

# RUNDENÜBERSICHT

## Würfel werfen

Die Startperson legt 3 geworfene Würfel auf jede Würfelzone.

**Hinweis:** Es gibt eine Würfelzone mehr, als Personen mitspielen.



## Würfel wählen

Beginnend mit der Startperson und dann im Uhrzeigersinn wählt jede Person 1 Würfelzone. Ist der Gesamtwert der Würfel höher als 10, wird der Unruhemarker um 1 Feld für jeden Punkt über 10 auf der Unruheleiste vorgerückt.

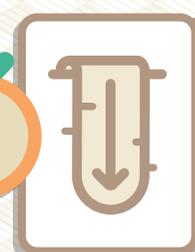


## SPIELENDE

- NACH DER 3. WERTUNG, 1 FÜR JE 10 RESSOURCEN
- WER DIE MEISTEN HAT, GEWINNT!

## Katastrophenleisten

Marker der Katastrophen- und Dunkles-Zeitalter-Leiste werden um die Werte der Würfel der übrig gebliebenen Würfelzone nach unten bewegt.



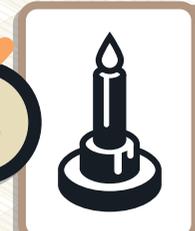
## Aufräumen & Wertung

Die Startperson gibt den Startmarker an die Person zu ihrer Linken und rückt den Rundenmarker 1 Feld vor. Nach der dritten Runde jeder Ära findet eine Wertung statt.



## Dunkles Zeitalter

Liegt der Dunkles-Zeitalter-Marker auf dem untersten Feld der Leiste, müssen alle 1 Würfel ablegen und die Werte ihrer übrigen Würfel um 1 reduzieren.



## Produktion

Beginnend mit der Startperson und dann im Uhrzeigersinn führen alle die -Effekte ihrer Karten aus.



## Würfel ausgeben

Beginnend mit der Person rechts von der Startperson und dann gegen den Uhrzeigersinn geben alle immer genau 1 Würfel aus, um 1 der folgenden Aktionen auszuführen:



## Katastrophen

Liegt ein Katastrophenmarker auf dem untersten Feld seiner Leiste, müssen alle 1 Technologie der passenden Farbe beschädigen. Ansonsten wird 1 Territorium oder 1 Technologie in die Vergangenheit abgelegt. Legt dann den Katastrophenmarker zurück auf Feld 0 seiner Leiste.



## SYMBOLE

**SOFORT:** beim Spielen

**PRODUKTION:** in der Produktionsphase

**WERTUNGSZIEL:** bei der Wertung

**SIEG-PUNKTE** | **UNRUHE**

**PERSÖNLICHKEIT**

**RESSOURCEN**

**WÜRFEL DIESER FARBE**

**BELIEBIGE RESSOURCE** | **BELIEBIGER WÜRFEL**



**TECHNOLOGIEN/ TERRITORIEN**

- **TECHNOLOGIE ENTWICKELN (VON DER HAND ODER AUS DER AUSLAGE)**
- **RESSOURCEN SAMMELN IM WERT DES WÜRFELS (NUR NICHT-SCHWARZE WÜRFEL)**
- **PERSÖNLICHKEIT ANWERBEN**
- **UNRUHE UM 1 REDUZIEREN (NUR SCHWARZE WÜRFEL)**
- **BIS ZU 2 BESCHÄDIGTE KARTEN REPARIEREN**
- **TERRITORIUM ERSCHLIESSEN (NUR IN ÄRA II UND III)**
- **FORSCHEN, UM 1 KARTE AUS DER TECHNOLOGIE-AUSLAGE AUF DIE HAND ZU NEHMEN**