

- Abhängig von der Anzahl der Spieler wird folgender Spielaufbau gewählt:

Anzahl Spieler	Karte	Quadratische Spielsteine	Sonstiges
7	alle Kartenteile	47	
6	alle Kartenteile	55	
5	Das ganz links liegende Viertel der Karte (mit Italien) wird nicht benutzt.	47	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Areas auf dem jetzt ganz links liegenden Kartenteil, die kein Bevölkerungslimit (runder farbiger Kreis mit Ziffer) aufgedruckt haben, dürfen nicht betreten werden.</li> <li>• Areas, auf denen kein Bevölkerungslimit angegeben ist (Kreis mit Ziffer), dürfen nicht betreten werden.</li> <li>• Völker, die auf dem ganz links liegenden Kartenteil starten würden, dürfen nicht gewählt werden.</li> <li>• Bei den Zivilisations-Karten (große Karten) wird eine der drei Karten „Mysticism“ aus dem Spiel genommen.</li> <li>• Nationen, die auf dem links liegenden Kartenteil beginnen, können nicht mitspielen.</li> </ul>
4	Das ganz links liegende Viertel der Karte (mit Italien) wird nicht benutzt	55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Spiel ist begrenzt auf die Gebiete, die r e c h t s der getrichelten Linie liegen (geteilte Seegebiete dürfen benutzt werden).</li> <li>• Es spielen nur folgende vier Nationen mit: Egypt, Babylon, Assyria und Asia.</li> <li>• Bei den Zivilisations-Karten (große Karten) wird eine der drei Karten „Mysticism“ aus dem Spiel genommen.</li> </ul>
3	Das ganz rechts liegende Viertel der Karte (mit Babylon) wird nicht benutzt.	47	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Spiel ist begrenzt auf die Gebiete, die l i n k s der getrichelten Linie liegen (geteilte Seegebiete dürfen benutzt werden).</li> <li>• Es kann nur aus den folgenden fünf Nationen gewählt werden: Italy, Africa, Illyria, Thrace und Crete.</li> <li>• Bei den Zivilisations-Karten (große Karten) werden z w e i der drei Karten „Mysticism“ aus dem Spiel genommen.</li> </ul>
2	Das ganz rechts liegende Viertel der Karte (mit Babylon) wird nicht benutzt. Cities auf Inseln können nicht benutzt werden. Es kostet 12 Spielsteine, um auf einer Insel eine City zu bauen.	55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es kann nur aus den folgenden vier Nationen gewählt werden: Italy, Africa, Illyria und Thrace.</li> <li>• Bei den Zivilisations-Karten (große Karten) werden z w e i der drei Karten „Mysticism“ aus dem Spiel genommen.</li> </ul>

- Jeder Spieler zieht eine Karte mit einer Nummer - nach der Reihenfolge der Karten darf sich jeder Spieler ein (verfügbares) Volk aussuchen.
- Jeder Spieler legt eine grüne Karte (mit den Feldern "Treasury" und "Stock") vor sich hin.
- Jeder Spieler erhält die Spielsteine für sein Volk **in der entsprechenden Farbe** (siehe Anzeigetafel „archaeological ...):

\* Die entsprechende Anzahl quadratischer Spielsteine (siehe oben - die restlichen werden aus dem Spiel genommen) und 9 runde Steine (Cities/Städte) und 4 rechteckige Steine (Schiffe). Sie werden alle in das Feld "Stock" gelegt.

\* 1 quadratischer kleiner Zensus Marker mit dem Namen des Volkes (und einer Nummer), der auf die Anzeigetafel "Archaeological.." in den Teil "Census" auf das Feld „null“ gelegt wird.

- Der Epoche-Marker (kleiner quadratischer Marker mit dem Namen des Volkes und ohne Ziffer) wird auf der Anzeigetafel "Archaeological..) bei dem entsprechenden Volk in das "Start"-Feld ganz links gelegt.
- Die Zivilisationskarten (große Karten) werden nach Arten getrennt offen neben dem Spielfeld ausgelegt.

- Auf die Felder der Handelskarten (kleine Karten mit brauner AH-Rückseite) auf der Anzeigentafel "Archaeological.." wird
  - je eine Unglückskarte mit der korrekten roten Ziffer für das entsprechende Feld mit der Rückseite nach oben als unterste Karte gelegt.
  - Danach werden die restlichen Handelskarten nach den Ziffern in der Mitte der Karte entsprechend mit der Rückseite nach oben auf die zugehörigen Felder gelegt. Lediglich die Karten für die Felder 1 und 2 werden gemischt und je die Hälfte auf die Felder 1 und 2 verteilt.
- Jeder Spieler darf **einen** seiner runden Spielsteine aus dem "Stock" in ein Gebiet auf der Karte legen, das in dem Startgebiet seines Volkes liegt. Dieses Startgebiet muß an die farbliche **Randbegrenzung** des Spielplans angrenzen! (Ausnahme Crete, da ist die farbliche Begrenzung rundherum und Thrace, das keine we).

Folgende Länder und Startgebiete gibt es:

Startgebiet	Farbe	Lage
Africa	braun	linke untere Ecke
Italy	rot	linke Kante
Illyria	gelb	linke obere Ecke
Thrace	dunkelgrün	Karte mitte oben
Crete	hellgün	2 Inselteile im Mittelmeer
Asia	orange	oben rechst in der Mitte
Assyria	blau	oben rechst in der Mitte
Babylon	hellblau	rechte Kante
Egypt	grau	unten rechts

**SPIELZIEL:**

Derjenige Spieler, der auf der Anzeigentafel "Archaeological.Succession Table" zuerst mit seinem Marker das gekennzeichnete farbige Zielquadrat (ganz rechts) erreicht, ist der Gewinner des Spiels. Dies erreicht er dadurch, daß am Ende jeden Spielzugs Punkte erworben werden können.

Beachte: Soweit „simultan“ angegeben ist, k a n n simultan gespielt werden. Allerdings kann jeder Spieler jederzeit verlangen, daß in der Reihenfolge auf der „Archaeological Succession Table“ gespielt wird.

Symbolge auf der Karte:

Quadrat	Stadt wenn weiß, dann durch Überschwemmung gefährdet Stadt hat den Wert von 5 Spielsteinen
Kreis mit Ziffer	Bevölkerungslimit (jeder Wert hat seine eigene Farbe!)
Dreieck	Vulkan
grüne Fläche	Flutebene

## P H A S E 1 : STEUEREINZIEHUNG UND REVOLTE

<simultan>

Jeder Spieler muß pro Stadt (runder Spielstein), die er auf dem Spielfeld besitzt, 2 quadratische Steine aus seinem "Stock" in sein "Treasury" bezahlen (legen).

Beachte: wer die Karte "Coinage" besitzt, kann den Steuersatz aller seiner Städte auf 1, 2 oder 3 zu zahlende Spielsteine pro Spielzug festsetzen.

Kann er nicht ind das Treasury bezahlen, revoltieren nur die Städte, für die er nicht bezahlen kann.

Revolte:

\* geschieht erst, nachdem alle anderen Spieler für ihre Städte die Steuer bezahlt haben

\* derjenige Spieler, der die meisten Spielsteine in seinem "Stock" hat, bestimmt, welche der Städte revoltieren (alle, einigen, keine) und **tauscht sie kostenlos gegen seine Städte aus. Will er nicht oder kann er nicht mehr (weil er keine Städte mehr hat) , dann ist derjenige Spieler mit den zweitmeisten Spielsteinen im "Stock" dran etc.**

Beachte: Falls keine Städte mehr im „Stock“ aller Spieler sind, dann die verteidigende Stadt einfach eliminieren.

## P H A S E 2 : BEVÖLKERUNGSWACHSTUM

<simultan>

In jedem Gebiet (**nicht im Gebiet mit einer Stadt !!!**), in dem sich

1 runder Spielstein befindet, wird 1 weiterer aus dem "Stock" genommen und in das Gebiet gesetzt  
und  
2 oder mehr runde Spielsteine befinden, werden 2 weitere in das Gebiet gesetzt

Es können pro Gebiet mehr Steine gesetzt werden, als das das Bevölkerungslimit (Zahl in Kreis) zuläßt.

Beachte: wer die Karte "Agriculture" besitzt, darf das Bevölkerungslimit um +1 Spielstein überschreiten - aber nur, wenn er es alleine inne hat.

**PHASE 3 : ZENSUS**

&lt;simultan&gt;

Jeder Spieler zählt die quadratischen Spielsteine (nicht Städte oder Schiffe) auf dem Spielfeld und setzt des "Zensusmarker" auf der Anzeigetafel auf die entsprechende Zahl.

**PHASE 4 : SCHIFFBAU UND SCHIFFUNTERHALT**

&lt;simultan&gt;

- Schiffbau

- \* es können maximal 4 Schiffe pro Spieler gebaut werden

- \* Kosten: 2 Spielsteine, die in den "Stock" gelegt werden,

- entweder aus Treasury -> Schiff an irgendeine Küste mit eigenen Steinen setzen

- oder aus Bevölkerung -> Schiff an die Küste setzen, aus der die Bevölkerung kommt

- oder aus Treasury/Bevölkerung --> Schiff an Küste mit eigenen Steinen

- Schiffsunterhalt

Kosten: 1 Spielstein pro Runde aus Treasury oder Bevölkerung. Wird in den "Stock" gelegt.

Beachte: Kann für Schiffe der Unterhalt nicht mehr gezahlt werden, dann werden diese sofort in den „Stock“ des Spielers gelegt.

Ein Spieler kann freiwillig keinen Unterhalt bezahlen, um so ein Schiff in den „Stock“ zu bekommen, um es dann woanders wieder aufbauen zu können.

**PHASE 5 : BEWEGUNG**

&lt;Zensus-Folge&gt;

Die Reihenfolge richtet sich nach dem Zensus-Marker - derjenige mit den meisten Spielsteinen zieht zuerst - dann in Reihenfolge.

- Landbewegung

Spielsteine können

- in ein benachbartes Gebiet (auch mit feindlichem Spielstein oder über das Bevölkerungslimit) ziehen oder

- ohne sich vorher bewegt zu haben auf ein (nur ein!) Schiff steigen - müssen dann aber während der Phase wieder aussteigen.

- Schiffsbewegung

Kapazität : 5 Spielsteine pro Spielzug

Schiffe können beliebig oft be- und entladen werden, solange sie die Kapazität von 5 Spielsteinen nicht überschreiten bzw an- und ablegen.

Reichweite 4 Seegebiete an der Küste.

Über das offene Meer nur, wenn der Spieler die "Astronomie"-Zivilisationskarte besitzt.

5 Seegebiete, wer die "Cloth-Making"Zivilisationskarte.

Bewegung Schiffe müssen ihre Bewegung in einem Küstengebiet beenden und alle Schiffe ausladen.

Schiffe können in/durch ein Gebiet mit feindlichen Spielsteinen oder Schiffen bewegt werden.

## PHASE 6 : KAMPF

<simultan>

Kampf **muß** stattfinden, wenn in einem Gebiet mehrere Völker ihre quadratischen Spielsteine haben und dabei das Bevölkerungslimit (Zahl in weißem Kreis) überschritten wird.

Schiffe können nicht in Kämpfe verwickelt oder vom Feind erobert werden.!

Stadt Wenn in einem Gebiet eine Stadt besteht (runder Spielstein), gilt es automatisch als mit der höchstmöglichen Bevölkerung besetzt und es kommt zum Kampf!!!

Verluste bei Kämpfen wandern in den "Stock" der Spieler zurück.

Folgende Kämpfe sind möglich:

### - Spielstein gegen Spielstein (auch mehrere Spieler gleichzeitig!)

Beginnend mit dem Spieler, der weniger Spielsteine hat und in aufsteigender Reihenfolge, nimmt jeder abwechselnd einen Spielstein aus dem Spiel, bis

- das Bevölkerungslimit nicht mehr überschritten ist. Haben beide gleichviele Spielsteine, bauen die Spieler gleichzeitig ab.
- oder
- ein Spieler vernichtet ist.

### - Spielsteine gegen Stadt

Beachte: **Bei Angriff auf die Stadt müssen vorher erst alle in dem Gebiet befindlichen Spieler gegeneinander gekämpft haben, bis nur noch einer übrigbleibt! Erst dann darf die Stadt angegriffen werden.**

Angreifer muß mit mindestens 7 Spielsteinen angreifen (hat Verteidiger eine "Engineering-Zivilisationskarte, dann mindestens 8 Spielsteine)

-> dann wird die Stadt in **sechs** Spielsteine aus dem „Stock“ des Verteidigers umgewandelt und es folgt ein Kampf "Spielstein gegen Spielstein wie oben beschrieben.

Greift ein Spieler mit weniger als 7 Steinen eine Stadt an, dann ist er automatisch eliminiert.

Beachte: Hat ein Verteidiger nicht genügend Spielsteine im „Stock“, kann er fordern, daß erst die übrigen Kämpfe abgewickelt werden (=damit er Spielsteine in den "Stock" bekommt).

Hat ein Verteidiger nicht genügend Spielsteine im "Stock", dann ergibt sich die Stadt kampfflos.

Der Stadt-Spielstein wandert zurück in den Vorrat des Verteidigers und der Angreifer setzt seinen stadtsymbol in das Gebiet. Hat der Angreifer bereits 9 Städte (Maximum) auf dem Spielplan, dann wird die Stadt des Verteidigers nur eliminiert und keine neue Stadt gebaut.

## PHASE 7 : STÄDTEBAU

<simultan>

- Städtebau in Gebiet mit Stadtsymbol

6 Spielsteine aus dem Gebiet in den "Stock" legen und einen runden Stadt-Spielstein auf der Karte in dem Gebiet plazieren (maximal 1 Stadt pro Gebiet!).

- Städtebau in Gebiet ohne Stadtsymbol

12 Spielsteine aus dem Gebiet in den "Stock" legen und runden Stadt-Spielstein plazieren.

Beachte: Ein Spieler kann maximal 9 Städte bauen.

In einem Gebiet darf es maximal 1 Stadt geben.

**PHASE 8 : BEVÖLKERUNGSABBAU**

&lt;simultan&gt;

**Bevölkerungsabbau**

\* Gebiet ohne Stadtmarker (Quadrat)

Alle Spielsteine über das Bevölkerungslimit (Zahl in Kreis) müssen in den "Stock" zurückgelegt werden.

\*Gebiet mit Stadtmarker

Alle Spielsteine außer Stadt-Spielstein gehen zurück in "Stock".

Beachte: Schiffe werden nicht mitgezählt.

**PHASE 9 : STÄDTEABBAU**

&lt;simultan&gt;

**Städteabbau**

Pro Stadt müssen 2 Spielsteine des Spielers auf dem Spielfeld irgendwo sein.

Wenn weniger, dann müssen die Städte abgebaut werden und dafür pro Stadt soviele Spielsteine (aus "Stock"), wie das Bevölkerungslimit dieser Area ist, hingelegt werden. Die dabei neu gesetzten Spielsteine können zur "Versorgung" der restlichen Städte benutzt werden.

Beachte: Städte, die in Phase 7 gebaut wurden, müssen zuerst abgebaut werden.

**PHASE 10 : ERWERB VON HANDELSKARTEN UND GOLD**

&lt;kleinste

zuerst&gt;

Ein Spieler muß Handelskarten ziehen, es sei denn, er hätte dann mehr als 6 Stück.

Der Spieler mit den wenigsten Städten zieht zuerst, danach der mit den zweitwenigsten etc. Die Handelskarten (kleine Karten mit brauner AH-Rückseite) werden verdeckt gehalten.

Ein Spieler darf max. 6 Handelskarten auf der Hand haben !!! Alle darüberhinausgehenden Karten werden nicht gezogen.

**- Handelskarten**

Jeder Spieler zieht soviele Handelskarten, wie er Städte hat - und zwar für die erste Stadt vom Stapel 1, für die zweite Stadt von Stapel 2 etc.

Ist ein Stapel leer, so wird er so behandelt, als ob man gezogen hätte, also nicht ersatzweise eine andere Karte genommen.

Unglückskarten mit **roter** Rückseite müssen sofort ausgespielt und damit befolgt werden.  
Karten mit **braunem** Rücken werden verdeckt auf die Hand genommen und können ein einziges Mal gehandelt werden oder vom Spieler ohne sonstige Nachteile behalten werden.

#### - Goldkarten

Ein Spieler kann für 18 Spielsteine aus "Treasury" eine Goldkarte ziehen und die Steine in den "Stock" legen, aber nur, wenn sie in dem Spielzug verfügbar sind.

### PHASE 11 : HANDEL

<simultan>

(Nur) der Handel mit Handelskarten findet zwischen den Spielern gleichzeitig statt. Zivilisations-Karten (große Karten) können nicht gehandelt werden. Ziel ist es, während dieser Phase möglichst viele gleiche Handelskarten zu bekommen, da dies den Wert der Karten erhöht.

#### Angebot:

- mindestens 3 oder mehr Handelskarten müssen verdeckt angeboten werden
- es muß der Wert wahrheitsgemäß angegeben werden (höherer Wert bei gleichen Karten beachten!!)
- es muß eine Kartenart wahrheitsgemäß angegeben werden.

#### Wert:

Der Wert einer Karte ist groß in der Mitte abgedruckt.  
Mehrere Karten der gleichen Art sind wesentlich mehr wert, nämlich entsprechend des Abdrucks in den Kästchen oben und danach unten auf der Hand (Beispiel: 2 Salz-Karten haben den Wert 12 - und nicht den Ursprungswert „3“ verdoppelt).

#### Beachte:

##### Handelskarten mit

- **roter Rückseite dürfen nicht gehandelt werden und müssen von dem Spieler, der sie zieht, sofort aufgedeckt und später ausgeführt werden.**
- **brauner Rückseite (Wert = null), die ein Unglück beinhalten,**
  - \* **dürfen behalten werden, ohne sie aufzudecken**
  - \* **müssen, nachdem sie gehandelt wurden, von dem neuen Spieler ausgespielt und befolgt werden und dürfen nicht weiter gehandelt werden.**

**Dabei ist zu beachten, daß die Ausführung erst erfolgt (Phase 12), nachdem alle Spieler die Gelegenheit hatten, Zivi-Karten (Phase 11) zu kaufen.**

### PHASE 12 : ERWERB VON ZIVILISATIONSKARTEN

<umgek. AST>

Es wird in der umgekehrten Reihenfolge der „Archaeological Succession Table“ gespielt, also beginnend mit Egypt, dann Babylon etc..

#### Erwerb von einer oder mehreren Zivilisationskarten (große Karten):

**Kosten:** In größeren Ziffern unten aufgedruckt

**Menge:** Max. **eine** Karte des gleichen Typs (z.B. Art, Music) und maximal 11 der 16 möglichen Typen

**Bezahlung:** Zivilisationskarten können bezahlt werden aus Mischung von:

Spielstein Wert 1, geht aus "Treasury" zurück in „Stock“

Handels- Mehrere Handelskarten **gleicher** Art = Wert oben (und weiter unten) im  
 karten Kasten auf der Karte (Beispiel: Grain: 1=4, 2=16, 3=36).  
 In Zahlung genommenen Handelskarten werden verdeckt unter den  
 entsprechenden (Ziffer in der Mitte gibt den Stapel an - z.B. Iron=2)  
 Stapel zurückgelegt.

Kredite aus Zivilisationskarten, die der Spieler bereits aus vorherigen Zügen besitzt:  
 Farbe: rechts und links unten = wenn die neu zu erwerbende Zivi-Karte oben im Block diese Farbe hat, können die Punkte zum Ankauf benutzt werden

Zusatz-Text Spezialkredite für bestimmte Bereiche sind extra als Text aufgedruckt **und können nur einmal pro Zug benutzt werden.**

**Kredite einer vorher vorhandenen (nicht gerade erworbenen) Zivi-Karte können für mehrere neue Karten mehrmals in einer Phase benutzt werden**

Überzählige Punkte verfallen!

Beachte: Diejenigen Spieler, die 1400 Punkte für den Sieg brauchen, müssen beachten, daß sie nur 11 Zivilisationskarten kaufen können.

### PHASE 13: RÜCKGABE ÜBERZÄHLIGER HANDELSKARTEN

<simultan>

Jeder Spieler, der jetzt mehr als 6 Handelskarten besitzt, muß die überzähligen Karten (nach seiner Wahl - auch Karten mit Unglück, wenn sie braune Rückseite haben) zurück in die entsprechenden (große Ziffer oder rote Ziffer geben den Stapel an) Stapel legen.

### PHASE 14: UNGLÜCKE

spez. Reihenfolge!

Unglücke: Alle (Handelskarten-) Unglückskarten mit roten Rücken oder diejenigen, die mit brauner Rückseite erworben wurden, müssen ausgeführt werden.

Anzahl: kein Spieler muß mehr als 2 Unglücke pro Zug ertragen - falls mehr, werden die niedrigsten Unglückskarten (siehe großer Aufdruck auf Karte) bis zur nächsten Phase 14 aufgehoben.

Reihenfolge: Ausführung in aufsteigender Punkte-Reihenfolge auf Karte (Vulkan=2 bis Piraterie=9)

Zurücklegen: Die gespielten Karten gehen entsprechend der roten Ziffer verdeckt unter den entsprechenden Stapel der Handelskarten zurückgelegt!

Unglück: Beschreibung siehe extra Blatt oder Spielregeln unter 22.2.

### PHASE 15 : ÜBERPRÜFUNG STÄDTEABBAU

<simultan>

Städteabbau Pro Stadt müssen 2 Spielsteine auf dem Brett sein.

Wenn weniger Spielsteine, dann müssen die Städte abgebaut werden und dafür so viele Spielsteine (aus "Stock") wie das Bevölkerungslimit hingelegt werden. Die dabei gesetzten Spielsteine können zur "Versorgung" der restlichen Städte benutzt werden.

### PHASE 16 : BEWEGUNG DER EPOCHE-MARKER DER SPIELER

Der Epoche-Marker jedes Volkes wird um 1 Schritt weitersetzt.

In einigen Epochen müssen aber dazu die folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

Early Bronze Age	-	2 Städte
Late " "	-	Zivilisationskarten von 3 Gruppen (=Farben)
Early Iron Age	-	7 Zivilisationskarten
Late " "	-	Die Zivilisationskarten müssen den Wert 1000 ergeben

**Hat ein Spieler - mit Ausnahme der Epoche New Stone Age - keine Stadt, dann wird sein Anzeigstein um ein Feld zurückgesetzt.**

Beachte: In den beiden vorletzten Spalten vor der Zielspalte sind Ziffern aufgedruckt. Ein Spieler kann in die nächste Spalte erst vorrücken, wenn er die entsprechende Anzahl an Punkten

- auf seinen Zivilisationskarten
- im Terasury
- aufgrund der Handelskarten

ausweisen kann! (siehe 20.2)

**Ist ein Spieler bereits auf einem Feld und mußte aufgrund irgendwelcher Ereignisse Karten abgeben, dann muß er jetzt zurückrücken! Hat ein Spieler auf diesen Feldern keine Stadt, dann wird sein Anzeigstein um ein Feld zurückgesetzt.**

**HANDELSKARTEN**

Karten mit roter Rückseite betreffen nur den Spieler, der sie gezogen hat.

Karten mit brauner Rückseite betreffen nur den Spieler, der Sie beim Handel erworben hat.

Städte sind 5 Punkte wert, quadratische Einheiten 1 Punkt.

Schiffe und Treasury eines Spielers sind von den Karten niemals betroffen.

Verluste wandern in den „Stock“ des Spielers.

Rückgabe: Genutzte Handelskarten werden entsprechend der aufgedruckten roten oder großen Ziffer verdeckt zuunterst in den entsprechenden Stapel der Handelskarten gelegt.

**Katastrophen:**

Karte	Übersetzung	Zivilisations-Gegenkarten	Zurück in Stapel
Civil Disorder	Schlechte Verwaltung: Wenn der Spieler mehr als 4 Städte besitzt, werden die darüber hinausgehenden Städte entfernt. Der betroffene Spieler wählt die Städte aus.	Law: Wenn der Spieler keine Democracy hat, dann nur „mehr als 5 Städte ....“. Law und Democracy: Wenn der Spieler Law und Democracy hat, dann nur „mehr als 6 Städte ....“.	
Civil War	Bei Spielern, die weniger als 35 Punkte in Einheiten haben, wirkt sich diese Karte nicht aus. Ansonsten: Die Einheiten des Spielers werden in zwei Teile geteilt. Der erste Teil muß genau 35 Punkten entsprechen, der zweite Teil besteht aus dem Rest.  Aus dem ersten Teil wählt der Spieler 15 Punkte an Einheiten aus, ein von ihm benannter anderer Spieler (dies muß, wenn möglich, ein Spieler sein, der ausgeschrieben ist!) übernimmt die 20 Punkte. Alle 35 Punkte werden zeitweise auf die Rückseite gedreht.  Dann darf der Spieler wählen, ob er mit dem ersten oder zweiten Teil weiterspielen will. Nach seiner Entscheidung wechselt der von ihm benannte Spieler die anderen Einheiten in seine eigenen aus und gibt dem Spieler die umgedrehten Steine in den „Stock“ zurück. Hat der andere Spieler nicht genügend Spielsteine, dann erhält den Rest der Spieler mit den meisten Spielsteinen in seinem „Stock“ usw.	Philosophy: Es werden nur 15 Punkte an Einheiten für den <u>ersten Teil von dem benannten Spieler</u> ausgewählt. Diese benannte Spieler muß der Spieler sein, der die meisten Steine in seinem „Stock“ hat - auch wenn das der betroffene Spieler selbst ist!  Democracy: Kann nur benutzt werden, wenn der Spieler keine Philosophy Karte hat. Dann: Es werden für den ersten Teil 45 Punkte an Einheiten ausgewählt - 15 vom betroffenen Spieler und 30 vom benannten Spieler.	
Epidemic	Epidemie: Der Spieler verliert 16 Punkte an Einheiten. Der Spieler kann andere Spieler auswählen, die bis zu 25 Punkte an Einheiten verlieren - allerdings ein einzelner Spieler nicht mehr als 10 Punkte. Der Spieler, von dem er die Karte erworben hat, darf	Medicine: Der Betroffene Spieler verliert nur 11 Punkte - weitere Spieler nur 5 Punkte.	

	nicht dabei sein! Hinsichtlich der Verluste darf kein Gebiet völlig leer werden, betroffene Städte müssen durch mindestens 1 Spielstein ersetzt werden. Nur bei dieser Karte ist eine Stadt nur 4 Punkte an Einheiten wert!		
Famine	Hungersnot: Der Spieler nimmt Einheiten im Wert von 9 Punkten vom Spielfeld und er kann andere Spieler anweisen (=er entscheidet), daß sie bis zu 20 Punkte an Einheiten aus dem Spiel nehmen, wobei ein einzelner Spieler maximal 11 rausnehmen muß.	Ein Spieler, der eine Pottery-Karte hat, kann pro „Grain“-Handelskarte, die er auf der Hand hat, den Verlust um 4 Punkte vermindern.	
Karte	Übersetzung	Zivilisations-Gegenkarten	Zurück in Stapel
Flood	Flutwelle: Der Spieler verliert 17 Punkte an Einheiten, wenn sich diese in dem dunkelgrünen Flutgebiet befinden. Städte sind nur betroffen, wenn dort kein oder ein weißes Stadtsymbol abgedruckt sind (Schwarz gedruckte Städte sind sicher). Hat der Spieler Einheiten in mehreren getrennten Überschwemmungsgebieten, dann muß er das Gebiet mit den meisten Punkten an Einheiten wählen. Zusätzlich werden 10 Punkte an Einheiten eines anderen Spielers, der in dem gleichen dunkelgrünen Überschwemmungsgebiet liegt, betroffen. Der Spieler, der die Karte gezogen hat, kann die Anzahl von 10 auf verschiedene betroffene Mitspieler aufteilen, aber diese entscheiden, welche Steine konkret entfernt werden.	Engineering: Ein (der betroffene Spieler und alle anderen!) betroffener Spieler verliert maximal 7 Punkte an Einheiten.	
Iconoclasm and Heresy	Bilderstürmerei und Ketzerei: Der Spieler verliert 4 seiner Städte. Der Spieler kann von anderen Spielern verlangen, daß sie 1 oder 2 Städte verlieren, die er auswählt.	Der betroffene Spieler: Law: Wenn der Spieler keine Philosophy hat, dann verliert der Spieler nur 3 seiner Städte. Philosophy: Der Spieler verliert nur 2 seiner Städte.  Die anderen Spieler: Law: Wenn der andere Spieler keine Philosophy hat, dann verliert der Spieler nur 1 seiner Städte. Philosophy: Der andere Spieler bleibt unbetroffen.	
Piracy	Piraterie: Der Spieler verliert je eine Küstenstadt pro Schiff des anderen Spielers, von dem er die Piracy Karte erworben hat, wenn dessen Schiff mit normaler Schiffsbewegung die Stadt erreichen kann. Der andere Spieler wählt auch die betroffenen Städte aus.		
Volcanic Eruption or Earthquake	Vulkanausbruch oder Erdbeben: Wenn der Spieler Einheiten (quadratische Spielsteine) in dem Gebiet eines Vulkans hat, dann sind alle (außer Schiffe!) eliminiert. Es ist zu beachten, daß 2 der 3 Vulkane je zwei Gebiete betreffen - in diesem Fall kann der Spieler entscheiden, welches <b>eine</b> Gebiet betroffen ist. Hat der Spieler kein Gebiet mit einem Vulkan, dann wird er von einem Erdbeben heimgesucht: Der Spieler verliert eine seiner Städte und kann einen anderen Spieler auswählen, der ebenfalls eine Stadt verliert, wenn diese Stadt an das Gebiet mit seiner Stadt angrenzt (auch über Wasser!).		

ZIVILISATIONS-KARTEN

Karte	Vorteil	Spezial Kredit	Zurück in Stapel
Agriculture	Erhöht das Bevölkerungslimit um +1, solange der Spieler alleine Einheiten in dem Gebiet hat oder kein Konflikt stattfindet. Eine Stadt ergibt +1 Einheiten, wenn sie durch Einheiten ersetzt werden muß..		
Architecture		+ 15 Punkte für alle Karten	
Astronomy	Schiffe dürfen über offene See fahren und nicht nur in Küstengebieten.		
Coinage	Der Spieler kann die Steuer für alle seine Städte auf 1,2 oder3 in jeder Spielrunde festsetzen. Dies ist auch erlaubt, wenn er dadurch „extra“ eine Re-volte auslöst.		
Cloth making	Schiffe dürfen statt 4 jetzt 5 Gebiete weit fahren.		
Democracy	Reduziert die Auswirkungen von Civil War und Civil Disorder.		
Drama and Poetry		+ 20 Punkte für Literacy + 10 Punkte für Democracy	
Engineering	Reduziert die Auswirkungen einer Flutwelle (max. 7) und zwingt den Angreifer einer Stadt, mindestens mit 8 Einheiten (statt 7) anzugreifen.		
Law	Muß erworben werden, um Democracy oder Philosophy erwerben zu können. Zusätzlich reduziert es die Auswirkungen von Civil Disorder und Iconoclasm.		
Literacy		+25 für Law, Democracy und Philosophy	
Medicine	Reduziert die Auswirkungen der Epidemic (nur 11 und übrige nur 5)		
Metalworking	Hat der andere Spieler <b>keine</b> Metalworking-Karte, dann kann ein Spieler bei Konflikten immer erst als zweiter seine Einheiten aus dem Spiel nehmen - selbst wenn der andere Spieler die größere Armee hat.		
Music		+ 30 Punkte für Philosophy	
Philosophy	Verändert die Auswirkungen von Civil War und reduziert die Auswirkungen von Iconoclasm.		
Pottery	Zusammen mit Grain ist die Auswirkung von Famine		

	reduziert.		
--	------------	--	--

1. **Reihenfolge bei den Bewegungen** (Spielphase 5): Der Spieler mit den meisten Einheiten bewegt seine Spielsteine zuerst (s. Seite 3, linke Spalte, letzter Satz)! Bei Gleichstand in der Volkszählung erfolgt die Bewegung nach Reihenfolge Entwicklungstabelle.
2. **Kapitulieren einer Stadt:** Wenn der Verteidiger nicht mehr genügend Spielsteine zum Ersetzen im Vorrat hat, geht die Stadt sofort kampfflos an den Angreifer über (s. Seite 4, linke Spalte, Abschnitt 43.64).
3. **Städtebau:** Der Bau neuer Städte in Spielphase 7 ist nur bei ausreichender Versorgung erlaubt (s. Seite 4, rechte Spalte, Abschnitt 43.7, 2. Absatz).
4. **Klarstellung des Regeltextes** zur Katastrophe "Vulkanausbruch oder Erdbeben", 1. Satz (s. Seite 6, rechte Spalte, Abschnitt 52.2):  
*Befinden sich Einheiten (d.h. Städte und/oder Spielsteine) des betroffenen Spielers in Vulkangebieten (kleines weißes Dreieck), so sind diese Einheiten vernichtet.*
5. **Klarstellung des Regeltextes** zur Katastrophe "Bürgerkrieg" bei Verwendung der Zivilisationskarte "Demokratie":  
*Wenn der von der Katastrophe betroffene Spieler die Zivilisationskarte "Demokratie" besitzt und weniger als 45 Einheiten auf dem Spielbrett hat, so hat der Bürgerkrieg für ihn keine Auswirkungen.*
6. **Klarstellung des Regeltextes** zur Katastrophe "Bürgerkrieg" im Falle des Nichtvorhandenseins von genügend Austauschspielsteinen; der Text auf Seite 8, linke Spalte, 2. Absatz ist der Einfachheit halber gemeinsam mit der letzten Zeile des darunter befindlichen Abschnitts 65.1 zu ersetzen:  
*Konnte bei einem Bürgerkrieg der zum Umdrehen der Einheiten benannte Spieler die überzähligen Stadt- bzw. Spielsteine des vom Bürgerkrieg betroffenen Spielers nur teilweise oder gar nicht ersetzen, so geht das Übernahmerecht an den Spieler mit den meisten Spielsteinen im Vorrat über. Konnte auch dieser Spieler die jetzt noch überzähligen Stadt- bzw. Spielsteine nur teilweise oder auch gar nicht ersetzen, geht das Übernahmerecht an den Spieler mit den zweitmeisten Spielsteinen im Vorrat weiter, usw. Auf diese Art und Weise kann ggf. der von der Katastrophe betroffene Spieler selber an der Reihe sein, wodurch es möglich ist, daß er entweder einen Teil oder sogar alle seiner Städte bzw. Spielsteine behalten kann.*
7. **Begriffserläuterung:** Auflösen, Entfernen, Zerstören von Städten und Vernichten von Einheiten bei der Abwicklung von Katastrophen  
Auflösen: Die Stadt wird durch die maximal mögliche Anzahl von Spielsteinen in einem Gebiet ersetzt ("Landwirtschaft" wird berücksichtigt).  
Entfernen: Die Stadt wird vollständig entfernt; dies entspricht einem Verlust von 5 Einheiten.  
Zerstören: Die Stadt wird ohne jeglichen Ersatz vom Spielbrett genommen (nur bei "Piraterie").  
Vernichten: Einheiten (Städte bzw. Spielsteine) werden vollständig vom Spielbrett genommen.
8. **Erwerb von Zivilisationskarten** (Spielphase 10): Jeder Spieler darf nur 11 Zivilisationskarten erwerben. Desweiteren ist die Anzahl der Karten begrenzt, wodurch beim Spiel mit 5 oder 6 Spielern nicht jeder Spieler jede Karte bekommen kann. Das führt besonders im Falle von 6 Spielern zu einer gewissen Vorentscheidung, da die beiden Karten "Demokratie" und "Philosophie" jeweils nur 5x im Spiel vorkommen. Hier wird eine kluge Strategie gebraucht.
9. **Anrechnung von Kartenboni:** Beim Kauf von Zivilisationskarten darf von Karten mit unterschiedlichen Boni nur ein Bonus angerechnet werden (s. Seite 5, linke Spalte, 6. Absatz).
10. **Zivilisationskarte "Landwirtschaft":** Findet keine Anwendung bei Konfliktsituationen, d.h. solange sich Spielsteine verschiedener Farben in einem Gebiet befinden, bleibt "Landwirtschaft" dort unberücksichtigt. (s. Seite 7, linke Spalte, Abschnitt 53.8).
11. **Gesellschaftskarten:** Die beiden zweifarbigen Zivilisationskarten "Architektur" und "Literatur" gelten ebenfalls als Gesellschaftskarten, wodurch der Bonus der Karte "Architektur" ("*zählt 15 für alle Gesellschaftskarten*") beim Kauf der Karte "Literatur" angerechnet werden darf.
12. **Katastrophenkarten ablegen:** Die 4 Katastrophenkarten mit schwarzer Rückseite (Seuche, Aufruhr, Bildersturm & Ketzerei, Piraterie) können in Spielphase 12 (Abgabe überzähliger Handelskarten) genauso wie andere Handelskarten abgelegt werden.
13. **Vorrücken auf der Entwicklungstabelle:** Hierbei gibt es zwei Fälle, bei denen ein Fortschritt-Marker zurückgeschoben werden muß (s. Seite 5, rechte Spalte, Abschnitt 43.13, 1. und 5. Absatz):
  1. Fall: Innerhalb der 2. Epoche muß ein Spieler seinen Fortschritt-Marker dann um ein Feld zurückschieben, wenn er nach Spielphase 11 (Auswertung von Katastrophen, Auflösen nicht versorgter Einheiten) keine Stadt auf der Spielfläche hat.
  2. Fall: Hat ein Spieler weniger Punkte als auf einem Feld angegeben, auf dem sich sein Fortschritt-Marker befindet, so muß er den Marker um ein Feld zurückschieben (entfällt bei beiden neuen Entwicklungstabellen).
14. **Home-Regeln (optional):**
  1. Regel: Um die Kartenverteilungskämpfe etwas abzumildern, kann man alle 15 zusätzlichen Zivilisationskarten aus der Erweiterung mit hinzunehmen (nur beim Basisspiel, ohne Westeuropa-Erweiterung).
  2. Regel: Einheiten dürfen auf Schiffen verbleiben (diese Einheiten zählen aber bei der Versorgung von Städten nicht mit).
  3. Regel: Es wird ohne die Karten "Mystizismus" gespielt (evtl. nur anzuwenden bei Benutzung der neuen, kürzeren Version der Fortschrittstabelle für das Basisspiel).
  4. Regel: Beim Städtebau braucht die Regel zur Versorgung nicht eingehalten zu werden.