

# SID MEIER'S CIVILIZATION® EIN NEUES ZEITALTER

## Anleitung für den automatischen Spieler - Version 1.0 09.12.2020

Diese Anleitung beschreibt, wie der automatische Spieler (AS) für *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter* gespielt wird. Mit einem automatischen Spieler kann das Spiel auch alleine gespielt werden. Außerdem kann der automatische Spieler als zusätzlicher Gegner im Spiel mit 2-3 Personen benutzt werden.

Um den automatischen Spieler benutzen zu können, brauchst du die Fokuskarten des automatischen Spielers. Diese sind am Ende dieses Dokuments angehängt. Du musst sie nur noch ausdrucken und ausschneiden, um sie im Spiel benutzen zu können.

## GOLDENE REGELN

Das sind die goldenen Regeln, wenn du den AS benutzt:

1. Der AS folgt allen Regeln aus der Anleitung von *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter*, außer es wird hier anders beschrieben. Wenn es einen Konflikt zwischen zwei Regeln gibt, hat die Regel aus diesem Dokument Vorrang.
2. Eigentlich musst du keine Entscheidungen für den AS übernehmen. Falls es doch einmal dazu kommen sollte, solltest du eine Zufallsentscheidung treffen. Du kannst dafür z. B. einen Würfel zur Hilfe nehmen und jeder Seite eine Entscheidungsoption zuweisen.

## AUFBAU

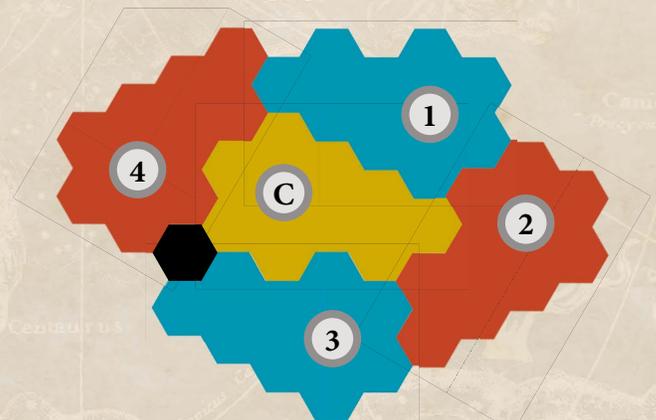
Befolge die Standardregeln für den Aufbau, als wäre der AS ein ganz gewöhnlicher Mitspieler. Wenn beispielsweise zwei menschliche Spieler mit dem AS spielen, baut das Spiel wie für 3 Spieler auf. Folgende Ausnahmen gelten für den Aufbau:

1. Ordne dem AS eine Spielerfarbe zu und suche einen zufälligen Anführer für ihn heraus.
2. Erstelle die Fokusreihe für den AS mit den Fokuskarten des automatischen Spielers statt der normalen Fokuskarten.
3. Für den fortgeschrittenen Weltkartenbau gelten folgende Änderungen:

- Benutze in Schritt 4 folgenden Kernaubau statt des Aufbaus aus der Grundspiel-Anleitung: Das gelbe Spielplanteil, das hier mit „C“ beschriftet ist, ist das Hauptstadt-Spielplanteil des AS. Platziere seine Hauptstadt auf das Hauptstadt-Symbol (Stern) dieses Spielplanteils. Das schwarze Feld ist ein Wassermarker.



Kern-Spielplanteile - Seite A



Kern-Spielplanteile - Seite B

- In Schritt 5 bekommt der AS keine Spielplanteile. Der AS legt keine Spielplanteile an die Weltkarte an. Deshalb ist die Karte kleiner, als wenn der AS ein menschlicher Spieler wäre.
- **Hinweis:** Alle Regeln beim Platzieren von Spielplanteilen gelten weiterhin: Ein Spielplanteil muss an ein Feld des Kerns und an mindestens vier Felder von bereits auf dem Tisch liegenden Spielplanteilen angrenzen.

Fahre mit dem Aufbau wie gewohnt fort, als wäre der AS ein normaler Spieler. Nun bist du bereit für das Spiel.

## SPIELZUG DES AS

Der AS ist immer der Startspieler. Zu Beginn jedes Zugs des AS dreht der Spieler links vom AS den Pfeil auf der Ereignisscheibe um ein Feld weiter. Das geschieht allerdings **nicht** im ersten Spielzug.

Während des Spielzugs des AS wird die Fokuskarte auf Platz 5 in seiner Fokusreihe abgehandelt. Dann wird sie auf Platz 1 zurückgesetzt. Danach ist der Spieler links vom AS am Zug.

Weil der AS immer die Fokuskarte auf Platz 5 abhandelt, kann er sich immer auf Feldern einer beliebigen Geländeart bewegen, sie abzählen, darauf bauen und darauf platzieren, davon ausgenommen sind Wasserfelder (außer es wird anders angegeben).

## PRIORITÄTEN-REIHENFOLGE

Viele Fokuskarten des AS haben eine „Prioritäten-Reihenfolge“. Diese enthält eine Liste mit Kriterien, anhand derer der AS zu einer Entscheidung gelangt. Sobald der AS mithilfe der Prioritäten-Reihenfolge eine Entscheidung trifft, suchst du das Ziel, auf das das erste Kriterium zutrifft. Falls das Kriterium auf mehrere Ziele zutrifft, wende das nächste Kriterium an. Du gehst die Kriterien so lange durch, bis nur noch ein geeignetes Ziel infrage kommt. Falls du alle Kriterien durchgegangen bist und es immer noch einen Gleichstand gibt, benutze das Kriterium „Bei Gleichstand“ am Ende der Liste.

Falls es kein Ziel gibt, auf das das erste Kriterium zutrifft, gehst du die Liste weiter durch, bis du ein geeignetes Ziel identifiziert hast. Falls mehrere Ziele infrage kommen, benutze die übrigen Kriterien und wenn nötig das Kriterium „Bei Gleichstand“, um ein gültiges Ziel zu finden.

Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel für die Benutzung der „Prioritäten-Reihenfolge“.

## RESSOURCENMARKER ERHALTEN/AUSGEBEN

Der AS behandelt alle Ressourcenarten gleichwertig. Wenn der AS einen Ressourcenmarker seiner Wahl erhalten darf, erhält er eine zufällige Art aus dem Vorrat. Wenn eine bestimmte Art Marker nicht mehr im Vorrat vorhanden ist, können die Spieler die Ressourcenmarker des AS gegen andere Ressourcenmarker aus dem Vorrat austauschen.

Der AS kann beim Bau von Weltwundern jede beliebige Art von Ressourcen ausgeben, auch Naturwunder-Marker, und jede Ressource erhöht die Produktion des AS um 2.

## WELTWUNDER BAUEN

Wenn der AS beim Bau eines Weltwunders seine Produktion erhöhen muss, gibt er in dieser Reihenfolge Marker dafür aus:

1. Bonus-Handelsmarker von Industrie-Stadtstaat-Diplomatiekarten (siehe Weltwunder- und Diplomatiekarten).
2. Naturwunder-Marker beliebiger Art.
3. Ressourcenmarker beliebiger Art. Wenn der AS mit einem Ressourcenmarker überbezahlen würde und er einen oder mehrere Handelsmarker hat, spart er den Ressourcenmarker und gibt stattdessen einen Handelsmarker aus.
4. Handelsmarker von seiner Industriekarten.

## FOKUSKARTEN ERHALTEN

Wenn der AS eine Fokuskarte erhält, weil seine Technologiescheibe ein Feld mit einer Technologiestufe erreicht oder passiert, wird eine zufällige Fokuskarte der niedrigsten Technologie-Stufe aus seiner Fokusreihe ersetzt. Ersetze sie durch eine Fokuskarte derselben Art mit der Technologiestufe, die auf der Technologiescheibe des AS angezeigt wird. Siehe das folgende Beispiel.

Wenn der AS eine Fokuskarte einer bestimmten Stufe erhalten soll, aber keine mehr übrig ist, erhält er stattdessen eine Fokuskarte der nächsthöheren Stufe.

**Beispiel:** Der AS dreht den Pfeil auf der Anzeige seiner Technologiescheibe auf ein Stufe-II-Feld. Er hat bereits alle Stufe-I-Karten durch Stufe-II-Karten ersetzt. Er erhält stattdessen eine zufällige Stufe-III-Karte.

### BEISPIEL: FOKUSKARTEN ERHALTEN

Der AS handelt seine Wissenschaft-Fokuskarte „Astrologie“ auf Platz 5 ab und gibt 1 Handelsmarker aus, den er auf dieser Karte hat, um den Pfeil auf seiner Technologiescheibe um 6 Felder weiterzudrehen, von 13 auf 19. Der Pfeil passiert dabei zwei Technologiestufen, die Felder der Stufe III und Stufe IV.



Der AS ersetzt zuerst eine seiner Karten durch eine Stufe-III-Karte. Er ersetzt als Erstes die Karte mit der niedrigsten Stufe, also entweder „Astrologie“ oder „Aussenhandel“, welche seine letzten Stufe-I-Karten sind. Der menschliche Spieler bestimmt zufällig, dass der AS „Astrologie“ durch die Stufe-III-Wissenschaftskarte „Normbauteile“ ersetzt.

Dann ersetzt der AS eine seiner Karten durch eine Stufe-IV-Karte. Weil „Aussenhandel“ jetzt seine letzte Stufe-I-Karte ist, ersetzt der AS diese Karte durch die Stufe-IV-Wirtschaftskarte „Kapitalismus“.

# PRIORITÄTEN-REIHENFOLGE VERWENDEN

Der AS handelt seine Industrie-Fokuskarte „Keramik“ (unten abgebildet) auf Platz 5 ab.

KERAMIK
1

**INDUSTRIE**

Baue 1 Weltwunder. Die Produktion des AS beträgt 5. Baue das Wunder in der freundlichen Stadt mit der höchsten Verteidigung.

**Prioritäten-Reihenfolge für Weltwunder:**

1. Das Wunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.
2. Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.

Baue dann 1 Stadt auf ein zulässiges Feld, das innerhalb von 2 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

**Prioritäten-Reihenfolge für Stadt-Standort:**

1. Angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern.
2. Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.
3. Höchste Verteidigung.

Falls auf diese Weise weder ein Wunder noch eine Stadt gebaut wurden, ersetze diese Karte durch Tierzucht und setze sie zurück.

+1 Produktion für Weltwunder

„Keramik“ erlaubt es dem AS zuerst, ein Weltwunder zu bauen. Das oberste Kriterium zum Bau eines Wunders lautet: „Das Wunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.“ Das sind die Siekkarten, die in dieser Partie verwendet werden, und die verfügbaren Weltwunder:

TECHNIKBEGEISTERT

GEBILDET

2

ZIVILISIERT

8

GELDGIERIG

2

KRIEGSTREIBER

PARANOID

2

ORAKEL

Antikes Weltwunder

Zu Beginn deines Zuges darfst du 2 benachbarte Karten in deiner Fokusreihe miteinander vertauschen.

8

KOLLOSS

Antikes Weltwunder

Immer wenn du deine Wirtschaft-Fokuskarte abhandelt, darfst du deine Wagen um insgesamt 6 zusätzliche Felder bewegen, die du beliebig aufheben darfst.

7

STONEHENGE

Antikes Weltwunder

Immer wenn du einen Kontrollmarker auf einem Hügelbild platziert hast, darfst du Kontrollmarker auf 1 oder mehrere Hügelbilder platzieren, die benachbart zu diesem Feld sind (was diesen Effekt erneut auslösen kann). (Gültig nur, wenn Kontrollmarker vor oder sofort danach wird.)

7

PETRA

Antikes Weltwunder

Immer wenn du verteidigst, erhöhe deinen Kampfwert um 2. Barbaren dürfen sich nicht auf Felder bewegen, auf denen sich Städte oder verstärkte Kontrollmarker befinden. Sie bewegen sich stattdessen in die engangste Richtung.

7



Keine der Agenden erfordert ein Kulturelles Wunder; das schließt „Stonehenge“ aus. Das nächste Kriterium lautet: „Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.“ Von den drei übrigen Weltwundern haben der „Koloss“ und die „Petra“ gleich niedrige Kosten. Das „Orakel“ wird also auch ausgeschlossen.

Weil es immer noch mehrere Optionen gibt, auf die alle Kriterien zutreffen, ordnet der menschliche Spieler die Würfelwerte 1–3 „Koloss“ zu und 4–6 „Petra“. Dann wirft er einen Würfel. Das Ergebnis ist 2, also baut der AS den „Koloss“.

Die Produktion des AS beträgt 5, der „Koloss“ kostet 7. Der AS hat keine Ressourcenmarker, die er ausgeben kann. Deshalb gibt der AS zwei Handelsmarker von seiner Industrie-Fokuskarte aus, um die Kosten von 7 zu erfüllen. Er platziert das Weltwunder in seine Hauptstadt, die momentan seine einzige Stadt ist.

Der AS darf nun eine Stadt innerhalb von 2 Feldern zu einem freundlichen Feld bauen. Das erste Kriterium für das Bauen einer Stadt besagt, dass sie angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern sein soll. Das sind die Optionen des AS:



Es gibt drei Felder, auf denen eine neue Stadt angrenzend zu jeweils zwei Markern wäre. Deshalb muss der AS weitere Kriterien anwenden, um ein Feld zu bestimmen.

Das nächste Kriterium lautet: „Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.“ (Das sind die Felder mit einem Barbaren-Symbol.) Der Barbaren-Erscheinungspunkt, der oben zu sehen ist, ist zu weit von einem freundlichen Feld entfernt, um in Betracht zu kommen. Außerdem ist er nur zu einem Naturwunder- und/oder Ressourcenmarker angrenzend. Deshalb wird dieses Feld schon durch das erste Kriterium ausgeschlossen.

Das letzte Kriterium ist die „höchste Verteidigung“. Option A hat eine Verteidigung von 8 (doppelter Geländeschwierigkeitsgrad), Option B von 4 und Option C von 2. Deshalb wählt der AS Option A, um seine Stadt zu bauen.

## HANDELSMARKER ERHALTEN

Der AS kann eine beliebige Anzahl an Handelsmarkern auf jeder seiner Fokuskarten haben.

Immer wenn der AS Handelsmarker erhält und die Wahl hat, auf welche Fokuskarte sie platziert werden, werden sie einer nach dem anderen jeweils auf die Fokuskarte mit den wenigsten Handelsmarkern gelegt. Haben mehrere Fokuskarten gleich wenig Handelsmarker, werden sie jeweils auf die Karte platziert, die auf dem höchsten Platz in der Fokusreihe liegt.

## HANDELSMARKER AUSGEBEN

Der AS gibt Handelsmarker nach den folgenden Regeln aus:

- ♦ **Kultur-Fokuskarte** – Der AS gibt so viele Handelsmarker aus, wie er zulässige Felder für das Platzieren von Kontrollmarkern hat.
- ♦ **Wirtschaft-Fokuskarte** – Der AS gibt nur Handelsmarker von dieser Karte aus, wenn es ihm so möglich ist, dass mindestens einer seiner Wagen den Zielort erreicht und der Wagen ohne den Einsatz des Handelsmarker den Zielort nicht erreichen würde.
- ♦ **Industrie-Fokuskarte** – Siehe „Weltwunder bauen“.
- ♦ **Militär-Fokuskarte** – Wenn der AS an der Reihe ist, Handelsmarker während eines Angriffs auszugeben, gibt er sie folgendermaßen aus:
  - ♦ **AS würde als Angreifer gewinnen:** Der AS gibt so viele Marker wie möglich aus, bis er insgesamt einen Kampfwert erreicht hat, den der Verteidiger nicht erreichen kann.
  - ♦ **AS würde als Angreifer verlieren:** Immer wenn der Kampfwert des AS insgesamt nicht höher ist als der des Verteidigers, gibt er keine Marker aus. Falls er einen höheren Kampfwert erreichen kann, gibt er so viele Marker wie möglich aus, bis er insgesamt einen Kampfwert erreicht hat, den der Verteidiger nicht erreichen kann.
  - ♦ **AS würde als Verteidiger gewinnen:** Der AS gibt keine Marker aus.
  - ♦ **AS würde als Verteidiger verlieren:** Der AS gibt genug Marker aus, um zu gewinnen. Andernfalls gibt er keine Marker aus.
- ♦ **Wissenschaft-Fokuskarte** – Der AS gibt immer alle Handelsmarker von dieser Karte aus.

## ANGRIFFE DURCHFÜHREN

Die Militär-Fokuskarte des AS erlaubt ihm, Angriffe durchzuführen. Diese Fokuskarten haben eine Prioritäten-Reihenfolge, mit der Ziele für einen Angriff ausgewählt werden. Um ein Ziel zu wählen, suchst du alle Ziele, auf die das erste Kriterium zutrifft und das sich in Reichweite befindet, ausgehend von einem beliebigen freundlichen Feld zum AS. Falls du so mehrere mögliche Ziele findest, benutze das Kriterium „Bei Gleichstand“ für das Feld mit dem niedrigsten Geländeschwierigkeitsgrad, um das Ziel des Angriffs zu bestimmen. Die Verteidigung des Ziels wird bestimmt durch den Geländeschwierigkeitsgrad sowie jeden Bonus von verstärkten Kontrollmarkern und jeder Kartenfähigkeit. Wenn du kein Ziel findest, auf das das Kriterium zutrifft, wende das nächste Kriterium an.

**Beispiel:** Der AS handelt seine Militär-Fokuskarte „Steinmetzkunst“ ab, die es ihm erlaubt, zwei Angriffe innerhalb von zwei Feldern Reichweite zu einem freundlichen Feld durchzuführen. Die erste Zielpriorität für den Angriff sind die Barbaren. Es gibt zwei Barbaren innerhalb von zwei Feldern zu einem freundlichen Feld zum AS. Der AS führt zuerst einen Angriff auf die Barbaren auf dem Gelände mit dem niedrigeren Schwierigkeitsgrad aus. Wenn der Angriff scheitert, führt der AS erneut einen Angriff auf diese Barbaren aus. Wenn der erste Angriff erfolgreich ist, führt der AS einen Angriff auf die anderen Barbaren aus.

## Hauptstädte angreifen

Falls der AS erfolgreich die Hauptstadt eines menschlichen Spielers angreift, bewegt der AS ein beliebiges Weltwunder dieser Stadt in seine Stadt mit der höchsten Verteidigung, die kein Weltwunder hat. Der AS nimmt dann nacheinander insgesamt zwei Handelsmarker. Dabei nimmt er sie jeweils von der Fokuskarte, die auf dem höchsten Platz in der Fokusreihe des Verteidigers liegt, und platziert sie einer nach dem anderen jeweils auf die eigene Fokuskarte mit den wenigsten Handelsmarkern, die auf dem höchsten Platz in seiner eigenen Fokusreihe liegt.

### BEISPIEL: ANGRIFF AUF EINE HAUPTSTADT

Der AS (Orange) hat einen Angriff gegen die Hauptstadt des blauen Spielers gewonnen. Der blaue Spieler hat kein Weltwunder in seiner Stadt, das gestohlen werden könnte, aber der AS erhält zwei Handelsmarker von den Fokuskarten des blauen Spielers.

Der AS nimmt den einzigen Handelsmarker von der Karte „Nationalismus“ auf Platz 5 in der Fokusreihe des blauen Spielers und dann einen der beiden Handelsmarker von der Karte „Aussenhandel“ auf Platz 4 in der Fokusreihe des blauen Spielers.

Der AS hat zwei Fokuskarten ohne Handelsmarker. Den ersten Handelsmarker legt er auf die Karte mit dem höheren Platz in der Fokusreihe, das ist die Karte „Drama und Dichtung“. Den zweiten Handelsmarker legt er auf die letzte Karte ohne Handelsmarker, „Astrologie“.

## WELTWUNDER UND DIPLOMATIE

Der AS ignoriert die Fähigkeit der Weltwunder, die er baut, und jeder Stadtstaat-Diplomatiekarte, die er hat. Stattdessen gilt: Wenn der AS eine Fokuskarte abhandelt, wird sie so abgehandelt, als hätte er einen zusätzlichen Handelsmarker ausgegeben für jedes seiner Weltwunder und jede seiner Stadtstaat-Diplomatiekarten mit der gleichen Art wie die Fokuskarte. Militärische Weltwunder und Stadtstaat-Diplomatiekarten geben für alle Angriffe +1 auf den Kampfwert des AS, egal ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

**Beispiel:** Der AS hat die Pyramiden gebaut und besitzt die Diplomatiekarte für den Stadtstaat Seoul. Wenn der AS seine Wissenschaft-Fokuskarte abhandelt, wird sie so abgehandelt, als hätte er zwei zusätzliche Handelsmarker ausgegeben.

Wenn der AS einen Stadtstaat angreift, muss er die zugehörige Stadtstaat-Diplomatiekarte zurückgeben, bevor er den Angriff ausführt. Wenn der AS also einen militärischen Stadtstaat angreift, bekommt er keinen Bonus-Handelsmarker, weil er dessen Stadtstaat-Diplomatiekarte nicht hat.

Wenn der AS eine rivalisierende Stadt mit einem Wagen besucht und der AS keine Diplomatiekarte dieses Spielers hat, nimmt er die erste verfügbare Diplomatiekarte dieser Liste:

1. Offene Grenzen
2. Gemeinsamer Krieg
3. Defensiv-Pakt
4. Botschaft

Der AS wendet die Fähigkeit seiner Diplomatiekarten der anderen Spieler ganz normal an, außer die der „Botschaft“.

## ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

Die meisten Anführer können vom AS ohne Modifikationen gespielt werden. Im folgenden Abschnitt wird die Benutzung bestimmter Anführer durch den AS klargelegt.

- ♦ **Gilgamesch** – Immer wenn Gilgamesch einen Barbaren besiegt, bekommt er 1 zufällige Ressource aus dem Vorrat (zusätzlich zum Handelsmarker).
- ♦ **Montezuma** – Nachdem Montezuma seine Militär-Fokuskarte zurückgesetzt hat und er mindestens 1 Angriff in seinem Zug erfolgreich durchgeführt hat, vertauscht er seine Militär-Fokuskarte mit der Fokuskarte auf Platz 2.
- ♦ **Teddy Roosevelt** – Wenn Teddy Roosevelt einen Naturwunder-Marker erhält oder ausgibt, legt er ihn immer auf die Fokuskarte auf Platz 4 in seiner Fokusreihe. Er gibt Naturwunder-Marker von einer Fokuskarte, die er abhandelt, immer aus, auch wenn der Bonus dafür nicht benötigt wird, und er gibt diese Marker aus, bevor er Ressourcenmarker und/oder Handelsmarker ausgibt. Wenn er eine Militär-Fokuskarte abhandelt, gibt er alle nicht ausgegebenen Naturwunder-Marker beim letzten Angriff aus, den er durchführt.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Nachdem du die Fokusleiste für den AS erstellt hast, suchst du (ggf. gemeinsam mit deinen Mitspielern) einen Schwierigkeitsgrad für den AS aus. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, nehmt ihr den niedrigsten Schwierigkeitsgrad, der von einem von euch bevorzugt wird.

Wenn der gewählte Schwierigkeitsgrad höher ist als Siedler, startet der AS mit einer oder mehreren Fokuskarten, die durch ihre Stufe-II-Versionen ersetzt wurden. Die Schwierigkeitsgrade sind:

1. **Siedler** – 0 ersetzte Karten
2. **Anführer** – 1 ersetzte Karte
3. **Kriegsherr** – 2 ersetzte Karten
4. **Prinz** – 3 ersetzte Karten
5. **König** – 4 ersetzte Karten
6. **Kaiser** – 5 ersetzte Karten

Nachdem ein Schwierigkeitsgrad gewählt wurde, ersetzt zufällig die angegebene Anzahl an Fokuskarten des AS durch Stufe-II-Fokuskarten derselben Art.

## REGEL-KLARSTELLUNGEN

Dieser Abschnitt klärt häufig gestellte Fragen. Sie sind alphabetisch nach Thema sortiert.

### BARBAREN

- ♦ Der AS kann keine Kontrollmarker auf Felder mit Barbaren platzieren oder Städte auf Felder mit Barbaren bauen.
- ♦ Beim Bau von Städten und Platzieren von Kontrollmarkern berücksichtigt der AS **keine** Barbaren auf Feldern, die angrenzend zu Feldern sind, die er für einen Kontrollmarker oder eine Stadt in Betracht zieht.

### INDUSTRIE-FOKUSKARTEN

- ♦ Wenn beim Setzen einer Stadt die höchste Verteidigung ermittelt wird, nutzt der AS den potenziellen Verteidigungsbonus einer Stadt auf jedem Feld, das in Betracht gezogen wird. Dieser Bonus ist der doppelte Gelände-Schwierigkeitsgrad plus 1 für jeden freundlichen, verstärkten Kontrollmarker auf einem angrenzenden Feld.
- ♦ Wenn die Industrie-Fokuskarte des AS durch die Karte der nächsten Technologiestufe ersetzt wird, setzt der AS die Karte zurück, **ohne** sie abzuhandeln.

Weiter auf der nächsten Seite »

## KULTUR-FOKUSKARTEN

- ♦ Wenn der AS nicht alle Kontrollmarker platzieren kann, die er platzieren darf, wenn er eine Kultur-Fokuskarte abhandelt, erhält er für jeden Kontrollmarker, den er nicht platzieren kann, einen Handelsmarker auf diese Karte. Das beinhaltet auch jeden zusätzlichen Kontrollmarker, den er durch kulturelle Wunder erhält und, mit Teddy Roosevelt, auch für jeden ausgegebenen Naturwunder-Marker.

## PRIORITÄTEN-REIHENFOLGE

- ♦ Wenn der AS einen Kontrollmarker platziert, der „angrenzend zu der Stadt, die am nächsten vor ihrer Entwicklung steht“, sein soll, ist damit die Stadt des AS gemeint, der zum jetzigen Zeitpunkt die wenigsten Kontrollmarker zur Entwicklung fehlen.

## CREDITS

**Expansion Design and Development:** Tony Fanchi

**Producer:** Jason Walden

**Proofreading:** Molly Glover

**Board Game Manager:** Chris Winebrenner-Palo

**Expansion Graphic Design:** Evan Simonet

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**QA Coordination:** Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi and Zach Holmes

**Director of Licensing:** Simone Elliot

**Production Management:** Justin Anger and Jason Glawe

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Executive Game Designer:** Nate French

**Head of Studio:** Chris Gerber

## FIRAXIS

**Studio Art Director:** Arne Schmidt

**Director, Marketing:** Peter Murray

**Product Manager:** Rebecca Wise

## 2K

**Director, Global Marketing:** Matt Knoles

**Associate Brand Manager:** Maya Clark

## PLAYTESTERS

JS Bragg, David Cates, Allan Clements, Chris Farnan, Elizabeth Huamán, Mona Jalali, James Kniffen, Jamie Lewis, Pouya Ostadpour, Andrés Palacios, Giancarlo Palacios, Ernesto Velaochaga, Lorena Velásquez, Ben Waxman, Matt Wichmann, Everett Zuras, and Holden Zuras

## DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

**Übersetzung und Redaktion:** Sophia Keßler, Sebastian Wenzlaff

©2020 Take-Two Interactive Software, Inc. Sid Meier's Civilization, Civilization, 2K, Firaxis Games und zugehörige Logos sind Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic ist TM & © Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Besitzern vorbehalten. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



### FRÜHES REICH

Platziere 2 Kontrollmarker auf Felder, die angrenzend zu freundlichen Städten sind. Für jeden Marker, der nicht platziert werden kann, lege 1 Handelsmarker auf diese Karte.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Kontrollmarker:

1. Enthält ein Naturwunder.
2. Enthält einen Ressourcenmarker.
3. Enthält einen Barbaren-Erscheinungspunkt.
4. Angrenzend zu den meisten Städten.
5. Angrenzend zu der Stadt, die am nächsten vor ihrer Entwicklung steht.
6. Höchster Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kontrollmarker



### AUSSENHANDEL

Bewege den Wagen des AS 3 Felder über die kürzeste Route Richtung Zielort.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Zielort:

1. Stadtstaat, von dem der AS keine Diplomatiekarte besitzt.
2. Rivalisierende Stadt.
3. Anderer Stadtstaat.

Bei Gleichstand: Kürzeste Distanz.



+1 Feld für jede Bewegung



### KERAMIK

Baue 1 Weltwunder. Die Produktion des AS beträgt 5. Baue das Wunder in der freundlichen Stadt mit der höchsten Verteidigung.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Weltwunder:

1. Das Wunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.
2. Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.

Baue dann 1 Stadt auf ein zulässiges Feld, das innerhalb von 2 Feldern zu einem freundlichen Feld ist.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Stadt-Standort:

1. Angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern.
2. Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.
3. Höchste Verteidigung.

Falls auf diese Weise weder ein Wunder noch eine Stadt gebaut wurden, ersetze diese Karte durch Tierzucht und setze sie zurück.



+1 Produktion für Weltwunder



### STEINMETZKUNST

Führe bis zu 2 Angriffe innerhalb von 2 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Der Kampfwert des AS beträgt 5.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Ziele:

1. Barbaren.
2. Rivalisierende Stadt mit einer Verteidigung von 4 oder weniger.
3. Rivalisierender Kontrollmarker.

Bei Gleichstand: Niedrigste Verteidigung.

Verstärke dann 5 Kontrollmarker des AS, minus 3 für jeden Angriff, den er durchgeführt hat (Minimum 0). Verstärke zuerst Kontrollmarker, die am nächsten an Barbaren und/oder rivalisierenden Feldern liegen, bei Gleichstand das mit dem höchsten Gelände-Schwierigkeitsgrad.

Falls kein Angriff durchgeführt und keine Marker verstärkt wurden, ersetze diese Karte durch Eisenverarbeitung und setze sie zurück.



+1 Kampfwert



### ASTROLOGIE

Bewege den Pfeil auf der Technologiescheibe des AS um 5 Felder weiter.

*Falls der AS eine Technologiestufe auf seiner Technologiescheibe erreicht oder passiert, wähle zufällig 1 seiner Fokuskarten mit der niedrigsten Technologiestufe aus. Ersetze die ausgewählte Karte durch eine Fokuskarte derselben Art mit der Technologiestufe, die von der Technologiescheibe angezeigt wird. Wenn die Karte bereits auf der angezeigten Stufe ist, ersetze sie durch eine Karte derselben Art, die 1 Stufe höher ist.*



Pfeil auf der Technologiescheibe um +1 Feld bewegen





## DRAMA UND DICHTUNG

KULTUR

Platziere 3 Kontrollmarker auf Felder, die angrenzend zu freundlichen Städten sind. Für jeden Marker, der nicht platziert werden kann, lege 1 Handelsmarker auf diese Karte.

### Prioritäten-Reihenfolge für Kontrollmarker:

1. Enthält ein Naturwunder.
2. Enthält einen Ressourcenmarker.
3. Enthält einen Barbaren-Erscheinungspunkt.
4. Angrenzend zu den meisten Städten.
5. Angrenzend zu der Stadt, die am nächsten vor ihrer Entwicklung steht.
6. Höchster Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kontrollmarker



## WÄHRUNG

WIRTSCHAFT

Der AS besiegt jeden Barbaren angrenzend zu einem freundlichen Feld, ohne dafür Handelsmarker zu erhalten.

Bewege dann jeden Wagen des AS um 4 Felder zu verschiedenen Zielorten über die jeweils kürzeste Route.

### Prioritäten-Reihenfolge für Zielort:

1. Stadtstaat, von dem der AS keine Diplomatiekarte hat.
2. Rivalisierende Stadt.
3. Anderer Stadtstaat.

Bei Gleichstand: Kürzeste Distanz.



+1 Feld für jede Bewegung



## TIERZUCHT

INDUSTRIE

Baue 1 Weltwunder. Die Produktion des AS beträgt 6. Baue das Wunder in der freundlichen Stadt mit der höchsten Verteidigung.

### Prioritäten-Reihenfolge für Weltwunder:

1. Das Weltwunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.
2. Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.

Baue dann 1 Stadt auf ein zulässiges Feld, das innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld oder einem freundlichen Wagen ist.

### Prioritäten-Reihenfolge für Stadt-Standort:

1. Angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern.
2. Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.
3. Höchste Verteidigung.

Falls auf diese Weise weder ein Wunder noch eine Stadt gebaut wurden, ersetze diese Karte durch Nationalismus und setze sie zurück.



+1 Produktion für Weltwunder



## EISENVERARBEITUNG

MILITÄR

Führe bis zu 2 Angriffe innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Der Kampfwert des AS beträgt 6 oder bei einem Angriff gegen Barbaren 8.

### Prioritäten-Reihenfolge für Ziele:

1. Barbaren.
2. Rivalisierende Stadt mit einer Verteidigung von 6 oder weniger.
3. Rivalisierender Kontrollmarker.

Bei Gleichstand: Niedrigste Verteidigung.

Verstärke dann 5 Kontrollmarker des AS, minus 2 für jeden Angriff, den er durchgeführt hat (Minimum 0). Verstärke zuerst Kontrollmarker, die am nächsten an Barbaren und/oder rivalisierenden Feldern liegen, bei Gleichstand das mit dem höchsten Gelände-Schwierigkeitsgrad.

Falls kein Angriff durchgeführt und keine Marker verstärkt wurden, ersetze diese Karte durch Massenproduktion und setze sie zurück.



+1 Kampfwert



## MATHEMATIK

WISSENSCHAFT

Lege 1 Handelsmarker aus dem Vorrat auf die Fokuskarte mit den wenigsten Handelsmarkern, die auf dem höchsten Platz in der Fokusreihe des AS liegt.

Bewege den Pfeil auf der Technologiescheibe des AS um 5 Felder weiter.



Pfeil auf der Technologiescheibe um +1 Feld bewegen





### ÖFFENTLICHE VERWALTUNG



Platziere 3 Kontrollmarker auf Felder, die angrenzend zu freundlichen Städten sind. Für jeden Marker, der nicht platziert werden kann, lege 1 Handelsmarker auf diese Karte.

Platziere dann 1 Kontrollmarker auf ein Feld, das angrenzend zu einem freundlichen Feld ist.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Kontrollmarker:

1. Enthält ein Naturwunder.
2. Enthält einen Ressourcenmarker.
3. Enthält einen Barbaren-Erscheinungspunkt.
4. Angrenzend zu einem Naturwunder-Marker, Ressourcenmarker oder zu einem Barbaren-Erscheinungspunkt, auf dem kein Marker liegt.
5. Angrenzend zu den meisten Städten.
6. Angrenzend zu der Stadt, die am nächsten vor ihrer Entwicklung steht.
7. Höchster Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kontrollmarker



### DAMPFMASCHINE



Der AS erhält 1 Ressource aus dem Vorrat.

Bewege dann jeden Wagen des AS um 6 Felder zu verschiedenen Zielorten über die jeweils kürzeste Route. Sie können sich auf Wasserfelder bewegen.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Zielort:

1. Stadtstaat, von dem der AS keine Diplomatiekarte hat.
2. Rivalisierende Stadt.
3. Anderer Stadtstaat.

**Bei Gleichstand:** Kürzeste Distanz.



+1 Feld für jede Bewegung



### NATIONALISMUS



Baue 1 Weltwunder. Die Produktion des AS beträgt 7. Baue das Wunder in der freundlichen Stadt mit der höchsten Verteidigung.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Weltwunder:

1. Das Weltwunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.
2. Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.

Baue dann 1 Stadt auf ein zulässiges Feld, das innerhalb von 4 Feldern zu einem freundlichen Feld ist. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser führen.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Stadt-Standort:

3. Angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern.
4. Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.
5. Höchste Verteidigung.

Falls auf diese Weise weder ein Wunder noch eine Stadt gebaut wurden, ersetze diese Karte durch Urbanisierung und setze sie zurück.



+1 Produktion für Weltwunder



### MASSENPDUKTION



Führe bis zu 2 Angriffe innerhalb von 3 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Der Kampfwert des AS beträgt 7. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser führen.

#### Prioritäten-Reihenfolge für Ziele:

1. Rivalisierende Stadt mit einem Wunder und einer Verteidigung von 8 oder weniger.
2. Barbaren angrenzend zu einem freundlichen Feld.
3. Rivalisierende Stadt mit einer Verteidigung von 8 oder weniger.
4. Stadtstaat.
5. Rivalisierender Kontrollmarker.

**Bei Gleichstand:** Niedrigste Verteidigung.

Verstärke dann 5 Kontrollmarker des AS, minus 1 für jeden Angriff, den er durchgeführt hat (Minimum 0). Verstärke zuerst Kontrollmarker, die am nächsten an Barbaren und/oder rivalisierenden Feldern liegen, bei Gleichstand das mit dem höchsten Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kampfwert



### NORMBAUTEILE



Der AS ersetzt die Fokuskarte mit der niedrigsten Technologiestufe, die auf dem höchsten Platz in seiner Fokusreihe liegt, durch die Karte der nächsthöheren Technologiestufe derselben Art.

Bewege dann den Pfeil auf der Technologiescheibe des AS um 5 Felder weiter.



Pfeil auf der Technologiescheibe um +1 Feld bewegen





## MASSENMEDIEN

IV

Drehe jeden rivalisierenden Kontrollmarker, der angrenzend zu einem freundlichen Feld ist, auf die unverstärkte Seite. Falls ein Marker schon unverstärkt war, entferne ihn stattdessen von der Weltkarte.

Platziere dann 4 Kontrollmarker auf Felder, die angrenzend zu freundlichen Städten sind. Für jeden Marker, der nicht platziert werden kann, lege 1 Handelsmarker auf diese Karte.

### Prioritäten-Reihenfolge für Kontrollmarker:

1. Enthält ein Naturwunder.
2. Enthält einen Ressourcenmarker.
3. Enthält einen Barbaren-Erscheinungspunkt.
4. Angrenzend zu den meisten Städten.
5. Angrenzend zu der Stadt, die am nächsten vor ihrer Entwicklung steht.
6. Angrenzend zu einem rivalisierenden Feld.
7. Höchster Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kontrollmarker



## KAPITALISMUS

IV

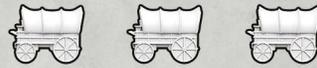
Bewege jeden Wagen des AS um 6 Felder zu verschiedenen Zielorten über die jeweils kürzeste Route. Sie können sich auf Wasserfelder bewegen.

### Prioritäten-Reihenfolge für Zielort:

1. Stadtstaat, von dem der AS keine Diplomatiekarte hat.
2. Rivalisierende Stadt.
3. Anderer Stadtstaat.

### Bei Gleichstand: Kürzeste Distanz.

Dann, nachdem du diese Karte zurückgesetzt hast, handle die Karte des AS auf Platz 5 ab, aber setze sie nicht zurück.



+1 Feld für jede Bewegung



## URBANISIERUNG

IV

Baue 1 Weltwunder. Die Produktion des AS beträgt 8. Baue das Wunder in der freundlichen Stadt mit der höchsten Verteidigung.

### Prioritäten-Reihenfolge für Weltwunder:

1. Das Weltwunder, das den AS am nächsten an die Erfüllung einer Agenda bringt.
2. Das Weltwunder mit den niedrigsten Kosten.

Baue dann 1 Stadt auf ein zulässiges Feld, das innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld ist. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser führen.

### Prioritäten-Reihenfolge für Stadt-Standort:

1. Angrenzend zu den meisten Naturwunder- und/oder Ressourcenmarkern.
2. Ein Feld mit einem Barbaren-Erscheinungspunkt.
3. Höchste Verteidigung.

Dann, nachdem du diese Karte zurückgesetzt hast, handle die Kultur-Fokuskarte des AS ab, als wäre sie auf Platz 5. Setze die Karte wie üblich zurück.



+1 Produktion für Weltwunder



## LUFTFAHRT

IV

Führe bis zu 3 Angriffe innerhalb von 5 Feldern zu einem freundlichen Feld aus. Der Kampfwert des AS beträgt 8. Beim Abzählen der Reichweite darf der Weg über Wasser, rivalisierende Felder, Barbaren und Stadtstaaten führen.

### Prioritäten-Reihenfolge für Ziele:

1. Rivalisierende Stadt mit einem Wunder und einer Verteidigung von 10 oder weniger.
2. Barbaren angrenzend zu einem freundlichen Feld.
3. Rivalisierende Stadt mit einer Verteidigung von 10 oder weniger.
4. Stadtstaat.
5. Rivalisierender Kontrollmarker.

### Bei Gleichstand: Niedrigste Verteidigung.

Verstärke dann 5 Kontrollmarker des AS, minus 1 für jeden Angriff, den er durchgeführt hat (Minimum 0). Verstärke zuerst Kontrollmarker, die am nächsten an Barbaren und/oder rivalisierenden Feldern liegen, bei Gleichstand das mit dem höchsten Gelände-Schwierigkeitsgrad.



+1 Kampfwert



## KERNSPALTUNG

IV

Jeder menschliche Spieler muss 1 seiner Städte (nicht die Hauptstadt) auswählen, falls er eine hat. Jede der ausgewählten Städte und alle angrenzenden Kontrollmarker werden zerstört.

Bewege dann den Pfeil auf der Technologiescheibe des AS um 5 Felder weiter.



Pfeil auf der Technologiescheibe um +1 Feld bewegen

