

Die Zivilisationskarten

Sämtliche Karten, die ein Spieler erwirbt, behält er bis zur Schlusswertung auf dem Ablageplatz auf seinem Tableau.



Alle Karten sind zweigeteilt.

Den oberen Teil erhält der Spieler **sofort** bzw. im Lauf des Spiels.

Der untere Teil zählt für die **Schlusswertung**.

Unterer Kartenteil – grüner und sandfarbener Hintergrund für die Schlusswertung



16 Karten mit grünem Hintergrund, davon 8 unterschiedliche Kultursymbole, jedes 2mal

Grüner Hintergrund



Heilkunst Kunst Schrift Töpferei Sonnenscheibe Transport Musik Weberei

Bei der Schlusswertung zählt jeder Spieler diese Karten zusammen und multipliziert sie mit sich selbst.

Beispiel: Ein Spieler hat 5 Zivilisationskarten mit unterschiedlichen Kultursymbolen = 25 Punkte (5x5)

Zusätzlich hat er die Töpferei nochmals + 1 Punkt (1x1) = 26 Punkte



Schrift Heilkunst Töpferei Kunst Musik

20 Karten mit sandfarbenem Hintergrund



Sandfarbener Hintergrund: siehe Schlusswertung, Regel Seite 8.

Oberer Kartenteil – Nutzen im Lauf des Spiels

Folgende Karten werden sofort abgewickelt, wenn sie ein Spieler erwirbt:



Würfelleiste (10 Karten)

Der Spieler, der die Karte erwirbt, würfelt sofort mit so vielen Würfeln, wie Spieler teilnehmen. Dann legt er die Würfel um die Karte herum.

Beginnend mit dem Spieler, der die Karte erworben hat, wählt jeder Spieler einen dieser Würfel aus. Er erhält das Entsprechende und entfernt den Würfel. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw., bis alle etwas genommen haben.

Der Wurf darf nicht durch den Einsatz von Werkzeugen verändert werden.

Beispiel: Rot hat die Karte erworben und würfelt:

Er hat die erste Wahl und entscheidet sich, 1 weiteres Werkzeug zu nehmen.

Dann nimmt er den 5er-Würfel weg.

Blau als nächster schiebt seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben und entfernt den 6er-Würfel.

Grün und **Gelb** nehmen sich jeweils 1 Ziegel.



Nahrung (7 Karten)

Der Spieler nimmt sich sofort die auf der Karte angegebene Menge Nahrung aus dem Vorrat.

Beispiel: Für die abgebildete Karte nimmt sich der Spieler 4 Nahrung aus dem Vorrat.



Rohstoffe (5 Karten)

Der Spieler nimmt sich sofort die auf der Karte abgebildeten Rohstoffe aus dem Vorrat.

Beispiel: Für die abgebildete Karte nimmt sich der Spieler 1 Gold aus dem Vorrat.



Rohstoffe nach Würfelwurf (3 Karten)

Der Spieler würfelt sofort mit 2 Würfeln und erhält, wie bei der Rohstoffbeschaffung, den abgebildeten Rohstoff. Er kann zum Wurf noch ungenutzte Werkzeuge hinzuzählen.

Beispiel: Für die abgebildete Karte würfelt der Spieler mit 2 Würfeln und nimmt sich pro volle 3 ein Holz aus dem Vorrat (genau wie bei der Rohstoffbeschaffung).



Punkte (3 Karten)

Der Spieler rückt sofort seinen Marker auf der Zählleiste um 3 Felder vor.



Neues ständiges Werkzeug (1 Karte)

Der Spieler erhält sofort 1 weiteres Werkzeug (genau wie beim Werkzeugmacher).



Zusätzliche ständige Nahrung (2 Karten)

Der Spieler rückt sofort seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben (genau wie auf dem Acker).



Zusätzliche Karte, nur für die Schlusswertung (1 Karte)

Der Spieler nimmt die oberste Zivilisationskarte vom verdeckten Stapel. Er sieht sie sich an und legt sie auf seine übrigen Zivilisationskarten. Er kann diese Karte nur für die Schlusswertung nutzen. Der obere Kartenteil wird nicht ausgeführt.

Folgende Karten kann der Spieler sofort oder im Lauf des Spiels nutzen:



Werkzeug zur einmaligen Verwendung (3 Karten)

Der Spieler legt die Karte offen neben sein Tableau. Er kann dieses Werkzeug **einmal** zu einem Würfelwurf hinzuzählen (auch zusätzlich zu seinen ständigen Werkzeugen). Hat er es verwendet, ist das Werkzeug verbraucht und er legt die Karte verdeckt zu den gesammelten Zivilisationskarten auf sein Tableau.

Beispiel: Der Spieler hat ein zusätzliches 4er-Werkzeug für den einmaligen Gebrauch zur Verfügung.



2 Rohstoffe nach Wahl (1 Karte)

Der Spieler legt die Karte offen neben sein Tableau. Der Spieler kann sich **sofort oder später** 2 Rohstoffe seiner Wahl (2 verschiedene oder 2 gleiche) aus dem Vorrat nehmen. Hat er die Rohstoffe genommen, legt er die Karte verdeckt auf den Ablageplatz für Zivilisationskarten.

Taktische Hinweise

- Vernachlässigen Sie nicht die Zivilisationskarten! Neben dem sofortigen Gewinn an Rohstoffen, Nahrung usw. können sie am Ende des Spiels enorm viele Punkte bringen.
- Weitere Personen, ständige Nahrung und Werkzeuge sind wertvoll, da sie für das restliche Spiel zur Verfügung stehen, aber auch eine Karte, die nur 1 Rohstoff kostet, ist ihren Preis **immer** wert.
- Sammeln Sie die Zivilisationskarten gezielt im Hinblick auf die Schlusswertung. Eine breite Streuung verfehlt meist ihre Wirkung. Haben Sie sich in einer Partie z.B. vorgenommen, mit möglichst vielen Personen zu spielen, so müssen Sie diese auch ernähren. Sollte Ihre Strategie aufgehen, werden Sie am Schluss viele Personen und den Marker hoch oben auf der Nahrungsleiste haben. Für die Zivilisationskarten bedeutet das, **von Beginn an** bevorzugt Karten mit Schamanen und Bauern zu sammeln. Entsprechendes gilt natürlich auch für andere Strategien.
- Scheuen Sie sich nicht, anderen Mitspielern den Zugang zu „billigen“ Rohstoffen zu blockieren, damit diese gezwungen sind, ihre Karten mit wertvolleren Rohstoffen zu bezahlen.
- Wickeln Sie Ihren Zug sorgfältig ab. Haben Sie z.B. eine Person auf einer Zivilisationskarte, die Ihnen ein Einmal-Werkzeug bringt, so sollten Sie sich diese Karte holen, ehe Sie z.B. Ihre Personen im Steinbruch abwickeln. Diese könnten das Einmal-Werkzeug vielleicht gut gebrauchen.
- Blockieren Sie ruhig auch mal ein Gebäude. Wenn ein Gebäudestapel zu Ende geht, Sie aber kein Interesse haben, das Spiel schnell zu beenden, so setzen Sie eine Ihrer Personen auf das Gebäude, obwohl Sie wissen, dass Sie es nicht erwerben können oder wollen. Auf diese Weise ist schon mal eine Runde gewonnen.