

NATIONS

Die großen Zivilisationen der Menschheit

Spielregeln



Einführung

Seit den Anfängen der Zivilisation, und über alle historischen Zeitalter hinweg, haben sich Nationen gebildet, in denen die Menschen als Gemeinschaft lebten, kämpften und bauten. Große Nationen sorgen für Schutz und Erhalt nach innen, während sie nach außen und gegen die Naturgewalten den Kampf antreten.

Nationen müssen einer wachsenden Bevölkerung Nahrung und Stabilität bieten sowie für eine funktionierende Wirtschaft sorgen. Außerdem gilt es, den Rest der Welt mit den eigenen Errungenschaften in Erstaunen zu versetzen und die Kultur voranzubringen, um die großartigste Nation der Menschheit zu werden.

Willkommen zum Spiel der großen Nationen. Ich werde euch durch die Spielregeln begleiten, und immer mal wieder an wichtige Regeln erinnern, die gerne übersehen werden.



Spielidee

Nations ist ein komplexes historisches Brettspiel für 1 - 5 Spieler, das pro Spieler ca. 40 Minuten dauert. Jeder Spieler bestimmt dabei das Schicksal einer Nation vom Altertum bis zum Vorabend des Ersten Weltkrieges. Die Nationen liegen in dauerndem Wettstreit miteinander und müssen zudem zwingende Notwendigkeiten, nachhaltiges Wachstum, Bedrohungen und Gelegenheiten im Gleichgewicht halten.

Das Spiel deckt 4 historische Zeitalter ab: Altertum, Mittelalter, Renaissance und Industrialisierung. Jedes Zeitalter geht über 2 Spielrunden mit Entwicklung, Wettbewerb und Produktion. Jede Runde bringt historische Risiken und Gelegenheiten mit sich, um deren Vermeidung oder Vorteile die Spieler wetteifern. Militärische Stärke ist zwar teuer, kann aber helfen, Verwüstungen durch Kriege zu vermeiden, reiche Kolonien zu erobern und sie beschert einen taktischen Vorteil, da man in Folgerunden seine Aktionen jeweils früher ausführen darf.

Die Nationen erringen oder verlieren im Laufe des Spiels Siegpunkte (SP). Besonders wichtig ist es, auf der Kulturleiste voranzukommen (repräsentiert durch Bücher), da jede Nation am Ende eines Zeitalters SP für jede andere Nation mit weniger Büchern erhält. Bei Spielende werden die SP für sämtliche Errungenschaften jeder Nation addiert, und diejenige mit den meisten SP gewinnt als großartigste Nation das Spiel.

Man sollte beachten, dass Nations gerade für Einsteiger sehr anspruchsvoll ist. Manchmal kann das Gefühl aufkommen, genauso sehr gegen das Spiel zu spielen, wie gegen die Mitspieler. Auch erfahrenen Strategiespielern empfehlen wir, bei den ersten Partien eine niedrige Schwierigkeitsstufe zu wählen sowie die Kartensets für Fortgeschrittene und Experten wegzulassen. Andernfalls riskiert man eine frustrierendes Erspartie.

Impressum

Spieleautoren

Einar Rosén, Robert Rosén,
Nina Håkansson, Rustan Håkansson

Illustrationen der Karten

Frida Lögdberg

Layout und Regelheft

Jere Kasanen

Illustrationen Schachtel und Kolonien-Karten

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Verlag

© Lautapelit.fi 2013 (www.lautapelit.fi)

Deutsche Übersetzung

Daniel Danzer

Danke an alle, die geholfen und Ideen beigesteuert haben

Adam Jakobsson, Andrea Nini, Anna Call, Anthony Williams, Brent Lloyd, Christian Brunner, Daniel Danzer, Daniel Hammond, Eric Fridén, Erik Arnström, Erik Eriksson, Filip Wiltgren, Heikki Hyhkö, Jere Kasanen, Jessica Kang, Johan Falk, Jonatan Björkman, Jonathan Madison, Juuso Mattila, Jukka Autio, Keith Leonard, Kim Williams, Lewis Wagner, Linnea Taltjärn, Lukas Bremer, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Michael Bauland, Mikko Snygg, Oskari Westerholm, Pernilla Vighagen, Peter Andersson, Pontus Nilsson, Sami Lappereläinen, Sebastian Pöder, Shawn Macleod, Simon Winter, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Valentina Chapolova, Vlaada Chvátíl
Und großen Dank an alle Testspieler in vielen Jahren der Spielentwicklung; eure Unterstützung und Begeisterung hielten das Projekt am Laufen!

Besonderer Dank

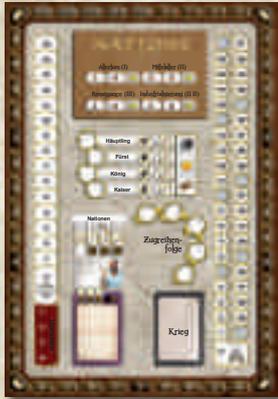
Ulf Lundström

Texturen

www.cgtextures.com

Spielmaterial

Wertungsplan



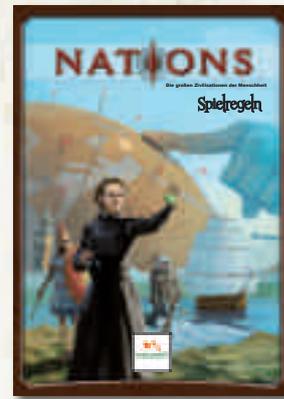
x1

Zweiseitige Spielertableaus



x5

Spielregeln



x1

Fortschrittsplan



x1

Arbeiter Scheiben



x13

x5

in fünf Spielerfarben

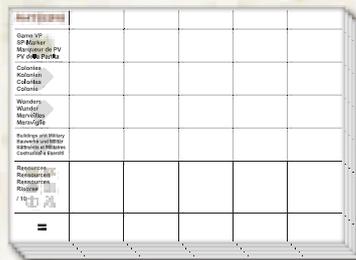


Bücher



x4

Wertungsblock



x1

Fortschrittskarten



x296

Ereigniskarten



x48

Nahrung



x36

Stein



x36

Gold



x36

SP



x36



x16



x16



x16



x16



x8



x8



x8



x4

Spielhilfen



x4

Zugreihenfolge-Karten



x5

Ereignisplättchen für Solo-Variante



x24

6-seitiger Würfel



x1

Krieg



x1

Runde



x1

Architekt



x15

„Genutzt“-Marker



x12

Spielaufbau für 4 Spieler

Jeder Spieler erhält ein Spielertableau. Bei der ersten Partie sollten alle die A-Seite verwenden.

Wird die B-Seite verwendet, wählen die Spieler nach dem Aufbau des Wertungs- und des Fortschrittsplans entgegen der Zugreihenfolge ihre Spielertableaus. Mehr dazu auf S. 21.



Die Ereigniskartenstapel jedes Zeitalters separat mischen.

Die Ereigniskartenstapel der Zeitalter II - II II zunächst beiseite legen.

Bei der ersten Partie die Kartensets für Fortgeschrittene und Experten vor dem Spiel aussortieren. Mehr dazu auf S. 11.



Die „50 Bücher“-Plättchen werden von den Spielern verwendet, wenn sie auf der Kulturleiste eine Runde vollendet haben.



Den gemischten Ereigniskartenstapel des Zeitalters I neben den Wertungsplan legen.



Wertungsplan und Fortschrittsplan nebeneinander in die Tischmitte legen.

Die Architekten neben den Wertungsplan legen. Dies ist der Architektenvorrat.





Die Fortschrittskartenstapel jedes Zeitalters separat mischen.
 Die Fortschrittskartenstapel der Zeitalter II - II II zunächst beiseite legen.
 Bei der ersten Partie die Kartensets für Fortgeschrittene und Experten vor dem Spiel aussortieren. Mehr dazu auf S. 11.



Den gemischten Fortschrittskartenstapel des Zeitalters I neben den Fortschrittsplan legen.



Die Ressourcenplättchen für alle Spieler erreichbar bereitlegen. Diese bilden den „Ressourcenvorrat“.



Aufbau Wertungsplan

Schritt 1:
Zugreihenfolge zufällig bestimmen.

Anschließend legt der Startspieler eine seiner Scheiben auf Feld „1“ der Kulturleiste, die anderen Spieler folgen in Zugreihenfolge, so dass die Scheibe des letzten Spielers am weitesten vorne liegt.

Jeder Spieler legt außerdem eine weitere Scheibe auf das entsprechende Feld der Anzeige für die Zugreihenfolge und erhält die dazugehörige Zugreihenfolge-Karte.

Schritt 2: Den Rundenmarker auf das Feld „A“ des ersten Zeitalters (Altertum) setzen.

Schritt 3: Jeder Spieler wählt die Schwierigkeitsstufe, die er spielen möchte, indem er eine seiner Scheiben auf die gewünschte Stufe legt. (s. S. 11).

Jeder Spieler legt eine seiner Scheiben auf das Feld „0“ der Leiste für Militärische Stärke.

Auf dieser Leiste wird im Verlauf des Spieles die Militärische Stärke jedes Spielers angezeigt (s. S. 8). Militärische Stärke oberhalb von 40 zählt weiterhin als 40.

Schritt 7: Abhängig von der Spielerzahl bis zu drei Architekten auf die grauen Quadrate des Architektenfeldes setzen.

Durch die Ereigniskarte einer Runde können weitere Architekten hinzukommen (s. S. 13).

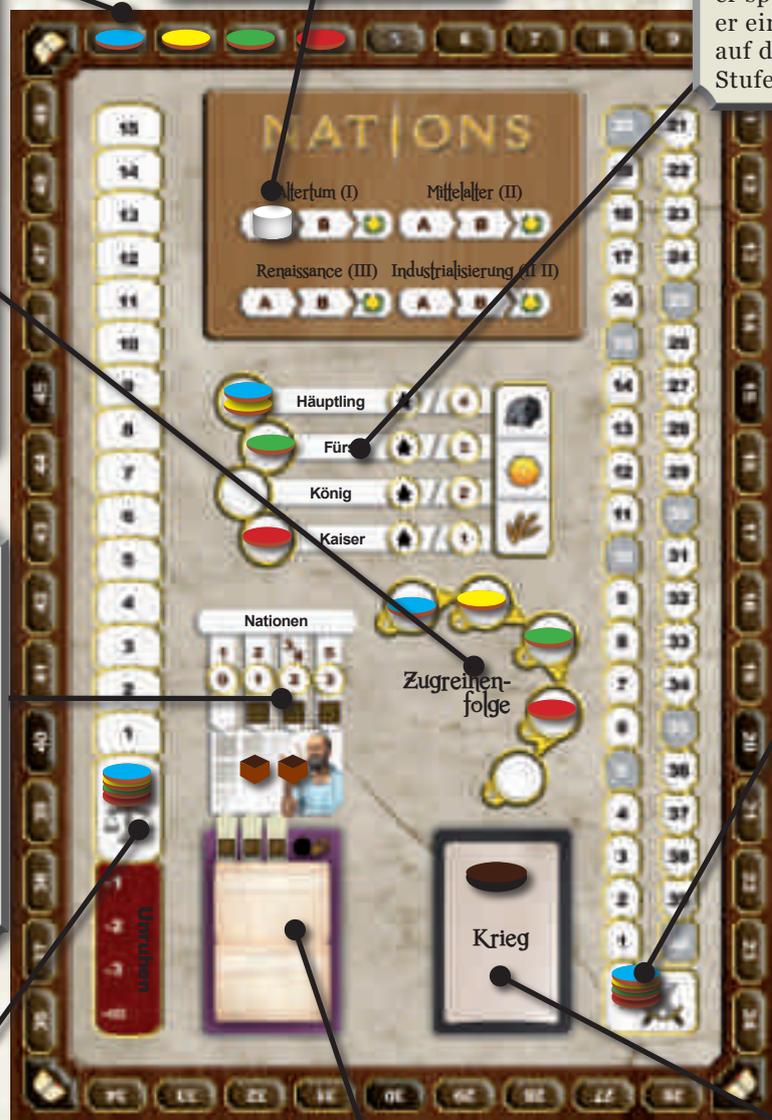
Krieg

Schritt 5: Den Kriegsmarker auf das entsprechende Feld legen. Kauft während des Spieles ein Spieler einen Krieg, wird die entsprechende Fortschrittskarte hier abgelegt, und der Kriegsmarker auf die Leiste für Militärische Stärke platziert (s. S. 15).

Schritt 6: Jeder Spieler legt eine seiner Scheiben auf das Feld „0“ der Stabilitätsleiste.

Auf dieser Leiste wird im Verlauf des Spieles die Stabilität jedes Spielers angezeigt (s. S. 8). Stabilität oberhalb von 15 zählt weiterhin als 15, unterhalb von -3 wird nur als $-\infty$ angezeigt, es gilt aber der reale Wert gemäß der Karten des Spielers.

Dieses Feld ist für Ereigniskarten reserviert (s. S. 13). Während des Spieles wird aber noch keine dort hingelegt, da ihr zunächst über das Wachstum eurer Nationen bestimmen müsst (s. S. 13).



Aufbau Spielertableau

Dieses Feld ist für den Berater reserviert. Normalerweise kann jeder Spieler immer nur einen Berater haben. Wird ein neuer Berater erworben, wird der vorige entfernt.

Diese Felder sind für Bauwerke und Militärische Fortschrittskarten. Jedes der Felder kann beliebig mit einer Karte der einen oder anderen Kategorie belegt werden.

Hier werden vom Fortschrittsplan erworbene Wunder hingelegt. Man kann immer nur ein Wunder im Bau haben. Ist beim Erwerb eines weiteren Wunders das alte noch nicht fertig, wird dieses entfernt.



Fertige Wunder werden auf diesen Feldern abgelegt. Man kann maximal 5 fertige Wunder haben.

Diese Felder sind für eroberte Kolonien. Normalerweise kann jeder Spieler maximal 2 Kolonien gleichzeitig besitzen. Beim Erwerb einer dritten muss der Spieler eine bisherige Kolonie seiner Wahl entfernen.

Nation des Spielers.

Lässt der Spieler seine Bevölkerung anwachsen, nimmt er sich einen beliebigen Arbeiter von dieser Bevölkerungsleiste.

Anzahl an Ressourcen und Arbeitern, die dieser Nation bei Spielbeginn zur Verfügung stehen.

Die Ressourcen und Arbeiter werden hier abgelegt. Diese zur Verfügung stehenden Materialien werden auch als „Ressourcen eines Spielers“ bezeichnet.

Aufbau Fortschrittsplan

Zu Spielbeginn ist der Fortschrittsplan leer. Er wird zu Beginn jeder Runde mit Fortschrittskarten belegt (s. S. 12).

Der Preis zum Kauf von Fortschrittskarten wird von der Reihe bestimmt, in der diese ausliegen. Karten aus der oberen Reihe kosten jeweils 3 Gold, aus der mittleren Reihe 2 Gold, und aus der unteren Reihe 1 Gold (s. S. 14).

Leerer Fortschrittsplan



Für 4 Spieler voll belegter Fortschrittsplan



Grundlagen des Spiels

Ressourcen

Die Nationen erhalten und verbrauchen im Laufe des Spiels 4 Arten von Ressourcen: Gold, Stein, Nahrung und Bücher.

Mit Gold kann man Fortschrittskarten kaufen, mit Stein sowohl Arbeiter auf Bauwerken und Militärcarten einsetzen, als auch Wunder bauen, Nahrung bewahrt die Bevölkerung vor der Hungersnot und ermöglicht Bevölkerungswachstum, angesammelte Bücher schließlich bringen den Nationen SP am Ende jedes Zeitalters.

Rote Kreise zeigen an, dass man die entsprechende Ressource erhält, schwarze Kreise, dass man sie verbraucht.



Siegpunkte

Im Laufe des Spiels erhalten und verlieren die Nationen Siegpunkte (SP). Gelbe Kreise mit Lorbeerkranz zeigen an, dass man Siegpunkte erhält; schwarze, dass man welche verliert.



Stabilität und Militärische Stärke

Stabilität und Militärische Stärke werden nicht in der Produktionsphase vermehrt (s. S. 18), sondern bei bestimmten Anlässen im Spielverlauf unmittelbar größer, bzw. geringer. Jeder Spieler kann seine jeweiligen Werte direkt aufgrund der Fortschrittskarten auf seinem Spielertableau (Stabilität & Militärische Stärke) sowie den leeren Plätzen seiner Bevölkerungsleiste (Stabilität) ermitteln.

Militärische Stärke schützt die Bevölkerung im Falle eines Krieges und bestimmter Ereignisse, und ist wichtig beim Erobern von Kolonien, bei Schlachten, und um frühzeitig agieren zu können.

Stabilität mindert die negativen Effekte von Krieg und bestimmter Ereignisse, und erlaubt das Wachstum der Bevölkerung. Große Stabilität bedeutet Zufriedenheit und eine Zivilbevölkerung, die gut auf einen Krieg vorbereitet ist, während geringe Stabilität Probleme in der Bevölkerung, eine hohe Verbrechensrate und Unruhen nach sich zieht.

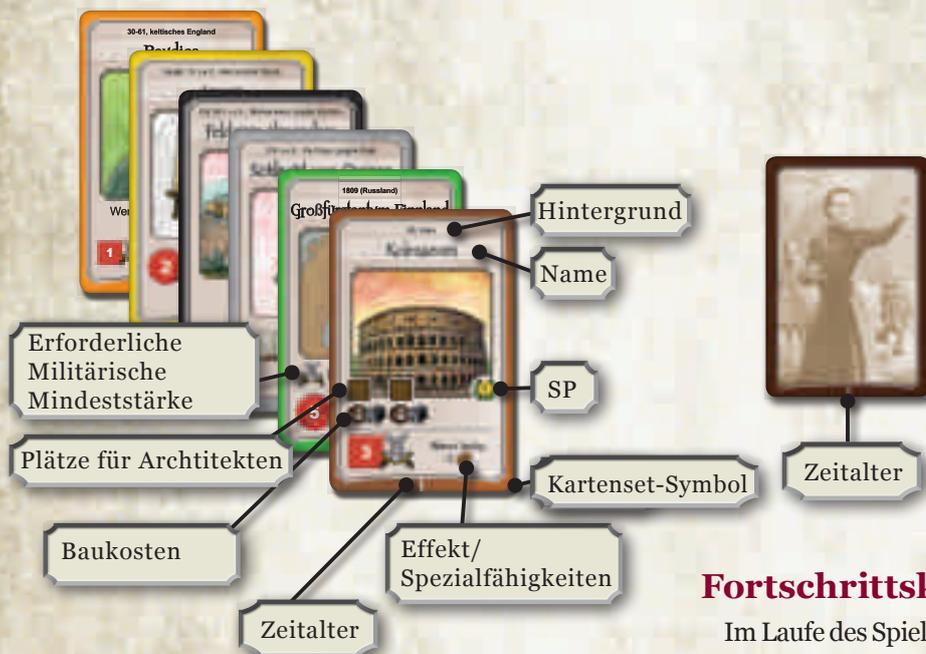
Rote Quadrate zeigen an, dass Stabilität oder Militärische Stärke größer werden, schwarze Quadrate dagegen, dass sie geringer werden.



Arbeiter

Arbeiter repräsentieren die Bevölkerung einer Nation. Auf jedem eigenen Bauwerk oder Militärischen Fortschrittskarte können ein oder mehr Arbeiter eingesetzt werden, um den Effekt der Karte auszulösen.





Fortschrittskarten

Im Laufe des Spiels kaufen die Nationen Fortschrittskarten vom Fortschrittsplan. Diese repräsentieren die Aufwendungen der jeweiligen Nation. Es gibt 8 Kategorien von Fortschrittskarten: Berater, Bauwerke, Goldene Zeitalter, Kolonien, Kriege, Militär, Schlachten, und Wunder. Diese Kategorien werden auf den Seiten 15- 16 genauer beschrieben.

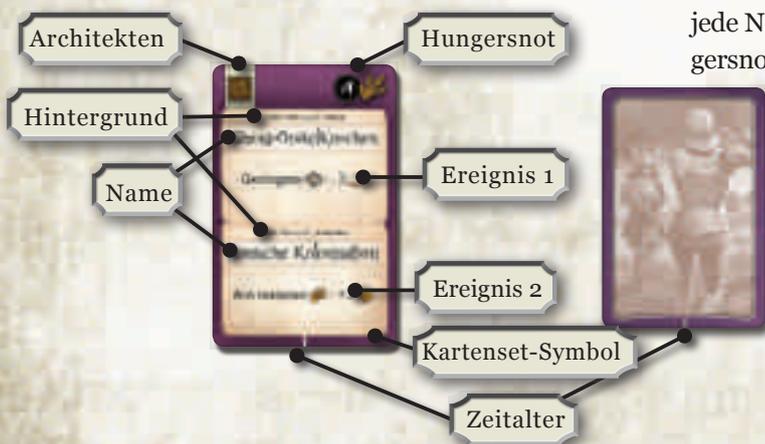


Ereignisse

Am Ende jeder Runde, wenn alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt sowie Ressourcen erhalten und verbraucht haben, treten zwei historische Ereignisse ein (s. S. 19). Diese werden schlicht als Ereignisse bezeichnet. Die Ereignisse werden bereits in der Versorgungsphase zu Beginn jeder Runde aufgedeckt (s. S. 13), so dass sich die Spieler während der Aktionsphase auf diese vorbereiten können.

Einige Ereignisse haben positive Effekte, einige negative, die meisten betreffen aber nur Spieler, die bestimmte Bedingungen erfüllen, z.B. denjenigen mit der größten Militärischen Stärke.

Die Ereigniskarten zeigen außerdem die Anzahl zusätzlicher Architekten an, die allen Spielern während der Runde zur Verfügung stehen sowie die Menge an Nahrung, die jede Nation in der Auswertungsphase aufgrund der Hungersnot verliert.



Auflösung von Gleichständen

Im Falle irgendwelcher Gleichstände zwischen zwei oder mehr Spielern erhält bei positiven Effekten keiner der Spieler den Vorteil (man muss alleine am besten sein), während von negativen Effekten alle am Gleichstand beteiligten Spieler betroffen sind. Herrschen in mehr als einer Nation Unruhen, haben also negative Stabilität, gelten alle diese Nationen als am Gleichstand bzgl. der geringsten Stabilität beteiligt, unabhängig vom exakten negativen Wert.

Verlust von Ressourcen

Hat ein Spieler von einer Ressourcenart nicht so viel, wie er abzugeben hat, muss er alles davon abgeben sowie den fehlenden Betrag in Büchern (1 Buch pro fehlender Ressource). Darüber hinaus verliert er pauschal 1 SP.

Hat ein Spieler kein Buch (seine Scheibe liegt auf der 0 der Kulturleiste) und müsste weitere abgeben, bleibt seine Scheibe auf der 0 und er muss 1 SP abgeben sowie eine weitere Ressource eigener Wahl pro Buch, dass er abgeben müsste.

Jeder Spieler kann höchstens 1 SP pro Runde für jede Ressourcenart verlieren, die er nicht ausreichend zur Verfügung hat. Man kann nicht weniger als 0 SP haben.

Entfernen

Etwas zu entfernen bedeutet stets, das etwas (meistens eine Karte) aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt wird.

Auf einigen Fortschrittskarten ist vermerkt, dass sie beim Eintreten bestimmter Bedingungen entfernt werden, z.B. bei geringster Militärischer Stärke des Spielers. Diese Bedingungen können jederzeit eintreten, auch wenn ein Mitspieler am Zug ist. Sobald eine solche Bedingung eintritt, wird die betreffende Karte sofort entfernt.

Arbeiter nehmen und zurücklegen

Einen Arbeiter zu nehmen bedeutet, einen Arbeiter von der Bevölkerungsleiste zu nehmen und zu den eigenen Ressourcen zu stellen. Einen Arbeiter zurücklegen bedeutet, einen Arbeiter zurück auf die Bevölkerungsleiste zu legen. In beiden Fällen kann der Spieler frei entscheiden, aus welchem Bereich der Bevölkerungsleiste (Nahrung oder Stabilität) er den Arbeiter nimmt, bzw. wohin er ihn zurücklegt.

Man kann zum Beispiel drei Arbeiter aus dem Nahrungsbereich genommen haben, und keinen aus dem Stabilitätsbereich. Allerdings kann keiner der Bereiche mehr als 4 Arbeiter aufnehmen. Muss ein Spieler einen Arbeiter zurücklegen, obwohl kein Platz frei ist, legt er ihn dennoch zurück, aber oberhalb der Bevölkerungsleiste. Das nächste Mal, wenn er einen Arbeiter nimmt, nimmt er zunächst diesen „freien“ Arbeiter.



Vergesst nicht, dass ihr auch in einem 2-Personen-Spiel alleine vorne liegen müsst, um einen Vorteil zu erlangen. Dass aber alle Spieler, die gemeinsam hinten liegen, Negativeffekte voll zu spüren bekommen – diese werden nicht etwa aufgeteilt.

Beachtet, dass ihr pro Ressourcenart, die ihr nicht aufbringen könnt, einen SP verliert, allerdings maximal pro Art einmal pro Runde, also insgesamt 4 SP pro Runde.



Beispiel: Man verliert nur 1 SP, auch wenn es einem während der Produktion, aufgrund von Ereignissen und bei der Hungersnot an der nötigen Nahrung mangelt.

Arbeiter einsetzen und abziehen

Einen Arbeiter einsetzen bedeutet, einen Arbeiter auf ein Bauwerk oder eine Militärische Fortschrittskarte auf dem eigenen Spielertableau zu stellen und die auf der Karte angegebenen Einsatzkosten zu zahlen. Arbeiter können hierfür von den eigenen Ressourcen genommen werden, oder von einer bereits besetzten Karte, nicht aber von der Bevölkerungsleiste.

Einen Arbeiter abziehen bedeutet, einen Arbeiter von einem Bauwerk oder Militärischen Fortschrittskarte zurück zu den eigenen Ressourcen zu stellen.

Architekt anstellen

Einen Architekten anstellen bedeutet, einen Architekten (Holzwürfel) vom Architektenfeld zu nehmen, auf ein eigenes, im Bau befindliches Wunder zu platzieren, und die entsprechenden Kosten in Stein zu bezahlen.

Interpretation der Kartensymbole

Die Texte auf den Fortschrittskarten beinhalten einige Zeichen mit folgender Bedeutung:

“/” bedeutet eine Wahl zwischen den aufgeführten Ressourcen. Man kann nur eine der Optionen wählen, keine gemischte Auswahl. Bei der Piazza San Marco zum Beispiel kann man pro Runde 2 Gold entweder in 5 Bücher oder 5 Nahrung oder 5 Stein eintauschen.

“.” steht vor dem, was aus einer Aktion, einem Effekt oder der Erfüllung einer Bedingung folgt. Mit dem Großen Leuchtturm erhält man zum Beispiel jedes Mal, wenn man eine Fortschrittskarte für 3 Gold kauft, als Folge ein Buch. Mit Notre-Dame erhält man in der Produktionsphase 3 Bücher, vorausgesetzt, man weist die größte Stabilität auf.

Basiskarten, Karten für Fortgeschrittene und Experten

Die Fortschrittskarten haben drei Schwierigkeitsstufen: Basiskarten, Karten für Fortgeschrittene und für Experten. In den ersten Partien sollten nur die Basiskarten verwendet werden. Nachdem man einige Partien gespielt hat, können die Karten für Fortgeschrittene und/oder Experten hinzugenommen werden.

Die Symbole der Kartensets sind folgende:

- » **Basisset - kein Symbol**
- » **Für Fortgeschrittene: +**
- » **Für Experten: ✖**
- » **Promo-Karten: ■**



Das Großfürstentum Finnland ist eine Promo-Karte, die ausschließlich in der Erstauflage des Spiel enthalten ist.

Schwierigkeitsstufen

Nations hat ein eingebautes Handicap-System, das es ermöglicht, Spielern mit unterschiedlich viel Erfahrung miteinander auf Augenhöhe zu spielen. Bei Spielbeginn wählt jeder Spieler eine von vier Schwierigkeitsstufen: Häuptling, Fürst, König und Kaiser.

Obwohl der einzige Unterschied zwischen diesen Stufen sich nur in der Versorgungsphase auswirkt (s. S. 13), sollte hier kein Fehler unterlaufen – es ist ein wesentlicher Unterschied.

Spielverlauf

In jeder Runde werden folgende Phasen in dieser Reihenfolge ausgeführt:

VERSORGUNGSPHASE (S. 12-13)

1. **Rundenmarker:** Zur nächsten Runde vorrücken
2. **Fortschrittskarten:** Fortschrittsplan auffüllen
3. **Wachstum:** 🏠 oder 🍷 / 🌾 / 🏰 nehmen
4. **Neue Ereignisse:** Neue Ereigniskarte ziehen
5. **Architekten:** Architektenfeld ergänzen

AKTIONSPHASE (S. 14-17)

- A. Fortschrittkarte kaufen
- B. 🏠 einsetzen
- C. Architekt 🏠 anstellen

AUSWERTUNGSPHASE (S. 18-19)

1. **Produktion:** Bauwerke + Militär + Kolonie + Wunder + Berater. Instandhaltungskosten beachten
2. **Zugreihenfolge:** Gegebenenfalls ändern
3. **Krieg:** Bei Niederlage Verlust an SP und Ressourcen
4. **Ereignisse:** Beide Ereignisse der Ereigniskarte ausführen
5. **Hungersnot**
- (6.) **Ende eines Zeitalters:** 📖 werten

In der Versorgungs- und der Auswertungsphase finden hauptsächlich organisatorische Dinge und Abrechnungen statt. Den wesentlichen Teil des Spiels stellt die Aktionsphase dar.



Versorgungsphase

Folgende Schritte werden in dieser Reihenfolge ausgeführt.

1. Rundenmarker

Den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenanzeige vorrücken. In der ersten Runde diesen und den ersten Teil des nächsten Schrittes überspringen.



2. Fortschrittskarten

Alle Fortschrittskarten, die in den Reihen 1 und 2 des Fortschrittsplans liegengeblieben sind, entfernen. Alle noch in Reihe 3 liegenden Karten auf die Felder links unten in Reihe 1 umlegen. So bleibt ersichtlich, welche Karten aus der vorigen Runde übernommen wurden.

Neue Fortschrittskarten vom Fortschrittskartenstapel des aktuellen Zeitalters ziehen, und alle leeren Felder des Fortschrittsplans, die bei der entsprechenden Spieleranzahl verwendet werden, nach dem Zufallsprinzip auffüllen. Bei 4 Spielern werden zum Beispiel die Spalten 1 - 6 verwendet.



Beispiel: Ägypten nimmt sich während des Wachstums einen Arbeiter aus dem Nahrungsbereich. Da es sich bereits zuvor einen aus diesem Bereich genommen hat (und keinen aus dem Stabilitätsbereich), steigen die Instandhaltungskosten für die Bevölkerung pro Runde von 3 auf $3+3=6$ Nahrung an.

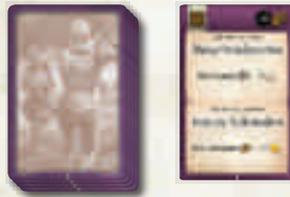


3. Wachstum

Entgegengesetzt der Zugreihenfolge entscheidet sich jede Nation entweder für Bevölkerungswachstum oder Bonusressourcen.

Um die Bevölkerung anwachsen zu lassen, nimmt der Spieler einen Arbeiter seiner Wahl von seiner Bevölkerungsleiste und stellt ihn zu seinen Ressourcen. Jeder Arbeiter, der von der Bevölkerungsleiste genommen wird, verringert entweder sofort die Stabilität um 3 oder führt zu einer erhöhten Zahlung von 3 Nahrung während der Produktion in der Auswertungsphase (s. S. 18).

Entscheidet sich der Spieler für Bonusressourcen, hat er die Wahl zwischen Nahrung, Gold oder Stein. Er erhält davon so viel, wie seiner Schwierigkeitsstufe entspricht (zum Beispiel 3 als Fürst). Es können nur Ressourcen einer Art genommen werden, keine Kombination unterschiedlicher Ressourcen.



4. Neue Ereignisse

Die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel des aktuellen Zeitalters aufdecken und auf das Ereignisfeld des Wertungsplans legen. Die Ereignisse auf der Karte treten erst in der Auswertungsphase ein (s. S. 19).

5. Architekten

Alle noch vorhandenen Architekten vom Architektenfeld auf dem Wertungsplan zurück in den Architektenvorrat legen. Je nach Spieleranzahl 0 (1 Spieler), 1 (2 Spieler), 2 (3-4 Spieler) oder 3 (5 Spieler) neue Architekten auf das Architektenfeld platzieren sowie zusätzlich so viele, wie oben auf der Ereigniskarte angegeben sind. Da nach dem Spielbau bereits die Grundanzahl Architekten vorhanden ist, müssen in der ersten Runde lediglich die Architekten gemäß der Ereigniskarte hinzugefügt werden.

Einige Fortschrittskarten gewähren Spielern „eigene“ Architekten. Diese werden direkt auf den entsprechenden Karten platziert, und ebenfalls während dieser Phase ergänzt. Diese Architekten sammeln sich nicht an – auf einer solchen Karte liegen also maximal so viele Architekten, wie darauf angegeben sind. Beim Kauf einer solchen Karte stehen die eigenen Architekten sofort zur Verfügung.



Beispiel: In einem Spiel zu viert zeigt eine Ereigniskarte oben 1 Architekten. Es werden also $2+1=3$ Architekten auf die grauen Quadrate des Architektenfeldes platziert.



Aktionsphase

Dies ist die Hauptphase jeder Runde. Die Spieler führen solange in Zugreihenfolge immer eine Aktion aus, bis alle gepasst haben. Wer passt, legt seine Zugreihenfolge-Karte mit der „Gepasst“-Seite nach oben vor sich ab und kann in dieser Runde keine Aktion mehr ausführen.

Die Aktionen

Die Spieler können folgende 3 Grundaktionen ausführen:

- A. Eine Fortschrittskarte kaufen**
- B. Einen Arbeiter auf Bauwerk oder Militärkarte einsetzen**
- C. Einen Architekten anstellen, um Wunder zu bauen**
Ein Spieler am Zug kann stets nur genau eine Aktion ausführen oder passen. Einige Fortschrittskarten ermöglichen spezielle Aktionen. Nach einer solchen Aktion wird die Karte mit einem „Genutzt“-Marker gekennzeichnet.

A. Eine Fortschrittskarte kaufen

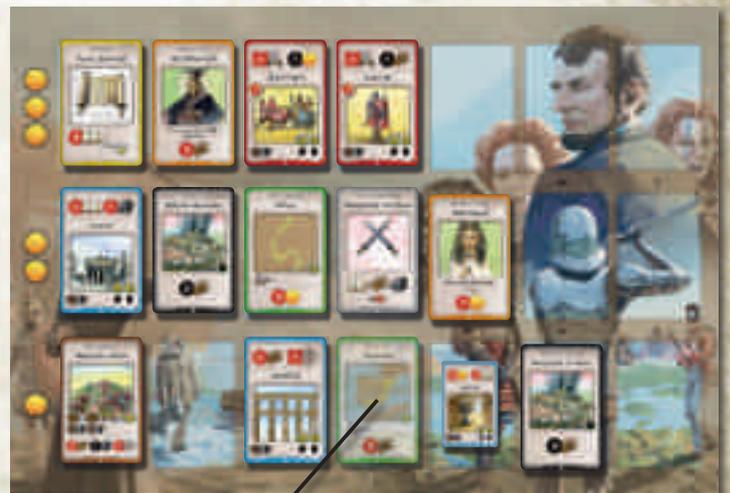
Um eine Fortschrittskarte zu kaufen, nimmt sich der Spieler eine Karte vom Fortschrittsplan, zahlt die links von der Reihe angezeigten Kosten in Gold, und nutzt sie sofort. Man kann Fortschrittskarten nicht „auf Vorrat“ kaufen.

Abhängig von der Kategorie verfährt man mit der Karte wie folgt:

- i. auf ein Feld des eigenen Spielertableaus mit derselben Randfarbe legen (Bauwerke/Militär, Berater, Kolonien und Wunder im Bau),**
- ii. nach Ausführen ihres Effekts entfernen (Schlachten und Goldene Zeitalter), oder**
- iii. auf das Feld „Krieg“ des Wertungsplans legen (Kriege).**

Die Felder pro Kategorie auf den Spielertableaus sind begrenzt. Hat ein Spieler kein entsprechendes freies Feld zur Verfügung, muss er eine vorhandene Karte entfernen, um für die neue Platz zu schaffen.

Ersetzte Karten kommen nicht mehr ins Spiel zurück. Das gilt auch für die auf dem Spielertableau vordruckten Karten, die von neuen abgedeckt werden.



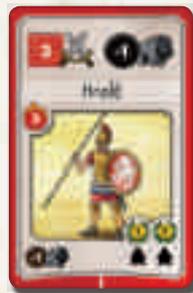
Achtet darauf, Militärische Stärke und Stabilität sofort anzupassen – aufgrund des Kaufs einer neuen Karte, beim Entfernen oder Abdecken einer alten Karte, oder beim Einsetzen und Abziehen von Arbeitern.



Beispiel: Die Kosten, einen Arbeiter auf die Zikkurat einzusetzen, betragen 1 Stein. Jeder eingesetzte Arbeiter erhöht die Stabilität der Nation sofort um 2 und produziert in der Auswertungsphase 1 Stein. Liegt die Karte bei Spielende noch aus, erhält der Spieler für die ersten zwei darauf stehenden Arbeiter jeweils 1 SP.



Beispiel: Die Kampfkraft des Hopliten beträgt 3, wenn mindestens ein Arbeiter darauf eingesetzt ist. Die Einsatzkosten pro Arbeiter betragen 1 Stein und erhöhen die Militärische Stärke sofort um 3. Jeder eingesetzte Arbeiter verursacht während der Produktion in der Auswertungsphase Instandhaltungskosten von 1 Stein. Liegt die Karte bei Spielende noch aus, erhält der Spieler für die ersten zwei darauf stehenden Arbeiter jeweils 1 SP.



Erobert eine Nation Makedonien, erhöht sich ihre Militärische Stärke sofort um 2.



Bauwerk

Neue Bauwerke können vorhandene Bauwerke oder Militärkarten ersetzen, so dass man zum Beispiel gleichzeitig 5 verschiedene Bauwerke haben kann. Wird ein vorhandenes Bauwerk durch ein anderes oder eine Militärkarte ersetzt, werden die darauf eingesetzten Arbeiter abgezogen (zurück zu den eigenen Ressourcen gestellt). In der Auswertungsphase produziert jeder auf einem Bauwerk eingesetzte Arbeiter die oben auf der Karte angegebene Menge an Ressourcen. Auswirkungen auf die Stabilität treten sofort ein. Bauwerke ohne Arbeiter haben keinen Effekt.

Militär

Neue Militärkarten können vorhandene Militärkarten oder Bauwerke ersetzen, so dass man zum Beispiel gleichzeitig 3 Militärkarten haben kann. Wird eine vorhandene Militärkarte durch eine andere oder ein Bauwerk ersetzt, werden die darauf eingesetzten Arbeiter abgezogen (zurück zu den eigenen Ressourcen gestellt). Jeder auf einer Militärkarte eingesetzte Arbeiter erhöht sofort die Militärische Stärke um den oben auf der Karte angegebenen Wert. Sind auf der Militärkarte Instandhaltungskosten angegeben, werden diese beim Einsetzen entweder sofort angepasst (Stabilität), oder in der Auswertungsphase bezahlt (Ressourcen).

Jede Militärkarte hat einen Kampfkraft-Wert. Die Kampfkraft einer Militärkarte kann bei Schlachten eingesetzt werden, wenn mindestens ein Arbeiter eingesetzt wurde. Mehrere Arbeiter auf einer Karte erhöhen nicht deren Kampfkraft. Militärkarten ohne Arbeiter haben keinen Effekt.

Kolonie

Auf Kolonien ist eine Militärische Mindeststärke angegeben. Um eine Kolonie kaufen zu können, muss man mindestens diesen Wert an Militärischer Stärke aufweisen. Nach dem Kauf spielt dies keine Rolle mehr: Die Militärische Stärke kann ohne Auswirkungen auf die erworbene Kolonie auch wieder unter diesen Wert sinken. Die Effekte von Kolonien treten sofort ein.

Krieg

Jeder Spieler kann als Aktion einen Krieg kaufen. In jeder Runde kann allerdings nur ein einziger Krieg gekauft werden. Wurde also ein Krieg gekauft, kann dies in dieser Runde niemand mehr tun. Ein gekaufter Krieg wird auf das entsprechende Feld auf dem Wertungsplan gelegt, der Kriegsmarker wechselt auf die Leiste für Militärische Stärke – und zwar auf das Feld, auf dem die Scheibe der Nation liegt, die den Krieg gekauft hat. In der Auswertungsphase erleidet jede Nation, deren Militärische Stärke geringer ist, als die Stärke des Krieges, eine Niederlage (s. S. 19). Der Kriegsmarker bleibt bis zum Rundenende unverändert liegen, auch wenn sich die Militärische Stärke der Nation, die ihn gekauft hat, verändert. Verringert sich also ihre Militärische Stärke, kann auch diese Nation am Ende der Runde eine Niederlage erleiden.

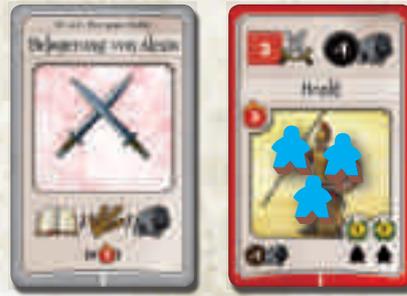


Auch eine Nation ohne Militärkarte kann einen Krieg kaufen. Beträgt die Stärke des Krieges 0, kann keine Nation eine Niederlage erleiden.



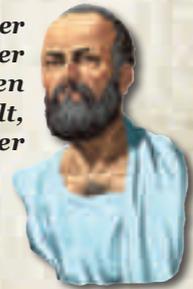
Schlacht

Beim Kauf einer Schlacht erhält ein Spieler sofort Bücher, Nahrung oder Stein und entfernt anschließend die Karte. Die Art der Ressource kann gewählt werden, man erhält aber nur Ressourcen einer Art. Die Anzahl an Ressourcen entspricht der Kampfkraft der stärksten eigenen Militärkarte (die Karte mit mindestens einem Arbeiter und der höchsten Kampfkraft). Die Kampfkraft einer Karte wird durch mehrere darauf stehende Arbeiter nicht erhöht. Man kann nur dann eine Schlacht kaufen, wenn man mindestens einen Arbeiter auf einer Militärkarte eingesetzt hat.



Beispiel: Blau hat 3 Arbeiter auf der Hoplitenkarte eingesetzt. Ihre Kampfkraft beträgt 3.

Beachtet, dass ihr für den Kauf einer Schlacht einen Arbeiter auf einer Militärkarte haben müsst, deren Kampfkraft aber nur einmal zählt, unabhängig von der Anzahl der Arbeiter auf der Karte.



Wunder

Gekaufte Wunder werden auf das Feld „Wunder im Bau“ des Spielertableaus gelegt. Jeder Spieler kann stets nur ein Wunder im Bau haben; kauft ein Spieler ein Wunder, während sich ein anderes noch im Bau befindet, wird das bisherige entfernt, und alle Architekten gehen zurück in den Architektenvorrat.

Ist ein Wunder fertig (also sein letzter Abschnitt vollendet), werden dessen Effekte und Vorteile sofort ausgelöst. Besteht ein Effekt in der Produktion von Ressourcen, produziert es diese direkt ab der folgenden Auswertungsphase.



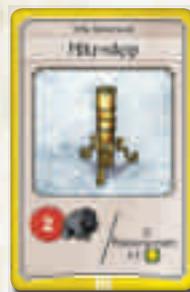
Berater

Ein gekaufter Berater wird auf das dafür reservierte Feld des Spielertableaus gelegt. Jeder Spieler kann stets nur einen Berater haben, es sei denn, er besitzt eine anderslautende Fortschrittskarte.

Goldenes Zeitalter

Der Kauf eines Goldenen Zeitalters stellt den Spieler vor die Wahl: Entweder, er erhält die abgebildeten Ressourcen, oder er erhält 1 SP, indem er die angegebene Anzahl Ressourcen in beliebiger Kombination von Stein, Gold, Nahrung und Büchern abgibt. Die Karte wird anschließend aus dem Spiel entfernt.

Hat ein Spieler einen „Bonus für Goldenes Zeitalter“, erhält er entsprechend der Höhe des Bonus entweder mehr Ressourcen, oder muss weniger abgeben, um 1 SP zu erhalten. Mehrere Boni werden addiert, aber weniger als 0 kann 1 SP nicht kosten.



Beispiel: Persien kauft ein Goldenes Zeitalter der Renaissance, und kann nun wählen, ob es 2 Stein erhalten oder 3 Ressourcen abgeben will (zum Beispiel 1 Nahrung und 2 Bücher), um 1 SP zu erhalten. Wenn Persien Uranienburg hätte (Bonus für Goldenes Zeitalter: 2), hätte es die Wahl zwischen 4 Stein und der Abgabe von nur 1 Ressource für 1 SP.

Ihr könnt nur einen SP pro Goldenem Zeitalter kaufen, nicht mehrere. Die Abgabe für SP steigt in jedem Zeitalter. Beachtet, dass ihr den SP mit jeder beliebigen Kombination von Ressourcen bekommen könnt, auch mit Büchern.



Denkt daran, dass Militärische Stärke und Stabilität sofort angepasst werden, sobald der Arbeiter eingesetzt wird, Ressourcen aber erst während der Auswertungsphase produziert oder verbraucht werden.



Beispiel: Ein Arbeiter wird vom Konquistador auf die Eisenbahn umgesetzt. Der Spieler zahlt 4 Stein, seine Militärische Stärke verringert sich um 7, seine Stabilität erhöht sich um 3.



Das ist meine Lieblingsaktion! Beachtet, dass ihr durchaus der Versuchung nachgeben könnt, ein noch im Bau befindliches Wunder durch ein neues zu ersetzen. Dumm nur, dass dann alle Architekten und bereits bezahlten Steine auf dem unvollendeten Wunder verloren sind.



B. Einen Arbeiter einsetzen

Unbesetzte Bauwerke oder Militärkarten haben keinerlei Effekt. Um einen Arbeiter einzusetzen, stellt der Spieler einen Arbeiter auf die Karte und bezahlt die Einsetzkosten in Stein. Der Arbeiter kann entweder von den eigenen Ressourcen oder einer anderen Karte genommen werden. Auf einer Karte können mehrere Arbeiter zum Einsatz kommen, um den Effekt zu multiplizieren, allerdings kann pro Aktion immer nur ein Arbeiter eingesetzt werden.

Es ist dagegen keine Aktion, Arbeiter von Bauwerken und Militärkarten abzuziehen. Ein Spieler kann daher jederzeit, auch mehrfach im Laufe seines Zuges, beliebig viele Arbeiter abziehen, zum Beispiel direkt, bevor er passt oder einen Krieg kauft.

Der Effekt jedes eingesetzten Arbeiters wird oben auf dem Bauwerk oder der Militärkarte angezeigt. Mit Bauwerken produziert man Ressourcen und/oder erhöht die Stabilität. Mit Militärkarten erhöht man seine Militärische Stärke, verbraucht dafür allerdings Ressourcen und/oder verringert seine Stabilität.

Arbeiter können nur auf Bauwerken und Militärkarten eingesetzt werden. Wird ein Arbeiter von einer Karte abgezogen, fällt der durch seinen Einsatz erhaltene Vorteil sofort weg. Arbeiter können nicht auf Kolonien, Wundern oder Beratern eingesetzt werden.

C. Architekten anstellen

Ein Wunder muss zunächst abschnittsweise gebaut werden, solange es auf dem „Wunder im Bau“-Feld liegt. Um einen Bauabschnitt zu vollenden, nimmt der Spieler einen Architekten vom Wertungsplan, platziert ihn auf den freien Bauabschnitt am weitesten links auf der Karte, und zahlt die Kosten des Bauabschnitts in Stein.

Hat ein Spieler keinen Architekten verfügbar, oder kein Wunder im Bau, oder nicht genügend Stein, um den anstehenden Bauabschnitt zu vollenden, kann er diese Aktion nicht wählen.

Das Wunder ist fertig, wenn sein letzter Bauabschnitt vollendet ist. Der Spieler legt es sofort auf ein entsprechendes Feld seines Spielertableaus um. Er kann auch ein vorhandenes Wunder damit ersetzen, das somit zerstört wird. Die am Bau beteiligten Architekten gehen zurück in den Architektenvorrat.

Mit bestimmten Karten stehen einem zusätzliche, eigene Architekten zur Verfügung, auf welche die Mitspieler nicht zugreifen können. Diese Architekten werden sofort beim Kauf einer entsprechenden Karte aus dem Vorrat genommen und auf die Karte platziert. Auch aufgrund eines Ereignisses angestellte Architekten werden aus dem Architektenvorrat genommen.

Auswertungsphase

Die folgenden Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.

1. Produktion

Alle Nationen produzieren gleichzeitig. Jeder Spieler berechnet seine Produktion und seinen Verbrauch inkl. Instandhaltungskosten einzeln für jede Ressource in der Reihenfolge der Spielhilfe (Stein, Gold, Nahrung, Bücher). Produktion und Verbrauch inkl. Instandhaltung jeder Ressource auf dem Spielertableau werden gegeneinander verrechnet, wobei die Angaben auf einem Bauwerk oder Militärkarte entsprechend der Anzahl der dortigen Arbeiter vervielfacht werden. Jeder Spieler nimmt sich entsprechend seiner Berechnung Ressourcenplättchen vom allgemeinen Vorrat und legt sie zu seinen Ressourcen, oder gibt welche in den Vorrat ab.

Übersteigt die Anzahl der Bücher eines Spielers die 50, erhält er ein „50 Bücher“-Plättchen und beginnt eine zweite Runde auf der Kulturleiste.

Alle Nationen, die mit Unruhen zu kämpfen haben (negative Stabilität) verlieren 1 Buch pro Minuspunkt sowie 1 SP unabhängig von der konkreten Minuspunktzahl.

Hat ein Spieler von einer Ressourcenart nicht so viel, wie er abgeben müsste, muss er alles davon abgeben sowie die fehlende Anzahl in Form von Büchern (1 Buch pro fehlende Ressource). Darüber hinaus verliert er 1 SP pro Ressourcenart, in der ein solcher Mangel herrscht.

Hat ein Spieler kein Buch (seine Scheibe liegt auf der 0 der Kulturleiste), müsste aber welche abgeben, bleibt seine Scheibe auf der 0 und er muss 1 SP abgeben sowie eine weitere Ressource eigener Wahl pro Buch, dass er abgeben müsste. Man kann nicht weniger als 0 SP haben.

Beispiel: Müsste ein Spieler 5 Stein abgeben, hat aber nur 2, so gibt er diese 2 ab und verliert zusätzlich 1 SP und 3 Bücher.

2. Zugreihenfolge

Nun wird die Zugreihenfolge für die nächste Runde festgelegt. Die Zugreihenfolge entspricht dabei der Position auf der Leiste für Militärische Stärke, wobei der Spieler mit der größten Stärke Startspieler wird, usw. Im Falle eines Gleichstandes hat der Spieler mit der größeren Stabilität Vorrang. Herrscht immer noch Gleichstand, bleibt die relative Reihenfolge der gleich starken Spieler gegenüber der Vorrunde unverändert.

Die Zugreihenfolge-Karten werden neu verteilt und die Scheiben auf der Zugreihenfolge-Anzeige auf dem Wertungsplan entsprechend umplatziert.

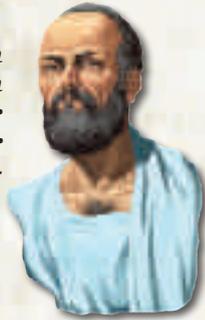
Achtet darauf, alle Fortschrittskarten auf eurem Spielertableau gewissenhaft zu prüfen, einschließlich der Berater, Wunder und Kolonien. Nicht vergessen, die Instandhaltungskosten zu berücksichtigen!



Nahrungsproduktion: $+2-1+3+2-2-3=+1$



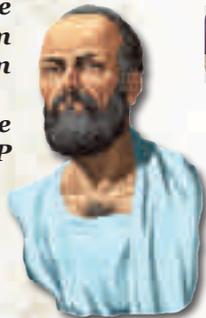
Vergesst nicht, den Verlust an Ressourcen von geschlagenen Nationen um die Höhe ihrer Stabilität zu verringern. Der Verlust an SP kann nicht abgefangen werden.



Beispiel: Zugreihenfolge ist: 1. China, 2. Persien, 3. Rom. Rom hat zuerst die Option, 2 Nahrung abzugeben oder den letzten Platz in der Zugreihenfolge einzunehmen, dann Persien, dann China. Nachdem alle ihre Wahl getroffen haben, werden alle Nationen, die keine Nahrung abgegeben haben, nach hinten versetzt, wobei die relative Reihenfolge bestehen bleibt. Alle, die Nahrung abgegeben haben, werden nach vorne versetzt, ebenfalls unter Beibehaltung der relativen Reihenfolge. Hat zum Beispiel Rom als einziges Nahrung abgegeben, lautet die Zugreihenfolge anschließend: 1. Rom, 2. China, 3. Persien.



Wenn ihr nicht genügend Nahrung habt, müsst ihr sämtliche Nahrung abgeben sowie den fehlenden Betrag in Büchern sowie zusätzlich 1 SP. Allerdings könnt ihr pro Ressource nur einmal pro Runde 1 SP verlieren.



Diese Bücherwertung findet am Ende jedes Zeitalters statt, also nach den Runden 2, 4, 6 und 8.



3. Krieg

Nationen, deren Militärische Stärke gleich oder größer der Stärke des Krieges ist, erleiden keine materiellen Einbußen. Nationen mit geringerer Militärischer Stärke dagegen erleiden eine Niederlage. Die Anzahl an Ressourcen, die eine geschlagene Nation verliert, ist unten auf der Kriegskarte angegeben. Hat eine geschlagene Nation eine größere Stabilität als 0, wird dieser Wert von der Anzahl abzugebender Ressourcen abgezogen. Ein Spieler kann also auch trotz Niederlage keine Ressourcen verlieren. Auf jeden Fall aber muss jede geschlagene Nation den auf der Kriegskarte angegeben 1 SP abgeben, auch wenn sie keine Ressourcen einbüßt. Dieser Verlust kann nicht durch Stabilität aufgehoben werden. Anschließend wird die Kriegskarte entfernt und der Kriegsmarker zurück auf das Kartenfeld gelegt.

4. Ereignisse

Jetzt werden die Effekte beider Ereignisse auf der Ereigniskarte ausgeführt, der obere Effekt zuerst, dann der untere.

Besteht ein Gleichstand zwischen zwei oder mehr Nationen bezüglich eines höchsten Wertes, kann keine Nation den Vorteil nutzen. Besteht Gleichstand bezüglich eines niedrigsten Wertes, betrifft die Konsequenz alle beteiligten Nationen gleichermaßen in voller Stärke. Alle Nationen mit negativer Stabilität gelten gleichermaßen als Nationen mit schwächster Stabilität, unabhängig von der konkreten Minuspunktzahl.

Einige Ereignisse wirken sich auf die Zugreihenfolge aus. Betrifft dies mehrere Nationen, wird der Effekt nacheinander in der bestehenden Zugreihenfolge ausgeführt.

Bietet ein Ereignis mehreren Nationen eine Option, so treffen sie ihre Wahl in umgekehrter Zugreihenfolge (der letzte in Zugreihenfolge zuerst). Haben alle Spieler ihre Wahl getroffen, wird der Effekt selbst für alle gleichzeitig ausgeführt.

Einige Ereignisse verringern oder erhöhen die Anzahl an Arbeitern für bestimmte Nationen. Zusätzliche Arbeiter werden stets von der Bevölkerungsliste genommen, abzugebende werden auf einen dortigen leeren Platz zurückgelegt. Von welchem Bereich ein Arbeiter genommen, oder in welchen er zurückgelegt wird, bleibt dem Spieler überlassen.

5. Hungersnot

Alle Nationen müssen den Betrag in Nahrung abgeben, der oben rechts auf der Ereigniskarte angegeben ist.

(6.) Ende eines Zeitalters: werten

Am Ende jedes Zeitalters erhält jede Nation 1 SP für jede andere Nation, die auf der Kulturliste weiter hinten liegt.



Beispiel: Am Ende des Altertums hat Blau 13 Bücher, Gelb 11, Grün ebenfalls 11, und Rot 4. Blau erhält 3 SP, Gelb und Grün 1 SP, und Rot 0 SP.

Spielende

Am Ende der Auswertungsphase von Runde 8 findet zunächst die übliche Bücherwertung statt. Danach wird die endgültige Wertung durchgeführt und der Sieger gefeiert!

Wertung

Bei Spielende werden die Punkte jeder Nation wie folgt auf dem Wertungsblock eingetragen:

A. SP-Marker

B. Kolonien 

C. Wunder 

D. Bauwerke  **und Militär** 

E. Ressourcen      

A. SP-Marker

Die Summe eurer SP , die ihr während des Spieles als Plättchen gesammelt habt (das können mehr oder auch weniger sein als zu Spielbeginn).

B. Kolonien

Die Summe der SP eurer Kolonien.

C. Wunder

Die Summe der SP eurer fertigen Wunder, einschließlich aller bei der Wertung anfallenden SP, die gegebenenfalls darauf vermerkt sind.

D. Bauwerke und Militär

Die Summe der SP, die alle eingesetzten Arbeiter auf Bauwerken und Militärkarten einbringen. Diese Summe ergibt sich aus den Symbolen unterhalb des Bildes jeder Karte: Der erste Arbeiter bringt die am weitesten links stehende SP-Anzahl ein, der zweite Arbeiter die rechts davon stehende Anzahl, und so weiter. Sind mehr Arbeiter auf der Karte, als SP-Symbole, bringen die überzähligen Arbeiter keine SP ein. Bauwerke und Militärkarten ohne Arbeiter bringen keine SP ein.

E. Ressourcen

Alle Ressourcen werden zusammengezählt: Gold, Nahrung, Stein sowie die Anzahl an Büchern laut Kulturleiste. Hierzu werden die aktuelle Militärische Stärke sowie die Stabilität hinzuaddiert. Von dieser Summe zählt jede volle Zehnerstelle 1 SP.

Addiert nun alle Summen zum jeweiligen Gesamtergebnis jeder Nation. Die Nation mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Bei Gleichständen entscheidet die Zugreihenfolge.

Obwohl der letzte Teil der Wertung kurz „Ressourcen“ heißt, vergesst nicht, eure Militärische Stärke und Stabilität hinzuzuaddieren.



NATIONEN	Stein	Nahrung	Milit. Stärke	Stab.
	12	15	17	13
	3	2	4	1
	2	3	2	4
	17	15	19	18
	9	7	3	11
=	43	42	45	42

Beispiel: 3 Stein, 7 Gold, 5 Nahrung, 6 Bücher, 10 Militärische Stärke und 6 Stabilität ergeben zusammen 37, also 3 SP.

Ergänzende Regeln & Erläuterungen

Empfehlungen für den Einstieg ins Spiel

- » Als Anfänger nur die Basiskarten sowie die A-Seiten der Spielertableaus verwenden, zu dritt oder viert spielen, und in den ersten Runden keine Arbeiter nehmen.
- » Als etwas erfahrenere Spieler die Karten für Fortgeschrittene dazunehmen, und auch Partien zu zweit spielen.
- » Als sehr erfahrene Spieler alle Karten ins Spiel bringen, mit jeder beliebigen Spieleranzahl spielen.

Spiel für Fortgeschrittene und Experten

Die Karten für Fortgeschrittene und Experten bringen mehr Interaktion, Abwechslung und neue Zusammenhänge ins Spiel. Nach den ersten Partien mit den Basiskarten können die Karten für Fortgeschrittene in die Stapel eingemischt werden. Nach einigen weiteren Partien können die Karten für Experten dazukommen.

5 Spieler

Mit 5 Spielern müssen mindestens die Karten für Fortgeschrittene mit im Spiel sein, damit ausreichend Fortschrittskarten zur Verfügung stehen.

Positive Ereignisse nutzen zusätzlich dem Spieler mit dem zweithöchsten Wert (es sei denn, es herrscht Gleichstand), negative Ereignisse betreffen auch zweitschwächste Spieler (auch bei Gleichständen). Andere Karten wirken entsprechend, so erhält man zum Beispiel bei Augustinus (größte Stabilität) den Vorteil, wenn man die größte oder zweitgrößte Stabilität aufweist. Als zuerst passender Spieler gilt entsprechend auch der Spieler, der als zweites passt, als zuletzt passenden Spieler gelten die beiden, die als viertes und fünftes passen.

Beispiel: China hat 23 Militärische Stärke, Persien 22, Griechenland 22, Rom 5, Ägypten 4. China ist alleine am stärksten (wegen des folgenden Gleichstandes), Rom und Ägypten am schwächsten.

Beispiel: China hat 8 Stabilität, Persien 7, Griechenland 5, Rom 5, Ägypten 4. China und Persien haben die größte Stabilität. Griechenland, Rom und Ägypten haben die geringste Stabilität.

2 Spieler

Das Spiel zu zweit ist sehr hart, da man alle Ereignisse entweder gewinnt oder verliert. Der Wettbewerb ist heftiger, die Spieler gehen oft mehr Risiken ein, und die Partie scheint manchmal früh entschieden zu sein. Bücher bringen weniger SP in absoluten Zahlen, aber wie bei mehr Spielern auch ist es wichtig, mehr Bücher als der Mitspieler zu haben.

Wettkampforientiertes Spiel

Nations ist als friedlicher Wettstreit konzipiert. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die B-Seiten der Spielertableaus sowie die Karten für Fortgeschrittene und Experten erlauben eine individuelle Anpassung an Spieler mit unterschiedlich viel Erfahrung und Spielegruppen, die eher freundlich miteinander spielen möchten. Wer eher einen Wettkampfcharakter vorzieht, dem empfehlen wir

Spiele zu dritt oder viert, die Verwendung der A-Seiten der Spielertableaus, und dieselbe Schwierigkeitsstufe für alle Spieler.

Um ausbalancierte Fortschrittskartenstapel zu erhalten, nimmt man die Basiskartenstapel jedes Zeitalters und tauscht dann einige der Karten gegen Karten derselben Kategorien für Fortgeschrittene und/oder Experten aus (also z.B. einzelne Berater aus dem Basis-Set gegen solche aus dem Experten-Set).

Kürzeres Spiel

Wenn eine kürzere Spieldauer gewünscht wird, entscheidet die Spielgruppe vor Spielbeginn, über wie viele Zeitalter die Partie gehen soll. Das Spiel wird bis dahin normal gespielt, und nach dem letzten vereinbarten Zeitalter folgt die Endwertung. Um Spieler in das Spiel einzuführen, die mit längeren und komplexeren Spielen noch nicht vertraut sind, kann ein Spiel über 2 oder 3 Zeitalter sehr hilfreich sein.

Leichteres Spiel

Wird das Spiel als zu schwierig empfunden, kann man mit einem Arbeiter mehr pro Spieler beginnen. Man nimmt einen Arbeiter von der Bevölkerungsleiste und deckt die Instandhaltungskosten ab. Das macht den Aufbau einer funktionierenden Produktion einfacher, erlaubt aber auch mehr Wettbewerb bei den Ereignissen und Büchern. Bei dieser Variante geschieht es leicht, dass eine Ressource überproduziert wird, und woanders durch den Kampf um frühe Punkte sehr hohe Instandhaltungskosten entstehen.

B-Seiten

Nach einigen Partien können die B-Seiten der Spielertableaus ausprobiert werden, die alle eigene Besonderheiten aufweisen. So sind zum Beispiel die unterschiedlichen Ressourcen zu Spielbeginn zu beachten, insbesondere der zusätzliche Arbeiter für China.

Der Spielaufbau findet in dieser Reihenfolge statt: Zugreihenfolge zufällig bestimmen, Schwierigkeitsstufen wählen, Karten auf Fortschrittsplan auslegen, zufällig bestimmen, welche Spielertableaus im Spiel sind (so viele wie Mitspieler). Dann wählen die Spieler in umgekehrter Zugreihenfolge ihr Spielertableau. Es bleibt den Spielern freigestellt, statt der B-Seite die A-Seite eines Tableaus zu verwenden.

Bei der Verwendung der B-Seiten kann man eine Karte auch zwei Mal haben, da nun auch Karten in den Stapeln sind, die auf dem Tableau bereits vorgedruckt ist.

Beispiel: In einem Spiel zu dritt wird mit den Spielertableaus China, Persien und Rom gespielt. Die Spieler sehen sich die Karten auf dem Fortschrittsplan an. Spieler 3 wählt Rom. Spieler 2 wählt als nächstes Persien und dreht es auf die A-Seite. Spieler 1 bleibt nur noch China.

Variante für 1 Spieler

Im Solo-Spiel spielst du gegen einen imaginären Gegner in Form von Ereignisplättchen und einen Würfel. Ziel ist es, das Spiel mit möglichst vielen Siegpunkten zu beenden. Als Lernpartie wird empfohlen, nur die Basiskarten zu verwenden, genau wie bei mehreren Spielern, und die Schwierigkeitsstufe „Häuptling“ zu wählen.

Anstatt wie üblich eine Ereigniskarte aufzudecken, deckst du ein zufälliges Ereignisplättchen des jeweiligen Zeitalters auf. Darauf sind die für den Gegner in dieser Runde geltenden Werte sowie mögliche Änderungen angezeigt. Das Spiel wird weitgehend nach den normalen Regeln gespielt, bei Vergleichen allerdings gelten für den Gegner die Werte auf dem aktuellen Ereignisplättchen. Hat der Gegner keinen Wert für die fragliche Kategorie, gewinnst du automatisch den Vergleich (du passt immer zuerst, hast mehr Arbeiter, etc.). Du verlierst das Spiel, wenn du bei der Endwertung einen negativen Wert erhältst.

Du beginnst als Startspieler, mit 1 Buch. Der imaginäre Gegner beginnt mit 2 Büchern. Auf dem Fortschrittsplan werden nur 4 Spalten genutzt.

Immer, wenn du eine Fortschrittkarte kaufst, einen Arbeiter auf eine Militärkarte einsetzt, oder einen Architekten anstellt, würfelst du für den Gegner. Außerdem würfelst du für den Gegner vor deinem ersten Zug in einer Runde, in der du zweiter der Zugreihenfolge bist.

Das Würfelergebnis bedeutet jeweils Folgendes:

1-4: Entferne alle Fortschrittskarten der entsprechenden Spalte (1 - 4) des Fortschrittsplans. Liegt dort noch mindestens ein Krieg, „kauft“ der Gegner den billigsten von diesen. Die Stärke des Krieges entspricht der Militärischen Stärke des Gegners zu diesem Zeitpunkt. Ist die Spalte leer, geschieht nichts.

5-6: Führe die dem Würfelergebnis zugeordnete Aktion des Gegners auf dem Ereignisplättchen aus.

Vergleiche dein Endergebnis mit der Hall of Fame, versuche, das nächste Mal mehr Siegpunkte zu erzielen, und wenn du willst, auf einer höheren Schwierigkeitsstufe. Beachte, dass das Endergebnis einer Solo-Partie

nicht mit dem Ergebnis einer Mehrpersonen-Partie zu vergleichen ist.

Rundenzusammenfassung Solo-Variante:

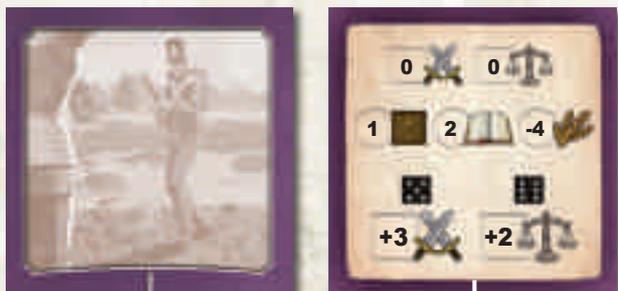
- » **Rundenmarker vorrücken**
- » **Fortschrittsplan auffüllen**
- » **Wachstum: Arbeiter oder Bonusressourcen nehmen**
- » **Ereignisplättchen aufdecken (keine Ereigniskarte)**
- » **Militärische Stärke und Stabilität des Gegners anpassen**
- » **Zusätzliche Bücher für Gegner abtragen**
- » **Architektenfeld ergänzen**

- » **Aktionen ausführen.**

- » **Produktion**
- » **Zugreihenfolge**
- » **Krieg**
- » **+1 SP, wenn größere Stabilität als Gegner andernfalls -1 SP**
- » **Hungersnot**
- » **Ende eines Zeitalters: + 3 SP, wenn mehr Bücher als Gegner**

Hall of Fame

- » 70 Trajan
- » 60 Ashoka
- » 55 Wu Zetian
- » 50 Saladin
- » 45 Victoria
- » 40 Karl V.
- » 35 Kleopatra
- » 30 Perikles
- » 25 Dareios III.
- » 20 Atahualpa
- » 15 Cixi
- » 10 Dan Quayle



Beispiel für Rück- und Vorderseite eines Solo-Ereignisplättchens

Erläuterungen zu den Karten

Ist der Effekt einer Karte von einer bestimmten Bedingung abhängig oder kann nur einmal pro Runde genutzt werden, wird ein  Marker auf die Karte gelegt, sobald die Bedingung eintritt oder der Effekt ausgeführt wurde. Der Marker wird nach der Runde wieder entfernt.

Beispiele: Große Mauer (wenn man als erster gepasst hat), Versailles (wenn es fertiggebaut ist), Galileo (wenn Aktion ausgeführt wurde).

Kartentexte haben Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln.

Fortschrittskarten

Anna Komnena: Ignoriere bei der Produktion die abzugehenden Ressourcen auf deinen Militärkarten.

Boudica: Boudica wird nur entfernt, wenn Arbeiter bereits auf Militärkarten stehen oder eingesetzt werden, nicht aber, wenn die Militärische Stärke aus anderen Gründen größer wird.

Elizabeth: Bei der Prüfung, ob du bei einem Krieg eine Niederlage erleidest, gilt deine Militärische Stärke um 8 größer.

Große Mauer: Wenn du als erster gepasst hast, verlierst du im Fall einer Niederlage nur Ressourcen, aber keine SP.

Machiavelli: Du musst beide Ereigniskarten den Mitspielern zeigen.

Mansa Musa: Um den Bonus zu erhalten, musst du diesen Berater noch haben, wenn du dein letztes Gold aus gibst.

Sphinx: Sobald ein weiteres Wunder fertig ist, erhältst du den Stein-Bonus, auch dann, wenn das neue Wunder die Sphinx ersetzt.

Sun Tzu: Um bei deinem ersten Zug zwei Aktionen ausführen zu können, muss dieser Berater bereits vorher auf deinem Tableau liegen.

Titanic: Solltest du aufgrund des Porzellanturms zwei Berater haben, werden beide entfernt.

Tokugawa: Der Bonus gilt pro Karte, nicht pro Arbeiter.

Versailles: Wenn du dieses Wunder fertig gebaut hast, gilt deine Stabilität bis zum Rundenende als die geringste (als ob Unruhen herrschten).

Ereignisse

Blüte des Zoroastrismus: Dies ist eine Entweder-oder-Entscheidung. Bei 5 Spielern trifft der Spieler mit der größten Stabilität die Entscheidung, bei Gleichständen entscheidet die Zugreihenfolge.

Endkrise der Bronzezeit: Die größte Militärische Stärke und größte Stabilität sind von der Einbuße ausgenommen. Das kann ein einzelner Spieler sein, bei einem Spiel zu fünf aber auch bis zu vier Spieler.

Glorreiche Revolution: Bei 5 Spielern trifft der Spieler mit der zweitgrößten Stabilität die erste Wahl. Wählen beide Spieler, letzter in Zugreihenfolge zu werden, wird der Spieler mit der zweitgrößten Stabilität letzter, und derjenige mit der größten Stabilität zweitletzter.

Han-Dynastie: Du hast nur die Wahl, beides zu nehmen, oder keines von beiden.

Janitscharen: Du hast nur die Wahl, beides zu nehmen, oder keines von beiden.

Olympische Spiele: Bei 5 Spielern wird der Spieler mit der größten Stabilität Startspieler, der mit der zweitgrößten zweiter der Zugreihenfolge. Bei Gleichständen entscheidet die bestehende Zugreihenfolge.

Untergang der Vasa: Die Militärische Stärke kann nicht unter 0 sinken.

Vierter Kreuzzug: Bei 5 Spielern trifft der Spieler mit der größten Militärischen Stärke die Wahl (bei Gleichstand nach Zugreihenfolge), den Bonus erhalten aber die beiden militärisch stärksten Spieler. Der Negativeffekt betrifft wie üblich die beiden Spieler mit der geringsten Stärke.

Weltausstellung: Stelle zwei Architekten aus dem Architektenvorrat an, ohne die Kosten in Stein für sie zu bezahlen.

Historische Anmerkungen

Das Spiel beginnt in prähistorischen Zeiten (vor 4000 v.u.Z.) und unterteilt sich in vier Zeitalter: Altertum (4000 v.u.Z. - 500 u.Z.), Mittelalter (500 - 1450), Renaissance (1450 - 1750) und Industrialisierung (1750-1913). Eine Nation wird in diesem Spiel nicht als Nationalstaat in seiner modernen Form aufgefasst, sondern auch als kulturelle Sphäre und Vereinigung mehrerer Volksgruppen.

Viele Historiker argumentieren, dass die Idee der Nation eine eher moderne ist, die sich erst nach dem Westfälischen Frieden konstituierte. Um wirklich genau zu sein und alle Formen politischer Einheiten durch die Menschheitsgeschichte hindurch zu berücksichtigen, hätte der Titel des Spieles wie folgt lauten sollen: Nationen, Kaiserreiche, Stadtstaaten, Stämme, Poleis, Zivilisationen, Königreiche, Republiken, Kalifate, Kantone, Horden, Demokratien, Herrschaftsgebiete, Fürstentümer, Länder, Bünde, Konföderationen, Tyrannen, Despoten und Theokratien. Allerdings passte dieser Titel nicht auf die Schachtel.

Bücher repräsentieren das kulturelle Erbe jeder Nation: Entwicklungen in den Künsten, der Technologie und der Religion. Es ist die Summe dessen, was bleibt und an nachfolgende Generationen innerhalb der Nation weitergegeben wird, aber auch das, wofür die Nation in der Welt bekannt ist.

Nahrung repräsentiert die Vorsorge für schlechte Zeiten und Katastrophen. Gold repräsentiert die Entwicklung einer Nation, gesetzte Ziele und vollbrachte Leistungen. Stein repräsentiert die industrielle Entwicklung. Militärische Stärke repräsentiert die militärische Macht. Stabilität repräsentiert den Zusammenhalt einer Nation, die Kraft einer zentralen Regierung, und eine gesicherte Erbfolge.

Spielübersicht

Runde

VERSORGUNGSPHASE (S. 12-13)

- 1. Rundenmarker:** Zur nächsten Runde vorrücken
- 2. Fortschrittskarten:** Fortschrittsplan auffüllen
- 3. Wachstum:**  oder  /  /  nehmen
- 4. Neue Ereignisse:** Neue Ereigniskarte ziehen
- 5. Architekten:** Architektenfeld ergänzen

AKTIONSPHASE (S. 14-17)

- A. Fortschrittskarte kaufen**
- B.  einsetzen**
- C. Architekt anstellen**

AUSWERTUNGSPHASE (S. 18-19)

- 1. Produktion:** Bauwerke + Militär + Kolonie + Wunder + Berater. Instandhaltungskosten beachten
- 2. Zugreihenfolge:** Gegebenenfalls ändern
- 3. Krieg:** Bei Niederlage Verlust an SP und Ressourcen
- 4. Ereignisse:** Beide Ereignisse der Ereigniskarte ausführen
- 5. Hungersnot**
- (6.) Ende eines Zeitalters:**  werten

5 Spieler

Mit 5 Spielern müssen mindestens die Karten für Fortgeschrittene mit im Spiel sein, damit ausreichend Fortschrittskarten zur Verfügung stehen.

Positive Ereignisse nutzen zusätzlich dem Spieler mit dem zweithöchsten Wert (es sei denn, es herrscht Gleichstand), negative Ereignisse betreffen auch zweitschwächste Spieler (auch bei Gleichständen). Andere Karten wirken entsprechend, so erhält man zum Beispiel bei Augustinus (größte Stabilität) den Vorteil, wenn man die größte oder zweitgrößte Stabilität aufweist. Als zuerst passender Spieler gilt entsprechend auch der Spieler, der als zweites passt, als zuletzt passenden Spieler gelten die beiden, die als viertes und fünftes passen.

Spielende

Wertung

A. SP-Marker

B. Kolonien

C. Wunder

D. Bauwerke und Militär

E. Ressourcen

A. SP-Marker

Die Summe eurer SP  die ihr während des Spieles als Plättchen gesammelt habt (das können mehr oder auch weniger sein als zu Spielbeginn).

B. Kolonien

Die Summe der SP eurer Kolonien.

C. Wunder

Die Summe der SP eurer fertigen Wunder, einschließlich aller bei der Wertung anfallenden SP, die gegebenenfalls darauf vermerkt sind.

D. Bauwerke und Militär

Die Summe der SP, die alle eingesetzten Arbeiter auf Bauwerken und Militärkarten einbringen. Diese Summe ergibt sich aus den Symbolen unterhalb des Bildes jeder Karte: Der erste Arbeiter bringt die am weitesten links stehende SP-Anzahl ein, der zweite Arbeiter die rechts davon stehende Anzahl, und so weiter. Sind mehr Arbeiter auf der Karte, als SP-Symbole, bringen die überzähligen Arbeiter keine SP ein. Bauwerke und Militärkarten ohne Arbeiter bringen keine SP ein.

E. Ressourcen

Alle Ressourcen werden zusammengezählt: Gold, Nahrung, Stein sowie die Anzahl an Büchern laut Kulturleiste. Hierzu werden die aktuelle Militärische Stärke sowie die Stabilität hinzuaddiert. Von dieser Summe zählt jede volle Zehnerstelle 1 SP.

Addiert nun alle Summen zum jeweiligen Gesamtergebnis jeder Nation. Die Nation mit den meisten SP gewinnt das Spiel. Bei Gleichständen entscheidet die Zugreihenfolge.