

THE GOLDEN AGES

LUIGI FERRINI
ARTWORK ALEXANDRE ROCHE



Kannst du deine Zivilisationen erfolgreich durch die Menschheitsgeschichte führen und deine Gegner auf dem Weg zum Fortschritt hinter dir lassen?

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



17 Kontinentplättchen

1 Aufkleberbogen



16 Wunderkarten
aus 4 Epochen



1 Agora



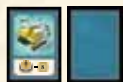
16 Ruhmesplättchen



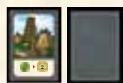
100 Gold



25 Zivilisationskarten
aus 4 Epochen



10 Zukunftstechnologiekarten



9 Wertungskarten



24 Gebäudekarten
aus 4 Epochen

Diese Spielregel

1 Spielhilfe

In jeder der 4 Spielerfarben:

1 Spielertableau



16 Technologieplättchen



(Vorderseite) (Rückseite)



3 Siedler



1 Punkteähler



1 Hauptstadt
(ein Aufkleber wird auf einer Seite angebracht und markiert die inaktive Seite)



12 Würfel

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Lege den **Spielplan** und die **Agora** in die Tischmitte.
- 2 Sortiere die **Kontinentplättchen** nach ihrer Größe und lege sie verdeckt neben den Spielplan. Lege das **quadratische Kontinentplättchen** in beliebiger Ausrichtung in die Mitte des Spielplans.

Anmerkung: Auch wenn die Plättchen richtig gelegt eine "korrekte" Karte unserer Welt ergeben, muss das in diesem Spiel nicht so passieren!

- 3 Sortiere die **Gebäudekarten** nach Epoche (I, II, III, IV) und lege sie in vier verdeckten Stapeln neben den Spielplan.

Anmerkung: Im Spiel zu dritt entferne alle Gebäudekarten mit dem Aufdruck "4+" aus dem Spiel. Zu zweit entferne alle Gebäudekarten mit "4+" und "3+".

- 4 Sortiere die **Wunderkarten** nach Epoche (I, II, III, IV) und lege sie in 4 verdeckten Stapeln neben den Spielplan.
- 5 Sortiere die **Zivilisationskarten** nach Epoche (I, II, III, IV) und lege sie in 4 verdeckten Stapeln neben den Spielplan.
- 6 Mische alle **Wertungskarten** und ziehe zufällig 5 Karten. Lege diese offen neben den Spielplan. Die übrigen Wertungskarten werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen zurück in den Karton.
- 7 Mische alle **Zukunftstechnologiekarten** und lege sie in einem verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- 8 Mische alle **Ruhmesplättchen** und lege sie verdeckt neben den Spielplan.
- 9 Lege das Gold als Bank neben den Spielplan.

- 10 Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das zugehörige Material: **Spielertableau**, **Technologieplättchen**, **Siedler**, **Hauptstadt**, **Würfel** und **Punkteähler**.

- Lege den **Punkteähler** auf das Feld "0" der Punkteleiste auf dem Spielplan.
- Lege das **Spielertableau** vor dir ab (s. Seite II für eine genauere Beschreibung des Tableaus).

- 11 Jeder Spieler erhält **3 Gold** und legt sie auf das Goldfeld auf seinem **Tableau**. Das Vermögen eines Spielers ist jederzeit während des Spiels bekannt.

- 12 Jeder Spieler zieht **4 Zivilisationskarten** (eine aus jeder Epoche) und **1 Zukunftstechnologiekarte** und legt sie, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, verdeckt vor sich ab. Übrige Zivilisations- und Zukunftstechnologiekarten kommen ungesehen wieder in den Karton.



Siehe Seite II für eine detailliertere Beschreibung

SPIELERTABLEAU

Das Spielertableau ist ein zentrales Element des Spiels. Es zeigt dir alle verfügbaren Technologien, enthält Felder für deine Gebäude, die Invasionsleiste und gibt einen Überblick über die möglichen Aktionen.

Vorbereitung des Spielertableaus

1. Lege die **Technologieplättchen** auf die entsprechenden **Felder** auf dem Tableau.
2. Setze **7 Würfel** auf die **Würfelfelder** auf den **Technologieplättchen**. Die übrigen 5 **Würfel** kommen auf das **Vorratsfeld** auf dem Tableau.

Würfel

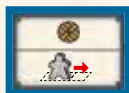
Technologieplättchen

Bauplätze
Hier kannst du deine Gebäude errichten. Zu Beginn kannst du nur auf dem ersten Feld bauen. Die anderen Bauplätze können durch die Entwicklung von "Schrift" und "Architektur" freigespielt werden.

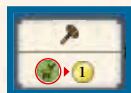
Invasionsleiste
Jedes Mal wenn du einen anderen Spieler angreift, legst du ein Ruhmesplättchen auf das erste freie Feld dieser Leiste (von links beginnend). Die rote Zahl gibt an, wieviel Gold du für den Angriff zahlen musst.

Mögliche Aktionen
Dieser Bereich gibt einen Überblick über die Aktionen, die du in Phase C jeder Epoche ausführen kannst. Sie unterteilen sich in zwei Gruppen: Aktionen, für die du einen Siedler benötigst, und Aktionen, die auch ohne Siedler möglich sind.

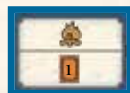
DIE STARTTECHNOLOGIEN



Rad
Du kannst Siedler bis zu 1 Feld auf dem Spielplan bewegen.



Jagd
Du erhältst 1 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Wildsymbol erlangst.

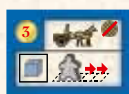


Feuer
Du kannst den Bauplatz 1 nutzen.

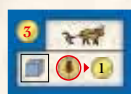


Tauschhandel
Du erhältst 1 Gold für jeden Würfel, den du auf dem Spielplan einsetzt.

TECHNOLOGIEPLÄTTCHEN



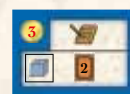
Pferdewagen
Du kannst Siedler bis zu 2 Felder auf dem Spielplan bewegen (macht "Rad" überflüssig).



Landwirtschaft
Du erhältst 1 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Kornsymbol erlangst.



Metallverarbeitung
Du erhältst 1 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Steinsymbol erlangst.



Schrift
Du kannst den Bauplatz 2 nutzen.



Eisenbahn
Du kannst Siedler bis zu 3 Felder auf dem Spielplan bewegen (macht "Pferdewagen" überflüssig).



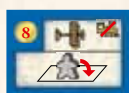
Architektur
Du kannst den Bauplatz 3 nutzen. Du kannst den Bauplatz selbst dann nutzen, wenn du "Schrift" noch nicht entwickelt hast.



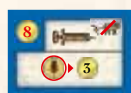
Bauwesen
Du musst 2 Würfel einsetzen, wenn du eine Stadt gründest (du kannst nicht entscheiden, nur einen Würfel einzusetzen).



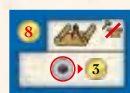
Währung
Du erhältst 2 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Edelsymbol erlangst.



Flugzeug
Du kannst Siedler beliebig weit auf dem Spielplan bewegen (macht "Eisenbahn" überflüssig).



Medizin
Du erhältst 3 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Kornsymbol erlangst (macht "Landwirtschaft" überflüssig).



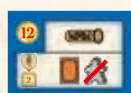
Ingenieurwesen
Du erhältst 3 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Steinsymbol erlangst (macht "Metallverarbeitung" überflüssig).



Handel
Du erhältst 2 Gold für jeden Würfel, den du auf dem Spielplan einsetzt (macht "Tauschhandel" überflüssig).



Raketentechnik
Du erhältst sofort 3 Siegpunkte für jedes Edelsymbol, das du kontrollierst. Du kannst Angriffe an beliebiger Stelle auf dem Spielplan durchführen, auch ohne einen Siedler dafür zu verwenden. Du kannst auf dem angegriffenen Feld eine Stadt gründen.



Genetik
Du erhältst sofort 2 Siegpunkte für jedes Kornsymbol, das du kontrollierst. Du darfst die Aktion "Baumeister" auch ohne Einsatz eines Siedlers ausführen.



Computertechnologie
Du erhältst sofort 2 Siegpunkte für jedes Steinsymbol, das du kontrollierst. Du erhältst zusätzlich 2 Siegpunkte, wenn einer deiner Siedler zur Agora zieht.



Wirtschaftswesen
Du erhältst sofort 1 Siegpunkt für jeden deiner Würfel auf dem Spielplan. Du erhältst 4 Gold, wenn du die Kontrolle über ein Edelsymbol erlangst (macht "Währung" überflüssig).

SPIELABLAUF

Jede Runde entspricht einer anderen Epoche der Menschheitsgeschichte.

Das Spiel wird über vier Epochen gespielt. Jede Epoche unterteilt sich in fünf Phasen:

- A. Rundenvorbereitung**
- B. Erweiterung der Karte**
- C. Spieleraktionen**
- D. Ende der Epoche**
- E. Vorbereitung für die nächste Epoche**

A. Rundenvorbereitung

Zu Beginn jeder Epoche führe die folgenden Schritte durch:

1. Decke alle Wunderkarten der aktuellen Epoche auf und lege sie offen neben den Spielplan.
2. Decke für jeden Mitspieler eine Gebäudekarte der aktuellen Epoche auf und lege sie offen neben den Spielplan.



Beispiel: Im Spiel zu dritt werden drei Karten aufgedeckt. Die anderen Stapel kommen in den entsprechenden Epochen zum Einsatz.

3. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn deckt jeder Spieler seine Zivilisationskarte für die aktuelle Epoche auf und wählt aus, ob er die Zivilisationskarte aus der vorherigen Runde behalten oder die der aktuellen Runde ausspielen möchte. Die andere Zivilisationskarte wird abgeworfen. **Anmerkung:** In der ersten Runde müssen alle Spieler ihre Zivilisationskarten behalten. Jeder Spieler deckt einfach seine Karte auf.

Wichtig: Alle einmaligen Vorteile einer Zivilisationskarte (z.B. zusätzliches Gold) erhält man nur dann, wenn man die Karte zum ersten Mal ausspielt, nicht in den folgenden Runden. Dauerhafte Effekte bleiben dagegen bestehen, bis die Zivilisationskarte abgeworfen wird.

4. Der Spieler mit der Zivilisationskarte mit der kleinsten Nummer (in der oberen rechten Ecke) wird Startspieler für diese Epoche.



B. Erweiterung der Karte

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler die folgenden Schritte durch:

1. Lege ein Kontinentplättchen

Der Spieler zieht ein Kontinentplättchen und legt es auf dem Spielplan an.

Wichtig: In der ersten Epoche zieht jeder Spieler ein Plättchen mit drei Feldern. In allen anderen Epochen wird ein Plättchen mit zwei Feldern gezogen.

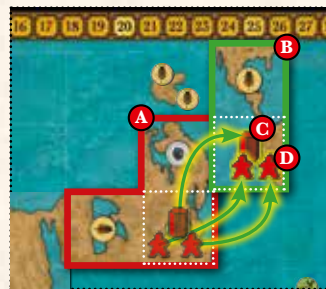
Regeln für das Anlegen von Kontinentplättchen:

- Jedes Kontinentplättchen muss mit mindestens einer Seite an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen.
- Jedes Kontinentplättchen muss innerhalb des Rasters auf dem Spielplan bleiben.
- Das Kontinentplättchen kann gedreht und in beliebiger Ausrichtung gelegt werden.
- Bestehendes Gelände muss berücksichtigt werden (Land an Land und Wasser an Wasser). Die Spielplanränder zählen dabei nicht mit, man darf also ein Plättchen mit seiner Landseite an den Rand legen, auch wenn auf der gegenüberliegenden Seite ein Plättchen mit einer Seeseite liegt.
- Ein Kontinentplättchen kann nicht auf ein anderes gelegt werden oder es überlappen.
- Ein Kontinentplättchen kann auf dem Spielplan eingezeichnete Inseln überdecken.
- Siedler auf überdeckten Feldern kehren in ihre jeweiligen Hauptstädte zurück.

2. Platziere/versetze deine Hauptstadt

In der ersten Epoche muss jeder Spieler seine Hauptstadt mit der aktiven (leeren) Seite nach oben auf ein Feld auf seinem gerade gelegten Kontinentplättchen setzen. Dann setzt er die drei Siedler aus seinem Vorrat auf dieses Feld. Die Hauptstadt wird in die Mitte des Feldes gesetzt, sodass sie das Ressourcensymbol verdeckt (dieses Symbol ist damit nicht mehr verfügbar, auch nicht für den Spieler selbst). In den folgenden Epochen **dürfen** die Spieler ihre Hauptstadt auf ein Feld des jeweils neu ausgespielten Plättchens verlegen. Alle Siedler, die sich auf dem Hauptstadtfeld befinden, ziehen mit ihr um.

Wichtig: Ein Spieler kann seine Hauptstadt immer nur auf das gerade gelegte Plättchen versetzen oder sie am bisherigen Ort belassen.



Beispiel: In der ersten Epoche hat der rote Spieler seine Hauptstadt auf dem rot umrandeten Plättchen gebaut (A). In der zweiten Epoche legt er das grün umrandete Plättchen (B) und verlegt seine Hauptstadt auf ein Feld dieses Plättchens (C). Dabei verdeckt er den gezeigten Rohstoff (Stein) und nimmt ihn damit aus dem Spiel (das Symbol existiert für keinen Spieler, bis diese Hauptstadt auf ein anderes Feld versetzt wird). Der rote Spieler muss dann alle Siedler am Standort der alten Hauptstadt in die neue umziehen (D).

C. Spieleraktionen

Dies ist die Hauptphase einer jeden Epoche. Beginnend mit dem Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn muss jeder Spieler eine Aktion pro Zug ausführen, bis alle Spieler ein Goldenes Zeitalter ausgerufen haben.

Ein Spieler kann in seinem Zug zwischen acht verschiedenen Aktionen wählen. Mit Ausnahme der Aktion 8, dem Start in ein Goldenes Zeitalter, kann jede der Aktionen in einer Epoche auch mehrfach ausgeführt werden.

Die folgenden Aktionen können nur mit einem Siedler ausgeführt werden:

1. **Entdecker:** Bewege einen Siedler und/oder gründe eine Stadt
2. **Baumeister:** Errichte ein Gebäude
3. **Künstler:** Erhalte 3 Siegpunkte
4. **Soldat:** Greife einen Gegner an



Für die folgenden Aktionen wird kein Siedler benötigt:

5. **Baue ein Wunder**
6. **Aktiviere ein Gebäude oder Wunder**
7. **Entwickle eine Technologie**
8. **Rufe ein Goldenes Zeitalter aus**



1. ENTDECKER

Diese Aktion besteht aus zwei verschiedenen Aktionen: a) Bewege einen Siedler und/oder b) Gründe eine Stadt. Du kannst eine oder beide Aktionen ausführen, musst aber dabei die Reihenfolge einhalten; du kannst einen Siedler nicht bewegen, nachdem du eine Stadt gegründet hast.

a) Bewege einen Siedler



Der Spieler wählt einen seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und bewegt ihn auf der Karte.

Regeln für die Bewegung eines Siedlers:

- Ein Siedler kann nur horizontal oder vertikal ziehen.
- Ein Siedler kann über Kontinentplättchen und jedes Feld der auf dem Spielplan aufgedruckten Karte (einschließlich der Seefelder) ziehen.
- Ein Siedler kann Felder mit anderen Siedlern, Städten oder Hauptstädten betreten und durch sie hindurch ziehen.
- Zu Beginn des Spiels kann ein Siedler nur ein Feld weit ziehen. Durch die Entwicklung von Technologien ("Pferdewagen", "Eisenbahn" und "Flugzeug") kann die Reichweite vergrößert werden.
- Ein Siedler kann den Spielplan an der rechten oder linken Seite verlassen und erscheint dann wieder auf der gegenüberliegenden Seite.
- Ein Siedler darf auch auf seine Bewegung verzichten.

Wenn der Siedler seine Bewegung auf einem Feld mit einem Rohstoffsymbol (Wild, Korn, Stein oder Edelstein) beendet, auf dem sich vorher noch kein Siedler und keine Stadt des Spielers befanden, **erlangt er die Kontrolle** über dieses Symbol.

Wichtig: Die roten Kreise, die du auf bestimmten Karten und Technologien um ein Rohstoffsymbol findest, zeigen an, dass du Gold erhältst, wenn du die Kontrolle über den entsprechenden Rohstoff erlangst; dies passiert, wenn du einen Siedler auf ein Feld mit einem oder zwei Rohstoffsymbolen ziehst und/oder dort eine Stadt gründest. Du kontrollierst einen Rohstoff, wenn du bereits einen Siedler oder eine Stadt auf dem Feld besitzt. Wenn sich Siedler und/oder eine Stadt mehrerer Spieler auf einem Feld befinden, teilen diese sich die Kontrolle über das Symbol. Auf jedem Feld kann es aber höchstens eine Stadt geben. Rohstoffe auf Feldern mit Hauptstädten werden wie bereits erwähnt von diesen vollständig verdeckt. Kein Spieler kann die Kontrolle über solche Rohstoffe übernehmen.



Beispiel: Der blaue Spieler hat eine Stadt auf einem Feld mit einem Steinsymbol. Der rote Spieler zieht einen Siedler auf dieses Feld. Beide Spieler teilen sich nun die Kontrolle über den Stein. Wenn der rote Spieler an dieser Stelle eine Stadt gründen möchte, muss er den blauen Spieler angreifen (siehe "4. Soldat").

Der Spieler erhält Gold in Abhängigkeit von seinen entwickelten Technologien (mit "Jagd" erhält er z.B. 1 Gold für ein neues Wildsymbol, mit "Landwirtschaft" 1 Gold für Korn und so weiter) und gegebenenfalls seinen Karten.

b) Gründe eine Stadt



Wenn der Siedler seine Bewegung auf einem Kontinentfeld ohne Stadt oder Hauptstadt beendet hat, kann der Spieler dort eine Stadt gründen: Er legt einen Würfel (oder zwei Würfel wenn er "Bauwesen" entwickelt hat) aus seinem Vorrat auf das Feld. Wenn der Spieler nicht mehr genügend Würfel in seinem Vorrat hat, muss er fehlende Würfel von anderen Städten auf dem Spielplan dorthin versetzen.

Für jeden gesetzten Würfel erhält der Spieler Gold. Die Menge hängt von den entwickelten Technologien (1 Gold mit "Tauschhandel", 2 Gold mit "Handel") und gegebenenfalls seinen Karten ab.

Würfel und Städte: Die Unterscheidung zwischen "Würfeln" und "Städten" ist wichtig. Ein "Würfel" bezieht sich immer auf einen einzelnen hölzernen Würfel auf dem Spielplan oder deinem Tableau, eine "Stadt" bezieht sich dagegen auf einen oder zwei Würfel, die auf dem Spielplan eine Stadt bilden!

Städte können nur auf Kontinentfeldern gegründet werden, nicht auf den Inseln auf dem Spielplan.

Am Ende der Aktion legt der Spieler den Siedler hin.



Beispiel: Der blaue Spieler zieht einen Siedler auf ein Kornsymbol (A). Da er "Landwirtschaft" entwickelt hat, erhält er 1 Gold. Dann gründet er eine Stadt (B) und erhält 1 weiteres Gold (für "Tauschhandel"). Am Schluss legt er seinen Siedler hin.

2. BAUMEISTER



Der Spieler wählt einen seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und legt ihn auf die Agora. Dann wählt er eine der offen liegenden Gebädekarten und legt sie auf einen freien Bauplatz auf seinem Tableau. Zu Spielbeginn kann nur der erste Bauplatz genutzt werden. Die weiteren Bauplätze werden durch die Entwicklung von "Schrift" und "Architektur" freigespielt.



Wenn der Spieler auf seinem Tableau keinen freien Bauplatz mehr zur Verfügung hat, muss er ein bestehendes Gebäude von seinem Tableau abwerfen. Dieses Gebäude kommt dann aus dem Spiel.

Es ist erlaubt, mehrere gleiche Gebäude zu besitzen.

Aufbau einer Gebäudekarte:



3. KÜNSTLER

Der Spieler nimmt einen seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und legt ihn auf die Agora. Er erhält 3 Siegpunkte und zieht seinen Punkteähler auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

4. SOLDAT

Der Spieler wählt einen seiner stehenden Siedler auf dem Spielplan und zieht ihn auf ein Feld mit einem oder mehreren Siedlern der Mitspieler und/oder einer gegnerischen Stadt (Hauptstädte können aber NICHT angegriffen werden). Die Bewegungsregeln entsprechen denen eines Entdeckers.

Nach der (optionalen) Bewegung zahlt der Spieler Gold in Höhe des nächsten freien Feldes auf seiner Invasionsleiste in die Bank.

Wichtig: Jeder Spieler kann pro Spiel höchstens vier Soldatenaktionen ausführen.

Die Würfel des Verteidigers gehen zurück in den Vorrat des Besitzers. Alle Siedler von Mitspielern auf diesem Feld ziehen zurück zu ihren jeweiligen Hauptstädten (wenn sie stehen, werden sie dadurch nicht hingelegt). Der angreifende Spieler zieht ein zufälliges Ruhmesplättchen und legt es verdeckt auf das erste freie Feld seiner Invasionsleiste.

Danach kann der Spieler sofort die Aktion **1.b) Gründe eine Stadt** ausführen. Zum Schluss legt er seinen Siedler hin.



Beispiel: Der rote Spieler möchte auf einem Feld mit einer blauen Stadt (mit zwei Würfeln, da der blaue Spieler "Bauwesen" entwickelt hat) angreifen. Er zieht seinen Siedler und zahlt 8 Gold, da er in diesem Spiel bereits zweimal angegriffen hat. Blau nimmt seine beiden Würfel zurück in den Vorrat, und Gelb muss seinen stehenden Siedler auf dem Feld zu seiner Hauptstadt ziehen.

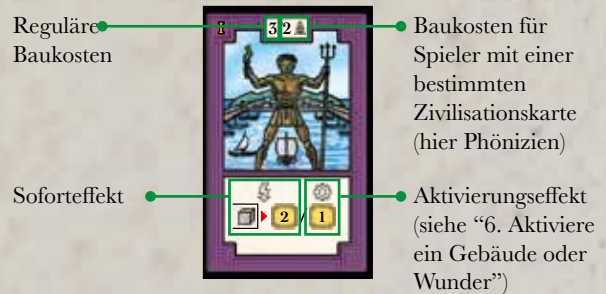
Anmerkung: Wenn ein Spieler "Raketentechnik" entwickelt hat, muss er für den Angriff keinen Siedler einsetzen.

5. BAUE EIN WUNDER

Der Spieler wählt eine verfügbare Wunderkarte, zahlt die angegebenen Kosten in Gold und legt die Karte neben sein Tableau. Manche Zivilisationen reduzieren die Kosten für den Bau bestimmter Wunder.

Wenn das gebaute Wunder einen Soforteffekt () besitzt, wird dieser direkt nach dem Bau ausgelöst. Ein Spieler kann in einem Spiel beliebig viele Wunder bauen.

Aufbau einer Wunderkarte:



6. AKTIVIERE EIN GEBÄUDE ODER WUNDER

Der Spieler wählt eines seiner Gebäude oder Wunder mit einem Aktivierungseffekt (). Er führt den entsprechenden Effekt aus und dreht die Karte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurde. Aktivierungseffekte können nur einmal pro Epoche genutzt werden.

7. ENTWICKELE EINE TECHNOLOGIE

Der Spieler wählt eine Technologie von seinem Tableau. Er zahlt die auf dem Plättchen angegebenen Kosten und legt es mit der Rückseite nach oben neben sein Tableau. Wenn Würfel auf dem Plättchen liegen, gehen diese in den Vorrat des Spielers. Der Effekt der neuen Technologie kann sofort genutzt werden. Einige Technologien machen vorhergehende Entwicklungen überflüssig: Wenn die neue Technologie entwickelt wird, verliert der Spieler die Vorteile der alten.

Wichtig: Um eine Technologie entwickeln zu können, muss die vorhergehende Technologie in derselben Reihe (wie durch die Pfeile angezeigt) bereits entwickelt worden sein.



Beispiel: Um "Bauwesen" entwickeln zu können, muss "Metallverarbeitung" bereits bekannt sein.

8. RUFE EIN GOLDENES ZEITALTER AUS

Wenn ein Spieler keine stehenden Siedler mehr auf dem Spielplan besitzt, kann er ein Goldenes Zeitalter ausrufen. Nachdem er dies getan hat, kann er in dieser Epoche keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Jedes Mal wenn er wieder an die Reihe kommt, muss er passen und erhält 2 Gold aus der Bank. **Wichtig:** Der Spieler erhält kein Gold in dem Zug, in dem er das Goldene Zeitalter ausruft. Wenn ein Spieler ein Goldenes Zeitalter ausruft, dreht er seine Hauptstadt auf die inaktive Seite (mit dem Aufkleber). Der erste Spieler, der in jeder Epoche ein Goldenes Zeitalter ausruft, wählt eine Wertungskarte und legt sie neben die Agora.



D. Ende der Epoche

Wenn alle Spieler ein Goldenes Zeitalter ausgerufen haben, endet die Epoche sofort.

Ausnahme: Das Ende der vierten Epoche wird eingeläutet, wenn der erste Spieler ein Goldenes Zeitalter ausruft (siehe Spielende).

Alle Spieler erhalten Siegpunkte entsprechend der Wertungskarte neben der Agora

E. Vorbereitung für die nächste Epoche

Anmerkung: Überspringe diese Phase am Ende der vierten Epoche.

Als Vorbereitung für die nächste Epoche werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Entferne die Gebäude- und Wunderkarten, die in dieser Epoche nicht gebaut wurden, sowie die Wertungskarte neben der Agora.
2. Drehe alle Hauptstädte auf die aktive Seite.
3. Stelle alle liegenden Siedler auf dem Spielplan wieder auf. Sie verbleiben an Ort und Stelle.
4. Nimm alle Siedler von der Agora und stelle sie aufrecht auf die Hauptstädte ihrer Besitzer.

SPIELEND

Sobald ein Spieler in der vierten Epoche ein Goldenes Zeitalter ausruft, beginnt die letzte Spielrunde. Jeder andere Spieler bekommt noch eine letzte Aktion, das Spiel endet also mit dem Zug des Spielers rechts von dem Spieler, der das Spielende eingeläutet hat. Die gewählte Wertungskarte wird wie gewohnt abgehandelt, dann endet das Spiel.

Am Spielende erhält jeder Spieler noch Siegpunkte für:

- **Gold:** 1 Siegpunkt für je 3 Gold
- **Entwickelte Technologien:** die Siegpunkte auf den Rückseiten der Technologieplättchen neben seinem Tableau
- **Ruhmesplättchen:** die Siegpunkte auf den Ruhmesplättchen auf seiner Invasionsleiste
- **Zukunftstechnologiekarten:** Jeder Spieler deckt seine Zukunftstechnologiekarte auf und wertet sie. Bei einem Gleichstand erhält man für seine Zukunftstechnologie keine Punkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler mit den meisten Städten auf dem Spielplan. Gibt es auch hier ein Unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Dieses Spiel hätte es ohne die Ideen und Anregungen vieler Freunde, die viele verschiedene Prototypen wieder und wieder getestet haben, nicht gegeben. Insbesondere: Martina Mealli, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti, Roberto Duca, Carmelo Andrea Lo Moro, Greta Tamosiunaite, Gino Lucrezi, Raffaele Principe, Emanuele Giungarelli, Giacomo Pantani, Lucia Batistoni, Stefano Fabiani, Daniele Fabiani, Leonardo Maggi, Fabio Favilli, Alessandro Lanzuisi und seine vielen Freunde, Domenico Di Giorgio, Roberta Barletta, Sonia Rossi, Raffaele Perini, Stefano Parducci, Marco Sottani, Eleonora Gioli, Alessandro Mongelli, Sergio Roscini, Rinaldo Chiti, Pierfilippo Dionisio und viele andere.

Danke euch allen. Ich hoffe, ihr hattet genauso viel Spaß beim Testen des Spiels wie ich bei seiner Entwicklung!

Symbole

Technologien und Karten im Spiel zeigen eine ganze Reihe unterschiedlicher Symbole. Die wichtigsten für das Verständnis des Spiels sind hier aufgeführt. Einen Überblick über die Karten im Spiel findest du auf der praktischen Spielhilfe.



Wenn du die Kontrolle über ein Edelstein-/Stein-/Wild-/Kornsymbol übernimmst: Dies geschieht, wenn du eine Stadt oder einen Siedler auf ein Feld des Spielplans mit diesem Symbol setzt. Siehe Seite IV für weitere Informationen.



Für jedes Edelstein-/Stein-/Wild-/Kornsymbol, das du kontrollierst: Dies bezieht sich auf jedes Rohstoffsymbol der jeweiligen Sorte auf Feldern auf dem Spielplan, auf denen du einen Siedler oder eine Stadt besitzt. Siehe Seite IV für genauere Informationen.

▶ **2** Du erhältst die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

▶ **3** Du erhältst den angegebenen Betrag in Gold.

-3 Du darfst etwas um den angegebenen Betrag billiger kaufen.

3 Du musst den angegebenen Betrag in Gold zahlen. Der Betrag kann auch 0 sein. In diesem Fall ist die Aktion kostenlos.

Der Effekt wird durch Aktivierung ausgelöst.

Der Effekt wird bei Spielende ausgelöst.

Der Effekt wird sofort und einmalig ausgelöst.

Ein Würfel.

Eine Stadt (kann aus einem oder zwei Würfeln bestehen)

Ein Siedler irgendeines Spielers (inkl. deiner eigenen).

Einer deiner Siedler.

Ein Siedler / eine Stadt / eine Hauptstadt eines anderen Spielers.

DANKSAGUNG

Quined Games möchte danken: Spelgroep Phoenix, Olav Fakkeldij, Jeroen Hollander und Rafaël Theunis.

Spielidee: Luigi Ferrini

Grafik: Alexandre Roche

Spielregel und Spielhilfe: Rafaël Theunis

Übersetzung: Jens Kleine-Herzbruch

