

PATH OF CIVILIZATION

FABIEN GRIDEL

A STORY OF HUMANKIND

« Das System der Menschheit werden wir erst am Ende der Menschheit kennen lernen. »

- Proudhon

Wirst du der größte Anführer sein, den die Welt jemals kennen wird?

Was werden die Menschen von deiner Herrschaft in Erinnerung behalten?

Wirst du deine Ressourcen in die Suche nach Wissen investieren?

Wirst du die Entwicklung von Kultur, Wissenschaft, Spiritualität, militärische Macht oder Industrie vorantreiben?

Wirst du die Männer und Frauen anwerben, die deine Zivilisation für immer verändern werden?

Wirst du die größten Wunder bauen, die die Menschheit jemals kennen wird?

Wirst du dich den größten Herausforderungen der Welt stellen und sie überwinden?

Wird dein Name für immer in die Geschichte eingehen und du als der größte Strategie bekannt sein, der jemals gelebt hat?

Und schlussendlich, wirst du in Erinnerung bleiben oder wird man dich vergessen?

Vom Anbeginn der Zeit werden deine Entscheidungen Geschichte schreiben!

BESCHREIBUNG

Path of Civilization ist ein Nationenverwaltungsspiel, bei dem die Spieler darum kämpfen, die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Das Spiel wird in 9 Runden gespielt, wobei jede Runde in mehrere Phasen unterteilt ist. In jeder Runde platzieren die Spieler 4 ihrer 5 Technologiekarten, um die benötigten Ressourcen zu generieren. Einige Ressourcen werden durch Würfel dargestellt, die es den Spielern ermöglichen, neue Wunder zu bauen, neue Anführer zu

rekrutieren, die Philosophie ihres Volkes voranzutreiben oder die Herausforderungen und Schlachten zu bestehen, denen die Menschheit begegnen wird. Andere Ressourcen werden durch Zylinder dargestellt, welche die Forschungspunkte symbolisieren, die für die Entdeckung neuer Technologien notwendig sind. Das Ende jeder Runde wird durch ein Ereignis eingeleitet - entweder eine Herausforderung oder eine Schlacht - das bei der Lösung Siegpunkte und Boni gewährt.

KLARSTELLUNGEN

Die in diesem Spiel enthaltenen Elemente sollen nur dem Zweck des Spiels dienen und stellen in keiner Weise die Meinung des Autors, seiner Partner oder der Mitglieder des Captain Games Teams dar.

Die in diesem Spiel enthaltenen Charaktere können unmöglich die gesamte Bandbreite von Männern und Frauen repräsentieren, die die Menschheitsgeschichte geprägt haben. Sie wurden ausschließlich aus Gründen des Spielspaßes ausgewählt, ohne jegliche Unterstützung oder Zustimmung. Aus unserer Sicht rechtfertigt ihre Bekanntheit ihre Präsenz unter den bekannten Charakteren des Spiels.

Die Begriffe Spiritualität und Philosophie wurden verwendet, um verschiedene Religionen, Überzeugungen und Glaubensrichtungen der Menschheit im allgemeinen zu symbolisieren, ohne eine der anderen vorzuziehen. *Path of Civilization* ist ein Spiel, das das menschliche Epos thematisiert, die dargestellten und verwendeten Fakten sind jene, die die Geschichte geprägt haben. Ihre Präsenz im Spiel bedeutet nicht, dass sie von dem Team bei Captain Games oder seinem Autor befürwortet oder gefördert werden. Es obliegt jedem Einzelnen, in diesem Spiel die Werte zu sehen, die ihm eigen sind und dabei jeden zu respektieren.

INHALT

① 5 Zivilisationsbretter7
② 5 Forschungsbretter7
③ 1 Militärbrett8
④ 1 Spielfigur Äußere Bedrohung (rot mit einem Aufkleber)	.8
⑤ 5 Auslagen für Technologiekarten8
⑥ 1 Philosophiebrett9
⑦ 5 kleine Ablagen8
Führer, Wunder, Herausforderungen, Schlachten, Philosophie	
⑧ 10 Vorteilsmarker9
⑨ 185 Technologiekarten6
25 auf der Basisebene, 32 pro Art (Farbe) der Technologie (9 von Stufe I, 8 von Stufe II, 8 von Stufe III und 7 von Stufe IV): kulturell, wissenschaftlich, spirituell, militärisch und industriell	
⑩ 40 Anführerkarten6
8 Anführer pro Technologie, aufgeteilt in 3 Stufen (3 der Stufe I, 3 der Stufe II und 2 der Stufe III)	
⑪ 40 Wunderkarten6
8 Wunder pro Technologie, aufgeteilt in 3 Stufen (3 der Stufe I, 3 der Stufe II und 2 der Stufe III)	
⑫ 4 Marktkarten und Phasenablaufkarten9
⑬ 48 Herausforderungskarten9
13 verschiedene Karten pro Herausforderungsrunde (Runden 3, 5, 7 und 9a). Für jede Herausforderungsrunde gibt es 3 kulturelle, 3 spirituelle, 3 wissenschaftliche und 3 industrielle Karten.	
⑭ 24 Kampfkarten9
6 verschiedene Karten pro Kampfrunde (Runden 4,6,8 und 9b)	
⑮ 150 Würfel8
30 Würfel in jeweils 5 Farben	
⑯ 25 Forschungszylinder7
5 Zylinder in jeweils 5 Farben	
⑰ 15 Zivilisationsfiguren	
3 Spielfiguren in jeder der 5 Farben	
⑱ 10 Kartenständer nummeriert von 1 bis 9b	
2 graue, 4 gelbe und 4 rote	
⑲ 1 Spielrunden-Marker	
⑳ 90 achteckige Siegpunkt-Marker (SP-Marker)8
48 Spielmarker á 1 SP, 22 Spielmarker á 5 SP und 20 Spielmarker á 10 SP	
㉑ 1 Wertungsblock	



Wir haben unser Bestes gegeben, um dieses Spiel für farbenblinde Spieler zugänglich zu machen. Alle Karten verfügen über ein Symbol zur Identifizierung ihrer Art; die Symbole in den Quadraten sind auf den Ablagen sichtbar, um Spielern zu helfen, die entsprechende Art zu erkennen und zu wissen, wo sie die Würfel platzieren sollen; die Symbole in den Kreisen werden oberhalb der Forschungsreihen angezeigt; die Ablagen sind in Bereiche unterteilt, damit die Spieler ihre Würfel sortieren und lagern können; und die Figur der externen Bedrohung ist rot und kommt mit einem speziellen Aufkleber in der Box, der zur einfachen Identifikation angebracht werden sollte.



INHALT FÜR DEN SOLO-MODUS







(Details in der Solo-Modus-Broschüre)









- ② 1 Automa-SpielbrettS1
- ② 5 ZivilisationskartenS1
- ② 12 AktionskartenS1
 - 3 Schlachtaktionskarten
 - 3 Wunderaktionskarten
 - 3 Anführeraktionskarten
 - 3 Philosophieaktionskarten
- ② 5 InteressensmarkerS1



AUFBAU











GEMEINSAMER BEREICH

- A** Platziert die Kartenständer am Ende des Tisches in der Reihenfolge der Spielrunden. Die Ständer sollten so platziert werden, dass die Karten für alle sichtbar sind. Die letzten beiden Ständer (9a und 9b) werden nah beieinander positioniert. Sie bilden eine Einheit und werden direkt nacheinander in der letzten Runde gespielt.
- B** Stellt die Herausforderungsablage  in Runde 3 vor den ersten gelben Kartenständer. Stellt die Schlachtenablage  in Runde 4 vor den ersten roten Ständer.
- C** Platziert die Marktkarte entsprechend der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Spieler und die Phasenablaufkarte auf den Ständern der Runden 1 und 2 (grau).
- D** Platziert zufällig eine Herausforderungskarte in jedem der Herausforderungskartenständer (Runde 3, 5, 7, 9a). Die Rundenangabe auf der Herausforderungskarte muss der Rundenummer entsprechen, die auf dem Ständer angegeben ist, in dem sie platziert wird. Es gibt 4 verschiedene Arten von Herausforderungskarten: Spirituell , Kulturell , Wissenschaftlich  und Industriell . Eine Herausforderung jedes Typs muss auf den Kartenständern platziert werden.

Beispiel: Die Karte des Kulturtyps  *Erfindung des Papiers* in Runde 3 und die Karte des Industriotyps  *Schnelle Sesshaftwerdung* in Runde 5 sind bereits platziert. Um Runde 7 zu füllen, wird die Karte des Kulturtyps  *Demographischer Schock* gezogen. Da bereits eine Karte des Kulturtyps  vorhanden ist, wird *Demographischer Schock* zurück in die Box gelegt und solange andere Karten gezogen, bis eine Karte des Spirituellen Typs  oder Wissenschaftlichen Typs  aufgedeckt wird. Wenn eine Karte des Wissenschaftlichen Typs  gezogen wird, muss dann eine Karte des Spirituellen Typs  zufällig für Runde 9A gezogen werden.

- E** Platziert zufällig eine Schlachtkarte in jedem der Schlachtkartenständer (Runde 4, 6, 8, 9b). Die Rundenangabe auf der Schlachtkarte muss der Rundenummer entsprechen, die auf dem Ständer angegeben ist, in dem sie platziert wird. Wenn dies abgeschlossen ist, befinden sich 10 Karten für alle Spieler sichtbar auf dem Tisch. Die Nummern am unteren Rand jeder Karte entsprechen der Spielrunde, die auf dem Ständer angegeben ist. Diese Karten bilden die Ereignislinie.
- F** Stapelt bezogen auf die Angaben der Marktkarten und die Anzahl der Spieler, die entsprechende Anzahl an zufällig gezogenen Anführer- und Wunderkarten des passenden Levels, verdeckt vor jedem Aufsteller.

Beispiel: Für ein Spiel mit 3 Spielern, legt 2 Wunderkarten der Stufe I vor den Ständer der Runde 1; 2 Wunderkarten der Stufe I und 2 Anführerkarten der Stufe I vor den Ständer der Runde 2; 2 Anführerkarten der Stufe I vor den Ständer der Runde 3; 2 Wunderkarten der Stufe II und 2 Anführerkarten der Stufe II vor den Ständer der Runde 4; und so weiter bis zur Runde 9.

- G** Platziert den Spielrunden-Marker vor dem Kartenständer der Runde 1 (grau).
- H** Platziert das Militärbrett unterhalb der Anführer- und Wunderkarten. Positioniert den äußeren Militärspielstein auf der Kraftlinie (unterste Linie) auf der Höhe, die durch die Kraft der ersten Schlachtkarte angegeben wird (Zahl neben dem Charakter auf der Karte).
- I** Positioniert die Technologiebibliothek unterhalb des Militärbretts. Die Bibliothek besteht aus 5 Technologiekarten-Auslagen, die nebeneinander platziert sind. Stellt sicher, dass diese Reihenfolge einhalten wird: Kulturell  / Wissenschaftlich  / Spirituell  / Militärisch  / Industriell . Füllt jeden der Auslageplätze mit den entsprechenden Typ- und Stufen-Technologiekarten und platziert diese mit der Vorderseite nach oben. Für jede Technologie gibt es 9 Karten der Stufe I, 8 Karten der Stufe II, 8 Karten der Stufe III und 7 Karten der Stufe IV.
- J** Platziert die Anführerablage  unterhalb der Technologiebibliothek. Die Anführerkarten werden neben dieser Ablage aufgedeckt. Dies wird als Anführermarkt bezeichnet.
- K** Platziert die Wunderablage  unterhalb der Anführerablage . Die Wunderkarten werden neben dieser Ablage aufgedeckt. Dies wird als Wundermarkt bezeichnet.
- L** Platziert das Philosophiebrett und die zugehörige Ablage  unterhalb der Wunderablage . Mischt die Vorteilsmarker mit der Rückseite nach oben und platziert einen auf jedem der vorgesehenen Plätze.

EIGENER BEREICH

Verteilt an jeden Spieler:

- ① 1 zufällig gezogenes Zivilisationsbrett.
Für ein Spiel mit 2 Spielern, benutzt die Bretter 1 und 2.
Für ein Spiel mit 3 Spielern, verwendet die Bretter 1, 2 und 3.
Für ein Spiel mit 4 Spielern, verwendet die Bretter 1,2,3 und 4.
Für ein Spiel mit 5 Spielern, verteilt alle Bretter.
- ② 1 Forschungsbrett.
- ③ 38 Teile in der entsprechenden Farbe.
3 Zivilisationsfiguren, 5 Forschungszylinder und 30 Würfel
(die den Würfelvorrat des Spielers darstellen)
- ④ Die 5 verschiedenen grundlegenden Technologiekarten.
(Feuer, Werkzeuge, Rituale, Jagd, Stamm) symbolisiert durch das -Symbol in ihrer Ecke

Jeder Spieler platziert:

- ⑤ 1 Zivilisations-Spielstein auf dem ersten Feld (Stufe 4) der Bevölkerungsleiste.
- ⑥ Alle Forschungszylinder auf Stufe 0 jeder Technologieleiste auf dem Forschungsbrett.
- ⑦ 1 Zivilisationsfigur auf dem ersten Feld (Stufe 0) der Philosophieleiste.
- ⑧ 1 Zivilisationsfigur auf dem ersten Feld (Stufe 0) der Militäroleiste.
- ⑨ Jeder Spieler erhält den Bonus seiner Zivilisation, der durch das Symbol oben links auf dem Zivilisationsbrett dargestellt wird.



INHALTSBESCHREIBUNG

TECHNOLOGIEKARTE

Kosten: Die Anzahl der Forschungspunkte des erforderlichen Typs, um die Karte zu erhalten

Einsatz: Die maximale Anzahl und Art von Würfeln, die die Karte produzieren wird, wenn sie im linken Bereich des Zivilisationsbretts platziert wird.

Siegpunkte: Anzahl der SP, die die Karte am Ende des Spiels einbringen wird





Name der Technologie

Typ: Gibt an, zu welchem Typ diese Karte gehört.

Forschung: die maximale Anzahl und Art von Forschungspunkten, welche die Karte generieren wird, wenn sie im richtigen Bereich des Zivilisationsbretts

Stufe dieser Technologie

ANFÜHRERKARTE

Kosten: Anzahl der Botschafter , die benötigt werden, um den Anführer zu erwerben. Botschafter werden durch die Würfel eines Spielers in der Anführerablage (lila) symbolisiert .

Name des Anführers





Ebene: Bestimmt, wann der Anführer ins Spiel kommen kann (siehe: Marktkarten).

Bonus: Anführer bieten Boni, die sofortig, dauerhaft oder bedingt sein können. Einige Kräfte sind aktiv, solange der Anführer lebt und andere werden erst aktiv, wenn der Anführer auf dem Friedhof liegt. Einige Boni können Siegpunkte generieren, basierend auf einer Berechnung am Ende des Spiels.

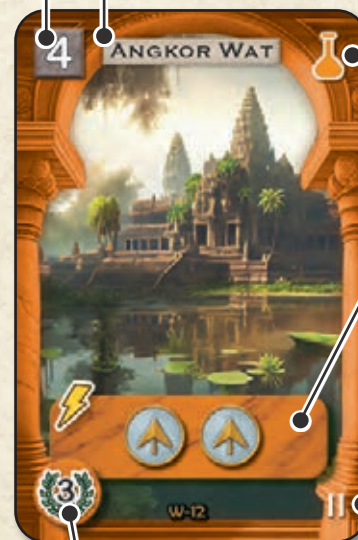
Typ: Zeigt an, zu welchem Typ diese Karte gehört.

Siegpunkte: Die Anzahl der SP, die die Karte am Ende des Spiels einbringen wird.

WUNDERKARTE

Kosten: Anzahl der Baumeister , die benötigt werden, um das Wunder zu erwerben. Baumeister werden durch die Würfel eines Spielers in der Wunderablage (grau) symbolisiert .

Name des Wunders



Typ: Zeigt an, zu welchem Typ diese Karte gehört.

Bonus: Wunder bieten einen sofortigen Bonus zum Zeitpunkt ihrer Errichtung. Einige Wunder Boni können Siegpunkte generieren, basierend auf einer Berechnung am Ende des Spiels.

Ebene: Bestimmt, wann das Wunder ins Spiel kommen kann (siehe: Marktkarten)

Siegpunkte: Die Anzahl der SP, die die Karte am Ende des Spiels einbringen wird.

ZIVILISATIONSBRETT & FORSCHUNGSBRETT

Spielstart-Bonus:

Jede Zivilisation hat zu Beginn des Spiels einen Bonus.

Wunder

ZIVILISATIONSBRETT



Alte
Technologien

Zusammenfassung einer Spielrunde:

Jede Phase des Spiels wird durch Symbole detailliert dargestellt.

Friedhof

① Bevölkerungspfad:

Das Bevölkerungsniveau, dargestellt durch die Zahl, zeigt **unabhängig**:

- die maximale Anzahl an Würfeln, die während der Einsatzphase (Phase B) gewonnen werden können.
- die maximale Anzahl an Forschungspunkten, die während der Forschungsphase (Phase D) verdient werden können.

Dieses Limit gilt auch für die Boni, die einige Anführer in den Phasen B oder D erbringen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Bevölkerung erhält, rückt er seine Zivilisationsfigur um ein Feld auf seinem Bevölkerungspfad vor. Wenn dieser Spielstein einen Bonus überquert oder darauf stoppt, erhält er diesen. Am Ende des Spiels kann die Position des Spielsteins SP einbringen.

② Technologieplätze:

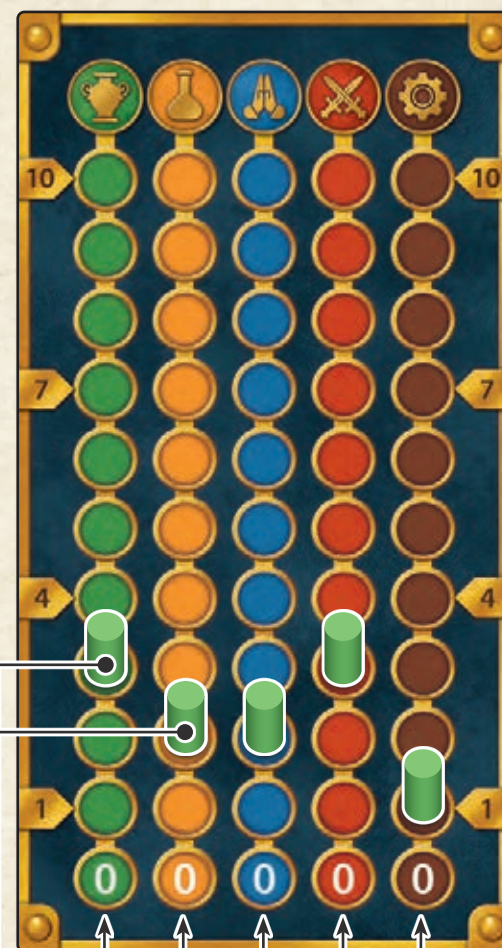
4 rechteckige horizontale Plätze, auf denen Technologiekarten platziert werden, um Würfel zu einzusetzen oder Forschungspunkte zu verdienen.

③ Der Platz des Anführers: Ein reservierter Platz für den Anführer, der gerade die Zivilisation führt.

④ Prioritätspfad: Dieser Pfad wird verwendet, um Konflikte zwischen Zivilisationen zu lösen, welche die gleiche Anführer- oder Wunderkarte erwerben möchten. Dieser Pfad besteht aus den 5 Symbolen der verschiedenen Kartentypen. Jede Zivilisation hat die gleichen Symbole, aber in einer anderen Reihenfolge. Das Symbol ganz links hat Vorrang.

FORSCHUNGSBRETT

Dieses Spielbrett zeigt die verfügbaren Forschungspunkte der 5 Technologiearten



Kulturelle Forschung

Wissenschaftliche Forschung

Spirituelle Forschung

Militärische Forschung

Industrielle Forschung

Forschungszylinder

Zivilisationsnummer

⑤ Entdeckungsplatz: Platz reserviert für die Technologiearten, die während eines Zuges erhalten wurden.

WÜRFEL & ABLAGEN

Jeder Spieler verfügt über 30 Würfel in seiner jeweiligen Farbe, die seine Agenten darstellen. Wenn sie in eine Ablage gelegt werden, werden sie zu Charakteren, die für die spezifischen Aktionen dieser Ablage verwendbar sind. Sobald sie verwendet wurden, werden die Würfel immer in den Vorrat des Spielers zurückgegeben, dem sie gehören. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Würfel, die jedem Spieler zur Verfügung stehen. Sollte es zu einem Mangel an Würfeln kommen, können die fehlenden Würfel durch einen Ersatz eurer Wahl ergänzt werden.



Es gibt 5 Ablagen in verschiedenen Farben. Die Würfel, die in die lila Ablage kommen, werden zu Botschaftern, die zur Rekrutierung von Anführern verwendet werden. In der grauen Ablage wandeln sich die Würfel in Baumeister, die zum Bau von Wundern verwendet werden. In der blauen Ablage werden sie zu Philosophen, die bei der Entwicklung der Philosophie helfen werden. In der gelben Ablage werden sie zu Weisen, die bei der Lösung von Herausforderungen helfen werden. In der roten Ablage werden sie zu Einheiten, die dazu dienen, sich in Schlachten mit anderen Spielern zu messen.

MILITÄRBRETT

Militärisches Erbe: Dieser Pfad verfolgt das Niveau des militärischen Erbes jeder Zivilisation. Jedes Mal, wenn ein Spieler dieses Symbol erhält, bewegt er seine Zivilisationsfigur um 1 Ebene auf diesem Pfad vor.



Macht: Dieser Pfad zeigt die Macht jeder Zivilisation während der Schlachten an. Die Macht-Rangliste erlaubt es, die Belohnungslinien am Ende jeder Schlacht zu verteilen. Dieser Pfad, und nur dieser Pfad, wird nach jeder Schlacht auf 0 zurückgesetzt.

SIEGPUNKT-MARKER

Diese Spielmarker repräsentieren die SP, die Spieler während des Spiels verdienen können.



TECHNOLOGIEBIBLIOTHEK

Die Technologiebibliothek enthält alle Technologiekarten, die gekauft werden können. Alle Karten, die sich im selben Fach befinden, sind identisch. Die beim Erwerb einer Karte erzielten Boni sind auf den Innenseiten des Aufbewahrungsfachs angegeben, in dem sich die Karte befindet.



PHILOSOPHIEBRETT

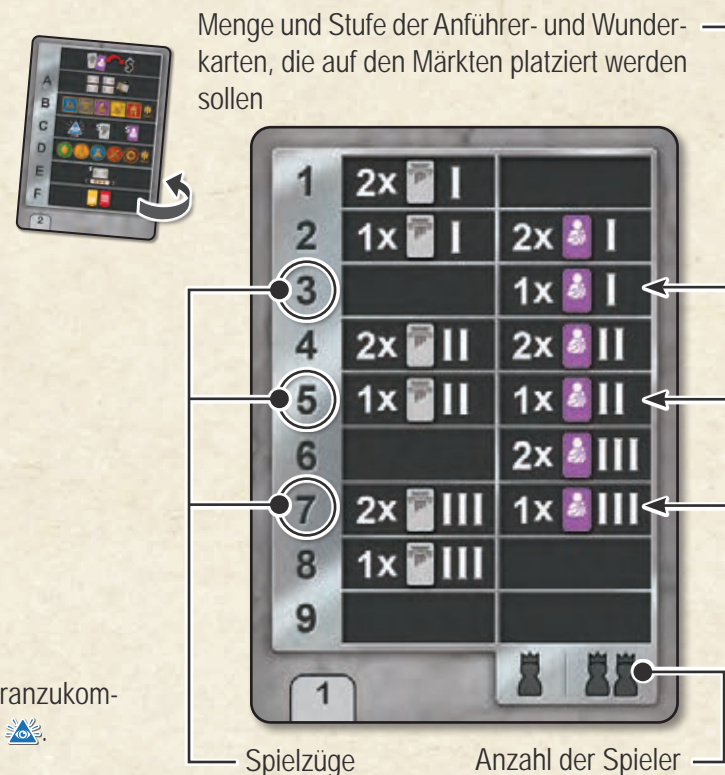
Dieses Spielbrett verfolgt den Fortschritt jedes Spielers auf dem Philosophiestad. Auf jeder Stufe wird ein Vorteil so oft erlangt, wie es der Multiplikator vor seiner Position angibt.



Kosten: Anzahl der Philosophen , die benötigt werden, um eine Stufe auf dem Philosophiestad voranzukommen. Philosophen werden durch die Würfel eines Spielers in der Philosophieablage (blau) symbolisiert .

MARKTKARTEN

Diese Karten geben die Menge und das Level der Anführer- und Wunderkarten an, die jede Runde auf dem Markt platziert werden sollen, abhängig von der Anzahl der Spieler. Um den Spielablauf zu optimieren, werden diese Karten während der Einrichtungsphase vorbereitet und in der Nähe jedes Kartenständers positioniert. Ihre Präsenz in der Ereignislinie dient nur als Erinnerung, sie in bestimmten Runden zu spielen.



HERAUSFORDERUNGSKARTE



Schicksal: Ein Effekt, der auf alle Spieler angewendet wird, manchmal mit einer von der Karte auferlegten Bedingung.

Geschichte: Ein potenzieller Gewinn an Siegpunkten und Bonus, der für jeden Spieler individuell berechnet wird. Die Weisen werden zur Lösung dieser Karten verwendet. Die Weisen sind durch die Würfel eines Spielers in der Herausforderungsablage (gelb) symbolisiert .

Diese Zahl zeigt an, in welcher Runde diese Herausforderung stattfinden wird.

KAMPFKARTE



Äußere Bedrohung: Zeigt die Macht einer zusätzlichen Zivilisation an, die während der Schlachten von keinem der Spieler verwaltet wird.

Belohnungslinien: Boni, die Zivilisationen unter sich auf der Grundlage ihrer Macht-Rangfolge verteilen, wenn sie die Schlacht auflösen. Die Einheiten werden verwendet, um diese Karten aufzulösen. Einheiten werden durch die Würfel eines Spielers in der Schlachtenablage (rot) symbolisiert .

Diese Nummer gibt an, in welcher Runde dieser Kampf stattfinden wird.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 9 Runden gespielt. Jede Runde ist in 6 Phasen unterteilt.

- Phase A - Projektphase
- Phase B - Einsatzphase
- Phase C - Entwicklungs- und Kaufphase
- Phase D - Forschungsphase
- Phase E - Technologiekaufphase
- Phase F - Endrunde Ereignisphase

Eine Übersicht der verschiedenen Phasen einer Runde ist am unteren Rand jedes Zivilisationsbretts angegeben.

ALLGEMEINE REGELN

- Jede Phase findet gleichzeitig für alle Spieler statt.
- Wenn der Text auf einer Karte den Regeln in diesem Heft widerspricht, dann hat die Karte Vorrang.
- Wenn ihr eine Spielfigur einsetzt oder eine Aktion ausführt oder einen Bonus erhaltet, der ein Quadrat zeigt, nehmt einen Würfel aus dem eigenen Vorrat und legt ihn in die Ablage, die das gleiche Symbol wie das Quadrat zeigt. Diese Würfel repräsentieren eure Agenten und können für Aktionen der entsprechenden Ablagen verwendet werden.
- Wenn ihr eine Spielfigur einsetzt, eine Aktion ausführt oder einen Bonus erhaltet, der einen Kreis aufweist, bewegt einen eurer Zylinder um einen Platz auf dem entsprechenden Pfad eures Forschungsbretts vor, passend zum Typ des Kreises auf dem Spielteil.
- Wenn ihr aufgefordert werdet, Würfel zu bezahlen, nehmt diese Würfel aus der entsprechenden Ablage und legen sie zurück in euren Vorrat.
- Wenn das Siegpunktsymbol einen Blitz enthält, werden die SP-Marker (achteckig) sofort verteilt. Wenn kein Blitz vorhanden ist, werden die Siegpunkte am Ende des Spiels gezählt.



NEUE SPIELRUNDE

- ① Bewegt den Spielrunden-Marker zur nächsten Runde, außer in der ersten Runde.
- ② Fügt die Wunder- und/oder Anführerkarten für die aktuelle Runde aufgedeckt zu ihren jeweiligen Märkten hinzu.
- ③ Die Spieler erhalten Ihre 5 Technologiekarten auf die Hand zurück. Dazu gehören die 4 Karten, die sie auf ihren Zivilisationsbrettern gespielt haben, sowie die Karte, die sie im Entdeckungsraum während des vorherigen Zuges platziert haben. * Während des ersten Zuges werden die 5 grundlegenden Technologiekarten verwendet.
- ④ Falls notwendig, aktualisiert die Macht der äußeren Bedrohung, indem die Spielfigur auf ihre neue Stufe bewegt wird. Die Macht der äußeren Bedrohung wird durch die nächste Schlachtkarte in den kommenden Runden angezeigt.

ZUSAMMENFASSUNG

- ① Bewegt den Spielrunden-Marker vor.
- ② Fügt die Anführer und/oder Wunder zu den Märkten hinzu.
- ③ Nehmt die im letzten Zug gespielten Technologiekarten und die neu gekaufte Karte auf die Hand.
- ④ Falls notwendig, aktualisiert die Macht der äußeren Bedrohung.



A. PROJEKTPHASE



Jeder Spieler wählt 4 der 5 Technologiekarten aus, die ihm zur Verfügung stehen.

① Der Spieler platziert 2 Karten im linken Bereich des Zivilisationsbretts in den dafür vorgesehenen Räumen. Diese Karten werden Würfel produzieren, die in die verschiedenen Fächer gehen. Nur die linke Seite dieser 2 Karten wird in dieser Runde verwendet. Die Karten werden in Leserichtung platziert.

② Der Spieler platziert 2 Karten im rechten Bereich des Zivilisationsbretts in den dafür vorgesehenen Feldern. Diese Karten werden Forschungspunkte auf den entsprechenden Pfaden des Forschungsbretts erzeugen. Nur die rechte Seite dieser 2 Karten wird in diesem Zug verwendet. Die Karten werden in Leserichtung platziert.

③ Die nicht ausgewählte Karte wird in den Bereich der alten Technologien abgeworfen. Sie wird umgedreht und unter die linke Seite des Zivilisationsbretts geschoben, so dass die Anzahl der Siegpunkte, die sie liefert, und ihr Typ sichtbar bleiben. Sie kann für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden, wird aber noch in verschiedenen Berechnungen berücksichtigt.

Hinweis: In seltenen Fällen kann ein Spieler während eines Zuges mehr als eine Technologiekarte erhalten. In allen Fällen werden nur 4 Karten gespielt und der Rest wird abgelegt.



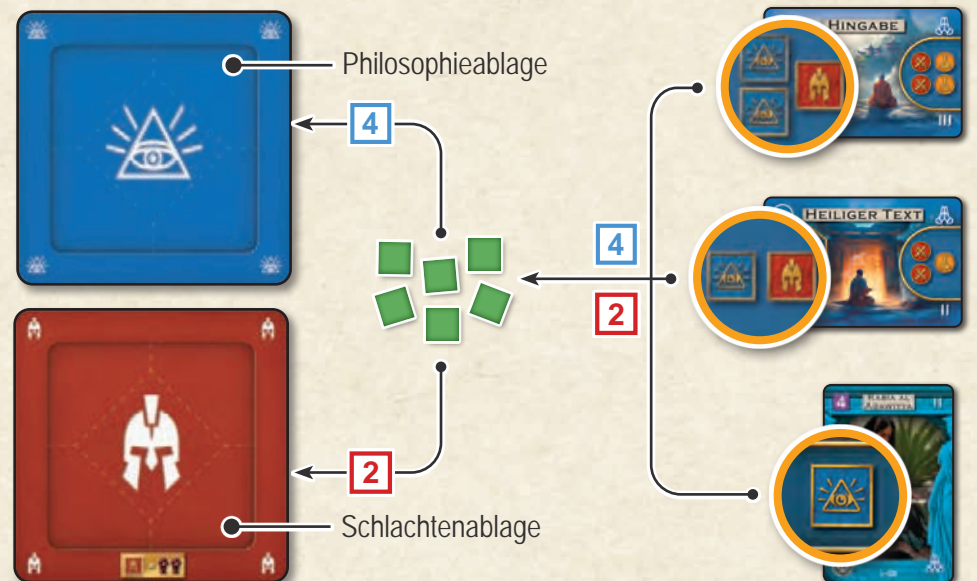
A. ZUSAMMENFASSUNG

- ① Platziert zwei Karten im linken Bereich des Spielbretts.
- ② Platziert zwei Karten im rechten Bereich des Spielbretts.
- ③ Legt die letzte Karte verkehrt herum unter das Spielbrett.

B. EINSETZPHASE



Die beiden Karten, die im linken Bereich der Zivilisationsbretter platziert sind, werden verwendet. Für jedes Quadrat, das auf der linken Seite der Karten vorhanden ist, setzen die Spieler einen Agenten ein. Das heißt, der Spieler fügt einen Würfel seiner Farbe in die Ablage des Typs, das dem Quadrat entspricht. Einige Anführer können ebenfalls Würfel generieren.



ACHTUNG: Das Bevölkerungsstufe begrenzt die zulässige Anzahl an erlaubten Würfeln, die eingesetzt werden können.

Während dieser Phase darf die Gesamtzahl der Würfeln, die ein Spieler in die Ablagen legen kann, nicht höher sein als sein Bevölkerungsstufe. Sollte dies passieren, muss der betroffene Spieler auswählen, welche Würfeln er aus denen, die er auslegen könnte, platziert, ohne die durch sein Bevölkerungsstufe angegebene Menge zu überschreiten. Zum Beispiel, wenn ein Spieler 2 Philosophen (🧠), 2 Einheiten (🏰) und 2 Botschafter (👤) einsetzen kann, aber sein Bevölkerungsstufe bei 5 liegt, dann kann er nur 5 der 6 Würfeln platziert, die er hätte einsetzen können.

B. ZUSAMMENFASSUNG

Jeder legt so viele Würfeln aus dem eigenen Vorrat in die Ablagefächer mit dem gleichen Symbol, wie sich Quadrate auf der linken Seite der Karten befinden, die auf der linken Seite des Zivilisationsbretts liegen. Fügt einen möglichen Bonus hinzu, wenn dieser von einem Anführer gewährt wird.

Die Anzahl der eingesetzten Würfeln darf die Bevölkerungsstufe nicht überschreiten.


C. EVOLUTIONS- UND KAUFPHASE

Diese Phase besteht aus 3 Schritten, die nacheinander abgearbeitet werden müssen.



1. Fortschritt der Philosophie
2. Erwerb von Wundern
3. Erwerb von Anführern

1. FORTSCHRITT DER PHILOSOPHIE


① Ein Spieler mit genügend Philosophen  **muss** diese verwenden, um seine Philosophie um eine Stufe zu erhöhen. Jeder Spieler kann in dieser Phase nur um eine Stufe vorrücken.

② Auf dem Philosophiepfad sind die Kosten für das Fortschreiten von einer Stufe zur nächsten durch die Anzahl der Würfel zwischen den Stufen angegeben. Die Würfel werden dann aus der Ablage entfernt und in den Vorrat des Spielers zurückgegeben.


Wenn ein Spieler als Erster eine neue Stufe der Philosophie erreicht, muss er zuerst die 2 Vorteils-Marken dieser Stufe allen Spielern ③ offenbaren und dann entscheiden, welcher der beiden Vorteile nun für alle Spieler (für das gesamte Spiel) verfügbar wird, indem er ihn mit der Vorderseite nach oben auf den Platz über der Stufe ④ legt. Der andere Vorteil wird mit der Rückseite nach unten auf den unteren Platz ⑤ gelegt. Wenn während des gleichen Zuges mehrere Spieler auf eine Stufe der Philosophie gelangen, die noch nie zuvor erreicht wurde, werden die 2 Vorteils-Marken für das gesamte Spiel verfügbar gemacht. Sie werden beide mit der Vorderseite nach oben auf den Feldern der Stufe platziert.



Jeder Spieler (einschließlich des Ersten, der ankommt), der eine neue Stufe der Philosophie erreicht, gewinnt den Bonus dieser Stufe, modifiziert durch den Stufenmultiplikator. Wenn mehrere Vorteile verfügbar sind, wählen der oder die Spieler nur einen Vorteil, der durch den Multiplikator modifiziert wird.

Beispiel: Der Römische Spieler verwendet 3 Philosophen  und bewegt seine Zivilisationsfigur von Stufe 2 auf Stufe 3. Er ist der einzige Spieler, der auf diese Stufe aufsteigt, und er wählt aus den zwei verfügbaren Vorteilen. Er wählt den Vorteil militärisches Erbe, legt ihn mit der Vorderseite nach oben und den anderen Vorteil mit der Rückseite nach unten auf den Tisch, nachdem alle anderen Spieler ihn gesehen haben. Er rückt seine Zivilisationsfigur um 2 Felder auf der Leiste Militärisches Erbe vor, da der Vorteil auf dieser Stufe verdoppelt wird ④.

2. ERWERB VON WUNDERN

Spieler, die genügend Baumeister  haben, können diese ausgeben, um ein Weltwunder zu erwerben. Jeder Spieler kann während dieser Phase nur ein Weltwunder erwerben.


Die Kosten des Wunders sind auf der Karte vermerkt. Spieler zeigen ihren Wunsch an, ein Wunder zu erwerben, indem sie ihre Würfel auf dieses Wunder legen. Wenn mehrere Spieler ihre Würfel auf das gleiche Wunder legen, bestimmt die Prioritätsregel den gewinnenden Spieler (siehe Kasten unten).



Ein Spieler, der ein Weltwunder erhält, zahlt die angegebene Anzahl an Würfeln, indem er sie in seinen Vorrat zurücknimmt, und platziert dann das Weltwunder über seinem Zivilisationsbrett und erhält die Boni der Karte.

Die Siegpunkte des Wunders werden am Ende des Spiels gezählt. Die vollständige Beschreibung der Wunder ist im Kompendium verfügbar.


3. ERWERB VON ANFÜHRERN

Spieler, die genügend Botschafter  haben, können diese ausgeben, um einen Anführer zu erhalten. Jeder Spieler kann in dieser Phase nur einen Anführer erwerben.

Die Kosten des Anführers stehen auf der Karte. Spieler zeigen ihren Wunsch an, einen Anführer zu erwerben, indem sie ihre Würfel auf diesen Anführer legen. Wenn mehrere Spieler ihre Würfel auf denselben Anführer legen, bestimmt die Prioritätsregel den gewinnenden Spieler (siehe Kasten unten).



Ein Spieler, der einen Anführer erhält, zahlt die angegebene Menge an Würfeln, indem er sie in seinen Vorrat zurücknimmt, und platziert dann den Anführer auf dem dafür vorgesehenen Platz in der Mitte seines Zivilisationsbretts.

Warnung: Ein Spieler kann immer nur einen lebenden Anführer haben. Wenn ein Spieler erneut einen Anführer anwirbt, ersetzt dieser den bereits vorhandenen. Der ausgetauschte Anführer wird in den Friedhofsbereich (unter dem Zivilisationsbrett) platziert. Er wird so unter das Spielbrett des Spielers geschoben, dass die Siegpunkte der Karte, der Typ und die aktiven Effekte, die durch ein  angezeigt werden, sichtbar bleiben.




Anführer können wiederholte Boni wie die Produktion von Agenten (Würfeln) während Phase B oder Forschungspunkten (Zylindern) während Phase D bieten. Diese Boni sind ebenfalls durch das Bevölkerungsstadium begrenzt.

Die Siegpunkte des Anführers werden am Ende des Spiels gezählt. Die vollständige Beschreibung der Anführer und ihrer Boni ist im Kompendium detailliert dargestellt.

REGEL ZUR PRIORITÄTENVERWALTUNG

Um ein Prioritätsproblem unter den Spielern zu lösen, die die gleiche Karte kaufen möchten, vergleichen die konkurrierenden Spieler ihre Stufen in der Art der betreffenden Karte auf ihrem Prioritätspfad, von links nach rechts, und derjenige mit der höchsten Priorität gewinnt die Karte. Ein Spieler kann seine Meinung zu seinem geplanten Kauf ändern. Die Prioritätenklärung ist erst abgeschlossen, wenn jeder Spieler eine endgültige Entscheidung getroffen hat. Das bedeutet, dass ein Spieler sich entscheiden kann, eine andere Karte als die ursprünglich gewählte zu kaufen, um zu verhindern, dass ein Mitspieler etwas nimmt, was der Spieler selber gebrauchen könnte oder den Mitspieler zu stark machen würde. Voraussetzung dafür ist das Vorliegen der entsprechenden Priorität.



① Der **Ägyptische** Spieler und der **Maya** Spieler konkurrieren um die gleiche Karte: *Euklid*, ein wissenschaftlicher Anführer ; der **Chinesische** Spieler wählt die *Konfuzius*-Karte, ein spiritueller Anführer ; und der **Römische** Spieler wählt die *Kleopatra*-Karte, eine kulturelle Anführerin .



② Das wissenschaftliche Symbol des **Ägyptischen** Spielers befindet sich an dritter Stelle auf seiner Prioritätskala, während das des **Maya** Spielers an vierter Stelle steht. Daher hat der **Ägyptische** Spieler Vorrang beim Kauf von *Euklid*. Der **Maya** Spieler muss daher seine Botschafter-Würfel auf eine andere Anführerkarte oder zurück in die Anführerablage bewegen. Er entscheidet sich dafür, seine Würfel auf die *Konfuzius*-Karte zu bewegen, auf der der **Chinesische** Spieler bereits seine Würfel platziert hat. Es kommt dann zu einem zweiten Vergleich der Priorität.







③ Der **Maya** Spieler hat sein spirituelles Symbol auf der 1. Position, während das des **Chinesischen** Spielers auf der 5. Position ist. Daher muss der **Chinesische** Spieler seine Würfel bewegen. Er kann seine Würfel zurück in die Ablage legen oder sie auf einen anderen Anführer stellen. Da der Spieler an keinem anderen Anführer interessiert ist, entscheidet er sich, seine Würfel für eine spätere Verwendung wieder in die Ablage zu legen.






④ Sobald jede Priorität geklärt ist, zahlt jeder Spieler seine Würfel, nimmt Besitz von der Karte, die er gekauft hat, und platziert sie auf seinem Zivilisationsbrett. Dieses Beispiel beschreibt den Kauf von Anführerkarten, gilt aber auch für den Kauf von Wunderkarten.

Diese Symbole zeigen an, wann die von den Anführern bereitgestellten Boni aktiviert werden.

-  **Sofortig:** Diese Aktion gilt nur in dem Moment, in dem die Karte erworben wird.
-  **Lebendig:** Dieser Effekt hält an, solange der Anführer lebt.
-  **Friedhof:** Dieser Effekt wird aktiv, sobald die Karte auf dem Friedhof platziert wird und bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen.
-  **Spielende:** Dieser Effekt kommt am Ende des Spiels bei der Berechnung der SP zur Anwendung.

C. ZUSAMMENFASSUNG

1. Wenn ein Spieler genügend Würfel in der Philosophieablage  hat, **muss** er diese in seinen Vorrat zurücklegen, um eine (und nur eine) Stufe auf dem Philosophiepfad voranzukommen und den Vorteil der erreichten Stufe zu erhalten (falls zutreffend multipliziert).
2. Wenn ein Spieler genügend Würfel in der Wunderablage  hat, **kann** er diese in seinen Vorrat zurücknehmen, um ein (und nur ein) Wunder zu kaufen und seine Boni zu erhalten.
3. Wenn ein Spieler genügend Würfel in der Anführerablage  hat, **kann** er diese zurück in seinen Vorrat nehmen, um einen (und nur einen) Anführer zu kaufen und dessen Boni zu erhalten.

D. FORSCHUNGSPHASE



Nur die beiden Karten, die im rechten Bereich der Zivilisationsbretter platziert sind, werden verwendet (und manchmal der lebende Anführer).

Für jeden Kreis, der auf der rechten Seite der Karten vorhanden ist, erhält der Spieler einen Forschungspunkt des entsprechenden Typs. Er rückt den Zylinder der richtigen Farbe um eine Stufe auf seinem Forschungsbrett vor. Einige Anführer können einen oder mehrere zusätzliche Forschungspunkte liefern.

ACHTUNG: Das Bevölkerungsstufe begrenzt die Anzahl der erlaubten Forschungspunkte.

Während dieser Phase darf die Gesamtmenge an Forschungspunkten, die ein Spieler verdient, nicht sein Bevölkerungsstufe überschreiten. Sollte dies geschehen, wählt der Spieler aus, welche seiner Forschungspunkte er einsetzen möchte, ohne die durch das Bevölkerungslimit angegebene Menge zu überschreiten.

Klarstellung: Dies begrenzt nicht das Level der Forschung, das ein Spieler in Technologien erreichen kann. Das maximale Level jeder Technologie ist 10. Daher verhindert eine Bevölkerungsstufe von 6 nicht das Erreichen der Stufe 7, 8, 9 oder 10 in der Forschung.



Beispiel: Ein Spieler hat die *Erleuchtung*-Karte (3 Wissenschaftspunkte + 2 Militärpunkte) und die *Kohle*-Karte (2 Militärpunkte + 2 Kulturpunkte) auf die rechte Seite seines Zivilisationsbretts gelegt. Zusätzlich besitzt er den *Julius Cäsar*-Anführer, der ihm in jedem Zug einen Bonus von 1 Militärpunkt gibt. Daher könnte er seine Forschungsstufen um 3 Wissenschaftspunkte , 5 Militärpunkte und 2 Kulturpunkte auf insgesamt 10 Punkte erhöhen. Da sein Bevölkerungsstufe jedoch bei 7 liegt, wählt er aus den 10 Forschungspunkten die 7 Punkte, die er einsetzen will. In diesem Fall entscheidet sich der Spieler für 5 Militärpunkte und 2 Wissenschaftspunkte . Dies zwingt ihn dazu, 2 Kulturpunkte und 1 Wissenschaftspunkt aufzugeben. Da er bereits 4 Militärpunkte hatte, erreicht er nun Level 9 und da er bei der Wissenschaft bei 2 war, steigt er nun auf Level 4 in dieser Technologie auf.

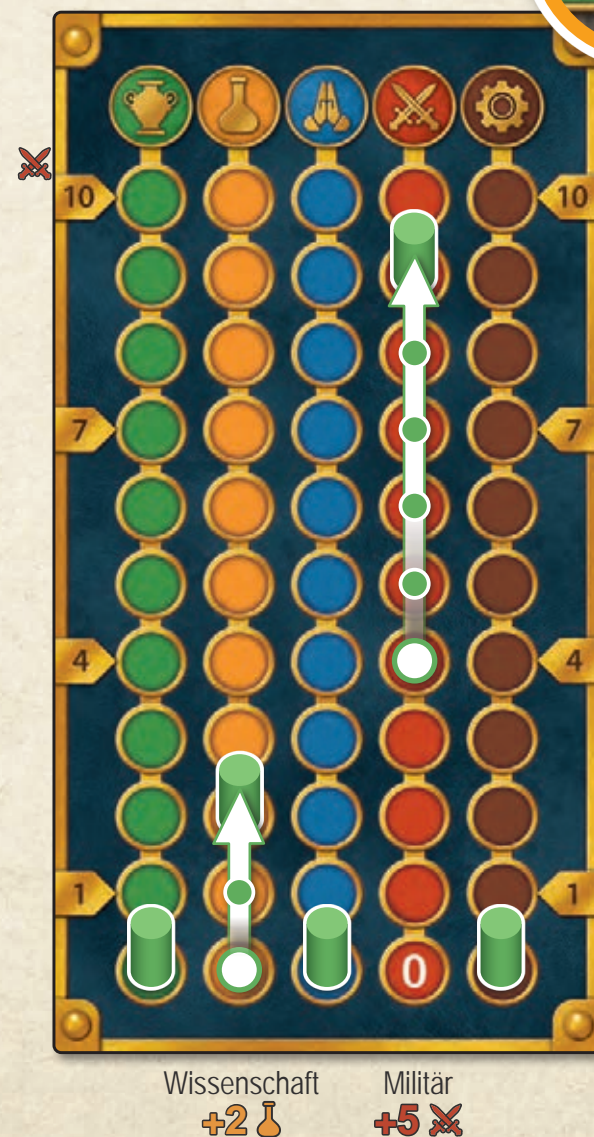
D. ZUSAMMENFASSUNG

Sammelt Forschungspunkte, indem ihr eure Zylinder um die Anzahl der Kreise auf der rechten Seite der Karten vorrückt, die sich im rechten Abschnitt eures Zivilisationsbretts befinden. Fügt einen zusätzlichen Bonus hinzu, wenn dieser von eurem Anführer gewährt wird.

Die Anzahl der verdienten Forschungspunkte darf die Bevölkerungsstufe nicht überschreiten.



FORSCHUNGSBRETT



E. PHASE DES TECHNOLOGIEKAUFS



Jeder Spieler **muss** eine (und nur eine) Technologiekarte seiner Wahl kaufen. Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Art der Karte, die ein Spieler kaufen kann, solange er die notwendigen Forschungspunkte dafür hat. Die Kaufphase folgt diesen 3 Schritten:




① Der Spieler zahlt Forschungspunkte entsprechend den Kosten der gekauften Technologiekarte, indem er den Zylinder des entsprechenden Typs um die notwendige Anzahl von Stufen auf seinem Forschungsbrett senkt.

② Der Spieler nimmt die Technologiekarte und legt sie auf den Entdeckungsplatz seines Zivilisationsbretts. Er hat jetzt insgesamt 5 Technologiekarten sichtbar auf seinem Brett.

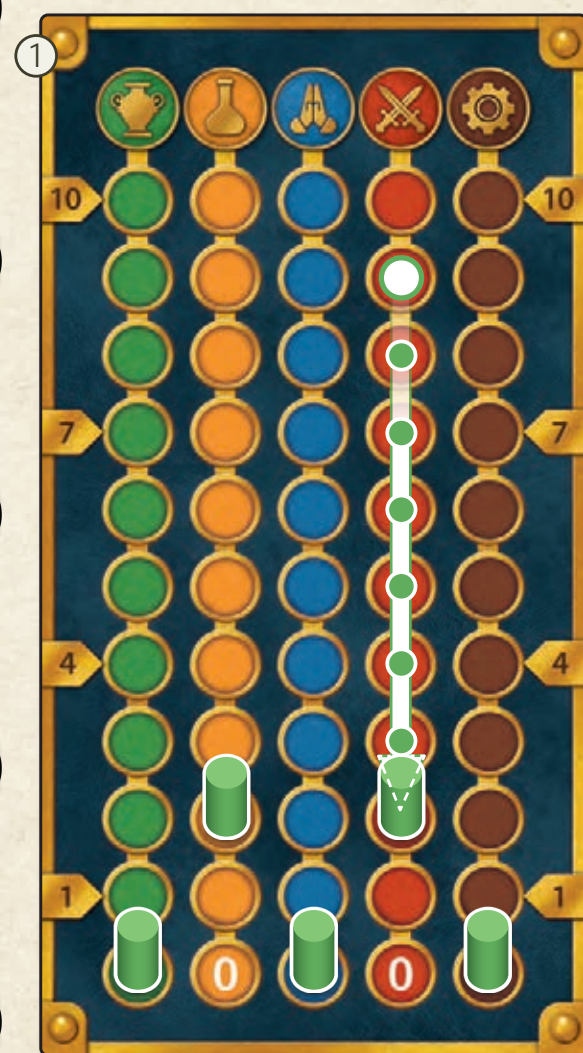
③ Der Spieler erhält die Boni der gekauften Karte. Die Boni sind auf den Innenseiten der Aufbewahrungsbox angegeben, aus der die Karte ausgewählt wurde.



Klarstellung: Spieler können während des Spiels die gleiche Technologiekarte mehrmals kaufen.

Beispiel: Ein Spieler entscheidet sich, die Technologiekarte *Luftfahrt* zu kaufen. Er bezahlt 7 Militärforschungspunkte, indem er seinen Zylinder auf dem Forschungsbrett um 7 Stufen herunter setzt ①. Dann nimmt er die Karte und platziert sie auf seinem Entdeckungsplatz ②. Sofort erhält er die Boni aus seinem Kauf, dazu gehört das Erhalten eines Philosophen , eines Erbauers  und 3 Militärbepunkte  (er bewegt seine Zivilisationsfigur um 3 Stufen auf dem Militärbepfad vor) ③.

FORSCHUNGSBRETT



Militaire
-7 

E. ZUSAMMENFASSUNG

Die Spieler müssen eine Technologiekarte kaufen, indem sie die Forschungspunkte der entsprechenden Technologie ausgeben (senkt den Zylinder des gleichen Typs passend zur Karte ab). Fügt die neue Technologiekarte zu eurem Brett hinzu und erhalten den Bonus, der mit dem Kauf verbunden ist.



F. ENDRUNDE EREIGNISPHASE



Ereignisse werden durch Karten dargestellt. Es gibt zwei Arten von Ereignissen: Herausforderungen, die auf gelben Ständern platziert werden (Runden 3, 5, 7, 9A), und Schlachten, die auf roten Ständern platziert werden (Runden 4, 6, 8, 9B). Die zwei Arten von Ereignissen werden auf unterschiedliche Weise gelöst.

In den ersten beiden Runden (graue Ständer) werden keine Ereignisse gelöst, da diese den Anfang der Menschheit darstellen. In der neunten und letzten Runde werden eine Herausforderung (9a) und eine Schlacht (9b) in derselben Runde gelöst. In allen anderen Runden wird jedes Mal nur ein Ereignis gelöst.

HERAUSFORDERUNG

Herausforderungskarten sind in 2 Teile unterteilt:

① Der obere Teil (Schicksal) repräsentiert einen Effekt für alle Spieler, manchmal mit einer auf der Karte angegebenen Bedingung. Diese Effekte stehen allen Spielern zur Verfügung und die Anweisungen variieren für jede Karte. Für detaillierte Informationen zu jeder Karte, bitte das Kompendium konsultieren. Die meisten Boni sind sofort wirksam, es sei denn, es ist anders angegeben, wie zum Beispiel mit dem dauerhaften Symbol.

Ein Spieler kann beliebig oft von demselben Bonus profitieren, solange er in der Lage ist, dafür zu bezahlen oder die Voraussetzung mehrmals zu erfüllen. Manchmal ist auf der Karte eine maximale Anzahl von Einsatzmöglichkeiten angegeben.

Beispiel: Das Schicksal der *Industriellen Revolution*, Herausforderung der Runde 7, bietet einen Bonus von 5 SP, wenn ein Spieler bei seiner Auflösung 3 Wunder besitzt. Wenn ein Spieler 6 Wunder hat, erhält er 10 SP.

② Der untere Abschnitt (Geschichte) stellt einen möglichen Gewinn an Siegpunkten und Boni dar, der für jeden Spieler individuell berechnet wird. Dieser zweite Abschnitt wird auf einem Farbblock angezeigt. Diese Farbe repräsentiert den Typ von Karten, der für die Berechnung von Geschichtspunkten verwendet wird.



Jeder Spieler berechnet seine Geschichtspunkte und addiert:

- Alle seine Karten des auf der Herausforderungskarte angegebenen Typs (Kulturell 🏛️, Wissenschaftlich 🧪, Spirituell 🙏, Industriell ⚙️). Dies beinhaltet alle Karten des Spielers: alle seine lebenden Anführer und diejenigen auf dem Friedhof, alle seine Wunder, sowie alle seine Technologiekarten, egal ob sie sich auf seinem Zivilisationsbrett befinden oder abgeworfen wurden.
- Anzahl der Weisen 🧙.

Die Summe der Karten und Würfel ergibt die Geschichtspunkte (symbolisiert durch ⚙️). Jeder Spieler erhält den Wert seiner Geschichtspunkte in Form von SP-Plättchen. In der nächsten Zeile werden die Geschichtspunkte durch die auf der Karte angegebene Zahl geteilt. Dieses Ergebnis (abgerundet) liefert einen Bonus für den Spieler.

Alle Weisen in der Herausforderungsablage 🧙 werden in jeder Runde verwendet, wenn eine Herausforderung gelöst wird, und alle Würfel aus der Herausforderungsablage 🧙 werden am Ende dieser Phase in den jeweiligen Vorrat der Spieler zurückgegeben (auch in der letzten Runde). Die Ablage wird dann vor die nächste Herausforderungskarte verschoben. In seltenen Fällen, aufgrund der Effekte bestimmter Karten, könnten Würfel vorübergehend beiseite gelegt werden, außerhalb der Herausforderungsablage, vor einer bevorstehenden Herausforderung. Wenn die Ablage diese Herausforderung erreicht, werden diese auf Eis gelegten Würfel für die Lösung der Herausforderung hineingelegt.

Während der letzten Herausforderung des Spiels ist der einzige verfügbare Bonus zusätzliche SP. Wenn die Gesamtpunktzahl eines Spielers einen bestimmten Schwellenwert erreicht, erhält er diese SP zusätzlich zu seinen regulären SP. Ein Kampf wird unmittelbar nach dieser Herausforderung gelöst.

F. ZUSAMMENFASSUNG HERAUSFORDERUNG

Prüft, ob ihr den für alle Spieler verfügbaren Bonus nutzen könnt (oberes Feld der Karte). Addiert die Anzahl eurer Karten, die dem Herausforderungstyp entsprechen, zu euren Würfeln in der Herausforderungsablage 🧙 und wandelt diese Gesamtzahl in Siegpunkte um. Teilt dieses Ergebnis wie auf der Herausforderungskarte angegeben, um den angegebenen Bonus zu erhalten (unteres Feld der Karte). Nehmt alle eure Würfel aus der Ablage und schiebt sie zur nächsten Herausforderung, sobald diese leer ist.



Schicksal: Jeder Spieler kann einen Botschafter maximal zweimal in einen Baumeister umwandeln. Um dies zu tun, übertragen die Spieler ihre Würfel von der Anführerablage zur Wunderablage .

Geschichte: Jeder Spieler addiert die Anzahl seiner Karten vom Typ Industrie und seine Würfel, die in der Herausforderungsablage platziert wurden. Die Summe entspricht eurer individuellen SP-Anzahl. Derselbe Gesamtbetrag, geteilt durch 3, bestimmt die Anzahl der Botschafterwürfel, die jeder Spieler in der Anführerablage platziert.

Römischer Spieler

Maya Spieler






① Der **Römische** Spieler entscheidet sich dazu, einen Botschafterwürfel in einen Baumeisterwürfel umzuwandeln. Der **Maya** Spieler ändert nichts.

② Der **Römische** Spieler hat 4 Karten vom Typ Industrie in seinem individuellen Spielbereich. Er hat auch 3 Würfel im gelben Tablett . Daher erhält er insgesamt 7 SP. 7 geteilt durch 3 ergibt den Wert 2 (abgerundet), was es ihm ermöglicht, 2 Würfel in die lila Ablage zu legen.

③ Der **Maya** Spieler hat 3 Karten vom Typ Industrie auf seinem Brett und 2 Würfel in der Herausforderungsablage . Er erhält 5 SP, die es ihm durch 3 geteilt (abgerundet) ermöglichen, 1 Würfel in der Anführerablage zu platzieren.

SCHLACHT

Die Kampfkarten zeigen die Belohnungen, welche die Spieler und die Äußere Bedrohung basierend auf ihrer Kraft-Rangliste unter sich aufteilen. Die Kraft der Äußeren Bedrohung ist auf der Kampfkarte angegeben.


Jeder Spieler berechnet die Macht seiner Zivilisation für diese Schlacht. Die Macht eines Spielers entspricht zwei Punkten pro Einheit  ①, die zu seinem Wert des militärischen Erbes  ② hinzugefügt wird. Um die Macht jedes Spielers während dieser Schlacht darzustellen, platziert für jeden Spieler einen temporären Würfel auf der Ebene, welche sie auf dem Machtspfad  (zweite Zeile des Militärbretts) erreicht haben ③.



Sobald die Macht aller Spieler bestimmt wurde, werden die Belohnungslinien in der Reihenfolge zugeteilt, die der Position der Würfel auf der Machtleiste entspricht ③. Der mächtigste Spieler erhält die Boni von der ersten Belohnungslinie, der zweite Spieler von der nächsten Linie und so weiter. Es ist möglich, dass ein Spieler keine Belohnungslinie erhält. Spieler müssen eine Mindestmacht von 1 haben, um für eine Belohnungslinie in Frage zu kommen; sonst erhalten sie keine.

Die Spielfigur Äußere Bedrohung wird als vollwertiger Spieler ④ behandelt und kann an der Verteilung der Belohnungslinien teilnehmen. Jedoch erhält sie keine materiellen Belohnungen. Stattdessen verhindert sie, dass die anderen Spieler die Belohnungen der Linie beanspruchen können, die sie besetzt.

Im Falle eines Unentschiedens erhalten alle gleichstehenden Spieler die gleiche Belohnungsreihe. Die nachfolgende Belohnungsreihe oder -reihen werden jedoch nicht vergeben, da jeder gleichstehende Spieler den nachfolgenden Platz besetzt. Die während der Schlachten erzielten Siegpunkte werden in Form von SP-Marken an die Spieler verteilt.

Alle Einheiten  in der Schlachtenablage werden in jeder Runde verwendet, wenn eine Schlacht geschlagen wird. Alle Würfel aus der Schlachtenablage, sowie die Würfel, die zur Darstellung der Macht verwendet werden, werden am Ende dieser Phase zurückgeholt, auch in der letzten Runde. Die Militärerbe Spielfiguren bleiben in ihrer Position und werden nicht zurückgesetzt. Die Ablage wird dann vor die nächste Schlachtkarte bewegt.

In seltenen Fällen, aufgrund der Effekte bestimmter Karten, könnten Würfel vor einer bevorstehenden Schlacht vorübergehend außerhalb der Schlachtenablage abgestellt werden. Wenn die Ablage diese Schlacht erreicht, werden die Würfel, die auf Eis liegen, für die Auflösung der Schlacht hineingelegt.

BEISPIEL FÜR EINE KAMPFAUFLÖSUNG

Der **Ägyptische** Spieler hat ein militärisches Erbe von 4 und 2 Einheiten, was seine Macht auf 8 bringt. Der **römische** Spieler hat ebenfalls eine Macht von 8, weil er ein militärisches Erbe von 2 und 3 Einheiten hat. Der **Maya** Spieler hat ein militärisches Erbe von 1 und 1 Einheit, was ihm eine Macht von 3 gibt. Zuletzt hat der **Chinesische** Spieler weder Einheiten noch militärisches Erbe, so dass seine Macht bei 0 bleibt. Jeder Spieler platziert einen Würfel auf der Ebene seiner Macht, außer dem **Chinesischen** Spieler, der keinen Anspruch auf Belohnungslinien erheben kann.

So haben der **Ägyptische** und der **Römische** Spieler beide eine Macht von 8 ⑤, so dass sie gleichauf auf dem ersten Platz liegen. Sie nehmen beide den Gewinn der ersten Position und berauben die anderen Spieler des Gewinns der zweiten Position ⑥. Die Äußere Bedrohung liegt auf Platz 3 und beraubt die anderen Spieler um die Gewinne der dritten Position ⑦. Der **Maya** Spieler, der an 4. Stelle steht, erhält keine Belohnung ⑧. Der **Chinesische** Spieler geht ebenfalls leer aus, da er eine Stärke von 0 hat.

3(x2)=6
2(x2)=4
1(x2)=2

+2
+4
+1

=8
=8
=3

+4 SP
Römischer Spieler

+4 SP
Ägyptische Spieler

CREDITS

PATH OF CIVILIZATION

Autor: Fabien Gridel

Entwicklung: Cédric Caumont

Produktmanager: François Romain

Lösungsanbieterin: Lumturije Krasniqi

Grafikdesign: Cédric Caumont & Adrien Journal

Produktion: Eva Madenoglu

Übersetzung: Elfine Caumont, Salman Shahid, Annika & Markus Lützner, Darius Dreßler

Lektoren: Audrey Remacle, Nicolas Doguet, Laurence Liénard, Laurent d'Aries, Jeff Ridpath

Bewachung, Geruchsanalyse: Pirat

Bilddatenbanken, Fotografien, künstliche Intelligenz-Generatoren oder Werke aus dem öffentlichen Bereich könnten als Arbeitselemente in der Gestaltung oder Entwicklung bestimmter grafischer und textlicher Aspekte des Spiels verwendet worden sein.

Die Elemente dieses Spiels sind nicht das Ergebnis einer einfachen Anfrage an eine Künstliche Intelligenz. Stattdessen sind sie das Produkt eines künstlerischen Leitungsprozesses, der Komposition, Bearbeitung und sorgfältigen Korrektur durch echte Menschen mit echten Neuronenstücken ...

CAPTAIN GAMES, BESONDERER DANK:

Zunächst Fabien Gridel, der uns dieses Abenteuer anvertraut hat, Murielle Lemmens, Elfine Caumont, Salman Shahid, Gwendoline Caumont, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Audrey Remacle, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Doguet, Valentine Deguelle, Laurent d'Aries, Laurence Liénard, Debbie Ridpath Ohi, Annika Markus & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Thomas Vermeir, Géraldine Volders, Tanguy Gréban, Randy Klepetko, Jackson Roberts, Dan Schmitt, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan-Cyborg-Brunell, Stephen Conway, Marc Nunes, JB le Meeple, Ben, Côme, Erwin Susara, Michael McMann, Darrell Ottery, Alexandre Bogdanic, Dr Mops, Cédric Gimzia, Sandra Lebrun, Yannick Mescam, Philine Wollast, Adrien Martinot, Cyril & Maud Daujean, Johanna Emily, Philippe Mouret, Sébastien & Stéphanie & Thomas Dubois

FABIEN GRIDEL, BESONDERER DANK:

Die Entwicklung von Path of Civilization erstreckt sich über mehrere Jahre, und viele Personen haben dazu beigetragen. Ich möchte besonders Laetitia, Pat, meinen Freunden, die Autoren von «majeurdi», die Catchups, A&J, Adrien & Cyril, meinen «fast-Agenten» Olivier, Nath, Renaud, Alain (zweimal!), Jerem, Marina und mehrere Thomases danken... Und natürlich die Captains, die das Schiff trotz des Sturms steuern!

CRASH TESTER :

Valerie Callebaut, Christophe Loncin, Cedric Baelen, Nicolas Opdebeek

