

7 Ages™ sowohl in elektronischer als auch gedruckter Form ist Copyright © 1997 ~ 2004, Australian Design Group.

Hiermit geben wir die Erlaubnis, diese Regeln auf elektronischem Wege für den Privatgebrauch zu kopieren, vorausgesetzt, daß sie komplett kopiert werden (inklusive dieser Erlaubnis).

Jede Auslassung, Änderung oder Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Australian Design Group ist eine Verletzung des nationalen und internationalen Urheberrechtsschutzgesetzes.

Nanette Rowland gewidmet

“Mein Gott, sie hat sich bemüht”

7 Ages®: 6000 Jahre Menschheitsgeschichte

von Harry Rowland

Datum: 11/7/04

© 1997 ~ 2004, Australian Design Group

SPIELREGELN

(aktualisierte Version 15/12/04 inkl. Errata bis zu diesem Datum und wichtigste FAQ's)

Spieler: 2 – 7

Alter: 7 +

**Spielzeit: 7 + Minuten (Variabel, je nach
Spieleranzahl und Start- und
Schlußzeitalter)**

Komplexität: Mittelmäßig

„Die Welt ist eine Bühne,
Alle Männer und Frauen sind nur Schauspieler.
Sie haben ihren Abgang und ihren Auftritt;
Und jeder Mann spielt in seiner Zeit viele Rollen,
Seine Auftritte sind sieben Zeitalter.“

Shakespeare; *Was Ihr Wollt*

Einleitung

7 Ages® (7 Zeitalter) ist ein Spiel über 6000 Jahre Menschheitsgeschichte von 4000 v. Chr. bis ins Jahr 2000. Die Spieler führen Dynastien, die das Geschick der Welt im Laufe der Äonen bestimmen.

Spielmaterial

Das Spiel enthält

- 2 x A1 (594 x 840 mm) farbige Spielpläne der Welt
- 6 farbige Counterbögen (576 x 5/8“ und 300 x 1/2“ Counter)
- 110 farbige Karten
- Spielregel (die Du gerade liest) und Spielführer

Falls eine dieser Komponenten fehlen sollte, wende Dich bitte an:

Australian Design Group
PO Box 6253
Los Osos, CA, 93412 USA
Webseite: www.a-d-g.com.au

Vorbereitung

Der Spielplan, aus zwei Teilplänen bestehend, wird ausgelegt, so daß eine komplette Weltkarte entsteht. Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel hingelegt. Die großen Counter werden nach den 15

Farben der großen Reiche sortiert. Namenlose Anführer und die Counter „Kein Anführer“ (no leader) werden in einen Behälter gelegt (große Tasse oder ähnliches). Alle übrigen Counter werden zunächst zur Seite gelegt.

An jeden Spieler werden verdeckt 7 Karten verteilt. Das Spiel kann beginnen.

Spielsieg

Zum Spielschluß gewinnt der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten. Bei Gleichstand siegt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Reich am weitesten entwickelt ist (oder der als erster die 49. Fortschrittsstufe überschritten hatte, falls das auf mehrere zutrifft). Besteht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Spielsieger.

Das Spiel endet zum Ende der Runde, wenn irgendein Reich das Zeitalter des Wassermannes überschreitet (d. h. über die 49. Fortschrittsstufe hinauswächst) oder sofort, sobald ein Reich das Internet erwirbt. Dieser Spieler erhält als Bonus für diese Leistung 7 Ruhmespunkte. Die Spieler können auch vorher beschließen, nach einer bestimmten Zeit aufzuhören.

Startspieler

Alle Spieler wählen eine ihrer Karten und legen sie verdeckt aus, dann decken alle gleichzeitig ihre Karte auf. Der Spieler mit der höchsten ausgelegten Karte ist Startspieler; alle ausgelegten Karten werden abgeworfen.

Bei Gleichstand für die höchste Karte spielen die daran beteiligten Spieler auf gleiche Weise eine weitere Karte aus (die ebenfalls abgeworfen wird). Falls nötig, geht das so weiter bis ein Startspieler eindeutig feststeht. Sollten den Spielern dabei die Karten ausgehen, ziehen und legen sie Karten vom Stapel, bis es ein Ergebnis gibt.

Der Startspieler erhält den Rundenmarker. Dann nehmen alle Spieler in Reihenfolge der gespielten Kartenwerte (von hoch nach niedrig) einen Ruhmesmarker, den sie jeweils auf das Feld „0“ der Ruhmestabelle legen und nehmen die Reichscounter des entsprechenden Farbsatzes (hell und dunkel). Bei Gleichstand des Wertes

der gespielten Karten wählt der Spieler zuerst, der am nächsten links vom Startspieler sitzt, dann der zweitnächste usw.

Seine gewählten Farbsatz Reichscounter behält der jeweilige Spieler für das gesamte Spiel, ebenso diesen Ruhmesmarker zur Anzeige aller seiner Ruhmespunkte. Er benutzt die Aktionsmarker nur einer seiner beiden Farben für alle seine Reiche im gesamten Spiel, die der anderen Farbe werden nicht benutzt.

Mit den übrigen, nicht von den Spielern anfangs gewählten Reichscountern können im Laufe des Spiels weitere Reiche gegründet werden.

Beispiel: *Lucy, Ferdi, Eskarina und Rey spielen zu viert 7 Ages. Lucy und Ferdi spielen beide eine „7“, Eskarina und Rey beide eine „1“. Lucy und Ferdi müssen eine weitere Karte spielen, und Lucy gewinnt mit ihrer „5“ gegen Ferdis „4“.*

Lucy erhält den Rundenmarker und wählt die orangenen und gelben Counter. Sie legt den orange/gelben Ruhmesmarker auf das Feld „0“ der Ruhmestabelle.

Ferdi verfährt ebenso und wählt die roten und rosafarbenen Counter. Rey, der direkt links neben Lucy sitzt, wählt die hellblauen und dunkelblauen Counter, Eskarina schließlich nimmt die hellgrünen und dunkelgrünen. Es bleiben 7 Reiche übrig, die von jedem beliebigen Spieler später noch gegründet werden können.

Falls noch Farbsätze (hell/dunkel) verfügbar sind, können auch nach Spielbeginn noch weitere Spieler mitspielen. Sie erhalten 7 Karten, legen ihren Ruhmesmarker auf denselben Platz der Ruhmestabelle wie der derzeit letztplazierte Spieler und nehmen die entsprechenden Counter. Das Spiel wird ganz normal fortgesetzt.

Übersicht Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde legen alle Spieler gleichzeitig jeweils einen ihrer Aktionsmarker auf die Karte jedes Reiches, das sie im Spiel haben.

Wer weniger Reiche im Spiel hat als das erlaubte Maximum, kann einen zusätzlichen Aktionsmarker verdeckt vor sich auf dem Tisch auslegen, also nicht auf einer seiner Reichskarten.

Im 2-Personen-Spiel sind maximal 7 gleichzeitige Reiche pro Spieler erlaubt, im 3-Personen-Spiel 5, im 4-Personen-Spiel 4 und 3 Reiche bei 5 oder mehr Spielern.

Manche Aktionen, die nicht auf eine Reichskarte gespielt werden, haben keinerlei Auswirkung (z. B. „Reichsauflösung“). Ähnlich, nur andersherum, bleibt z. B. die Aktion „Reichsgründung“ wirkungslos, wenn sie auf eine Reichskarte gespielt wird.

Seine nicht gespielten Aktionsmarker muß jeder Spieler verdeckt halten, so daß die anderen Spieler nicht wissen können, welche Aktionen er gespielt hat.

Joker

Der *Joker* Aktionsmarker wird wie jeder andere Aktionsmarker gespielt. Er kann während jeder Aktion aufgedeckt werden und verwandelt sich damit

automatisch in den entsprechenden Aktionsmarker, auch wenn der Spieler diese Aktion in dieser Runde schon ausgeführt hat.

Ein Reich mit *Joker* Aktionsmarker macht am Ende der Runde keinen kostenlosen Fortschritt. Wer mit Hilfe seines *Jokers* zweimal in einer Runde dieselbe Aktion ausführt, verliert dadurch 1 Ruhmespunkt (sofern er überhaupt welche hat).

Ablauf der Aktionen

Alle Aktionen und Unteraktionen werden immer in der nummerierten Reihenfolge durchgeführt:

1. **Reichsgründung**
2. **Produktion**
3. **Handel und Fortschritt**
4. **Manöver**
5. **Schicksal**
6. **Zivilisierung**
7. **Reichsauflösung**

Alle Spieler, die als Aktion *Reichsgründung* gewählt haben, decken diesen Marker auf und gründen dann ein neues Reich. Danach decken alle Spieler, die Produktion gewählt haben, diesen Marker auf und führen die Aktion aus usw.

Meistens können die Spieler ihre Aktionen derselben Art gleichzeitig ausführen. Wenn die Reihenfolge aber eine Rolle spielt (z. B. führen zwei eng benachbarte Reiche Manöver aus), ist von den in Frage kommenden Spielern zunächst der Startspieler an der Reihe und dann die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler kann zum jeweiligen Zeitpunkt immer beschließen, den gewählten Aktionsmarker nicht aufzudecken, sein entsprechendes Reich läßt diesen Spielzug einfach verfallen.

Wer vergißt, seinen Aktionsmarker rechtzeitig aufzudecken, kann diese Aktion nicht mehr nachholen, sobald die nächste Aktion begonnen hat.

Die Aktionen

Hinweis: In den folgenden Regelabschnitten genannte besonders wichtige oder für das Spiel allgemein gültige Regeln sind eingerahmt.

Es ist darüberhinaus unerläßlich, den Spielführer zu lesen.

1. Reichsgründung

Wer die Aktion *Reichsgründung* gewählt hat, spielt eine seiner Handkarten aus und gründet das darauf genannte Reich.

Ein neues Reich kann nur gegründet werden, wenn auch noch Counter einer Farbe dafür zur Verfügung stehen (deren Aktions- und Ruhmesmarker werden ignoriert).

Jedes Reich kann im Verlaufe eines Spiels mehrfach gegründet werden.

Wenn irgendeines oder mehrere Elemente des neuen Reiches eine Wahl gestatten, muß der gründende Spieler sich für eine der gebotenen Möglichkeiten entscheiden.

Beispiel: Die Mauren (Karte 69) beginnen mit ihrem Fortschrittsmarker -2 vom Ersten entfernt oder auf demselben Platz wie der Marker der Araber. Der Maurenspieler muß sich für eine Möglichkeit entscheiden. Die Startgebiete der Mauren hingegen können nicht gewählt werden, sie müssen in Mauretanien und jedem arabisch kontrollierten Gebiet in Europa beginnen

Kann ein Reich jederzeit gegründet werden?

Die meisten Reiche können nur in bestimmten Zeitaltern gegründet werden. Diese sind auf der Karte des Reiches unter „Age“ (Zeitalter) aufgeführt. Für den Zweck der Reichsgründung befindet sich das Spiel immer in dem Zeitalter, in dem sich das am weitesten entwickelte Reich auf der Fortschrittstabelle befindet. Manche Reiche können in bestimmten Zeitaltern auch nur dann gegründet werden, wenn andere Reiche, wie aufgeführt, gerade (oder gerade nicht) im Spiel sind.

Beispiel: Wir nehmen mal an, das aktuell am weitesten entwickelte Reich des Spiels sind die Phönizier auf Fortschrittsstufe 6. also Zeitalter 1. Die Karthager (Karte 9) können normalerweise erst in Zeitalter 2 starten, aber da die Phönizier im Spiel sind, kann das karthagische Reich auch in Zeitalter 1 gegründet werden.

Sobald der Fortschrittsmarker eines Reiches auf die Fortschrittstabelle gesetzt ist, befindet sich dieses Reich in dem entsprechenden Zeitalter (das gilt auch für den Rest des Prozesses der Reichsgründung).

Gründung eines neuen Reiches

Der gründende Spieler wählt eine zur Verfügung stehende Farbe für dieses Reich. Er muß zunächst eine seiner beiden anfangs gewählten Farben nehmen, falls verfügbar.

Die Zusammensetzung der Einheiten ist für jede Farbe unterschiedlich. Einige haben mehr Einheiten dieses Typs und weniger jenes Typs, einige haben qualitativ bessere Einheiten usw. Man sollte immer die Farbe wählen, deren Einheiten am besten zu dem zu gründenden Reich passen.

Der Fortschrittsmarker des neuen Reiches wird auf die Fortschrittstabelle gesetzt, soweit von dem am weitesten fortgeschrittenen Reich entfernt, wie durch den „+“ oder „-“ Modifikator auf der Reichskarte unter Aufbau (Set-Up) angegeben. Hierdurch ist es möglich, daß ein Reich in einem Zeitalter gegründet wird, welches laut Karte nicht erlaubt ist.

Fortschrittsmarker können nie unter Platz 1 auf der Fortschrittstabelle rutschen.

Beispiel: Die Makedonier, auf Fortschrittsstufe 8 (Zeitalter 2), sind das am weitesten fortgeschrittene Reich im Spiel, als das römische Reich gegründet wird. Der Spieler der Römer setzt den römischen Fortschrittsmarker gemäß der Angabe „-1“ auf der Karte auf Fortschrittsstufe 7 (Zeitalter 1) auf die Fortschrittstabelle.

Falls es momentan überhaupt keine Reiche auf dem Spielplan gibt, kann jede Reichskarte, egal welchen Zeitalters, gespielt werden. Das Startzeitalter dieses

Reiches ist das niedrigste (bedingungslos) auf der Karte angegebene; sein Fortschrittsmarker startet auf dem weitesten links liegenden Platz dieses Zeitalters. Ein Reich kann nur dann gegründet werden, wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt werden.

Beispiel: Lucy hat die Karte Piratenstaat (Karte 98), die Engländer (Karte 37) und die Ägypter (Karte 1) auf der Hand. Es gibt zurzeit keine Reiche auf dem Spielplan. Wenn sie die Ägypter spielt, würde ihr Fortschrittsmarker auf Fortschrittsstufe 1 starten. Spielt sie die Engländer, würden sie auf Fortschrittsstufe 22 (Zeitalter 4) beginnen. Sie kann die Piraten überhaupt nicht spielen, weil diese nur in Entfernung von höchstens 3 eines anderen Reiches starten können.

Startgebiete

Hinter dem/den Namen des/der auf der Reichskarte unter „Start“ genannte/n Gebiete/s stehen ein Buchstaben und eine Nummer. Diese finden sich auf dem Spielplan wieder, so kann man einfach das/die Startgebiet/e eines Reiches finden.

Anfangskapital

Jedes Reich erhält zu Beginn so viel Geld, wie auf der Karte unter „Money“ angegeben. Der Geldmarker des Reiches wird auf den entsprechenden Platz auf der Kapitaltabelle (= Ruhmestabelle) gesetzt.

Starteinheiten

Für manche Reiche werden auf der Karte Anführer genannt, die in bestimmten Zeitaltern zur Verfügung stehen. Wer ein Reich in solch einem Zeitalter gründet, kann einen der für dieses Zeitalter genannten Anführer wählen.

Beispiel: Eskarina gründet das englische Reich im vierten Zeitalter. Sie kann entweder Shakespeare oder Elizabeth als Anführer einsetzen und entscheidet sich für Elizabeth.

Dann baut der Spieler Starteinheiten für sein neu gegründetes Reich. Das geschieht auf gleiche Weise wie bei der Aktion *Produktion* (siehe 2.), allerdings können bei einer Reichsgründung beliebig viele Einheiten in das/die Startgebiet/e gesetzt werden (sofern sie bezahlt werden können). Das Reich kann dabei die Fähigkeiten eines Verwalters nutzen, der dazu dient, die Kosten der Starteinheiten zu reduzieren (außer Infanterie).

Eventuell unter „Special“ auf der Reichskarte aufgeführte Eliteeinheiten werden ebenfalls bei der Plazierung der Starteinheiten eingesetzt, und zwar auf die Reichskarte.

Falls das Reich nicht das Symbol „Keine Städte“ für dieses Zeitalter aufweist, kann der Spieler sein/e Startgebiet/e durch Forts befestigen, unter Zahlung der entsprechenden Kosten.

Der Geldmarker wird auf der Kapitaltabelle entsprechend aller getätigten Ausgaben herunter gesetzt. Es kann nicht mehr Geld ausgegeben werden, als zur Verfügung steht (es gibt keine Kreditaufnahme, tut uns leid!).

Die Einheiten und ein eventuell gewählter namentlich genannter Anführer werden in das Startgebiet gesetzt.

Falls es für das Reich mehrere Startgebiete gibt, können die Einheiten nach Belieben auf diese Gebiete verteilt werden. Marineeinheiten können nur in Küstenlandgebieten gesetzt werden.

Was passiert, falls bereits andere Einheiten in dem Startgebiet sind?

Unter „Special“ ist auf manchen Reichskarten angegeben, daß im Startgebiet vorhandene Einheiten irgendeines anderen Reiches direkt in eigene Einheiten umgewandelt werden (einschließlich irgendwelcher Anführer). Das bedeutet einfach, daß das neue Reich weiter entwickelt ist als das vorherige. Irgendwelche vorhandenen Städte werden in eigene umgewandelt (ohne daß sie dabei reduziert werden). Es spielt keine Rolle, falls eine Stadt dabei einen höheren Wert hat, als das neue Reich selbst hätte plazieren können. Falls das neue Reich andernfalls seine Hauptstadt in dem Gebiet gebaut hätte, wird dann die umgewandelte Stadt zur Hauptstadt.

Falls andere Einheiten im Startgebiet eines neuen Reiches sind, muß zunächst dieser Konflikt gelöst werden (siehe 4.).

Plazierung einer Hauptstadt

Falls das neue Reich nicht das Symbol „Keine Städte“ für dieses Zeitalter hat, wird eine Hauptstadt der Stufe 1 in eins der Startgebiete gesetzt, nach Wahl des Spielers. Falls das neue Reich durch Konflikt eine Stadt der Stufe 5 oder 7 in seinem Startgebiet erobert hat, startet es dort stattdessen mit einer um eine Stufe (3 oder 5) niedrigeren Hauptstadt.

Irgendwelche auf der Reichskarte unter „Special“ aufgeführten Forts können ebenfalls nach Wahl des Spielers in sein/e Startgebiet/e gesetzt werden.

Die übrigen Hauptstadtmarker werden auf die Reichskarte gelegt, um dessen Counterfarbe kenntlich zu machen

Besondere Gründungsaktionen

Auf der Reichskarte ist unter „Special“ aufgeführt, was dieses Reich von anderen unterscheidet.

Alle Anfangs-Effekte (Initial) - z. B. anfängliche Kostenänderungen für die Einheiten - gelten nur während der Reichsgründung.

Irgendwelche aufgeführten Sonderaktionen (z. B. kostenlose *Manöver*) werden direkt nach der Reichsgründung und nach eventueller Konfliktbewältigung in den Startgebieten ausgeführt.

Andere besonders aufgeführte Auswirkungen gelten so lange, wie angegeben bzw. für die gesamte Dauer der Existenz dieses Reiches, falls kein Limit genannt ist.

Nicht vergessen: Jeder Spieler hat während des gesamten Spiels nur *einen* Ruhmesmarker und *einen* Satz Aktionsmarker!

2. Produktion

Durch Produktion erhält ein Reich Einkommen, welches es dafür verwenden kann, seine bestehenden Einheiten zu versorgen und neue Einheiten zu kaufen.

2.1 Einkommen erhalten

Wer die Aktion *Produktion* für eins seiner Reiche wählt, erhält zunächst Einkommen für jedes nicht in Aufruhr befindliche Gebiet, das von diesem Reich kontrolliert wird. Dieses Einkommen wird zu dem bereits vorhandenen Kapital auf der Ruhmestabelle addiert, bis zu einem absoluten Maximum von 199.

Ein Reich kontrolliert jedes Gebiet, in dem mindestens eine seiner Einheiten präsent ist. Das sind Land-, Marine- und Flugeinheiten (Städte, Forts und Anführer und Errungenschaften gelten nicht als Einheiten).

Jedes nicht in Aufruhr befindliche Gebiet produziert so viel Einkommen, wie in der Geländetabelle auf dem Spielplan aufgeführt, zuzüglich des Wertes irgendeiner Stadt in dem Gebiet. Ein Gebiet in Aufruhr produziert nie Einkommen, auch nicht, wenn es eine Stadt, Weizen oder Öl enthält.

Beispiel: *Ägypten ist ein fruchtbares Gebiet mit einer Stadt der Stufe 1. Fruchtbarere Weizengebiete produzieren 5 Einkommen und eine Stadt der Stufe 1 gibt 1 Einkommen, also hat Ägypten in dieser Runde ein Einkommen von 6. Falls das Gebiet in Aufruhr wäre, gäbe es kein Einkommen.*

Weizen wird nur dann zum Wert eines nicht fruchtbaren Gebietes hinzugezählt, wenn das kontrollierende Reich bereits in Zeitalter 5, 6 oder 7 ist.

Beispiel: *Deutschland trägt mit einer Stadt der Stufe 3 zum Einkommen der Deutschen 5 bei, solange ihr Reich im Zeitalter 4 oder darunter ist. In Zeitalter 5 bringt Deutschland dem Reich 7 Einkommen, in den Zeitaltern 6 und 7 sogar 8, da die Wälder verschwinden.*

Öl bringt nur zusätzliches Einkommen für ein Gebiet, wenn das Reich bereits im Zeitalter 7 ist.

Manche Reiche bekommen Einkommen auf andere Art und Weise (s. „Special“ auf den Karten). Auch Ereigniskarten können das Einkommen eines Reiches beeinflussen.

Das gesamte Einkommen eines Reiches wird halbiert (aufgerundet), falls es keine Hauptstadt hat.

2.2 Versorgung bestehender Einheiten

Jetzt *muß* das Reich pro Einheit, die es auf dem Spielplan hat, 1 Geldeinheit als Unterhalt zahlen. Wenn alle Einheiten versorgt werden können, muß das auch getan werden. Falls das vorhandene Kapital nicht ausreicht, entscheidet der Spieler, welche Einheiten nicht versorgt werden.

Errungenschaften, Städte, Befestigungen und Anführer benötigen keine Versorgung. Einheiten barbarischer Reiche (das sind solche mit dem „Keine Städte“ Symbol für das Zeitalter, in dem sie sich gerade befinden) benötigen ebenfalls keine Versorgung.

Einheiten, die nicht versorgt werden können, werden in den aktiven Vorrat des Reiches zurückgelegt. Dadurch können Gebiete neutral werden. In jedes jetzt nicht neutrale, noch nicht in Aufruhr befindliche *Landgebiet*, in dem mindestens eine Einheit nicht versorgt werden konnte, wird ein „Aufruhr“ Marker gesetzt.

2.3 Bau neuer Einheiten

Das Reich kann jetzt Geld dafür ausgeben, neue Einheiten zu bauen. Es kann nur Einheiten gemäß seiner aktuellen oder früherer Fortschrittsstufen kaufen (für manche Reiche gelten allerdings Sonderregeln, die hiervon abweichen). Die Verfügbarkeit von Einheiten ist anhand der eingekreisten Fortschrittsnummer links unten auf den Einheiten selbst erkennbar oder durch die Abbildung der Einheiten auf der Fortschrittstabelle.

Die Kosten für jeden Einheitentyp sind auf dem Spielplan unterhalb der Fortschrittstabelle aufgeführt. Die Mindestkosten für eine Einheit, unter Berücksichtigung aller Modifikatoren, betragen immer 1 Geldeinheit.

Marineeinheiten können nur in Küstengebieten oder Seegebieten (nicht in Ozeangebieten) gebaut werden, die das Reich selbst kontrolliert. Alle anderen Einheiten können nur in den Landgebieten des Reiches gebaut werden.

Es können jeweils nur so viele Einheiten in ein Gebiet gesetzt werden, wie es dem Wert der Stadt in diesem Gebiet entspricht (d. h. es können 5 Einheiten in ein Gebiet mit einer Stadt der Stufe 5 gesetzt werden). In jedes Gebiet ohne Stadt kann immer nur *eine* Einheit gesetzt werden.

Das Reich kann während seiner Aktion *Produktion* beliebig viele Gebiete befestigen, für jeweils 5 Geldeinheiten. Barbarische Reiche können keine Befestigungen bauen.

Manche Reiche haben Symbole, die ihnen untersagen, Marineeinheiten oder Kavallerieeinheiten zu bauen. Solch eine Beschränkung gilt so lange, bis das Reich erstmals mit einem anderen Reich gehandelt hat, welches nicht derselben Beschränkung unterliegt.

Ein Reich kann nur solche Elefanten bauen, die in seinem aktiven Vorrat sind.

- Sobald ein Reich auf Fortschrittsstufe 10 oder höher ein Gebiet mit Elefantensymbol kontrolliert, wird dieser Elefant in seinen aktiven Vorrat gelegt (auch wenn das bedeutet, ihn von einem anderen Reich nehmen zu müssen).
- Ansonsten wird ein zufälliger, unbenannter Elefant, falls noch im allgemeinen aktiven Vorrat vorhanden, dem aktiven Vorrat eines Reiches hinzugefügt, wenn es mindestens auf Fortschrittsstufe 10 ist und einen Handel (siehe 3.) mit einem Reich gewinnt, das ein Elefantengebiet kontrolliert.

Wenn ein Elefant stirbt oder nicht versorgt werden kann, wird er aus dem aktiven Vorrat des Reiches entfernt (außer das Reich kontrolliert das Gebiet dieses Elefanten) und zurück in den allgemeinen aktiven Vorrat gelegt.

Sobald das erste Reich das Zeitalter 7 erreicht, werden alle Elefanten aus dem Spiel genommen.

Für je 10 Geld kann ein Reich Eliteeinheiten bauen, die Marker werden auf die Reichskarte gelegt.

Atomwaffen und Sternenkriegswaffen können nur gebaut werden, falls welche im allgemeinen aktiven Vorrat erhältlich sind.

Anderweitige Geldausgaben

Während der *Zivilisierung* kann durch Geldzahlung Aufruhr beseitigt werden und während der Spielphase *Ruhmespunkte gewinnen* kann Ruhm gekauft werden. Die genaue Erklärung erfolgt in den entsprechenden Anschnitten.

3. Handel und Fortschritt

Ein Reich kann die Aktion *Handel und Fortschritt* wählen, um zu versuchen, auf der Fortschrittstabelle voran zu kommen, eine Karte mit einem benachbarten Reich zu tauschen und vielleicht finanzielle Hilfe zu geben oder zu erhalten.

So wird gehandelt

Der Spieler wählt ein von einem *anderen* Spieler kontrolliertes Reich, mit dem sein Reich handelt. Dieses andere Reich muß in Reichweite des eigenen, handelnden Reiches sein. Stehen mehrere Reiche als Handelspartner zur Auswahl, muß ein Reich gewählt werden, das in dieser Runde noch nicht gehandelt hat. Falls es keine anderen Reiche in Reichweite gibt, wird mit dem Kartenstapel gehandelt.

Falls ein Reich mit einem anderen Reich handelt, welches in dieser Runde ebenfalls die Aktion *Handel und Fortschritt* gewählt hat, ist diese Aktion für beide Reiche damit abgeschlossen.

Wann ist ein anderes Reich in Reichweite?

- Ein anderes Reich ist in Reichweite eines gegebenen Reiches, wenn die geringste Anzahl Gebiete, die zwischen ihnen liegt (dabei zählt das nächstliegende Gebiet des Zielreiches mit, das des Ausgangsreiches aber nicht), kleiner oder gleich der Stufe des aktuellen Zeitalters des gegebenen Reiches ist. Ist z. B. das Reich eines anderen Spielers direkt benachbart, beträgt die Entfernung 1 Gebiet, und die beiden Reiche sind in gegenseitiger Reichweite direkt von Zeitalter 1 an.
- Ozeangebiete zählen erst dann mit, wenn das Ausgangsreich in Zeitalter 4 oder höher ist.
- Gebiete, die von einem anderen Reich kontrolliert werden, zählen nur dann mit, wenn das jeweilige betroffene Reich die Erlaubnis dazu erteilt. Für diese Erlaubnis kann der jeweilige Spieler Karten und/oder Geld von dem aktiv handelnden Spieler fordern. Wenn dieser die Forderung akzeptiert, muß er sie sofort erfüllen.
- Da Reiche in verschiedenen Zeitaltern sein können ist es möglich, daß ein Reich in Reichweite eines bestimmten anderen ist, aber nicht umgekehrt.

Der Handel

Jeder am Handel beteiligte Spieler wählt eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Wer gerade keine Handkarten hat, nimmt stattdessen die oberste Karte vom Zugstapel.

Der Kartenwert wird zur **Handelszahl** (Trade) der Reichskarte addiert. Von diesem Gesamtwert wird 1 abgezogen, falls es in dem betreffenden Reich ein oder mehrere Gebiete in Aufruhr gibt. Die Seite mit dem höheren Ergebnis gewinnt den Handel.

Wer mit dem Stapel handelt, spielt gegen die oberste Karte des Zugstapels, deren Gesamtwert lediglich der unmodifizierte Kartenwert ist.

Auswirkungen des Handels

Das Reich, welches den Handel gewonnen hat,

- schiebt seinen Fortschrittsmarker 1 Feld weiter;
- *kann* den Entwicklungsmarker noch 1 Feld weiter schieben, falls es selbst die Aktion Handel und Fortschritt in dieser Runde gewählt hatte; und
- *kann* den Fortschrittsmarker noch 1 Feld weiter schieben, falls es mit einem Reich (nicht dem Stapel) gehandelt hat, das vorher auf einer höheren Fortschrittsstufe stand.

Bei Gleichstand geht das aktive Reich 1 Fortschrittsstufe höher. Falls beide Reiche diese Aktion gewählt hatten, geht das weniger entwickelte Reich 1 Fortschrittsstufe höher. Bei gleicher Fortschrittsstufe geht dann keines höher.

Beide Handelspartner behalten die Karte, die der Gegner gespielt hat. Wer mit dem Stapel handelt, wirft die eigene gespielte Karte ab und behält die vom Stapel gespielte Karte.

Wenn zwei Reiche miteinander handeln, dürfen beide dem anderen Geld schenken, die Positionen der Geldmarker auf der Kapitaltabelle werden entsprechend korrigiert.

Beispiel: Die Syrakuser, deren Handelszahl +2 beträgt, handeln mit den Römern, die die Handelszahl +1 haben. Die Römer befinden sich auf einer höheren Fortschrittsstufe.

Die Syrakuser spielen eine Karte mit dem Wert 3, das ergibt zusammen mit ihrer **Handelszahl** einen Gesamtwert von 5. Cäsar spielt für die Römer ein Karte mit dem Wert 5, diese haben also insgesamt 6.

Die Römer gewinnen den Handel und rücken ihren Fortschrittsmarker ein Feld vor. Hätten die Syrakuser ihre Karte mit Wert 5 gespielt, hätten sie gewonnen und sogar drei Felder vorrücken können (1 für den Sieg, 1 weil sie es waren, die diese Aktion gewählt hatten, 1 weil Rom die höhere Fortschrittsstufe hatte). Hätten die Syrakuser eine Karte mit Wert 4 gespielt, wären beide Endergebnisse gleich gewesen und keiner wäre auf der Fortschrittstabelle vorgerückt.

Die Syrakuser trösten sich damit, daß sie eine Karte mit Wert 5 gewonnen haben, während die Römer nur eine niedrige 3 bekommen haben.

Zusätzlich spendieren die Römer glücklicherweise noch 4 Geldeinheiten, damit die Syrakuser ihren Krieg mit Karthago finanzieren können.

4. Manöver

Ein Reich kann die Aktion *Manöver* wählen, um seine eigenen Einheiten innerhalb der Grenzen des eigenen Reiches zu bewegen oder um sich in benachbarte neutrale Gebiete oder solche Gebiete auszudehnen, die anderen Reichen gehören.

4.1 Bewegung

Jede eigene Einheit kann sich von Gebiet zu Gebiet bewegen, wenn das entsprechende Reich die Aktion *Manöver* wählt. Jedes Gebiet, das eine Einheit betritt, muß zu dem Gebiet benachbart sein, welches sie gerade verläßt. Gebiete, die durch einen doppelseitigen roten Pfeil verbunden sind, gelten als benachbart.

Die auf den Einheiten rechts unten aufgedruckten Bewegungspunkte geben jeweils an, wie weit diese Einheit ziehen kann.

Einheiten, die während ihrer gesamten Bewegung von einem Entdecker begleitet werden, erhöhen ihre Bewegungspunkte um 1.

Das Betreten jedes Gebietes kostet einen oder mehrere **Bewegungspunkte** (s. Geländetabelle). Wenn eine Einheit ein Gebiet betritt, werden die dafür nötigen Bewegungspunkte verbraucht. Eine Einheit kann danach weiterziehen, falls sie noch Bewegungspunkte für diese Runde zur Verfügung hat. Es müssen auf jeden Fall noch genug Bewegungspunkte übrig sein, um die Kosten für das Betreten des nächsten Gebietes in vollem Umfang bezahlen zu können.

Marine- und Flugeinheiten zahlen für jedes Gebiet, das sie „betreten“, nur **1 Bewegungspunkt**, unabhängig vom Gelände.

Sternenkrieginheiten unterliegen keinerlei Bewegungsbeschränkungen, sie können in nur einem Bewegungszug überall hinziehen.

► **Bewegung der Anführer**

Anführer können sich nur in Begleitung einer Einheit (oder mehrerer) während derer kompletter Bewegung bewegen. Anführer können keine Sternenkrieg- oder Nukleareinheit begleiten.

► **Marinetransport**

Jede Marineeinheit kann eine Land- oder Flugeinheit und zusätzlich beliebig viele Anführer transportieren. Die Marineeinheit und ihre Ladung müssen zu Beginn der Aktion *Manöver* im selben Gebiet sein und die komplette Bewegung zusammen machen. Für die Bewegung gelten die Bewegungspunkte und –regeln der Marineeinheit. Eine Transportbewegung muß in einem Küstengebiet enden.

► **Bewegungsbeschränkungen für Landeinheiten**

Infanterie, Kavallerie und Raketeneinheiten können nur auf Landgebiete ziehen (*Ausnahme:* s. Marinetransport).

Landeinheiten müssen stoppen (außer beim Marinetransport), wenn sie ein Gebiet mit einer Einheit (oder mehreren) eines anderen Reiches betreten, es sei denn, das Reich, dessen Einheiten sich bewegen, hat dann dort mindestens doppelt so viele Einheiten wie das andere Reich.

► **Bewegungsbeschränkungen für Marineeinheiten**

Marineeinheiten können nur auf Ozean- und Seegebiete und Küstenlandgebiete ziehen.

Marineeinheiten können durch See- oder Ozeangebiete ziehen, in denen Einheiten eines anderen Reiches sind, falls dann dort mindestens doppelt so viele eigene **Einheiten sind als das andere Reich dort hat oder falls sie** ihre Bewegung in einem Gebiet beenden, das nicht von diesem anderen Reich kontrolliert wird.

Beispiel: *Französische Schiffe beginnen eine Manöver Aktion in der Normandie. Sie können über die englische Galeere in der Bucht von Biscaya hinwegziehen, falls dort schon mindestens 2 französische Marineeinheiten sind oder falls sie ihre Bewegung nicht in irgendeinem von den Engländern kontrollierten Gebiet beenden.*

Marineeinheiten müssen aber stoppen, wenn sie in ein Gebiet mit einer Marineeinheit (oder mehreren) eines anderen Reiches fahren (es sei denn, dort sind dann mindestens doppelt so viele eigene Einheiten als die des anderen Reiches, s. o.).

Marineeinheiten können nicht so bewegt werden, daß sie dabei über Land ziehen (also kann beispielsweise eine Marineeinheit nicht vom Atlantik nach Yucatan ziehen und von dort aus in den Pazifik). Um das klar zu stellen, werden Marineeinheiten immer an die Küste gesetzt, die dem/den Seegebiet/en am nächsten ist, auf das/die sie ziehen können.

Marineeinheiten können zwischen den Seegebieten, die durch den Suez- bzw. Panamakanal verbunden sind, „über Land“ ziehen. Dafür benötigen sie jedoch die Erlaubnis jeweils *aller* Reiche, die ein zum Kanal benachbartes Gebiet kontrollieren und müssen in dem Zeitalter sein, in dem der Kanal benutzt werden kann (auf dem Spielplan aufgeführt).

Galeeren können nicht in Ozeangebiete ziehen, es sei denn die Sonderregeln ihres Reiches erlauben dies. Außerdem werden sie *sofort* zerstört, sobald sie in einem Ozean- oder Seegebiet sind, das nicht benachbart zu einem von ihrem Reich kontrollierten Landgebiet ist.

► **Bewegungsbeschränkungen für Flugeinheiten**

Sternenkriegseinheiten können zu jedem Gebiet des Spielplans ziehen, dabei ignorieren sie neutrale Gebiete und Einheiten anderer Reiche.

Nukleareinheiten können ebenfalls in jedes Gebiet ziehen und ignorieren dabei Einheiten anderer Reiche, mit der Ausnahme, daß sie nie in irgendwelche Gebiete ziehen können, in denen Sternenkriegseinheiten anderer Reiche sind.

Andere Flugeinheiten müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie in ein Gebiet kommen, in dem eine Flugeinheit (oder mehrere) eines anderen Reiches ist, außer dort sind dann mindestens doppelt so viele eigene Flugeinheiten wie die des anderen Reiches.

Außer Sternenkriegseinheiten können Flugeinheiten ihre Bewegung in einem See- oder Ozeangebiet nur dann beenden, wenn dort oder in einem benachbarten Gebiet mindestens eine eigene Nicht-Flugeinheit ist.

► **Weitere Bewegungsbeschränkungen**

Während der Aktion *Manöver* muß ein Reich immer mindestens **1 Nicht-Flugeinheit in jedem von ihm kontrollierten Landgebiet belassen, das von einer Nicht-Flugeinheit kontrolliert wird.** Ozean- oder Seegebiete können hingegen völlig leergezogen werden. Flugeinheiten können jedes Gebiet problemlos verlassen.

Außer Anführern in Begleitung von Einheiten und Flugeinheiten können keine Einheiten über einen doppelseitigen roten Pfeil ziehen, falls das Seegebiet, in dem dieser Pfeil ist, eine Einheit (oder mehrere) eines anderen Reiches enthält. Falls der doppelseitige rote Pfeil in zwei Seegebieten ist, können alle Einheiten diesen überqueren, falls nicht in beiden Seegebieten Einheiten eines anderen Reiches (oder mehrerer) sind.

Beispiel: *Die Speereinheiten eines Spielers wollen von Marokko aus nach Andalusien ziehen. Falls sowohl das westliche Mittelmeer als auch die Säulen des Herkules Einheiten anderer Reiche enthalten, können die Speere diesen Zug nicht machen. Falls nur im westlichen Mittelmeer fremde Einheiten stehen, kann der Zug ausgeführt werden.*

4.2 Konflikte mit anderen Reichen lösen

Nachdem alle Einheiten des Reiches ihre Bewegung beendet haben, werden alle Konflikte in allen Gebieten gelöst, in denen Einheiten dieses Reiches zusammen mit denen eines anderen Reiches sind (auch wenn der Spieler des aktiven Reiches dieses selbst kontrolliert. In dem Falle spielt er selbst für beide Seiten, normalerweise möglichst verlustfrei.). Falls die Konflikte während bzw. nach der Aktion *Manöver* des aktiven Reiches stattfinden, bestimmt dieser Spieler die Reihenfolge der Konflikte.

In jedem Konflikt zieht jeder daran beteiligte Spieler eine Karte vom Zugstapel, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Hat ein Spieler einen Taktiker in dem Konfliktgebiet, kann er beschließen, die gezogene Karte abzuwerfen und eine neue zu ziehen, die er dann aber benutzen muß.

Jeder am Konflikt beteiligte Spieler muß dann heimlich (außer er spielt gegen sich selbst) einige oder alle seiner Einheiten in diesem Gebiet einsetzen (mindestens 1 Einheit) und kann einen Taktiker benutzen, falls er dort einen hat.

Alle Spieler (nicht nur die direkt beteiligten) können konfliktrelevante Ereigniskarten spielen, um den Ausgang des Konfliktes zu beeinflussen.

Dann werden die Karten aufgedeckt und das Konfliktpotential jeder Seite wird ermittelt, wobei eventuell gespielte Ereigniskarten berücksichtigt werden müssen.

Das Konfliktpotential jedes Reiches ist:

- der Wert der Karte, die es vom Stapel gezogen hatte;
- + Frontlinienwert der Hälfte (aufgerundet) der Einheiten, die es eingesetzt hat (nach Wahl des Spielers);
- + Unterstützungswert der übrigen eingesetzten Einheiten;

- +1 pro Elitemarker, den das Reich hat (maximal +3);
- +1 pro Zeitalter, welches das Reich dem Gegner voraus ist;
- + bester Frontlinien- und Unterstützungswert seiner in dieser Runde eingesetzten Einheiten für *jeden* Aufruhmarker, den die gegnerischen Streitkräfte *in diesem Kampf* bereits erhalten haben;

☐ und nur für den Verteidiger:

- + Geländemodifikator (Details s. Geländetabelle);
- +2 für eine dort befindliche Befestigung;
- +2 falls der Angriff durch Invasion erfolgte (Betreten eines Landgebietes direkt von einem angrenzenden See- oder Ozeangebiet aus);
- + Stadtwert einer vorhandenen Stadt.

Der Einsatz von Elefanten reduziert die Frontlinienwerte aller vom Gegner eingesetzten Streitwagen, leichter Kavallerie und berittener Bogenschützen auf Null.

► **Geländemodifikatoren**

Die Geländemodifikatoren für den Verteidiger sind kumulativ. Hatte der Angreifer z. B. ein Berggebiet über einen Fluß betreten, beträgt der Modifikator 4 (3 für die Berge + 1 für den Fluß). Geländemodifikatoren basieren immer auf dem Zeitalter des Verteidigers, nicht des Angreifers (Wälder werden zu fruchtbaren Gebieten in den Zeitaltern 6 und 7).

- Stadtwerte werden auf Null reduziert, falls der Angreifer Geschützeinheiten einsetzt (außer Bogenschützen).

► **Konfliktergebnisse**

Das Reich mit dem geringeren Konfliktpotential verliert alle Einheiten und Anführer, die es in dieser Kampfrunde eingesetzt hatte. Das Reich mit dem höheren Konfliktpotential verliert nichts.

Falls beide Konfliktpotentiale gleich groß sind, verlieren beide Reiche ihre eingesetzten Einheiten. Hatte ein Reich allerdings in dieser Kampfrunde einen Taktiker eingesetzt, verliert es bei Gleichstand nichts.

Überlebende, eingesetzte Einheiten werden beiseite gelegt, die gezogenen Karten werden abgeworfen. Der Kampf wird in weiteren Kampfunden fortgesetzt, wobei jeweils die noch nicht eingesetzten Einheiten benutzt werden – Taktiker können allerdings erneut eingesetzt werden. Das geht so lange, bis eine Seite gewonnen hat oder beide vollständig vernichtet sind.

Falls in einem Konflikt ein Elefant verloren wird, *müssen* sich alle überlebenden Einheiten dieser Seite sofort zurückziehen.

► **Eingesetzte und nicht eingesetzte Einheiten**

Hat eine Seite keine noch nicht eingesetzten Einheiten mehr, werden deren überlebende eingesetzte, beiseite gelegten Einheiten wieder zu noch nicht eingesetzten Einheiten, allerdings erhält das Reich dafür für den Rest des Kampfes einen Aufruhmarker. Die Anzahl der auf diese Weise zu bekommenden Aufruhmarker ist nicht begrenzt.

► **Atomwaffen**

Falls die einzige im Kampf noch nicht eingesetzte Einheit eines Reiches eine Atomwaffe ist, kann der Besitzer sie vor der Kampfunde zerstören. Das Reich erhält dann einen Aufruhmarker, weil alle Einheiten eingesetzt wurden, und die eingesetzten Einheiten werden wieder zu nicht eingesetzten.

Falls eine Atom- und Sternenkriegswaffe in derselben Kampfunde eingesetzt werden, wird die Atomwaffe zerstört, bevor das Konfliktpotential beider Seiten ermittelt wird.

Beim Einsatz einer Atomwaffe (die nicht durch eine Sternenkriegswaffe zerstört wurde) sind alle Einheiten (eingesetzte und nicht eingesetzte) beider Seiten in dem Konfliktgebiet verloren. Das Reich, das dieses Gebiet kontrollierte, wird auf der Fortschrittstabelle um 1 Stufe zurückgesetzt.

Der Spieler, der eine Atomwaffe einsetzt, verliert 5 Ruhmespunkte.

Rückzug

Ein Spieler kann immer vor jeder Kampfunde einen Rückzug beschließen, bevor die Karten gezogen werden, falls das *andere* Reich in diesem Kampf schon mindestens einen Aufruhmarker erhalten hat. Wer einen Taktiker in dem Gebiet hat, kann sich aber auch dann zurückziehen, wenn *irgendeine der beiden Seiten* schon einen Aufruhmarker erhalten hat. Falls sich beide zurückziehen können, muß der aktive Spieler sich zuerst entscheiden.

Die Einheiten können sich nur in benachbarte, vom eigenen Reich kontrollierte Gebiete zurückziehen, in denen keine Einheiten anderer Reiche sind und die sie auch während ihrer normalen Bewegung betreten könnten (Marinetransport nicht mitgerechnet). Sich zurückziehende Einheiten, die kein entsprechendes Gebiet finden, sind verloren. Die Einheiten können sich in verschiedene Gebiete zurückziehen.

Ein Reich, das sich zurückzieht, gilt als Verlierer des Konfliktes.

Konfliktende

Das Reich, das den Konflikt verloren hat, muß einen Elitemarker (falls vorhanden) abgeben. Alle im Kampf erhaltenen Aufruhmarker werden zurückgegeben.

Falls beide Seiten alle ihre Einheiten in dem Gebiet verloren haben, wird dieses wieder neutral. Andernfalls kontrolliert das Reich, das nun dort noch Einheiten hat, das Gebiet.

Falls sich dadurch die Kontrolle über dieses Gebiet ändert, werden alle vorhandenen Errungenschaften und Befestigung entfernt und eine Stadt wird um 1 Stufe reduziert (eine Stadt der Stufe 1 wird entfernt). Eine Hauptstadt wird in eine normale Stadt umgewandelt.

Falls ein Reich durch einen Konflikt seine Hauptstadt verliert, verliert es sein gesamtes angespartes Kapital, die Hälfte davon erhält das Reich, welches nun dieses Gebiet kontrolliert.

Falls ein Reich ohne Hauptstadt einen Anführer in einem Konflikt verliert, den es ebenfalls verliert, verliert es sein

gesamtes angespartes Kapital, die Hälfte davon erhält das Reich, welches den Konflikt gewonnen hat.

Falls ein Reich nach einem Konflikt überhaupt keine Einheiten mehr auf dem Spielplan hat, wird es sofort aufgelöst (s. 7. Reichsauflösung).

Der nächste Konflikt

Der aktive Spieler führt nach seiner Wahl einen Konflikt nach dem anderen aus, bis alle beendet sind.

Kriegsnebel

Kein Spieler darf sich die Einheiten des anderen Spielers ansehen.

Komplettes Kampfbeispiel: *Reys Franzosen wählen eine Manöver Aktion; die Franzosen sind in Zeitalter 5. Rey möchte Napoleon mit seiner großen Armee in Polen ostwärts gegen die Russen schicken, die in Zeitalter 4 sind.*

Rey zieht je einen Gewehrschützen, leichte Kavallerie und Artillerie in das von Russland kontrollierte Pripet Marschland, hat damit dort aber noch nicht doppelt so viele Einheiten wie die Russen, die dort einen Ritter und berittene Artillerie haben. Also zieht Rey noch einen Ritter in das Pripet Marschland, um das erforderliche 2:1 Verhältnis zu erzielen.

Dann ziehen die übrigen noch in Polen verbliebenen Einheiten (bis auf eine, die da bleiben muß, um das Gebiet zu kontrollieren) durch das Pripet Marschland nach Muskovien. Das würde normalerweise für die Kavallerie 4 Bewegungspunkte kosten, aber zum Glück haben die Franzosen die Errungenschaft Gepflasterte Straßen und es kostet für alle Einheiten nur 1 Bewegungspunkt, nach Moskau, der Stufe 3 Hauptstadt der Russen, zu ziehen.

Nachdem Rey alle seine Einheiten bewegt hat, beginnt er mit der Konfliktlösung. Er entscheidet sich dafür, den Konflikt in Muskovien zuerst zu lösen.

Reys Truppen bestehen aus Napoleon, 4 Gewehrschützen, 1 Ritter, 2 Artillerien und 1 berittene Artillerie. Die Russen, von Lucy geführt, haben 2 Gewehrschützen, 1 Speer, 2 Kanonen und 2 Ritter, allesamt unter der unerschrockenen Führerschaft von Kutusov (einem unbekanntem Taktiker).

Alex hat nicht nur mehr Einheiten, sondern Lucys Einheiten sind auch noch ziemlich veraltet gegenüber Reys prächtiger Kriegsmaschine. Außerdem sind die französischen Einheiten Elitetruppen (die Franzosen haben einen Elitemarker auf ihrer Karte) und haben die Farbe mittlerer Veteranen, während die der Russen die große schwerfällige Farbe ist.

Also muß Lucy mit List wettmachen, was ihr an Ausstattung fehlt. Immerhin sind ihre Einheiten in einer Stadt der Stufe 3 befestigt, was ein gewisser Vorteil ist.

Beide Spieler betrachten ihre Truppen und ziehen eine Karte vom Stapel. Da auf beiden Seiten ein Taktiker beteiligt ist, können beide ihre Karte abwerfen und eine neue ziehen, falls sie möchten. Rey wirft ab und zieht nur eine 2 nach und beschließt, diese hoffnungslos schlappe Karte auszugleichen, indem er die meisten seiner

Einheiten in der ersten Kampfrunde einsetzt und nur 1 Gewehrschützen zurück hält.

Lucy zieht eine 5 und behält sie, sie setzt nur 1 Speer ein und wartet lieber ab, wie sich der Kampf entwickelt, bevor sie den Großteil ihrer Reserve einsetzt.

Reys Konfliktpotential beträgt 49 (18 für die 3 Gewehrschützen +5 für den Ritter (einschließlich -1 für den Wald) +16 für die 2 Artillerien +6 für die berittene Artillerie (einschließlich -1 für den Wald) +2 für die Karte +1 für die Elite +1 für das um 1 höhere Zeitalter).

Lucys Konfliktpotential ist 10 (1 für den Speer +5 für die Karte +2 für die Verteidigung im Wald (normalerweise nur +1, aber noch mal +1 als „Special“ für die Russen (s. Karte 34) +2 für die Befestigung). Sie hat keinen Vorteil durch die Stadt, da die Franzosen Artillerie eingesetzt haben. Also kommt Lucys Speer zurück in ihren aktiven Vorrat, während Reys eingesetzte Einheiten beiseite gelegt werden.

In der nächsten Kampfrunde zieht Lucy eine 3 und behält sie, Rey zieht diesmal eine 6. Lucy weiß, daß Rey nur noch 1 Gewehr einsetzen kann, also setzt sie 1 Gewehr und 1 Kanone ein.

Lucy hat nun ein Konfliktpotential von 20 (5 für das Gewehr +5 für die Kanone +3 für die Karte +2 für den Wald +3 für die Hauptstadt +2 für die Befestigung. Reys Konfliktpotential ist 14 (6 für das Gewehr +6 für die Karte +1 für die Elite +1 für das höhere Zeitalter). Reys Gewehr ist verloren.

Reys sämtliche Einheiten wurden nun eingesetzt, also erhält er einen Aufruhrmarker und Lucy kann sich ab jetzt zurückziehen. Aber sie spürt, daß sich das Kampfglück wendet und ist noch nicht bereit, ihre Hauptstadt aufzugeben.

Auch Rey könnte sich zurückziehen, da auch er einen Taktiker hat (Napoleon), aber selbst wenn er dies wollte (was er nicht tut), hat er kein benachbartes selbst kontrolliertes Gebiet, in das er sich zurückziehen könnte (das Pripet Marschland ist ein Konfliktgebiet)

Sämtliche zuvor von Rey eingesetzten Einheiten gelten nun wieder als nicht eingesetzt. Beide Spieler ziehen eine neue Karte.

Rey ist jetzt vorsichtiger und setzt nur 1 Gewehr und 1 Artillerie ein, nachdem er eine Karte 5 gezogen hat. Lucy hatte eine 4 gezogen und setzt alle ihre noch übrigen Einheiten ein. Sie hat insgesamt ein Konfliktpotential von 35 (5 für das Gewehr +5 für die Kanone +4 für den Frontlinienwert eines Ritters +3 für den Unterstützungswert des anderen Ritters (man zählt nur die Frontlinienwerte der Hälfte seiner eingesetzten Einheiten, und beide Ritter ziehen 1 für den Wald ab) +4 für die Karte +2 für den Wald +2 für die Befestigung +10 für den französischen Aufruhrmarker (5 ist der beste eingesetzte russische Frontlinienwert und ebenfalls 5 der beste eingesetzte russische Unterstützungswert).

Reys Konfliktpotential beträgt 21 ((6+8+5+1+1)). Also sind die beiden eingesetzten französischen Einheiten verloren und die russischen werden beiseite gelegt.

Lucys sämtliche Einheiten in Muskovien wurden nun eingesetzt, also erhält sie einen Aufruhrmarker. Alle ihre

eingesetzten Einheiten gelten nun wieder als nicht eingesetzt.

Rey wird leicht verzweifelt aber glaubt immer noch, daß Lucy bald aufgibt. Er zieht eine Karte 5 und setzt alle seine verbliebenen Einheiten ein. Er hat ein Konfliktpotential von 52 (12 für die beiden Gewehre +5 für den Ritter +8 für die Artillerie +6 für die berittene Artillerie +5 für die Karte +1 für die Elite +14 für den russischen Aufruhrmarker (6+8) +1 für das höhere Zeitalter). Es geht um alles oder nichts, also schnappt Napoleon sich tapfer die Fahne und marschiert an die Front.

Lucy zieht eine Karte 3 und beschließt, sich eine weitere Runde bedeckt zu halten und setzt nur einen einsamen Ritter ein. Sie hat 14 Konfliktpotential (4 für den Ritter +2 für die Befestigung +1 für den Wald +4 für den französischen Aufruhrmarker +3 für die Karte).

Die Franzosen gewinnen erneut und der russische Ritter ist verloren. Da alle französischen Einheiten ein zweites Mal eingesetzt wurden, erhalten sie einen zweiten Aufruhrmarker und die Einheiten gelten wieder als nicht eingesetzt.

In der nächsten Kampfunde zieht Rey eine Karte 3 und wirft seine gesamte Armee inklusive Napoleon in die Schlacht, mit einem gesamten Konfliktpotential von 50.

Lucy verzweifelt auch langsam und nachdem ihre zweite gezogene Karte eine 4 ist, entscheidet sie sich auch für Tod oder Ehre und setzt ebenfalls alles ein, was sie hat. Ihr Konfliktpotential ist 53 (10 für die beiden Gewehre +4 für den Ritter +10 für die beiden Kanonen +4 für die Karte +3 für den Wald (da es nun 2 russische Frontlinieninfanterie gibt) +2 für die Befestigung +20 für die beiden französischen Aufruhrmarker.

Die Russen haben einen entscheidenden Sieg errungen, da alle französischen Einheiten verloren sind und in den aktiven Vorrat zurückgehen. Napoleon wird gefangen und in einem Käfig im Paradezug durch Moskau geführt. Da die Franzosen eine Schlacht verloren haben, entfernt Rey den Elitemarker von der Karte.

Lucy kann nun ihren Rachefeldzug planen und gegen Paris ziehen.

Rey gewinnt anschließend noch den nicht so wichtigen Konflikt im Pripet Marschland und flucht leise vor sich hin, daß es auch ganz anders hätte kommen können.

4.3 Aufruhrmarker entfernen

Um einen Aufruhrmarker in einem von ihm kontrollierten Gebiet zu entfernen, müssen genügend Einheiten des Reiches zum Ende seiner Aktion *Manöver* in dem Gebiet sein.

Die erforderliche Anzahl Einheiten beträgt 1

- + Verteidigungsmodifikator des Geländes in diesem Gebiet (s. Geländetabelle).
- + Wert einer in dem Gebiet vorhandenen Stadt (= 0, falls eine Einheit des Reiches dort eine Geschützeinheit ist, außer einem Bogenschützen).

Ein Reich kann mehrere Aufruhrmarker während nur einer Aktion *Manöver* entfernen.

Beispiel: In Armenien, von der Mongolei kontrolliert, ist ein Aufruhrmarker. Eine mongolische Einheit ist bereits dort, aber der Verteidigungsmodifikator eines Berggebietes beträgt 3 und dort ist eine Stadt der Stufe 1, also kann der Marker nur entfernt werden, falls dort 5 (1 + 3 + 1) mongolische Einheiten stehen. Die Mongolen wählen eine Aktion *Manöver* und ziehen 4 weitere Einheiten nach Armenien. Zum Ende der Aktion entfernen sie den Aufruhrmarker.

Falls eine dieser Einheiten einen Fluß überquert hatte, oder über einen doppelseitigen roten Pfeil gekommen ist oder durch Invasion, sind noch mehr Einheiten nötig, um den Aufruhrmarker in dieser Runde zu entfernen. Falls eine der Einheiten eine Geschützeinheit ist (aber kein Bogenschütze), reicht den Mongolen eine Einheit weniger, um den Aufruhr zu beenden.

5. Schicksal

Die Aktion *Schicksal* erlaubt dem Spieler, unerwünschte Handkarten los zu werden und anschließend neue Karten nachzuziehen.

Zuerst wirft der Spieler so viele seiner Handkarten ab, wie er möchte, und zieht dann so viele Karten nach, daß er wieder 6 Handkarten hat.

6. Zivilisierung

Die Aktion *Zivilisierung* gestattet dem Spieler, seinem Reich Verbesserungen hinzuzufügen, wie z. B. durch den Bau von Gebäuden und Errungenschaften, Modernisierung von Einheiten, Annahme einer neuen Religion oder neuen Regierung, Erwerb eines neuen Anführers usw. Außerdem kann er beliebig viele Ereigniskarten spielen.

Wird diese Aktion nicht auf eine Reichskarte gespielt, kann nur die Unteraktion 6.1 *Karten spielen* ausgeführt werden.

6.1 Karten spielen

Der Spieler kann beliebig viele seiner Handkarten als Ereignis- oder Errungenschaftskarten spielen (als Reichskarten können sie nur während der Aktion *Reichsgründung* gespielt werden - siehe 1.). Alle gespielten Karten werden danach abgeworfen.

► *Ereigniskarten spielen*

Das Spielen einer Ereigniskarte erlaubt die Ausführung bzw. Anwendung des auf der Karte genannten Ereignisses.

Manche Ereignisse können auch zu anderer Zeit im Laufe einer Runde gespielt werden, das ist dann auf der Karte angegeben. Falls nicht angegeben ist, wann die Karte gespielt werden kann, kann sie nur während der Aktion *Zivilisierung* gespielt werden.

Falls die Angaben des Ereignisses mit den normalen Regeln kollidieren, hat das Ereignis Vorrang (d. h. man kann etwas tun, was die Regeln normalerweise nicht erlauben).

► *Sonderereignis Attentäter*

Das Ereignis *Attentäter* ermöglicht es, einen Mordanschlag gegen den Anführer eines anderen Reiches zu versuchen. Das andere Reich muß in

Reichweite des Reiches sein, das die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat (d. h. dieses Ereignis kann nur von einem Reich gespielt werden, das auch die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat).

Der Attentäter zieht eine Karte vom Stapel und kann diese behalten oder abwerfen und weiterziehen. Hat er so viele Karten gezogen, wie auf der Ereigniskarte maximal angegeben, muß er die letzte Karte behalten. Der Wert der Karte wird aber so oder so zunächst geheim gehalten.

Das anvisierte Reich, also das Opfer, zieht auf ähnliche Weise Karten, maximal so viele wie durch den Anführerwert (angegebene Anzahl Anführer auf der Reichskarte) auf seiner Reichskarte angegeben.

Nachdem beide Reiche ihre Karte gewählt haben, decken sie diese auf. Falls das Reich, welches das Attentat verüben will, die *höherwertige* Karte hat, ist der Anschlag gelungen und der Anführer des anderen Reiches beißt ins Gras.

► *Errungenschaftskarten spielen*

Errungenschaftskarten können für *jedes* (nicht nur eigenes!) im Spiel befindliche Reich gespielt werden, falls das Reich, für das sie gelten, in einem der Zeitalter ist, wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Industrielle Revolution und Weltkrieg können auch in früheren Zeitaltern gespielt werden, falls bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Das ist durch ein ‘†’ nach dem Zeitalter auf den entsprechenden Karten kenntlich.

Manche Errungenschaften verlangen die Erfüllung bestimmter Vorbedingungen, um gespielt werden zu können. Das ist durch ein ‘*’ nach der Errungenschaft auf der Karte angezeigt.

Die besonderen Bedingungen für jede Errungenschaft sind im Spielführer erklärt. Eine Errungenschaft kann nicht gespielt werden, falls der entsprechende Errungenschaftsmarker bereits auf dem Spielplan oder der Fortschrittstabelle liegt.

Wenn eine Errungenschaft gespielt wird, wird der entsprechende Errungenschaftsmarker auf die Reichskarte des Zielreiches gelegt, falls das so im Spielführer steht, andernfalls auf eines der Landgebiete des Reiches.

Errungenschaften können nicht in ein Gebiet gelegt werden, das bereits eine Errungenschaft enthält.

Für einen grünen Errungenschaftsmarker erhält das Reich *sofort* 1 Ruhmespunkt, für einen roten verliert es *sofort* einen Ruhmespunkt.

Ein Errungenschaftsmarker bleibt auf dem Spielplan bis

- das Reich die Kontrolle über dieses Gebiet verliert;
- das Reich das letzte auf dem Marker genannte Zeitalter überschreitet; oder
- die Errungenschaft durch ein Ereignis entfernt wird.

Für manche Errungenschaften (z. B. Computer) gibt es auch einen blauen Marker, der auf die Fortschrittstabelle gelegt wird, zusätzlich zu dem Marker, der in das Reichsgebiet gelegt wird. Blaue Errungenschaftsmarker auf der Fortschrittstabelle werden nie entfernt.

Die blauen Errungenschaftsmarker werden sieben Felder weiter auf die Fortschrittstabelle gelegt als die momentane Position des Reiches, *abzüglich des Zeitalters, in dem das Reich gerade ist.*

Das Reich mit dieser Errungenschaft und alle auf gleicher Höhe oder höher als der blaue Marker verfügen über diese Errungenschaft. Sie haben alle Vorteile (und Nachteile) dieser Errungenschaft und erfüllen jede Vorbedingung für bestimmte andere Errungenschaften.

Beispiel: Die *Sudanesen* (Karte 80) sind auf Fortschrittsstufe 31 (Zeitalter 5), als für sie *Industrielle Revolution* gespielt wird. Der blaue Marker dafür wird 2 Felder weiter gelegt (7 – 5). Die *Sudanesen* und alle Reiche auf Fortschrittsstufe 33 und höher genießen die Vorteile der *Industriellen Revolution* und erfüllen die Vorbedingung für die Errungenschaft *Radio*.

Die Farbe hinter dem Namen der Errungenschaft auf der Karte zeigt an, ob es eine grüne oder rote Errungenschaft ist oder einen bestimmten anderen blauen Marker erfordert.

6.2 *Anführer entfernen*

Ein Reich, das die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat, kann *einen* seiner Anführer degradieren (= entfernen). Anführer mit Namen werden ganz aus dem Spiel genommen, solche ohne Namen kommen zurück in den Vorratsbehälter.

Es kann z. B. vorteilhaft sein, einen seiner Anführer zu degradieren, wenn das Reich bereits die maximal erlaubte Anzahl im Spiel hat und es noch bessere Anführer gibt, die das Reich einsetzen kann.

- Alle Anführer eines Reiches werden entfernt, wenn es in ein anderes Zeitalter wechselt (egal, ob vorwärts oder rückwärts). Sie haben dann ihre Dienste getan (immerhin sind sie mittlerweile ungefähr tausend Jahre alt).
- Ist ein Anführer alleine in einem Gebiet ohne irgendwelche eigenen Einheiten, wird er sofort entfernt.

6.3 *Anführer einsetzen*

Ein Reich, das die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat, kann *einen* neuen Anführer einsetzen, falls es derzeit weniger Anführer auf dem Spielplan hat, als die Anführerzahl auf der Karte angibt. In nur einer Aktion kann sowohl ein Anführer entfernt und ein anderer eingesetzt werden.

Falls es für das Reich für dieses Zeitalter einen Anführer mit Namen gibt, kann es diesen einsetzen (oder einen auswählen, falls es mehrere gibt). Jeder Anführer mit Namen kann nur einmal im gesamten Spiel auftauchen (sorry, es gibt keine Wiedergeburt).

Es gibt eine gewisse Anzahl Anführer ohne Namen im Spiel. Um einen dieser Anführer einzusetzen, zieht der Spieler zufällig einen aus dem Vorratsbehälter. Er kann ihn zurück tun, falls er ihm nicht gefällt. Falls es ein „No Leader“ Counter ist, muß er ihn sogar zurück tun. Der Spieler kann maximal so oft neu ziehen, wie es der Anführerwert (angegebene Anzahl Anführer auf der Reichskarte) angibt.

Ein neuer Anführer wird in ein beliebiges Gebiet des kontrollierenden Reiches gesetzt.

Beispiel: *Ferdis englisches Reich ist noch in Zeitalter 4, als er die Aktion Zivilisierung wählt. Da bisher Shakespeare noch nicht im Spiel war, kann er ihn wählen und in irgendein englisch kontrolliertes Gebiet setzen.*

6.4 Eine Religion oder Regierung annehmen

Falls ein anderes Reich mit einer Religion oder einer Regierung in Reichweite des Reiches ist, das die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat, kann das aktive Reich diese Religion oder Regierung annehmen. Eine bereits bestehende Religion oder Regierung kann aber nicht geändert werden, wenn irgendein Gebiet des Reiches in Aufruhr ist. In derselben Aktion kann entweder eine Religion oder eine Regierung angenommen werden, nicht beides zugleich.

Der entsprechende neue Religions- oder Regierungsmarker wird einfach auf die Karte des Reiches gelegt, ein eventuell bereits vorhandener Marker wird entfernt. Irgendwelche Auswirkungen der neuen Religion bzw. Errungenschaften der Regierung werden sofort angewandt, einschließlich des Gewinns eines Ruhmespunktes auf Grund eines grünen Errungenschaftsmarkers. Das Reich kommt nun in den Genuß der Vorteile (oder leidet unter den Nachteilen) der neuen Religion bzw. Regierung. Diese sind im Spielführer erklärt.

Falls ein Religions- oder Regierungsmarker entfernt wird, um einen neuen anzunehmen, wird ein Aufruhrmarker in jedes Gebiet des Reiches gelegt, das noch nicht in Aufruhr ist und eine Stadt oder einen Anführer enthält.

In manchen Fällen kann ein Reich Konfuzianismus während der Aktion *Manöver* annehmen (s. Spielführer).

6.5 Modernisierung

Falls ein Reich eine ausreichende Fortschrittsstufe erreicht hat, um einen bestimmten Typ Einheiten zu bauen, kann es seine Einheiten auf dem Spielplan umdrehen, um sie auf diesen neuen Typ zu verbessern. Diese Modernisierung ist kostenlos.

Beispiel: *Die Römer sind auf Fortschrittsstufe 40. Sie können alle ihre Schwerter auf dem Spielplan umdrehen, die damit zu motorisierter Infanterie werden. Falls sie irgendwelche Kampfschiffe auf dem Spielplan haben, können sie diese zu Schlachtschiffen aufwerten (Fortschrittsstufe 39), Galeeren zu Fregatten usw.*

Einheiten können auch degradiert werden, falls gewünscht (z. B. kann ein Bomber wieder zu einem Jäger werden - und umgekehrt natürlich).

6.6 Städtebau

Ein Reich kann kostenlos Städte bauen oder weiter entwickeln, entweder in 2 fruchtbaren Gebieten oder einem anderen Gebiet, es sei denn, es hat für sein aktuelles Zeitalter das Symbol „Keine Städte“ auf seiner Reichskarte. In jedem Gebiet kann immer nur eine Stadt sein.

Um eine Stadt zu bauen, wird ein Stadtmarker der Stufe 1 in ein von diesem Reich kontrolliertes Landgebiet gelegt. Um eine Stadt weiter zu entwickeln, wird ein Marker Stufe 1 durch einen der Stufe 3 ersetzt, ein Marker Stufe 3 durch Stufe 5 und Stufe 5 durch Stufe 7.

Eine Stadt kann nur auf Stufe 3 aufsteigen, falls das Reich in Zeitalter 2 oder höher ist. Eine Stadt kann nur auf Stufe 5 aufsteigen, falls das Reich in Zeitalter 4 oder höher ist. Eine Stadt kann nur auf Stufe 7 aufsteigen, falls das Reich in Zeitalter 7 ist. Diese Zeitalter sind auf der Fortschrittstabelle zwecks besserer Übersicht entsprechend markiert.

Die erste Stadt, die ein Reich baut, ist seine Hauptstadt. Es muß darauf geachtet werden, daß dafür der Hauptstadtmarker benutzt wird und nicht der normale Stadtmarker. Jedes Reich kann zu gleicher Zeit immer nur eine Hauptstadt haben.

Ein Reich mit einem Baumeister Anführer kann in nur einer Aktion *Zivilisierung* eine zusätzliche Stadt bauen oder weiter entwickeln. Diese zweite Stadt muß in demselben Gebiet sein, in dem der Baumeister ist, und darf nicht eine Stadt sein, die in dieser Aktion bereits gebaut oder weiter entwickelt worden ist.

Falls ein Reich keine Hauptstadt hat, kann es eine der von ihm kontrollierten Städte zur Hauptstadt umwandeln (außer es hat ein „Keine Städte“ Symbol für sein aktuelles Zeitalter), indem es einen seiner Stadtmarker durch einen Hauptstadtmarker ersetzt. Das geschieht zusätzlich zu irgendeiner Stadt, die das Reich in dieser Aktion bereits gebaut oder weiter entwickelt hat.

6.7 Aufruhrmarker entfernen

Schließlich kann ein Reich, das die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat, auch noch Aufruhrmarker in seinen Gebieten entfernen, gegen Zahlung von 7 Geld pro Marker.

7. Reichsauflösung

Falls ein Reich jemals überhaupt keine Einheiten mehr auf dem Spielplan hat, wird es *sofort* aufgelöst. Das kostet keine Aktion.

Normalerweise muß eine Aktion *Reichsauflösung* benutzt werden, wenn ein Spieler ein nicht mehr gewünschtes Reich vom Spielplan entfernen will.

Die Einheiten, Befestigungen, Anführer, Errungenschaften und sonstigen Marker eines aufgelösten Reiches werden vom Spielplan und seiner Reichskarte entfernt, die Reichskarte kommt auf den Ablagestapel. Seine Hauptstadt, falls vorhanden, wird durch eine normale Stadt derselben Stufe ersetzt. Die anderen Städte bleiben unverändert.

Anführer des aufgelösten Reiches ohne Namen kommen zurück in den Vorratsbehälter, Anführer mit Namen werden aus dem Spiel entfernt.

Die Einheiten des aufgelösten Reiches stehen nun wieder für ein anderes zu gründendes Reich zur Verfügung (siehe 1.).

Rundenende

Kostenloser Fortschritt

Nachdem alle Reiche ihre Aktionen beendet haben, wird die Fortschrittsstufe jedes Reiches um eins erhöht, es sei denn, es ist gerade in einem dunklen Zeitalter oder hat in dieser Runde einen *Joker* Aktionsmarker benutzt.

Ruhmespunkte gewinnen

Durch *jedes* seiner Reiche gewinnt ein Spieler nun Ruhmespunkte, entsprechend den Ruhmesymbolen auf der jeweiligen Reichskarte, falls es über mindestens eine Einheit der entsprechenden Kategorie verfügt.

Jede Karte zeigt eines oder mehrere Symbole, meist mit einer aufgedruckten Zahl versehen.

Die Symbole zeigen die Ruhmeskategorien an (s. Kartenbeschreibung am Regelanfang).

Die Zahl gibt an, wie viele Ruhmespunkte das Reich jeweils einbringt, wenn es die entsprechende Bedingung erfüllt:

- Bei einer „1“ bringt das Reich einen Ruhmespunkt, falls es das führende Reich für diese Bedingung ist.
- Bei einer „2“ bringt das Reich zwei Ruhmespunkte, falls es das führende Reich für diese Bedingung ist, und einen Ruhmespunkt, wenn es hierbei an zweiter Stelle liegt.
- Bei einer „3“ bringt das Reich drei Ruhmespunkte, falls es das führende Reich für diese Bedingung ist, zwei Ruhmespunkte, wenn es hierbei an zweiter Stelle liegt und einen Ruhmespunkt, wenn es an dritter Stelle ist.

Bei Gleichstand für eine bestimmte Bedingung hat der Spieler Vorrang, der gerade Startspieler ist bzw. in Reihenfolge derjenige, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Beispiel: *Ken ist Startspieler. Ein Reich von Eskarina, links von Ken, und Kim, rechts von Ken, sind gleichauf an zweiter Stelle für das meiste Kapital. Eskarinas Reich ist damit an zweiter Stelle, Kims Reich nur an dritter Stelle für das meiste Kapital.*

Es ist wichtig zu beachten, daß alle Reiche gewertet werden, und ein eigenes Reich eines Spielers kann u. U. Ruhmespunkte kosten, indem es andere eigene Reiche davon abhält, ihre Bedingungen zu erfüllen. Falls zwei eigene Reiche eines Spielers im Gleichstand für eine bestimmte Bedingung sind, entscheidet der Spieler selbst, welches dieser Reiche Vorrang hat.

► **Ruhmespunkte durch Städte**

Das Reich mit dem insgesamt größten Stadtwert ist das Reich mit dem höchsten Wert an Städten (eine Stadt der Stufe 3, eine der Stufe 1 und eine Hauptstadt haben z. B. einen Gesamtstadtwert von 5).

► **Ruhmespunkte durch Einheiten**

Diese Symbole bringen Punkte für die Reiche mit den meisten Marineeinheiten, Kavallerieeinheiten oder Landeinheiten.

► **Ruhmespunkte durch Rohstoffe**

Die Rohstoffsymbole enthalten keine Zahl. Jedes Reich erhält 1 Ruhmespunkt für jeden Rohstoff dieser Art, den es kontrolliert. Elefantengebiete gelten nur, falls noch *kein* Reich in Zeitalter 7 ist. Öl zählt nur für solche Reiche, die in Zeitalter 7 sind.

► **Ruhmespunkte durch Gebiete**

Bei der Wertung der Gebiete zählen Gebiete in Aufruhr nicht mit. Wüsten- oder Tundragebiete zählen nur für solche Reiche, auf deren Karte dies unter „Special“ ausdrücklich aufgeführt ist.

Viele Reiche erhalten Ruhmespunkte durch die Kontrolle von Gebieten in einer bestimmten Region. Auf dem Spielplan sind die Regionen durch dicke blaue Linien voneinander getrennt. Eine Region beinhaltet jeweils jedes zu einem Landgebiet dieser Region benachbarte See- und Ozeangebiet.

Beispiel: *Die japanische Küste ist in der Region Nordostasien.*

Ein zu mehreren Regionen benachbartes Seegebiet zählt für jede dieser Regionen.

Beispiel: *Das östliche Mittelmeer ist ein Gebiet in Europa, Asien und Afrika.*

Durch einen doppelseitigen roten Pfeil verbundene Inseln gehören zur entsprechenden Festlandregion (z. B. gehören die Kurilen zu Nordostasien, die Solomonen sind ein Teil von Australasien und Timor und Bali gehören zu Südostasien).

Bei allen anderen Inseln, die zu einer Region oder Unterregion gehören, falls überhaupt, ist der Name dieser Region in Klammern nach dem Inselnamen vermerkt (so gehört z. B. Island zu Europa).

Die Farbe des Symbols gibt an, ob die Grundlage für die Ruhmespunkte des jeweiligen Reiches dessen Landgebiete sind, (grün), See- und Ozeangebiete (blau) oder beides (grün und blau).

Manche europäischen Reiche erhalten Ruhmespunkte für die Kontrolle der meisten nicht europäischen Gebiete (strikt exklusiv). Sie müssen dafür ihre Hauptstadt in Europa haben und sich nur mit solchen Reichen messen, die ebenfalls eine europäische Hauptstadt haben (auch wenn diese Reiche keine Ruhmespunkte für dieselbe Bedingung erhalten).

Beispiel: *Frankreich bekommt 3 Ruhmespunkte, falls es die meisten Land- und Seegebiete außerhalb Europas kontrolliert, verglichen mit allen anderen Reichen, deren Hauptstadt in Europa liegt, 2, falls es die zweitmeisten, 3, falls es die drittmeisten kontrolliert. Frankreich kontrolliert das westliche Mittelmeer, aber dieses zählt nicht, da es nicht ausschließlich außerhalb Europas liegt.*

► **Ruhmespunkte durch das Heimatland**

Viele Reiche haben ein Hüttensymbol. Sie erhalten 1 Ruhmespunkt, falls sie *alle* ihre Startgebiete kontrollieren, aber verlieren auch 1 Ruhmespunkt falls sie *keines* ihrer Startgebiete mehr kontrollieren.

► Ruhmespunkte durch Errungenschaften

Es werden nur die grünen Errungenschaften berücksichtigt.

► Ruhmespunkte durch Kapital und Fortschritt

Maßgebend sind die Positionen der Kapital- bzw. Fortschrittsmarker.

► Ruhmespunkte kaufen

Falls ein Reich, das Ruhmespunkte kaufen möchte, bereits die Renaissance hat, kostet jeder Ruhmespunkt 20 Geldeinheiten, andernfalls 50 Geldeinheiten. Der Kauf von Ruhmespunkten geschieht, *bevor* es Ruhmespunkte für die Kartensymbole gibt.

► Ereigniskarten und Ruhmespunkte

Manche Ereigniskarten modifizieren die Anzahl der erhaltenen Ruhmespunkte. Diese Modifikationen finden statt, nachdem die Gesamtsumme der Ruhmespunkte eines Reiches ermittelt wurde (einschließlich gekaufter Ruhmespunkte).

Beispiel: *Lucy hat die Franzosen, Pikten und Ch'in im Spiel. Alle Spieler zählen ihre Ruhmespunkte. Aber bevor sie das tun, spielt Rey noch schnell die „Glory?“ Karte, wodurch alle Ruhmespunkte dieser Runde halbiert werden*

Lucy zählt zuerst. Die Franzosen teilen mit einem anderen Reich den zweiten Platz beim höchsten Fortschritt, dafür bekommen sie 2 Ruhmespunkte.

Frankreich kontrolliert mehr außereuropäische nicht-Tundra- und nicht-Wüstengebiete als jedes andere Reich mit Hauptstadt in Europa. Dummerweise sind die Wikinger aber größer, wenn sie ihre außereuropäischen Tundragebiete hinzuzählen, daher erhält Lucy nur 2 Ruhmespunkte für den zweiten Platz.

In Frankreich wird die Normandie (das französische Startgebiet) von den Normannen kontrolliert, deshalb verliert Lucy 1 Ruhmespunkt.

Frankreich hat also insgesamt 3 Ruhmespunkte in dieser Runde (4-1). Lucy zählt anschließend die Ruhmespunkte ihrer Pikten, die nur einen einzigen zu Stande bringen, ebenso ihre Ch'in. Insgesamt hat sie also nun 5 Ruhmespunkte, die wegen der gespielten „Glory?“ Karte halbiert werden, also 2,5m macht aufgerundet 3 Ruhmespunkte für Lucy in dieser Runde.

Nun zählen auch alle Spieler ihre Ruhmespunkte, wobei sie nicht vergessen dürfen, die Summe wegen der „Glory?“ Karte jeweils zu halbieren

Ruhmespunkte durch sonstige Bedingungen

Sobald die Bedingungen in quadratischen Symbolen erfüllt sind, werden diese Ruhmespunkte *sofort* gutgeschrieben. Falls möglich, können solche Ruhmespunkte auch mehrmals verdient werden, aber sie zählen *nie* zum Rundenende im Spielschritt *Ruhmespunkte gewinnen.*

Beispiel: *Lucy gewinnt eine Aktion Handel und Fortschritt mit ihrem Cham Reich (Karte 85), wofür sie sofort 1 Ruhmespunkt erhält.*

Rundenende

Der Startspieler gibt nun den Rundenmarker dem Spieler zu seiner Linken weiter. Damit ist diese Runde beendet und die nächste beginnt (s. Übersicht Spielablauf).

Optionale Regeln

Wer will, kann nach Belieben eine, mehrere oder alle der folgenden Regeln zusätzlich verwenden

1) Vollkommener Geschichtsablauf

Das erste gespielte Reich *muß* ein Reich des Zeitalters 1 sein.

2) Verfolgung

Falls sich die Einheiten eines Spielers von einem Konflikt zurückziehen, verlieren sie 2 Einheiten (nach eigener Wahl) für jede gegnerische Flugeinheit im Konfliktgebiet. Sie verlieren 1 Einheit für jede gegnerische gepanzerte Einheit und 1 Einheit für jeweils 2 gegnerische Kavallerieeinheiten dort.

Jede während der Verfolgung verlorene Kavallerieeinheit zählt als 2 der geforderten Verluste. Jede verlorene Einheit, die aus einem höheren Zeitalter ist als der Verfolger, gilt ebenso als 2 der geforderten Verluste (in dem Fall zählt Kavallerie als 3).

3) Langsamer Fortschritt

Zu Beginn jeder Runde erhält der Startspieler die 7 Marker „Langsamer Fortschritt“ (Cadenced Progress).

Nachdem alle Spieler nun ihre Aktionsmarker gelegt haben, legt der Startspieler 1, 2 oder 3 (nach eigenem Belieben) verdeckt auf die Felder der Anzeigeleiste „Langsam“ (Go slow) auf dem Spielplan. Der erste Marker muß auf das Feld „Kein Fortschritt“ (No advance) gelegt werden. Der zweite Marker muß auf das Feld „Fortschritt, falls Handel +1 oder mehr“ (advance if trade +1 or more). Der dritte Marker kommt auf das Feld „Fortschritt, falls Handel 0 oder mehr“ (advance if trade 0 or more).

Die noch übrigen Marker „Langsamer Fortschritt“ hält der Startspieler verdeckt, so daß niemand sonst weiß, welche Aktionen in dieser Runde keinen Fortschritt bringen.

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen haben, werden(wird) die(der) Marker in der Anzeigeleiste „Langsam“ aufgedeckt:

- Reiche, die dieselbe Aktion gewählt haben wie die auf dem Feld „Kein Fortschritt“ liegende, machen in dieser Runde keinen kostenlosen Fortschritt;
- Reiche, die dieselbe Aktion gewählt haben wie die auf dem Feld „Fortschritt, falls Handel +1 oder mehr“ liegende, machen den kostenlosen Fortschritt in dieser Runde nur dann, wenn ihre (modifizierte) Handelszahl +1 oder höher ist.
- Reiche, die dieselbe Aktion gewählt haben wie die auf dem Feld „Fortschritt, falls Handel 0 oder mehr“ liegende, machen den kostenlosen Fortschritt in dieser Runde nur dann, wenn ihre (modifizierte) Handelszahl 0 oder höher ist.

Falls ein Marker der „Langsam“-Anzeige ein aufgelöstes Reich betrifft, macht *kein* Reich dieses Spielers den kostenlosen Fortschritt. Falls dann ein anderer „Langsam“-Marker auf eines seiner übrigen Reiche zutrifft, geht dieses Reich sogar 1 Fortschrittsstufe zurück.

Die Felder sind farbig übereinstimmend mit der Handelszahl jedes Reiches (entsprechend der Farbe des Kartenwertes), um einfacher zu erkennen, wer hiervon betroffen ist.

Beispiele: *Eskarina ist Startspielerin und legt den „Manöver“ Marker auf das Feld „Kein Fortschritt“ der „Langsam“-Anzeige, den Marker „Zivilisierung“ auf das Feld „Fortschritt, falls Handel +1 oder mehr“ und den Marker „Reichsauflösung“ auf das Feld „Fortschritt, falls Handel 0 oder mehr“*

Vanissas Han wählen die Aktion Zivilisierung, ihre Chams nehmen einen Joker, den sie als Manöver einsetzen und ihre Finnen wählen die Aktion Reichsauflösung. Die Han machen also keinen kostenlosen Fortschritt, aber müssen auch nicht rückwärts gehen (ihre Handelszahl ist +1). Die Chams (Handelszahl -2) müssen aber auf der Fortschrittstabelle zurück, weil sie sowohl durch den Manövermarker betroffen sind als auch durch die Reichsauflösung der Finnen

4) Technologie

Normalerweise hat jeder Spieler maximal 6 Handkarten. Falls jedoch ein Reich die Aktion *Schicksal* gewählt hat und dieses Reich das am weitesten fortgeschrittene Reich ist, darf dieser Spieler seine Hand auf 7 Karten auffüllen.

Ist aber ein Reich, das die Aktion *Schicksal* gewählt hat, das am wenigsten fortgeschrittene Reich, kann dieser Spieler seine Hand nur auf 5 Karten auffüllen

Gleichstände werden auf gleiche Weise gelöst wie bei *Ruhmespunkte gewinnen*.

5) Sicherheit

Nachdem während der *Spielvorbereitung* alle Karten verteilt wurden, dürfen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim Kartengeber, beliebig viel Karten abwerfen und auf 6 (*nicht 7!*) nachziehen.

6) Schnellerer Geschichtsablauf

Das Spiel endet sofort, sobald ein Reich ein höheres Zeitalter erreicht als das Startzeitalter des ersten gespielten Reiches.

7) Nimm dies!

Für alle die Spieler (wie Mike ‘Siggo’ Siggins), die keine „Nimm dies!“ Karten mögen, dürfen während der Aktion *Zivilisierung* Errungenschafts- und Ereigniskarten nur für solche Reiche gespielt werden, die in Reichweite des Reiches sind, das diese Aktion gewählt hat. Falls kein Reich die Aktion *Zivilisierung* gewählt hat, darf eine solche Karte (Take that!) nur gespielt werden, falls irgendein Reich dieses Spielers in Reichweite ist.

Um Ereigniskarten zu anderen Zeiten spielen zu können, muß der Spieler, der die Karte spielt, ein Reich in

Reichweite des Reiches oder Gebietes haben, für/gegen das die Karte gespielt wird.

Wird eine Ereigniskarte gegen einen Spieler gespielt, genügt es, wenn ein Reich des Spielers, gegen den die Karte gerichtet ist, in Reichweite eines Reiches des Spielers ist, der diese Karte spielt.

Copyright 1997~2004, Australian Design Group

7 Ages ist eine eingetragene Handelsmarke der Australian Design Group

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

fk@lucyfer.net

ACHTUNG, Druckfehler auf den Countern:

Alle Einheiten eines Typs (d. h. aller Farben) haben dieselbe Anzahl Bewegungspunkte!

Alle Speerträger (Infanterie) haben 2 BP, alle Bomber (Luftinheiten) haben 7 BP.