

Im **WANDEL** der **ZEITEN**

DAS WÜRFELSPIEL

EISENZEIT

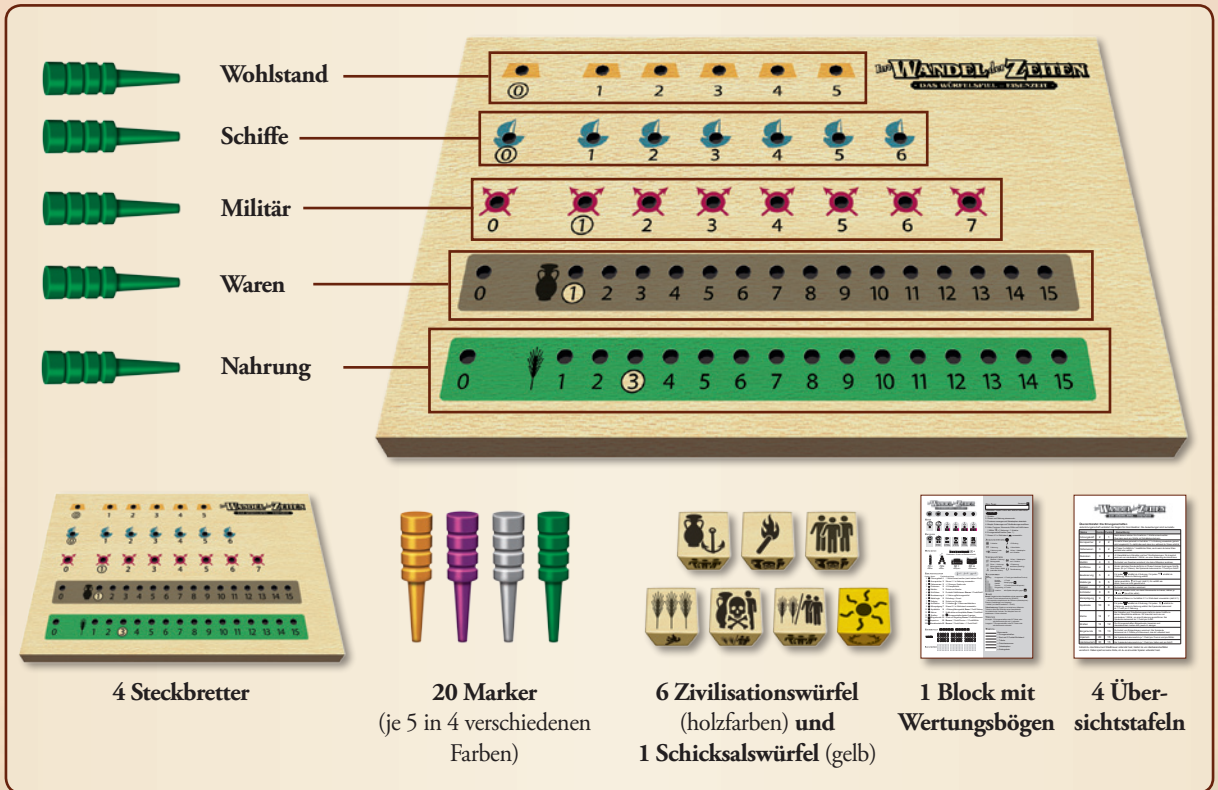


SPIELANLEITUNG

SPIELZIEL

Entwickelt eure eigene Zivilisation und macht sie zur wohlhabendsten und erfolgreichsten von allen! Errichtet Häfen und Monumente, gründet Provinzen und kauft Errungenschaften, während ihr Barbaren bekämpft und Katastrophen aus dem Weg gehen müsst.

SPIELMATERIAL



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

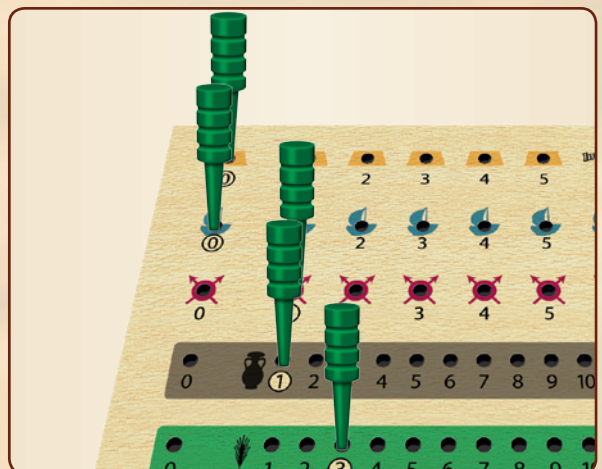
SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält 1 Wertungsbogen, 1 Steckbrett und 5 Marker derselben Farbe, 1 Übersichtstafel sowie 1 Stift (nicht enthalten).

Steckt einen Marker in den **Wert 3** der Nahrungsleiste sowie Marker in den **Wert 1** der Waren- und der Militäroleiste eures Steckbretts. Die übrigen 2 Marker steckt ihr jeweils in den **Wert 0** der anderen beiden Leisten.

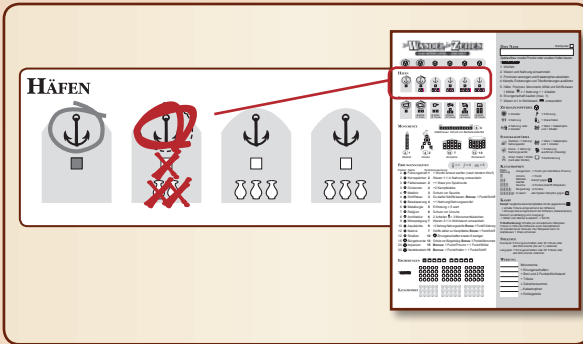
Bestimmt einen **Startspieler**. Dieser markiert auf seinem Wertungsbogen das **Startspieler-Feld**.

Beginnend beim Startspieler und reihum im Uhrzeigersinn dürft ihr **entweder 1 Hafen bauen oder 1 Provinz gründen**.

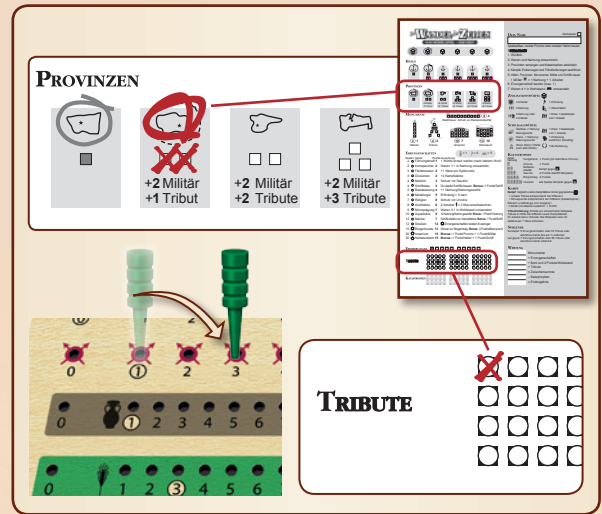


Kringelt dazu links oben auf eurem Wertungsbogen eines der Symbole in der zweiten Spalte ein.

Wer sich für einen **Hafen** entscheidet, füllt anschließend noch das Kästchen und die beiden Amphoren-Symbole aus.



Wer sich für eine **Provinz** entscheidet, füllt anschließend die beiden Kästchen aus, steckt seinen Militärmarker in den Wert 3 der Militärleiste seines Steckbretts um und füllt 1 Kästchen des Tributbereichs seines Wertungsbogens aus.



Provinzen bringen sofortige Vorteile, erfordern aber Nahrung. Häfen erhöhen die Zahl der Waren, die man durch Würfeln erhalten kann.

Der Startspieler nimmt sich **2 Zivilisationswürfel** (=1 Zivilisationswürfel je Provinz oder Hafen) sowie den **Schicksalswürfel** und beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft üblicherweise über **6-8 Spielrunden**. In jeder Spielrunde kommt jeder Spieler, beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn, einmal an die Reihe und führt seinen **Spielzug** aus. Ein Spielzug besteht aus folgenden **Phasen**:

1. Würfeln
2. Waren und Nahrung einsammeln
3. Provinzen versorgen und Katastrophen abwickeln
4. Kämpfe, Eroberungen und Tributforderungen ausführen
5. Häfen, Provinzen, Monumente, Militär und Schiffe bauen
6. Errungenschaft kaufen (max. 1)
7. Waren in Wohlstand umwandeln

Nachdem alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben, wird geprüft, ob das Spielende eingetreten ist. Falls nicht, wird eine weitere Runde gespielt.

1. Würfeln



Werft den **Schicksalswürfel** sowie **1 Zivilisationswürfel je Provinz oder Hafen** – je nachdem, wovon ihr **mehr** besitzt. (Zu Spielbeginn dürft ihr 2 Zivilisationswürfel werfen.) Würfel mit **Schädelsymbolen** legt ihr beiseite. Von den anderen Würfeln dürft ihr **beliebig viele erneut werfen**. Weitere Schädelsymbole kommen wieder beiseite (siehe auch *Phase 3: Katastrophen abwickeln*). Wieder dürft ihr von den anderen Würfeln beliebig viele erneut werfen (darunter auch solche, die ihr nach dem ersten Wurf liegen gelassen habt).

Nach dem **dritten Wurf** steht das Ergebnis fest. Zeigt der Schicksalswürfel ☠, dürft ihr 1 Würfel, auch einen mit Schädelsymbol oder gar den Schicksalswürfel selbst, auf eine **beliebige** Seite drehen. (Eine Übersicht aller Würfelsymbole findet ihr auf eurem Wertungsbogen.)




2. Waren und Nahrung einsammeln

Waren einsammeln

Pro Waren-/Hafen-Symbol , das ihr gewürfelt habt, erhaltet ihr so viele Waren, wie ihr **Häfen besitzt**. Für jedes Schädel-symbol  erhaltet ihr 1 Ware. Versetzt euren Warenmarker auf der Warenleiste eures Steckbretts um entsprechend viele Positionen nach rechts. Erreicht ihr das Ende der Warenleiste, gehen die überschüssigen Waren verloren.

Beispiel: Ben hat 2 Waren-/Hafen-Symbole gewürfelt. Da er bereits 3 Häfen besitzt, erhält er 6 Waren.

Nahrung einsammeln

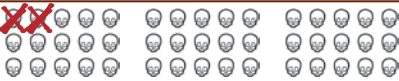
Pro **Nahrungssymbol**, das ihr gewürfelt habt, erhaltet ihr 1 Nahrung. Versetzt euren Nahrungsmarker auf der Nahrungsleiste eures Steckbretts um entsprechend viele Positionen nach rechts. Erreicht ihr das Ende der Nahrungsleiste, geht die überschüssige Nahrung verloren. Der Schicksalswürfel (sowie 2 der Errungenschaften) können die Zahl der Nahrungssymbole pro Würfel verändern. Jedes  bringt euch **entweder** 2 Nahrung **oder** 2 Arbeiter; entscheidet ihr euch für Arbeiter, ist dieser Würfel von den eben erwähnten Änderungen nicht betroffen.

3. Provinzen versorgen und Katastrophen abwickeln

Provinzen versorgen


Ihr müsst eure Provinzen mit **je 1 Nahrung** versorgen. (Eure Häfen müssen nicht versorgt werden.) Versetzt euren Nahrungsmarker auf der Nahrungsleiste eures Steckbretts um so viele Positionen nach links, wie ihr Provinzen besitzt. Habt ihr nicht genug Nahrung, um alle Provinzen zu versorgen, müsst ihr für jede fehlende Nahrung **1 Schädel im Katastrophenbereich** eures Wertungsbogens ausfüllen. (In diesen Provinzen herrscht Hungersnot.)

KATASTROPHEN








Beispiel: Beate besitzt 2 Provinzen, aber keine Nahrung. Daher muss sie 2 Schädel in ihrem Katastrophenbereich ausfüllen.

Katastrophen abwickeln

Habt ihr **mindestens 1 Schädel**  gewürfelt, tritt eine **Katastrophe** ein. Welche dies ist, hängt davon ab, wie viele Schädel-Symbole ihr gewürfelt habt (siehe *Katastrophen* auf eurem Wertungsbogen).


KATASTROPHEN

Keine Nahrung	Hungersnot	-1 Punkt (pro betroffene Provinz)
	Unruhe	-1 Punkt
	Barbarenüberfall	Kampf gegen 4
	Seuche	-3 Punkte (betrifft Mitspieler)
	Bürgerkrieg	-4 Punkte
	Invasion	alle Spieler kämpfen gegen 10

Bei *Unruhe* oder *Bürgerkrieg* müsst ihr eine Zahl von Schädeln im **Katastrophenbereich** eures Wertungsbogens ausfüllen. (Diese Schädel bringen Minuspunkte bei Spielende.) Eine *Seuche* trifft eure Mitspieler. Bei *Barbarenüberfall* und *Invasion* werdet ihr in einen **Kampf** verwickelt (siehe *Phase 4: Kämpfe ausführen*). *Invasion* betrifft **alle** Spieler nacheinander.

4. Kämpfe, Eroberungen und Tributforderungen ausführen

Kämpfe und Eroberungen ausführen

Kämpfe finden statt, wenn ihr **durch Katastrophen** darin verwickelt wurdet oder **freiwillig** kämpfen möchtet. Letzteres erfordert, dass ihr über mindestens 1 Militär verfügt und mit dem Schicksalswürfel das Eroberungssymbol  gewürfelt habt. Kämpfe als Folge von Katastrophen sind **zuerst** abzuwickeln.

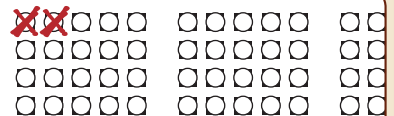
Bei einem Kampf bestimmt zunächst eure **Kampfstärke**. Diese entspricht eurer Militärlzahl plus eventueller Boni durch die Errungenschaften *Divisionen* und *Marine*. Anschließend **vergleicht** ihr eure Kampfstärke mit der gegnerischen Stärke: 4 bei der Katastrophe *Barbarenüberfall*, 10 bei *Invasion*, bzw. die Zahl der ausgefüllten Kästchen im **Eroberungsbereich** eures eigenen Wertungsbogens (anfangs 1).


EROBERUNGEN




Ist eure Kampfstärke **größer**, seid ihr siegreich und dürft so viele Kästchen im **Tributbereich** eures Wertungsbogens ausfüllen, wie die Differenz eurer zur gegnerischen Stärke beträgt. Ist eure Kampfstärke **kleiner**, verliert ihr den Kampf und müsst Schädel im Katastrophenbereich eures Wertungsbogens entsprechend der Stärkedifferenz ausfüllen. Unabhängig davon, wie der Kampf ausging, **verliert** ihr anschließend **1 Militär** (falls möglich). Besitzt ihr *Marine*, verliert ihr zusätzlich **1 Schiff** (falls möglich). Nach einer erfolgreichen **Eroberung** müsst ihr 1 Kästchen im Eroberungsbereich eures Wertungsbogens ausfüllen (dadurch wird eure **nächste** Eroberung schwieriger).

TRIBUTE




Beispiel: André (4 Militär; weder *Divisionen* noch *Marine*) hat ein Eroberungssymbol  gewürfelt. Dies ist seine zweite Eroberung, also sind 2 Kästchen des Eroberungsbereichs seines Wertungsbogens ausgefüllt. Da 4 größer ist als 2, gewinnt André und darf 2 Tributkästchen ausfüllen. Außerdem muss er 1 Eroberungskästchen ausfüllen und verliert 1 Militär.

Tributforderung ausführen

Zeigt der Schicksalswürfel eine **Tributforderung** , erhaltet ihr Tribute für eure **schwächeren** Mitspieler. Reihum im Uhrzeigersinn **vergleicht** ihr eure Kampfstärke (einschließlich eventueller Boni) mit der eurer Mitspieler (einschließlich eventueller Boni). Ist eure Kampfstärke **größer**, erhaltet ihr Tribute entsprechend der Differenz. Füllt dazu entsprechend viele Kästchen im Tributbereich eures Wertungsbogens aus.

Bei **Gleichstand** oder wenn eure Kampfstärke **kleiner** ist, passiert nichts. Anders als beim Kampf verliert hierbei kein Spieler Militär (oder Schiffe). Beachtet, dass ihr die Tribute erhaltet, ohne dass eure Mitspieler welche abgeben müssen.

Ein unterlegener Mitspieler kann verhindern, dass der stärkere Spieler seinetwegen Tribute erhält, indem er ihm **1 Ware** schenkt. (Beide Spieler versetzen entsprechend ihre Warenmarker auf ihren Steckbrettern.)



Beispiel: In einem Vierpersonenspiel besitzt Klaus 4 Militär sowie die Errungenschaft *Divisionen* (+2 Kampfstärke) und hat auf dem Schicksalswürfel eine Tributforderung  gewürfelt. Seine Mitspieler haben jeweils 3, 7 bzw. 0 Militär. Klaus stehen also 3 (6-3) plus 0 (6-7) plus 6 (6-0), also insgesamt 9 Tribute zu. Allerdings entscheidet sich der Mitspieler mit 0 Militär, Klaus 1 Ware zu schenken. Insgesamt erhält dieser also 3 Tribute und 1 Ware.

5. Häfen, Provinzen, Monumente, Militär und Schiffe bauen

Um **Provinzen** zu gründen oder **Monumente** zu bauen, braucht ihr **Arbeitersymbole**. Für **Häfen** braucht ihr neben Arbeitern auch **Waren**. Für **Militär** braucht ihr 1 Arbeiter und 1 Nahrung.

Für **jedes Arbeitersymbol**, das ihr gewürfelt habt, dürft ihr 1 Provinz-, Hafen- oder Monumentkästchen auf eurem Wertungsbogen ausfüllen oder zusätzlich 1 Nahrung bezahlen, um 1 Militär zu erhalten. (Versetzt euren Marker auf dem Streckbrett entsprechend).

Häfen bauen

Ein **Hafen** gilt erst dann als errichtet, wenn neben dem 1 Arbeiter auch noch so viele Waren abgegeben werden, wie dort Amphoren abgebildet sind. (Erfindungssymbole  und Wohlstand  dürfen für den Bau von Häfen nicht genutzt werden.) Für jede abgegebene Ware darfst du 1 Amphore ausfüllen. Sobald alle Amphoren und das Kästchen ausgefüllt sind, steht euch der Hafen zur Verfügung. Besitzt ihr nun **mehr Häfen als Provinzen**, dürft ihr das Würfelsymbol oben in derselben Spalte einkringeln. (Dadurch steht euch ab

der nächsten Spielrunde **1 weiterer Zivilisationswürfel** zur Verfügung.) Es ist erlaubt, Amphoren und Kästchen zukünftiger Häfen auszufüllen, bevor ihr einen Hafen vollendet habt.

Provinzen bauen

Sobald ihr alle Kästchen einer **Provinz** ausgefüllt habt, gilt sie als gegründet, und ihr erhaltet sofort und ohne weitere Kosten 2 Militär (falls euer Militärmarker noch nicht das Ende der Leiste erreicht hat) sowie den angegebenen Tribut. Habt ihr nun **mehr Provinzen als Häfen**, dürft ihr das Würfelsymbol oben in derselben Spalte einkringeln. (Dadurch steht euch ab der nächsten Spielrunde **1 weiterer Zivilisationswürfel** zur Verfügung.)



Monumente bauen

Habt ihr als erster Spieler **alle** Kästchen eines **Monuments** ausgefüllt, kringelt die **größere Zahl** unter bzw. neben diesem Monument ein (beispielsweise die 13 beim *Kolosseum*). Eure Mitspieler müssen diese Zahl auf ihren Wertungsbögen durchstreichen. Jeder Spieler, der dieses Monument später vollendet, darf nur noch die kleinere Zahl einkringeln (beispielsweise die 10 beim *Kolosseum*). Bei Spielende erhaltet ihr entsprechend viele Punkte für eure vollendeten Monumente. (Unvollendete Monumente sind nichts wert.)



Militär bauen



Für **Militär** braucht ihr 1 Arbeiter und 1 Nahrung.

Schiffe bauen


Schiffe dürft ihr erst bauen, wenn ihr die Errungenschaft *Schiffsbau* (in einer vorhergehenden Runde) gekauft habt. Jedes Schiff kostet 2 Waren, die ihr durch entsprechendes Versetzen des Warenmarkers auf eurem Steckbrett abgibt. Für jedes gebaute Schiff versetzt ihr den Schiffsmarker auf eurem Steckbrett nach rechts. Erfindungssymbole  und Wohlstand  dürfen für den Bau von Schiffen nicht genutzt werden.

6. Errungenschaft kaufen (max. 1)

Pro Spielrunde dürft ihr **1 Errungenschaft** kaufen, die ihr mit Waren (jeweils 1 wert), Erfindungssymbolen  (jeweils 3 wert) oder Wohlstand  (jeweils 5 wert) bezahlen könnt. Die **Kosten** der Errungenschaften stehen auf dem Wertungsbogen und müssen mindestens beglichen werden. Zahlt ihr zu viel, geht der Überschuss verloren. Markiert eure gekaufte Errungenschaft und kringelt ihren Punktwert ein. Diese Punkte erhaltet ihr bei Spielende.

Jeder Spieler darf **jede** Errungenschaft **einmal** kaufen. Nicht verwendete Erfindungssymbole gehen verloren. Die Errungenschaften verleihen euch **Sonderfähigkeiten**, die Spielregeln verändern können (siehe *Übersichtstafel*). Erfindungssymbole  und Wohlstand  können nur für Errungenschaften ausgegeben werden, nicht jedoch für Häfen oder Schiffe.

7. Waren in Wohlstand umwandeln

Ihr könnt Waren im **Verhältnis 4:1** in Wohlstand umwandeln. ( zählen nicht.) Versetzt dazu die Marker auf eurem Steckbrett entsprechend. (Wohlstand ist 5 Waren wert, wenn ihr damit Errungenschaften kauft.)

Tipp: Da ihr nicht mehr als 15 Waren auf eurer Warenliste haben dürft und überschüssige Waren verloren gehen, ist es durchaus sinnvoll, am Ende eures Zuges übriggebliebene Waren in Wohlstand umzuwandeln, um in der nächsten Runde keine Waren zu verlieren.

SPIELENDENDE & WERTUNG

Das Spiel **endet am Ende der Spielrunde** (d. h. wenn alle Spieler gleich oft an der Reihe waren), in der **mindestens 1 der folgenden Bedingungen erfüllt wird:**

- mindestens 1 Spieler hat seine 5. Errungenschaft gekauft, *oder*
- mindestens 1 Spieler hat 30 oder mehr Tribute erhalten, *oder*
- alle bis auf 1 (oder alle) der Monumente wurden mindestens einmal vollendet.

Danach bestimmt ihr eure Punktestände. Jeder Spieler zählt die Punkte für seine vollendeten Monumente und Errungenschaften zusammen und addiert dazu eventuelle Bonuspunkte durch bestimmte Errungenschaften sowie 2 Punkte pro Wohlstand und 1 Punkt pro Tribut, das er erhalten hat. Davon zieht er 1 Punkt für jeden ausgefüllten Schädel im Katastrophbereich seines Wertungsbogens ab. Das Ergebnis ist sein Punktestand.

Vergleicht eure Punktestände. **Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!** Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, dessen Marker auf seinem Steckbrett die größte Summe über alle Reihen aufweisen. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

LÄNGERES SPIEL

Für ein längeres Spiel gilt Folgendes: Es endet **am Ende der Spielrunde** (d. h. wenn alle Spieler gleich oft an der Reihe waren), in der mindestens 1 der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- mindestens 1 Spieler hat seine 7. Errungenschaft gekauft, *oder*
- mindestens 1 Spieler hat 50 oder mehr Tribute erhalten, *oder*
- alle Monumente wurden mindestens einmal vollendet.

Ermittelt den oder die Sieger wie oben beschrieben.

DAS SOLOSPIEL

Gespielt wird wie im Mehrpersonenspiel mit folgenden Ausnahmen:

- Du spielst genau **8 Runden** und versuchst **100 Punkte** (bzw. deinen bisherigen Höchststand) zu schlagen.
- **Seuche** betrifft dich (außer du besitzt die Errungenschaft *Medizin*).
- Bei einer **Tributforderung** vergleichst du deine Kampfstärke mit der aktuellen Runde (beispielsweise mit 5 in Runde 5). Bist du stärker, erhältst du Tribute in Höhe der Differenz. Du kannst nicht auf die Tribute verzichten, um dir eine Ware zu nehmen.

IMPRESSUM

Autor: Tom Lehmann · **Basierend auf dem Originalspiel** von Matt Leacock · **Spielentwicklung:** Rick Soued

Grafik: Cyril van der Haegen, Pixel Productions, Inc., Hans-Georg Schneider · **Übersetzung:** Grzegorz Kobiela

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, mit Erlaubnis von Fred Distribution. © der deutschen Ausgabe 2014 bei Pegasus Spiele. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Alle Rechte vorbehalten.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele