stellt seine Handelsscheibe in der Handelsphase jeder Spielrunde um 3 ⚡ vor. In der Städteverwaltungsphase kann er eine von folgenden drei Aktionen wählen:

- Etwas produzieren, das 5 ⚡ oder weniger kostet
- 1 ♥ Kulturpunkt generieren (nur 1 für die Stadt, keine weiteren)
- Entweder 1 Seiden- oder 1 Weihrauchmarker nehmen.

Eine Erklärung, wie das zustande kommt, ist unter „Handelspunkte erhalten“ auf Seite 14 und „Städteverwaltung“ auf den Seiten 15 – 18 nachzulesen.

Beispiel 1: Ein Pionier auf einem Waldfeld schickt seine Ausbeute in die vorher geschilderte Stadt, deren Produktionspunkte dadurch in dieser Spielrunde um zwei erhöht werden.



Beispiel 2: Ein Pionier auf einem Naturwunderfeld schickt seine Ausbeute in die vorher geschilderte Stadt. In dieser Spielrunde widmet die Stadt sich den Künsten. Da die Stadt die Ausbeute des Pionierfeldes erhält, generiert sie einen Kulturpunkt mehr als üblich (insgesamt zwei).

Obwohl die Stadt durch das Waldfeld auch ihre Produktionspunkte um zwei erhöht, spielt das jetzt keine Rolle, da die Stadt sich den Künsten widmet, anstatt etwas zu produzieren.



Beispiel 3: Ein Pionier auf einem Feld mit einem Weizensymbol schickt seine Ausbeute in die vorher geschilderte Stadt. In dieser Spielrunde baut die Stadt einen Rohstoff ab und hat die Wahl zwischen Weizen, Seide oder Weihrauch, da das Pionierfeld behandelt wird, als würde es zu ihrem Randbezirk gehören.



BLOCKADEN

Gegnerische Truppen können verhindern, dass eine Stadt einige der Rohstoffe und Punkte erhält, die sie normalerweise bekommen würde. Eine oder mehrere gegnerische Figuren (Armee oder Pionier) auf einem Randbezirksfeld einer Stadt sorgen dafür, dass die Stadt von diesem Feld weder Produktions-, Handels- oder Kulturpunkte noch Münzen oder Rohstoffe gewinnen kann. Auch ein Feld mit einem Gebäude oder einer Großen Persönlichkeit kann blockiert werden.

Sogar Weltwunder sind nicht vor Blockaden geschützt. Solange eine gegnerische Figur auf einem Weltwundermarker steht, kann dessen besondere Fähigkeit nicht genutzt werden und der Besitzer erhält auch nicht die von dem Weltwunder generierten Kulturpunkte.

Gebäude, Weltwunder, Große Persönlichkeiten und Pioniere können nicht auf einem blockierten Feld eingesetzt werden, nachdem sie produziert bzw. gebaut wurden. Hingegen können Armeefiguren auf einem blockierten Feld eingesetzt werden, wodurch sofort ein Kampf beginnt, in welchem der blockierende Spieler der Verteidiger ist (s. „Kampf“ Seite 23).

Ein Pionier kann ein Feld im Randbezirk einer gegnerischen Stadt blockieren und es ausbeuten. Das Feld wird in dieser Spielrunde behandelt, wie wenn es zum Randbezirk der Stadt gehören würde, in welche der Pionier seine Ausbeute schickt, anstatt zum Randbezirk der blockierten Stadt.

Beispiel: Ein gegnerischer Pionier ist auf einem Waldfeld im Randbezirk der oben geschilderten Stadt und schickt seine Ausbeute in eine der Städte seiner eigenen Zivilisation. In dieser Spielrunde werden die Produktionspunkte der Stadt des Pioniers um zwei erhöht, während die der blockierten Stadt sich um zwei verringern.



WELTWUNDER UNBRAUCHBAR MACHEN

*“Mein Name ist Ozymandias, König der Könige:
Betrachtet mein Werk, ihr Mächtigen, und verzweifelt!”*

–Ozymandias, Percy Bysshe Shelley

Einige Technologien (z. B. Monarchie und Schießpulver) erlauben es einem Spieler, ein Weltwunder unbrauchbar zu machen. Wenn ein Weltwunder unbrauchbar gemacht wird, dreht man die zugehörige Weltwunderkarte um, legt sie also verdeckt hin. Der Marker bleibt aber auf dem Spielplan liegen. Die besondere Fähigkeit des Weltwunders ist damit für den Rest des Spiels unwirksam. Der Marker generiert aber weiterhin Kulturpunkte, wenn die Stadt, in welcher das unbrauchbare Weltwunder steht, sich den Künsten widmet.

BEGRIFFSÜBERSICHT

Armee: Plastikfigur, welche die Streitkräfte eines Spielers darstellt.

Angreifer: Die Seite im Kampf, die durch ihre Bewegung den Kampf ausgelöst hatte.

Barbaren: Unzivilisierte Stämme, die in Barbarendörfern wohnen. Barbaren müssen besiegt werden, um die Ressourcen des Barbarendorfes gewinnen zu können. Barbaren haben immer Rang 1 und werden vom Spieler zur Linken des Angreifers geführt.

Barbarendorf: Ein kriegerischer Stamm, auf dem Spielplan anzutreffen.

Bewegungsweite: Die Anzahl an Feldern, um die sich die Figuren einer Zivilisation in jeder Spielrunde bewegen können.

Blockade: Ein Feld im Randbezirk einer Stadt, auf dem eine gegnerische Figur steht, ist blockiert. Die Stadt, zu der das blockierte Feld gehört, kann dessen Ressourcen nicht nutzen.

Einheit: Eine Karte, die einen Teil der Streitkräfte einer Zivilisation darstellt.

Entdecken: Aufdecken eines verdeckten Spielplanteils durch Verzicht auf ein Feld Bewegungsweite.

Pioniere: Plastikfigur, welche die Zivilkräfte eines Spielers darstellt.

Figurenlimit: Maximale Anzahl eigener Figuren, die gleichzeitig auf demselben Feld sein dürfen. Stellt die Kommunikations- und Organisationsfähigkeit einer Zivilisation dar.

Forschung: Durch Forschung erlangt eine Zivilisation neue Technologien, wodurch sie mächtiger und effizienter wird.

Freigeschaltet: Ein Spieler kann zuvor freigeschaltete Einheiten, Staatsformen und Gebäude bauen bzw. produzieren. All dies wird normalerweise durch neue Technologien freigeschaltet.

Front: Bereich während eines Kampfes. Jede Front kann höchstens je eine Einheit der beiden kämpfenden Zivilisationen enthalten. Zwei Einheiten an derselben Front greifen sich sofort gegenseitig an.

Gelände: Es gibt fünf Geländetypen auf dem Spielplan: Wüste, Wald, Grasland, Gebirge und Wasser. Das Gelände hat Einfluss darauf, wo bestimmte Gebäude gebaut werden können.

Große Persönlichkeit: Berühmte Persönlichkeiten einer Zivilisation, welche den Lauf der Geschichte ändern können. Große Persönlichkeiten haben ähnliche Wirkung wie Gebäude.

Handelspunkte: Maß des wissenschaftlichen Fortschritts einer Zivilisation. Dienen in erster Linie der Erforschung neuer Technologien.

Hauptstadt: Mit seiner Hauptstadt beginnt jeder Spieler das Spiel.

Hütte: Ein friedlicher Stamm, auf dem Spielplan anzutreffen.

Kampftruppe: Die Einheitenkarten, die ein Spieler zu Kampfbeginn zieht.

Kampfkartenstärke: Die Anzahl an Einheitenkarten, die ein Spieler zu Kampfbeginn von seinem stehenden Heer zieht.

Kulturpunkte: Maß des künstlerischen und philosophischen Fortschritts einer Zivilisation. Dienen in erster Linie dem Fortschritt auf der Kulturskala.

Kulturkartenlimit: Die maximale Anzahl an Kulturereigniskarten, die ein Spieler gleichzeitig auf der Hand haben darf.

Limitierte Gebäude: Diese Gebäude sind mit einem Stern markiert. Jede Stadt kann maximal ein limitiertes Gebäude enthalten.

Münze: Maß für den wirtschaftlichen Wohlstand einer Zivilisation. Macht das Generieren von Kulturpunkten für die Zivilisation effizienter (und mit der richtigen Technologie auch deren Produktion).

Naturwunder: Ungewöhnlich schöne oder inspirierende Spielplanfelder, die außer ihren natürlichen Ressourcen auch Kulturpunkte liefern.

Produktionspunkte: Maß der Schaffenskraft einer Zivilisation. Dienen in erster Linie zur Herstellung neuer Gebäude, Einheiten, Figuren und Weltwunder.

Randbezirk: Die acht Felder, die das Stadtzentrum umgeben. Diese Felder sorgen für Handels-, Produktions-, Kulturpunkte usw. in der Stadt.

Rohstoff: Bestimmte Marker, die man ausgeben kann, um gewisse Fähigkeiten von Technologiekarten zu nutzen.

Rohstofffähigkeit: Fähigkeit, für deren Nutzung man mindestens einen Rohstoffmarker ausgeben muss.

Schaden: Verluste, die Einheiten im Kampf erleiden bzw. zufügen. Alle Schadensmarker überlebender Einheiten sind zum Ende des Kampfes hinfällig.

Staatsform: Die Staatsmacht jeder Zivilisation. Staatsformen bestimmen den Charakter einer Zivilisation und ihre allgemeinen Ziele. Im Laufe der Zeit wechselt eine Zivilisation ihre Staatsform und damit ihren Charakter.

Stadtzentrum: Das zentrale Feld einer Stadt. Es hat keinerlei Ressourcen.

Stärke: Allgemeines Maß für die Kampfkraft einer Einheitenkarte

Stehendes Heer: Dieser Kartenstapel enthält alle Einheiten, welche die Zivilisation produziert hat. Ihre Kampftruppe wird immer zufällig aus dem stehenden Heer zusammengestellt.

Technologie: Technologie ist der Sammelbegriff für bestimmte Erfindungen und Techniken. Die Karten erforschter Technologien werden in die Technologiepyramide des Spielers gelegt. Jede von ihm erforschte Technologie steht nur dem Spieler selbst zur Verfügung.

Technologiepyramide: Die Technologiekarten jedes Spielers werden in fünf Stufen in seiner Technologiepyramide angeordnet. Jede Karte einer höheren Stufe muss oberhalb von zwei Karten der niedrigeren Stufe liegen.

Trumpf: Wenn eine Einheit eine andere übertrumpft, schlägt sie im Kampf zuerst zu (anstatt gleichzeitig).

Verbesserung: Eine technologische Fähigkeit, die Einheiten oder Gebäude aufrüstet bzw. in einen neuen Typ umwandelt.

Verteidiger: Im Kampf die Seite, die den Kampf nicht begonnen hat.

Weltwunder: Eine erstaunliche Erfindung oder ein erstaunliches Bauwerk, das der Zivilisation, die es erschafft, großen Ruhm einbringt. Weltwunder generieren für ihren Besitzer Kulturpunkte und verleihen ihm einzigartige Fähigkeiten.

CREDITS

Autor: Kevin Wilson

Besonderer Dank an Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijen und Team XYZZY. Und ein ganz besonderer Dank an Sid Meier und die lieben Leute von Firaxis dafür, dass ich mit ihrem Spielzeug spielen durfte.

Produzent: Sally Hopper

Redaktion: Mark O'Connor

Korrekturleser: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Grafische Gestaltung: Andrew Navaro, WiL Springer

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Spielplan- und Gebäudegrafik: Henning Ludvigsen

Abraham Lincoln Grafik: Tom Garden

Schachtelgrafik: Jung Park

Figurendesign: Jason Beaudoin

Weitere Kunstelemente aus den Firaxis Archiven wurde benutzt. Ein Dank an alle Künstler für ihre Beiträge.

Testspieler: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Produktionsmanager: Eric Knight

FFG Hauptproduzent: Michael Hurley

FFG Hauptentwickler: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Lektorat: Susanne Düwel

Grafische Bearbeitung und Layout: Heiko Eller

Mit Unterstützung von: Julia Schmitt und Christoph Lipsky

FIRAXIS CREDITS

Künstlerische Leitung: Steve Ogden

Vertriebsleitung: Kelley Gilmore

Vertriebsmitarbeiter: Peter Murray

Firaxis Testspieler: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K CREDITS

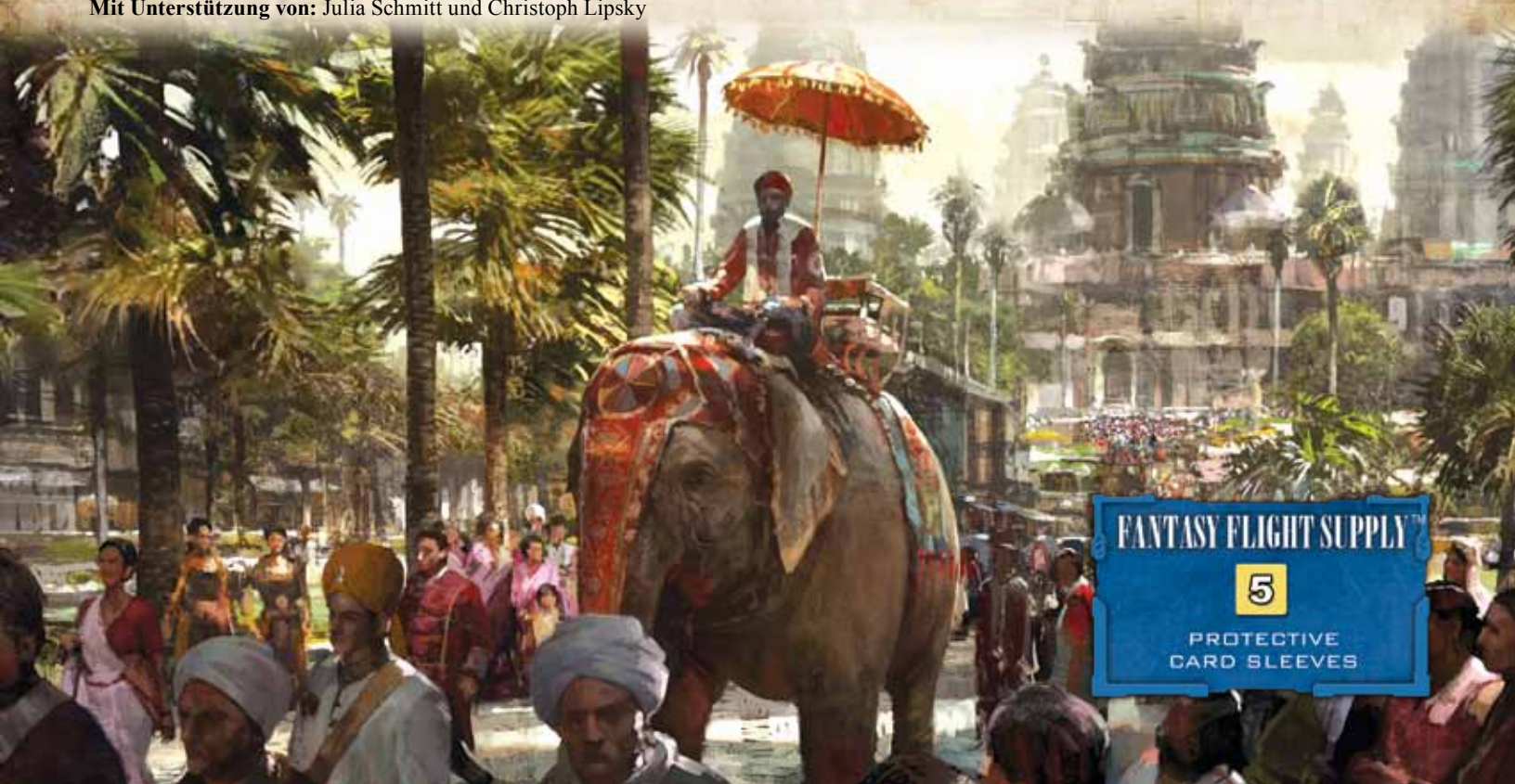
Leitung Digitalverkäufe: Paul Crockett

1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, das Firaxis Games Logo, 2K, das 2K Games Logo und Take-Two Interactive Software sind Handelsmarken und/oder eingetragene Handelsmarken von Take-Two Interactive Software, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Brettspiel © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply und das FFG Logo sind Handelsmarken von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte der jeweiligen Inhaber vorbehalten. Fantasy Flight Games sitzt in 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA und kann telefonisch unter 001-651-639-1905 erreicht werden. Diese Information sollte aufbewahrt werden. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, verschluckbare Kleinteile. Materialabweichungen zum abgebildeten Material sind möglich. Hergestellt in China. DIESES PRODUKT IS KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN, DIE JÜNGER SIND ALS 12 JAHRE.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



CONSTANTINOPOLIS

EINE BLÜHENDE METROPOLE

MITTE DES SECHSTEN JAHRHUNDERTS NACH CHRISTUS BEHERRSCHT DIE AUFSTREBENDE KAISERSTADT KONSTANTINOPEL DIE BEDEUTENDEN HANDELSWEGE AM BOSPORUS.

DIE STADT GILT ALS DAS PRUNKVOLLE TOR NACH ASIEN UND ALS PULSIERENDES HERZ DES OSTRÖMISCHEN REICHES.

IN CONSTANTINOPOLIS SEID IHR EIN AUFSTREBENDER HÄNDLER, DER SICH GESCHWOREN HAT, DASS SEINE NACHKOMMEN DEREINST UNTER STATUEN WANDELN, WELCHE DIE BÜRGER KONSTANTINOPELS ZU SEINEN EHREN ERRICHTEN LIESSEN. UM DIES ZU ERREICHEN GILT ES EINERSEITS WIRTSCHAFTLICHEN NUTZEN AUS DEM EIGENEN HANDELSNETZ ZU ZIEHEN UND ANDERERSEITS SICH ALS GÖNNER DER BEVÖLKERUNG ZU ERWEISEN, EIN EHRGEIZIGES UNTERFANGEN FÜR 2-5 SPIELER.

TRIBUN

PRIMUS INTER PARES

Verneigt euch vor dem Tribun,
ihr Bürger Roms!

OB REICH ODER ARM, OB STARK ODER SCHWACH, HÖRT DIE WORTE EURES TRIBUNS! ER IST EINER VON EUCH, DOCH ER IST DER TRIBUN - ER IST DER PRIMUS INTER PARES, DER ERSTE UNTER GLEICHEN!

WILLKOMMEN MITTEN IN DER VIELSCHICHTIGSTEN METROPOLE DER ANTIKE - IN ROM. ROM WAR DAMALS EINE STADT VOLLER PULSIERENDEN LEBENS, DEREN BEWOHNER SO UNTERSCHIEDLICH WAREN, WIE MAN ES SICH NUR VORSTELLEN KANN - UND DOCH HATTEN SIE ALLE ETWAS GEMEIN - SIE WAREN RÖMER.

IM SPIEL TRIBUN GEHÖRT IHR EINER DER GROSSEN UND EHRGEIZIGEN PATRIZIERFAMILIEN ROMS AN UND GREIFT NACH EINFLUSS UND MACHT. IHR VERSUCHT EINFLUSS AUF DIE SIEBEN FRAKTIONEN ROMS AUSZÜBEN, UM MIT DEN NÖTIGEN MITTELN DIE EINFLUSSREICHSTE FAMILIE ROMS ZU WERDEN. WERDEN EUCH DIE GÖTTER IHRE GUNST VERLEIHEN UND WERDET IHR SCHLIESSLICH ZUM TRIBUN ERNANNT? MACHT EUCH BEREIT, GESCHICHTE ZU SCHREIBEN...

WWW.HEIDELBAER.DE

Heidelberger
Spieleverlag



ÜBERSICHT ÜBER SYMBOLE UND FÄHIGKEITEN VON TECHNOLOGIEKARTEN



GEBÄUDE FREISCHALTEN

Diese Technologiekarte ermöglicht es dem Spieler, das abgebildete Gebäude für 5 zu bauen.



STAATSFORM FREISCHALTEN

Ermöglicht dem Spieler, die Staatsform seiner Zivilisation zu ändern. Diese Änderung ist in der Spielrunde, die auf jene folgt, in welcher der Spieler diese Staatsform freigeschaltet hat, problemlos möglich. Andernfalls muss er übergangsweise erst zur *Anarchie* wechseln.



KULTURKARTENLIMIT ERHÖHEN

Erhöht die maximale Anzahl an Kulturereigniskarten, die der Spieler gleichzeitig auf der Hand haben darf, um 1. Mehrere Karten mit dieser Fähigkeit sind kumulativ.



DAUERHAFTE FÄHIGKEIT

Diese Technologiekarte ermöglicht dem Spieler die dauerhafte Nutzung der aufgeführten Fähigkeit. Er kann diese Fähigkeit so oft nutzen, wie er möchte, außer etwas anderes ist angegeben.



GEBÄUDE VERBESSERN

Erkennbar durch den grauen Pfeil links neben dem Gebäudenamen. Diese Technologiekarte ermöglicht es dem Spieler, das abgebildete Gebäude für die aufgeführten Kosten zu bauen, und sie verwandelt automatisch alle eigenen bereits gebauten Gebäude des entsprechenden Typs (s. Marktplan) in die verbesserte Variante.



EINHEITEN AUFRÜSTEN

Verbessert automatisch alle schon bestehenden Einheiten des Spielers auf den genannten Rang. Der Rang von Einheiten kann nie verringert werden, Ränge können aber übersprungen werden.



MÜNZGEWINN

Der Spieler erhält eine Münze, wenn er diese Technologie erforscht.



ROHSTOFFFÄHIGKEIT

Die Karte ermöglicht dem Spieler die Nutzung der genannten Fähigkeit, wenn er in der genannten Spielphase den abgebildeten Rohstoff dafür ausgibt. Jede Rohstofffähigkeit kann nur ein Mal pro Spielrunde genutzt werden.

Diese Rohstoffsymbole können auf Technologiekarten auftreten:



WEIHRUCH



EISEN



SEIDE



SPION



URAN



WEIZEN



BELIEBIGER
ROHSTOFF

INDEX

Armeen	Handelskosten 21	Kampfergebnis 25	Rundenbeginn 13–14	Fähigkeiten 21–22
Bewegung 19	Gebäude	Übertrumpfen 25	Neue Städte gründen 13	Forschung 20–21
Produktion 15	Stadtmauern 17	Kultur	Sich den Künsten widmen 17	Technologie-Pyramide 11, 21
Armeen und Einheiten 24	Limitierte Gebäude 17	Blockade 27	Siegebedingungen 2, 22–23	Weltwunder
Barbaren 20	Gebäude bauen 16	Sich den Künsten widmen 17	Kultur 22	Kostennachlass 17
Barbarendörfer	Gebäude und Weltwunder	Beute 25	Wirtschaft 22	Unbrauchbar machen 27
Platzieren 19	ersetzen 17	Pionierausbeute 26	Militär 23	Produzieren 17
Erkunden 20	Einschränkungen 16	Ausgeben 17	Technologie 22	Zivilisationsbogen Übersicht 7
Barbaren 20	Goldene Regel 8	Kulturereignis 17–18	Spielaufbau	
Bewegung	Große Persönlichkeiten 18	Kulturskala 17–18	Allgemein 8–10	
Städte 20	aus Barbarendörfern 20	Kulturereignisfelder 17	Spieler 10–12	
Wasser 19	Handel	Münzen 26	Abbildung 9	
Spielplanteile entdecken	Blockaden 27	Neue Städte gründen 13	Spielmaterial 3–6	
19–20	Handelspunkte erhalten 14	Pioniere	Spielplanteile	
Gegnerische Figuren 20	Pionierausbeute 26	Ausbeute 26	Entdecken 19	
Erkunden von Hütten und	und Produktion 14	Bewegung 19	Symbolübersicht 7	
Barbarendörfern 20	Handelsphase	Produzieren 15	Spielrundenübersicht 12	
Gruppen 19	Überblick 14	Produktion	Staatsformen	
Figurenlimit 19	Handelspunkte erhalten 14	Blockaden 27	Anarchie 14	
Blockaden 27	Verhandlung und Tausch 15	Mit Handel erhöhen 15	Änderung 14	
Einheiten	Hütten	Pionierausbeute 26	Städteverwaltungsphase	
Überblick 23	Platzieren 19	Ausgaben 15–17	Stadtaktionen 15	
im Kampf 24	Erkunden 20 Kampf 23	und Handel 14	Sich den Künsten widmen 17	
Produzieren 16	Luftwaffe 25	Rohstoffe	Produktion	
und Armeen 24	Kampffähigkeit 25	Blockaden 27	Gebäude bauen 16	
Einstiegsspiel 8	Kampfkartenlimit 23	Beute 25	Figuren produzieren 15–16	
Forschungsphase	Kampfbonuspunkte 23	Pionierausbeute 26	Einheiten produzieren 16	
Überblick 13	Fronten 24	Ausgeben 17	Weltwunder bauen 17	
Technologie-Pyramide 11, 21	Verluste und Beute 25	Rohstoffe abbauen 18	Technologiekarten	