

# CIVILIZATION

Vom Anbeginn der Menschheitsgeschichte bis zum Jahr 250 v. Chr.

CIVILIZATION ist ein Strategiespiel für 2 bis 7 Spieler. Jeder Spieler kontrolliert ein Volk, das sich im Mittelmeerraum und im Nahen Osten ansiedelt, ausbreitet und seinen Einflußbereich auszudehnen versucht, um eine höhere Zivilisationsstufe zu erreichen.

Grundsätzlich muß der Spieler darauf achten, einen Zustand stetigen Fortschritts zu erreichen und aufrechtzuerhalten, der kulturelle, wirtschaftliche und politische Faktoren beinhaltet, so daß Konflikte infolge Rivalitäten und Landknappheit entstehen und nicht durch den Wunsch andere Spieler zu vernichten. Nomaden und Bauern, Krieger und Händler, Künstler und Bürger - all diese Gruppen spielen eine wichtige Rolle, auch wenn sie nicht durch entsprechende Spielsteine repräsentiert sind. Der Spieler muß die Interessen dieser unterschiedlichen Gruppen gegeneinander abwägen, um das Spiel gewinnen zu können.

## TEIL 1 - EINLEITUNG

Beginnend mit einem einzigen Spielstein bewegt und vermehrt jeder Spieler seine Bevölkerung, um ausgewählte fruchtbare und leicht zu verteidigende Gebiete zu besetzen. Dieser Vorgang simuliert die Wanderungen der Nomadenstämme und deren Suche nach einem passenden Siedlungsgebiet.

Ist auf dem Spielbrett die Grenze des Bevölkerungswachstums erreicht, so beginnt eine Periode kleiner Grenzkonflikte um die besten Gebiete. Doch der Ausbreitung mit Hilfe von Gewalt sind durch hohe Verluste Grenzen gesetzt. Das Bevölkerungswachstum kann wirkungsvoll nur durch den Bau von Städten aufgefangen werden, in denen mehr Menschen leben können, und die sich leichter verteidigen lassen als offene Landgebiete. Eine wichtige Voraussetzung für Stadtgründungen ist ein landwirtschaftlich genutztes Hinterland und die Einführung eines Steuersystems, um die Staatskasse zum Wohle der Bevölkerung zu füllen.

Städte sind wichtig, um eine sich entwickelnde Zivilisation zu finanzieren. Wird der Wohlstand aber nicht vom Handel getragen, so wird ein Volk in seiner Entwicklung schnell von anderen überholt. Handel ist jedoch nicht ohne Risiko, werden doch leicht fremde Philosophien und Krankheiten eingeschleppt. Das kann katastrophale Folgen für ein Volk haben, dem es nicht gelungen ist, ein soziales Gleichgewicht zu erreichen.

## TEIL 2 - KURZBESCHREIBUNG

### 20 Vorbemerkung

Es ist möglich, vereinfachte und verkürzte Varianten von CIVILIZATION zu spielen. Diese sind besonders für Anfänger und Kinder zu empfehlen und wenn nicht ausreichend Zeit vorhanden ist, das Spiel mit den kompletten Regeln zu spielen (näheres dazu siehe in Abschnitt 7).

Ist das Spiel CIVILIZATION für alle Spieler neu, so empfehlen wir, eine oder zwei dieser vereinfachten Varianten zu spielen, bevor nach den kompletten Regeln gespielt wird. Allein durch das Lesen der Spielregeln ist das gesamte Potential des Spieles nicht zu erfassen.

### 21 Spielziel und -thema

Ziel des Spieles ist es, sein Volk als erster Spieler zur kulturellen Blüte zu führen, d.h. als erster das Ende der Entwicklungstabelle im unteren Teil des Spielplans zu erreichen. Dazu benötigt man je nach Volk zwischen 1200 und 1400 Punkte. Zu Beginn besitzt jeder Spieler nur einen Spielstein, der einen Volksstamm darstellt und einen Punkt zählt. Weitere Spielsteine werden in jeder Runde hinzugefügt, doch stehen für jeden Spieler nur etwa 50 zur Verfügung. Deshalb ist es notwendig, andere Wege des Wachstums zu finden. 6 Spielsteine können zu einer Stadt zusammengefaßt werden, und nur mit Städten ist es möglich, verschiedene Handelskarten zu erwerben, deren Wert von 1 bis 9 Punkte reichen kann. Kombinationen von gleichen Handelskarten erhöhen deren Wert gewaltig (4 bis 256 Punkte). Handelskarten (und Spielsteine im Staatsschatz) können wiederum gegen Zivilisationskarten eingetauscht werden, deren Wert von 30 bis 240 Punkte reichen kann. Letztere bilden den Hauptbestandteil des Gesamtpunktwertes, der zum Erreichen des Spielzieles notwendig ist.

## TEIL 3 - AUSSTATTUNG

(31) Spielplan mit Entwicklungstabelle und Bevölkerungsübersicht

(32) 7 Sätze Spielsteine

(33) 7 Spielhilfen

(34) 74 Handels- und Katastrophenkarten

(35) 72 Zivilisationskarten

(36) Regelbuch

## 31 Spielplan und Entwicklungstabelle

Der Spielplan besteht aus vier puzzleartig zusammengesetzten Teilen. Er ist unterteilt in Gebiete, von denen die meisten mit einer farbig eingekreisten Zahl gekennzeichnet sind. Diese Zahl gibt die maximale Bevölkerung an, die in diesem Gebiet ernährt werden kann (s. auch LANDWIRTSCHAFT, Abschnitt 53.8). In einigen Fällen werden die Grenzen durch Illustrationen unterbrochen. Diese unterbrochenen Linien sind wie durchgezogene Grenzen zu behandeln. Einige Gebiete zeigen mögliche Bauplätze für Städte, die durch kleine Quadrate gekennzeichnet sind.

Der gesamte Spielplan ist in vier unterschiedlich gefärbte Regionen und Hochseegebiete unterteilt. Hochseegebiete sind Seegebiete, die keinerlei Land beinhalten. Sie können bei jeder beliebigen Spielerzahl verwendet werden. Man beachte, daß nicht alle Regionen verwendet werden, wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen (s. Abschnitt 42). Weiterhin gibt es 4 hochwassergefährdete Regionen, die etwas dunkler als die sie umgebende Farbe eingezeichnet und die mit weißen Quadraten versehen sind. Drei Vulkane sind als weiße Kegel dargestellt.

Spielsteine können Landgrenzen überqueren. Grenzen zwischen Seegebieten können dagegen nur mit Hilfe von Schiffen überquert werden. Offene See, die kein Land enthält, kann normalerweise nicht von Schiffen befahren werden (Ausnahme s. ASTRONOMIE, Abschnitt 53.6). Befinden sich mehrere Inseln innerhalb eines Gebietes, so werden sie wie EINE Insel behandelt.

Die Entwicklungstabelle zeigt neun Bahnen, von denen jede mit einem Volk auf dem Spielplan verbunden ist (s. Abschnitt 42). Jeder Spieler bewegt auf einer dieser Bahnen seinen Fortschritt-Marker von links nach rechts. Jede dieser Bahnen ist in 15 Felder plus Start (Pfeil) und Zielfeld (Kreis) unterteilt. Die Tabelle ist außerdem in 5 durchnummerierte Epochen unterteilt, die auf den einzelnen Bahnen unterschiedlich lang sind (diese Epochen entsprechen grob der jüngeren Steinzeit, der frühen und späten Bronzezeit und der frühen und späten Eisenzeit). In der letzten Epoche sind die Punktzahlen, die jedes Volk für den letzten Schritt benötigt, auf den Feldern aufgedruckt. Diese Punktzahlen sind nicht für alle Völker gleich. Am Ende einer jeden Runde werden die Fortschritt-Marker auf der Entwicklungstabelle in der Regel ein Feld weitergeschoben. Der Eintritt in eine neue Epoche ist aber nur dann möglich, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind:

2. Epoche 2 Städte
3. Epoche Zivilisationskarten aus 3 Gruppen
4. Epoche 7 Zivilisationskarten
5. Epoche Zivilisationskarten im Gesamtwert von 1000 Punkten

Auf dem Spielplan befinden sich außerdem Ablageplätze für die Handelskarten und eine Bevölkerungsübersicht.

## 32 Die Spielsteine

Jeder Spieler verfügt über einen Satz Spielsteine. Jeder dieser Sätze besteht aus 56 runden Spielsteinen, 1 Schiffsmarkern und 12 quadratischen Markern, von denen 9 als Städte und 2 auf der Entwicklungs- und Bevölkerungsübersicht Verwendung finden. Der übrig bleibende quadratische Marker kann als Ersatzspielstein aufgehoben werden. Spielsteine finden entweder auf dein Spielbrett oder im Staatsschatz des Spielers Verwendung. Spielsteine, die nicht in Gebrauch sind, werden im Vorratsfeld aufbewahrt. Mit 7 verbleibenden 18 werden aus dem Spiel genommen.

### 33 Die Spielhilfen

Jeder Spieler legt eine Spielhilfe vor sich aus. Auf den Spielhilfen sind Felder für den Vorrat und den Staatsschatz, außerdem eine Zusammenfassung der Spielphasen aufgedruckt.

### 34 Die Handels- und Katastrophenkarten

Die Handelskarten stellen 11 verschiedene Güterarten dar, deren Wert von 1 bis 9 Punkte reicht. Der Wert der Handelskarten steigt, je mehr Karten gleichen Typs der Spieler auf der Hand hält (s. Abschnitt 51). Der Kartenstapel beinhaltet außerdem 8 Katastrophenkarten, deren Auswirkungen in Abschnitt 52 erläutert werden.

### 35 Die Zivilisationskarten

Diese Karten stehen für 16 Teilaspekte der Zivilisation. Sie sind in 4 unterschiedlich gefärbte Gruppen eingeteilt. Einige Karten gehören gleichzeitig zwei Gruppen an. Folgende Gruppen existieren:

Künste: Blau                                  Wissenschaften: Grün  
Handwerk: Orange                              Gesellschaft: Rosa

## TEIL 4 - SPIELREGELN

### 40 Zusammenfassung

Ob ein Gebiet auf dem Spielplan besetzt ist, wird durch die runden Spielsteine angezeigt. In jeder Runde kann ein zusätzlicher Spielstein in jedes Gebiet gelegt werden, in dem sich bereits ein Spielstein derselben Farbe befindet. In jedem Gebiet, in dem sich 2 oder mehr Spielsteine einer Farbe befinden, können 2 zusätzliche Spielsteine eingesetzt werden. In jeder Runde kann jeder Spielstein EINE Gebietsgrenze überqueren. 6 Spielsteine einer Farbe in einem Gebiet mit einem Bauplatz können in eine Stadt umgewandelt werden.

In jeder Runde muß der Spieler pro Stadt Steuern zahlen und erhält Handelskarten. Die Handelskarten werden zwischen den Spielern getauscht, um Sätze gleicher Güter zu erhalten.

Die Handelskarten und der Staatsschatz können gegen Zivilisationskarten eingetauscht werden. Diese geben dem Besitzer spezielle Möglichkeiten und Vorrechte.

### 41 Verfahren

Das Spiel ist in Runden eingeteilt. In jeder Runde muß die vorgegebene Abfolge der Spielphasen eingehalten werden. In jeder Phase führen die Spieler ihre Aktionen nacheinander beziehungsweise gleichzeitig durch. Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, wird zur nächsten Phase übergegangen.

Üblicherweise dauert eine Partie zwischen 16 und 20 Runden, die jeweils aus 13 Phasen bestehen. In den ersten Runden einer Partie werden einige Phasen übersprungen, so z.B. der Städtebau, der erst mit steigender Bevölkerungszahl möglich wird.

### 42 Aufbau

Setzen Sie den Spielplan zusammen. Sortieren Sie die Handelskarten und stapeln Sie sie verdeckt auf den entsprechenden Feldern. Die jeweilige Katastrophenkarte wird daruntergeschoben (die Karten mit den Werten "1" und "2" werden vorher getrennt gemischt).

Legen Sie nun die Zivilisationskarten offen aus, so daß sie von jedem Spieler eingesehen werden können. Ziehen Sie von jedem Stapel eine Handelskarte, bis Sie für jeden Spieler eine haben. Mischen Sie die Karten und teilen Sie sie unter den Spielern aus. Der Spieler mit der höchsten Karte wählt als erster sein Volk aus, dann folgen die restlichen Spieler nach ihren Kartenwerten. Die dazu verwendeten Handelskarten werden wieder auf die entsprechenden Stapel verteilt.

Folgende Völker stehen zur Auswahl:

Spieler	Regionen	Völker
2	BEIGE	Zwei der folgenden: Asien (Start in Hattusa) Kreta (Start in Knossos) Thrakien (Start in Odessus)

Verwenden Sie nur 1 MYSTIZISMUS-Karte.

3	BEIGE und ROSA	Drei der folgenden: Asien (Start in Hattusa) Kreta (Start in Knossos) Illyrien (Start im "5"-Gebiet am Nordrand der Karte)
---	----------------------	---

Italien (Start in Tarquini)  
Thrakien (Start im "3"-Gebiet am Nordrand der Karte)

Verwenden Sie nur 1 MYSTIZISMUS-Karte

4	BEIGE und GRÜN	Vier der folgenden: Asien (Start im "2"-Gebiet am Nordrand der Karte) Assyrien (Start im "2"-Gebiet in der Nordostecke der Karte) Babylon (Start in Susa) Kreta (Start in Knossos) Thrakien (Start in Odessus)
---	----------------------	---

Verwenden Sie nur 2 MYSTIZISMUS-Karten.

5	ALLE außer ROSA	Fünf der folgenden: Afrika (Start in Karthago) Asien (Start im "2"-Gebiet am Nordrand der Karte) Assyrien (Start im "2"-Gebiet in der Nordostecke der Karte) Babylon (Start in Susa) Kreta (Start in Knossos) Ägypten (Start in Hieraconpolis) Thrakien (Start in Odessus)
---	-----------------------	---

Verwenden Sie nur 2 MYSTIZISMUS-Karten.

-7	ALLE	Sechs oder sieben der folgenden: Afrika (Start in Karthago) Asien (Start im "2"-Gebiet am Nordrand der Karte) Assyrien (Start im "2"-Gebiet in der Nordostecke der Karte) Babylon (Start in Susa) Kreta (Start in Knossos) Ägypten (Start in Hieraconpolis) Illyrien (Start im "5"-Gebiet am Nordrand der Karte) Italien (Start in Tarquini) Thrakien (Start im "3"-Gebiet am Nordrand der Karte)
----	------	--

Zur Erinnerung: Spielen 7 Spieler, so erhält jeder nur 48 runde Spielsteine.

Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Spielsteine, plaziert seinen Fortschritt-Marker auf der entsprechenden Bahn der Entwicklungstabelle und einen runden Spielstein auf der Startposition gemäß der obigen Tabelle. Die Spieler nehmen sodann um den Spielplan in ihnen angenehmer Weise Platz.

### 43 Spielphasen

Die folgende Tabelle zeigt den genauen Ablauf der Spielphasen einer Runde. Zusätzlich kann sie als Index für die Regeln benutzt werden. Es sei darauf hingewiesen, daß die Runden 2, 5, 7, 9 und 10 den Kern des Spieles ausmachen. Die in diesen Spielphasen getroffenen Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf wesentlich und haben entscheidenden Einfluß auf den Ausgang des gesamten Spieles.

Die mit \* gekennzeichneten Phasen müssen in der vorgeschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Alle anderen Phasen können die Spieler simultan durchführen.

Spielphase		Bedingungen
43.	1 Erheben von Steuern (Revolten)	nur wenn Städte existieren (gleichzeitig oder Reihenfolge Entwicklungstabelle)
43.	2 Bevölkerungswachstum	IMMER (gleichzeitig oder Reihenfolge Entwicklungstabelle)
43.	3 Volkszählung (Zensus)	IMMER (gleichzeitig)
43.	4 Schiffbau (Entfernen überflüssiger Schiffe)	falls gewünscht (gleichzeitig oder Reihenfolge Entwicklungstabelle)
43.	5" Bewegungen	IMMER (Reihenfolge gemäß Volkszählung)
43.	6 Konflikte (Kapitulation von Städten und Auflösung nicht versorgter Städte)	wenn nach Phase 5 nötig (gleichzeitig oder Reihenfolge Entwicklungstabelle)
43.	7 Städtebau (Entfernen überflüssiger Bevölkerung)	falls gewünscht (gleichzeitig)
43.	8* Erwerb von Handelskarten (Goldkauf)	wenn Städte existieren (Spieler mit den wenigsten Städten zuerst)
43.	9 Handel	Besitz von mindestens 3 Handelskarten.

- |     |     |   |   |
|-----|-----|---|---|
| 43. | 10* | Erwerb von Zivilisationskarten                                  | falls gewünscht (umgekehrte Reihenfolge Entwicklungstabelle)  |
| 43. | 11* | Auswertung von Katastrophen (Auflösung nicht versorgter Städte) | wenn durch Phase 8 und 9 verursacht (Reihenfolge aufgedruckt) |
| 43. | 12  | Abgabe überzähliger Handelskarten                               | falls nötig   |
| 43. | 13  | Vorrücken auf der Entwicklungstabelle (Fortschritt)             | IMMER   |

### 43.1 Steuern (Phase 1)

Besitzt ein Spieler Städte, so muß er pro Stadt 2 Spielsteine aus seinem Vorrat als Steuern in seinen Staatsschatz legen (s. auch MÜNZWESEN, Abschnitt 53.9). Hat ein Spieler nicht genügend Spielsteine in seinem Vorrat um die Steuern bezahlen zu können, so kommt es zu Revolten,

### REVOLTEN

Kommt es zu einer Revolte, so wählt der Spieler mit den meisten Spielsteinen im Vorrat (nachdem die Steuern bezahlt wurden) die revoltierenden Städte aus und übernimmt diese. Es revoltiert nur die Anzahl Städte, für die der ursprüngliche Besitzer keine Steuern aufbringen konnte. Der neue Besitzer ersetzt die Städte durch entsprechende Spielsteine seiner Farbe. Hat er nicht mehr genügend Stadtsteine in seinem Vorrat, so wandert das Übernahmerecht für den Rest an den Spieler mit der nächsthöchsten Anzahl Spielsteine im Vorrat, usw.

Für die durch eine Revolte übernommenen Städte werden erst ab der nächsten Runde Steuern erhoben. Außerdem müssen solche durch eine Revolte übernommenen Städte bis zum nächsten Bevölkerungswachstum (Phase 2) nicht versorgt werden (siehe auch 43.6).

### 43.2 Bevölkerungswachstum (Phase 2)

Liegt in einem Gebiet nur ein Spielstein, so wird jetzt ein weiterer Spielstein dazugelegt. In Gebieten mit 2 oder mehr Spielsteinen werden 2 Spielsteine hinzugefügt. Das Bevölkerungswachstum muß in allen eigenen Gebieten durchgeführt werden. Hat ein Spieler nicht genügend runde Spielsteine in seinem Vorrat, so darf er sich die Gebiete aussuchen, in denen er die Vermehrung durchführen will.

Tip: Vermehren Sie die Bevölkerung zuerst in den stärker besiedelten Gebieten, da Sie sonst schnell die Übersicht verlieren, in welchen Gebieten bereits vermehrt wurde.

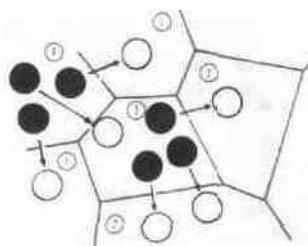
### 43.3 Volkszählung (Phase 3)

Jeder Spieler zählt seine runden Spielsteine auf dem Spielbrett und markiert die Anzahl mit seinem Zensus-Marker auf der Bevölkerungsübersicht. Die Zählung dient dazu, die Zugreihenfolge in Phase 5 festzulegen.

### 43.4 Schiffbau (Phase 4)

Schiffe ermöglichen den Spielsteinen eine Bewegung über See. Der Bau eines Schiffes kostet 2 Spielsteine, die gewöhnlich aus dem Staatsschatz bezahlt werden. Der Unterhalt bereits existierender Schiffe kostet pro Schiff 1 Spielstein. Als Alternative können die Kosten für den Schiffbau oder den Unterhalt auch im betreffenden Gebiet erhoben werden, dazu werden die benötigten runden Spielsteine vom Spielbrett entfernt. Schiffe können in jedem Küstengebiet gebaut werden.

Spielsteine, mit denen bezahlt wird, kommen zurück in den Vorrat. Schiffe, die nicht unterhalten werden, werden ebenfalls vom Brett entfernt und in den Vorrat zurückgelegt.



Typische Landbewegung

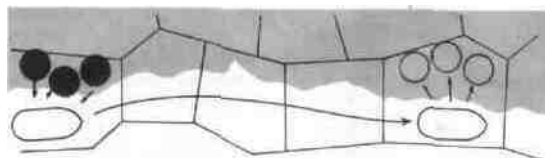
A

Abb. A zeigt eine typische Landbewegung. Alle roten Spielsteine haben sich über eine Grenze hinwegbewegt. Das ist die maximale Entfernung, die sie in einer Bewegung zurücklegen können. Man beachte, daß der Spieler seine Spielsteine verteilt hat, um so viele Gebiete wie möglich unter Kontrolle zu bringen. Solche Massenwanderungen sind sehr häufig und besonders im frühen Stadium einer Partie kann ein geschickter Spieler viel Zeit sparen, indem er solche Bewegungen sorgfältig plant.

### 43.5 Bewegung (Phase 5)

Die Spieler bewegen ihre Spielsteine in der Reihenfolge, wie sie durch die Volkszählung (Phase 3) festgelegt wurde. Der Spieler mit den meisten

Spielsteinen auf dem Brett bewegt als erster. Dieses Vorgehen vermeidet Komplikationen, wenn die Bewegung eines Spielers die eines anderen beeinflußt. Die Spieler, die später an der Reihe sind, haben dadurch einen kleinen Vorteil, da sie auf eine neue Situation reagieren können, was ihre geringere militärische Stärke ausgleicht.

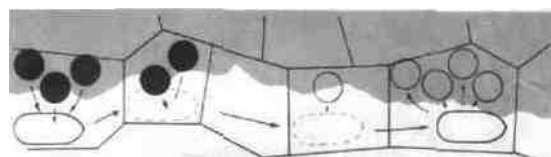


Typische Seebewegung

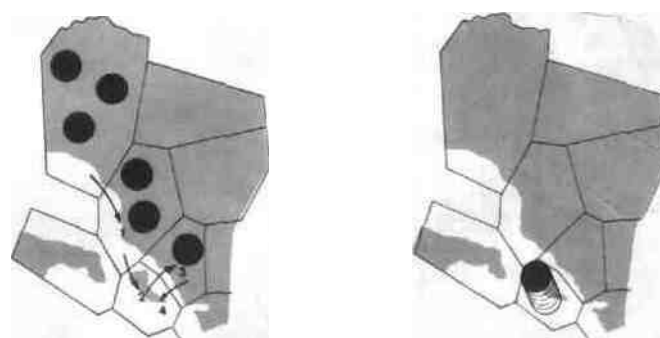
B

Auf Abb. B sind drei Spielsteine per Schiff vier Felder weit über See transportiert worden. Das ist die maximale Entfernung, die ein Schiff in einer Runde zurücklegen kann, wenn ein Spieler die Karte WEBEN nicht besitzt. Man beachte, daß die Spielsteine ihre Bewegung in einem Küstengebiet begannen und beendeten. Dies muß immer so sein, da keinem Spielstein eine Bewegung über Land UND eine Bewegung mit einem Schiff in einer Runde erlaubt ist. Die Bewegung mit Schiffen ist wesentlich schneller als die Landbewegung und wird dies deshalb soweit möglich vorgezogen. Abgesehen von der größeren Reichweite kann man per Schiff Meerengen überqueren und Inseln erreichen. Im weiteren Verlauf einer Partie wird diese Taktik besonders im Hinblick auf Überfälle gern angewandt. Achtung: Vor anderen Spielern, die die Karten WEBEN, ASTRONOMIE und METALLVERARBEITUNG besitzen, ist Vorsicht geboten (s. Abschnitte 53.1, 53.6 und 53.7).

Alle eigenen Steine dürfen eine Bewegung machen. Die Bewegung eines runden Spielsteines kann entweder über eine Landgrenze in ein benachbartes Gebiet führen oder per Schiff erfolgen, wobei hier das Ein- und Ausschiffen die einzige Bewegung an Land sein darf und innerhalb des Feldes stattfinden muß, in dem sich das Schiff gerade befindet. Ein Schiff kann bis zu 5 Spielsteine transportieren und sich 4 Gebiete weit über See bewegen (s. auch WEBEN, Abschnitt 53.1). Ein Schiff kann hin- und zurückfahren und dabei beliebig oft Spielsteine ein- oder ausschiffen. Seine Möglichkeiten sind dabei nur durch Reichweite und Kapazität begrenzt. Ein Schiff kann auf diese Weise mehrere Ladungen Spielsteine über eine Meerenge befördern oder während einer Fahrt Spielsteine an verschiedenen Plätzen aufnehmen und wieder absetzen. Schiffe dürfen jedes Gebiet befahren, das Wasser enthält (inklusive Seen). Sie dürfen keine Flüsse benutzen und nicht über Land fahren. Normalerweise ist ihr Einsatz auf Küstengebiete beschränkt, also auf solche Gebiete, die Land und Wasser enthalten (Ausnahme s. ASTRONOMIE, Abschnitt 53.6).



Nicht immer werden Schiffe ihre gesamte Ladung auf einmal ein- oder ausladen. Im Beispiel der Abb. C transportiert ein Schiff Spielsteine von zwei verschiedenen Gebieten in zwei andere Gebiete. Bei der Planung solcher Bewegungen sind stets Reichweite und Transportkapazität eines Schiffes zu berücksichtigen.



D

Abb. D zeigt, wie ein Schiff sechs Spielsteine in einer Runde bewegen kann, die ausreichend sind, um auf der Insel Korfu die Stadt Korkyra zu erbauen. Zu beachten ist, daß das Schiff nie mehr als fünf Spielsteine auf einmal geladen hat.

Während Spielphase 5 können sich in jedem Gebiet BELIEBIG VIELE SPIELSTEINE BELIEBIG VIELER SPIELER befinden. Spielsteine können auch in ein Gebiet mit einer Stadt gezogen werden, um diese zu verteidigen oder anzugreifen.

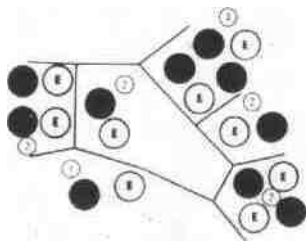
### 43.6 Konflikte (Phase 6)

Es kommt immer dann zu Konflikten, wenn sich in einem Gebiet gleichzeitig Spielsteine von zwei oder mehr Spielern befinden UND die Gesamtbevölkerung in diesem Gebiet größer ist, als die maximale Anzahl, die das Gebiet versorgen kann.

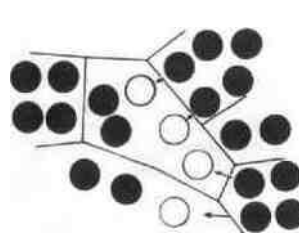
Wird die Bevölkerungsgrenze (durch eine eingekreiste Zahl im jeweiligen Gebiet dargestellt) nicht überschritten, so können Völker verschiedener Spieler gleichzeitig in diesem Gebiet leben. Man beachte, daß die Bevölkerungsgrenze eines Gebietes automatisch erreicht wird, wenn dort eine Stadt gebaut worden ist. Konflikte können zwischen Spielsteinen, zwischen Spielsteinen und Städten und zwischen Spielsteinen und anderen Spielsteinen, die eine Stadt verteidigen, entstehen. Konflikte können nur an Land ausgetragen werden. Schiffe sind nie in Konflikte verwickelt, auch wenn sie Spielsteine zum Schauplatz eines Konflikts transportieren. Spielsteine, die aufgrund von Konflikten entfernt werden müssen, kommen zurück in den Vorrat.

### 43.61 Konflikte zwischen Spielsteinen

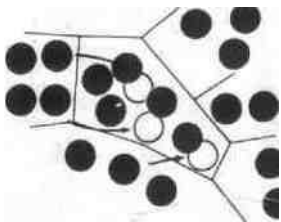
Solche Konflikte werden gelöst, indem die am Konflikt beteiligten Spieler solange jeweils einen Spielstein im betreffenden Gebiet entfernen, bis alle Spielsteine eines Spielers dort eliminiert sind bzw. die Bevölkerungsgrenze erreicht ist. Mit dem Entfernen beginnt der Spieler mit den wenigsten Spielsteinen. Besitzen beide Spieler die gleiche Anzahl Spielsteine in diesem Gebiet, so entfernen sie gleichzeitig. Daraus folgt, daß immer eine gerade Zahl von Spielsteinen vorhanden sein muß. Ein Gebiet, das nur einen Spielstein versorgen kann, ist anschließend entvölkert. Sind mehrere Spieler in einen Konflikt verwickelt, so entfernen sie die Spielsteine wie im Zweierkonflikt in aufsteigender Reihenfolge (s. auch METALLVERARBEITUNG, Abschnitt 53.7).



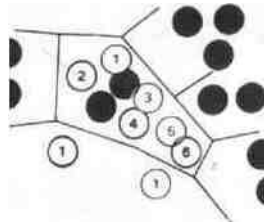
Wachstum



ROT zieht zuerst



und SCHWARZ antwortet



Beide Seiten haben Verluste

E

Auf Abb E wurde dargestellt, wie Vermehrung, Bewegung und Konflikte ineinandergreifen können. ROT und SCHWARZ haben beide ihre Bevölkerungsobergrenze erreicht. Lediglich das zentrale Feld ist von SCHWARZ nur teilweise besetzt. Durch die Vermehrung kommen die mit "E" markierten Spielsteine hinzu, was beide Spieler über die für diese Region zulässige Bevölkerungsgrenze bringt. Sobald ROT an der Reihe ist, entscheidet er sich, zwei 7/er von SCHWARZ besetzten Gebiete zu erobern. Er hofft, mit seinen drei Spielsteinen das zentrale Feld zu erobern, doch seine kleine Invasion in dem armeren Gebiet hat wenig Chancen, solange SCHWARZ keine Spielsteine abzieht. Sie können dort jedoch helfen, den zu erwartenden Gegenschlag von SCHWARZ abzuschwächen. Tatsächlich bewegt SCHWARZ ausreichend Spielsteine in das zentrale Feld, um sicher zu gehen, daß ROT dort eliminiert wird. Außerdem läßt er genügend Spielsteine im armeren Gebiet zurück, um ROT dort zu vertreiben, auch wenn er selbst dabei einige Spielsteine verlieren sollte. Beachten Sie, daß im letzteren Fall beide Spieler die gleiche Anzahl Spielsteine in einem Gebiet haben. Da sie jetzt gleichzeitig mit dem Entfernen beginnen müssen, wird das Gebiet mit einer "1" am Ende entvölkert sein.

Obiges Beispiel zeigt deutlich die Vorteile, die derjenige Spieler hat, der als zweiter zieht. Er kann auf die Invasion reagieren und genau die Anzahl Spielsteine einsetzen, die er benötigt.

### 43.62 Konflikte zwischen Spielsteinen und Städten

Städte widerstehen Angriffen durch weniger als 7 Spielsteine immer (s. auch INGENIEURWESEN, Abschnitt 53.11). Greift ein Spieler eine Stadt mit weniger als 7 Spielsteinen an, so werden diese Spielsteine einfach entfernt. Wird eine Stadt durch 7 oder mehr Spielsteine angegriffen, so wird die Stadt durch 6 Spielsteine des Verteidigers ersetzt und das Gefecht wird auf die übliche Weise durchgeführt. Greifen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig die gleiche Stadt an, so wird als erstes der Konflikt zwischen den Spielsteinen der angreifenden Spieler ausgetragen. Die "Überlebenden" können im Anschluß daran die Stadt angreifen, vorausgesetzt, sie haben noch die benötigte Stärke von mindestens 7 Spielsteinen.

### 43.63 Konflikte zwischen Spielsteinen und durch Spielsteine verteidigte Städte

Die rivalisierenden Spielsteine kämpfen zuerst untereinander. Sind danach noch genügend Angreifer übrig, so ist wie in Abschnitt 43.62 zu verfahren.

### 43.64 Kapitulation von Städten

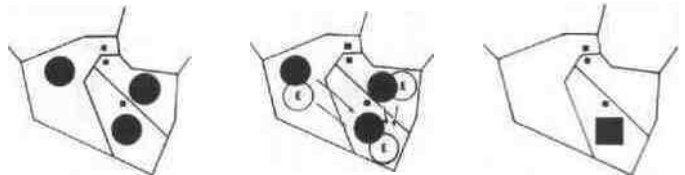
Hat ein Spieler nicht genügend runde Spielsteine in seinem Vorrat um eine angegriffene Stadt zu ersetzen, so kapituliert diese Stadt. Das bedeutet, daß die Stadt zur Farbe des Angreifers wechselt, ohne daß ein Gefecht stattfindet. Sollte dieser Fall eintreten, kann der angegriffene Spieler bestimmen, daß zuerst andere ihn betreffende Gefechte ausgeführt werden, um durch eventuell dabei auftretende Verluste die für die Umwandlung seiner Stadt benötigten Spielsteine zu erhalten.

### 43.65 Auflösen nicht versorgter Städte

Nachdem alle Konflikte ausgetragen wurden, muß jeder Spieler mindestens 2 Spielsteine für jede eigene Stadt auf dem Brett besitzen. Ist dies nicht der Fall, werden überzählige Städte aufgelöst (s. auch Abschnitt 43.1). Eine Stadt wird aufgelöst, indem sie durch die maximale Anzahl von Spielsteinen ersetzt wird, die das betreffende Gebiet versorgen kann (LANDWIRTSCHAFT wird dabei mitberücksichtigt).

### 43.7 Städtebau (Phase 7)

Hat ein Spieler 6 oder mehr Spielsteine in einem Gebiet, das als Bauplatz für eine Stadt vorgesehen ist (schwarzes oder weißes Quadrat), kann er sie in eine Stadt umwandeln. Besitzt ein Gebiet keinen Bauplatz für eine Stadt, so werden 12 Spielsteine zum Bauen benötigt.



F

Bevölkerungswachstum und Bewegung

Städtebau

Um eine Stadt zu bauen, benötigt man sechs Spielsteine im betreffenden Gebiet. Wie Abb F zeigt, ist das nicht so schwer, wie es den Anschein hat. In diesem Beispiel wird die Stadt Sparta erbaut, obwohl das Gebiet und die beiden benachbarten zu Beginn der Runde nur jeweils von einem Spielstein besetzt sind und die Bevölkerungsgrenzen "1", "1" und "2" sind. Da diese Grenzen erst gelten, NACHDEM die Städte gebaut sind, stellt es kein Problem dar, die benötigten Spielsteine nach der Vermehrung bereit zu haben. Zum Problem wird das erst, wenn in den benachbarten Gebieten bereits Städte stehen, die keine Spielsteine beisteuern können. Existiert bereits die Stadt Mykene, so ist es noch möglich, Sparta zu bauen, indem vier Spielsteine aus dem Korinthgebiet herangeführt werden. Ist Korinth bereits gebaut und Mykene noch nicht, so ist es nicht möglich, Sparta zu bauen (außer man fuhr die benötigten Spielsteine über See heran). Besitzt der Spieler bereits die Karte LANDWIRTSCHAFT (s. Abschnitt 53.8), wird dadurch vieles vereinfacht.

In einem Gebiet kann immer nur eine Stadt stehen. Kein Spieler darf jemals mehr als 9 Städte besitzen. Ein Spieler muß mindestens zwei runde Spielsteine pro eigene Stadt auf dem Spielplan haben. Sollte das nicht der Fall sein, so darf er allerdings bis zum Ende der Phasen 6 und 11 warten, bis er entsprechende Veränderungen vornehmen muß. Neue Städte dürfen über die Versorgungsmöglichkeiten des Spielers hinaus nicht gebaut werden.

Nachdem eine Stadt erbaut worden ist, müssen eventuell überzählige runde Spielsteine entfernt werden. In keinem Gebiet dürfen sich mehr Spielsteine befinden, als durch die eingekreiste Zahl auf dem Spielbrett dort angegeben ist (Ausnahmen s. LANDWIRTSCHAFT, Abschnitt 53.8). Am Ende dieser Phase dürfen sich keine runden Spielsteine zusammen mit einer Stadt in einem Gebiet befinden.

Spielsteine, die in Städte umgewandelt bzw. wegen Überbevölkerung entfernt wurden, werden zurück in den Vorrat gelegt.

### 43.8 Erwerb von Handelskarten (Phase 8)

Jeder Spieler erhält maximal so viele Handelskarten, wie er Städte besitzt. Beginnend mit Stapel 1 erhält von jedem Stapel eine Karte. Der Spieler mit den wenigsten Städten zieht seine Karten als erster, dann folgen die restlichen Spieler in aufsteigender Reihenfolge. Ist einer der Stapel bereits aufgebraucht, so erhält der Spieler keinen Ersatz für die fehlende Karte.

Die Spieler sollten ihre Karten verdeckt halten, da sie eine Katastrophenkarte gezogen haben könnten, die sie in der Handelsphase weitergeben wollen. Katastrophenkarten mit einer roten Rückseite müssen sofort aufgedeckt werden. Sie dürfen NICHT gehandelt werden (Auswertung der Katastrophen s. Abschnitt 43.11).

Sofern es ein Spieler mit einem umfangreichen Staatsschatz wünscht, kann er sich Goldkarten für je 18 Spielsteine aus dem Staatsschatz kaufen (sollte er statt einer Goldkarte die Karte Piraterie ziehen, so kann er diese Karte in der üblichen Weise benutzen, s. Abschnitt 52.9).

### 43.9 Handel (Phase 9)

Alle Spieler dürfen gleichzeitig handeln und der Handel kann dabei zu einer lautstarken Prozedur werden. Es dürfen beliebig viele Geschäfte getätigt werden. Angebote können geändert oder zurückgenommen werden. Geschäfte dürfen immer nur 2 Spieler betreffen.

Der Handel basiert auf einem Tauschsystem mit Handelskarten (Spielsteine dürfen hierzu nicht verwendet werden). Jeder Spieler bietet eine bestimmte Anzahl Kartell an (es müssen 3 oder mehr sein), nennt den Gesamtwert (s. Abschnitt 51) der Karten und außerdem die Bezeichnung EINER Ware, die im Paket enthalten ist. Diese Informationen müssen stimmen. Jede darüberhinaus gemachte Aussage muß nicht wahr sein. Ein anderer Spieler macht ein Gegenangebot auf dieselbe Art. Sind sich die Spieler einig, so tauschen sie die Kartenpakete gleichzeitig und verdeckt. Die Handelsphase dauert an, bis alle Spieler ihre Geschäfte getätigt haben (man beachte, daß ein Spieler mit weniger als 3 Handelskarten vom Handel ausgeschlossen ist).

### 43.10 Erwerb von Zivilisationskarten (Phase 10)

In dieser Spielphase gilt für die Völker die umgekehrte Reihenfolge der Entwicklungstabelle: Beginnen Sie mit Ägypten und beenden Sie die Spielphase mit Afrika.

Ist ein Spieler an der Reihe, so hat er die Möglichkeit, einige oder alle seine Handelskarten gegen Zivilisationskarten einzutauschen. Er darf auch Spielsteine aus seinem Staatsschatz verwenden, um den vollen Preis zahlen zu können. Die Handelskarten zählen mit ihrem kombinierten Wert. Es wird nichts herausgegeben, wenn der Wert der Handelskarten den der Zivilisationskarten übersteigt. Wird mit Spielsteinen bezahlt, so muß der bezahlte Betrag stimmen. Überzählige Spielsteine dürfen nicht geopfert werden. Es ist möglich, mehrere Zivilisationskarten gleichzeitig zu erwerben.

Kein Spieler darf eine Zivilisationskarte mehrfach oder insgesamt mehr als 11 Stück besitzen.

Die meisten der Zivilisationskarten gewähren eine Gutschrift für den Erwerb weiterer. In speziellen Fällen ist dies auf der Karte vermerkt. Außerdem gilt im allgemeinen:

Blaue Karten (Künste)	- 5 Punkte für alle anderen blauen und die Karte GESETZ.
Orangene Karten (Handwerk)	- 10 Punkte für alle anderen orangenen und die Karte DEMOKRATIE
Grüne Karten (Wissenschaften)	- 20 Punkte für alle anderen grünen und die Karte PHILOSOPHIE
Rosa Karten (Gesellschaft)	- keine Gutschrift Ausnahmen: ARCHITEKTUR und LITERATUR

Die Gutschriften können in beliebiger Weise kombiniert werden, wobei jede Karte pro Kauf nur einmal verwendet werden darf. Z.B. gewährt die Karte ARCHITEKTUR, wie auf der Karte angegeben, eine Gutschrift von 15 Punkten für den Kauf der Karte LITERATUR als Gesellschaftskarte. Die 5 Punkte für die LITERATUR als Kunst werden dann nicht gezählt. MYSTIZISMUS, MUSIK und ARCHITEKTUR bringen  $5+5+15=25$  Punkte für das GESETZ. Die ersten beiden bringen die Punkte als Künste, während ARCHITEKTUR einen speziellen Bonus für jede Gesellschaftskarte besitzt. Dieselben 3 Karten würden zum Erwerb der PHILOSOPHIE  $20+30+15=65$  Punkte bringen. In diesem Fall ist MYSTIZISMUS eine Wissenschaft und die anderen stellen spezielle Fälle dar. Eine Gutschrift kann erst in der darauffolgenden Runde wieder für den Kauf einer anderen Karte verwendet werden. Die Gutschrift einer gerade gekauften Karte kann nicht in der gleichen Runde eingesetzt werden. Die zum Kauf verwendeten Handelskarten werden wieder verdeckt unter die entsprechenden Stapel geschoben. Verwendete Spielsteine aus dem Staatsschatz kommen in den Vorrat zurück.

Hat man eine Zivilisationskarte einmal erworben, so kann sie nicht wieder eingetauscht oder abgegeben werden. Um die zum Sieg benötigten Punkte zu erreichen, ist es also notwendig, den Erwerb von Zivilisationskarten sorgfältig zu planen. Zum einen benötigt man immerhin 1000 Punkte für den Eintritt in die 5. Epoche und zum anderen ist die Kartenzahl, die ein Spieler insgesamt besitzen darf, auf 11 begrenzt. Besonders letzteres stellt ein nicht zu unterschätzendes Hindernis dar, umso mehr für solche Spieler, die 1400 Punkte zum Gewinnen benötigen.

### 43.11 Auswertung der Katastrophen (Phase 11)

Außer unter dem ersten Stapel befindet sich unter jedem Stapel Handelskarten eine Katastrophenkarte (Einzelheiten s. Abschnitt 52). Katastrophenkarten mit einer roten Rückseite dürfen nicht gehandelt werden. Sie betreffen den Empfänger, der sie offen vor sich auslegen muß.

Katastrophenkarten mit schwarzen Rückseiten betreffen nicht den Spieler, der sie gezogen hat, da sie für spätere Runden aufgehoben

und/oder gehandelt werden können. Ein Spieler, der eine solche Katastrophenkarte in der Handphase erhält, muß sie offen vor sich auslegen. Eine Katastrophe darf auf keinen Fall mehr als einmal gehandelt werden! Für den Handel haben Katastrophenkarten den Wert "0". Möchte ein Spieler eine Katastrophenkarte nicht handeln, so kann er sie in Phase 12 abgeben oder für eine der nächsten Runden aufheben.

Die Katastrophen werden in aufsteigender Reihenfolge ausgewertet. Man beginnt mit Vulkanausbruch und Erdbeben und beendet die Phase mit Piraterie. Kein Spieler kann direkt von mehr als 2 Katastrophen innerhalb einer Runde betroffen werden. Sobald er zwei der vor ihm liegenden Katastrophen ausgewertet hat, werden die restlichen vor ihm liegenden Karten abgelegt und unter die entsprechenden Kartenstapel geschoben. Wenn ein Spieler auch nicht von mehr als 2 Katastrophen pro Runde direkt betroffen werden kann, so kann er sehr wohl von Nebeneffekten der Katastrophen anderer Spieler betroffen werden!

Nachdem ALLE Katastrophen ausgewertet wurden, müssen eventuell nicht versorgte Städte aufgelöst werden (s. Abschnitt 43.65).

Die verwendeten Katastrophenkarten werden verdeckt wieder unter die entsprechenden Handelskartenstapel geschoben.

### 43.12 Abgeben überzähliger Handelskarten (Phase 12)

Die Spieler dürfen jeweils maximal 6 Handels- und/oder Katastrophenkarten mit schwarzer Rückseite für die nächste Runde aufheben. Alle überzähligen Karten müssen abgegeben und wieder unter die entsprechenden Kartenstapel geschoben werden.

### 43.13 Fortschritt auf der Entwicklungstabelle (Phase 13)

Jeder Fortschritt-Marker wird auf seiner Bahn um ein Feld weitergeschoben. Um in eine neue Epoche eintreten zu können, müssen jedoch bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Ist das nicht der Fall, so kann der Fortschritt-Marker in dieser Runde nicht weiterbewegt werden. Ein Spieler muß mit Beginn der 2. Epoche seinen Fortschritt-Marker ein Feld zurückschieben, wenn er nach Phase 11 einer Spielrunde keine Stadt auf dem Spielplan hat.

Bedingung für den Eintritt in die 2. Epoche ist der Besitz von mindestens 2 Städten.

Um die nächste Zivilisationsstufe, also die 3. Epoche, zu erklimmen, muß der Spieler Zivilisationskarten aus 3 Gruppen besitzen, d.h. 3 der 4 Farben müssen vorhanden sein.

Beachte: Es müssen nicht drei Karten sein! Ein Spieler, der MYSTIZISMUS (grün und blau) und WEBEN (orange) besitzt, ist für die 3. Epoche qualifiziert.

Voraussetzung für den Eintritt in die 4. Epoche ist der Besitz von 7 Zivilisationskarten.

Für den Eintritt in die 5. Epoche ist der Besitz von Zivilisationskarten mit einem Mindestwert von 1000 Punkten Voraussetzung. Innerhalb der 5. Epoche benötigt der jeweilige Spieler die auf den Feldern aufgedruckte Punktezahl. Hierbei darf er auch seine Handelskarten und seinen Staatsschatz mitzählen. Bringt ein Spieler nicht genügend Punkte für das nächste Feld auf, so bleibt der Fortschritt-Marker stehen. Hat ein Spieler gar weniger Punkte als auf dem Feld angegeben, auf dem sich sein Fortschritt-Marker befindet, so muß er den Marker um ein Feld zurückschieben.

### 44 Sieg

Der Gewinner der Partie ist derjenige Spieler, der seinen Fortschritt-Marker als erster auf seinen Zielkreis bewegen kann. Er darf dies aber nur tun, wenn er mindestens so viele Punkte aufbringen kann, wie das Feld angibt, von dem aus er weiterzieht. Dieser Zug gilt als der letzte Zug auf der Entwicklungstabelle.

Sollte das für mehrere Spieler in derselben Runde zutreffen, so gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl aus Zivilisationskarten, Handelskarten und Staatsschatz.

### Teil 5 - Daten

#### 51 Die Handelskarten

Die Handelskarten bestehen aus einem Kartenpaket mit 74 Karten. 66 dieser Karten sind Handelsgüter und haben einzeln einen Punktwert von 1 bis 9. Es gibt außerdem 8 Katastrophenkarten mit einem Handlungswert von "0". Diese sind in Abschnitt 52 genauer beschrieben.

Hat ein Spieler mehr als eine Karte derselben Art auf der Hand, so steigt deren Gesamtwert erheblich. Es ist oft so, daß viele gleiche Karten mit niedrigem Wert einen höheren Gesamtwert besitzen als wenige unterschiedliche Karten mit hohen Einzelwerten. So hat beispielsweise eine Goldkarte einen Wert von 9 Punkten. 3 Salzkarten dagegen erreichen bereits einen Gesamtwert von 27 Punkten.

Die Formel für die Errechnung des Gesamtwertes GLEICHER Güter lautet folgendermaßen:

Addieren Sie die Punkte der Karten, dann multiplizieren Sie diese Summe mit der Anzahl der Karten.



Beispiel: 4 Salzkarten mit dem Einzelwert 3 ergeben  $(4 \cdot 3) \cdot 4 = 48$ . Es ist nicht notwendig das jedesmal selbst auszurechnen, da auf jeder Karte Angaben über den Gesamtwert mehrerer Karten dieses Gutes zu finden sind. Für 1 bis 4 Karten am oberen Rand, für größere Mengen am unteren.

Unterschiedliche Waren dürfen nicht kombiniert werden, auch wenn sie denselben Einzelwert besitzen. Der kombinierte Gesamtwert wird nur dann benutzt, wenn Karten gleicher Güter bei einer Transaktion beteiligt sind. Da man in jeder Runde nur eine Karte von jeder Sorte erhält, ist Handel wichtig, um Sätze gleicher Karten zu erhalten. Die untenstehende Tabelle zeigt das ungeheure Potential, das in den Waren SALZ, KORN, STOFFE und BRONZE steckt.

Anzahl der Karten: Ware	2	3	4	5	6	7	8	9
1 Felle / Ocker	4	9	16	25	36	49		
2 Eisen / Papyrus	8	18	32	50				
3 Salz	12	27	48	75	108	147	192	243
4 Korn	16	36	64	100	144	196	256	
5 Stoffe	20	46	80	125	180	245		
6 Bronze	24	54	96	150	216			
7 Gewürze	28	63	112	175				
8 Juwelen	32	72	128					
9 Gold	36	81						

## 52 Die Katastrophenkarten

Die ersten vier Katastrophenkarten besitzen einen roten Rücken und betreffen denjenigen Spieler, der sie vom Stapel zieht. Diese Karten können nicht gehandelt werden. Sie werden entsprechend ausgewertet und kommen danach unter den jeweiligen Stapel zurück.

Die restlichen vier Katastrophenkarten haben einen schwarzen Rücken. Sie betreffen nicht den Spieler, der sie zieht, sondern denjenigen, der sie durch Handel erhält.

Die unten auf den Katastrophenkarten angegebenen Nummern beziehen sich auf den Handelskartenstapel, zu dem die jeweilige Katastrophenkarte gehört. Der Punktwert aller Katastrophenkarten ist "0".

### 52.1 Auswerten der Katastrophen

Spielsteine und Städte (keine Schiffe) werden bei der Auswertung der Katastrophen in Einheiten gerechnet. Dabei entspricht ein Spielstein einer Einheit und eine Stadt 5 Einheiten. Staatsschatz und Schiffe werden von

Katastrophen nicht betroffen.

Solange nicht anders angegeben, werden Städte bei der Auswertung von Katastrophen vollständig entfernt. Dies entspricht einem Verlust von 5 Einheiten pro aufgelöster Stadt (nicht 6).

Wird eine Stadt aufgelöst, so wird sie durch die maximal vom jeweiligen Gebiet versorgbare Anzahl Spielsteine ersetzt. Dabei wird LANDWIRTSCHAFT berücksichtigt.

Spielsteine und Städte, die entfernt werden, kommen zurück in den Vorrat

### 52.2 Vulkanausbruch oder Erdbeben

Befinden sich Einheiten des betroffenen Spielers in Vulkangebieten (kleines weißes Dreieck), so sind diese Einheiten vernichtet. Einheiten anderer Spieler, die sich zusammen mit seinen Einheiten dort befinden mögen, sind ebenfalls vernichtet. Die Vulkane bei Syrakus und Kyme betreffen jeweils beide Gebiete, die an sie angrenzen. Hat der Spieler Einheiten bei mehr als einem Vulkan stehen, so kann er entscheiden, welcher Vulkan ausbricht. Hat der Spieler keine Einheiten neben einem Vulkan stehen, so muß er irgendeine Stadt aufgrund eines Erdbebens auflösen (s. auch Abschnitt 43.65). Dabei kann er zusätzlich noch eine Stadt eines Mitspielers auflösen lassen, sofern sich eine solche auf einem angrenzenden Gebiet befindet - auch wenn die zwei Städte durch Wasser getrennt sind (z.B. Rhodos und Milet).

### 52.3 Hochwasser

Der betroffene Spieler verliert 17 Einheiten durch Hochwasser. Dies betrifft Spielsteine in den etwas dunkler gefärbten hochwassergefährdeten Regionen. Städte werden nur dann betroffen, wenn sie als weißes Quadrat auf dem Spielplan eingezeichnet sind. Bis zu 10 Einheiten anderer Spieler werden ebenfalls entfernt, wenn sie sich in derselben Hochwasserregion befinden.

Ein Spieler, der die Karte INGENIEURWESEN besitzt, verliert nur maximal 7 Einheiten durch Hochwasser.

### 52.4 Hungersnot

Der betroffene Spieler verliert selbst 9 Einheiten und kann anderen Spielern befehlen, insgesamt 20 Einheiten zu entfernen. Dabei darf er einem Spieler nur maximal 11 Einheiten Verlust zuweisen. Der von der Hungersnot betroffene Spieler bestimmt zwar, wieviele Einheiten die Mitspieler verlieren, welche jedoch, bestimmen diese selbst. Alle Spieler, die die Karte TÖPFERN besitzen, können ihre Verluste pro KORN-Karte, die sie auf der Hand halten, um 4 Einheiten verringern.

### 52.5 Bürgerkrieg

35 Einheiten werden abtrünnig. 15 davon werden vom betroffenen Spieler ausgewählt, die restlichen 20 durch einen von ihm benannten anderen Spieler. Diese Einheiten werden vorübergehend umgedreht. Der betroffene Spieler wählt nun, mit welcher Gruppe er weiterspielen will, mit den umgedrehten Steinen oder den nicht umgedrehten. Der von ihm benannte Spieler übernimmt die andere Gruppe und wandelt sie in Spielsteine seiner Farbe um. Der betroffene Spieler behält seinen Vorrat, seine Schiffe, seinen Staatsschatz und seine Position auf der Entwicklungstabelle. Hat der betroffene Spieler weniger als 35 Einheiten auf dem Spielbrett, so hat der Bürgerkrieg keine Auswirkungen für ihn!

Besitzt der betroffene Spieler die Karte PHILOSOPHIE, so werden nur 15 Einheiten abtrünnig, die alle von einem anderen Spieler ausgesucht werden müssen. In diesem Fall muß das der Spieler mit dem größten Vorrat an Spielsteinen sein (was durchaus der Betroffene selbst sein kann). Anschließend wird wie oben beschrieben weiterverfahren.

Besitzt der betroffene Spieler die Karte DEMOKRATIE (und nicht PHILOSOPHIE), so werden 45 Einheiten abtrünnig. 15 wählt der Spieler selbst aus, 30 ein von ihm benannter Mitspieler. Sollte es vorkommen, daß jemand zu wenig Spielsteine oder Städte vorrätig hat, so verfähre man nach der Standardprozedur (s. Abschnitt 6).

### 52.6 Seuche

Der Empfänger der Seuche verliert 16 Einheiten. Andere Mitspieler, die der Empfänger bestimmt, verlieren insgesamt bis zu 25 Einheiten, ein einzelner Spieler jedoch nie mehr als 10. Der Spieler, der die Seuche ursprünglich gezogen hat, ist immun und kann nicht betroffen werden. Kein Gebiet kann durch die Seuche völlig entvölkert werden und Städte werden durch einen runden Spielstein ersetzt. Der Verlust einer Stadt wird bei Auftreten einer Seuche als Verlust von 4 Einheiten verrechnet

Besitzt der Empfänger der Seuche die Karte MEDIZIN, so verliert er lediglich 11 Einheiten. Ein anderer betroffener Spieler mit MEDIZIN kann nicht mehr als 5 Einheiten verlieren.

### 52.7 Aufruhr

Besitz der Empfänger mehr als 4 Städte, so wird die darüberhinausgehende Anzahl aufgelöst. Hat der betroffene Spieler die Karte GESETZ, darf er 5 Städte behalten. Besitzer DEMOKRATIE, so behält er 6 Städte und die überzähligen werden aufgelöst (s. Abschnitt 43.65),

### 52.8 Bildersturm & Ketzerei

Der Empfänger muß 4 Städte auflösen (s. Abschnitt 43.65). Er kann weiterhin die Auflösung von insgesamt zwei weiteren Städten anderer Spieler verlangen. Besitzer der Karte GESETZ, so verliert er nur 3 Städte. Hat er PHILOSOPHIE, muß er lediglich 2 Städte auflösen. Ein Spieler mit der Karte GESETZ verliert als Ergebnis der Aktion eines anderen Spielers nur eine Stadt. Ein Spieler mit PHILOSOPHIE wird überhaupt nicht betroffen.

### 52.9 Piraterie

Für jedes Schiff, das der Verkäufer dieser Karte besitzt, wird dem Empfänger eine Küstenstadt zerstört. Eine Küstenstadt ist eine Stadt in einem Gebiet, das ins Meer hineinreicht. Eine Küstenstadt am Roten Meer kann nur von Schiffen zerstört werden, die im Roten Meer stationiert sind.

### 53 Zivilisationskarten

Alle Zivilisationskarten (außer MYSTIZISMUS) geben ihren Besitzern spezielle Möglichkeiten und Vorrechte:

#### 53.1 WEBEN

Schiffe dürfen statt bisher 4 Felder jetzt 5 Felder weit fahren.

#### 53.2 TÖPFERN

Mit Korn kombiniert reduziert diese Karte die Auswirkungen einer Hungersnot (s. Abschnitt 52.4).

#### 53.3 SCHAUSPIEL & POESIE

20 Punkte Bonus beim Erwerb der Karte LITERATUR.

#### 53.4 MUSIK

30 Punkte Bonus beim Erwerb der Karte PHILOSOPHIE.

#### 53.5 ARCHITEKTUR

15 Punkte Bonus für jede Gesellschaftskarte.

#### 53.6 ASTRONOMIE

Besitz ein Volk Kenntnisse in der Astronomie, so dürfen seine Schiffe auch Hochseegebiete überqueren (s. Abschnitte 32 und 43.5).

#### 53.7 METALLVERARBEITUNG

Besitz ein in einen Konflikt verwickelter Spieler die Karte METALLVERARBEITUNG, so müssen seine Gegner ihre Spielsteine als erste entfernen, auch wenn sie die größere Streitmacht besitzen. Besitzen beide Seiten METALLVERARBEITUNG, so heben sich die Karten in ihrer Wirkung auf (s. Abschnitte 43.61 bis 43.63).

#### 53.8 LANDWIRTSCHAFT

Diese Karte erlaubt es dem Besitzer, in jedem Gebiet einen Spielstein mehr zu haben, als durch die Bevölkerungshöchstgrenze erlaubt. LANDWIRTSCHAFT hat keine Auswirkungen auf Konflikte. Befinden sich runde Spielsteine verschiedener Spieler in einem Gebiet, so findet LANDWIRTSCHAFT dort keine Anwendung.

#### 53.9 MÜNZWESEN

Der Besitzer kann den eigenen Steuersatz selbst festlegen. Er kann pro Stadt 1, 2 oder 3 Spielsteine Steuern erheben. Für alle eigenen Städte muß der gleiche Steuersatz gelten.

#### 53.10 LITERATUR

25 Punkte Bonus beim Erwerb der Karten GESETZ, DEMOKRATIE und PHILOSOPHIE.

#### 53.11 INGENIEURWESEN

Verringert die Auswirkungen von Hochwasser (s. Abschnitt 52.6) und zwingt einen Angreifer, gegen eine Stadt mindestens 8 (nicht 7) Spielsteine in den Kampf zu werfen (s. Abschnitt 43.62).

### 53.12 MEDIZIN

Verringert die Auswirkungen von Seuchen (s. Abschnitt 52.6).

### 53.13 GESETZ

Diese Karte wird benötigt, um DEMOKRATIE oder PHILOSOPHIE erwerben zu können. Sie verringert außerdem die Auswirkungen von Aufruhr und Bildersturm & Ketzerei (s. Abschnitte 52.7 und 52.8).

### 53.14 DEMOKRATIE

Verringert die Auswirkungen von Bürgerkriegen und Aufruhr (s. Abschnitte 52.5 und 52.7). Die Karte GESETZ muß bereits vorhanden sein.

### 53.15 PHILOSOPHIE

Verändert die Auswirkungen von Bürgerkriegen und verringert die Auswirkungen von Bildersturm & Ketzerei (s. Abschnitte 52.5 und 52.8). Die Karte GESETZ muß bereits vorhanden sein.

#### 54 Werte und Gutschriften der Zivilisationskarten

Der Punktwert jeder Zivilisationskarte wird durch die Zahl in der Mitte der Karte angegeben. Die Hintergrundfarbe der Überschrift ordnet die jeweilige Karte einer oder zwei der vier Gruppen von Zivilisationskarten zu (Künste blau, Handwerk orange, Wissenschaften grün und Gesellschaft rosa).

Darüberhinaus tragen die Karten geometrische Symbole, die Gutschriften für Karten der gleichen Gruppe anzeigen (s. Abschnitt 43.10). GESETZ, DEMOKRATIE und PHILOSOPHIE gewähren gegenseitig keine Gutschriften. Sie erhalten stattdessen die entsprechenden Gutschriften von Künsten, Wissenschaften und Handwerk. Jede Karte existiert im Spiel viermal, mit Ausnahme von MYSTIZISMUS (3). DEMOKRATIE und PHILOSOPHIE (je 5), ARCHITEKTUR und LITERATUR (je 6) und GESETZ (7).

## Teil 6 - Spezielle Probleme

### 60 Vorbemerkung

In einem komplexen Spiel wie CIVILIZATION kann es mit vielen Spielern zu ungewöhnlichen Kombinationen von Handlungen kommen. In diesem Kapitel wird auf solche speziellen Fälle eingegangen.

### 61 Klassifikation

Probleme können in den folgenden Situationen auftreten:

- (62) Reihenfolge von Handlungen
- (63) Mehrfachaktionen von mehr als 2 Spielern
- (64) Zuwenig Stadtsteine
- (65) Nicht genügend Spielsteine
  - (65.1) im Vorrat
  - (65.2) im Staatsschatz
  - (65.3) auf dem Spielbrett
- (66) Fehler

### 62 Reihenfolge von Handlungen

Soweit nicht anders durch die Spielregeln bestimmt, ist die Reihenfolge der Entwicklungstabelle maßgebend, wenn es um die Lösung von Patt-Situationen geht. D.h. der Spieler von Afrika beginnt mit der Durchführung seiner Handlungen, dann folgen Italien und Illyrien usw. bis hin zu Ägypten. Diese Reihenfolge wird auch dann herangezogen, wenn festgestellt werden muß, wer von bestimmten Aktivitäten betroffen wird (bspw. im Falle einer Revolte, wenn zwei Spieler gleich viele Spielsteine im Vorrat haben).

Beim Austragen von Konflikten ist die Reihenfolge nur dann von Bedeutung, wenn sich nicht genügend Spielsteine im Vorrat der Spieler befinden, um Städte zu ersetzen, die angegriffen werden. In solchen Fällen sollten zuerst alle Konflikte, an denen ausschließlich Spielsteine beteiligt sind, ausgetragen werden, danach solche, in denen sich Städte verteidigen müssen. Man beginnt der Reihenfolge entsprechend mit den Gefechten, an denen der Spieler von Afrika beteiligt ist, dann Italien, Illyrien usw.

### 63 Mehrfache Aktionen

Mehrfache Aktionen sind in Einzelaktionen zu unterteilen. Sodann wird nach Abschnitt 62 verfahren.

### 64 Zuwenig Stadtsteine

Während Spielphase 7 ist die Zahl der möglichen Städte durch die Anzahl

der Spielsteine begrenzt. Ansonsten kann es nur bei der Auswertung von Revolten oder bei Ausbruch eines Bürgerkrieges dazu kommen, daß ein Spieler zu wenig Städte zur Verfügung hat. Im ersten Fall siehe Abschnitt 43.1.

Kommt es zu einem Bürgerkrieg, so verliert der Spieler die überzähligen Städte durch eine Revolte. In diesem Fall wird ebenfalls wie in Abschnitt 43.1 verfahren. Man beachte, daß es durchaus dazu kommen kann, daß der ursprüngliche Besitzer seine Städte dabei wieder zurückerhält.

## 65 Nicht genügend Spielsteine

### 65.1 Nicht genügend Spielsteine im Vorrat

Die Auswirkungen hängen im wesentlichen von der Ursache der Verknappung ab:

- während Phase 1: siehe Revolten. Abschnitt 43.1
- während Phase 2: begrenzt das mögliche Wachstum, s. Abschnitt 43.2
- während Phase 6: eine angegriffene Stadt kapituliert, s. Abschnitte 43.64 und 62
- während Phase 7
  - u.11: Städte, die aufgelöst werden sollen, werden stattdessen ganz entfernt (nicht im Falle eines Bürgerkrieges)
- während eines Bürgerkrieges: der Spieler mit den meisten Spielsteinen im Vorrat übernimmt die überzähligen Spielsteine

### 65.2 Nicht genügend Spielsteine im Staatsschatz

Kein Effekt.

### 65.3 Nicht genügend Spielsteine auf dem Spielbrett

Diese Situation ist nur dann kritisch, wenn nicht genügend Spielsteine vorhanden sind, um die Städte eines Spielers zu versorgen. In diesem Fall sind die nicht versorgbaren Städte aufzulösen, wie in Abschnitt 43.65 angegeben.

## 66 Fehler

Sofern noch möglich, sollte versucht werden, fehlerhafte Aktionen nachträglich zu korrigieren. In Fällen, in denen das nicht mehr möglich ist, da inzwischen schon andere Handlungen und Bewegungen durchgeführt wurden, kann der Schuldige bestraft werden, wenn davon ausgegangen werden kann, daß er durch seine fehlerhafte Handlung Vorteile hatte. In einem solchen Fall darf der betreffende Spieler in Phase 13 seinen Fortschritt-Marker auf der Entwicklungstabelle nicht weiter vorrücken.

## Teil 7 - Verkürzte und vereinfachte Spielvarianten

### 71 Das Spiel der Nomaden und Seefahrer

Diese Variante ist ein Spiel um Landerwerb für bis zu 4 Spieler. Es spielt sich relativ schnell und einfach, jedoch nicht ganz so einfach wie es aussieht.

Man benötigt für diese Variante das gesamte Spielbrett und pro Spieler einen Satz Spielsteine. Die quadratischen Stadtsteine und die Karten werden nicht benötigt. Setzen Sie den Fortschritt-Marker auf die oberste Bahn der Entwicklungstabelle. In dieser Spielvariante dient er als Rundenanzeiger. Vom Startplatz aus wird er nach jeder Runde um ein Feld weiterbewegt.

Lesen Sie nun Abschnitt 32, aber ignorieren Sie die Regeln über Bauplätze, Hochwasserregionen und Vulkane. Schiffe können auch über die offene See fahren, dürfen sich dort aber nicht am Ende einer Runde aufhalten. Jeder Spieler wählt sich eine Startposition aus der Tabelle in Abschnitt 42. Man beachte, daß die Spieler bei dieser Spielvariante keine eigenen Markierungssteine auf der Entwicklungstabelle benötigen.

Gespielt wird in Runden gemäß den Regeln in den Abschnitten 43; 43.2, 43.4, 43.5 und der folgenden Sonderregel:

Es dürfen keine Spielsteine in Gebiete gezogen werden, in denen sich bereits Spielsteine anderer Spieler befinden. Schiffe dürfen nur durch Aushebungen (s. Abschnitt 43.4) finanziert werden, da es keinen Staatsschatz gibt. Die Zugreihenfolge wird durch die Entwicklungstabelle festgelegt. Es gibt keine Volkszählung.

Gewonnen hat der Spieler, der bei Spielende die meisten Gebiete besetzt hat (das ist nicht notwendigerweise der Spieler mit den meisten Spielsteinen auf dem Brett).

### 72 Das Spiel der Bauern und Bürger

Diese Variante wird genauso vorbereitet wie das Spiel der Nomaden und

Seefahrer, nur daß Städte und Entwicklungstabelle wie im kompletten Spiel verwendet werden.

Die Bedingung für den Eintritt in die 3. Epoche muß nicht beachtet werden. Es wird solange gespielt, bis mindestens ein Spieler das zweite Dreieck auf der Entwicklungstabelle passiert hat. Gelingt dies mehreren Spielern in der gleichen Runde, so gewinnt der Spieler mit den meisten Städten.

Lesen Sie die Abschnitte 31, 32 und 33. Die Regeln über Hochwassergebiete und Vulkane können ignoriert werden. Offene See darf von Schiffen generell befahren werden. Die Spieler starten mit ihren Spielsteinen wie in Abschnitt 42 angegeben.

Gespielt wird nach den Regeln der Abschnitte 43, 43.2 bis 43.7 und 43.13. Wie im Spiel der Nomaden und Seefahrer können Schiffe auch hier nur durch Aushebungen finanziert werden. Die Volkszählung dient dazu, die Zugreihenfolge der Spieler zu ermitteln (s. Phase 5). Die oben angegebene Sonderregel gilt nicht. Konflikte werden gemäß Abschnitt 43.6 behandelt.

Wem die Siegbedingung für dieses Spiel als zu leicht erscheint, kann das Spiel um eine oder zwei Runden verkürzen.

## 73 Verkürzte Versionen des kompletten Spieles

Es ist möglich, verkürzte Versionen des kompletten Spieles zu spielen. Man kann das Spiel beim Passieren des 2., 3. oder 4. Dreiecks auf der Entwicklungstabelle beenden, waseiner Länge von 9, 12 bzw. 14 Runden gleichkommt. Das Spiel darf an keiner anderen Stelle beendet werden. Es gelten die normalen Regeln mit der Ausnahme, daß die MYSTIZISMUS-Karten bei einem verkürzten Spiel NICHT verwendet werden.

Die Illustrationen auf den Spielsteinen wurden den folgenden Kulturen entnommen und können die entsprechenden Völker repräsentieren:

Stierkopf	Minoisch	KRETA	weiß
Heiliger Ibis	Höhlenmalerei	ÄGYPTEN	orange
Eulensymbol	Athen	ILLYRIEN oder THRAKIEN	purpur
Elefant	Karthago	AFRIKA	grün
Gans	Vasenornament	ASIEN	schwarz
Geflügelter Stier	Schnitzerei	ASSYRIEN	blau
Sphinx	Persisch	BABYLON	rot

Da für ITALIEN keine Spielsteine mit kulturspezifischem Motiv vorhanden sind muß im 7-Spieler-Fall der Spieler, der ITALIEN spielen will, mit dem übrigbleibenden Satz Spielsteine vorlieb nehmen.

Das Bild auf dem Schachteldeckel zeigt von links nach rechts:

Griechischer Hoplite, 700 - 600 v.Chr.

Amoriterin, 2000 - 1700 v.Chr.

Bauer aus dem Gebiet von Jericho, 3500 - 2000 v.Chr.

Babylonischer König in Zeremoniengewändern, 1900 - 1590 v.Chr.

Ägyptischer Priester, 1570 - 1085 v.Chr.

Ägyptische Königin, 1570 - 1085 v.Chr.



Spielidee: F.G. Tresham  
Spieltests Dr Richard Gibbons, David Maxwell, Dr. Douglas May, Maurice Rohf.  
F.G. Tresham, T.E. Tresham

Illustrationen: Ed Dovey  
Deutsche Übersetzung: Michael Blumöhr  
Hergestellt unter Lizenz von Hartland Trefoil Ltd., Northampton, England.  
Copyright 1980 und 1988 F.G. Tresham  
Copyright der deutschen Ausgabe 1988 Welt der Spiele GmbH