

SID MEIER'S

CIVILIZATION

DAS BRETTSPIEL



WEISHEIT UND KRIEGSKUNST™

ERWEITERUNG
SPIELREGELN

ERWEITERUNGSÜBERSICHT

Die Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst* für *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* enthält sechs neue Zivilisationen: Azteken, Engländer, Franzosen, Japaner, Mongolen und Zulu. Außerdem können die Spieler mit Sozialpolitiken ihre Staatsform weiterentwickeln und neue Strategien verfolgen. Ein komplett neuer Satz an Einheitenkarten sorgt für noch taktischere Kämpfe, außerdem ist der Wettlauf ins All jetzt für alle Zivilisationen ein erreichbares Ziel.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 6 Zivilisationsbögen (1 pro Zivilisation)
- 6 Handelsscheiben (1 pro Zivilisation)
- 6 Wirtschaftsscheiben (1 pro Zivilisation)
- 6 Plastikverbindungen (1 pro Zivilisation)
- 6 Kulturstufenmarker (1 pro Zivilisation)
- 6 Heimat-Spielplanteile (1 pro Zivilisation)
- 6 neutrale Spielplanteile
- 2 Reliktmarker
- 94 kleine Karten, und zwar:
 - » 20 Technologiekarten (4 pro Spieler)
 - » 6 Weltwunderkarten
 - » 12 Kulturereigniskarten
 - » 20 Staatsformkarten zum Austausch (4 pro Spieler)
 - » 20 Sozialpolitikkarten (4 pro Spieler)
 - » 1 Karte für die Große Persönlichkeit „Leonidas“ zum Austausch
 - » 5 Investitionskarten „Kulturstiftung“ zum Austausch (1 pro Spieler)
 - » 5 Technologiekarten „Metallguss“ zum Austausch (1 pro Spieler)
 - » 5 Technologiekarten „Eisenbahn“ zum Austausch (1 pro Spieler)

- 55 quadratische Kampfkarten, davon:
 - » 15 Artillerieeinheiten
 - » 15 Infanterieeinheiten
 - » 15 Kavallerieeinheiten
 - » 8 Luftwaffeneinheiten
 - » 2 Kampfbonuskarten
- 6 Weltwundermarker
- 5 Werftmarker
- 1 Auflage für den Marktplan
- 5 Hüttenmarker
- 5 Barbarendorfmarker
- 5 Stadtstaatenmarker
- 7 Aufbauprogramm-Marker

ERKLÄRUNG DES SPIELMATERIALS

Im folgenden Abschnitt werden alle Spielkomponenten der Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst* vorgestellt.

NEUE ZIVILISATIONSBÖGEN, HANDELS-SCHEIBEN, WIRTSCHAFTSSCHEIBEN, PLASTIK-VERBINDUNGEN UND KULTURSTUFENMARKER

Dieses Spielmaterial erweitert das Grundspiel um sechs neue Zivilisationen (die Azteken, Engländer, Franzosen, Japaner, Mongolen und Zulu) und wird wie im Grundspiel zusammengebaut.



SPIELPLANTEILE UND RELIKTMARKER

Die Erweiterung enthält sechs neue Heimat-Spielplanteile, deren Zugehörigkeit am Bild des Staatsoberhauptes auf der Rückseite erkennbar ist. Außerdem gibt es sechs neue neutrale Spielplanteile, die zu keiner bestimmten Zivilisation gehören. Auf einigen dieser neutralen Spielplanteile finden sich Felder mit **RELIKTEN** (mehr dazu auf S. 11). Dafür werden auch die zwei beigegefügt Reliktmarker benötigt.



TECHNOLOGIE- UND KULTUREREIGNISKARTEN

Diese Karten bringen eine Vielzahl neuer Möglichkeiten ins Spiel.

WELTWUNDERKARTEN UND -MARKER

Die neuen Weltwunderkarten bieten noch mehr Möglichkeiten zum Ausbau von Städten.

HÜTTEN- UND BARBARENDORFMARKER

Diese neuen Marker sorgen für mehr Abwechslung beim Entdecken von Hütten und Barbarendörfern.

STADTSTAATENMARKER

Diese Marker geben die Position von Stadtstaaten an.



KLEINE KARTEN ZUM AUSTAUSCH

Diese Karten ersetzen sämtliche Staatsformkarten, die Technologiekarten „Metallguss“ und „Eisenbahn“ aus dem Grundspiel sowie die Große Persönlichkeit „Leonidas“ und die fünf Investitionskarten „Kulturstiftung“ aus der Erweiterung *Ruhm und Reichtum*.



KAMPFKARTEN ZUM AUSTAUSCH

Diese Karten ersetzen sämtliche Kampfkarten aus dem Grundspiel.



SOZIALPOLITIKKARTEN

Diese Karten sind eine Erweiterung der Staatsformen und bieten neue Möglichkeiten für langfristige Strategien.



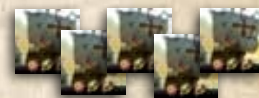
AUFBAUPROGRAMM-MARKER

Diese Marker zeigen an, dass eine Stadt ein Aufbauprogramm gestartet hat, um ihre Produktivität zu steigern.



WERFTMARKER

Diese Marker stellen ein neues Gebäude dar: die Werft. Freigeschaltet wird es über die Stufe I Technologie „Marine“ und es ist **nicht** die verbesserte Variante des Hafens.



AUFLAGE FÜR DEN MARKTPLAN

Diese Auflage wird über das Hafensfeld auf dem Marktplan gelegt und schafft Platz für Werften.



INTEGRATION DER ERWEITERUNG

Vor dem Aufbau des Grundspiels müssen folgende Schritte durchgeführt werden, um die Erweiterung zu integrieren.

1. **Zivilisationen zusammenbauen:** Die sechs neuen Zivilisationsbögen werden, wie im Grundspiel beschrieben, zusammengebaut und zu den alten Zivilisationsbögen gelegt.
2. **Technologiekarten hinzufügen und ersetzen:** Jeder Spieler legt seine sechs neuen Technologiekarten auf seinen bestehenden Technologiestapel und entfernt die alten Karten „Metallguss“ und „Eisenbahn“. Wer ohne die Erweiterung *Ruhm und Reichtum* spielt, kann die violetten Technologiekarten ignorieren.
3. **Weltwunder und Kulturereignisse hinzufügen:** Alle neuen Weltwunder- und Kulturereigniskarten werden in die entsprechenden Stapel gemischt.
4. **Spielplanteile, Hütten-, Barbarendorf- und Reliktmarker hinzufügen:** Die neuen Heimat-Spielplanteile werden zu denen des Grundspiels gelegt, die neutralen Spielplanteile mit denen des Grundspiels vermischt. Dann werden die neuen Hütten- und Barbarendorfmarker zu denen des Grundspiels gelegt. Reliktmarker legt man am besten dazu, da sie ebenfalls bei der Erkundung des Spielplans zum Einsatz kommen.
5. **Stadtstaatenmarker bereitlegen:** Die Stadtstaatenmarker werden getrennt von allen anderen Markern bereitgelegt.
6. **Werften und Auflage für den Marktplan:** Das neue Spielmaterial kommt zu den restlichen Gebäuden hinzu.
7. **Einheiten und Staatsformkarten austauschen:** Die Einheiten und Staatsformkarten aus dem Grundspiel werden entfernt und durch neue Karten ersetzt. Die neuen Einheiten werden beim allgemeinen Spielaufbau ebenfalls nach Typen sortiert, dürfen aber nicht mit den Originaleinheiten vermischt werden.

8. **Karten aus *Ruhm und Reichtum* austauschen (falls nötig):** Falls man die Erweiterung *Ruhm und Reichtum* besitzt, wird die Karte „Leonidas“ aus dem Stapel der Großen Persönlichkeiten entfernt, ebenso wie die Karte „Kulturstiftung“ aus allen Investitionsstapeln, und durch neue Karten aus dieser Erweiterung ersetzt. Falls man die Erweiterung *Ruhm und Reichtum* nicht besitzt, kann man diesen Schritt ignorieren.



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU MIT ERWEITERUNG

Wenn man *Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel* zusammen mit der Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst* spielen will, muss man beim Spielaufbau folgende Anweisungen zusätzlich zu denen des allgemeinen Spielaufbaus (siehe S. 8 des Grundspielregelhefts) beachten.

2. VERTEILUNG DES SPIELMATERIALS

Jeder Spieler erhält einen Satz Sozialpolitikkarten.

3. AUFBAU DES MARKTPLANS

GEBÄUDEMARKER

Die Auflage für den Marktplan wird auf das Feld „Hafen“ gelegt.

WELTWUNDERKARTEN

(ZUSAMMENSTELLUNG DES WELTWUNDERSTAPELS)

Da die Anzahl der Weltwunder gestiegen ist, muss der Weltwunderstapel etwas anders zusammengestellt werden, als im Grundspiel beschrieben. Dafür sind folgende Schritte notwendig:

1. Die modernen Weltwunder werden gemischt. Dann werden vier davon verdeckt auf einen Stapel gelegt. Die übrigen legt man zurück in die Spielschachtel, ohne sie anzusehen.
2. Dieser Vorgang wird für die mittelalterlichen Weltwunder wiederholt, d. h. auf die modernen Weltwunder von Schritt 1 kommen vier mittelalterliche.
3. Zuletzt wird der Vorgang für die antiken Weltwunder wiederholt, d. h. auf die mittelalterlichen Weltwunder von Schritt 2 kommen vier antike.

Anschließend erhält Ägypten (sofern es teilnimmt) die oberste Karte des Stapels. Dann werden die vier obersten Karten offen auf die Weltwunder-Marktplätze gelegt.

8. BESONDERE KARTEN UND MARKER BEREITLEGEN

Die Stadtstaatenmarker werden gemischt und bilden einen Vorrat neben dem Marktplan.

ZIVILISATIONSBONI DER NEUEN ZIVILISATIONEN

Im Folgenden werden die Boni zusammengefasst, die jede neue Zivilisation bei Spielbeginn erhält.

AZTEKENREICH

Das Aztekenreich hat außer seiner Starttechnologie keine speziellen Boni bei Spielbeginn.

Hinweis: Das Heimat-Spielplanteil der Azteken bietet nur drei mögliche Standorte für die Hauptstadt, da eines der vier mittleren Felder ein Wasserfeld ist.

ENGLAND

England hat außer seiner Starttechnologie keine speziellen Boni bei Spielbeginn.

FRANKREICH

Frankreich beginnt das Spiel mit einer zusätzlichen Sozialpolitik. Außerdem ist sein Maximum für Sozialpolitiken um eins höher. Siehe „Sozialpolitiken“ auf S. 10.

JAPAN

Japan beginnt das Spiel mit der Staatsform Feudalismus anstatt Despotismus. Außerdem hat es dank seiner Technologie „Rittertum“ von Anfang an eine Militärtechnologie (Kavallerie) von Rang 2.

MONGOLEI

Die Mongolen beginnen mit zwei zusätzlichen Kavallerieeinheiten vom Marktplan, die ihr stehendes Heer verstärken. Außerdem haben sie aufgrund der Technologie „Reiterei“ von Anfang an eine Bewegungsweite von 3.

ZULULAND

Die Zulu beginnen mit zwei zusätzlichen Artillerieeinheiten vom Marktplan, die ihr stehendes Heer verstärken.

REGELÄNDERUNGEN UND -KLARSTELLUNGEN

Sämtliche Regeln aus diesem Heft überschreiben die Regeln des Grundspiels und müssen immer befolgt werden, wenn mit der Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst* gespielt wird. Die folgenden Regeländerungen und -klarstellungen entsprechen denen aus der Erweiterung *Ruhm und Reichtum*. Wer sie bereits kennt, kann also diesen Abschnitt überspringen und auf S. 7 weiterlesen.

NEUE WELTWUNDER AUF DEM MARKTPLAN

Immer wenn ein Weltwunder vom Marktplan gekauft wird, zieht man das nächste Weltwunder vom Stapel und legt es zusammen mit dem passenden Weltwundermarker offen auf den freigewordenen Platz.

WELTWUNDER AUF DEM MARKT UNBRAUCHBAR MACHEN

Wenn man mit einer Technologiekarte ein Weltwunder unbrauchbar machen kann, darf man sich auch für eines auf dem Markt entscheiden. In diesem Fall werden Weltwunder und Marker aus dem Markt entfernt und durch ein neues Weltwunder vom Stapel ersetzt (wie oben beschrieben).

BEUTE NACH EINEM KAMPF

Zur Vereinfachung und um zu verhindern, dass Regel-lücken ausgenutzt werden, wurde das Beutesystem verändert. Die Verluste des unterlegenen Kämpfers bleiben dabei ungefähr gleich.

Wenn der Verlierer eine oder mehrere Figuren auf dem Kampffeld hatte: Der Sieger erhält 1 Beutepunkt.

Wenn der Verlierer eine seiner Städte verteidigt hat: Der Sieger erhält 2 Beutepunkte.

Wenn der Verlierer seine Hauptstadt verteidigt hat: Der Sieger gewinnt sofort das Spiel durch einen Militärsieg.

Der Sieger muss seine Beutepunkte sofort ausgeben, um einen Effekt oder mehrere aus den folgenden Listen zu kaufen. Hat er mehrere Beutepunkte gewonnen, kann er so viele Effekte kaufen, wie er sich leisten kann. Er kann auch ein und denselben Effekt mehrmals kaufen. Ein Spieler, der 2 Beutepunkte gewonnen hat, kann beispielsweise einen 2-Beutepunkte-Effekt, zwei verschiedene 1-Beutepunkt-Effekte oder denselben 1-Beutepunkt-Effekt zweimal kaufen.

1-BEUTEPUNKT-EFFEKTE

- Der Sieger stiehlt bis zu 3 Handelspunkte von der Handelsscheibe des Verlierers.
- Der Sieger stiehlt bis zu 3 Kulturmarker des Verlierers.
- Der Sieger stiehlt einen beliebigen Rohstoffmarker des Verlierers (verdeckte Hütten- und Barbarendorfmarker können ebenfalls genommen, aber nicht vorher angeschaut werden).
- Der Verlierer muss einen Münzmarker nach Wahl des Siegers ablegen.

2-BEUTEPUNKTE-EFFEKTE

- Der Sieger erforscht eine der vom Verlierer bereits beherrschten Technologien, ohne dafür bezahlen zu müssen. Er muss aber einen zulässigen Platz in seiner Technologiepyramide haben.
- Der Sieger stiehlt eine der Kulturereigniskarten des Verlierers. Er darf sich dessen Karten aber erst anschauen, nachdem er diesen Effekt gekauft hat.
- Der Sieger stiehlt einen Münzmarker des Verlierers und legt ihn auf seinen Zivilisationsbogen.




SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Sämtliche Regeln aus diesem Heft überschreiben die Regeln des Grundspiels und müssen immer befolgt werden, wenn mit der Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst* gespielt wird. In diesem Abschnitt geht es um das neue Spielmaterial und neue Spielregeln für die Erweiterung *Weisheit und Kriegskunst*.

NEUE STADTAKTION:

AUFBAUPROGRAMM STARTEN







Ab sofort steht allen Spielern eine vierte Stadtaktion zur Verfügung: **Aufbauprogramm starten**. Wenn eine Stadt ein Aufbauprogramm startet, wird ein Aufbauprogramm-Marker daraufgelegt. Jede Stadt kann maximal einen Aufbauprogramm-Marker gleichzeitig haben. Er bleibt so lange darauf liegen, bis die Stadt zerstört wird oder man ihn nutzt, um eine Figur, eine Einheit, ein Gebäude oder ein Weltwunder zu produzieren.

Wenn eine Stadt mit Aufbauprogramm-Marker zur Produktion einer Figur, einer Einheit, eines Gebäudes oder eines Weltwunders genutzt wird, legt man den Marker ab und verdoppelt für die Dauer der Aktion die Anzahl der  in den Randbezirken. Die Stadt muss ihren Aufbauprogramm-Marker zwangsweise benutzen, wenn sie etwas produziert. Anderweitig gewonnene  wie z. B. von Kulturereigniskarten oder Staatsformen werden nicht verdoppelt. Überschüssige  verfallen nach der Produktionsaktion.

BEISPIEL: AUFBAUPROGRAMM

Der blaue Spieler verwendet seine Stadtaktion, um ein Aufbauprogramm zu starten, und legt einen Aufbauprogramm-Marker auf das Stadtzentrum.



In seinem nächsten Zug benutzt der blaue Spieler seine Stadtaktion, um das Weltwunder Zeus-Statue zu produzieren, wofür er 15  benötigt. In den Randbezirken der Stadt hat er 9  (8  von den Waldfeldern und 1  vom Hafen). Da der Aufbauprogramm-Marker der Stadt die Produktionspunkte in den Randbezirken verdoppelt, hat der Spieler mit 18  mehr als genug, um das Weltwunder zu bauen. Die übrigen 3  verfallen.



KAMPF

Die Erweiterung enthält neue Einheitenkarten zum Austausch, welche den Kampf noch taktischer gestalten. Für sie gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel mit folgenden Ausnahmen:

STÄRKE UND GESUNDHEIT

Ab sofort hat jede Einheit einen **STÄRKE-** und einen **GESUNDHEITSWERT**. Stärke besagt, wie viel Schaden die Einheit mit einem Angriff verursacht. Gesundheit gibt an, wie viele Schadenspunkte die Einheit aushält, bevor sie eliminiert wird. Wenn der Schaden einer Einheit ihren Gesundheitswert erreicht, wird sie sofort eliminiert und kommt offen unter den zugehörigen Einheitenstapel.

Beispiel 1: Spieler B hat einen Pikenier mit Stärke 3 und Gesundheit 3 im Spiel. Sein Gegner, Spieler A, spielt einen Schützen mit Stärke 3 und Gesundheit 5 an dieselbe Front und fügt dem Pikenier 3 Schaden zu, wodurch er eliminiert wird. Der Schütze erleidet im Gegenzug ebenfalls drei Schaden, d. h. drei Schadensmarker werden auf ihn gelegt.



EINHEITEN IM KAMPF

Einheiten können nicht an bestehenden Fronten kämpfen, wenn dort bereits zwei andere Einheiten in einen Kampf verwickelt sind. Falls alle Fronten von beiden Seiten besetzt sind, muss man eine neue Front aufbauen.

AUFBAU EINER NEUEN EINHEITENKARTE

Die neuen Einheitenkarten haben vier verschiedene Seiten (siehe Abb. unten). Jede Seite stellt einen anderen militärischen Rang desselben Einheitentyps dar.



- | | |
|--------------------|-----------------------|
| A. Stärkewert | D. Name der Einheit |
| B. Gesundheitswert | E. Militärischer Rang |
| C. Trumpfsymbol | F. Einheitenstapel |

KAMPFERGEBNIS

Nachdem beide Spieler ihre gesamte Kampftruppe ausgespielt haben, ist der Kampf beendet. **Bevor Schadensmarker von den überlebenden Einheiten entfernt werden**, addiert jeder die Gesundheitswerte seiner überlebenden Einheiten und zieht die Gesamtzahl seiner Schadensmarker davon ab. Anschließend zählt er noch den Wert der Kampfbonuskarte hinzu, falls er sie hat. Der Spieler mit der höheren Endsumme ist der Sieger des Kampfes, bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

Beispiel 2: Die Abbildung zeigt das Ergebnis des Kampfes aus Beispiel 1. Die überlebenden Einheiten von Spieler A haben insgesamt 10 Gesundheit und 7 Schaden. Spieler B kommt auf 4 Gesundheit und 3 Schaden. Außerdem hat Spieler A einen Großen General (+4 Kampfbonus), während Spieler B nur Kasernen (+2 Kampfbonus) vorweisen kann. Die Kampfbonuskarte geht also an Spieler A und gibt ihm einen Bonus von +2 auf seine Kampfwertung. Nach vollständiger Berechnung hat Spieler A die höhere Endsumme und gewinnt daher den Kampf.

NEUE KULTUREREIGNISKARTEN

Mit der neuen Kulturereigniskarte „Barbarenüberfall“ kann man Barbaren die Stadt oder Armeefigur eines anderen Spielers angreifen lassen. Wer eine solche Karte ausspielt, übernimmt die Rolle des Barbarenspielers und kontrolliert die Barbareneinheiten. Diese sind stärker als normal und haben Rang II anstelle von Rang I. Falls der Spieler, der von den Barbaren angegriffen wurde, den Kampf gewinnt, bekommt er **keine** Belohnung dafür.

Viele andere Kulturereigniskarten haben zwei Effekte, die in unterschiedlichen Phasen eintreten können. Man muss sich entscheiden, in welcher Phase man die Karte spielen will, und kann keinesfalls beide Effekte ausführen.

STADTSTAATEN

Stadtstaaten sind ein neuer Effekt für Hütten und Barbarendörfer und erwirtschaften jede Runde einen Bonus für ihre Zivilisation. Es gibt fünf verschiedene Stadtstaatenmarker, die bei Spielbeginn gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt werden.



GRÜNDUNG EINES STADTSTAATS

Ein Stadtstaat wird gegründet, wenn man ihn auf der Rückseite eines Hütten- oder Barbarendorfmarkers entdeckt. Anschließend zieht man den obersten Stadtstaatenmarker und legt ihn auf das Feld, auf dem die Hütte oder das Barbarendorf war.

AUSWIRKUNGEN EINES STADTSTAATS

Um einen Stadtstaat zu kontrollieren, muss man eine Figur auf dessen Feld haben. Der Stadtstaat wird dann so behandelt, als wäre er im Randbezirk der Hauptstadt dieses Spielers. Produktionspunkte, Handelspunkte, Kulturpunkte und andere Vorteile können dadurch für den Spieler entstehen. Außerdem kann er Figuren, die er in seiner Hauptstadt produziert, auch auf den Feldern der von ihm kontrollierten Stadtstaaten platzieren. Hierbei gilt das normale Figurenlimit.

SPIELER A



SUMME DER GESUNDHEIT:	10
SUMME DES SCHADENS:	-7
KAMPFBONUS:	+2
ENDSUMME:	5



SPIELER B

SUMME DER GESUNDHEIT:	4
SUMME DES SCHADENS:	-3
ENDSUMME:	1

In einem Stadtstaat stationierte Armeen können von anderen Spielern angegriffen werden. Der Stadtstaat verleiht ihnen dabei einen kleinen defensiven Bonus, ähnlich wie eine Stadt (+4). Wenn ein Pionier in einem Stadtstaat angegriffen wird, entfernt man ihn wie gewohnt vom Spielplan, ohne einen Kampf auszufechten.

Achtung: Man kann Städte auf Feldern gründen, die bereits einen Stadtstaat enthalten. Wenn eine Stadt über einen Stadtstaat gebaut wird, zerstört man damit den Stadtstaat und erhält 3 ♣. Auf Feldern, die an Stadtstaaten angrenzen, dürfen keine Städte gegründet werden. Wenn die Zulu bei der Gründung einer Stadt einen Stadtstaat entdecken, wird der Stadtstaat sofort zerstört und die Zulu erhalten 3 ♣.

STADTSTAATEN AUFGEBEN

Man kann seine Figuren gemäß den normalen Bewegungsregeln von einem Stadtstaat wegbewegen. Wenn man einen Stadtstaat verlässt, bekommt man keine Boni mehr durch ihn. Stadtstaaten existieren auch dann, wenn kein Spieler sie kontrolliert.

SOZIALPOLITIKEN

Sozialpolitiken sind ein neues Spielelement, das die Funktion von Staatsformen erweitert und neue strategische Möglichkeiten bietet. Sozialpolitiken werden durch einen Satz aus vier doppelseitig bedruckten Karten dargestellt. Jede Zivilisation erhält einen solchen Kartensatz bei Spielbeginn. Sozialpolitiken gelten von Anfang an als freigeschaltet, d. h. es werden keine speziellen Technologien für sie benötigt. Allerdings kann eine Zivilisation erst dann von einer Sozialpolitik profitieren, wenn sie sie **EINGEFÜHRT** hat (siehe unten).

SOZIALPOLITIKEN EINFÜHREN

Eine Zivilisation kann maximal so viele Sozialpolitiken einführen, wie sie Städte hat. Immer wenn dieses Maximum steigt, muss sie sofort eine neue Sozialpolitik einführen.

Am Anfang ist das Maximum für Sozialpolitiken bei jeder Zivilisation 1, d. h. im Zuge des Spielaufbaus muss man bereits eine Sozialpolitik einführen. (**Ausnahme:** Frankreich hat bei Spielbeginn ein Maximum von 2 und muss demnach auch 2 Sozialpolitiken einführen).

SOZIALPOLITIKKARTEN

Jede Sozialpolitikkarte hat einen Namen und eine oder mehrere Fähigkeiten. Jede „Rundenbeginn“-Fähigkeit kann nur ein Mal pro Spielrunde genutzt werden. Wenn die Karte zwei Fähigkeiten hat, kann jede ein Mal eingesetzt werden.



Wenn eine Zivilisation eine neue Sozialpolitik einführt, wählt der Spieler eine Sozialpolitikkarte, die er momentan nicht hat, und dreht sie auf die gewünschte Seite. Anschließend kann die Zivilisation die Sozialpolitik auf der Rückseite dieser Karte nicht mehr einführen (um die Rückseite zu nutzen, muss die Sozialpolitik geändert werden).

SOZIALPOLITIKEN VERLIEREN

Immer wenn das Maximum für Sozialpolitiken einer Zivilisation sinkt, muss der Spieler eine seiner aktiven Sozialpolitikkarten wählen und auf den Stapel der unbenutzten Karten zurücklegen (zu einem späteren Zeitpunkt kann er eine beliebige Sozialpolitik auf dieser Karte erneut umsetzen).

SOZIALPOLITIKEN WECHSELN

Unter normalen Umständen kann eine Sozialpolitik nach ihrer Einführung nicht mehr geändert werden. Das macht die Wahl der Sozialpolitik zu einer weitreichenden Entscheidung. Es gibt jedoch spezielle Effekte, wie z. B. die neue Technologie Bürokratie (Stufe II), mit denen man eine aktive Sozialpolitik wechseln kann. Dazu dreht man entweder eine aktive Karte um oder man ersetzt sie durch eine andere, unbenutzte Karte.

RELIKTE

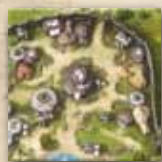
Zwei der neutralen Spielplanteile aus dieser Erweiterung verfügen über ein Spezialfeld, ein sogenanntes Relikt, d. h. Ruinen oder andere Überreste einer versunkenen Zivilisation. Wenn ein Spielplanteil mit einem Relikt entdeckt wird, legt man den passenden Reliktmarker auf das entsprechende Feld. Solange der Reliktmarker dort liegt, kann auf dem Feld weder gebaut werden, noch kann es durch irgendwelche Kulturereignisse, Technologien oder andere Spieleffekte (wie z. B. „Abholzung“) verändert werden. Solange der Reliktmarker auf dem Feld liegt, können außerdem keinerlei Städte auf benachbarten Feldern gegründet werden und Pioniere können das Feld nur dann betreten, wenn sie von mindestens einer Armee begleitet werden (das gilt auch für Zivilisationen mit der Sozialpolitik Pazifismus).

Wenn mindestens eine Armeefigur ihre Bewegung auf einem Reliktfeld beendet, erhält deren Besitzer den Reliktmarker. Dieser verleiht ihm eine einmalig einsetzbare Spezialfähigkeit (siehe unten). Sobald der Reliktmarker vom Spielplan genommen wurde, kann das Feld wieder normal bebaut und verändert werden. Armeen dürfen auch über Reliktfelder ziehen, ohne ihre Bewegung dort zu beenden.



DIE BUNDESLADE

Der Spieler, der die Bundeslade vom Spielplan nimmt, darf zwei Mal kostenlos auf der Kulturskala voranschreiten. Die Bundeslade zählt als Wüstenfeld.



ATTILAS DORF

Der Spieler, der Attilas Dorf vom Spielplan nimmt, produziert sofort zwei freigeschaltete Einheiten seiner Wahl, ohne dafür zu bezahlen. Attilas Dorf zählt als Graslandfeld.

CREDITS

Autor des Grundspiels: Kevin Wilson
Design und Entwicklung der Erweiterung: Lukas Litzsinger, Michael Hurley und Kevin Wilson
Produzent: Michael Hurley
Redaktion und Lektorat: Adam Baker
Layout der Spielregel: Christopher Hosch
Grafikdesign der Erweiterung: Michael Silsby
Grafikdesign des Grundspiels: Andrew Navaro, WiL Springer
Grafikdesign-Manager: Brian Schomburg
Abteilungsleiter Kunst: Andrew Navaro
Künstlerische Leitung: Andy Christensen
Kartendesign: Henning Ludvigsen
Illustration Schachtel und Staatsoberhäupter: Leonardo Borazio
Sonstige Illustrationen: Christina Davis, Henning Ludvigsen und Emilio Rodriguez (Weitere Illustrationen entstammen dem Archiv von Firaxis. Wir bedanken uns bei allen Künstlern für ihre Beiträge.)
Testspieler: Alex Davy, Chris Gerber, Christopher Hosch, Keith Hurley, James Kniffen, Rob Kouba, Chance Lunning, Matthew Newman, Ariel Dominelli, Mercedes Opheim, Brandon Baier, Henry Baier, Justin Baier, Kimberly Baier, Brennan Crispin, Charlie Sears, Felix Behnke, Christian Beine, Benjamin Füzi, Jörg Hübner, Michael Klump, Thorben Wöhler, Michael Wußmann, Patrick Haggerty, Brian Johnson, Jeremy Zwirn, Christopher Seefeld, Damon Stone, James Voelker, Jason Walden, Jamie Zephyr, and a Brazilian group: Paulo Santoro, Antonio Carlos De Marchi Nammur, Guilherme Cianfarani, Flávio Pepinelli

Besonderen Dank an unsere Betatester!

FFG Lizenz- und Entwicklungskoordination: Deb Beck
Produktionsmanager: Eric Knight
Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka
Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Produktionsmanagement: Heiko Eller
Deutsche Übersetzung: Susanne Kraft
Lektorat: Ferdinand Köther, Carsten-Dirk Jost und Dennis Mohra
Korrektorat: Marco Reinartz und Heiko Eller
Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach, Fiona Carey

FIRAXIS CREDITS

Künstlerische Leitung: Steve Ogden
Ausführende Produzentin: Kelley Gilmore
Marketing-Director: Lindsay Riehl
Marketing-Mitarbeiter: Peter Murray
Firaxis Testspieler: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray und Brian Wade

2K CREDITS

Leitung der digitalen Verkäufe: Paul Crockett

NEUE HÜTTEN UND BARBARENDÖRFER

Mit dieser Erweiterung kommen zwei neue Hütten und Barbarendörfer hinzu, die mit folgenden Auswirkungen für mehr Abwechslung sorgen:



Stadtstaat: Ziehe den obersten Stadtstaatenmarker und lege ihn auf das Feld, auf dem die Hütte oder das Barbarendorf war.



Reichtum: Decke diesen Marker sofort auf und lege ihn ab. Dann erhältst du 1 Münzmarker und legst ihn auf deinen Zivilisationsbogen.

WEISHEIT UND KRIEGSKUNST ERWEITERUNGSSYMBOL

Um das Spielmaterial aus *Weisheit und Kriegskunst* leicht vom Spielmaterial aus dem Grundspiel oder *Ruhm und Reichtum* unterscheiden zu können, ist sämtliches Spielmaterial aus dieser Erweiterung mit dem nebenstehenden Symbol gekennzeichnet. Karten, die altes Spielmaterial aus dem Grundspiel oder *Ruhm und Reichtum* ersetzen, sind mit einem R markiert.



NEUE RELIKTE

Auf den neutralen Spielplanteilen dieser Erweiterung gibt es zwei besondere Reliktfelder. Der erste Spieler, dessen Armeefigur dort die Bewegung beendet, erhält den Reliktmarker und damit eine einmal einsetzbare Spezialfähigkeit.



DIE BUNDESLADE

Der Spieler, der die Bundeslade vom Spielplan nimmt, darf zwei Mal kostenlos auf der Kulturskala voranschreiten. Die Bundeslade zählt als Wüstenfeld.



ATTILAS DORF

Der Spieler, der Attilas Dorf vom Spielplan nimmt, produziert sofort zwei freigeschaltete Einheiten seiner Wahl, ohne dafür zu bezahlen. Attilas Dorf zählt als Graslandfeld.



Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag



Besucht uns im Web
WWW.HDS-FANTASY.DE

© 1991–2013 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. © 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civ*, *Civilization*, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and/or foreign countries. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Components may vary from those shown. Made in China. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.