

# SID MEIER'S CIVILIZATION EIN NEUES ZEITALTER

Errata/Regel-Klarstellungen – Version 1.0b (29.10.2020)

Auf dieser Seite finden sich Errata für die deutsche Ausgabe des Spiels. Auf der zweiten und dritten Seite finden sich Regel-Klarstellungen, falls es Fragen gibt, die nicht von der Spielanleitung geklärt werden.

## ERRATA

Die folgenden Errata beziehen sich jeweils nur auf einzelne Auflagen des Spiels. Der eindeutige Code einer Auflage ist rechts unter dem Barcode auf der Rückseite der Spielschachtel angegeben.



Bei Bedarf kannst du die Ersatzkarten ganz einfach ausdrucken, entlang der Schnittmarken ausschneiden und während einer Partie auf die entsprechenden Karten legen, wenn du sie ausspielst. Die Karten sind am Ende des Dokuments angehängt und nach Auflage sortiert. Achte beim Ausdrucken darauf, die Größe des Dokuments nicht zu verändern, damit die Kartengröße übereinstimmt.

## ERRATA (AUFLAGE 200I44R UND 20II62R)

♦ **Fokuskarte „Tierzucht“ (jede Spielerfarbe):** Richtig ist, dass durch den letzten Absatz dieser Karte eine Stadt nur auf einem Feld gebaut werden, das *angrenzend* zu einem freundlichen Wagen ist (und nicht auf einem Feld, *auf dem* sich ein Wagen befindet). Außerdem enthält der Absatz einen Aspekt, der erst durch die Erweiterung „Terra Incognita“ hinzukommt.

Der Text muss lauten: „Baue 1 Stadt auf einem leeren Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und angrenzend zu einem freundlichen Wagen ist.“

**Hinweis:** Falls du mit der Erweiterung „Terra Incognita“ spielst, ist dieser Punkt für dich nicht relevant, da die Erweiterung Karten mit neuen Regeln beinhaltet und unter anderem die Karte Tierzucht ersetzt wird.

## ERRATA (AUFLAGE I70404N)

### ♦ S. 9 der Spielregel – Städte bauen:

**Frage:** Die Regel besagt zunächst: „Um eine neue Stadt zu bauen, nimmt der Spieler eine seiner unbenutzten Städte und platziert sie auf ein leeres Feld in Reichweite [...]“. Danach aber heißt es: „Er kann nur auf Feldern bauen, auf denen sich entweder ein freundlicher Wagen oder ein freundlicher Kontrollmarker befindet.“ Was ist richtig, nur auf leeren Feldern oder nur auf Feldern mit freundlichem Wagen / Kontrollmarker?

**Antwort:** Die Grundregel lautet, dass man auf leeren Feldern bauen darf. Der danach folgende Zusatz muss lauten „Zusätzlich zu leeren Feldern kann er auch auf Feldern bauen, auf denen sich ein Wagen oder ein freundlicher Kontrollmarker befindet.“. Man kann also nur auf leeren Feldern oder Feldern mit freundlichem Kontrollmarker oder (beliebigem!) Wagen bauen.

♦ **S. 11 der Spielregel – Angriffe durchführen, Stadtstaat:** Der erste Satz muss lauten: „Der Angreifer erobert den Stadtstaat. Er nimmt den Stadtstaat-Marker von der Weltkarte und legt ihn auf die Karte in seiner Fokusreihe, die *der Art des Stadtstaats entspricht*.“

♦ **Weltwunder-Karte „Verbotene Stadt“:** Die Verbotene Stadt ist ein *Mittelalterliches* Weltwunder.

♦ **Diplomatiekarte „Seoul“:** Die Fähigkeit erhält folgende Einschränkung: „Zu Beginn deines Zugs darfst du 1 Barbaren auf ein angrenzendes leeres Feld (*außer Wasser*) bewegen.“

♦ **Fokuskarte „Luftfahrt“ (jede Spielerfarbe):** Der letzte Satz muss lauten: „Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende *Felder*, Barbaren und Stadtstaaten führen.“

♦ **Anführerbogen „Amerika“:** Der erste Satz erhält folgenden Zusatz: „Immer wenn du einen Naturwunder-Marker erhältst oder einsetzt, legst du ihn auf eine beliebige Karte in deiner Fokusreihe, *auf der sich noch kein solcher Marker befindet*.“

## REGEL-KLARSTELLUNGEN

Die folgenden Abschnitte klären Spielsituationen, die während des Spielens auftreten können, und sind alphabetisch sortiert. Sie enthalten ebenfalls alle Regel-Klarstellungen aus der Spielanleitung. Einträge aus den Regel-Klarstellungen der Spielanleitung sind mit einem roten Aufzählungspunkt markiert, neue und veränderte Einträge sind mit einem blauen Aufzählungspunkt markiert.



### Agenden

- ◆ Wenn ein Spieler eine Agenda erfüllt, aber keinen Kontrollmarker zur Verfügung hat, um ihn neben die Karte zu legen, entfernt er zuerst einen freundlichen Kontrollmarker von der Weltkarte.
- ◆ Ein Spieler kontrolliert ein Feld, einen Stadtstaat oder ein Naturwunder, wenn er eine freundliche Stadt oder einen Kontrollmarker auf diesem Feld hat. Ein Spieler kontrolliert ein Weltwunder, solange sich dessen Marker unter einer freundlichen Stadt (oder in seltenen Fällen unter einem freundlichen Kontrollmarker) befindet.

### Anführerbögen

- ◆ **Frankreich:** Die zusätzlichen Kontrollmarker, die durch diese Anführerin platziert werden, werden gemäß den üblichen Regeln für das Platzieren von Kontrollmarkern platziert.
- ◆ **Japan:** Naturwunder-Felder sind keine Bergfelder. Der Spieler, der Japan spielt, kann Naturwunder-Felder nicht so behandeln, als hätten sie einen Gelände-Schwierigkeitsgrad von 3.
- ◆ **Sumerien:** Immer wenn der Spieler, der Sumerien spielt, einen Barbaren besiegt, indem er durch die Fokuskarte Währung einen Wagen bewegt, erhält er einen Ressourcenmarker.

### Angreifen

- ◆ Karteneffekte, die rivalisierende Spielkomponenten entfernen oder umdrehen, sind keine Angriffe. Der Spieler, der den Effekt abhandelt, gibt keine Diplomatiekarten zurück, die er von dem Spieler genommen hat, dessen Komponenten betroffen sind.
- ◆ Wenn ein Spieler ein Ziel erfolglos angreift, kann er es im selben Zug erneut angreifen.
- ◆ Wenn ein Spieler eine Stadt oder einen Stadtstaat erobert, aber keine Stadt mehr in seinem Vorrat hat, platziert er stattdessen einen verstärkten Kontrollmarker. Falls ein solcher Marker auf dem Feld eines Stadtstaats ist und angegriffen wird, muss der Angreifer den Marker durch eine Stadt ersetzen, falls dies möglich ist und er die Stadt erobern will.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Kontrollmarker (anstatt einer Stadt) auf einem Stadtstaat oder einem Weltwunder-Marker platzieren muss, hat er diesen Stadtstaat dennoch erobert bzw. die Kontrolle über dieses Weltwunder erlangt.

### Barbaren

- ◆ Immer wenn ein Spieler durch das Besiegen eines Barbaren einen Handelsmarker erhält und ihn auf seine Militär-Fokuskarte platziert, kann er diesen Marker schon beim nächsten Angriff in der gleichen Runde ausgeben.

- ◆ Wenn ein Barbar auf dem Feld eines Stadtstaats ist, nutzt er nicht den Kampfbonus dieses Stadtstaats – sein Kampfbonus beträgt 1 (der Schwierigkeitsgrad des Geländes dieses Feldes, Grasland).
- ◆ Nachdem sich Barbaren bewegt haben und ein Feld mehr als 1 Barbaren enthält, muss der Barbar mit dem Buchstaben, der im Alphabet am weitesten vorne steht, erneut bewegt werden. Dazu wird ein Würfel geworfen und jener Barbar in die geworfene Richtung bewegt. Dies wird wiederholt bis kein Feld mehr als 1 Barbaren enthält.
- ◆ Wenn ein Barbar seine Richtung aufgrund des Randes der Weltkarte oder eines verstärkten Kontrollmarkers umkehrt und dadurch auf einem Wasserfeld landet, setzt er seine Bewegung in die neue Richtung fort, bis er ein Feld mit Land erreicht.
- ◆ Solange sich ein Barbar auf dem Feld eines Stadtstaates befindet, können sich weder Wagen auf dieses Feld bewegen, noch kann der Stadtstaat angegriffen werden.

### Fokuskarten, Fokusreihe und Technologiescheibe

- ◆ Wenn ein Spieler eine Karte in seiner Fokusreihe ersetzt, werden alle Handelsmarker von der entfernten Karte auf die neue Karte gelegt.
- ◆ Wenn ein Spieler in einem Zug mehr als ein Feld einer Technologiestufe auf der Technologiescheibe erreicht, erhält er den Effekt beider Felder.
- ◆ Falls der Pfeil auf der Anzeige der Technologiescheibe über Feld 24 hinaus gedreht werden würde, wird er stattdessen direkt auf Feld 15 gedreht. Der Pfeil kann dann wieder in Richtung Feld 24 gedreht werden, sodass der Spieler weitere Stufe-IV-Fokuskarten erhalten kann.
- ◆ Ein Spieler kann eine Fokuskarte abhandeln, ohne ihren Effekt zu nutzen.
- ◆ Wenn alle Spieler einverstanden sind, können sie die Partie fortführen, während ein Spieler eine Fokuskarte aus seinem Fokusstapel aussucht.
- ◆ **Drama und Dichtung:** Beim Versetzen des Kontrollmarkers wird der Gelände-Schwierigkeitsgrad ignoriert.
- ◆ **Normbauteile:** Naturwunder-Marker sind keine Ressourcenmarker. Sie verhindern nicht, dass ein Spieler eine Ressource der Art des Naturwunders erhält.
- ◆ **Öffentliche Verwaltung:** Handelsmarker, die mit dieser Karte ausgegeben werden, erlauben dem Spieler, zusätzliche Kontrollmarker zu platzieren. Dies geschieht gemäß den üblichen Regeln für das Platzieren von Kontrollmarkern und nicht gemäß den besonderen Regeln des zweiten Effektes von Öffentliche Verwaltung.
- ◆ **Währung:** Nachdem ein Wagen einen Barbaren besiegt hat, kann er sich weiter bewegen, falls er noch Bewegungspunkte übrig hat.

### Kontrollmarker

- ◆ Wenn ein Spieler Kontrollmarker platziert, darf er diese Marker unter mehreren Städten aufteilen.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Kontrollmarker platzieren muss, sich aber keine mehr in seinem Vorrat befinden, darf er vorher einen beliebigen freundlichen Kontrollmarker von der Weltkarte zurücknehmen.
- ◆ Wenn ein Kontrollmarker aufgrund eines Karteneffektes oder durch Barbaren vom Feld eines Naturwunders entfernt wird, wird der Naturwunder-Marker auf das zugehörige Feld zurückgelegt.

### Stadtstaaten und Diplomatiekarten

- ◆ Stadtstaat-Marker können zusätzlich zum Limit von drei Handelsmarkern auf einer Fokuskarte liegen.
- ◆ Barbaren können Stadtstaaten befreien.

- ◆ Stadtstaaten können als Ergebnis des fortgeschrittenen Weltkartenbaus zueinander angrenzend sein. Beide dieser Stadtstaaten können erobert und durch Städte ersetzt werden, obwohl sie angrenzend sind. Das ist der einzige Fall, in dem zwei Städte oder Stadtstaaten angrenzend zueinander sein können.
- ◆ Sobald ein Spieler einen anderen Spieler angreift, muss der Angreifer alle Diplomatiekarten des Verteidigers zurückgeben. Der Verteidiger gibt keine Diplomatiekarten des Angreifers zurück. Es gibt keine Diplomatiestrafe dafür, dass man angegriffen wird.
- ◆ Sobald ein Spieler eine Diplomatiekarte erhält, legt er sie offen neben seinen Anführerbogen. Er profitiert dauerhaft von ihrem Effekt – sie wird nicht zurückgegeben, sobald er den Effekt verwendet.
- ◆ **Botschaft:** Wenn du einen Wagen zu einer rivalisierenden Stadt bewegst und jenem Spieler die Botschaft-Karte zurückgibst, um eine andere Karte zu nehmen, musst du trotzdem den Effekt von Botschaft abhandeln, bevor du die Karte zurückgibst.  
Du kannst den Handelmarker von Botschaft nicht auf eine Fokuskarte platzieren, die schon 3 Fokuserker hat. Du musst, falls möglich, eine Fokuskarte wählen, die weniger als 3 hat.
- ◆ **Karthago:** Falls ein Spieler mit dieser Diplomatiekarte einen Stadtstaat angreift, wird der Kampfwert des Angreifers durch den verteidigenden Stadtstaat um 1 erhöht (er ist innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu sich selbst).

## Wagen

- ◆ Wagen können sich durch Stadtstaaten und rivalisierende Städte bewegen, aber auf solchen Feldern nicht stehenbleiben.
- ◆ Sobald sich ein Wagen auf ein Feld eines eroberten Stadtstaats bewegt, wird der Effekt so abgehandelt, als habe er sich auf eine rivalisierende Stadt bewegt.
- ◆ In dem Zug, in dem ein Wagen auf seine Wirtschaftskarte zurückgestellt wird, darf er sich nicht erneut bewegen.
- ◆ Wagen können ihre Bewegung auf Wasserfeldern beenden, falls sie die Fähigkeit erhalten haben, sich auf Wasserfelder zu bewegen.

## Wunder

- ◆ Wenn ein Kontrollmarker aufgrund eines Karteneffekts oder durch Barbaren vom Feld eines Naturwunders entfernt wird, wird der Naturwunder-Marker auf das zugehörige Feld zurückgelegt.
- ◆ Effekte von Weltwundern, die abgehandelt werden, „wenn du dieses Weltwunder baust“, werden nur ein Mal pro Partie abgehandelt. Falls ein Spieler ein Wunder erhält, das bereits abgehandelt wurde (z. B. durch den Angriff auf eine rivalisierende Stadt), kann er einen solchen Effekt nicht abhandeln.
- ◆ Sobald ein Spieler ein Weltwunder erhält oder baut, wird dessen Bonus sofort aktiv. Wenn beispielsweise ein Spieler zwei Angriffe hat und mit dem ersten Angriff die Terrakotta-Armee von einem anderen Spieler nimmt, erhält er schon für den zweiten Angriff in diesem Zug den Kampfbonus dieses Wunders.
- ◆ Sobald ein Stadtstaat befreit wird und sich auf dessen Feld ein Weltwunder-Marker befindet, bleibt der Marker auf diesem Feld. Die Weltwunder-Karte wird zur Seite gelegt (kein Spieler erhält ihren Bonus). Wenn ein Spieler diesen Stadtstaat später erobert, erhält er sofort die Weltwunder-Karte.
- ◆ Falls sich ein Weltwunder-Marker auf einem Feld befindet, auf dem keine Stadt oder ein anderer Marker ist, behandeln die Spieler dieses Feld beim Bauen einer Stadt so, als wäre es ein leeres Feld.
- ◆ **Arsenal von Venedig:** Falls ein Spieler seine Industrie-Fokuskarte auf Platz 5 abhandelt und das Arsenal von Venedig baut, darf er den Effekt dieses Weltwunders verwenden, um die Industriekarte wie beschrieben erneut abzuhandeln.

- ◆ **Chichén Itzá:** Dieses Weltwunder erlaubt einem Spieler die Beschränkung zu ignorieren, dass Kontrollmarker angrenzend zu freundlichen Städten platziert werden müssen, allerdings nur, wenn sie auf Waldfelder platziert werden. Der Spieler muss die Kultur-Fokuskarte trotzdem auf einem Platz abhandeln, der die Platzierung auf Wäldern erlaubt.  
Chichén Itzá modifiziert nur Kontrollmarker, die durch den Standardeffekt von Kultur-Fokuskarten platziert werden (inklusive zusätzlicher Marker, die durch das Ausgeben von Handelsmarkern oder die Anführerfähigkeit von Frankreich platziert werden). Der Effekt wird nicht bei Markern angewendet, die auf andere Weise platziert werden, wie durch die Hängenden Gärten, den zweiten Effekt von Öffentliche Verwaltung oder Urbanisierung usw.
- ◆ **Estádio do Maracanã:** Sobald diese Karte verwendet wird, wird die Wirtschaftskarte abgehandelt und zurückgesetzt, bevor die Nicht-Wirtschaftskarte zurückgesetzt wird.
- ◆ **Großer Leuchtturm:** Dieses Weltwunder erlaubt einem Spieler, Städte auf leeren Feldern am Rand der Weltkarte zu bauen. Ein Feld ist dann am Rand der Weltkarte, wenn sich an mindestens einer seiner Kanten kein anderes Feld befindet. Alle weiteren Beschränkungen für den Bau von Städten gelten weiterhin (z. B. kann eine Stadt nicht angrenzend zu einer anderen Stadt gebaut werden).
- ◆ **Machu Picchu:** Der Effekt dieses Weltwunders lässt sich beispielsweise mit Arsenal von Venedig oder Kapitalismus kombinieren: Die damit abgehandelten Karten können abgehandelt werden, als wären sie auf Platz 3.
- ◆ **Universität von Oxford:** Falls ein Spieler dieses Weltwunder verwendet, um Dampfmaschine oder Kapitalismus aus seiner Fokusreihe zu entfernen, verbleibt jeder seiner Wagen, der aktuell auf einem Wasserfeld ist, auf diesem Feld.

## Sonstiges

- ◆ Am Ende der letzten Runde der Partie drehen die Spieler noch einmal die Ereignisscheibe und handeln ihren Effekt ab, falls es einen gibt. Dadurch könnte eine Barbaren-Bewegung Spieler Kontrollmarker oder Städte verlieren lassen, was den Sieg bei Gleichstand beeinflussen könnte.
- ◆ Beim Abzählen der Reichweite, um eine Stadt zu bauen oder anzugreifen, folgen die Spieler den Beschränkungen aus der Spielanleitung. In allen anderen Fällen, die keine Beschränkung haben, können die Spieler beliebige Felder abzählen. Wenn beispielsweise der zweite Effekt von Massenmedien abgehandelt wird, darf der Spieler ein beliebiges Feld wählen, das innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu einem freundlichen Feld ist, und dabei den Geländeschwierigkeitsgrad, Barbaren, Wasserfelder usw. ignorieren.
- ◆ Einen Kontrollmarker zu ersetzen oder zu bewegen zählt nicht als Platzieren dieses Kontrollmarkers und löst somit keine Effekte aus, die beim Platzieren von Kontrollmarkern ausgelöst werden.
- ◆ Alle Spielkomponenten, mit Ausnahme der Handelsmarker, sind auf die Anzahl begrenzt, die in der Spielschachtel enthalten sind.
- ◆ Wenn ein Spieler eine Diplomatiekarte eines anderen Spielers nimmt, muss deren Farbe mit der des Spielers übereinstimmen. Die Karte muss sich ebenfalls im Stapel für Diplomatiekarten jenes Spielers befinden.
- ◆ Wenn eine Spielkomponente eines Spielers zerstört wird, wird sie wieder zu den anderen unbenutzten Spielkomponenten dieses Spielers gelegt und kann erneut verwendet werden.

© 2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 Fantasy Flight Games. Civilization ist ein Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Alle Rechte ihren jeweiligen Besitzern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

M.E.R. BRITANNIA

### TIERZUCHT



INDUSTRIE



II

Baue 1 Weltwunder. Deine Produktion entspricht der Zahl dieses Platzes.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem zulässigen Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem leeren Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und angrenzend zu einem freundlichen Wagen ist.



+1 Produktion für Weltwunder

M.E.R. BRITANNIA

### TIERZUCHT



INDUSTRIE



II

Baue 1 Weltwunder. Deine Produktion entspricht der Zahl dieses Platzes.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem zulässigen Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem leeren Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und angrenzend zu einem freundlichen Wagen ist.



+1 Produktion für Weltwunder

M.E.R. BRITANNIA

### TIERZUCHT



INDUSTRIE



II

Baue 1 Weltwunder. Deine Produktion entspricht der Zahl dieses Platzes.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem zulässigen Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem leeren Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und angrenzend zu einem freundlichen Wagen ist.



+1 Produktion für Weltwunder

M.E.R. BRITANNIA

### TIERZUCHT



INDUSTRIE



II

Baue 1 Weltwunder. Deine Produktion entspricht der Zahl dieses Platzes.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem zulässigen Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

**oder**

Baue 1 Stadt auf einem leeren Feld, das dem Gelände dieses oder eines niedrigeren Platzes entspricht und angrenzend zu einem freundlichen Wagen ist.



+1 Produktion für Weltwunder



**AMERIKA**

**ROOSEVELT-FOLGESATZ**

Immer wenn du einen Naturwunder-Marker erhältst oder ausgibst, legst du ihn auf eine beliebige Karte in deiner Fokusreihe, auf der sich noch kein solcher Marker befindet.

Du kannst einen Naturwunder-Marker auf einer Fokuskarte entweder als Handelsmarker dieser Karte oder als Ressource ausgeben.

**AUFBAU**

**Teddy Roosevelt**

1 Steinmetzkunst 2 Astrologie 3 Keramik 4 Frühes Reich 5 Außenhandel

**VERBOTENE STADT**

Mittelalterliches Weltwunder



Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 rivalisierenden Kontrollmarker zerstören, der angrenzend zu einem freundlichen Feld ist.

9



**SEOUL**

Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Barbaren auf ein angrenzendes leeres Feld (außer Wasser) bewegen.



**SEOUL**

Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Barbaren auf ein angrenzendes leeres Feld (außer Wasser) bewegen.

# ERSATZKARTEN (I70404N)

M.E.R. BRITANNIA

**LUFTEFAHRT**

 MILITÄR

**IV**



Verstärke maximal so viele deiner Kontrollmarker, wie die Zahl dieses Platzes beträgt.

**oder**

Führe bis zu 3 Angriffe innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Dein Kampfwert entspricht der Zahl dieses Platzes plus 3. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende Felder, Barbaren und Stadtstaaten führen.

 +1 Kampfwert

M.E.R. BRITANNIA

**LUFTEFAHRT**

 MILITÄR

**IV**



Verstärke maximal so viele deiner Kontrollmarker, wie die Zahl dieses Platzes beträgt.

**oder**

Führe bis zu 3 Angriffe innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Dein Kampfwert entspricht der Zahl dieses Platzes plus 3. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende Felder, Barbaren und Stadtstaaten führen.

 +1 Kampfwert

M.E.R. BRITANNIA

**LUFTEFAHRT**

 MILITÄR

**IV**



Verstärke maximal so viele deiner Kontrollmarker, wie die Zahl dieses Platzes beträgt.

**oder**

Führe bis zu 3 Angriffe innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Dein Kampfwert entspricht der Zahl dieses Platzes plus 3. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende Felder, Barbaren und Stadtstaaten führen.

 +1 Kampfwert

M.E.R. BRITANNIA

**LUFTEFAHRT**

 MILITÄR

**IV**



Verstärke maximal so viele deiner Kontrollmarker, wie die Zahl dieses Platzes beträgt.

**oder**

Führe bis zu 3 Angriffe innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Dein Kampfwert entspricht der Zahl dieses Platzes plus 3. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende Felder, Barbaren und Stadtstaaten führen.

 +1 Kampfwert