

RISE OF EMPIRES

Ein Spiel von Martin Wallace

Für 2-5 Spieler ab 12 Jahren





Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Neue Plättchen
- 6.0 Spieleraktionen
- 7.0 Ernährung
- 8.0 Einkommen
- 9.0 Siegpunkte
- 10.0 Neue Spielerreihenfolge
- 11.0 Ende einer Epoche und Spielende
- 12.0 Eine ausführliche Beispielerunde

1.0 EINLEITUNG

In *Rise of Empires* führen zwei bis fünf Spieler ihre eigenen Zivilisationen vom Anbeginn der Geschichte bis in die Jetztzeit. Alle Spieler beginnen relativ machtlos; durch kluge Entscheidungen werden sie jedoch zu Reichtum und Fortschritt in verschiedenen Bereichen gelangen.

Rise of Empires ist in drei Epochen unterteilt. Jede Epoche besteht aus zwei Spielrunden. Im Zentrum des Spiels befindet sich die Aktionsübersicht, auf der die Spieler während einer Spielrunde aus verschiedenen Aktionen wählen können. Die erste Spielrunde einer Epoche wird *Runde A* genannt, die zweite entsprechend *Runde B*. Auf gewisse Weise ist Runde B das Spiegelbild von Runde A.

Das Spielziel ist es, die meisten Siegpunkte zu gewinnen. Siegpunkte erhalten die Spieler durch den Bau von Städten, durch das Erschaffen eines Imperiums und durch den Handel mit Waren.

Im Gegensatz zu einigen anderen Aufbauspielen verläuft *Rise of Empires* relativ schnell. Ein komplettes Spiel kann man in weniger als 3 Stunden beenden.

Diese Spielregel beinhaltet zudem am Ende eine ausführliche Beispielerunde für neue Spieler, die schnell in das Spiel einsteigen möchten.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Rise of Empires*-Exemplar enthält:

- ✦ 1 großes Spielbrett
- ✦ 1 Plättchenablage
- ✦ 40 Warenscheiben (schwarz)
- ✦ 150 Spielsteine (je 30 in fünf Spielerfarben)
- ✦ 45 Aktions-scheiben (je neun in fünf Spielerfarben)
- ✦ 8 Imperiums-plättchen
- ✦ 40 Gebiets-plättchen
- ✦ 48 Fortschritts-plättchen
- ✦ 36 Stadt-plättchen
- ✦ 76 Goldmünzen im Wert 1
- ✦ 28 Goldmünzen im Wert 5
- ✦ 5 Allianz-Spielsteine (je eine in fünf Spielerfarben)
- ✦ 5 Spielübersichten (je eine pro Spieler)
- ✦ 1 Regelheft



Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:



Phalanx Games b.v.
 Attn.: Customer Service
 Postbus 60230
 1320 AG Almere
 Niederlande
 E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Das Spielbrett

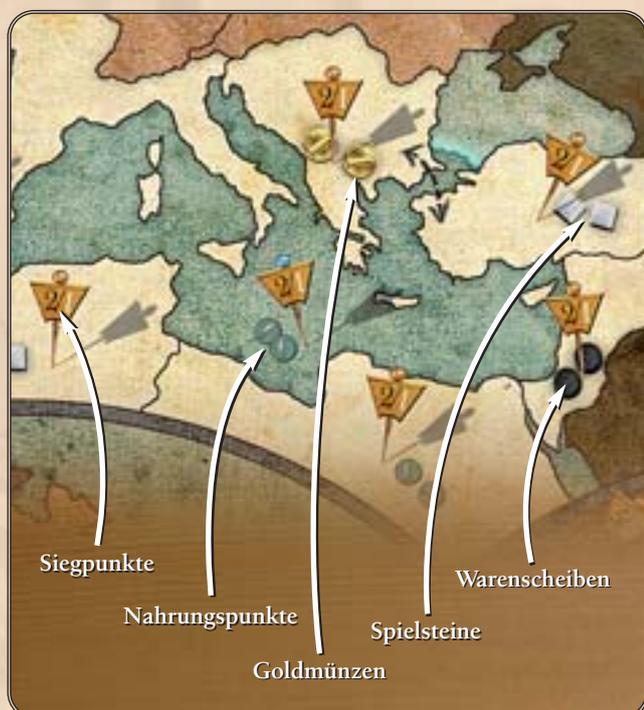
Der größte Teil des Spielbretts zeigt die „bekannte“ Welt und wird „Weltkarte“ genannt. Die Weltkarte ist in Regionen unterteilt. Die verschiedenen Farben der Regionen zeigen an, in welcher Epoche sie von den Spielern genutzt werden können.



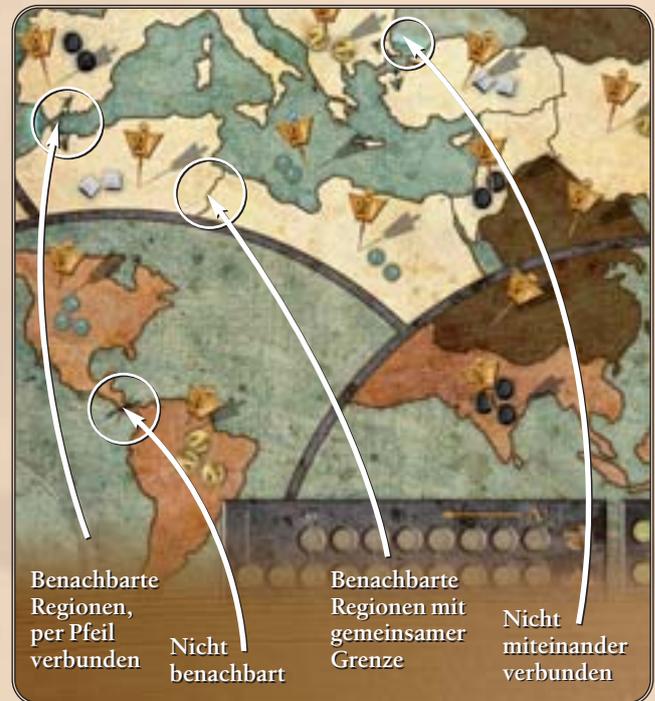
Regionen der ersten Epoche können von Spielbeginn an genutzt werden, Regionen der zweiten Epoche kommen im zweiten Abschnitt des Spiel hinzu, während die Regionen der dritten Epoche erst während des letzten Spielabschnitts betreten werden können.

Anmerkung: Skandinavien wird in diesem Spiel nicht genutzt und ist deshalb schwarz „ausgeblendet“. Es ist uns bewusst, dass Skandinavien und seine Bevölkerung einen großen Beitrag an der Entwicklung der Welt hatten und haben. Wenn Sie möchten, können Sie die Region als Teil Nordeuropas ansehen.

Jede Region zeigt eine *Standarte* mit den zu erhaltenden Siegpunkten (siehe 90). Zusätzlich besitzen die Regionen der ersten und zweiten Epoche noch Symbole – abhängig von der Art erhält der Spieler mit der Kontrolle über diese Region entweder weitere Spielsteine, Goldmünzen, zusätzliche Warenscheiben oder Nahrungspunkte.

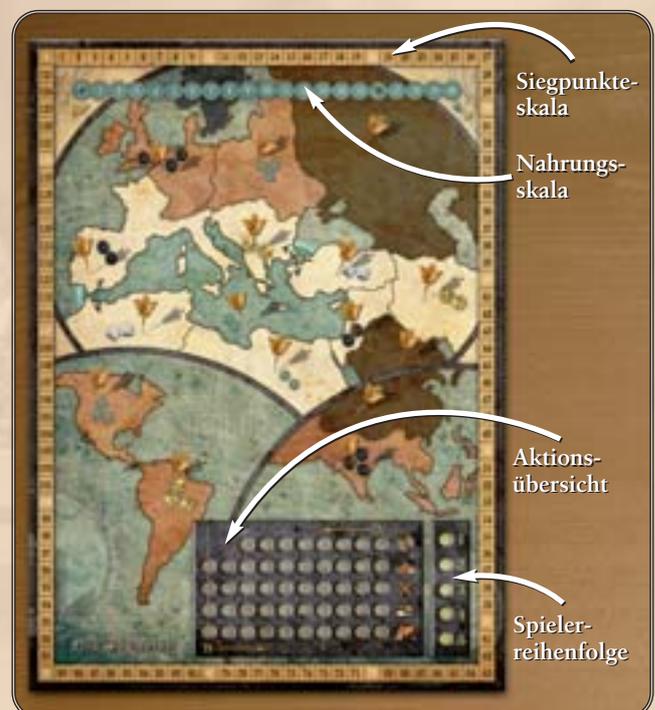


Die Spieler platzieren ihre Spielsteine (siehe 2.4) auf der Weltkarte in oder benachbart zu Regionen, in denen sie bereits Spielsteine besitzen. Eine Region liegt zu einer anderen benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze besitzen oder durch einen Pfeil miteinander verbunden sind. Beachten Sie, dass Nord- und Südamerika in der Neuen Welt *keine* gemeinsame Grenze haben. Das Mittelmeer verfügt über keinen Zugang zum Schwarzen Meer.



Die Weltkarte wird von der *Siegpunkteskala* eingerahmt. Hier vermerken die Spieler ihre Siegpunkte.

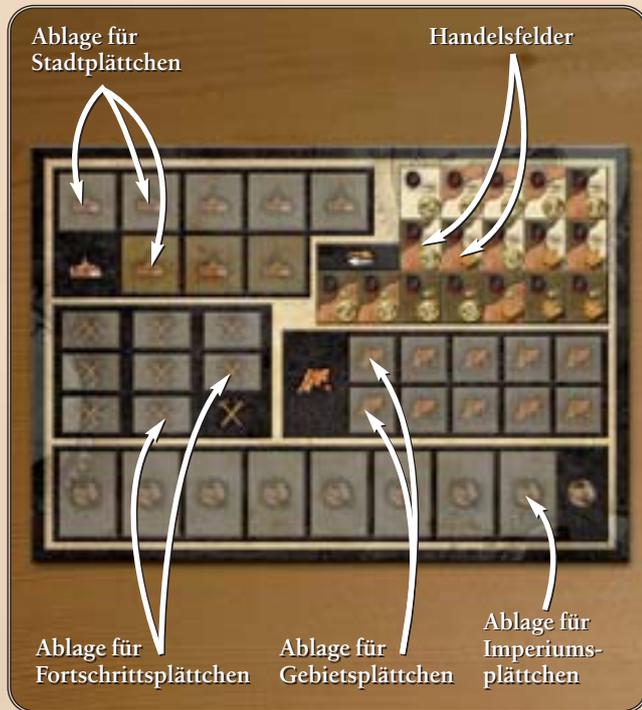
Die *Aktionsübersicht* auf dem Spielbrett zeigt die verschiedenen Aktionen, die von den Spielern gewählt werden können. Rechts davon finden Sie die *Spielerreihenfolge*, auf der die Spieler ablesen, wer zu welchem Zeitpunkt in einer Runde spielt. Schließlich beinhaltet das Spielbrett noch die *Nahrungsskala*. Hier vermerken die Spieler, über wie viele Nahrungspunkte sie augenblicklich verfügen.





2.2 Die Plättchenablage

Auf der *Plättchenablage* werden die *Fortschritts-*, *Gebiets-*, *Stadt-* und *Imperiumsplättchen* abgelegt und von den Spielern während des Spiels genommen. Außerdem befinden sich hier die *Handelsfelder*.

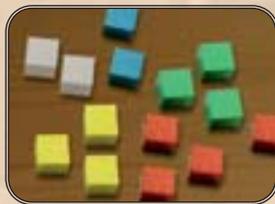


2.3 Die Spielübersichten

Rise of Empires enthält fünf identische Spielübersichten, eine pro Spieler. Auf ihnen finden Sie den Spielablauf und eine Liste aller im Spiel befindlichen Fortschrittsplättchen.



2.4 Die Spielsteine



Rise of Empires beinhaltet 150 Holzspielsteine, je 30 in den fünf Spielerfarben (weiß, rot, blau, grün, gelb). Die Spielsteine werden dazu genutzt, Regionen auf der Weltkarte zu besetzen und Kämpfe zu bestreiten.

2.5 Die Plättchen

Es gibt vier verschiedene Arten von Plättchen in *Rise of Empires*: *Fortschritts-*, *Gebiets-*, *Stadt-* und *Imperiumsplättchen*.

2.5.1 Fortschrittsplättchen

Es existieren 48 *Fortschrittsplättchen* (siehe 6.1).

Anmerkung: Die Farbe der Plättchen stimmt jeweils mit einer Epoche im



Spiel überein. Plättchen der ersten Epoche stehen von Spielbeginn an zur Verfügung, Plättchen der zweiten und dritten Epoche gelangen entsprechend erst später ins Spiel. Fortschrittsplättchen bringen den Spielern Vorteile in vielen Bereichen.

2.5.2 Gebietsplättchen

Die 40 *Gebietsplättchen* (siehe 6.2) zeigen verschiedene Arten von „Landschaften“, mit denen die Spieler ihr „Reich“ ausbauen.



2.5.3 Stadtplättchen

Es existieren 36 *Stadtplättchen* (siehe 6.3).

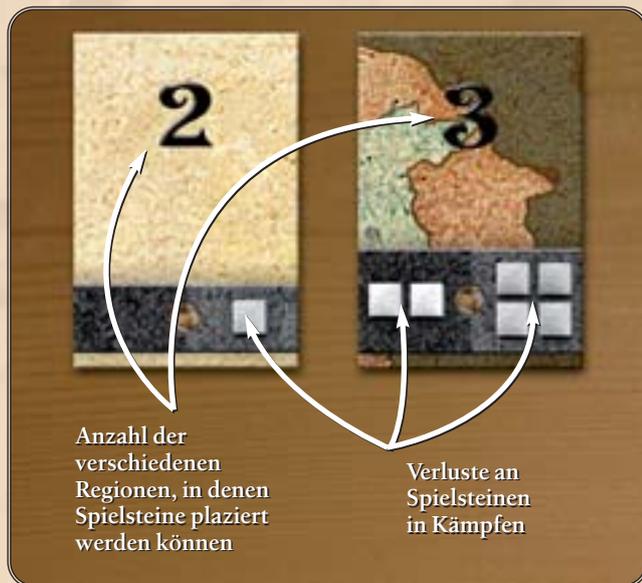
Anmerkung: Die Farbe der Plättchen stimmt jeweils mit einer Epoche im Spiel überein. Plättchen der ersten Epoche stehen von Spielbeginn an zur Verfügung, Plättchen der zweiten und dritten Epoche kommen entsprechend erst später ins Spiel. Zusätzlich sind die *Stadtplättchen* in ihrer jeweiligen Epoche in *Runde A* und *Runde B* aufgeteilt.

Für die meisten Stadtplättchen müssen die Spieler einmalig Goldmünzen zahlen (siehe die Zahlen in der linken oberen Ecke der Plättchen). *Stadtplättchen* bringen den Zivilisationen der Spieler unterschiedliche Siegpunkte (wie auf den Standarten vermerkt), sie kosten aber während des Spiels eventuell auch laufend Nahrungspunkte und Warenscheiben (siehe 6.3).



2.5.4 Imperiumsplättchen

Rise of Empires enthält 8 beidseitig bedruckte *Imperiumsplättchen* (siehe 6.4). Eine Seite jedes Plättchens gehört zur ersten Epoche (beachten Sie die passende Farbe des Plättchens), während die andere Seite in der zweiten und dritten Epoche genutzt wird (sie zeigt die beiden entsprechenden Farben). Die große Zahl in der oberen Hälfte des Plättchens gibt an, in wie vielen verschiedenen Regionen der Spieler seine Spielsteine einsetzen kann, nachdem er das entsprechende *Imperiumsplättchen* genommen hat. Die in der unteren Hälfte angegebenen Spielsteine markieren die Verluste bei Kämpfen (siehe 6.4.4).



2.6 Die Warenscheiben

Rise of Empires beinhaltet 40 schwarze *Warenscheiben*. Die Spieler bekommen diese, wenn sie gewisse Regionen kontrollieren oder bestimmte *Gebietsplättchen* besitzen. Die Spieler legen diese *Warenscheiben* auf die Handelsfelder (siehe 6.6), um Goldmünzen oder Siegpunkte zu erhalten.



2.7 Goldmünzen



Im Spiel enthalten sind Goldmünzen mit dem Wert 1 und mit dem Wert 5.

Anmerkung: Wenn in der Regel oder den Spielübersichten Goldmünzen genannt werden, ist normalerweise der Wert 1 gemeint.

Während des Spiels verdienen die Spieler Goldmünzen auf verschiedene Arten und müssen damit gewisse Aktionen bezahlen, bevor sie diese ausführen dürfen.

2.8 Die Aktionsscheiben

Rise of Empires beinhaltet 45 *Aktionsscheiben*, je 9 in den Spielerfarben. Je sechs werden von den Spielern auf der *Aktionsübersicht* verwendet sowie je eine auf der *Siegpunkteskala*, der *Nahrungsskala* und der *Spielerreihenfolge*.



2.9 Die Allianz-Spielsteine

Jeder Spieler besitzt einen *Allianz-Spielstein* in seiner Spielerfarbe. Ein Spieler verwendet diesen Spielstein, um eine Allianz mit einem anderen Spieler anzuzeigen, nachdem er das *Fortschrittsplättchen Diplomatie* genommen hat (siehe Spielübersicht).



3.0 SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gelegt und die Plättchenablage daneben platziert.

Die Goldmünzen werden nach ihrem Wert getrennt auf dem Tisch bereit gelegt. Sie bilden die Bank.

Nun wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält 30 Spielsteine, neun Aktionsscheiben, eine Spielübersicht und einen Allianz-Spielstein. Je eine Aktionsscheibe wird auf die Siegpunkteskala (Feld 0), die Nahrungsskala (Feld 16) und neben der Spielerreihenfolge platziert. Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spiels also Null Siegpunkte und 16 Nahrungspunkte.

Die Spieler beginnen mit fünf Spielsteinen in ihrem Vorrat – die anderen 25 werden beiseite gelegt und bilden einen allgemeinen Vorrat. Zusätzlich erhält jeder Spieler fünf Goldmünzen und zwei Warenscheiben.

Nun wird die Plättchenablage vorbereitet:

Die Fortschrittsplättchen der dritten Epoche werden gemischt. Je zwei werden gezogen und verdeckt auf alle Felder des Fortschrittsbereichs gelegt. Anschließend verfährt man genauso mit den Fortschrittsplättchen der zweiten und der ersten Epoche. Nun liegt auf jedem Feld des Fortschrittsbereichs ein Stapel mit insgesamt 6 Fortschrittsplättchen (zuoberst zwei Plättchen aus der ersten Epoche, in der Mitte zwei Plättchen aus der zweiten Epoche und zuunterst zwei Plättchen aus der dritten Epoche).

Die Gebietsplättchen werden gemischt und jeweils vier von ihnen verdeckt auf jedes Feld des Gebietsbereichs platziert.

Je eines der Stadtplättchen der Runde B der dritten Epoche wird verdeckt auf eines der acht Felder des Stadtbereichs gelegt. Als nächstes wird je eines der Stadtplättchen der Runde A der dritten Epoche verdeckt auf die Plättchen der Runde B gelegt. Anschließend verteilt man auf die gleiche Weise die Stadtplättchen der zweiten und ersten Epoche (jeweils zuerst die Plättchen der Runde B, dann die Plättchen der Runde A). Sie werden aber nur noch auf die *oberen* fünf Felder des Stadtbereichs gelegt.

Anmerkung: Unter den Stadtplättchen befinden sich sechs *Weltwunderplättchen* (siehe 6.3).

Je ein Imperiumsplättchen wird auf jedes Feld des Imperiums-bereichs gelegt, mit der Seite der ersten Epoche nach oben. Es spielt keine Rolle, welches Plättchen auf welches Feld gelegt wird.

Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Seine Aktionsscheibe wird auf das erste Feld der Spielerreihenfolge gelegt. In der ersten Spielrunde folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Die Aktionsscheiben der anderen Spieler werden entsprechend auf der Spielerreihenfolge platziert.



In folgenden Spielrunden werden zuerst alle *nicht* gewählten Plättchen entfernt. Alle Fortschritts-, Gebiets- und Stadtplättchen, die von den Spielern nicht genommen wurden, werden offen neben eine Seite der Plättchenablage gelegt. Sie können im Spiel weiterhin gewählt werden, siehe aber dazu 5.1.

Ausnahme: *Nicht gewählte Weltwunderplättchen* werden in die Schachtel zurückgelegt.

Anschließend wird ein weiterer Satz an Plättchen aufgedeckt.

Anmerkung: Beginnend mit der fünften Spielrunde (die *Runde A* der dritten Epoche), werden acht Stadtplättchen aufgedeckt (inklusive der unteren Reihe des Stadtbereichs).

Weitere Anmerkung: Der Vorrat an Gebietsplättchen wird am Ende

der *Runde B* der zweiten Epoche zu Ende gehen. Dies ist so gewollt.

4.0 SPIELABLAUF

Rise of Empires besteht aus drei Epochen. Jede Epoche ist in zwei Spielrunden aufgeteilt: *Runde A* und *Runde B*.

Bemerkung zu den Farben: Alle Epochen besitzen ihre eigene Farbe.



□ Epoche 1

□ Epoche 2

□ Epoche 3

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen:

1. Neue Plättchen (siehe 5.0)

2. Spieleraktionen (siehe 6.0)

3. Ernährung (siehe 7.0)

4. Einkommen (siehe 8.0)

5. Siegpunkte (siehe 9.0)

6. Neue Spielerreihenfolge (siehe 10.0)

5.0 NEUE PLÄTTCHEN

Zu Beginn der allerersten Spielrunde werden die acht obersten Fortschrittsplättchen, die 10 obersten Gebietsplättchen und die fünf obersten Stadtplättchen aufgedeckt.

Anmerkung: Decken Sie nur die fünf Stadtplättchen der oberen Reihe auf!

Alle Imperiumsplättchen, die von den Spielern in einer vorherigen Runde gewählt wurden, werden wieder auf die Felder des Imperiumsbereichs zurückgelegt (es spielt keine Rolle, welches Plättchen auf welches Feld gelegt wird. *Natürlich macht man dies nicht zu Beginn der ersten Spielrunde*). In *Runde A* der zweiten Epoche (in der dritten Runde des Spiels) werden die Imperiumsplättchen auf ihre Rückseite gedreht und zeigen nun die Farben der zweiten und dritten Epoche.

Schließlich werden alle Warenscheiben von den Handelsfeldern entfernt und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

5.1 Nicht gewählte Plättchen in einem Spiel mit zwei oder drei Spielern

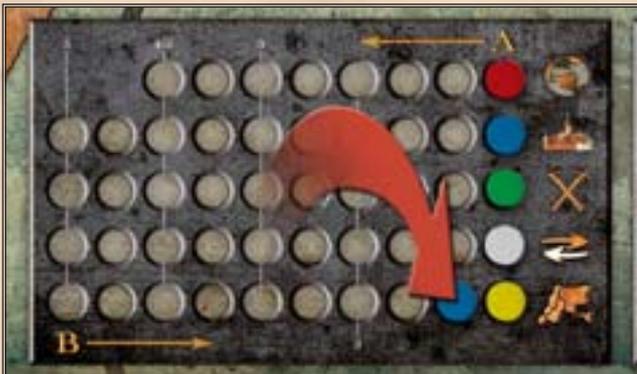
Als Ausnahme zu den oben genannten Regeln werden in Spielen mit zwei oder drei Spielern alle *nicht gewählten* Fortschritts-, Stadt- und Gebietsplättchen zurück in die Schachtel gelegt. Sie können von den Spielern nicht länger gewählt werden.

Anmerkung: Die drei Fortschrittsplättchen mit einer roten Unterkante werden am Ende jeder Runde wieder zurück auf die Plättchenablage gelegt und stehen auch in den folgenden Runden zur Verfügung (siehe Spielübersicht).

6.0 SPIELERAKTIONEN

Während jeder Runde führt jeder Spieler sechs Aktionen durch. In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler jeweils *eine* Aktion aus. Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler ihre sechs Aktionsscheiben verwendet haben.

In *Runde A* einer Epoche wählen die Spieler eine Aktion aus, indem sie eine Aktionsscheibe auf der Aktionsübersicht in die Reihe der gewünschten Aktion legen und die Aktion anschließend ausführen. Ein Spieler darf eine entsprechende Aktion nur dann wählen, wenn er sie auch durchführen kann. Er darf also z.B. einen Kreis in der Handelsreihe nicht einfach blockieren, wenn er nicht genug Warenscheiben für einen gültigen Handel besitzt.



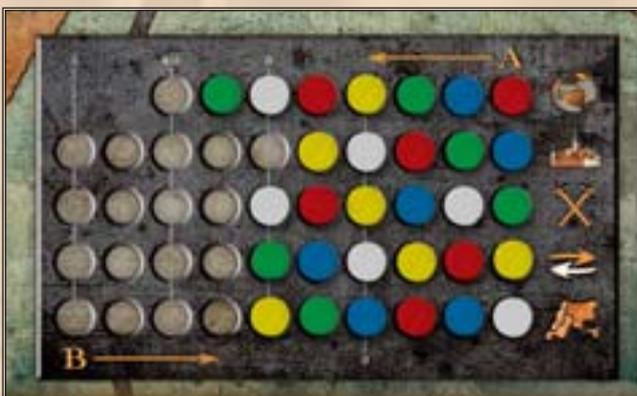
Michael ist der Startspieler in einer Partie mit 5 Spielern. Als zweite Aktion während der Runde A platziert er eine seiner blauen Aktionsscheiben auf den zweiten Kreis von rechts in der Gebietsreihe.

Wichtig: Die Aktionsscheiben werden in einer Reihe von rechts nach links platziert, je eine Scheibe pro Kreis.

Ein Spieler darf beliebig viele Aktionsscheiben in derselben Reihe platzieren, die Gesamtzahl an Scheiben aller Spieler ist aber durch die Anzahl der Kreise in jeder Reihe begrenzt. In einer Partie mit fünf Spielern besitzt jede Reihe 10 Kreise, jede Aktion kann also insgesamt maximal 10 Mal gewählt werden. (**Ausnahme:** Es gibt nur acht Imperiumsplättchen. Somit kann diese Aktion auch bei fünf Spielern nur insgesamt acht Mal gewählt werden). In einer Partie mit vier Spielern besteht jede Reihe aus acht Kreisen, bei drei Spielern aus sechs Kreisen und bei zwei Spielern schließlich aus vier Kreisen. Achten Sie bitte auch auf die Zahlen über- und unterhalb der Aktionsübersicht. Sie stimmen mit der Anzahl an Spielern überein.

In *Runde B* einer Epoche wählt jeder Spieler seine Aktionen, indem er jeweils eine seiner Aktionsscheiben aus einer Reihe der Aktionsübersicht *entfernt*, um anschließend die entsprechende Aktion auszuführen.

Wenn ein Spieler in *Runde B* eine Aktionsscheibe entfernt, auf deren *linker Seite* keine weitere Scheibe liegt, ist die Aktion *kostenfrei*. Wenn sich aber Aktionsscheiben auf der linken Seite befinden, muss der Spieler für jede Aktionsscheibe entweder eine Goldmünze, einen Spielstein, eine Warenscheibe, einen Nahrungspunkt oder einen Siegpunkt abgeben. Ein Spieler zahlt nichts für leere Kreise.



Peter spielt mit rot. In *Runde B* der aktuellen Epoche würde er gerne ein Imperiumsplättchen nehmen. Er müsste dafür aber zwei Goldmünzen, Spielsteine, Warenscheiben, Nahrungs- oder Siegpunkte abgeben. Er entscheidet sich lieber, noch zu warten und hofft, dass Grün und Weiß ihre Aktionsscheiben möglichst bald entfernen.

In *Runde B* darf ein Spieler eine Aktionsscheibe entfernen und anschließend auf die Ausführung der Aktion verzichten. Er muss jedoch eventuell wie oben genannt die kompletten Kosten für das Entfernen der Aktionsscheibe bezahlen.

Anmerkung: Ein Spieler mit dem Fortschrittsplättchen *Buchdruck* muss niemals für das Entfernen seiner Aktionsscheiben bezahlen, unabhängig von der Position seiner Aktionsscheiben.

Die verschiedenen Gebietsplättchen, Stadtplättchen, einige der Fortschrittsplättchen und die Regionen auf der Weltkarte geben (oder kosten) den Spielern Nahrungspunkte, Warensteine, Spielsteine und Siegpunkte. Alle Auszahlungen und Veränderungen auf den Skalen werden wie folgt durchgeführt:

- ❖ Die Nahrungsskala wird in der Phase Ernährung aktualisiert (siehe 70).
- ❖ Spielsteine, Warenscheiben und Goldmünzen werden in der Phase Einkommen aus dem allgemeinen Vorrat und der Bank genommen (siehe 80).
- ❖ Siegpunkte erhalten die Spieler in der Phase Siegpunkte (siehe 90).
- ❖ Weltwunderplättchen (siehe 63) und die Aktion Handel (siehe 66) geben den Spielern sofort Warenscheiben oder Siegpunkte, nachdem sie die entsprechende Aktion ausgeführt haben.

Wichtig: Alle Plättchen im Besitz der Spieler liegen immer vollständig sichtbar für die Mitspieler aus, sie dürfen nicht geheim gehalten werden.

6.1 Ein Fortschrittsplättchen nehmen

Ein Spieler nimmt eines der offen liegenden Fortschrittsplättchen und legt es offen vor sich aus. Dies kann eines der in der aktuellen Runde aufgedeckten oder eines der aus vorherigen Runden übrig gebliebenen Fortschrittsplättchen sein (siehe aber 5.1). Der Spieler muss eine Goldmünze an die Bank zahlen, wenn das Fortschrittsplättchen aus der vorherigen Epoche stammt und zwei Goldmünzen, wenn es während der dritten Epoche genommen wird und aus der ersten Epoche stammt.

Anmerkung: Spieler dürfen keine *identischen* Fortschrittsplättchen aus derselben Epoche mehrfach besitzen (z.B. niemals zwei *Eisenäxte*).

Einige Plättchen werden als *Gratisaktionen* genutzt (siehe Spielübersicht). Sie können innerhalb der Aktion eines Spielers *zusätzlich* verwendet werden. Der Spieler kann diese Aktionen *vor oder nach* seiner *normalen* Aktion ausführen.

Ein Spieler darf auf diese Art beliebig viele seiner Fortschrittsplättchen nutzen, jedes aber nur *einmal* während einer Runde (er dreht sie nach Verwendung auf die Rückseite).

Wichtig: Ein Spieler darf ein Fortschrittsplättchen nicht während derselben Aktion nutzen, in der er es genommen hat.

Beispiel: Daniel platziert eine Aktionsscheibe in der Fortschrittsreihe der Aktionsübersicht und wählt das Fortschrittsplättchen Ackerbau. Anschließend nutzt er noch seine Eisenwaffen, die er bereits in einer vorherigen Runde genommen hatte, um einen Spielstein des grünen Spielers aus einer Region der Weltkarte zu entfernen und dreht das Plättchen nun auf die Rückseite.

Eine Übersicht der Fortschrittsplättchen finden Sie auf der Spielübersicht.

6.2 Ein Gebietsplättchen nehmen

Ein Spieler nimmt eines der offen liegenden Gebietsplättchen und legt es offen vor sich aus. Dies kann eins der in der aktuellen Runde aufgedeckten oder eins der aus vorherigen Runden übrig

gebliebenen Plättchen sein (siehe aber 5.1). Es entstehen keine zusätzlichen Kosten, wenn man ein Plättchen aus einer vergangenen Epoche nimmt.

Anmerkung: Spieler dürfen mehrere identische Gebietsplättchen besitzen (z.B. drei *Wälder*).

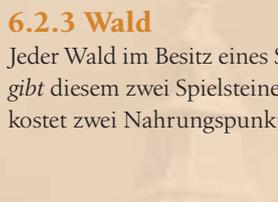
6.2.1 Ebene

Jede Ebene im Besitz eines Spielers *gibt* diesem zwei Nahrungspunkte und einen Spielstein.



6.2.2 Insel

Jede Insel im Besitz eines Spielers *gibt* diesem einen Nahrungspunkt und einen Spielstein.



6.2.3 Wald

Jeder Wald im Besitz eines Spielers *gibt* diesem zwei Spielsteine und kostet zwei Nahrungspunkte.



6.2.4 Hügel

Jeder Hügel im Besitz eines Spielers *gibt* diesem drei Spielsteine und *kostet* drei Nahrungspunkte.



6.2.5 Siedlung

Es gibt vier verschiedene Arten von Siedlungen unter den Gebietsplättchen. Jede Siedlung im Besitz eines Spielers *gibt* diesem einen Siegpunkt. Zusätzlich gibt es abhängig von der Art entweder eine Warenscheibe, einen Nahrungspunkt, einen Spielstein oder eine Goldmünze.



6.3 Ein Stadtplättchen nehmen

Ein Spieler nimmt eines der offen liegenden Stadtplättchen und legt es offen vor sich aus. Bevor er das Stadtplättchen nimmt, muss er die oben links auf dem Plättchen angegebenen Kosten in Goldmünzen an die Bank zahlen (dies kann Null sein). Wenn ein Spieler die anfallenden Kosten nicht zahlen kann, darf er das gewünschte Plättchen nicht nehmen.

Das gewählte Plättchen kann eins der in der aktuellen Runde aufgedeckten oder eins der aus vorherigen Runden übrig gebliebenen Plättchen sein (siehe aber 5.1). Es entstehen keine zusätzlichen Kosten, wenn man ein Stadtplättchen aus einer vergangenen Epoche nimmt.

Einige Stadtplättchen erzeugen *laufende Kosten*, die während der Phasen *Ernährung* (7.0) und *Einkommen* (8.0) gezahlt werden müssen. Wenn ein Spieler diese Kosten nicht begleichen kann oder möchte, muss er das entsprechende Stadtplättchen abgeben und zurück in die Schachtel legen, bevor er mögliche Siegpunkte erhält (siehe 9.0).

Anmerkung: Spieler dürfen mehrere identische Stadtplättchen besitzen.

Laufende Kosten: 1 Warenscheibe (während der Phase Einkommen)

Laufende Kosten: 2 Nahrungspunkte (während der Phase Ernährung)

Kosten: 2 Goldmünzen

Runde A, erste Epoche

1 Siegpunkt

Anmerkung: Die Stadtplättchen beinhalten sechs *Weltwunder-Plättchen*. Diese Plättchen stehen nur in *Runde B* jeder Epoche zur Verfügung.

Um eins dieser Plättchen nehmen zu dürfen, muss ein Spieler nicht nur Goldmünzen an die Bank zahlen, sondern auch Spielsteine und Warenscheiben aus seinem Vorrat abgeben (die wieder in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden). Der Spieler erhält sofort Siegpunkte für das Weltwunder-Plättchen (indem er seine Aktionsscheibe auf der Siegpunkteskala entsprechend der angegebenen Siegpunkte vorwärts zieht) und gibt das Plättchen anschließend ab (es kommt zurück in die Spielschachtel).

Kosten: 3 Warenscheiben

Kosten: 2 Spielsteine

Kosten: 3 Goldmünzen

wird nach Vergabe der Siegpunkte sofort aus dem Spiel genommen

Runde B, zweite Epoche

8 Siegpunkte

6.4 Ein Imperiumsplättchen nehmen

Ein Spieler nimmt eines der offen liegenden Imperiumsplättchen und legt es offen vor sich aus.

Der Spieler darf direkt im Anschluss *eine beliebige Anzahl* seiner Spielsteine aus seinem *persönlichen Vorrat* (nicht aus dem allgemeinen Vorrat!) auf der Weltkarte einsetzen (es dürfen Null Spielsteine eingesetzt werden).

Der Spieler darf seine Spielsteine in eine Anzahl von Regionen einsetzen, die der großen Zahl auf dem gewählten Imperiumsplättchen entspricht (zwischen eins und vier Regionen). Alle Spielsteine müssen in oder benachbart zu Regionen platziert werden, die bereits Spielsteine des Spielers enthalten.

Beispiel: In der ersten Runde des Spiels hat Michael das Imperiumsplättchen mit der 2 (ohne Wasser) gewählt. Er platziert je zwei seiner Spielsteine in die beiden nordafrikanischen Regionen auf der Weltkarte. Seinen letzten Spielstein spart er sich für später auf.



Wenn ein Spieler keine Spielsteine auf der Weltkarte besitzt, darf er seine Spielsteine in jede *erlaubte* Region platzieren – abhängig von der Epoche. Dies können auch von Mitspielern besetzte Regionen sein. Sobald ein Spieler Spielsteine in einer Region platziert hat, muss er weitere Spielsteine in benachbarte Regionen platzieren, wenn er dies aufgrund des Imperiumsplättchens darf. In folgenden Aktionen muss der Spieler seine Spielsteine in Regionen platzieren, in denen jeweils zu Beginn der Aktion vor dem weiteren Platzieren bereits eigene Spielsteine lagen bzw. die benachbart zu solchen Regionen liegen.

Beispiel: In der vorherigen Runde hat Peter zwei Spielsteine in das heutige Spanien/Frankreich/Italien platziert. Er möchte nun gerne Spielsteine in die beiden nordafrikanischen Regionen legen. Dies ist jedoch nicht möglich, da die östliche nordafrikanische Region zu Beginn der Aktion nicht benachbart zum besetzten Westeuropa liegt.



Bevor ein Spieler seine Spielsteine auf der Weltkarte platziert, kann er zuerst freiwillig alle bereits ausliegenden Spielsteine zurück in seinen persönlichen Vorrat nehmen, um ein komplett neues Imperium auf der Weltkarte gemäß der genannten Regeln zu beginnen.

6.4.1 Platzierung und Epoche

Die Spieler dürfen Spielsteine nur in Regionen der Weltkarte platzieren, die in der jeweiligen Epoche bereits betreten werden dürfen. In der ersten Epoche ist dies im Wesentlichen der Mittelmeerraum. In der zweiten Epoche kommen die Neue Welt, der Ferne Osten und weitere Teile Europas hinzu. Erst in der dritten Epoche dürfen die Spieler schließlich in allen Regionen agieren.

6.4.2 Kontrolle über Regionen

Ein Spieler *kontrolliert* eine Region, wenn er *mehr* Spielsteine als jeder *andere* Spieler in der Region besitzt. Wenn zwei oder mehr Spieler sich die Kontrolle teilen, da sie dieselbe Anzahl an Spielsteinen in der Region platziert haben, teilen sie alle Goldmünzen, Nahrungspunkte, Warenscheiben oder Spielsteine gleichmäßig unter sich auf, *nicht teilbare Reste verfallen*. Der Spieler mit der Kontrolle über einer Region erhält die in der Standarte angezeigte *linke* Zahl an Siegpunkten (die höhere Zahl). Der Spieler mit den zweit meisten Spielsteinen in der Region erhält die *rechte* Zahl an Siegpunkten (die niedrigere Zahl). Im Falle einer geteilten Kontrolle werden beide Siegpunktezahlen addiert und durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler geteilt, Reste werden abgerundet. In diesem Fall würden zweitplatzierte Spieler keine Siegpunkte bekommen. Wenn es einen Gleichstand auf dem zweiten Platz gibt, werden entsprechend die Siegpunkte für die Zweitplatzierten geteilt, wieder werden Reste abgerundet.

Beispiel: Michael kontrolliert mit seinen zwei blauen Spielsteinen die westliche nordafrikanische Region. Daniel besitzt einen grünen Spielstein in dieser Region. Für seine Kontrolle erhält Michael zwei Spielsteine in der Phase Einkommen (siehe 8.0) und zwei Siegpunkte in der Phase Siegpunkte (siehe 9.0). Daniel erhält lediglich einen Siegpunkt für seinen zweiten Platz. Peter hat zwei rote, Lin zwei gelbe Spielsteine in der östlichen nordafrikanischen Region, in der Daniel ebenfalls mit einem grünen Spielstein vertreten ist. Peter und Lin teilen sich die Kontrolle dieser Region und erhalten jeweils einen Nahrungspunkt in der Phase Ernährung (siehe 7.0). Außerdem erhalten sie jeweils einen Siegpunkt (3 geteilt durch zwei Spieler und anschließend abgerundet). Daniel bekommt in dieser Region als Drittplatzierter gar nichts.

6.4.3 Das Mittelmeer

Nur wenn im Bereich der großen Zahl auf einem Imperiumsplättchen teilweise *hellblaues Wasser* abgebildet ist, darf der Spieler seine Spielsteine auch in der Mittelmeerregion platzieren. Dies ist die einzige betretbare Meeresregion auf der Weltkarte (**Anmerkung:** Es ist die einzige Meeresregion mit einer Siegpunkte-Standarte).





6.4.4 Die Neue Welt und der Ferne Osten

In der zweiten und der dritten Epoche dürfen die Spieler mit Hilfe der Imperiumsplättchen mit *hellblauem Wasser* ihre Spielsteine auch in der Neuen Welt oder dem Fernen Osten der Weltkarte platzieren (die jeweils aus zwei Regionen bestehen). Abhängig von der großen Zahl auf den Imperiumsplättchen kann dies zusätzlich zur Platzierung von Spielsteinen in Europa/Nordafrika geschehen.

In *Runde A* der zweiten Epoche dürfen Spieler nur dann Spielsteine in der Neuen Welt oder dem Fernen Osten platzieren, wenn bereits einer der Spieler das Fortschrittsplättchen *Navigation* gewählt und in einem der beiden Bereiche Spielsteine platziert hat (dies muss nicht notwendigerweise der Spieler sein, der mit Hilfe der Imperiumsplättchen die Neue Welt oder den Fernen Osten betreten möchte).

Ab *Runde B* der zweiten Epoche wird diese Beschränkung aufgehoben und hat für den Rest des Spiels keine Bedeutung mehr.

Wenn ein Spieler keine Spielsteine in Europa/Nordafrika besitzt, aber mit wenigstens einem Spielstein in der Neuen Welt oder dem Fernen Osten vertreten ist, darf er ein Imperiumsplättchen mit *hellblauem Wasser* dazu nutzen, Spielsteine in einer beliebigen Region Europas zu platzieren (inklusive Regionen mit Spielsteinen anderer Spieler), die in der entsprechenden Epoche betreten werden darf (siehe 6.4.1).

6.4.5 Kämpfe

Nachdem ein Spieler ein Imperiumsplättchen gewählt und seine Spielsteine platziert hat (es dürfen auch Null Spielsteine platziert werden), kann er einen oder zwei *Kämpfe* ausführen. Er wählt dafür eine Region, in der er mit eigenen Spielsteinen vertreten ist und entfernt die *rechts* unten auf dem Imperiumsplättchen abgebildeten Spielsteine *eines* anderen Mitspielers. Anschließend entfernt er Spielsteine der *eigenen* Farbe gemäß der linken Zahl an abgebildeten Spielsteinen. Alle Spielsteine müssen aus derselben Region entfernt werden – sind nicht genügend Spielsteine gemäß der angegebenen Zahlen vorhanden, werden überzählige Spielsteine ignoriert. Alle entfernten Spielsteine wandern in den allgemeinen Vorrat des betreffenden Spielers.

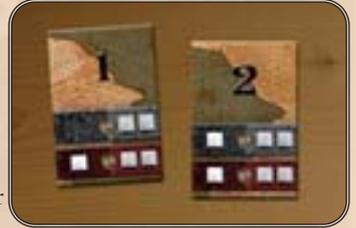
Beispiel: Daniel möchte die Kontrolle im zentral liegenden Mittelmeer übernehmen. Er nimmt sich das Imperiumsplättchen 2, auf dem auch Wasser abgebildet ist und platziert drei seiner Spielsteine im Mittelmeer. Peter hatte die Region bisher mit zwei Spielsteinen kontrolliert. Nach der Platzierung attackiert Daniel Peters Spielsteine. Peter verliert seine beiden Spielsteine (gemäß der rechten Zahl an Spielsteinen auf dem Imperiumsplättchen), während Daniel einen verliert (gemäß der linken Zahl an Spielsteinen).



Die Spieler werden niemals zu einem Kampf gezwungen. Außerdem muss ein Kampf nicht in der Region stattfinden, in der ein Spieler mit der aktuellen Aktion seine Spielsteine platziert hat. Ein Spieler kann auch dann Kämpfe in Regionen durchführen, wenn er in dieser Runde keine Spielsteine platziert hat. Es dürfen Kämpfe in der Mittelmeerregion stattfinden.

Anmerkung: Zwei Imperiumsplättchen erlauben zwei Kämpfe (ein zweiter Kampf darf aber erst in der dritten Epoche ausgeführt werden). Ein Spieler darf in der dritten Epoche nach Wahl eines dieser Plättchen entweder keinen, einen oder zwei Kämpfe durchführen. In der zweiten Epoche darf er nur einen Kampf ausführen und muss dabei die obere Kampfreihe verwenden.

Wenn der Spieler in der dritten Epoche nur einen Kampf austragen möchte, wählt er eine der beiden Kampfreihe des Imperiumsplättchens aus. Wenn der Spieler zwei Kämpfe ausführen möchte, müssen diese in zwei verschiedenen Regionen in der vom Spieler gewünschten Reihenfolge stattfinden.



6.5 Handel

Ein Spieler wählt ein Handelsfeld und platziert dort die angegebene Menge an Warenscheiben. Anschließend nimmt er sich entweder die angegebene Menge an Goldmünzen aus der Bank oder erhält eine Anzahl an Siegpunkten, die er auf der Siegpunkteskala abträgt.

Anmerkung: Jedes Handelsfeld kann pro Runde nur von *einem* Spieler gewählt werden.

Weitere Anmerkung: Die Felder besitzen alle farbliche Markierungen, die sich auf die drei Epochen des Spiels beziehen. Ein Spieler darf die entsprechenden Felder nur nutzen, wenn sie die Farbe der aktuellen Epoche anzeigen. Ein Spieler kann also in der ersten Epoche nur Felder wählen, die eine helle Markierung aufweisen.

Beispiel: Während der ersten Epoche besitzt Michael zwei Warenscheiben und platziert sie im Feld 2/4. Er nimmt sich vier Goldmünzen aus der Bank. In der dritten Epoche verfügt Daniel über eine große Menge an Warenscheiben. Er nimmt sieben und platziert sie im Feld 7/6. Durch die erhaltenen sechs Siegpunkte rückt er vorerst auf den ersten Platz.



7.0 ERNÄHRUNG

In Spielerreihenfolge überprüft jeder Spieler, ob sich seine Gesamtzahl an Nahrungspunkten auf der Nahrungsskala verändert.

Die meisten Gebiets- und Stadtplättchen geben den Spielern entweder zusätzliche Nahrungspunkte oder kosten ihm entsprechend welche. Das *Fischsymbol* mit einer *weißen Zahl* bedeutet einen Gewinn an Nahrungspunkten (sie werden zu den Nahrungspunkten des Spielers auf der Nahrungsskala addiert), während das *Fischsymbol* mit einer *roten Zahl* den Verlust von Nahrungspunkten bedeutet (sie werden von den Nahrungspunkten des Spielers auf der Nahrungsskala abgezogen). Einige Regionen der Weltkarte geben ebenfalls Nahrungspunkte. Der Spieler, der die Region kontrolliert, erhält alle Nahrungspunkte (siehe 6.4.2).

Schließlich können auch einige Fortschrittsplättchen positive Nahrungspunkte aufweisen.



Die Spieler zählen alle positiven Nahrungspunkte zusammen und ziehen anschließend die negativen Nahrungspunkte ab. Das Ergebnis wird dann entsprechend auf der Nahrungsskala vermerkt, indem die Aktionsscheibe auf- oder abwärts gezogen wird.

Wichtige Sonderregel: In der letzten Runde des Spiels, werden alle positiven bzw. negativen Nahrungspunkte *verdoppelt*.

Wenn ein Spieler das Feld Null der Nahrungsskala erreicht und weitere Nahrungspunkte abgeben muss, verliert er *einen* Siegpunkt *pro Nahrungspunkt*. Besitzt ein Spieler z.B. noch zwei Nahrungspunkte, muss aber vier abgeben, zieht er seine Aktionsscheibe auf das Feld Null und verliert zusätzlich zwei Siegpunkte. Ein Spieler kann aber niemals weniger als Null Siegpunkte besitzen.

Wenn ein Spieler das Feld 20 der Nahrungsskala erreicht, erhält er für *je zwei* weitere Nahrungspunkte *eine* Goldmünze. Besitzt der Spieler also 19 Nahrungspunkte und erhält 4 weitere dazu, zieht er seine Aktionsscheibe auf das Feld 20 und bekommt eine Goldmünze. Der letzte Nahrungspunkt verfällt.



8.0 EINKOMMEN

In Spielerreihenfolge erhält jeder Spieler Goldmünzen, Warenscheiben und Spielsteine.

Jeder Spieler bekommt diese Gegenstände für bestimmte Stadt-, Fortschritts- und Gebietsplättchen und für die Kontrolle von Regionen.

Die Anzahl an Goldmünzen wird in goldenen Münzsymbolen angezeigt, die Anzahl an Warenscheiben in schwarzen Scheiben und die Anzahl an Spielsteinen in grauen Würfeln. Auf der Weltkarte werden die entsprechenden Gegenstände durch eine Anzahl an entsprechenden Symbolen angezeigt.

Um bestimmte Stadtplättchen behalten zu dürfen, muss ein Spieler in dieser Phase eine Warenscheibe pro entsprechendem Stadtplättchen abgeben. Kann oder möchte er das nicht, muss er das entsprechende Stadtplättchen abgeben und zurück in die Schachtel legen. Der Spieler darf aber zuerst die Warenscheiben von Gebietsplättchen oder Regionen der Weltkarte kassieren, bevor er die Kosten der entsprechenden Stadtplättchen zahlt.

Die Goldmünzen, Warenscheiben und Spielsteine liegen immer für alle Mitspieler offen aus und dürfen nicht geheim gehalten werden.

9.0 SIEGPUNKTE

Die Spieler erhalten nun Siegpunkte. Sie bekommen diese durch Stadtplättchen, einige Gebiets- und Fortschrittsplättchen und über die Kontrolle von Regionen (siehe 6.4.2).

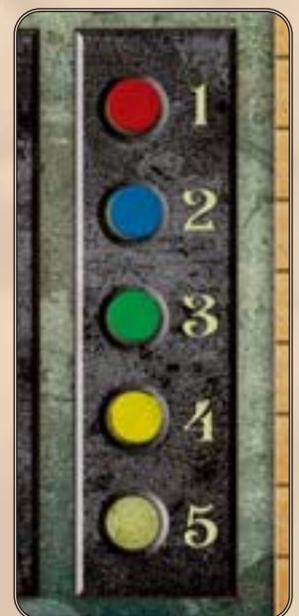
In Spielerreihenfolge markiert jeder Spieler seine erhaltenen Siegpunkte auf der Siegpunkteskala. Bitte schauen Sie aber auch in Abschnitt 11.0.

10.0 NEUE SPIELERREIHENFOLGE

Nun wird die Spielerreihenfolge für die nächste Runde bestimmt.

Der Spieler mit der *geringsten* Anzahl an Siegpunkten wählt seine Position in der Spielerreihenfolge, indem er seine Aktionsscheibe auf den gewünschten Kreis legt. In aufsteigender Siegpunktezahl wählen auch die anderen Spieler ihre Position in der Spielerreihenfolge. Bereits besetzte Kreise können nicht mehr gewählt werden.

Beispiel: In einer Partie mit vier Spielern hat Peter die wenigsten Siegpunkte und muss somit zuerst die Position in der Spielerreihenfolge wählen. Er hofft darauf, dass besonders gute Fortschritts- und Stadtplättchen aufgedeckt werden und er so die besten nehmen darf. Aus diesem Grund platziert er seine rote Aktionsscheibe auf den ersten Platz der Spielerreihenfolge. Lin ist augenblicklich Dritte. Sie möchte zuerst einmal schauen, welche Aktionen die anderen Spieler wählen und platziert ihre gelbe Aktionsscheibe somit auf den vierten Platz. Nun ist Daniel an der Reihe und platziert seine grüne Aktionsscheibe auf den dritten Platz. Michael hat somit keine Wahl und nimmt mit seiner blauen Aktionsscheibe den zweiten Platz in der Spielerreihenfolge ein.





Bei einem Gleichstand erhält der Spieler Vorrang, der weniger Gegenstände besitzt – Gegenstände sind Goldmünzen, Spielsteine und Warenscheiben. Wenn es weiterhin einen Gleichstand gibt, wählt der beteiligte Spieler zuerst, der in der vorgehenden Runde weiter hinten in der Spielerreihenfolge saß.

11.0 ENDE EINER EPOCHE UND SPIELENDENDE

Rise of Empires ist in drei Epochen unterteilt. Eine Epoche endet nach der *Vergabe der Siegpunkte* aber vor der *Bestimmung der neuen Spielerreihenfolge*.

Am Ende der Epoche liegen keine Aktions­scheiben mehr auf der Aktionsübersicht.

Die Spieler verlieren nun Fortschritts- und/oder Stadtplättchen. Die verlorenen Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt, es gelten aber folgende Ausnahmen:

- ☞ Die Spieler dürfen Fortschrittsplättchen behalten, wenn sie für jedes gewünschte Fortschrittsplättchen *eine Goldmünze* an die Bank zahlen.
- ☞ Die Spieler dürfen Stadtplättchen behalten, wenn sie für jedes gewünschte Stadtplättchen *einen Spielstein* aus ihrem persönlichen Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Alle Gebietsplättchen bleiben *im Besitz* der Spieler. Schließlich entfernen die Spieler die Hälfte (*aufgerundet*) ihrer

Spielsteine in jeder Region der Weltkarte und legen sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Anmerkung: Am Ende der dritten Epoche werden diese Kosten nicht mehr gezahlt.

Das Spiel endet am Ende der dritten Epoche (nach 6 Runden). Nachdem die normalen Siegpunkte vergeben wurden (siehe 90), erhalten die Spieler zusätzlich einen Siegpunkt für

- ☞ je drei Goldmünzen,
- ☞ je drei Warenscheiben.

Die Spielsteine im persönlichen Vorrat der Spieler und Nahrungspunkte geben keine weiteren Siegpunkte.

Diese Siegpunkte werden zu denen auf der Siegpunkteskala hinzugezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler mit der größeren Anzahl von Goldmünzen.

Autor:	Martin Wallace
Entwicklung:	Uli Blennemann, Henning Kröpke
Graphik:	Czarnè
Layout:	Lin Lütke-Glanemann

12.0 EINE AUSFÜHRLICHE BEISPIELRUNDE

In diesem Abschnitt präsentieren wir eine illustrierte Beispielrunde einer Partie **Rise of Empires** mit vier Spielern. Bitte beachten Sie, dass dies das erste Spiel für alle vier beteiligten Spieler ist. Erwarten Sie also kein *perfektes Spiel*! Wir hoffen, dass Ihnen diese Beispielrunde den Einstieg ins Spiel erleichtert.

In ihrer ersten Partie **Rise of Empires** spielt Sandra mit weiß, Lisa mit grün, Thomas mit rot und Peter mit blau. Sie bereiten das Spiel gemäß Abschnitt 3.0 vor.

Zufällig wurde Sandra zur Startspielerin bestimmt. In Runde A der ersten Epoche folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Die Plättchenablage sieht wie folgt aus:



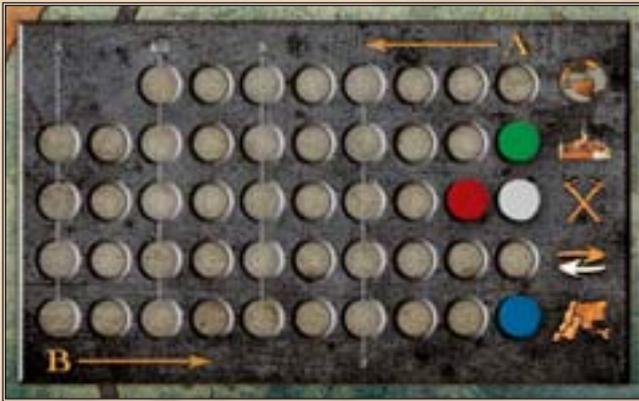
Die erste Aktion

Sandra möchte ihren Nachschub an Spielsteinen sichern. Sie sieht die vielen Gebietsplättchen *Hügel* und außerdem das Fortschrittsplättchen *Bergbau* (Man erhält in jeder Runde in der Phase Einkommen eine Warenscheibe pro Hügel) auf der Plättchenablage. Sie platziert eine Aktionsscheibe auf dem ersten (ganz rechten) Fortschrittsfeld der Aktionsübersicht und nimmt sich das Fortschrittsplättchen *Bergbau*.

Lisa wählt das Stadtplättchen mit einem Siegpunkt (es hat keine laufenden Kosten an Nahrungspunkten oder Warenscheiben) und zahlt zwei Goldmünzen an die Bank.

Thomas beginnt „aggressiv“ und nimmt sich das Fortschrittsplättchen *Eisenwaffen*. Er platziert seine Aktionsscheibe links neben der weißen von Sandra.

Peter nimmt sich als Letzter in der Spielerreihenfolge das in der ersten Runde einzige ausliegende Gebietsplättchen *Ebene*. Er wird dadurch zwei Nahrungspunkte und einen Spielstein in jeder Phase Einkommen erhalten.



Zweite Aktion

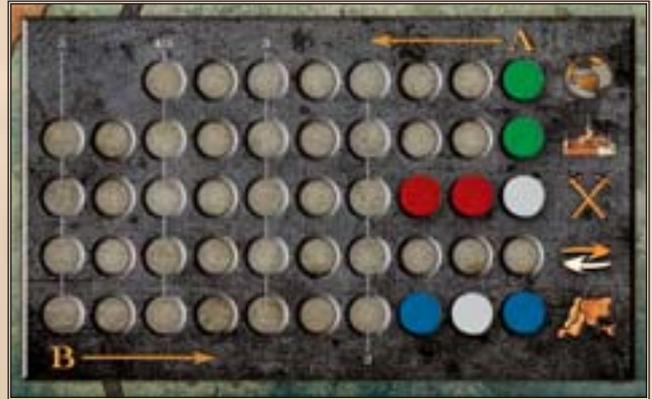
Sandra möchte gewährleisten, dass ihr Fortschrittsplättchen *Bergbau* in der Phase Einkommen möglichst viel Ertrag abwerfen wird und nimmt deshalb ein Gebietsplättchen *Hügel*.

Lisa möchte als erste auf der Weltkarte vertreten sein. Sie wählt das Imperiumsplättchen 2, mit dessen Hilfe sie auch Spielsteine im Mittelmeer platzieren darf. Sie legt je zwei Spielsteine ins Mittelmeer und in die zentrale nördliche Region Europas. Sie behält einen Spielstein für später.



Thomas nimmt sich das Fortschrittsplättchen *Kleiner Hafen*, um später flexibler zu sein.

Peter möchte seinen Spielsteinnachschub vergrößern und nimmt sich ein Gebietsplättchen *Wald*.



Dritte Aktion

Sandra verfolgt eisern ihre Strategie und wählt ein weiteres Gebietsplättchen *Hügel*.

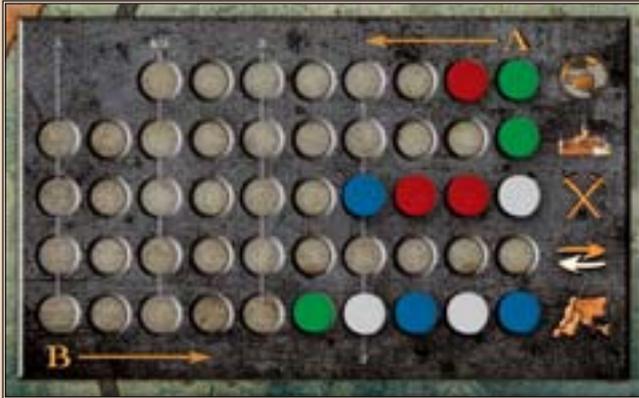
Lisa nimmt sich eines der beiden letzten Gebietsplättchen *Hügel*. Dadurch wird sie in der Phase Einkommen drei Spielsteine erhalten, muss aber auch drei Nahrungspunkte bezahlen.

Thomas wählt nun das zweite Imperiumsplättchen 2, mit dessen Hilfe er Spielsteine im Mittelmeer platzieren darf. Als erstes legt er zwei Spielsteine ins Mittelmeer und zwei nach Westeuropa. Er führt nun den Kampf aus und entfernt einen der beiden Spielsteine von Lisa im Mittelmeer. Abschließend nutzt er seine Eisenwaffen und entfernt dort auch Lisas zweiten Spielstein. Lisa legt beide verlorenen Spielsteine zurück in den allgemeinen Vorrat.





Peter wählt das Fortschrittsplättchen *Eisenaxt*.

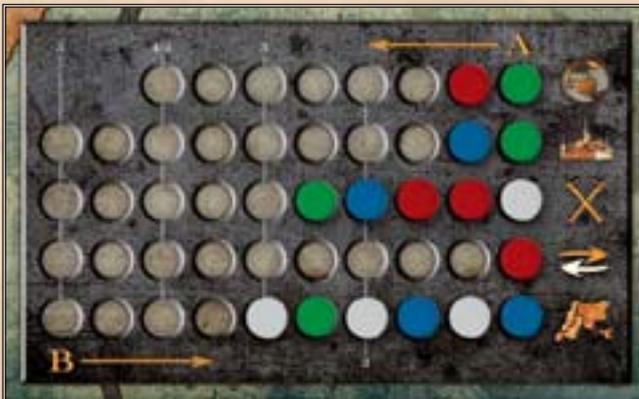


Vierte Aktion

Sandra nimmt sich das letzte Gebietsplättchen Hügel. Sie besitzt nun drei Hügel.

Lisa hat ihre zentrale Position auf der Weltkarte verloren. Sie wählt deshalb vorsichtshalber eines der beiden Fortschrittsplättchen *Ackerbau*.

Thomas möchte einen Handel durchführen. Zuerst nutzt er den *Kleinen Hafen* (er dreht das Fortschrittsplättchen dazu auf die Rückseite) und tauscht eine Goldmünze gegen eine Warenscheibe. Anschließend gibt er alle drei Warenscheiben in seinem Besitz ab und erhält dafür zwei Siegpunkte. Er versetzt seine Aktions-scheibe auf der Siegpunkteskala um zwei Felder nach rechts. Peter möchte nun ebenfalls Siegpunkte erhalten. Er wählt das Stadtplättchen, das ihm zwei Siegpunkte pro Runde bringt. Er zahlt entsprechend vier Goldmünzen an die Bank.



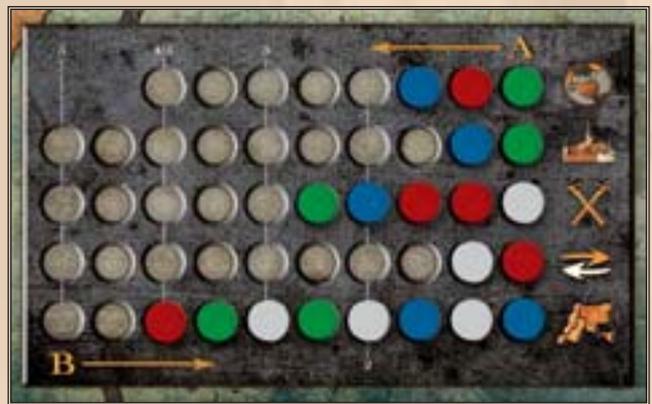
Fünfte Aktion

Sandra handelt nun ebenfalls. Sie nimmt ihre zwei Warenscheiben und tauscht sie gegen vier Goldmünzen ein, die sie von der Bank erhält.

Lisa nimmt ein Gebietsplättchen *Insel*.

Thomas wählt ein Gebietsplättchen *Wald*. Damit wurden nun acht Gebietsplättchen genommen (das Maximum in einer Partie mit vier Spielern), so dass in dieser Runde keine weiteren Gebietsplättchen mehr gewählt werden dürfen.

Peter nimmt das Imperiumsplättchen 3 und legt seine fünf Spielsteine in die drei östlichen Regionen der Weltkarte.



Sechste Aktion

Sandra hat bisher keine Spielsteine auf der Weltkarte. Sie wählt deshalb das Imperiumsplättchen 2 mit Kampf „0-1“ und platziert 3 Spielsteine nach Westeuropa und 2 nach Nordafrika. Sie trägt außerdem den Kampf aus und entfernt einen von Thomas' Spielsteinen in Westeuropa, der zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt wird.

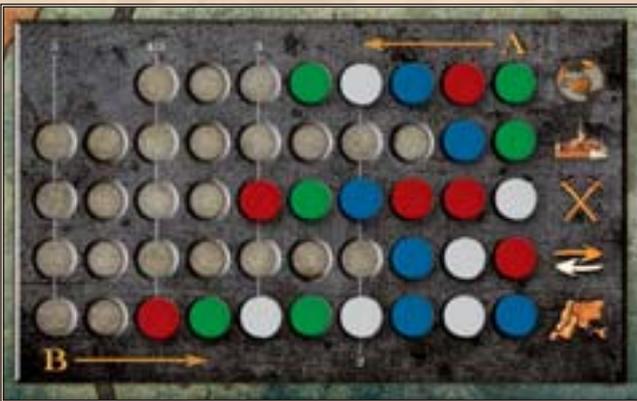


Lisa verfügt noch über einen ungenutzten Spielstein. Sie wählt das Imperiumsplättchen 2 und legt den Spielstein in die heutige Türkei (benachbart zu einer Region mit eigenen Spielsteinen).



Thomas nimmt sich ein weiteres Fortschrittsplättchen – diesmal den *Ackerbau*.

Peter beendet nun die Aktionsrunde und wählt die Aktion *Handel*. Er tauscht seine beiden Warenscheiben gegen 3 Goldmünzen ein.



Nun wird die Nahrungsskala angepasst.

Sandra verliert eine Menge – neun Nahrungspunkte für ihre drei Hügel - und zieht ihre Aktionsscheibe auf das Feld 7. Sie muss in der nächsten Runde dringend etwas für ihre Nahrungsgrundlage tun! Lisa besitzt einen Hügel (-3), aber auch eine Insel (+1) und Ackerbau (+2). Somit ändert sich für sie auf der Nahrungsskala nichts. Thomas' Wald (-2) und sein Ackerbau (+2) heben einander auf. Da Thomas aber das Mittelmeer kontrolliert, erhält er dort zwei weitere Nahrungspunkte und versetzt somit seine Aktionsscheibe auf das Feld 18.

Peter muss drei Nahrungspunkte durch seine Stadt und zwei Punkte durch seinen Wald abgeben. Da er aber durch die Ebene zwei Nahrungspunkte erhält, verliert er insgesamt nur drei Punkte. Er zieht seine Aktionsscheibe auf Feld 13 der Nahrungsskala.



Das Einkommen wird verteilt.

Sandra erhält neun Spielsteine für ihre drei Hügel, zwei weitere Spielsteine für die Kontrolle von Nordafrika und zwei Warenscheiben für Westeuropa. Dank des Bergbaus erhält sie außerdem drei weitere Warenscheiben (je eine) für ihre drei Hügel. Lisa erhält einen Spielstein für ihre Insel, zwei weitere für ihren Hügel (= drei Spielsteine). Sie nimmt sich außerdem zwei Goldmünzen für die Kontrolle der Region des heutigen Balkans.

Thomas erhält zwei Spielsteine für seinen Wald.

Peter erhält zwei Spielsteine für seinen Wald, einen für die Ebene und zwei für die Kontrolle der Region der heutigen Türkei (= fünf Spielsteine). Für den Nahen Osten bekommt er zwei Warenscheiben, eine weitere durch die Eisenaxt (er besitzt einen Wald). Die östlichste Region auf der Weltkarte bringt ihm schließlich zwei Goldmünzen.

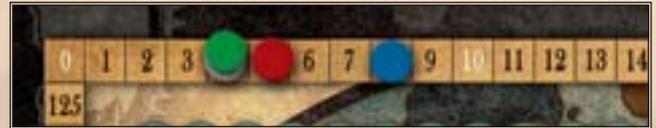
Als nächstes gibt es Siegpunkte.

Sandra erhält vier Siegpunkte für die Kontrolle von Westeuropa und Nordafrika.

Lisa kontrolliert den Balkan und ist Zweite in der Region der heutigen Türkei und bekommt dafür drei Siegpunkte. Ihre Stadt gibt ihr schließlich einen vierten Siegpunkt.

Thomas erhält zwei Siegpunkte für das Mittelmeer und einen Punkt für seinen zweiten Platz in Westeuropa. Zusammen mit den zwei Siegpunkten, die ihm bereits vorher der Handel eingebracht hat, besitzt er nun fünf Siegpunkte.

Peter kontrolliert drei Regionen im Osten der Weltkarte (= sechs Siegpunkte). Zusammen mit der Stadt (zwei Siegpunkte) beendet er die erste Runde mit acht Siegpunkten.



Schließlich wird die Spielerreihenfolge für die nächste Runde festgelegt. Sandra und Lisa haben beide die wenigsten Siegpunkte. Lisa besitzt aber weniger Gegenstände (Warenscheiben, Spielsteine und Goldmünzen) und darf ihre Position in der Spielerreihenfolge somit als erste wählen. Sie hat diverse ihrer Aktionsscheiben an erster oder zweiter Stelle der Aktionsübersicht und möchte erneut früh an der Reihe sein. Sie wählt den zweiten Platz.

Sandra entscheidet sich, erneut anzufangen. Sie besitzt neun Goldmünzen und hofft, auf diese Weise besonders wertvolle Plättchen zu erhalten, bevor die anderen Spieler zu oft an der Reihe waren.

Thomas möchte abwarten und zuschauen, wie sich die anderen Spieler entscheiden. Somit wählt er den vierten Platz für Runde B. Für Peter bleibt nur der dritte Platz in der Spielerreihenfolge.

Nun kann die nächste Runde des Spiels beginnen, Runde B der ersten Epoche!

Alle Imperiumsplättchen werden zurück auf ihre Felder gelegt. Die Spieler drehen alle genutzten Fortschrittsplättchen in ihrem Besitz auf die Vorderseite. Die Warenscheiben auf den Handelsfeldern werden in den Vorrat zurückgelegt. Alle Stadt-, Fortschritts- und Gebietsplättchen, die in der ersten Runde nicht gewählt wurden, werden nun neben die Plättchenablage gelegt. Sie können auch in den nun folgenden Runden von den Spielern gewählt werden!

Abschließend werden neue Stadt-, Fortschritts- und Gebietsplättchen aufgedeckt.

