

Im WANDEL der ZEITEN

DAS KARTENSPIEL

Ein Kartenspiel über den Aufstieg und Fall von
Zivilisationen für 2-4 Spieler ab 12 Jahren von Jesse Li

VON DER STEINZEIT ...

... bis in die Neuzeit! *Im Wandel der Zeiten: Das Kartenspiel* lässt euch die Geschichte der Menschheit in weniger als einer Stunde nachempfinden.

Im Themenset *Eine neue Welt* durchschreitet ihr die Zeitalter von den Anfängen der Landwirtschaft und des Tauschhandels bis hin zu Schwertkämpfern, Rittern, Dampfmaschinen und Atom-U-Booten. Könnt ihr eure Ressourcen geschickt nutzen, um euch neue mächtige Technologien anzueignen? Baut ihr als erstes Weltwunder, die eine ganze Ära prägen? Wird eure Zivilisation im Wandel der Zeiten bestehen?

Das Themenset *Siegeszug der Vernunft* bietet euch eine dynamische Welt, deren Wandel und Fortschritt unaufhaltbar ist. Neue, verbesserte Gebräuche fordern die altertümlichen, traditionellen Werte heraus. Aufgrund der aufziehenden Welle der Renaissance werdet auch ihr nicht verschont. Mit großer Macht kommt große Verantwortung, die nicht zur Zerstörung gedacht ist, sondern Stabilität und Schutz und ein neues, goldenes Zeitalter verspricht. Hinterlasst ihr einen bleibenden Eindruck auf die Zivilisation?

SPIELMATERIAL

Im Wandel der Zeiten: Das Kartenspiel enthält 2 unterschiedliche Sets an Karten: Das Themenset *Eine neue Welt* und das Themenset *Siegeszug der Vernunft*. Wir empfehlen euch *Eine neue Welt* für die ersten Partien. Beide Sets bieten unterschiedliche Spielerlebnisse und nach mehreren Partien mit dem einen und anderen Set könnt ihr diese auch miteinander kombinieren.

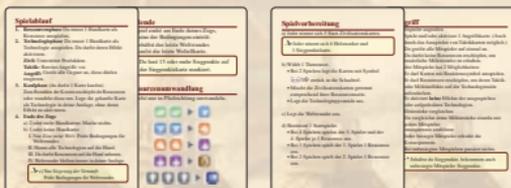
100 Karten, davon:

20 Start-Zivilisationskarten,

je 5 in 4 verschiedenen Spielerfarben (C01-C05)



6 Übersichtskarten



4 Siegpunktekarten
(für das Themenset *Siegeszug der Vernunft*)



24 Holzmarker,
je 6 in den 4 Spielerfarben
(für das Themenset *Siegeszug der Vernunft*)



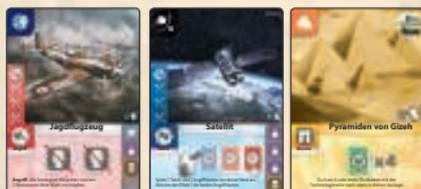
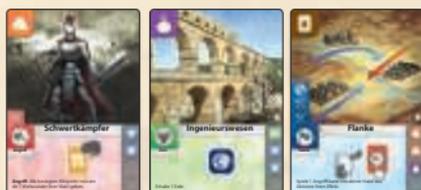
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir

Themenset *Eine neue Welt*

25 Zivilisationskarten in 5 Zeitaltern:

- 7x Lasttier (C06-C12)
- 6x Schwarzpulver (C13-C18)
- 5x Öl (C19-C23)
- 4x Erde (C24-C27)
- 3x Weltall (C28-C30)

10 Weltwunderkarten (W01-W10)

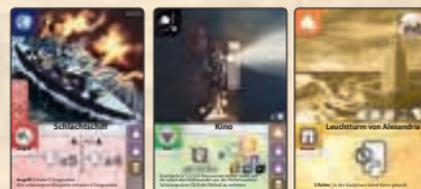


Themenset *Siegeszug der Vernunft*

25 Zivilisationskarten in 5 Zeitaltern:

- 7x Lasttier (C31-C37)
- 6x Schwarzpulver (C38-C43)
- 5x Öl (C44-48)
- 4x Erde (C49-C52)
- 3x Weltall (C53-C55)

10 Weltwunderkarten (W11-W20)



Die folgenden Spielregeln gelten für *Eine neue Welt* und für *Siegeszug der Vernunft*. Gelten zusätzliche Spielregeln für *Siegeszug der Vernunft*, sind diese jeweils wie hier gelb hinterlegt und zeigen das Vogelsymbol.

Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

DIE ZIVILISATIONSKARTEN UND WELTWUNDERKARTEN

Zivilisationskarten

Die **Zivilisationskarten** sind doppelseitig. Auf der einen Seite befindet sich eine **Ressource**, auf der anderen Seite befindet sich eine **Technologie**.

Ressourcenseite

- 1 Diese Ressource erhältst du, wenn du die Karte erschöpfst.
- 2 Siegpunkte am Spielende
- 3 Symbol „Ressource“, zur Erinnerung, dass dies die Ressourcenseite ist.



Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du mit Ressourcen in deiner Auslage umgehst:

- **Erschöpfen:** Du erschöpfst Ressourcen, indem du die Zivilisationskarten von der Ressourcenseite auf die Technologieseite drehst. Dabei darfst du den Effekt der Technologie nicht nutzen. Du erschöpfst Ressourcen in den folgenden Fällen, darfst aber nur bei a) die Ressourcen auch wirklich verwenden:
 - a) in der Kaufphase, um damit die Kosten einer Zivilisationskarte zu bezahlen,
 - b) in der Technologieweise, um die Effekte 1 ausgespielten Technologie zu nutzen,
 - c) als Reaktion auf den Angriff eines Mitspielers, um Taktik- oder Angriffskarten aufzudecken,
 - d) bei einer Niederlage durch den Angriff eines Mitspielers.

- **Auffrischen:** Du frischst Ressourcen auf, indem du Zivilisationskarten von ihrer Technologieseite auf die Ressourcenseite drehst. Das Auffrischen wird dir nur durch die Effekte bestimmter Technologien erlaubt.

Damit du eine Ressource nutzen kannst, muss die Zivilisationskarte mit der Ressourcenseite nach oben in deiner Auslage liegen. Du darfst solch eine Ressource über mehrere Züge in deiner Auslage liegen lassen, um diese erst später zu nutzen.

Die Ressource Erde darfst du als Joker verwenden, so dass du 1 Erde für jede beliebige Ressource verwenden darfst. 1 Weltall gilt als 2 Erde, so dass du damit 2 Ressourcen deiner Wahl (also auch 2 verschiedene Ressourcen) zur Verfügung hast. Während des Spiels darfst du jederzeit beide Seiten einer Zivilisationskarte anschauen; liegt die Karte in deiner Auslage, darfst du sie aber nur durch bestimmte Effekte auf die andere Seite drehen.

Zivilisationskarte

Technologieseite

- 1 Kartename, Bild und Kartennummer
- 2 Ressourcentyp auf der Rückseite
- 3 Technologietyp
- 4 Siegpunkte am Spielende
- 5 Militärstärke, wenn die Karte als Technologie offen ausliegt.
- 6 Reaktion
- 7 Die Basiskosten für den Kauf dieser Karte
- 8 Bei 2 Spielern in der Spielvorbereitung aussortieren
- 9 Effekt in Symbolen und Text



Es gibt 3 unterschiedliche Technologien: **Zivil**, **Angriff** und **Taktik**. Außerdem bieten dir einige Technologien die Möglichkeit zur **Reaktion**. Du kannst die Effekte einer Technologie **nur aktivieren**, wenn du die Zivilisationskarte in der Technologiephase ausspielst oder eine bereits in deiner Auslage liegende Technologie durch einen Effekt einer anderen Technologie erneut aktivierst.



Zivil: Diese Karten haben einen grünen Hintergrund. Durch diese Karten verbesserst du deine Produktion. Einige dieser Karten geben dir direkt Ressourcen, die du im selben Zug ausgeben musst und nicht aufsparen darfst.



Taktik: Diese Karten haben einen blauen Hintergrund. Durch diese Karten darfst du zusätzliche Angriffe ausspielen und Angriffskarten in deiner Auslage oder von deiner Hand aktivieren.



Angriff: Diese Karten haben einen roten Hintergrund. Durch diese Karten greifst du alle Mitspieler an. Du bist siegreich, wenn deine Militärstärke aller Karten in deiner Auslage größer als die eines Mitspielers ist.



Reaktion: Wirst du von einem Mitspieler angegriffen, darfst du diese Karten außer der Reihe ausspielen, um deine Militärstärke zu verbessern.



Es gibt einige interaktive Effekte, die nicht nur für dich Vorteile bringen, sondern auch deinen Mitspielern kleinere Vorteile bieten.

Weltwunderkarte

Vorderseite

- ① Kartennamen, Bild und Kartennummer
- ② Zeitalter
- ③ Symbol „Weltwunder“
- ④ Kennzeichnung für Spielvorbereitung
- ⑤ Siegpunkte am Spielende
- ⑥a Bedingung für den Bau des Weltwunders



- ⑥b Bedingung für das Platzieren eines Ruhmesmarkers
- ⑦ Anzahl an benötigten Ruhmesmarkern für den Bau des Weltwunders

Rückseite

- ① Kartennamen, Bild und Kartennummer
- ③ Symbol „Weltwunder“
- ⑤ Siegpunkte am Spielende



Durch **Weltwunder** erhältst du zusätzliche Siegpunkte. Die Karten zeigen auf der Vorderseite die Bedingungen, die du erfüllen musst, um sie zu erhalten. Am Ende deines Zugs prüfst du immer, ob du eines der Wunder erhältst. Ist das der Fall, nimmst du dir die Weltwunderkarte und drehst sie auf die Rückseite, auf der das Weltwunder in all seiner Pracht erstrahlt.

SPIELVORBEREITUNG

- a) Jeder nimmt sich 5 Start-Zivilisationskarten in der Farbe seiner Wahl auf die Hand. (Die Spielerfarbe erkennt ihr am farbigen Rand auf der Ressourcenseite der Startkarten.) Die 5 Startkarten besitzen die Ressourcen Nahrung (3x) und Eisen (2x), die es nur auf diesen Zivilisationskarten gibt.



Jeder nimmt sich außerdem die 6 Holzmarker in seiner Spielerfarbe sowie 1 Siegpunktekarte. Legt 1 Holzmarker auf das Feld „0“. Die übrigen 5 Holzmarker sind deine Ruhmesmarker.

- b) Wählt eines der beiden Themensets und sortiert die Zivilisationskarten entsprechend ihrer Ressourcenseite. Bei 2 Spielern müsst ihr alle Karten mit diesem Symbol  aussortieren und in die Schachtel zurücklegen. Mischt die Stapel einzeln und legt eine Technologiepyramide aus, in der die Karten jeder Reihe versetzt zu denen der angrenzenden Reihen liegen: Beginnt von unten mit den Lasttierkarten, dann Schwarzpulver, Öl, Erde und Weltall. Alle Zivilisationskarten liegen mit der Technologieseite nach oben aus.
- c) Nehmt die Weltwunderkarten des entsprechenden Sets zur Hand. Für jedes Zeitalter (Lasttier, Schwarzpulver, Öl, Erde und Weltall) gibt es 2 Weltwunder, die jeweils oben rechts auf der Vorderseite als Kennzeichnung ein Bild einer Zivilisationskarte haben. Für jedes Zeitalter legt ihr das Weltwunder links neben die entsprechende Reihe, dessen zugehörige Zivilisationskarte weiter links in der Reihe liegt. Legt das übrige Weltwunder zurück in die Schachtel.



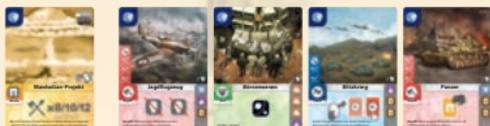
Beispiel: Die Weltwunder des Weltall-Zeitalters sind die Internationale Raumstation mit der Kennzeichnung Atom-U-Boot und das Apollo-Projekt mit der Kennzeichnung Computer. Das Atom-U-Boot liegt weiter links in der Reihe, so dass ihr für diese Partie die Internationale Raumstation bereitlegt und das Apollo-Projekt zurück in die Schachtel legt.

- d) Der Spieler, der sich am Besten gehalten hat, wird Startspieler. Je nach Spielerzahl spielt ihr im Uhrzeigersinn 1 eurer Start-Zivilisationskarten als Ressource vor euch aus.
- Bei 4 Spielern spielen der 3. Spieler und der 4. Spieler je 1 Ressource aus.
 - Bei 3 Spielern spielt der 3. Spieler 1 Ressource aus.
 - Bei 2 Spielern spielt der 2. Spieler 1 Ressource aus.
- e) Nun beginnt das Spiel!

Beispiel: Technologiepyramide bei 3 oder 4 Spielern



Weltraum-Zeitalter



Erd-Zeitalter



Öl-Zeitalter



Schwarzpulver-Zeitalter



Lasttier-Zeitalter

SPIELZIEL

Im Verlauf der Zeitalter versuchst du geschickt mit deinen Ressourcen und Technologien umzugehen, um damit neue Zivilisationskarten zu erwerben. Diese Karten geben dir wiederum höherwertige Ressourcen und neue Technologien. Gleichzeitig versuchst du prächtige Weltwunder zu errichten. Keine leichte Angelegenheit, und deine Mitspieler haben es auch auf die Weltwunder abgesehen. Hast du sie einmal erbaut, beschütze deine Weltwunder gut!

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt am Ende das Spiel.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler kommt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. In deinem Zug führst du die folgenden 4 Phasen nacheinander durch, bevor der nächste Spieler mit seinem Zug folgt:

1. Ressourcenphase
2. Technologiephase
3. Kaufphase
4. Ende des Zugs

1. Ressourcenphase

Hast du 1 oder mehr Handkarten, musst du 1 davon als Ressource ausspielen, also mit der Ressourcenseite nach oben in deine Auslage legen. Du darfst diese Ressource später für Effekte oder zur Bezahlung neuer Zivilisationskarten erschöpfen.

2. Technologiephase

Hast du 1 oder mehr Handkarten, musst du 1 davon als Technologie ausspielen, also mit der Technologieseite nach oben in deine Auslage legen. Du darfst nun den Effekt dieser Technologie aktivieren. Machst du das, musst du alle Auswirkungen des Effekts ausführen, soweit dies möglich ist. Entscheidest du dich dagegen, darfst du den Effekt erst wieder nutzen, wenn du die Karte später erneut aus deiner Hand ausspielst oder durch Effekte anderer Technologien aktivierst.

Einige Effekte betreffen deine Mitspieler. In diesem Fall müssen diese alle Auswirkungen ausführen, soweit das möglich ist.

Die 3 Technologien bieten dir verschiedene Effekte.

Zivileffekte

Durch diese Effekte verbesserst du deine Produktion. Einige dieser Karten geben dir direkt Ressourcen, die du bis zum Ende deines Zugs verwenden musst, danach verfallen sie.

Du darfst den Effekt einer Karte auf sich selbst anwenden.

***Beispiel:** Du darfst die Effekte von Bergbau, Landwirtschaft oder Gesetzbuch jeweils auf dieselbe Karte anwenden, da die Ressourcen dieser Zivilisationskarten mit den geforderten Ressourcen übereinstimmen.*

Musst du für die Aktivierung eines Effekts 1 Ressource erschöpfen und wählst du dafür 1 Weltall, „verbrauchst“ du dieses für die Aktivierung. Du erhältst in diesem Fall nicht den „Gegenwert“ von 2 Erde und darfst 1 davon für die Kaufphase aufsparen.

Wenn genau 1 Mitspieler das Ziel eines Effekts ist, musst du 1 Mitspieler wählen, der die Bedingung des Effekts erfüllt. Sind alle Mitspieler betroffen, darfst du einen Effekt auch durchführen, wenn keiner der Mitspieler die Bedingung erfüllt.

Beispiel: Beim Zollwesen musst du 1 Mitspieler wählen, der mindestens 1 Ressource in seiner Auslage hat, um dessen Ressource zu nutzen. Bei Kalendarium oder Theologie erhältst du auch dann Siegpunkte oder darfst Ressourcen auffrischen, wenn keiner der Mitspieler Ressourcen auffrischen kann (da diese keine Karten in der Auslage haben oder bereits alle Zivilisationskarten mit der Ressourcenseite nach oben ausliegen).

Taktikeffekte

Durch diese Effekte darfst du zusätzliche Angriffe von deiner Hand ausspielen sowie Angriffseffekte in deiner Auslage aktivieren.

Wenn du durch 1 Taktikeffekt sowohl Angriffe ausspielst und laut Effekt 1 davon aktivieren sollst, musst du dies auch ausführen.

Beispiel: Spielst du durch die Effekte Flanke, Blitzkrieg oder Satellit mindestens 1 Angriffskarte, musst du diese auch aktivieren.

Angriffseffekte

Durch diese Karten greifst du alle Mitspieler an, um entsprechend des Effekts deren Weltwunder zu stehlen oder deren Ressourcen zu erschöpfen.



Du greifst alle Mitspieler an, um Siegpunkte zu erhalten oder deren Ressourcen zu erschöpfen.

Deine Militärstärke entspricht allen Militärsymbolen auf den Karten in deiner Auslage, deren Technologieseite nach oben liegt. Alle Karten, deren Ressourcenseite nach oben liegt, berücksichtigst du nicht und darfst diese nicht umdrehen, außer ein Effekt erlaubt es dir.

Jeder deiner Mitspieler darf nun auf 2 verschiedene Arten reagieren und nach Möglichkeit beides gleichzeitig nutzen:

- a) Dein Mitspieler darf eine Anzahl an Karten seiner Wahl von der Hand ausspielen, die das Symbol  besitzen. Dies ist auch erlaubt, wenn er vorher schon eine höhere Militärstärke auf den Karten in seiner Auslage besitzt oder wenn er nach Ausspielen der Karten trotzdem verliert.
- b) Dein Mitspieler darf eine Anzahl an Ressourcen seiner Wahl in seiner Auslage erschöpfen, um deren Taktik- oder Militäreffekte auf der Technologieseite aufzudecken. Dabei darf er auch Karten ohne Symbol  aufdecken.

Auf den von deinen Mitspielern bereits in der Auslage liegenden, ausgespielten oder aufgedeckten Technologiekarten *zählen* nur die Militärsymbole; die Mitspieler *führen* die Effekte dieser Karten *nicht* aus.

Zur besseren Übersicht treffen deine Mitspieler diese Entscheidungen im Uhrzeigersinn. Nachdem jeder einmal an der Reihe war, vergleichst du deine Militärstärke mit jedem Mitspieler einzeln. Du bist gegenüber einem Mitspieler siegreich, wenn deine gesamte Militärstärke größer als die des Mitspielers ist. Jeder besiegte Mitspieler erleidet die auf der Angriffskarte genannten Konsequenzen. Wenn ein Mitspieler dieselbe oder sogar eine größere Militärstärke als du besitzt, gilt er als unbesiegt und es passiert ihm nichts.

Muss 1 besiegter Mitspieler 2 Ressourcen erschöpfen, darf er dafür 1 Weltall in seiner Auslage erschöpfen, das als 2 Erde zählt.

Muss dir 1 besiegter Mitspieler 1 Weltwunder geben und besitzt er mehrere, gibt er dir das Weltwunder seiner Wahl. Besiegst du mehrere Mitspieler mit diesem Angriff, erhältst du von diesen je 1 Weltwunder.



Du erhältst für bestimmte Angriffe Siegpunkte, unabhängig davon, ob du die Mitspieler besiegst. Alle unbesiegten Mitspieler erhalten bei diesen Angriffen ebenfalls die auf der Karte genannten Siegpunkte.

Beispiel: Du spielst das Atom-U-Boot aus und greifst mit einer gesamten Militärstärke von 7 an.



Karsten besitzt nur eine Militärstärke von 3 und entscheidet sich, nichts weiter gegen seine Niederlage zu tun.



Katharina spielt die 2 Karten Ritter und Sturmangriff als Reaktion aus ihrer Hand aus und verliert trotz der auf 6 erhöhten Militärstärke.



Andreas spielt Blitzkrieg aus seiner Hand aus und erschöpft 1 Erde in seiner Auslage, um den Panzer aufzudecken. Somit besitzt er eine Militärstärke von 7 und bleibt unbesiegt.



Karsten gibt dir sein Tadsch Mahal. Katharina besitzt 2 Weltwunder und gibt dir die Pyramiden von Gizeh. Andreas behält sein Angkor Wat.

Siegpunkte erhalten

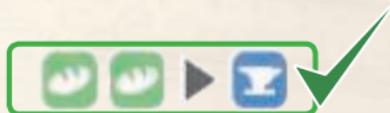
Du erhältst durch verschiedene Effekte von Technologien Siegpunkte. Du trägst diese mit dem Holzmarker auf deiner Siegpunktekarte ab. Musst du durch Effekte Siegpunkte abgeben, ziehst du diese auf der Siegpunktekarte ab. Du kannst nicht weniger als 0 Siegpunkte haben, so dass du in diesem Fall keine Effekte ausführen darfst, durch die du unter 0 Siegpunkte fällst.

3. Kaufphase

Du darfst 1 Zivilisationskarte aus der Technologiepyramide kaufen.

Zur Bezahlung darfst du sowohl die Ressourcen verwenden, die du in der Technologiephase durch einen Effekt erhalten hast, als auch Ressourcen in deiner Auslage, die du erschöpfst und auf die Technologie-seite drehst. Dabei aktivierst du nicht die Effekte der aufgedeckten Technologien. Musstest du in der Technologiephase 1 Ressource durch einen Effekt erschöpfen, steht sie dir nicht für den Kauf zur Verfügung.

Außerdem darfst du die erhaltenen Ressourcen entsprechend der Tabelle umwandeln. Du darfst nur in der gezeigten Pfeilrichtung umwandeln, also 2 gleiche, niedrigere Ressourcen in 1 wertvollere oder 3 beliebige Ressourcen in 1 Erde umwandeln. Du darfst Ressourcen nicht in die andere Richtung umwandeln.

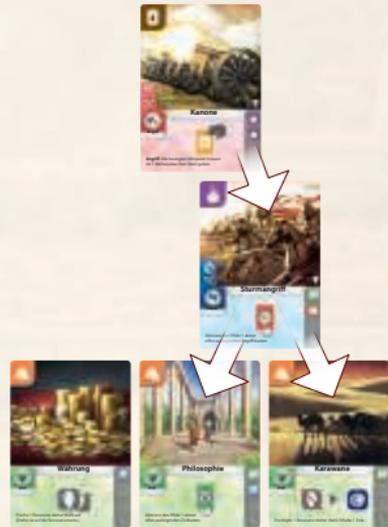


Beispiel: Du wandelst 2 Eisen in 1 Lasttier um. Du darfst aber nicht 1 Öl in 2 Schwarzpulver umwandeln.

Die Kosten einer Zivilisationskarte sind abhängig davon, ob andere Zivilisationskarten in der Technologiepyramide unterhalb der gewünschten Karte liegen:

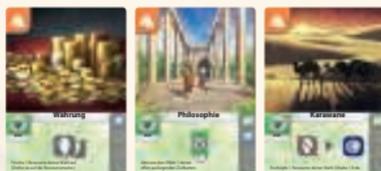
- Du musst immer die angegebenen Basiskosten der Zivilisationskarte bezahlen.
- Liegen unterhalb der Zivilisationskarte 1 oder mehrere andere Karten in direkter Verbindung, auch in mehreren Reihen, musst du für jede dieser Karten 1 zusätzliche Ressource deiner Wahl bezahlen.

Beispiel: Du musst für die Kanone neben den Basiskosten von 2 Schwarzpulver entsprechend der weißen Pfeile zusätzlich 3 Ressourcen deiner Wahl zahlen. Die Karte links unterhalb der Kanone wurde bereits gekauft, so dass die Währung in der untersten Reihe nicht direkt mit der Kanone verbunden ist. Zu Beginn deines Zugs besitzt du 2 Nahrung, 1 Eisen und 1 Schwarzpulver. Als erstes spielst du 1 Lasttier als Ressource und dann Tauschhandel als Technologie. Du erschöpfst 1 Nahrung und erhältst 1 Schwarzpulver.



Nun bezahlst du 2 Schwarzpulver und 3 zusätzliche Ressourcen, indem du alle übrigen Ressourcen erschöpfst. Du legst die Kanone in deine Auslage.

Beispiel: Wurde der Sturmangriff bereits vorher gekauft, darfst du die Kanone für nur 2 Schwarzpulver kaufen, da die Karten in der untersten Reihe nicht direkt mit der Kanone verbunden sind.



Beispiel: Du möchtest den Computer kaufen. Da alle Erde-Zivilisationskarten bereits gekauft wurden, musst du nur die Basis-kosten von 1 Lasttier, 1 Schwarzpulver und 2 Öl bezahlen. Zu Beginn deines Zugs besitzt du 1 Nahrung, 1 Lasttier und 1 Öl in deiner Auslage. Du spielst 1 Öl als Ressource und Eisenhütte als Technologie, um 2 Eisen zu erhalten.



Du erschöpfst alle deine Ressourcen und wandelst 2 Eisen und 1 Nahrung in 1 Erde um, die du als Schwarzpulver verwendest. Auf diese Weise kaufst du den Computer und legst ihn in deine Auslage.

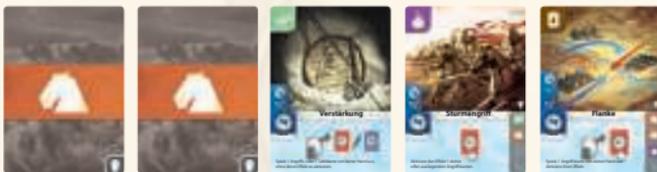
4. Ende des Zugs

Spielst du mit dem Themenset *Eine neue Welt* führst du am Ende des Zugs die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge durch:

- a) Hast du 2 oder mehr Handkarten, machst du direkt mit Schritt c) weiter.
- b) Hast du nur 1 oder keine Handkarte:
 - I. Prüfe, ob du 1 oder mehrere Bedingungen der neben der Technologiepyramide liegenden Weltwunder erfüllst. Wenn ja, wähle 1 dieser Weltwunder und lege es mit der bunten Rückseite nach oben vor dir aus.
 - II. Nimm alle Zivilisationskarten, die mit der Technologieseite nach oben in deiner Auslage liegen, zurück auf die Hand.
 - III. Du darfst weitere Zivilisationskarten deiner Wahl zurück auf die Hand nehmen, die mit der Ressourcenseite nach oben in deiner Auslage liegen.
 - IV. Du nimmst niemals deine Weltwunder auf die Hand.
- c) Hast du durch Effekte zu viele Ressourcen erhalten, verlierst du diese nun. Du darfst nur Ressourcen für den nächsten Zug behalten, die mit der Ressourcenseite nach oben in deiner Auslage liegen.
- d) Prüfe, ob das Spiel nun endet. Wenn nicht, folgt der nächste Spieler mit seinem Zug.

Beginnst du deinen Zug in seltenen Fällen mit nur 1 Handkarte, musst du sie in der Ressourcenphase als Ressource ausspielen und lässt die Technologiephase aus. Hast du sogar keine Handkarten, lässt du die ersten beiden Phasen aus und beginnst den Zug direkt mit der Kaufphase, in der du bereits in deiner Auslage liegende Ressourcen verwenden kannst.

Beispiel: Am Ende deines Zugs hast du keine Handkarten. Als erstes prüfst du, ob du Bedingungen der Weltwunder erfüllst. Du besitzt 2 Lasttiere und 3 offen ausliegende Taktikkarten in deiner Auslage.



Somit erfüllst du die Bedingungen der Hängenden Gärten und der Burg Himeji. Du entscheidest dich für die Burg Himeji, die dir mehr Siegpunkte beschert.



Du nimmst alle Zivilisationskarten auf die Hand, die mit der Technologieseite nach oben in deiner Auslage liegen und entscheidest dich, die Ressourcen für deinen nächsten Zug in der Auslage zu lassen. Der nächste Spieler beginnt nun mit seinem Zug.

 Spielst du mit dem Themenset *Siegeszug der Vernunft* führst du am Ende des Zugs die folgenden Schritte in der genannten Reihenfolge durch:

- a) Hast du 2 oder mehr Handkarten, machst du direkt mit Schritt c) weiter.
- b) Hast du nur 1 oder keine Handkarte:
 - I. Nimm alle Zivilisationskarten, die mit der Technologieseite nach oben in deiner Auslage liegen, zurück auf die Hand.
 - II. Du darfst weitere Zivilisationskarten deiner Wahl zurück auf die Hand nehmen, die mit der Ressourcenseite nach oben in deiner Auslage liegen.
 - III. Du nimmst niemals deine Weltwunder auf die Hand.

c) Prüfe, ob du 1 oder mehrere Bedingungen der neben der Technologiepyramide liegenden Weltwunder erfülltst:

I. Wenn ja, legst du genau 1 Ruhmesmarker auf eines der entsprechenden Weltwunder. Erfüllst du mehrere Bedingungen, musst du dich für 1 Weltwunder entscheiden. Liegen alle 5 Ruhmesmarker bereits auf verschiedenen Weltwundern, darfst du 1 davon nehmen und auf das gewählte Weltwunder legen.

II. Hast du nun die auf dem Weltwunder angegebene, notwendige Anzahl an Ruhmesmarkern, nimmst du dieses Weltwunder und legst es mit der bunten Rückseite nach oben vor dir aus. Jeder erhält die eigenen Ruhmesmarker auf diesem Weltwunder zurück.

Beispiel: Am Ende deines Zugs hast du keine Karten mehr auf der Hand. Du nimmst zuerst alle Zivilisationskarten mit der Technologiseite nach oben auf die Hand und entscheidest dich dann, auch 1 Öl zurückzunehmen. Die anderen Ressourcen lässt du in deiner Auslage liegen.



Du hast somit Karten mit insgesamt 6 Siegpunkten zurück auf die Hand genommen und legst 1 Ruhmesmarker auf das Opernhaus Sydney. Du hast dort nun 3 Ruhmesmarker liegen und nimmst dir das Weltwunder.



- d) Hast du durch Effekte zu viele Ressourcen erhalten, verlierst du diese nun. Du darfst nur Ressourcen für den nächsten Zug behalten, die mit der Ressourcenseite nach oben in deiner Auslage liegen.
- e) Prüfe, ob das Spiel nun endet. Wenn nicht, folgt der nächste Spieler mit seinem Zug.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet am Ende deines Zugs, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Du erhältst das letzte neben der Technologiepyramide liegenden Weltwunder.
- Du kaufst die letzte in der Technologiepyramide liegende Weltallkarte.



- Du hast 15 oder mehr Siegpunkte auf der Siegpunktekarte markiert.

Das Spiel endet sofort und jeder zählt seine Siegpunkte:

- Siegpunkte aller eigenen Zivilisationskarten und Weltwunder



- Siegpunkte auf der Siegpunktekarte

BEIDE THEMENSETS KOMBINIEREN

Du kannst alle Karten der beiden Themensets kombinieren. Bevor du das machst, empfehlen wir dir, mehrere Partien mit den einzelnen Sets zu spielen, um alle Effekte und Möglichkeiten kennenzulernen.

Es gelten die Spielregeln für *Siegeszug der Vernunft*. Es gibt nur 2 wesentliche Änderungen für das Spiel.

Spielvorbereitung

Mische alle Zivilisationskarten desselben Zeitalters aus beiden Sets zusammen. Lege anschließend eine kleinere Technologiepyramide aus: 6 Lasttierkarten, 5 Schwarzpulver, 4 Öl, 3 Erde und 2 Weltall. Lege alle übrigen Karten jedes Zeitalters in getrennten Stapeln offen neben die passende Reihe. Dies sind die Forschungsprojekte.

Ihr verwendet nur die Weltwunder aus *Siegeszug der Vernunft*. Liegt zur Bestimmung des Weltwunders eines Zeitalters keine der beiden Zivilisationskarten in der Technologiepyramide aus, mischt ihr die beiden Weltwunder und zieht 1 zufällig.

Technologiepyramide

Forschungsprojekte



Spielablauf – 3. Kaufphase

Anstatt 1 Zivilisationskarte aus der Technologiepyramide zu kaufen, darfst du auch die oberste Karte von einem der 5 Stapel mit Forschungsprojekten kaufen. Du musst die Basiskosten zahlen plus je 1 Ressource deiner Wahl für jede noch in der Technologiepyramide ausliegende Zivilisationskarte aus dem vorherigen Zeitalter.

Beispiel: Du möchtest den Berittenen Bogenschützen vom Schwarzpulver-Stapel mit Forschungsprojekten kaufen. In der Technologiepyramide liegen in der Reihe mit Lasttieren noch 2 Zivilisationskarten. Somit musst du neben den Basiskosten von 1 Eisen und 1 Lasttier auch noch 2 Ressourcen deiner Wahl zahlen.



IMPRESSUM

Autor: Jesse Li · **Illustrationen:** YLAR, mango, GUOXY

Deutsche Ausgabe · Satz und Layout: Hans-Georg Schneider

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter der Lizenz von Moaideas Game Design. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele