

SPIELHILFE

Beschreibung der Symbole



Der Gegenspieler verliert je nach Plättchen 2 oder 5 Münzen. Die Münzen werden in die Bank zurückgelegt, danach wird das Plättchen in die Spielschachtel zurückgelegt. Hat der Gegenspieler nicht so viele Münzen, verliert er alle Münzen, die er hat. Sonst passiert nichts.



Bei Spielende erhält der Spieler für jedes Fortschritts-Plättchen in seinem Besitz 3 Siegpunkte – auch für die Mathematik selbst.



Ab sofort wird jedes neu gebaute militärische Gebäude (**rote Karte**) mit 1 zusätzlichen Schild gewertet.

Erläuterung:

- Dieser Fortschritt hat keine Auswirkung auf Weltwunder mit Schilden.
- Dieser Fortschritt hat keine Auswirkung auf bereits gebaute militärische Gebäude.



Jedes Profangebäude (**blaue Karte**) bzw. Weltwunder, das der Spieler zukünftig errichtet, kostet ihn 2 Ressourcen seiner Wahl weniger. (Natürlich trifft er diese Wahl bei jedem Bau neu.)



Der Spieler nimmt sofort 6 Münzen aus der Bank. Ab sofort erhält der Spieler jedes Mal 4 Münzen aus der Bank, wenn er ein Gebäude mithilfe eines Gebäudes aus einem früheren Zeitalter kostenfrei errichtet.



Ab sofort erhält der Spieler die Münzen, die der Gegenspieler beim Kauf von Ressourcen bezahlt. **Achtung: Es geht nur um die Münzen, die zum Kauf von Ressourcen bezahlt werden, nicht um Münzen, die direkter Bestandteil von Baukosten sind.**

Erläuterung: Wenn der Gegenspieler aufgrund seiner gelben Gebäude (Steinlager, Holzlager, Tonlager, Zollstelle) bessere Handelskonditionen für bestimmte Ressourcen erhält, bekommt der Spieler auch nur die Münzen, die vom Gegenspieler tatsächlich bezahlt werden.



Jedes Weltwunder, das der Spieler zukünftig errichtet, besitzt den Effekt „Mache noch 1 Zug“. **Achtung: Dies gilt nicht für Weltwunder, die diesen Effekt bereits besitzen. Es ist also nicht möglich, über 1 Weltwunder zweimal den Effekt „Mache noch 1 Zug“ zu erhalten.**



Dieses Gebäude produziert die abgebildete(n) Ressource(n).



Dieses Gebäude bringt bei Spielende die Anzahl angegebener Siegpunkte.



Dieses Gebäude bringt sofort die Anzahl abgebildeter Schilde.



Dieses Gebäude bzw. dieses Plättchen bringt das abgebildete Forschungssymbol.



Dieses Gebäude ändert die Handelsregeln für die abgebildete(n) Ressource(n). Ab dem nächsten Zug kann der Spieler diese Ressource(n) zum Festpreis von 1 Münze je Einheit von der Bank kaufen.



Dieses Gebäude bringt das abgebildete Symbol, das in einem späteren Zeitalter das kostenfreie Errichten des zugehörigen Gebäudes ermöglicht.



Dieses Gebäude produziert in jedem Zug nach Wahl des Spielers 1 der abgebildeten Ressourcen.

Erläuterung: Diese Produktionsmöglichkeit hat keinen Einfluss auf die Kosten beim Kauf von Ressourcen.



Dieses Gebäude bringt sofort die Anzahl angegebener Münzen.



Dieses Gebäude bringt sofort 1–3 Münzen für jedes in dieser Stadt bereits errichtete, passende Gebäude / Weltwunder.

Erläuterung: Für alle Gebäude, die Münzen bringen, gilt: Erhaltene Münzen kommen grundsätzlich aus der Bank. Ein Spieler erhält diese Münzen einmalig, nur zu dem Zeitpunkt, in dem er das Gebäude errichtet.



Wenn eine solche Gilde errichtet wird, erhält der Spieler sofort 1 Münze pro passenden Gebäude in der Stadt mit den meisten entsprechenden Gebäuden.

Eine solche Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes passende Gebäude in der Stadt mit den meisten entsprechenden Gebäuden.

Erläuterung:

- Für alle diese Gilden gilt: Erhaltene Münzen kommen grundsätzlich aus der Bank. Ein Spieler erhält diese Münzen einmalig, nur zu dem Zeitpunkt, in dem er die Gilde errichtet.
- Bei Spielende kann der Spieler durchaus für die andere Stadt Siegpunkte erhalten. Es muss nicht die sein, für die er vorher Münzen erhalten hat.
- Für die Gilde der Schiffseigner gilt: Der Spieler addiert die Anzahl der braunen und grauen Gebäude und erhält nur die Münzen bzw. Siegpunkte für die Stadt, die hierbei die größere Anzahl Gebäude besitzt.



Diese Gilde bringt bei Spielende 2 Siegpunkte pro Weltwunder, das in der Stadt mit den meisten Weltwundern errichtet wurde.



Diese Gilde bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jeweils 3 Münzen in der Schatzkammer der reichsten Stadt.
(Ein Restbetrag verfällt.)



Der Spieler nimmt sich sofort alle im Verlauf der Partie abgeworfenen Karten vom Ablagestapel, sucht sich 1 Karte aus und errichtet das Gebäude gratis.

Erläuterung: Die während der Spielvorbereitung zufällig aussortierten Karten liegen in der Spielschachtel und nicht auf dem Ablagestapel.



Der Spieler zieht sofort zufällig 3 der Fortschritts-Plättchen, die bei Spielbeginn in die Spielschachtel zurückgelegt worden sind. Er sucht sich von diesen 1 aus und legt die beiden anderen in die Spielschachtel zurück.



Der Spieler zerstört sofort 1 beliebiges braunes bzw. graues Gebäude des Gegners. Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.



Der Spieler macht sofort 1 weiteren Zug.

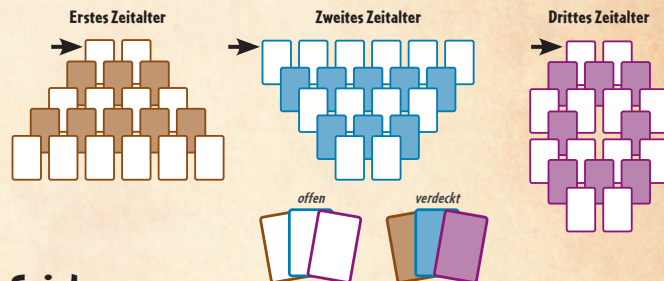
ÜBERSICHT

Kartenauslage der einzelnen Zeitalter

Zu Beginn eines Zeitalters wird der zugehörige Kartenstapel gemischt, dann werden die 20 Karten abhängig vom jeweiligen Zeitalter wie unten dargestellt ausgelegt.

Wichtig: Einige Karten werden offen ausgelegt, andere verdeckt.

Um die Auslage so einfach wie möglich zu gestalten, empfehlen wir, mit der jeweils markierten Karte zu beginnen: →



Spielzug

In seinem Zug nimmt der aktive Spieler eine „erreichbare“ Karte aus der Auslage und wählt einer der folgenden Möglichkeiten:

- Das Gebäude errichten.
- Die Karte abwerfen, und 2 Münzen + 1 Münze für jede gelbe Karte in seiner Stadt erhalten.
- Ein Weltwunder errichten.

Handel

Der aktive Spieler kann jederzeit Ressourcen von der Bank kaufen. Die Kosten werden folgendermaßen berechnet:

KOSTEN = 2 + die Produktionsmenge (Anzahl Symbole) dieser Ressource durch braune und graue Karten in der Stadt des anderen Spielers.

Ausnahme: Stein-, Ton- und Holzlager sowie die Zollstelle ändern diese Regel und setzen den Preis für den Besitzer unabänderlich auf 1 Münze pro Ressource.

Beginn des zweiten bzw. dritten Zeitalters

Der militärisch schwächere Spieler entscheidet, welcher Spieler im kommenden Zeitalter Startspieler ist. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der im zuletzt gespielten Zeitalter den letzten Zug gemacht hat.

7 Weltwunder

Sobald der aktive Spieler das insgesamt 7. Weltwunder errichtet, wird das noch verbleibende (nicht gebaute) Weltwunder sofort in die Spielschachtel zurückgelegt.