

7 Ages™: 6000 Jahre Menschheitsgeschichte

Datum: 11/7/04 - Aktualisierte Version 15/12/04

© 1997 ~ 2004, Australian Design Group

SPIELFÜHRER

Spielbegriffe

Die Reihenfolge richtet sich nach den englischen Begriffen, die teilweise beibehalten wurden oder dahinter meist in (Klammern) stehen, da sie so auf den Karten auftauchen können.

Aktiv – Reich bzw. Einheiten des Reiches, das gerade eine Aktion ausführt.

Africa – Afrika ist eine Region.

Zeitalter (Age) – Es gibt insgesamt 7 Zeitalter, jedes umfaßt 7 Felder (oder Fortschrittsstufen), von 4000 v. Chr. bis zur Gegenwart.

Americas – Amerika ist eine Region. Sie umfaßt Nord- und Südamerika.

Anführerwert – Die auf der Reichskarte angegebene Anzahl Anführer.

Gebiet (Area) – Der Spielplan ist in Gebiete unterteilt. Gebiete können Land sein, See oder Ozean.

Asia – Asien ist eine Region. Sie umfaßt die Unterregionen Australasia, China, India, North East Asia und South East Asia.

Australasia – Australasien ist eine Unterregion Asiens.

Barbarisches Reich – Ein Reich das weder Haupt- noch sonstige Städte bauen kann. Seine Einheiten brauchen keinen Unterhalt, sein Einkommen wird halbiert.

Britain – Britannien ist eine Unterregion Europas.

Hauptstadt (Capital) – Die erste Stadt eines nicht barbarischen Reiches. Sie gilt für alle Spielzwecke wie eine normale Stadt, außer wie in den Regeln besonders angegeben.

Kartenstapel (Card deck) – Der Kartenstapel (auch Zugstapel) enthält 110 Karten. Jede zeigt ein Reich, eine Errungenschaft und ein Ereignis. Jede Karte zeigt außerdem einen Wert (zwischen 0 und 7) in einem farbigen Kästchen, die für die Durchführung von Ereignissen, Konflikten usw. wichtig ist.

Während des Spiels ist der Kartenstapel verdeckt. Abgeworfene Karten kommen auf den Ablagestapel, der offen bleibt. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Kartenstapel benutzt.

Falls mehrere Spieler gleichzeitig Karten spielen möchten, hat der Startspieler Vorrang, dann weiter reihum im Uhrzeigersinn.

China – China ist eine Unterregion Asiens

Küstengebiet (Coastal land area) – Ein Landgebiet, das an ein See- oder Ozeangebiet angrenzt.

Kontrolle (Control) – Ein Reich kontrolliert jedes Gebiet, in dem mindestens eine seiner Einheiten präsent ist.

Counter – Die Counter gibt es in zwei Größen: Einheitscounter sind 5/8" groß, Anführer und andere Spielcounter (Marker) 1/2". Die Einheiten gibt es in 15 verschiedenen Farben, je eine für alle möglichen, gleichzeitig im Spiel befindlichen Reiche.

(Counter-)Vorrat – Die Gesamtmenge der Einheiten, die für ein bestimmtes Reich vorhanden sind (alle mit gleicher Farbe). Jeder Vorrat ist unterschiedlich. Die Spieler sollten für jedes Reich, das sie gründen, den am besten passenden Counter-Vorrat wählen.

Dunkle Zeitalter (Dark ages) – Die dunkleren Felder auf der Fortschritttabelle sind die dunklen Zeitalter. Falls sie keinen Wissenschaftler haben, machen die Reiche auf diesen Feldern keinen kostenlosen Fortschritt zum Rundenende. Solch ein dunkles Zeitalter kann nur durch ein Ereignis oder eine Aktion *Handel und Fortschritt* überwunden werden.

Ablagestapel (Discard pile) – Der Stapel gespielter Karten.

Aufruhrgebiet (Disordered area) – Aufruhrgebiete (oder Gebiete in Aufruhr) sind *Landgebiete* mit einem Aufruhrmarker. Aufruhrgebiete generieren üblicherweise kein Einkommen und zählen nicht mit bei der Vergabe von Ruhmespunkten. Ein Aufruhrmarker kann nicht in Gebiete gelegt werden, die bereits in Aufruhr sind oder in See- bzw. Ozeangebiete. Ein Aufruhrmarker wird u. a. dann entfernt, wenn das Gebiet leer gezogen wird.

Aufgelöste Truppe (Disordered force) – Eine aufgelöste Truppe ist eine Truppe, die während der Konfliktlösung vollständig eingesetzt ist.

Karte ziehen (Draw card) – Eine Karte vom Kartenstapel ziehen.

Verdoppeln (Doubling) – Siehe "Modifikatoren".

Reich (Empire) – Im Spiel sind 110 verschiedene Reiche, für jedes gibt es eine Karte. Maximal 15 Reiche können gleichzeitig im Spiel sein.

Europe – Europa ist eine Region. Dazu gehören die Unterregionen Britannien und Italien.

Aktiver Vorrat (Force pool) – Das sind die Einheiten, die ein Reich tatsächlich bauen kann. Normalerweise sind weniger Einheiten im aktiven Vorrat eines Reiches als in dessen Vorrat, da das Reich noch nicht weit genug entwickelt ist, um alle Einheiten bauen zu können.

Ruhmespunkte (Glory points) – Die Ruhmespunkte spiegeln wider, wie gut ein Spieler sein Reich führt. Man kann niemals weniger als Null Ruhmespunkte haben. Spielsieger ist derjenige, der zum Spielschluß die meisten Ruhmespunkte hat.

Ein Reich bringt Ruhmespunkte während des Spielschrittes *Ruhmespunkte gewinnen* (s. Bereich „Glory“ auf der Reichskarte). Manche Reiche erhalten

auch Ruhmespunkte, sobald sie eine bestimmte Bedingung erfüllen. Solche sofortigen Ruhmespunkte sind in quadratischen Kästchen auf der Reichskarte im Bereich „Glory“ vermerkt.

Ruhmestabelle (Glory track) – Befindet sich auf dem Spielplan. Hier werden die Ruhmespunkte der Spieler „notiert“ und das Kapital der Reiche.

Regierung (Government) – Ein Reich kann einen neuen Regierungstyp wählen, indem es eine entsprechende Karte als Errungenschaft spielt. Andere Reiche in Reichweite können dann diesen Regierungstyp während einer Aktion *Zivilisierung* übernehmen. Die Regierungstypen sind Kapitalismus, Demokratie, Feudalismus und Sozialismus.

Halbieren (Halving) – Siehe „Modifikatoren“.

India – Indien ist eine Unterregion Asiens.

Invasion - Betreten eines Landgebietes direkt von einem angrenzenden See- oder Ozeangebiet aus. (Wird z. B. Deutschland direkt von der Nordsee aus angegriffen, ist das eine Invasion, von den Niederlanden aus nicht)

Italy – Italien ist eine Unterregion Europas.

Landeinheiten (Land units) – Infanterie, Kavallerie und Geschützeinheiten.

Anführer (Leaders) – Anführer haben entweder Namen oder nicht. Auf ihrem Counter sind ein oder mehrere Codes, die jeweils eine bestimmte Fähigkeit bedeuten.

Wenn ein Anführer stirbt oder degradiert wird, wird ein Anführer mit Namen aus dem Spiel genommen, ein Anführer ohne Namen in den Vorratsbehälter zurück getan.

Befreien (Liberate) – Übernahme der Kontrolle eines Gebietes von einem anderen Reich durch einen Konflikt.

Modifikatoren (Modifiers) – Alle Modifikatoren sind kumulativ. Wenn addieren, subtrahieren, verdoppeln, halbieren zusammenkommen, wird erst addiert, dann subtrahiert, dann verdoppelt, dann halbiert. Wenn eine Zahl halbiert wird, wird das Ergebnis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet, *nach jeglicher Halbierung*.

Neutrales Gebiet (Neutral area) – Ein Gebiet ohne Einheiten.

North America – Eine Unterregion Amerikas.

North East Asia – Eine Unterregion Asiens.

Ozeangebiet (Ocean area) – Landeinheiten können Ozeangebiete nicht betreten (außer durch Marinetransport), auch Galeeren nicht (außer die Sonderregeln für dieses Reich erlauben es ausdrücklich).

Aktion Passen (Pass action) – Bestimmte Ereignisse und Errungenschaften wandeln eine Aktion in die Aktion *Passen* um. Das Reich tut dann gar nichts.

Fortschrittsstufe (Progress level) – Jedes Feld auf der Fortschrittstabelle ist eine Fortschrittsstufe. Das Feld, auf dem ein Reich ist, ist seine aktuelle Fortschrittsstufe.

Fortschrittstabelle (Progress track) – Die Fortschrittstabelle auf dem Spielplan dient dazu, die Fortschrittsstufe jedes im Spiel befindlichen Reiches anzuzeigen. Das Zeitalter, in dem das Reich sich befindet, wird durch die Reihe der Fortschrittstabelle bestimmt, in der sein Fortschrittsmarker ist.

Reichweite (Range) – 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. Ozeangebiete zählen erst dann mit, wenn das Ausgangsreich in Zeitalter 4 oder höher ist. Die Reichweite kann nicht *durch* (wohl in) ein anderes Reich gezählt werden, es sei denn dieses Reich verfügt über die Errungenschaft Radio oder gibt seine Erlaubnis. 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.

Region – Regionen sind Ansammlungen von Gebieten, durch dicke blaue Linien voneinander getrennt. Meist ist das ein ganzer Kontinent (z. B. Europa), aber manche Regionen sind Unterregionen einer größeren Region (Britannien ist z. B. eine Unterregion Europas)

Eine Region umschließt Inseln, die durch einen übergreifenden Pfeil mit dem Festland verbunden sind. Bei anderen Inseln ist die Region, zu der sie gehören (falls überhaupt) in Klammern nach dem Inselnamen angegeben.

Eine Region umfaßt jedes See- und Ozeangebiet, das an ein Landgebiet dieser Region angrenzt. Dadurch kann ein See- oder Ozeangebiet zu mehreren Regionen gehören (das Mittelmeer gehört z. B. zu Afrika, Asien und Europa).

Religion – Ein Reich kann eine neue Religion entstehen lassen, indem es eine entsprechende Karte als Errungenschaft spielt. Andere Reiche in Reichweite können dann diese Religion während der Aktion *Zivilisierung* übernehmen. Die Religionen sind Buddhismus, Christentum, Konfuzianismus, und Islam.

Seegebiet (Sea area) – Landeinheiten können Seegebiete nicht betreten (außer durch Marinetransport).

South East Asia – Eine Unterregion Asiens.

South America – Eine Unterregion Amerikas.

Unterregion (Sub-region) – Siehe 'Region'.

Handelszahl (Trade number) – Auf jeder Reichskarte ist eine Handelszahl aufgeführt (Roms Handelszahl ist z. B. +1). Diese kann von Zeitalter zu Zeitalter verschieden sein und durch Ereignisse und Errungenschaften modifiziert werden.

Einheit (Unit) – Das sind die großen (5/8") Counter, die Flug-, Marine- und Landeinheiten eines Reiches.

Leer ziehen (Vacate) – Eine Reich zieht ein Gebiet leer, wenn es dort bei der Bewegung keine Einheiten zurückläßt. Ein durch Nicht-Lufteinheiten kontrolliertes Landgebiet kann nicht leergezogen werden.

Abstimmungsaktion (Vote action) – Aktionen werden für solche Reiche zu *Abstimmungsaktionen* konvertiert, in deren Religion Ketzerei auftritt (s. Errungenschaft „Ketzerei“).

Anführertypen

Administrator (Ad) – Während der *Produktion* kann ein Spieler beliebig viele Einheiten in dem Gebiet bauen, in dem der Administrator ist. Außerdem werden durch ihn die Kosten aller neuen Einheiten außer Infanterie um 1 reduziert. Falls der Administrator aber in der eigenen Hauptstadt ist, werden auch die Infanteriekosten um 1 reduziert.

Künstler (Artist (Ar)) – Während der *Zivilisierung* können Errungenschaften in einem Gebiet mit einem Künstler eingesetzt werden, auch wenn dort schon eine Errungenschaft (oder mehrere) vorhanden ist.

Immer, wenn ein Spieler eine Errungenschaft in Reichweite eines seiner Künstler plaziert, erhält er dafür sofort 1 Ruhmespunkt.

Während des Schrittes *Ruhmespunkte gewinnen* wird die Anzahl Errungenschaften in einem Gebiet, in dem ein Künstler ist, doppelt gezählt, und ein Reich mit mindestens einem Künstler erhöht die Summe Ruhmespunkte, die es durch Errungenschaften gewinnt, um 1 (z. B. würden die Zimbabwer, wenn sie die meisten Errungenschaften hätten, 1 Ruhmespunkt erhalten, die Manchus würden 3 bekommen).

Baumeister (Builder (Bu)) – Ein Reich mit einem Baumeister kann in jeder eigenen Aktion *Zivilisierung* eine zusätzliche Stadt in dem Gebiet, in dem der Baumeister ist, bauen oder weiter entwickeln. Das darf aber keine Stadt sein, die während derselben Aktion gebaut oder bereits entwickelt wurde. Diese Städte können ein Zeitalter früher als normalerweise gebaut bzw. entwickelt werden (ein Gebiet mit einem mongolischen Baumeister wäre z. B. nicht mehr barbarisch und könnte in Zeitalter 3 eine Stadt der Stufe 3 zu einer Stadt der Stufe 5 entwickeln).

Städte in Gebieten mit Baumeister werden niemals reduziert, weder durch Ereignisse noch durch Eroberung der Stadt durch eine Armee des Baumeisters.

Entdecker (Explorer (Ex)) – Die Reichweite eines Reiches wird verdoppelt, wenn von einem Gebiet aus gezählt wird, in dem ein Entdecker ist.

Alle Einheiten, die zusammen mit einem Entdecker gestapelt sind, haben während einer Aktion *Manöver* 1 zusätzlichen Bewegungspunkt. Jedes *neutrale* Gebiet, welches Einheiten mit einem Entdecker betreten, kostet sie 1 Bewegungspunkt.

Falls Einheiten sich zusammen mit einem Entdecker bewegen, müssen keine Einheiten in dem/den Gebiet/en zurück gelassen werden, *durch* das/die der Entdecker zieht. In dem Landgebiet, in dem der Entdecker seine Reise beginnt, muß aber jeweils eine Einheit zurück gelassen werden.

Philosoph (Philosopher (Ph)) – Im Falle eines Gleichstandes bei der Ermittlung von Ruhmespunkten ist das Reich im Vorteil, welches einen Philosophen hat (es sei denn, das/die andere/n Reich/e hat/haben ebenfalls einen Philosophen).

Populist (Populist (Po)) – Zum Ende seiner Aktion *Manöver* kann ein Reich mit einem Populisten einen

Aufruhrmarker aus dem Gebiet entfernen, in dem dieser sich aufhält.

Während der *Produktion* wird der Wert einer Stadt in einem Gebiet mit einem Populisten verdoppelt und der Wert jeder Stadt in dazu benachbarten Gebieten dieses Reiches steigert sich um 1.

Religionsführer (Religious (Re)) – Während seiner Aktion *Schicksal* legt ein Reich mit einem Religionsführer seine abgeworfenen Karten *unter* den Ablagestapel und kann neue Karten entweder vom Zugstapel oder vom Ablagestapel ziehen.

Während seiner Aktion *Zivilisierung* kann ein Reich mit einem Religionsführer sich der Ketzerei entledigen und dieses Reich ist immun gegen Religionsstreitigkeiten.

Wissenschaftler (Scientist (Sc)) – Ein Reich mit einem Wissenschaftler kann während jeder Aktion *Handel und Fortschritt*, an der es beteiligt ist, 2 Karten spielen. Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, entscheidet der Spieler, welche der beiden Karten er benutzt und nimmt die andere zurück auf die Hand.

Dunkle Zeitalter haben keinerlei Einfluß auf ein Reich mit einem Wissenschaftler.

Strategie (Strategist (St)) – Nachdem ein Reich alle Bewegungen und Konflikte während seiner Aktion *Manöver* beendet hat (einschließlich aller durch Sonderregeln, Errungenschaften und Ereignisse erlaubten Mehrfachbewegungen), können sich alle Einheiten, die mit einem Strategen gestapelt sind, einmal erneut bewegen und daraus resultierende Konflikte lösen. Während dieser gesamten Bewegung müssen sie mit dem Strategen zusammen bleiben.

Taktiker (Tactician (Ta)) – Ein Reich mit einem Taktiker kann die erste Karte, die es während eines Konfliktes in dem Gebiet, in dem sein Taktiker ist, zieht, abwerfen und eine neue Karte ziehen.

Wenn ein Taktiker in einer Kampfrunde *eingesetzt* wird, sind die Einheiten (und Anführer) im Fall einer Niederlage nicht verloren.

Während eines Konfliktes kann ein Reich mit einem beteiligten Taktiker sich zurückziehen, falls *eine* der beiden Seiten einen Aufruhrmarker erhalten hat.

Errungenschaften

Buddhismus (Buddhism)

Zeitalter: 2 - 7 (aber nur, falls Indien in Reichweite des Reiches ist und es selbst keine Religion hat).

Auswirkung: Das Reich nimmt den Buddhismus an. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt.

Einfluß: Ein Aufruhrmarker wird in irgendein Gebiet eines Reiches gelegt, das während seiner Aktion *Manöver* die Kontrolle über mindestens ein Gebiet eines buddhistischen Reiches übernimmt. Vor jeder eigenen Aktion kann ein buddhistisches Reich einen Aufruhrmarker von *einem* seiner kontrollierten Gebiete entfernen.

Nachteil: Keiner.

Kapitalismus (Capitalism)

Zeitalter: 5–7 (aber nur für ein Reich, das keine Regierung, aber Industrielle Revolution hat).

Auswirkung: Das Reich übernimmt den Kapitalismus. Ein entsprechender Marker wird auf die Reichskarte gelegt.

Einfluß: Kapitalistische Reiche können während ihrer *eigenen* Aktion *Handel und Fortschritt* (nicht, wenn ein anderes Reich mit ihnen handelt) 2 Karten spielen. Nachdem alle Karten aufgedeckt wurden, entscheidet der Spieler, welche der beiden Karten er benutzt und nimmt die andere zurück auf die Hand. Hat ein kapitalistisches Reich einen Wissenschaftler, kann es seine zweite Karte vom Zugstapel spielen und dann entscheiden, welche der beiden Karten es benutzt und die andere zurück auf die Hand nehmen.

Kapitalistische Reiche bekommen *sofort* 1 Ruhmespunkt, wenn sie einen Handel gewinnen. Falls dieser Handel während ihrer eigenen Aktion *Handel und Fortschritt* stattfand, erhalten sie auch 1 Geld für jeden Punkt Unterschied, durch den sie den Handel für sich entscheiden konnten. Dieses Geld können sie entweder von dem Reich nehmen, das den Handel verloren hat oder von der Bank (und nicht teils hiervon, teils davon). Nehmen sie das Geld von einem anderen kapitalistischen Reich (nicht von der Bank), verdoppelt sich der Betrag.

Nachteil: Keiner.

Christentum (Christianity)

Zeitalter: 2 - 7 (aber nur, falls Palästina (M5) in Reichweite des Reiches ist und es selbst keine Religion hat).

Auswirkung: Das Reich nimmt das Christentum an. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt. Ein Aufruhrmarker wird in seine Hauptstadt gelegt.

Einfluß: Unmittelbar, bevor es seine gewählte Aktion in einer Runde ausführt, kann ein christliches Reich *ein* benachbartes neutrales Landgebiet „bekehren“, indem es eine dazu benachbart stationierte Einheit in dieses Gebiet zieht (es kann dabei aber nicht ein Gebiet leer ziehen, das es nicht auch sonst hätte leer ziehen können). Alternativ kann es Religionsstreitigkeiten in einem benachbarten, von einem nicht-christlichen Reich kontrollierten Landgebiet auslösen, indem es dort einen Unruhemarker plaziert.

Nachteil: In die Hauptstadt eines christlichen Reiches wird ein Unruhemarker gelegt, wenn es die Kontrolle über ein fruchtbares Gebiet verliert. Falls dort bereits Unruhe herrscht, wird der Marker stattdessen in irgendein anderes Gebiet des Reiches mit einer Stadt gelegt.

Koloss (Colossus)

Zeitalter: 1, 2.

Auswirkung: Das Reich vergrößert seine Reichweite um 1.

Computer (Computing)

Zeitalter: 6, 7 (aber nur, falls das Reich bereits Radio hat).

Auswirkung: Während der Aktion *Handel und Fortschritt* können mit Computern ausgestattete Reiche eine Karte vom Zugstapel als Handelskarte ziehen anstatt eine Handkarte zu nehmen.

Reiche Oberklasse (Concentrated ownership)

Zeitalter: Beliebig.

Auswirkung: Diese Errungenschaft wird auf die Reichskarte gelegt. Für ein Reich mit reicher Oberklasse sind die Kosten für jede Einheit, die es baut, um 1 erhöht. Das gilt nicht für Befestigungen.

Die Errungenschaft wird entfernt, wenn die Errungenschaft Revolution für dieses Reich gespielt wird oder wenn es ein anderes Zeitalter betritt (vorwärts oder rückwärts).

Konfuzianismus (Confucianism)

Zeitalter: 2 - 7 (aber nur für ein Reich, das ein chinesisches oder südostasiatisches Landgebiet kontrolliert und keine Religion hat).

Auswirkung: Das Reich nimmt den Konfuzianismus an. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt.

Einfluß: Ein konfuzianistisches Reich vermeidet jeden Unruhemarker, der sonst in eines seiner Gebiete plaziert würde, wenn es eine Karte vom Stapel zieht, deren Wert mindestens gleich groß ist wie das aktuelle Zeitalter des Reiches.

Übernimmt ein anderes Reich die Kontrolle eines Landgebietes von einem konfuzianistischen Reich, kann es sofort zum Konfuzianismus übertreten. Falls es das aber nicht tut (weil es z. B. schon konfuzianistisch ist), wird ein Unruhemarker in dieses Gebiet gelegt.

Nachteil: Die Handelszahl eines konfuzianistischen Reiches wird um 1 reduziert.

Kreuzzug (s. Papst) (Crusade)

Demokratie (Democracy)

Zeitalter: 2–7 (aber nur für ein Reich ohne Regierung)

Auswirkung: Das Reich übernimmt die Demokratie. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt.

Einfluß: Demokratische Reiche halbieren die Kosten ihrer neuen Einheiten in ihrer Aktion *Produktion*, falls sie in dieser oder der vorherigen Runde die Kontrolle eines Gebietes an ein anderes Reich verloren haben.

Wenn demokratische Reiche für ihre Aktion einen *Joker* wählen, kommen sie trotzdem in den Genuß des kostenlosen Fortschritts zum Rundenende.

Nachteil: Ein demokratisches Reich verliert *sofort* 1 Ruhmespunkt, wenn es die Kontrolle über ein *Landgebiet* von einem anderen Reich übernimmt (es sei denn, dieses Reich hat in dieser oder der vorherigen Runde mindestens eine seiner Einheiten in ein Land- oder Seegebiet des demokratischen Reiches gezogen).

Feudalismus (Feudalism)

Zeitalter: 3 – 7 (aber nur für ein Reich, das weder eine Regierung noch Renaissance hat).

Auswirkung: Das Reich übernimmt den Feudalismus. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt.

Die Errungenschaft Feudalismus wird sofort entfernt, sobald das Reich Renaissance erhält.

Einfluß: Ein feudalistisches Reich muß in seiner Aktion *Produktion*

- nichts für den Unterhalt seiner Einheiten zahlen und
- reduziert die Kosten für den Bau von *Infanterie* und *Kavallerie* um jeweils 1.

Nachteil: Ein feudalistisches Reich

- halbiert sein Einkommen in seiner Aktion *Produktion* (dies ist *nicht* kumulativ mit dem Effekt, ein barbarisches Reich zu sein).
- reduziert die Anzahl Fortschrittsstufen, die es bei dem Gewinn eines Handels vorschreitet, um 1.

Forum

Zeitalter: Beliebig.

Auswirkung: Ein Reich mit einem Forum kann jede beliebige gewählte Aktion in die Aktion *Passen* umwandeln, wenn es seinen Aktionsmarker aufdeckt. Dafür wird ein „+1 go“ (noch 1 Mal) Marker auf seine Reichskarte gelegt. Die Aktion *Passen* bedeutet, daß das Reich nichts tut.

Ein Reich kann einen „+1 go“ Marker dazu nutzen, eine zweite Aktion auszuführen, wenn es eine Aktion ausführt (außer bei einer Aktion *Passen* oder *Abstimmen*). Die zweite Aktion muß verschieden von der ersten sein, und wird sofort anschließend ausgeführt, auch wenn dadurch die normale Aktionsreihenfolge verletzt wird. Pro Runde kann ein Reich nur einen „+1 go“ Marker einsetzen (anschließend zurück in den Vorrat).

Falls das Reich sein Forum verliert, verliert es auch alle seine aufgesparten „+ 1 go“ Marker.

Große Bibliothek (Great library)

Zeitalter: 2, 3.

Auswirkung: Die Handelszahl eines Reiches mit der Großen Bibliothek erhöht sich um 1.

Große Pyramide (Great pyramid)

Zeitalter: 1 – 3.

Auswirkung: Weder in das Gebiet mit der Großen Pyramide noch in irgendwelche angrenzenden Gebiete können Unruhemarken plaziert werden.

Große Mauer (Great wall)

Zeitalter: 2 – 4 (aber nicht für ein barbarisches Reich)

Auswirkung: Das Gebiet mit der Großen Mauer und alle von diesem Reich kontrollierten angrenzenden Gebiete gelten als befestigt. Sind dort tatsächliche Befestigungen vorhanden, haben diese keine zusätzliche Wirkung.

Hängende Gärten (Hanging gardens)

Zeitalter: 1, 2.

Auswirkung: Ein Reich mit den Hängenden Gärten erhält dafür 2 Ruhmespunkte während des Schrittes *Ruhmespunkte gewinnen*, falls es den insgesamt höchsten Stadtwert hat und 1 Ruhmespunkt, falls es den zweithöchsten Stadtwert hat.

Ketzerei (Heresy)

Zeitalter: Beliebig (aber nur für ein Reich, das die Errungenschaft Religion auf seiner Reichskarte hat).

Auswirkung: Der Errungenschaftsmarker Ketzerei wird auf die Reichskarte gelegt. Falls ein Reich diese Errungenschaft hat, wird *jede* Aktion, die von *irgendeinem* Reich mit derselben Religion gewählt wurde, in eine Aktion *Abstimmung* umgewandelt, sobald das entsprechende Reich seinen Aktionsmarker aufdeckt.

Bei einer Aktion *Abstimmung* wird eine Karte vom Stapel gezogen. Der Kartenwert gibt vor, wie viele Fortschrittsstufen alle Reiche mit dieser Religion zusammen verlieren. Das Reich, welches die Aktion *Abstimmung* ausführt, schlägt vor, wie die Verluste aufgeteilt werden.

Jedes Reich, das dann Verluste erleidet, erhält eine Stimme für jede Fortschrittsstufe, die es verlieren soll. Falls der Verlust Null beträgt, wählt nur das aktive Reich. Falls die Mehrzahl der Stimmen den Vorschlag unterstützt, werden die Verluste wie vorgeschlagen umgesetzt und der Marker Ketzerei wird entfernt. Schlägt die Abstimmung fehl, d. h. der Vorschlag wird nicht unterstützt, gibt es keine Verluste, aber der Marker Ketzerei bleibt auf der Reichskarte liegen.

Hinduismus (Hinduism)

Zeitalter: Beliebig (aber nur für ein Reich, das ein Landgebiet Indiens kontrolliert und keine Religion hat).

Auswirkung: Das Reich nimmt den Hinduismus an. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt.

Einfluß: Ein hinduistisches Reich ignoriert alle nachteiligen Auswirkungen durch andere Religionen.

Falls ein hinduistisches Reich nur 1 oder sogar weniger Ruhmespunkte während des Schrittes *Ruhmespunkte gewinnen* erhält, gewinnt es noch 1 Ruhmespunkt zusätzlich.

Nachteil: Falls ein hinduistisches Reich 5 oder sogar mehr Ruhmespunkte während des Schrittes *Ruhmespunkte gewinnen* erhält, verliert es davon 1 Ruhmespunkt.

Industrielle Revolution (Industrial revolution)

Zeitalter: 6, 7 (und 5, falls das Reich Buchdruck hat) und nur, falls das Reich Renaissance hat.

Auswirkung: Während ihrer Aktion *Produktion verdoppeln* Reiche mit Industrieller Revolution das Einkommen, das sie durch die von ihnen kontrollierten Städte erhalten.

Internet

Zeitalter: 7 (aber nur, falls das Reich Computer hat).

Auswirkung: Das Reich erhält 7 Ruhmespunkte. Die Menschheitsgeschichte ist (vorläufig) zu Ende. Das Spiel ist damit beendet.

Islam

Zeitalter: 3 – 7 (aber nur, falls Medina (N6) in Reichweite des Reiches ist und das Reich keine Religion hat).

Auswirkung: Das Reich nimmt den Islam an. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt. Das Reich erhält einen Elitemarker.

Einfluß: Ein islamisches Reich erhält sofort 1 Ruhmespunkt für jedes *Landgebiet*, über das es die Kontrolle von einem nicht-islamischen Reich übernimmt.

Nachteil: Ein islamisches Reich verliert sofort 1 Ruhmespunkt für jedes *Landgebiet*, über das es die Kontrolle von einem anderen islamischen Reich übernimmt.

Jihad

Zeitalter: 1 - 5 (aber nur für ein islamisches Reich)

Auswirkung: Der Jihad Errungenschaftsmarker wird in irgendein an das Reich angrenzendes *Landgebiet* gelegt, das von einem nicht islamischen Reich kontrolliert wird. Dieser Marker wird *sofort* entfernt, sobald dieses Gebiet von einem islamischen Reich kontrolliert wird.

Ein islamisches Reich ohne Renaissance, das eine andere Aktion als *Manöver* ausführt, verliert 3 Ruhmespunkte, solange der Jihad Marker auf dem Spielplan ist. Es verliert diese Punkte nicht, wenn es 2 Aktionen ausführt und eine davon *Manöver* ist.

Falls und solange der Jihad Marker auf dem Spielplan ist, haben alle islamischen Einheiten in diesem und allen angrenzenden Gebieten einen Modifikator von +1 für ihre Frontlinien- und Unterstützungswerte.

Gerechtes Regime (Just rule)

Zeitalter: Beliebig (aber nur ein Reich mit Anführer).

Auswirkung: Sobald diese Errungenschaft für ein Reich gespielt wird, werden alle Unruhemarker aus seinen Gebieten entfernt.

Die folgenden Ereignisse können nicht gegen ein Reich mit Gerechtem Regime gespielt werden:

- Kasernenaufstand (barracks revolt);
- Bürgerkrieg (civil war);
- Zusammenbruch des Reiches (empire collapses);
- Zersplitterung des Reiches (empire fragments);
- Neue Dynastie (new dynasty);
- Aufstand (rebellion).

Der Marker Gerechtes Regime wird sofort entfernt, falls das Reich keinen Anführer mehr im Spiel hat.

Mondlandung (Moon landing)

Zeitalter: 7 (aber nur, falls das Reich Computer und Satelliten hat).

Auswirkung: Ein Reich mit Mondlandung erhält jedes Mal 1 Ruhmespunkt, wenn es die Aktion *Zivilisierung* ausführt. Außerdem erhält es 7 Ruhmespunkte extra, falls es das Spiel beendet (zusätzlich zu den 7 Punkten, die es für das Überschreiten des Zeitalters 7 erhält oder für das Internet).

Orakel (Oracle)

Zeitalter: 1, 2.

Auswirkung: Ein Reich mit dem Orakel kann die Karten *eines* anderen Spielers inspizieren, unmittelbar bevor es die eigene Aktion ausführt, falls das Reich dieses Spielers innerhalb doppelter Reichweite des Orakels ist. Falls die Hauptstadt dieses Reiches in Aufruhr ist, kann es dabei eine seiner Karten zurück halten.

Gepflasterte Straßen (Paved roads)

Zeitalter: 2 - 7.

Auswirkung: Reiche mit gepflasterten Straßen können alle Städte der Stufen 3, 5 oder 7 für nur einen Bewegungspunkt betreten, unabhängig vom Gelände.

Friedensvertrag (Peace treaty)

Zeitalter: Beliebig.

Auswirkung: Ein Errungenschaftsmarker Friedensvertrag wird in irgendein Gebiet des Reiches gelegt, für das diese Errungenschaft gespielt wird. Der andere Marker wird in irgendein Gebiet eines Reiches eines anderen Spielers gelegt, das in Reichweite des ersten Reiches ist. Solange beide Marker auf dem Spielplan sind, kann keines dieser beiden Reiche Einheiten in Gebiete des jeweils anderen Reiches schicken.

Die beiden Marker werden entfernt, wenn eines dieser beiden Reiche ein anderes Zeitalter betritt (vorwärts oder rückwärts) oder eines der beiden Gebiete mit Friedensmarker von einem anderen Reich erobert wird.

Pharos Leuchtturm (Pharos lighthouse)

Zeitalter: 1, 2.

Auswirkung: Der Marker Leuchtturm wird in ein Küstengebiet des Reiches gelegt. Dessen Schiffe in diesem und dazu benachbarten Gebieten haben einen Modifikator von +1 für ihre Frontlinien- und Unterstützungswerte. Derselbe Modifikator gilt für die Handelszahl dieses Reiches.

Papst (Pope)

Zeitalter: 1 - 5 (aber nur für die Päpstlichen Staaten, falls im Spiel, andernfalls für ein christliches Reich).

Auswirkung: Falls diese Errungenschaft für die Päpstlichen Staaten gespielt wird, nehmen sie sofort das Christentum an (wie in einer Aktion *Zivilisierung*).

Immer wenn christliche Reiche über einen Vorschlag zur Beendigung der Ketzerei abstimmen, verfügt der Papst über alle deren Stimmen. Christliche Reiche, die dann als Folge einen Rückschritt auf der Fortschrittstabelle machen müßten, können stattdessen ihren Errungenschaftsmarker Christentum entfernen und müssen dafür einen Unruhemarker in jedes ihrer

Stadtgebiete legen – in diesem Falle bleibt der Ketzerei Marker liegen.

Während seiner Aktion *Zivilisierung* kann der Papst zum Kreuzzug aufrufen, falls Palästina von einem nicht-christlichen Reich kontrolliert wird. Der Marker Kreuzzug wird auf Palästina gelegt und *sofort* entfernt, sobald

- Palästina von einem christlichen Reich kontrolliert wird;
- die Errungenschaft Papst entfernt wird.

Ein christliches Reich ohne Renaissance, das eine andere Aktion als *Manöver* ausführt, verliert 3 Ruhmespunkte, solange der Marker Kreuzzug auf dem Spielplan ist. Es verliert diese Punkte nicht, wenn es 2 Aktionen ausführt und eine davon *Manöver* ist.

Falls und solange der Marker Kreuzzug in Palästina ist, haben alle christlichen Einheiten in diesem und allen angrenzenden Gebieten einen Modifikator von +1 für ihre Frontlinien- und Unterstützungswerte.

Buchdruck (Printing)

Zeitalter: 4 – 7 (aber nur, falls das Reich Renaissance hat).

Auswirkung: Reiche mit der Errungenschaft Buchdruck gewinnen eine zusätzliche Fortschrittsstufe für jeden *Handel*, den sie gegen ein weiter fortgeschrittenes Reich gewinnen, falls die Errungenschaft Weltkrieg nicht im Spiel ist.

Radio

Zeitalter: 6, 7 (aber nur, falls das Reich die Industrielle Revolution hat).

Auswirkung: Reiche mit der Errungenschaft Radio können

- ihre Reichweite ohne Behinderung durch andere Reiche hindurch ermitteln
- in einem Konflikt die Karten- und Rückzugsvorteile eines taktischen Anführers in zum Anführer benachbarten Gebieten nutzen (solch ein Anführer muß aber trotzdem immer noch im Kampfgebiet selbst sein, um in einer Kampfrunde aktiv eingesetzt werden zu können).

Eisenbahnen (Railways)

Zeitalter: 5 – 7 (aber nur, falls das Reich Industrielle Revolution hat).

Auswirkung: Reiche mit Eisenbahnen

- erhöhen ihre Reichweite um 1
- können während ihrer Aktion *Manöver* ihre Einheiten innerhalb der eigenen Landgebiete für jeweils nur 1 Bewegungspunkt beliebig weit bewegen.

Religionsstreit (Religious strife)

Zeitalter: Beliebig (aber nur für Reiche, die eine Religion, aber keinen religiösen Anführer haben).

Auswirkung: Der Errungenschaftsmarker Religionsstreit wird auf die Reichskarte gelegt. Das

Reich kann seine religiöse Macht nicht ausüben (leidet aber unter den Nachteilen seiner Religion).

Dieser Marker wird entfernt, sobald für das Reich die Errungenschaft Revolution gespielt wird, wenn es im Namen seiner Religion für die Auflösung der Ketzerei stimmt oder wenn es ein neues Zeitalter betritt (vorwärts oder rückwärts).

Renaissance

Zeitalter: 4 – 7.

Auswirkung: Reiche mit Renaissance erhöhen ihre *Handelszahl* um 1 und können während des Schrittes *Ruhmespunkte gewinnen* für jeweils 20 Geld einen Ruhmespunkt kaufen (anstatt sonst für 50).

Revolution

Zeitalter: Beliebig (aber nur für Reiche mit mindestens einem Unruhemarker in einem seiner Gebiete).

Auswirkung: Der Errungenschaftsmarker Revolution wird auf die Reichskarte gelegt.

Der Fortschrittsmarker des Reiches wird 4 Stufen zurückgesetzt, ein Unruhemarker wird in sein Hauptstadtgebiet gesetzt und irgendwelche religiösen Errungenschaftsmarker werden von seiner Reichskarte entfernt.

Die Kosten für seine neuen Infanterieeinheiten werden um 1 reduziert, die Kosten für seine neuen Marine- und Flugeinheiten um 1 erhöht.

Der Revolutionsmarker wird entfernt, sobald das Reich

- den Sozialismus übernimmt;
- irgendeine Religion annimmt;
- ein neues Zeitalter betritt (vorwärts oder rückwärts).

Satelliten (Satellites)

Zeitalter: 7 (aber nur für ein Reich, das Radio hat).

Auswirkung: Ein Reich mit Satelliten

- betrachtet jedes andere Reich als in Reichweite gelegen
- kann, unmittelbar bevor es seine gewählte Aktion ausführt, die Karten eines anderen Spielers ansehen, wofür es pro Karte, die es ansieht, 1 Geld zahlen muß.

Sozialismus (Socialism)

Zeitalter: 5 – 7 (aber nur für ein Reich ohne Regierung, aber mit Industrieller Revolution).

Auswirkung: Das Reich übernimmt den Sozialismus. Ein entsprechender Marker wird auf seine Reichskarte gelegt. Auf jede seiner Städte wird ein Unruhemarker gelegt (es sei denn, dort ist bereits einer).

Einfluß: Während ihrer Aktion *Produktion* reduzieren sozialistische Reiche ihre Produktionskosten für neue Einheiten um jeweils 1.

Sozialistische Reiche ignorieren die Auswirkungen irgendwelcher Religionen, die sie eventuell haben (außer während *Ruhmespunkte gewinnen*) und auch die Auswirkungen von Schismen, Ketzerei, Jihads und Kreuzzügen.

Nachteil: Keine.

Tempel der Diana (Temple of Diana)

Zeitalter: 1, 2.

Auswirkung: Ein Reich mit dem Tempel der Diana erhält normales Einkommen aus seinen Unruhegebieten in Reichweite des Tempels und zählt diese Gebiete bei der Berechnung seiner Ruhmespunkte mit.

Vereinte Nationen (United Nations)

Zeitalter: Beliebig (aber nur, falls der Marker Weltkrieg auf der Fortschrittstabelle liegt).

Auswirkung: Der Marker Weltkrieg wird von der Fortschrittstabelle entfernt.

Wenn ein Reich eine Einheit in ein von einem anderen Reich kontrolliertes Gebiet zieht oder die Ereignisse Neue Dynastie, Revolte, Bürgerkrieg, Zusammenbruch des Reiches oder Zersplitterung des Reiches spielt, kann es sofort durch *einstimmige* Resolution aller anderen Spieler gemahnt werden, aber nur, falls der die UN kontrollierende Spieler eine Resolution fordert.

Der gemahnte Spieler kann den Beschluß akzeptieren, dann beenden seine bewegten Einheiten ihren Zug in ihrem Ausgangsgebiet und die Ereigniskarten sind wirkungslos (werden aber trotzdem abgeworfen). Wenn der Spieler den Beschluß nicht akzeptiert, verliert er 1 Ruhmespunkt.

Allgemeines Wahlrecht (Universal suffrage)

Zeitalter: 5 – 7 (aber nur für ein kapitalistisches, demokratisches oder sozialistisches Reich, das Renaissance hat).

Auswirkung: Alle Reiche mit allgemeinem Wahlrecht erhöhen ihr Einkommen für jedes kontrollierte Gebiet um 1.

Weltkrieg (World war)

Zeitalter: 7 (oder beliebig, falls das Reich, für das er gespielt wird, Industrielle Revolution hat), aber nicht, wenn die Vereinten Nationen auf dem Spielplan sind.

Auswirkung: Der Marker Weltkrieg wird auf das aktuelle Feld des Reiches auf der Fortschrittstabelle gelegt.

Solange der Marker dort ist

- halbieren alle Reiche in ihrer Aktion *Produktion* ihre Gesamtkosten für neue Einheiten und können beliebig viele Einheiten in jedem Gebiet bauen;
- können sich alle Reiche in ihrer Aktion *Manöver* erneut bewegen und Konflikte lösen, nachdem sie alle Konflikte aus ihrer ersten Bewegung gelöst haben. Mit einem strategischen Anführer gestapelte Einheiten können sich danach ein drittes Mal bewegen und daraus entstehende Konflikte lösen.
- kann kein Reich mehr als 1 Fortschrittsstufe vorrücken, wenn es einen *Handel* gewinnt;
- erhält kein Reich den kostenlosen Fortschritt zum Rundenende, egal, ob sie gerade in einem dunklen Zeitalter sind oder nicht.

Der Marker Weltkrieg wird entfernt, sobald irgendein Reich ein höheres Zeitalter als das des Weltkrieges erreicht oder wenn die UN gespielt werden.

Wenn dieser Marker entfernt wird, erhält jedes Reich (außer dem, das durch Betreten eines höheren Zeitalters den Marker entfernt hat) 1 Ruhmespunkt für jedes fruchtbare Gebiet, das es kontrolliert.

Credits

SPIELIDEE & ENTWICKLUNG

Autor: Harry Rowland

Gestaltung & Entwicklung: Harry Rowland & Greg Pinder

Historische Anmerkungen: Michael Fisher

Hauptspieltester: Tony Falzarano, Michael Fisher, Nich Hills, Neil Mackenzie, Chris Marinacci, David Martin, Ray Sonsie, Peter Spitzkowsky, Ashley White & Sheldon White.

Spieltester/Beiträge: Rob Armstrong, Belinda Evans, James Evans, Louisa Evans, Patrice Forno, Aaron Green, Jack Greene, Jeff Herbert, Alex Hilson, Dave Le Lacheur, Tony Lloyd, Graham Logan, Phillipa Lowrey, Beth Queman, Mario Merlo, Ken Munro, Julianne Parlour, Pat Parlour, Vicky Pusnjak, Ruediger Rinscheidt, Anna Jean Rowland, Nanette Rowland, Peter Browne Rowland, Peter James Rowland, Susan Sheppard, Eddy Vickery, Chris Williams, Jonathan Woodger, Larry Whalen, Catherine Yates & Alan Zelman.

GRAFIK

Schachteldeckel: Bullseye Graphics

Karten: Rob Armstrong, Vivienne Miao, Greg Pinder & Harry Rowland

Counter: Rob Armstrong, Dinah Coleman, Michael Fisher, Vivienne Miao & Harry Rowland

Spielplan: Harry Rowland

Spielplangrafik: Chris Denton & Michael Fisher

Regeln: Greg Pinder & Harry Rowland

Bearbeitung: Neil Mackenzie & Peter Spitzkowsky

Schriftsatz: Nadina Geary & Alphabet Soup Typesetting

PRODUKTION

Produktionsmanager: Harry Rowland

Schachtel: Warneke Boxes, Denver, CO, USA

Karten: IWG, Naperville, USA

Counter: Ed Proft Creative Packaging, Sydney

Spielpläne: IWG, Naperville, USA

Regeln: IWG, Naperville, USA

Webseite (www.a-d-g.com.au): Ace-Hosting, Canberra

Deutscher Spielführer: Ferdinand Köther
(fk@lucyfer.net)