

INVENTIONS

Evolution of Ideas

Anleitung



EINFÜHRUNG

Seit Anbeginn der Zeit haben Menschen neue Ideen ersonnen und sie zu immer neuen Konzepten weiterentwickelt. Durch ihren Erfindergeist hoben sie sich von den anderen Tieren ab. Jede neue Erfindung war ein wahrhaft evolutionärer Schritt. Durch seinen unvergleichlichen Gebrauch von Werkzeug wurde aus dem *Homo sapiens* ein Erfinder schon lange bevor es die Geschichtsschreibung gab.

Inventions ist auf der Spur der bemerkenswertesten Erfindungen der Menschheit und legt die Macht ihrer technologischen Entwicklungen in eure Hände, damit ihr eure Gesellschaften im Laufe der Jahrhunderte entwickeln könnt.

In **Inventions** repräsentieren Karten diese neuen Konzepte. Sie stellen Ideen dar, aus denen schließlich Erfindungen werden. Sobald erfunden, können sie mit der Welt geteilt werden und alle, die daran beteiligt waren, verbreiten die aufregenden Neuigkeiten. Ihr könnt euch auch mit anderen Gesellschaften austauschen und die Effizienz der Erfindungen verbessern.

Inventions ist ein taktisches Spiel mit Langzeitstrategie. Der Fortschritt jeder Gesellschaft wird in Erfindungspunkten (EP) gemessen. Wer bei Spielende die meisten EP hat, besitzt die fortschrittlichste Gesellschaft und gewinnt das Spiel.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial.....	3	Die Aktionen.....	12	SCHRITT 3: Aus Bestreben wird Fortschritt.....	21
Verschiedene Spieleranzahlen.....	4	Eine Idee präsentieren	12	SCHRITT 4: Fortschritt setzen.....	21
Aufbau.....	4-6	Erfinden	13	Nächste Runde.....	22
Steinzeit (Aufbaurunde).....	7	Erneuern	14	Ärawechsel.....	22
Der Kern des Spiels.....	7	Eine Erfindung teilen	15	Spielende.....	23
Schlüsselkonzepte.....	8-9	Spezialisten rufen	16	Ära 6: Schlusswertung.....	23
Wie eine Idee Geschichte formt.....	10	Einfluss erhalten	17	Regeln für Partien zu zweit.....	23-24
Spielablauf.....	10	Reisen	18	Ein Blick auf die Zeit.....	25
Eine Runde spielen.....	10	Heureka	19	Meilensteine.....	25
SCHRITT 1: Kettenaktionsmarker vorbereiten.....	10	Diplomat entsenden	20	Erfindungen.....	25-27
SCHRITT 2: Aktionen durchführen.....	11	Diplomat rufen	20	Übersicht über die Symbole.....	28
Eine Kettenaktion ausführen.....	11				
Meilensteinplättchen.....	11				
Ideen-/Erfindungskarten.....	11				

Mitwirkende

Besonderer Dank geht an Shelley Danielle, Jon Deale, Janusz Franas, Sidd (ooba), Miranda Robinson und Scott Hill, die das Spiel weit mehr Stunden getestet und darüber diskutiert haben, als sich irgendjemand vorstellen kann.

Dank geht an Evan Sarafian, Henrique Barbosa da Costa, John Auer, Scott Campbell, Simon Ng und Thomas Berggren für das Spielen der vielen Versionen dieses Spiels. Spezieller Dank an Paul Incao.

Ohne ihr Feedback, ihre Diskussionen und großartigen Ideen wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

Dank geht an alle Blindtester für ihre Zeit und Geduld, eine unfertige Anleitung zu lesen und damit zu spielen: Andrew Ko, Arc Crownover, Bobby Lam, Christoph Finke, Dennis Pousette, Edwin Karat, Emanuel Wendler, Fábio Gonçalves, Gonçalo Abreu, Grzegorz Polewka, Joshua Acosta, Kostas Vouvousas, Kyle Gormley, Olivier Proulx, Pedro Arteiro, Rachel Crownover, Ron Douglas, Scott Eddie, Vittorio Vagliani.

Großer Dank auch an alle Testspieler: Adrian Smith, Alex Arenas, Alex von Wirth, Alexandre Abreu, Ali Mersin, Andrew Ko, André Martins, Andrew Meachem, April Bull, Arunprasath Rajendran, Ash Dasuqi, Asier Vilanueva, Áxel Cisneros, Brittany Maia, Bruno Lopes, Carlos Barbosa, Carlos Ferreira, Christophe Gaudin, Chuck Case, Chuck Catalano, Conor Devine, Dan Morey, Dan Zilkha, David Watt, David, Dhivya Anandkrishnan, Dimitris Xenodochiaris, Dominick Salazar, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Emanuel Diniz, Emanuel Wendler, Emil Patyna, Emily Adrulis, Felipe de Lima, Filipe Paszkiewicz, François Septier, Gonçalo Falcão, Ian O'Toole, Iga Turek, Ioanna Viktoria Kalampaka, Jake Blomquist, James Correia, James Newman, Jason Cannon, Jazzik, João Fonseca, João Quintela Martins, Joe Harrison, John Sinan Holmes, Josh Baldwin, Joze Reverente, Julián Pombo, Kaiwen Jiang, Kamila Koprowska, Karen Cooper, Ketan Deshpande, Kostas Vouvousas, Lee Stoneman, Luke Rensink, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Mark Maia, Marton Johnson, Márton Ferenci, Marty Connell, Matt Kury, Mike Gray, Morgan Deale, Nelson Torres, Nikola Stojanovski, Paul Dent, Paulo Renato, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ran, Rickard Nilsson, Robb Rouse, Robert Hovakimyan, Ryan Schoon, Sam Luthor, Sarah Green, Simon Perkins, Steve Jones, Steve McCabe, Sofia Passinhas, Tomasz Kwiecinski, Timothy Williamson, Vasimir, Veronica Salm, William Aukes.

Meine Liebe geht an meine wunderschönen Kinder, Alex & Inês, und an meine Muse und beste Freundin, meine Frau Sandra, für ihre Ideen, Geduld, Unterstützung und Inspiration.

AUTOR: Vital Lacerda

GRAFIK: Ian O'Toole

GRAFIKDESIGN & 3D-ILLUSTRATIONEN: Ian O'Toole

ANLEITUNG & 3D-ILLUSTRATIONEN: Vital Lacerda

ENTWICKLUNG: Shelley Danielle und Scott Hill

SOLO-VERSION: Vital Lacerda

SOLO-ENTWICKLUNG: Shelley Danielle und John Albertson

BEARBEITUNG ENGLISCHE ANLEITUNG: Nathan Morse

OFFIZIELLES REGELVIDEO: Gaming Rules!

KORREKTURLESER: Ori Avtalion, Ken Hill, Scott Tepper, Alex Colby und viele Mitglieder von Vitals Discordserver

PROJEKTMANAGEMENT: Randal Lloyd, Rick Soued

EINLEITUNGSTEXT: Nathan Morse

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG UND SATZ: Lisa P. Reitz

KORREKTURLESER DT. VERSION: Michael Emrich, Simeon Müller, Maik Liebl, Arnd Rothkamp, Christoph Schmidt, Thorsten Stolle, Dominik Wagenführ

Like us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon/

Follow us on Twitter: [@EagleGryphon](https://twitter.com/EagleGryphon)

www.Eagle-Gryphon.com

For support, email us at: info@eagle-gryphon.com

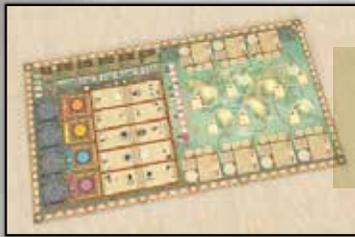
© 2023 FRED Distribution Inc.

801 Commerce Drive, Building #5, Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

Spielmaterial

DAS GESAMTE MATERIAL IST LIMITIERT AUF DIE ANZAHL, DIE IN DER SPIELSCHACHEL MITGELIEFERT WURDE



1 SPIELPLAN



4 GESELLSCHAFTSTABEAUS
IN 4 FARBEN



1 ANLEITUNG UND 4 SPIELHILFEN



2 AKTIONÜBERSICHTSKARTEN



1 CHRONOSFIGUR



SÄULEN DER ZEIT: 1x EPOCHE (GROß) UND
2x SAISON (KLEIN) IN 4 SPIELERFARBEN



30 BÜRGERFIGUREN
IN 4 SPIELERFARBEN



3 KETTENAKTIONSMARKER
IN 4 SPIELERFARBEN



1 EINFLUSSMARKER
IN 4 SPIELERFARBEN



1 WERTUNGSMARKER
IN 4 SPIELERFARBEN



1 REIHENFOLGEMARKER
IN 4 SPIELERFARBEN



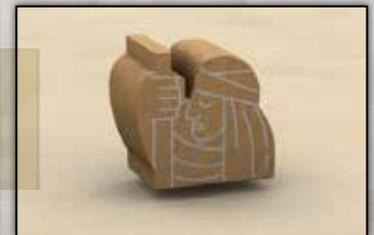
1 ÄRAMARKER IN 4 SPIELERFARBEN



5 EINFLUSSPLÄTTCHEN
IN 4 SPIELERFARBEN



12 ÖKONOMIEMARKER



7 GELEHRTENFIGUREN



7 WISSENSPLÄTTCHEN



7 SPEZIALISTENPLÄTTCHEN



21 MEILENSTEINPLÄTTCHEN
IN 6 STAPELN (A-F)



48 IDEENKARTEN IN 6 STAPELN
(ERFINDUNGEN AUF DER RÜCKSEITE)



21 PRIVATZIELKARTEN IN 3 STAPELN



16 BESTREBENSPLÄTTCHEN



21 TECHNOLOGIEFORSCHRITTS-
PLÄTTCHEN, JE 3 VON 1 BIS 7



21 KULTURFORSCHRITTS-
PLÄTTCHEN, JE 3 VON 1 BIS 7



21 ÖKONOMIEFORSCHRITTS-
PLÄTTCHEN, JE 3 VON 1 BIS 7



25 WOHLSTANDSPÄTTCHEN -
A, B, C, D MIT JE 4.
E, F, G MIT JE 3.



1 SOLO-ANLEITUNG



5 SOLO-KARTEN UND 1 WERTUNG-
KARTE



1 SOLO-TABLEAU

VERSCHIEDENE SPIELERANZAHLEN

Abhängig von der Spieleranzahl müsst ihr kleinere Anpassungen beim Spielaufbau vornehmen. Diese werden wie folgt eindeutig markiert. Ignoriert alle Anpassungen, die nicht eurer Spieleranzahl entsprechen:

- **Partien zu viert** – das ist die Spieleranzahl, für die diese Anleitung geschrieben ist.
- **Partien zu dritt**
- **Partien zu zweit**

Bei **Partien zu zweit** kommt ein automatisierter Gegenspieler zum Einsatz. Details dazu findet ihr am Ende dieser Anleitung (Seite 23/24), zusammen mit einer Zusammenfassung der Änderungen zum schnellen Nachschlagen.

Aufbau

SPIELPLAN

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.
2. Alle wählen eine Farbe und nehmen 1 Ära-, 1 Einfluss-, 1 Wertungs- und 1 Reihenfolgemarkers dieser Farbe. Legt euren Wertungsmarker auf Feld 0 der **Erfindungspunkte(EP)**-Leiste.
3. Wer von euch zuletzt etwas erfunden hat, beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Legt eure **Reihenfolgemarkers** entsprechend auf die Reihenfolgeleiste des Spielplans. Der Marker des Startspielers liegt auf dem oberen Feld.
4. Legt eure **Äramarker** auf die ersten 4 Kästchen der Äraleiste (in beliebiger Reihenfolge).
5. Legt eure **Einflussmarker** auf Feld 1 der Einflussleiste.



6. Stellt die **Chronosfigur** auf das am weitesten links liegende Feld der Äraleiste (genau unter **1**).
7. Stellt je 1 **Gelehrtenfigur** auf das Gelehrtenfeld in jeder Region.
8. Legt je 1 zufälliges **Wissensplättchen** offen (EP-Seite nach unten) auf das Wissensfeld in jeder Region.



9. Sortiert die **Meilensteinplättchen** nach Buchstabe. Mischt **Stapel A** und legt je 1 Plättchen davon offen auf jedes Feld der **Allgemeinwissenauslage**.
10. Mischt **Meilenstein-Stapel B** und legt je 1 Plättchen davon offen auf die 4 Spielerauslagen auf dem Spielplan, **auch wenn niemand diese Farbe spielt**. Dies ist die **Private Auslage**.
11. Legt die 3 C-Meilensteine offen neben den Spielplan und bildet damit die **Heureka-Auslage**. Legt die **Stapel D, E und F** über die Heureka-Auslage.
12. Legt je 1 zufälliges **Spezialistenplättchen** offen in jede **Regionsauslage**, links neben das Ideenfeld.

13. Sortiert die **Ideen-/Erfindungskarten** nach Ära (1, 2, 3, 4, 5 und 6) und bildet für jede Ära einen eigenen Stapel. Legt Ära 1 und 2 beiseite.
14. Jede **Regionsauslage** enthält ein **Spezialistenplättchen**, auf welchem ein Vorteil abgebildet ist.





HINWEIS: ASIEN UND NORDAMERIKA SIND DURCH DIE UMKREISTEN PFEILE MITEINANDER VERBUNDEN. SCHLIEßLICH IST DIE ERDE RUND.

WOHLSTANDS- UND FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN

16. Sortiert die **Wohlstands**plättchen nach Buchstabe (A-G, 3 oder 4 pro Buchstabe) und legt sie zufällig offen auf die angegebenen Felder links von den Ideenfeldern in jeder Regionauslage. Für A-D legt ihr Plättchen entsprechend der Mitspieleranzahl aus. Für E-G variiert die Auslage wie folgt:

👤👤👤 : Legt alle 3 Plättchen von jeweils E-G aus.

👤👤 / 👤👤 : Legt 2 beliebige Plättchen von jeweils E-G aus.

Hinweis: Die Reihenfolge der Stapel spielt nur für eine Rolle.

17. Stapelt die **Ökonomie**-, **Kultur**- und **Technologie**fortschrittsplättchen separat. Bildet für jede Plättchenart 7 Stapel, je einen pro Zahl (1 bis 7). Legt jeden Stapel offen auf ein beliebiges Auslagefeld für seine Art.

👤👤 / 👤👤 : Stapelt nur 2 Plättchen pro Zahl auf jeder Auslage.

Durchsucht die Ideenkarten der Ära 2 nach den 5 Karten mit dem **Buchstaben A**. Verteilt diese zufällig auf 5 der 7 Regionen – **aber nicht** auf die beiden Regionen mit den Spezialistenplättchen "eine Idee präsentieren" und "eine Erfindung teilen" (siehe Abbildung 14 rechts von diesem Text, unteres linkes Segment).

15. Mischt die Ideenstapel der Ära 3, 4, 5 und 6 separat und bildet einen einzelnen offenen Ideenstapel, indem ihr Ära 6 nach ganz unten legt, darauf Ära 5, Ära 4 und schließlich Ära 3 nach oben. Mischt diesen Ideenstapel nicht! Legt ihn neben den Spielplan.





Alle erhalten ein **Gesellschaftstableau** sowie:

- 30 Bürger
- 3 Säulen der Zeit: 1x Epoche und 2x Saison
- 3 Kettenaktionsmarker
- 5 Einflussplättchen
- 4 Bestrebensplättchen
- 3 Ökonomiemarker



IDEE MIT DEM NAMEN DEINES MEILENSTEINS
IN DER PRIVATEN AUSLAGE

AUFBAU DES GESELLSCHAFTSTABLEAUS

- Stellt **2 Bürger** als **Akademiker** in eure **Akademie** und je 1 Bürger in die oberen Felder (Zuhause) der Fachgebiete (**Ökonomie**, **Kultur** und **Technologie**) als **Spezialisten (Händler, Künstler und Denker)**. Die Fachgebiete befinden sich in der oberen rechten Ecke eures Gesellschaftstableaus. Alle legen 1 ihrer Bürger als **Diplomat** auf ihren privaten **Meilenstein**.
- Sortiert die **Privatzielkarten** nach ihrer Art in 3 Stapel. Nehmt je 1 zufällige Karte von jedem der 3 Stapel, sodass ihr **3 Privatzielkarten** habt. Haltet diese Karten vor den Anderen geheim, ihr selbst dürft sie jedoch jederzeit ansehen.
- Legt euer **+1 Einfluss** **Einflussplättchen** beiseite, es wird erst in der Aufbaurunde benötigt. Legt die 4 anderen **Einflussplättchen** (eine Idee präsentieren **🗣️**, Erfinden **💡**, Erneuern **🔄**, Teilen **👤**) auf die entsprechenden Einflussfelder in der rechten unteren Ecke eures Gesellschaftstableaus.
- Legt 1 eurer **Ökonomie**marker auf das entsprechende Feld in der rechten unteren Ecke eures Gesellschaftstableaus und die 2 anderen **Ökonomie**marker auf die entsprechenden Hexfelder der Fortschrittskarte auf der linken Seite eures Gesellschaftstableaus.
- Nehmt die **Idee** vom Ideenstapel der **Ära 2**, die den Namen eures Meilensteins in der Privaten Auslage (**mit einem B darunter**) in ihrer oberen rechten Ecke zeigt. Legt diese rechts neben euer Gesellschaftstableau.
- In Zugreihenfolge nehmt ihr alle nacheinander eine **Ideenkarte der Ära 3** vom Ideenstapel und legt sie rechts neben euer Tableau. Legt jetzt die 3 obersten Karten rechts neben den Stapel und bildet damit die Ideenauslage neben dem Spielplan (siehe Abbildung zum Aufbau auf Seite 5, Nr. **15**).
- Nehmt **2 zufällige** prähistorische Erfindungskarten aus **Ära 1** (sie haben keine Idee auf der anderen Seite). Legt diese links neben euer Tableau.
- Legt eure **3 Kettenaktionsmarker** auf das obere linke Feld eures Gesellschaftstableaus.
- Stellt eure **3 Säulen der Zeit** (1x Epoche und 2x Saison) neben euer Gesellschaftstableau.
- Legt die **4 Bestrebensplättchen** und eure verbliebenen Bürger als Vorrat neben euer Gesellschaftstableau.

Steinzeit (Aufbaurunde)

In umgekehrter Zugreihenfolge (beginnend mit dem untersten Marker auf der Leiste) führen alle Folgendes in ihrem Zug durch:

- i. Wählt eine Region.

Tipp: Wenn dies eure erste Partie ist, solltet ihr eine Region von euren Privatzielkarten oder für den Bonus auf dem Spezialistenplättchen wählen. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, wählt zufällig.

- ii. Setzt, abhängig von der Region, 1 oder 2* eurer Spezialisten ein, die zu der Idee dort auf dem Spezialistenplättchen passen (**Ökonomie**: Händler, **Kultur**: Künstler, **Technologie**: Denker, und/oder Akademiker, die alles können).
*Wie auf dem Spezialistenplättchen links von der Idee dargestellt.



- iii. Erhaltet den Vorteil vom Spezialistenplättchen.



- iv. Legt euer +1 Einfluss (Einflussplättchen) auf das Einflussfeld ganz links über oder unter der gewählten Region (erhaltet nicht die abgedeckten EP).



- v. Stellt 1 Bürger aus eurem Vorrat in diese Region auf der Karte.



Sobald alle hiermit fertig sind, werft alle verbliebenen, nicht beanspruchten Ideenkarten auf dem Spielplan ab.

Als letztes rückt Chronos 1 Schritt auf der Äraleiste vor.
Jetzt kann der Hauptteil des Spiels beginnen!

Der Kern des Spiels

Euer Ziel ist es, eure **Ideen** in die Welt zu bringen, damit aus ihnen **Erfindungen** werden und diese dann mit der Menschheit **geteilt** werden können. Dies sind die 3 entscheidendsten Dinge, die im Spiel geschehen, da ihr damit EP (*Erfindungspunkte*) erhaltet, eure Einwohnerzahl erhöht und eure Gesellschaft voranbringt.



Hinweis: Diese Schritte müssen nicht alle von derselben Person ausgeführt werden. Dazu später mehr!

Schlüsselkonzepte

Es ist wichtig, dass ihr folgende Konzepte verstanden habt, bevor ihr losspielt:

A. CHRONOS, ÄRALEISTE UND MEILENSTEINE:



Auf der Äraleiste stellt das Voranschreiten von Chronos den dauerhaften Lauf der Zeit dar. Die Äraleiste zeigt allerdings auch den zunehmenden technologischen Fortschritt jeder der Gesellschaften an. Sollte der Äramarker eurer Gesellschaft Chronos' Ära voraus sein, dann ist auch eure Gesellschaft ihrer Zeit voraus. Sollte euer Äramarker hinter Chronos zurückbleiben, hinkt auch eure Gesellschaft dem Fortschritt hinterher. Die technologischen Meilensteine, die ihr erreicht, definieren die Ära eurer Gesellschaft und somit, ob ihr vor oder hinter der Zeit liegt.

GESELLSCHAFTEN VOR UND HINTER DER ZEIT.



ORANGE LIEGT SEINER ZEIT ZURÜCK, LILA IST IHR VORAUSS.

B. VERSAMMLUNG, FOREN UND AKTIONSFELDER:

Die **Versammlung** auf der linken Hälfte des Spielplans bietet ein Aktionsmenü, das alle nutzen können. Die **Versammlung** ist in 5 **Foren** unterteilt: Jedes Forum umfasst 2 verschiedene **Aktionsfelder**. Um eine Aktion auszuführen, stellt ihr eine Säule auf ein Aktionsfeld.

EIN FORUM DER VERSAMMLUNG



<< GOLDENE REGEL >>

Pro Person darf immer **nur 1 Säule der Zeit** (egal, ob Epoche oder Saison) in jedem Forum stehen.

- Das heißt, sobald ihr eine Aktion in einem Forum gewählt habt, blockiert ihr euch **beide** Aktionen in diesem Forum bis zur nächsten Ära, in der sie dann wieder verfügbar sind.

Hinweis: Ein **verfügbares Forum** ist ein Forum, in dem **keine eurer eigenen Säulen** steht.

C. HAUPTAKTION:

In eurem Zug müsst ihr eine **Hauptaktion** durchführen. Dies beinhaltet entweder, eure große Epochensäule auf ein Aktionsfeld in ein **anderes, verfügbares Forum**, oder eine eurer kleinen Saisonsäulen auf ein **beliebiges, verfügbares Forum** zu stellen. Chronos' Position auf der Äraleiste zeigt euch an, ob ihr diese Runde eine Saisonsäule spielen oder eure Epochensäule bewegen müsst: Steht Chronos auf einem Rad über dem Feld der aktuellen Ära, müsst ihr eine Saisonsäule spielen. Steht er auf einer Säule, müsst ihr eure Epochensäule in ein anderes Forum rücken.



Beispiel

Wir befinden uns in der 3. Runde der Ära. In dieser Runde müssen alle ihre Epochen ändern. **Orange** bewegt seine Epochensäule auf 1 der 2 verfügbaren Foren (seine Optionen sind blau hervorgehoben) und wählt die Aktion Erfinden. Er hätte die Säule nicht im selben Forum stehen lassen können (auch nicht zu dem anderen Aktionsfeld darin rücken), da er in diesem Forum bereits eine Säule stehen hat (in diesem Fall die Epochensäule). Beachtet, dass die Säulen anderer Spieler keinen Einfluss darauf haben, welche Foren verfügbar sind.

D. KETTENAKTION:



Kettenaktionen sind alle Aktionen, die mit einem **Kettensymbol** und rosa Hintergrund versehen sind.

Die Anzahl von **Kettenaktionen**, die ihr in eurem Zug durchführen könnt, wird von eurem Einfluss begrenzt, der auf der Einflussleiste auf dem Spielplan angezeigt wird. Aus diesem Grund variiert die Anzahl der **Kettenaktionen**, die ihr durchführen könnt, mit jedem Zug. Bereitet zu Beginn jedes Zugs die Anzahl (1 bis 3) **Kettenaktionsmarker** vor, die ihr in diesem Zug nutzen könnt.

KETTENAKTIONSMARKER VORBEREITEN



Beispiel

Blau ist am Zug. Sie sieht auf der Einflussleiste, dass neben ihrem Einflussmarker 2 **Kettenaktionsmarker** abgebildet sind. Also beginnt sie ihren Zug mit 2 vorbereiteten **Kettenaktionsmarkern**.

Auch bestimmte Aktionen, die ihr durchführt, bieten die Möglichkeit, eine **Kettenaktion** durchzuführen. Diese sind eindeutig mit dem **Kettenaktionssymbol** gekennzeichnet. Jedes Mal, wenn ihr eine **Kettenaktion** durchführt, legt ihr einen **Kettenaktionsmarker** neben das Symbol – so behaltet ihr den Überblick über eure **Kettenaktionen** während ihr sie ausführt. Ihr müsst nicht alle eure zugeordneten **Kettenaktionsmarker** nutzen, doch sobald ihr keine mehr übrig habt, könnt ihr keine weiteren **Kettenaktionen** durchführen. Ihr erhaltet ungenutzte Marker zurück, nachdem ihr den Schritt **Aktionen ausführen** (siehe Seite 10, eine Runde spielen) beendet habt. Also nutzt sie lieber, solange ihr könnt!

KETTENAKTION



Schlüsselkonzepte

E. EINFLUSS:



Wie bereits zuvor erwähnt: Euer Einfluss bestimmt, wie viele **Kettenaktionen** ihr in eurem Zug durchführen könnt.

F. ERSCHÖPFTE VS. VERFÜGBARE BÜRGER:



Ihr setzt eure Bürger ein, um eure Gesellschaft voranzubringen. Bedenkt, dass eure Epochen- und Saisonsäulen keine Bürger sind. Manchmal gibt ein Symbol an, dass ein Bürger hingelegt werden soll – das bedeutet, er ist erschöpft. Wenn das passiert, bewegt ihr euren Bürger zu dem Bereich für erschöpfte Spezialisten, dem unteren Feld der Fachgebiete, und legt ihn hin. Wenn ein Symbol einen aufstehenden Bürger anzeigt, sind sie verfügbar für die Arbeit und ihr bewegt sie nach Hause, auf das obere Feld der Fachgebiete. Ihr könnt nur Bürger einsetzen, die zu Hause sind!



Beispiel

Die Bürger zu Hause (oberer Teil der Abbildung) stehen für die Arbeit zur Verfügung. Die unteren sind erschöpft und können bis zur nächsten Ära nicht genutzt werden.

G. SPEZIALISTEN:

Bürger können sich spezialisieren und **Händler**, **Künstler** oder **Denker** werden. Die Fachgebiete hängen mit den 3 Typen der Ideenkarten und Fortschrittsplättchen zusammen: **Ökonomie**, **Kultur** und **Technologie**. Sobald ein Bürger einem Fachgebiet zugewiesen ist, ist er ein Spezialist.

Die Verbindung zwischen Spezialisten, Ideen und Fortschritt ist sehr stark:



Händler fördern **Ökonomie**.



Künstler fördern **Kultur**.



Denker fördern **Technologie**.

KÜNSTLER, KULTURERFINDUNG UND KULTURPLÄTTCHEN



<<< VOM ENTWICKLER >>>

Jede Art der Erfindung logisch mit einem Fachgebiet zu verknüpfen, war eine interessante Herausforderung. Beispielsweise taucht das **Rad** als eine **Technologie**-karte auf, **Münzen** als **Ökonomie**-karte und **Schrift** als **Kultur**-karte. Jede Erfindung ist also einem passenden Fachgebiet zugeordnet, das angibt, welchen Spezialisten sie braucht und wie sie eure Gesellschaft voranbringen wird. Jede Erfindung ist auch in der richtigen Ära verankert: Ihr werdet kein Feuer im 17. Jh. erfinden, ebenso wenig elektrische Batterien in der Steinzeit.

H. DIE AKADEMIE/AKADEMIKER:



In eurer **Akademie** befinden sich **Akademiker**: vielseitige Bürger, die in jedem Fachgebiet arbeiten können. Die Ärazahl eures Meilensteins ist die maximale Anzahl an Akademikern, die eure **Akademie** aufnehmen kann.

Ein Akademiker fungiert als beliebiger Spezialist. Müsst ihr allerdings den Akademiker erschöpfen, verschreibt sich dieser permanent einem Fachgebiet: Legt den Akademiker auf das untere Feld für die Erschöpfen des gewählten Fachbereichs. Wenn ihr ihn nicht erschöpfen müsst, bleibt der Akademiker an der **Akademie** und steht einer beliebigen Aufgabe zur Verfügung.

I. FORTSCHRITTS- UND WOHLSTANDSPLÄTTCHEN:

Es gibt 3 Arten von Fortschrittsplättchen – **Ökonomie**, **Kultur** und **Technologie** – sowie **Wohlstands**-plättchen.

Sobald ihr diese auf die Fortschrittskarte eurer Gesellschaftstableaus gesetzt habt, könnt ihr sie nutzen.



Jedes **Ökonomie**plättchen gewährt euch einen Vorteil, den ihr einmal pro Ära aktivieren könnt, indem ihr einen **Ökonomiemarker** darauf legt. Am Ende der Ära erhaltet ihr eure **Ökonomiemarker** für die nächste Ära zurück. Ihr beginnt das Spiel mit 1 **Ökonomiemarker**, doch ihr erhaltet mehr, indem ihr Fortschritts- oder **Wohlstands**plättchen über die Felder eurer Fortschrittskarte baut, auf denen **Ökonomiemarker** sind. Ihr könnt nur 1 **Ökonomie**plättchen pro Zahl haben.



Jedes **Kultur**plättchen gewährt euch eine dauerhafte Verbesserung für die Aktion, welche oben auf dem Plättchen abgebildet ist. Immer, wenn ihr diese Aktion ausführt, erhaltet ihr den in der Mitte abgebildeten Vorteil. Ihr könnt nur 1 **Kultur**plättchen pro Zahl haben.



Jedes **Technologie**plättchen ermöglicht es euch, die 2 dargestellten Aktionen mit einer **Kettenaktion** auszuführen – nennen wir sie A und B. Führt ihr Aktion A aus, könnt ihr Aktion B anketten. Führt ihr Aktion B aus, könnt ihr Aktion A anketten. So erhaltet ihr etwas Flexibilität. Ihr könnt nur 1 **Technologie**plättchen pro Zug verwenden. Es kostet euch 1 **Einfluss** und wenn ihr es nutzt, müsst ihr es wenden und könnt es nie wieder nutzen. Ihr könnt nur 1 **Technologie**-plättchen pro Zahl haben.



Jedes **Wohlstands**plättchen gewährt euch ein Wertungsziel für die Schlusswertung basierend auf den Plättchen auf eurer Fortschrittskarte. Ihr könnt nur 1 **Wohlstands**plättchen pro Buchstabe haben.

(Seht in der Spielhilfe für eine detaillierte Beschreibung aller Fortschrittsplättchen nach).

Wie eine Idee Geschichte formt

Dieses detaillierte Beispiel erläutert, wie sich eine Idee in **Inventions** entwickelt. Es soll nicht die Einzelheiten jeder Aktion nahebringen, sondern dabei helfen, den Aktionsfluss zu veranschaulichen, bevor wir uns die **Aktionen** Schritt für Schritt genau anschauen.

Meilensteine bestimmen, wie fortgeschritten eure Gesellschaft ist – sie sind die Bausteine des Wissens eurer Gesellschaft. Einige Erfindungen setzen Kenntnis von bestimmten Technologien (Meilensteinen) voraus. *Beispielsweise könnt ihr kein Brot backen, wenn ihr noch nicht wisst, wie man Feuer macht.*

Zuerst erdenkt und **präsentiert** eine Gesellschaft eine **Idee**. Irgendwann wird jemand diese bloße Idee realisieren, indem er sie **erfindet**, unter der Voraussetzung, dass die Kenntnis vom entsprechenden Meilenstein vorhanden ist. Manchmal wird eine andere Gesellschaft diese Erfindung **erneuern** und sie für immer verbessern. Schließlich jedoch wird eine Gesellschaft, die am Prozess beteiligt war, **die Erfindung** mit der Welt **teilen** – und diese schreitet voran im Rennen um Wohlstand.



ENTWICKLUNG DER IDEEN



Beispiel

Gelb präsentiert in Asien die Idee für das Rad. In einem späteren Zug erfindet **Blau** dort das Rad. Obwohl es nicht notwendig ist, erneuert **Orange** dann das Rad (Erneuerung ist eine optionale Stufe im "Lebenszyklus der Idee"). Schließlich teilt **Blau** die Erfindung mit der Welt und entwickelt so den **Wohlstand** seiner Gesellschaft. Da **Blau** die Idee erfunden hat, gehört die Erfindung **Blau**. Als Urheber der Idee gilt **Gelb** und erhält Erfindungspunkte (EP). Die Bevölkerung von **Orange** in Asien wächst durch die Erneuerung. Jede Beteiligung am Prozess bietet Vorteile! Alles davon wird später im Detail erklärt.

Spielablauf

Das Spiel erstreckt sich über 6 Ären:

1. Steinzeit (vor 3,2 Mio. Jahren)	1 Runde
2. Jungsteinzeit (vor 12 Ts. Jahren)	3 Runden
3. Metallzeit (ca. 3300 v. Chr.)	3 Runden
4. Antike/Mittelalter (500 v. Chr.)	3 Runden
5. Moderne (17. Jh.)	3 Runden
6. Computerzeitalter (21. Jh.)	Wertungsrunde

Mit Ausnahme der ersten und letzten Ära besteht jede Ära aus 3 Runden, in denen ihr eure 2 Saisonsäulen spielt und dann eure Epochensäule bewegt. In der Steinzeit (Ära 1), die nur 1 Runde lang ist und als Aufbaurunde fungiert, setzt ihr nur eure Epochensäule ein. Das Computerzeitalter (Ära 6) wird nur für die Schlusswertung genutzt. Am Ende jeder Ära (außer Ära 5) gibt es einen Ärawechsel, bei dem das Rad der Zeit weitergedreht wird. All das ist als Gedächtnisstütze anhand der Symbolik auf der Äraleiste dargestellt (siehe Seite 22, Ärawechsel).

ÄREN



EINE RUNDE SPIELEN

Alle führen gemäß der Reihenfolgeleiste einen Zug durch, der aus einer Hauptaktion und – optional – 1 oder mehr **Kettenaktionen** besteht. Am Ende jeder Runde rückt Chronos 1 Schritt auf der Äraleiste vor (siehe Seite 22).

DEINEN ZUG DURCHFÜHREN

Dein Zug ist in folgende Schritte unterteilt (als Hilfe sind die Symbole auf deinem Gesellschaftstableau abgedruckt):



1. KETTENAKTIONSMARKER VORBEREITEN
2. AKTIONEN AUSFÜHREN
3. AUS BESTREBEN WIRD FORTSCHRITT
4. FORTSCHRITT SETZEN

Hinweis: Legt am Ende von Schritt 2 all eure **Kettenaktionsmarker** auf das linke Feld in der oberen linken Ecke eures Gesellschaftstableaus.

SCHRITT 1: KETTENAKTIONSMARKER VORBEREITEN

Bewege die Anzahl **Kettenaktionsmarker** (auf deinem Gesellschaftstableau), die durch deine Position auf der Einflussleiste angegeben wird, vom linken zum rechten Feld in der oberen linken Ecke deines Gesellschaftstableaus. Diese wirst du einsetzen, wenn du **Kettenaktionen** ausführst. Du kannst nicht mehr **Kettenaktionen** ausführen als du **Kettenaktionsmarker** in diesem Zug vorbereitet hast. Lege sie, nachdem du **Schritt 2: Aktionen ausführen** beendet hast, zurück auf das linke Feld (siehe nächste Seite: **AKTIONEN AUSFÜHREN**).



Beispiel

Lila beginnt seinen Zug. Sein Marker ist auf Feld 5 der Einflussleiste. Dieser Abschnitt der Einflussleiste zeigt rechts 2 **Kettenaktionsmarker**. Also bewegt er 2 seiner **Kettenaktionsmarker** auf das rechte Feld seines Gesellschaftstableaus und kann in diesem Zug 2 **Kettenaktionen** durchführen.

SCHRITT 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Jedes Mal, wenn du deine Säulen der Zeit einsetzt oder bewegst, hinterlässt du einen Abdruck in der Geschichtsschreibung und erzeugst einen maßgeblichen Trittstein in der Geschichte der Erfindungen. Wähle mit Bedacht.

In diesem Schritt spielst du entweder eine Saisonsäule von deinem Gesellschaftstableau auf ein verfügbares Aktionsfeld oder du bewegst deine Epochensäule auf ein Aktionsfeld in einem anderen verfügbaren Forum. Das Aktionsfeld darf sich nicht in einem Forum befinden, in dem bereits eine deiner Säulen der Zeit steht. Ob du eine Saisonsäule spielst oder deine Epochensäule bewegst, gibt das Feld auf der Äraleiste an, auf welchem Chronos steht:

SPIELE EINE SAISONÄULE ODER BEWEGE DEINE EPOCHENSÄULE



Wenn Chronos' Feld die Epochensäule darstellt, musst du sie bewegen. Falls er hingegen auf einem Radsymbol steht, dann musst du eine Saisonsäule spielen.

Denkt daran: In Ära 1 gibt es nur 1 Runde, in der ihr eure Epochensäule auf den Spielplan stellt. In Ära 6 führt ihr keine Hauptaktionen aus. Alle anderen Ären bestehen aus 3 Runden. In den Runden 1 und 2 spielt ihr die Saisonsäulen, in Runde 3 bewegt ihr eure Epochensäule in ein anderes Forum. All das zeigt auch die Äraleiste an.

Sobald du deine Saisonsäule gespielt oder deine Epochensäule bewegt hast, **beeinflusst** du die **Epochensäulen der anderen**, die auf dem gewählten Aktionsfeld stehen (siehe unten) und **führst** dann die **Aktion durch**.

A. Epochensäulen beeinflussen (👥: oder Saisonsäulen)

Alle mit einer Epochensäule (👥: oder Saisonsäule) auf dem von dir gewählten Aktionsfeld erhalten 1 Einfluss (rückt 1 Feld auf der Einflussleiste vor). Der Maximalwert von Einfluss liegt bei 10.

BEEINFLUSSE EPOCHENSÄULEN



B. Die Aktion ausführen

Führe dann die gewählte Aktion aus (siehe **Die Aktionen** von Seite 12 bis 20, um zu erfahren, was jede Aktion bewirkt und wie sie funktioniert). Zudem darfst du eine beliebige Anzahl deiner für diesen Zug vorbereiteten **Kettenaktionen** durchführen.

BESTREBENSPLÄTTCHEN

Einige Aktionen gewähren euch ein Bestrebensplättchen entweder für **Ökonomie**, **Kultur** oder **Technologie** – oder sogar eines eurer Wahl. Bestrebensplättchen sind Platzhalter, die ihr in **Schritt 3** eures Zuges durch Fortschrittsplättchen ersetzt (siehe Seite 21).

Wenn ihr ein Bestrebensplättchen erhaltet, dreht es so, dass das Symbol des erhaltenen Fachgebiets nach oben zeigt und legt es dann auf das am weitesten links liegende, leere Feld der Plättchenauslage unten auf eurem Gesellschaftstableau. Erhaltet ihr mehr Bestrebensplättchen als eure Auslage freie Felder hat, müsst ihr am Ende dieses Schrittes wählen, welche neu erhaltenen ihr behaltet, der Überschuss kommt zurück in euren Vorrat.



Beispiel

In der Plättchenauslage von **Blau** liegen bereits 3 Plättchen. In ihrem Zug erhält sie 1 Bestrebensplättchen für **Technologie** und 1 für **Kultur**. Sie hat leider nur für 1 davon Platz. Sie entscheidet sich für das **Kulturplättchen** und legt das andere in ihren Vorrat zurück.

<<< EINE KETTENAKTION AUSFÜHREN >>>

Eine **Kettenaktion** auszuführen ist beinahe dasselbe wie eine Hauptaktion durchzuführen. Doch anstatt eine Säule zu nutzen, legst du einen **Kettenaktionsmarker** neben die **Kettenaktion**, die du ausführen möchtest.

MEILENSTEINPLÄTTCHEN



1. DIPLOMATENFELDER
2. NAME
3. MEILENSTEIN ÄRA
4. DIPLOMATEN-AKTION
5. NEUE ÄRA DER GESELLSCHAFT

IDEEN-/ERFINDUNGSKARTEN



IDEENSEITE

1. NAME DER IDEE
2. FACHGEBIETSART
3. ZU ERSCHÖPFENDE SPEZIALISTEN
4. VORAUSGESETZTER MEILENSTEIN
5. KETTENAKTION FÜR DIE ERFINDUNG AUF DER RÜCKSEITE
6. EP FÜR DIE ERFINDUNG (NUR ÄRA 6-KARTEN)



ERFINDUNGSSEITE

1. NAME DER ERFINDUNG
2. VERFÜGBARKEIT DER TEILEN-AKTION
3. ERFINDUNGSÄRA UND EP BEI TEILEN-AKTION
4. KETTENAKTION

Die Aktionen

Jede Aktion kann als Hauptaktion oder als **Kettenaktion** durchgeführt werden. Die Aktion beinhaltet immer dieselben Schritte, egal ob sie als Haupt- oder Kettenaktion durchgeführt wird.

<<< **WICHTIG** >>>

Falls (und nur falls) du keine der Hauptaktionen durchführen kannst, spiele nur deine Saisonsäule bzw. bewege deine Epochensäule und erhalte 1 Einfluss. Das solltest du um jeden Preis vermeiden.



EINE IDEE PRÄSENTIEREN

Präsentiere die Ideen, aus denen schließlich Erfindungen werden könnten. Du wirst bekannt als **Urheber**. Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel.

-  Lege eine deiner Ideenkarten rechts von deinem Gesellschaftstableau in eine Regionsauslage ohne Karte.
-  Das Spezialistenplättchen (links von der gerade gespielten Karte) gibt die Anzahl der Spezialisten und/oder Akademiker an, die für die Präsentation deiner Idee in dieser Region benötigt werden. Bewege die benötigten verfügbaren Spezialisten des Fachgebiets der gespielten Karte (und/oder Akademiker) von deinem

Gesellschaftstableau auf das Spezialistenplättchen. Erhalte den Vorteil auf dem Spezialistenplättchen.

-  Führe **am Ende von Schritt 2: Aktionen ausführen** (Seite 11) für jede präsentierte Idee folgende Schritte durch (du kannst mehrere Ideen in deinem Zug präsentieren, führe Folgendes erst dann aus, sobald du alle präsentiert hast):
 - Wähle eine Ideenkarte aus der Ideenauslage (die 3 Karten plus die oberste Karte auf dem Stapel

neben dem Spielplan) und lege sie rechts neben dein Gesellschaftstableau, um die Lücke aufzufüllen, die durch die eben präsentierte Idee entstanden ist.

- Schiebe die Karten der Ideenauslage nach rechts (weg vom Stapel), um Lücken zu füllen und lege die oberste Karte vom Stapel auf das leere Feld.



Beispiel

Orange spielt die Ideenkarte **Karavelle** aus Ära 4 in Afrika. Das Spezialistenplättchen in Afrika gibt an, dass 2 Spezialisten dafür gebraucht werden. Da die **Karavelle** eine **Ökonomiekarte** ist, wählt **Orange** einen **Händler** und einen

Akademiker, die er links neben der Ideenkarte einsetzt. Er erhält den Vorteil des Plättchens (3 EP). Am Ende von Schritt 2 nimmt er eine neue Karte aus der Ideenauslage – er entscheidet sich für die Karte auf dem Ideenstapel. Hätte er eine

der anderen Karten genommen, würde er die Karten dort nach rechts schieben, um die Lücke zu schließen und dann die Auslage mit einer neuen Karte auffüllen.



ERFINDEN

Ideen zu erfinden, bringt die Technologie deiner Gesellschaft voran und ermöglicht es, die neue Erfindung mit der Welt zu teilen. Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel.

1.  Wähle eine beliebige präsentierte Idee auf dem Spielplan, zu deren Meilenstein du Zugang hast (siehe **ZUGANG ZU MEILENSTEINEN** unten). Der benötigte Meilenstein ist in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildet.

<<< ZUGANG ZU MEILENSTEINEN >>>

Ihr habt Zugang zu dem Meilenstein, der für die Erfindung einer Idee nötig ist, wenn **eine** der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Private Auslage: Der Meilenstein befindet sich in einer Privaten Auslage des Plans und eine der folgenden Bedingungen ist zudem erfüllt:

- Es handelt sich um eure eigene Auslage.
- Es ist eine gegnerische Auslage, aber einer eurer Bürger steht darauf.
- Es ist eine gegnerische Auslage und er ist aus einer Ära, die Chronos schon passiert hat.

Allgemeinwissen: Der Meilenstein liegt auf der Allgemeinwissenauslage des Spielplans oder wurde von diesem gestoßen und ist somit im Ablagestapel.

2.  Lege ein Bestrebensplättchen auf das am weitesten links liegende, freie Feld der Plättchenauslage unten auf deinem Gesellschaftstableau. Drehe es so, dass **Technologie** nach oben zeigt (siehe Seite 11).

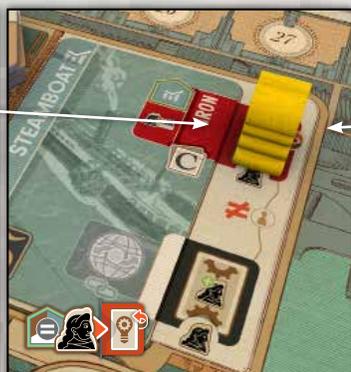
3.  Bewege einen verfügbaren Spezialisten desselben Fachgebiets wie die Idee (oder einen Akademiker) von deinem Gesellschaftstableau auf das Erfindungsfeld rechts neben der Idee (dasselbe Symbol wie diese Aktion). Eine Idee kann auch voraussetzen, dass du **zusätzliche Spezialisten** (und/oder Akademiker) erschöpfen musst, um sie zu erfinden. Das wird links neben dem Erfindungsfeld (auf der Karte) neben dem benötigten Meilenstein angezeigt. Wenn dem so ist, erschöpfe Spezialisten der angegebenen Fachrichtung (und/oder Akademiker).

4.  Drehe die Ideenkarte auf ihre Erfindungsseite.

<<< SPEZIALISTEN ERSCHÖPFEN >>>

Denkt daran: Um einen Spezialisten zu erschöpfen, bewegt ihr ihn vom Zuhause (dem oberen Feld) zum Bereich für erschöpfte Spezialisten (dem unteren Feld des Fachbereichs) und legt ihn hin. Dieser Spezialist steht euch nicht mehr zur Verfügung, bis er zurück nach Hause geht.

TIPP: Dass eine Karte auf dem Spielplan noch eine **Idee** ist, erkennt ihr daran, dass keine Bürger rechts neben ihr stehen.



Beispiel

Gelb möchte das **Dampfschiff** erfinden, eine fundamentale Ära 5-Idee, die gerüchteweise in Asien vorkommt. Um das **Dampfschiff** zu erfinden, muss sie Kenntnis von **Eisen** haben. **Eisen** ist inzwischen Allgemeinut, also kann sie die Idee

nutzen und das **Dampfschiff** erfinden. Sie entsendet 1 Akademiker als **Händler** nach Asien, um es zu erfinden, doch das **Dampfschiff** verlangt, dass dafür ein zweiter Händler erschöpfen werden muss. Beide Händler werden für den Erfindungsprozess

benötigt. Die Erfindung gewährt der Gesellschaft von **Gelb** einen Anstieg in **Technologie**, also nimmt sie ein auf **Technologie** gedrehtes Bestrebensplättchen. Schließlich wendet **Gelb** die Karte. Das **Dampfschiff** ist nun erfunden worden!



ERNEUERN

Die Erfindung eines Anderen zu erneuern bringt neue Spezialisten in deine Gesellschaft. Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel und sie erlaubt dir, eine **Kettenaktion** durchzuführen.



Hinweis: Ihr könnt nur Erfindungen erneuern, nicht bloße Ideen. Wenn es noch keine Erfindung gibt (also kein Bürger auf dem oberen Feld rechts neben der Karte steht) oder **ihr selbst** der Erfinder wart, könnt **ihr** diese Aktion nicht nutzen. Über dem Erneuerungsfeld auf dem Spielplan findet ihr eine Gedächtnisstütze.

-  Bewege einen verfügbaren Spezialisten des Fachgebiets der Erfindung, die du erneuern willst (oder einen Akademiker), von deinem Gesellschaftstableau zum Erneuerungsfeld rechts neben der Erfindung (dasselbe Symbol wie diese Aktion).
-  Erhalte 1 Spezialisten desselben Fachgebiets wie die Erfindung (nimm einen Bürger aus deinem Vorrat). Stelle den neuen Spezialisten in das obere Feld (Zuhause) des Fachbereichs auf deinem Gesellschaftstableau.
-  Solltest du noch einen **Kettenaktionsmarker** haben, darfst du die links vom Erneuerungsfeld (auf der Karte) abgebildete **Kettenaktion** durchführen. Wenn du das machst, lege einen **Kettenaktionsmarker** auf die Karte.



Beispiel

Lila möchte die **Ufermauer**, die im Nahen Osten erfunden wurde, erneuern. Da er diese selbst erfunden hat, kann er das aber nicht. Daneben steht die afrikanische **Seide** für die Erneuerung zur Verfügung. **Seide** ist eine Erfindung der **Ökonomie**, also entsendet **Lila** einen **Händler**,

um die Erfindung zu erneuern. Weil nun **Seide** durch die Erneuerung verbessert wurde, lockt **Lila** 1 neuen **Händler** zu sich. Er hat noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig, also nutzt er die **Kettenaktion** "Eine Erfindung teilen" in der

unteren rechten Ecke der **Seide** (neben dem gerade eingesetzten Händler) und teilt sie sofort mit der Welt. Mit dieser **Kettenaktion** hätte **Lila** nicht nur **Seide**, sondern eine beliebige Erfindung auf dem Spielplan teilen können, an der er mitgewirkt hat (siehe Seite 15).



EINE ERFINDUNG TEILEN

Eine Erfindung zu teilen, verbessert deinen gesellschaftlichen Wohlstand, erhöht die Bevölkerung des Erfinders, gewährt dem Erfinder die Erfindungskarte und dem ursprünglichen Urheber der Idee EP. Eine bloße Idee zu teilen, beeindruckt niemanden – es muss eine Erfindung sein. **Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel.**

Hinweis: Wenn keine eurer Bürger neben einer Erfindung stehen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen. Denkt daran, dass eine Erfindung ihre **Kettenaktion** unten auf der Karte hat und mindestens 1 Bürger rechts von ihr stehen muss (wenn dem nicht so ist, handelt es sich nur um eine bloße Idee und ihr könnt diese Aktion nicht durchführen).

Wähle eine erfundene Idee in einer beliebigen Region, neben der einer deiner Bürger entweder als Urheber, Erfinder oder Erneuerer steht.

1. Der **Urheber** (dessen Bürger links neben der Erfindung stehen) erhält EP in Höhe der Ära der Erfindung, wie in der unteren, linken Ecke der Karte angegeben, für jeden seiner Bürger links von der Karte.

2. Der **Erfinder** legt die Erfindung links neben sein Gesellschaftstableau.

3. Der **Erneuerer** (sofern vorhanden) stellt einen Bürger aus seinem Vorrat in dieselbe Region der Karte.

4. **Du** (die Person, die die Erfindung geteilt hat) nimmst entweder 1 **Wohlstandsplättchen** aus dieser Region oder ein Bestrebensplättchen auf Joker gedreht (siehe rechts) und legst es auf das am weitesten links liegende, leere Feld deiner Plättchenauslage. Wenn deine Plättchenauslage keine leeren Felder hat, tausche entweder ein beliebiges Bestrebensplättchen gegen das neue aus oder nimm das Plättchen nicht.

Alle Bürger, die neben der Erfindung standen, kommen nun in die passende Region der Karte.

Hinweis: Ihr dürft immer nur 1 **Wohlstandsplättchen** pro Buchstaben besitzen. Wenn ihr also eines nehmen wollt mit einem Buchstaben, den ihr bereits besitzt oder falls keine anderen **Wohlstandsplättchen** mehr in der Region sind oder ihr einfach keines wollt, dürft ihr stattdessen ein Bestrebensplättchen auf Joker gedreht nehmen: Legt dafür ein Bestrebensplättchen auf das am weitesten links liegende, leere Feld der Plättchenauslage eures Gesellschaftstableaus und dreht es so, dass das Fragezeichen aufrecht steht (also keine Einzelfarbe oben ist). Das soll euch daran erinnern, dass ihr das Fachgebiet des Fortschrittsplättchens, das es ersetzt, aussuchen dürft (siehe Seite 11).



Beispiel

Blau teilt ihre eigene Ära 4-Idee, **Magnetkompass**, aus Australien, die bereits erfunden worden ist. Sie hat 2 Bürger, die Urheber dieser Idee waren, **Gelb** hat 1 Bürger als Erfinder und **Orange** hat 1 Bürger, der sie erneuert hat. **Blau** erhält 8 EP (4 pro Bürger). **Orange**, als Erneuerer, fügt einen Bürger aus seinem Vorrat zur Region hinzu. Da **Gelb** der Erfinder ist, legt sie die Erfindung links neben ihr Gesellschaftstableau. Dann wählt **Blau** ein **Wohlstandsplättchen** neben der Erfindung und fügt es ihrer Plättchenauslage hinzu. Schließlich wandern alle 4 Bürger zur entsprechenden Region der Karte.



Beispiel

Hätte stattdessen **Gelb** den **Magnetkompass** in ihrem Zug geteilt, wäre Folgendes passiert: Wie im obigen Szenario hat **Blau** die 2 Bürger als Urheber, **Gelb** 1 Bürger als Erfinder und

Orange 1 Bürger als Erneuerer. **Blau** erhält 8 EP. **Orange**, als Erneuerer, fügt 1 Bürger aus seinem Vorrat der Region hinzu. Weil **Gelb** der Erfinder ist, legt sie die Erfindung links neben ihr

Gesellschaftstableau. Dann wählt sie ein **Wohlstandsplättchen** neben der Erfindung und legt es in ihre Auslage. Jetzt wandern alle 4 Bürger zur entsprechenden Region der Karte.



SPEZIALISTEN RUFEN

Alle Gesellschaften brauchen Spezialisten, um voranzukommen. Unabhängig von ihrer Zeit suchen Gesellschaften immer nach Genies, die ihnen beim Wachstum und der Entwicklung ihrer Wirtschaft helfen sollen. Diese Aktion erlaubt dir, eine **Kettenaktion** durchzuführen.

Diese Aktion bringt Bürger aus einer Region zurück nach Hause, wo sie wieder einsatzbereit sind. Das bringt auch die **Ökonomie** eurer Gesellschaft voran.

-  Lege ein Bestrebensplättchen auf das am weitesten links liegende, leere Feld deiner Plättchenauslage unten auf deinem Gesellschaftstableau. Drehe es so, dass **Ökonomie** nach oben zeigt.
-  Wähle 1 Region und nimm 1 oder mehrere deiner Bürger von der Kartenregion (nicht der Regionsauslage) zurück nach Hause in den Fachbereich, der der Idee/Erfindung in der Region entspricht. Sollte in der

Region keine Karte liegen, wird ihr Fachgebiet durch die Karte ganz rechts in der Ideenauslage bestimmt. Im seltenen Fall, dass auch keine Ideenkarten in der Auslage sein sollten, darfst du ihr Fachgebiet wählen – aber dabei müssen alle Bürger dasselbe Fachgebiet haben. Stelle sie zurück in das obere Feld (Zuhause) des Fachbereichs, damit sie verfügbar sind.

-  Wenn du **Kettenaktionsmarker** übrig hast, darfst du eine **Kettenaktion** von einer der

Erfindungen links neben deinem Gesellschaftstableau ausführen. Wenn du das machst, lege einen **Kettenaktionsmarker** auf die Karte.

Hinweis: Wenn ihr mehr als eine *Spezialisten rufen*-Aktion in einem einzigen Zug durchführt, könnt ihr nicht dieselbe Erfindungsaktion zweimal anketten.



Beispiel

Orange hat soeben das **Mikroskop** erneuert. Die **Kettenaktion** auf dieser Karte ist Spezialisten rufen. Er legt 1 seiner 2 **Kettenaktionsmarker** für diesen Zug auf das Kettensymbol und führt die Spezialisten rufen-Aktion aus.

Zuerst fügt er seiner Auslage ein Bestrebensplättchen, auf **Ökonomie** gedreht, hinzu. Dann wählt er eine Region und will all seine Bürger von dort nach Hause holen. Da die Erfindung in dieser Region dem Fachgebiet **Kultur** angehört, kehren all diese Bürger als Künstler zurück

nach Hause. Als letzten Schritt der Aktion Spezialisten rufen nutzt er seinen zweiten und letzten **Kettenaktionsmarker**, wählt eine der Erfindungen links von seinem Tableau und führt die **Kettenaktion** unten auf der Karte aus. Ein guter Zug, ohne Verschwendung!



EINFLUSS ERHALTEN

Im Verlaufe der Geschichte haben Gesellschaften ihre Macht und ihren Einfluss durch zahlreiche Wege vermehrt. Von Krieg bis Diplomatie, von kleinen Gemeindeversammlungen bis zu globalen Konferenzen. Das stellt diese Aktion dar. **Diese Aktion erlaubt dir, eine Kettenaktion durchzuführen.**

Mit dieser Aktion kannst du Einfluss und EP erlangen, indem du deine Spezialisten in einer Region nutzt.

1.  Wähle eine Region, in der **du kein Einflussplättchen hast** (niemand darf 2 Einflussplättchen in derselben Region haben). In dieser Region müssen mehr eigene Bürger stehen als von jemand anderem und mindestens so viele eigene Bürger, wie die Zahl, die auf deinem Gesellschaftstableau über dem Einflussplättchen abgedruckt ist, das du in der Region einsetzen möchtest (du kannst jedes beliebige Einflussplättchen deines Tableaus einsetzen).

2.  :  Die Anzahl der Bürger, die über dem gewählten Einflussplättchen dargestellt ist, kehrt von der Karte

(nicht der Regionsauslage) zurück nach Hause in den Fachbereich, der der Idee/Erfindung entspricht, die in der Region liegt. Sollte in der Region keine Karte liegen, wird ihr Fachgebiet durch die Karte ganz rechts in der Ideenauslage bestimmt. Im seltenen Fall, dass auch keine Ideenkarten in der Auslage sein sollten, darfst du ihr Fachgebiet frei wählen – aber dabei müssen alle Bürger dasselbe Fachgebiet haben. Stelle sie zurück in das obere Feld (Zuhause) des Fachbereichs, damit sie verfügbar sind.

3.     Lege das gewählte Einflussplättchen auf das am weitesten links liegende,

leere Einflussfeld in der Region (über oder unter dem Kartenfeld) und erhalte die EP, die du abdeckst. Erhalte Einfluss in Höhe deiner offen liegenden Einflussplättchen auf dem Spielplan.

4.  Wenn du **Kettenaktionsmarker** übrig hast, darfst du die **Kettenaktion** auf einem deiner offen liegenden Einflussplättchen in einer beliebigen Region ausführen. Wenn du das machst, wende das genutzte Einflussplättchen endgültig und lege einen **Kettenaktionsmarker** darauf.



Beispiel

Blau möchte in Afrika das Einflussplättchen einsetzen, das ihr erlaubt, als **Kettenaktion** eine Idee zu präsentieren. Noch hat sie kein Ein-

flussplättchen, also ist es ihr möglich. Auf ihrem Gesellschaftstableau sieht sie über dem Plättchen, dass sie mindestens 2 Bürger in der Region be-

nötigt. Sie hat 3 Bürger in Afrika und dort auch die Mehrheit, also mehr Bürger als alle anderen. Daher kann sie diese Aktion durchführen.



Beispiel Fortsetzung

Blau muss 2 ihrer Bürger aus Afrika nach Hause holen. In Afrika gibt es keine Idee und es wird auch keine Erfindung entwickelt, also sieht sie sich die Karte ganz rechts in der Ideenauslage an: **Kultur**. Die 2 Bürger kommen also als (arbeitsbereite) Künstler nach Hause.

Blau legt das Einflussplättchen auf das Feld ganz links in der Region und erhält 6 EP. Da sie nun 2 Einflussplättchen offen auf Regionen der Karte hat, rückt sie 2 Schritte auf der Einflussleiste vor. Dann entscheidet sie sich, ihren verfügbaren **Kettenaktionsmarker** zu nutzen, um das

Einflussplättchen, das sie soeben eingesetzt hat, unwiderruflich zu wenden und die Idee präsentieren-Aktion auszuführen. Sie hätte ein beliebiges ihrer Einflussplättchen mit der **Kettenaktion** wenden können.



REISEN

Es gab über Jahrtausende keine bessere Methode, um Entdeckungen, Erfindungen, Kultur und Wissen unter Gesellschaften zu teilen, als die Zivilisationen der Welt zu bereisen. Diese Aktion erlaubt dir, eine **Kettenaktion** durchzuführen.

Reisen bereichert die **Kultur** deiner Gesellschaft und erlaubt dir, von den Gelehrten, denen du begegnest, zu lernen.

-  Lege ein Bestrebensplättchen auf das am weitesten links liegende, leere Feld der Plättchenauslage unten auf deinem Gesellschaftstableau. Drehe es so, dass **Kultur** nach oben zeigt.
-  Bewege 1 deiner Bürger auf der Karte (nicht der Regionsauslage) in eine angrenzende Region. Folge dem blauen Tau.
-  Wenn sich in der neuen Region ein Gelehrter befindet und du noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hast, darfst du ihn neben das Wissensplättchen legen und eine der folgenden Optionen als **Kettenaktion** ausführen:
 - Wenn das Wissensplättchen (unter dem Gelehrten) der neuen Region eine **Kettenaktion** zeigt, führe diese aus und wende das Wissensplättchen dann auf die Wertungsseite.

Hinweis: Ihr könnt von Nordamerika nach Asien und umgekehrt reisen (also von Region 4 nach 6 bzw. von Region 6 nach 4).

ODER

- Wenn das Wissensplättchen 2 EP zeigt, erhalte die EP jedes Wissensplättchens auf der Karte, das seine 2-EP-Seite zeigt. Wende dann alle Wissensplättchen auf die Seite ohne EP (nicht nur jene mit Gelehrtem darüber).

Bewege dann in jedem Fall den Gelehrten aus der Region in die **Akademie** deines Gesellschaftstableaus.

<<< VOM ENTWICKLER >>>

Die Regionen auf der Karte sind nach dem allgemeinen Verständnis der historischen menschlichen Migration nummeriert. Obwohl neue Erkenntnisse ständig unsere Perspektive auf die Verbreitung des *Homo sapiens* über den Globus verändern, mussten viele Entscheidungen und Abstraktionen für die Entwicklung dieses Spiels getroffen werden.

Die so entstandene Abfolge funktioniert sehr gut, da die Nummerierung der Regionen im Spiel zu zweit auch als virtueller Weg des Gegenspielers (Migrationspfad) um die Erde gilt.

Beispiel

Lila kann von Südamerika nach Nordamerika oder Afrika reisen. **Gelb** kann unter Berücksichtigung der Tuae von Nordamerika nach Asien, Europa oder Südamerika reisen. **Lila** kann nicht von Südamerika nach Europa reisen, da keine direkte Verbindung besteht.



Beispiel

Lila reist von Europa nach Afrika, wo ein Gelehrter auf ihn wartet. Nachdem er ein Bestrebensplättchen mit **Kultur** nach oben in seine Plättchenauslage gelegt hat, nutzt er seinen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**, um das Wissensplättchen zu wenden und dessen Vorteil zu erhalten. Wenn in einem späteren Zug **Blau**

in dieselbe Region reist, doch da kein Gelehrter mehr ist, kann sie die **Kettenaktion** vom Wissensplättchen nicht durchführen, aber sie erhält trotzdem das Bestrebensplättchen (**Kultur** nach oben).

In einer späteren Ära kehrt der Gelehrte nach Afri-

ka zurück. **Blau** bemerkt das und reist dorthin, erhält das Wissensplättchen und nutzt einen ihrer **Kettenaktionsmarker**, um den Vorteil des Wissensplättchens zu erhalten. Da das Wissensplättchen die EP-Seite zeigt, wendet sie alle 4 Plättchen (also in jeder Region) mit der EP-Seite auf die Wissensseite und erhält 8 EP.



HEUREKA

Heureka-Momente sind selten, aber sie können eine Gesellschaft in eine neue Ära katapultieren, da sie den Zugang zu zahlreichen weiteren Erfindungen gewähren. Mit dem Ausruf "Heureka!" eilt eine Gesellschaft ihrer Zeit voraus.

Du kannst diese Aktion **nur** ausführen, wenn die Meilensteine in der Heurekaauslage aus einer späteren Ära als dein privater Meilenstein sind.

1.  Nimm die unterste Karte aus der Allgemeinwissenauslage und lege sie so auf den Ablagestapel, dass man alle Titel noch lesen kann. Bewege dann deinen privaten Meilenstein mit allen Diplomaten darauf in die Allgemeinwissenauslage. Lege sie über alle Meilensteinplättchen mit demselben oder einem früheren Buchstaben darauf (verschiebe die früheren nach unten, um Platz zu machen).

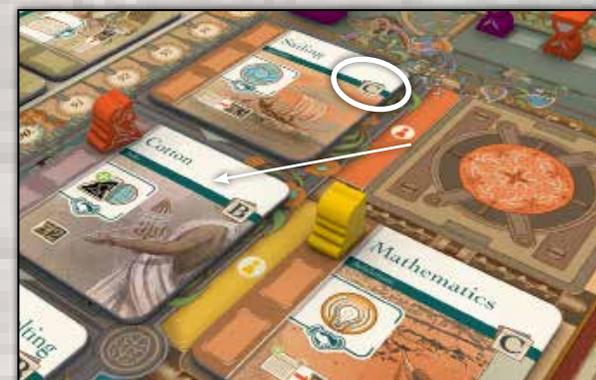
Immer wenn ein Meilenstein die Allgemeinwissenauslage verlässt, kehren alle Bürger darauf auf die Gesellschaftstableaus ihrer Besitzer als Akademiker zurück.

Limit: Die Ärazahl deines Meilensteins ist die maximale Anzahl Akademiker, die in deiner **Akademie** sein dürfen. Alle darüber hinaus kehren zurück in deinen Vorrat. Mit Heureka kannst du allerdings die Ära des neuen Meilensteins als Maximum für die **Akademie** nehmen.

Sollte dein alter Meilenstein einen früheren Buchstaben als der unterste Meilenstein in der Allgemeinwissenauslage haben, lege ihn gefächert auf den Ablagestapel. Alle abgeworfenen Namen müssen sichtbar sein.

2.   Wähle einen Meilenstein aus der Heurekaauslage und lege ihn auf deine private Meilensteinauslage auf dem Spielplan. Stelle einen Bürger aus deinem Vorrat auf die linke Seite des neuen Meilensteins, aber **führe nicht seine Aktion durch**.

3.  Rücke deinen Äramarker zu der Ära des neuen Meilensteins vor, wie unten auf dem Meilensteinplättchen in einem der unbesetzten Felder dargestellt. Nimm den Vorteil des gewählten Felds (siehe Seite 28), außer es ist die Reihenfolgeaktion, die im Ärawechsel (siehe Seite 22) stattfindet.



Beispiel

Orange legt seinen Meilenstein **Baumwolle** in die Allgemeinwissenauslage mit dem Diplomaten darauf. **Baumwolle** stammt aus Ära B und die Allgemeinwissenauslage hat bereits **Segeln**, einen Meilenstein aus Ära C, also schiebt er

alle Meilensteine aus vorherigen Ären hinab, damit die Sortierung nach Alphabet bestehen bleibt. Dann nimmt er den Meilenstein **Kran** und legt ihn in mit einem Bürger darauf in seine persönliche Auslage. Der Meilenstein katapultiert

seine Gesellschaft in eine neue Ära. Er rückt seinen Äramarker auf die Ära vor, die der neue Meilenstein anzeigt, und wählt als Vorteil "eine Idee präsentieren" und führt die entsprechende Aktion sofort aus.



DIPLOMAT ENTSENDEN

Entsende einen Diplomaten zu einer anderen Gesellschaft, um von deren neuen Technologien Kenntnis zu erlangen.

Diese Aktion erlaubt dir, einen beliebigen verfügbaren Bürger als Diplomaten zu entsenden. Der Bürger kann genutzt werden, um Kenntnis entweder über den Meilenstein einer anderen Gesellschaft oder einen Meilenstein des Allgemeinwissens zu erlangen. Ungeachtet deiner Wahl erhältst du einen Vorteil des Meilensteins, auf dem dein eingesetzter Diplomat steht.

1.  Bewege einen beliebigen Spezialisten oder Akademiker von deinem Gesellschaftstableau auf einen Meilenstein auf dem Spielplan (in einer Privatauslage oder der Allgemeinwissenauslage) mit mindestens einem freien

Feld auf seiner linken Seite, auf dem noch keiner deiner Bürger steht.
Gehört der Meilenstein einer anderen Person und ist er **aus einer fortgeschritteneren Ära als deiner**, erhält diese Person 1 Einfluss.

2.  Nimm den Vorteil, der über dem Handschlag-Symbol auf dem Meilensteinplättchen abgebildet ist.



Beispiel

Orange entsendet einen seiner Bürger als Diplomat auf den Meilenstein **Impfung** in **Lilas** Privatauslage. Da es sich um einen privaten Meilenstein aus einer entwickelteren Gesellschaft handelt, erhält **Lila** 1 Einfluss. **Impfung** erlaubt **Orange**, direkt die Reiseaktion durchzuführen.



DIPLOMAT RUFEN

Hole einen Diplomaten zurück nach Hause. Da er seinen Auftrag abgeschlossen hat, kehrt der Diplomat als Akademiker zurück und ist Feuer und Flamme zu berichten, was er über die neue Technologie gelernt hat.

Dies erlaubt dir, die Aktion des Meilensteins, den dein Diplomat studiert, ein letztes Mal auszuführen.

1.  Rufe 1 deiner Bürger auf einem Meilenstein als Akademiker zurück nach Hause. Die Ärazahl **deines** Meilensteins ist die Höchstanzahl an Akademikern, die in deiner **Akademie** sein dürfen. Alle Überzähligen kommen

zurück in deinen Vorrat.

2.  Führe die Aktion aus, die über dem Handschlag-Symbol auf dem gerade verlassenen Meilenstein abgebildet ist.

Hinweis: Ihr verliert nie den Zugang zu euren privaten Meilensteinen, doch wenn es der Meilenstein einer anderen Person ist, könnt ihr ihn nicht länger für die Erfinden-Aktion nutzen.



Beispiel

Blau ruft ihren Diplomaten vom Meilenstein **Computer** in ihre **Akademie** zurück. Dadurch darf **Blau** direkt die Erfinden-Aktion durchführen.

DEINEN ZUG DURCHFÜHREN

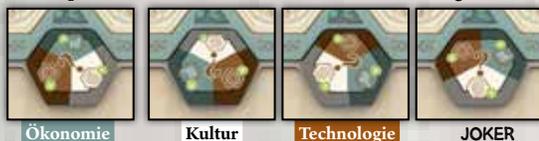
(Fortsetzung von Seite 11)

<<< TIPP VOM ENTWICKLER >>>

Sobald alle mit dem Ablauf vertraut sind, könnt ihr Schritt 3 und 4 (unten) durchführen, während die nächste Person ihren Zug beginnt. So beschleunigt ihr den Spielfluss.

SCHRITT 3: AUS BESTREBEN WIRD FORTSCHRITT

Während deines Zuges hast du womöglich einige Bestrebensplättchen sammeln können, die als Platzhalter für bestimmte Fachgebiete von Fortschrittsplättchen dienen. Jetzt kannst du sie gegen diese austauschen. (Siehe Spielhilfe für detaillierte Beschreibungen.)



Ersetze jedes Bestrebensplättchen in der Plättchenauslage unten auf deinem Gesellschaftstableau mit einem beliebigen Fortschrittsplättchen desselben Fachgebiets aus der Auslage. Joker-Bestrebensplättchen können beliebig ersetzt werden. Lege die ersetzten Bestrebensplättchen zurück in deinen persönlichen Vorrat.

Denk daran, dass du nur 1 Plättchen pro Zahl/Buchstabe haben darfst.

Hinweis: Der Einsatz von Platzhaltern minimiert Unterbrechungen deines Zuges und Gedankengangs, weil ihr nicht jedes Mal innehalten müsst, um eines der 7 Fortschrittsplättchen zu wählen.

SCHRITT 4: FORTSCHRITT SETZEN

Bei diesem Schritt darfst du deine verfügbaren Spezialisten nutzen, um beliebige Plättchen aus deiner Plättchenauslage auf deine Fortschrittskarte zu setzen und so deine Gesellschaft zu entwickeln.

1. Wenn du in diesem Zug Plättchen setzen möchtest, musst du zuerst einmalig Kosten in Form von Einfluss zahlen, basierend auf der Anzahl der Plättchen in deiner Plättchenauslage. Diese Kosten sind unabhängig davon, wie viele Plättchen du tatsächlich setzt.
 - a. 4 Plättchen → Du musst nichts zahlen.
 - b. 3 Plättchen → Zahle 1 Einfluss.
 - c. 2 Plättchen → Zahle 2 Einfluss.
 - d. 1 Plättchen → Zahle 3 Einfluss.

Die Kosten stehen auch auf dem am weitesten links liegenden, leeren Feld deiner Plättchenauslage.



2. Deine Meilensteinära minus 1 ist die Anzahl Plättchen, die du höchstens setzen kannst.



Beispiel

Zu Spielbeginn haben die Äramarker und Meilensteine aller Personen Ära 2. Also können zunächst alle 1 Plättchen setzen ($\text{Ära } 2 - 1 = 1$).

3. Führe für jedes Plättchen, das du setzen willst, diese Schritte durch:
 - a. Lege das Plättchen auf ein beliebiges Feld deiner Fortschrittskarte ohne Plättchen und erhalte sofort dessen Vorteil.

Hinweis: Da ihr den Vorteil sofort erhaltet, dürft ihr ihn direkt im nächsten Schritt verwenden.

- b. Zahle die Kosten in Spezialisten/Akademikern:
 - i. Handelt es sich um ein **Ökonomie**-, **Kultur**-, oder **Technologie**plättchen, musst du Spezialisten desselben Fachgebiets (oder Akademiker) erschöpfen. Handelt es sich um ein **Wohlstands**plättchen, musst du Spezialisten beliebiger Fachgebiete (oder Akademiker) erschöpfen.
 - ii. Als Basiskosten musst du 1 Spezialisten erschöpfen. Setzt du ein **Wohlstands**plättchen, musst du stattdessen 2 Spezialisten erschöpfen.
 - iii. Außerdem musst du 1 zusätzlichen Spezialisten für jedes zuvor platzierte, an das neue angrenzende Plättchen zahlen.
 - iv. Reduziere die Gesamtkosten für das Plättchen um 1 für jede Erfindungskarte, die links von deinem Gesellschaftstableau liegt und aus demselben Fachgebiet stammt.

Hinweis: Wohlstandsplättchen erhalten diesen Rabatt nicht, da es keine zugehörige Erfindung gibt!

Auf deinem Gesellschaftstableau ist eine Merkhilfe hierzu.



Beispiel

Lila möchte seine Plättchen setzen. Da er 3 in seiner Auslage hat, kostet ihn das Setzen 1 Einfluss. Er befindet sich in Ära 3, also darf er bis zu 2 Plättchen setzen ($3 - 1 = 2$).



Beispiel

Gelb möchte 1 **Technologie**plättchen setzen. Sie legt es angendend an 2 andere Plättchen. Normalerweise müsste sie so 3 Denker erschöpfen: 1 Denker für das **Technologie**plättchen, das sie setzt, plus 2 weitere für die beiden angrenzenden Plättchen (ihr Fachgebiet ist egal). Sie hat jedoch links von ihrem Gesellschaftstableau 1 Erfindung der **Technologie**. Da es sich um dasselbe Fachgebiet wie das zu setzende Plättchen handelt, reduziert sie die benötigte Anzahl der Denker um 1. **Gelb** erschöpft 1 Denker und 1 Akademiker, um ihre Gesellschaft fortschreiten zu lassen.



Beispiel

Blau setzt ein Plättchen auf ein Feld mit Ökonomiemarker. Diesen legt sie auf das vorgesehene Feld auf ihrem Gesellschaftstableau. Jetzt kann sie in dieser und in jeder zukünftigen Ära einen zweiten Ökonomiemarker nutzen.



NÄCHSTE RUNDE

Nachdem alle 1 Zug durchgeführt haben, rückt Chronos auf das nächste Feld der Äraleiste vor. Wenn Chronos sich noch immer

in derselben Ära befindet, fährt mit einer neuen Runde (wie oben beschrieben) fort. Wenn Chronos eine neuen Äraabschnitt betreten hat, führt den Ärawechsel (siehe unten) durch, um in die neue Ära überzugehen.



Ärawechsel

Am Ende der finalen Runden der Ären **2, 3 und 4** (d. h. nachdem ihr alle eure Epochensäule bewegt habt) führt ihr folgende Schritte durch:

1. **Passt die Zugreihenfolge an:** Wenn sich mindestens ein Äramarker auf der Wechselfeldposition eines Reihenfolgefelds der Äraleiste befindet, rückt die Person, deren Marker am weitesten rechts auf dem Reihenfolgefeld liegt, ihren Reihenfolgemarkers auf ein Feld der Reihenfolgeleiste ihrer Wahl. Die anderen Reihenfolgemarkers rücken auf, um die Lücke zu schließen, behalten aber ihre Reihenfolge bei. Sollte niemand auf dem Reihenfolgefeld stehen, überspringt diesen Schritt.

2. **Einfluss anpassen:** Verliert oder erhaltet Einfluss, wie links neben eurem Feld auf der Einflussleiste angegeben:
 - Bei 0 Einfluss erhaltet ihr 1.
 - Bei 1–3 Einfluss passiert nichts.
 - Bei 4–7 Einfluss verliert ihr 1.
 - Bei 8–10 Einfluss verliert ihr 2.

Ära 1 → 2: Wenn ihr von Ära 1 zu Ära 2 wechselt, überspringt alle weiteren Schritte (diese Ausnahme ist auch auf der Äraleiste dargestellt).

3. **Alle erschöpften Spezialisten werden wieder verfügbar gemacht:** Rückt all eure erschöpften Spezialisten in ihr entsprechendes Zuhause.

4. **Holt die Saisonsäulen zurück.** Eure Epochensäule bleibt auf dem Spielplan.

Gelehrte inspirieren Studien: Stellt für jeden Gelehrten auf eurem Gesellschaftstableau einen Bürger aus eurem Vorrat als Akademiker in eure **Akademie**. Denkt daran, dass die Ärazahl eures Meilensteins die Höchstanzahl an Akademikern widerspiegelt, die ihr haben dürft. Stellt dann jeden Gelehrten zurück auf ein leeres Gelehrtenfeld auf dem Spielplan.

Holt Ökonomiemarker zurück: Legt alle Ökonomiemarker, die ihr auf Ökonomiefortschrittsplättchen gelegt habt, zurück auf ihre entsprechenden Felder in der unteren rechten Ecke eures Gesellschaftstableaus.

5. **Meilensteine aus der vergangenen Ära werden Allgemeingut:** Rückt alle Meilensteinplättchen, die noch in der Heurekaauslage liegen (sofern vorhanden) in die Allgemeinwissenauslage. Legt jeden Meilenstein, der so aus dieser herausrutscht, so auf den Ablagestapel, dass man die Namen der abgeworfenen Meilensteine noch lesen kann. Alle Bürger darauf kehren zu den Gesellschaftstableaus ihrer Besitzer als Akademiker zurück. Die Ärazahl eures Meilensteins zeigt die Höchstanzahl an Akademikern an, die ihr in eurer **Akademie** haben dürft, alle weiteren kommen zurück in euren Vorrat. Deckt das nächste Set Meilensteine vom nächsten Ära-stapel auf.

Sollten Meilensteine in der Heurekaauslage verblieben sein, rückt zuerst den **privaten Nicht-spieler-Meilenstein** in die Allgemeinwissenauslage und ersetzt ihn dann mit dem Meilenstein am weitesten rechts in der Heurekaauslage.



Beispiel

Im Übergang von Ära 2 zu Ära 3 gibt es noch immer 1 Meilenstein der Ära 3 in der Heurekaauslage. Also rücken alle Meilensteine in der Allgemeinwissenauslage 1 Feld hinab, um dafür Platz zu machen. Das unten liegende Plättchen in der Allgemeinwissenauslage verlässt so den Spielplan und wird so auf den Ablagestapel gelegt, dass noch alle Namen der Meilensteine sichtbar sind. Dann werden die 3 Meilensteine aus Ära 4 (Stapel D) offen in die Heurekaauslage gelegt.

6. **Vernachlässigte Ideen werden von "weniger bekannten" Gesellschaften erfunden:** Werft alle Ideenkarten von der vergangenen Ära, die in der Ideenauslage liegen, ab. Prüft in Zugreihenfolge die Ideenkarten rechts neben eurem Gesellschaftstableau und werft Ideen aus der vergangenen Ära ab. Nehmt für jede abgeworfene Karte eine neue aus der Auslage. Abgeworfene Ideenkarten kommen aus dem Spiel: Sie sind für diese Partie nicht länger relevant.

Spielende

ÄRA 6: SCHLUSSWERTUNG

1. Erhaltet EP basierend auf der Stufe, die ihr auf der Einflussleiste erreicht habt: 1, 5 oder 10 EP.
2. Wertet jedes **Wohlstandsplättchen** auf eurem Gesellschaftstableau (siehe Spielhilfe).
3. Wertet 2 beliebige eurer Privatzielkarten (siehe Spielhilfe).



Gewonnen hat die Person mit den meisten EP

- Im Falle eines Gleichstands gewinnt die beteiligte Person mit den meisten Plättchen auf ihrer Fortschrittskarte.
- Gibt es weiterhin Gleichstand, gewinnt davon, wer die meisten Erfindungen links neben dem Gesellschaftstableau liegen hat.
- Gibt es immer noch Gleichstand, gewinnt, wessen Bevölkerung am größten ist (also wer die wenigsten Bürger im Vorrat hat).



Beispiel

Blau erhält 10 EP, da sie auf dem 8. Feld der Einflussleiste steht, 39 EP für Fortschritt auf ihrem Gesellschaftstableau (A - 6 EP durch **Ökonomieplättchen** 1 und 4; B - 9 EP durch **Kulturplättchen**

3, 5 und 6; C - 6 EP durch **Technologieplättchen** 5 und 7; D - 9 EP durch **Wohlstandsplättchen** A, B und D; F - 9 EP durch **Ökonomie- und Kulturpaare**), 16 EP durch ihre 2 besten Privatzielkarten

und 45 EP hat sie im Spielverlauf erhalten. Sie gewinnt das Spiel mit insgesamt 110 EP.

Regeln für Partien zu zweit

AUFBAU

Ihr spielt eine -Partie gegen Chronos. Baut das Spiel mit folgenden Änderungen für Chronos auf:

1. Wählt eine Farbe für Chronos und bildet einen Vorrat aus seinen Bürgern, Einflussplättchen, Ära- und Reihenfolgemarkern und 1 Saisonsäule. Ermittelt die Zugreihenfolge zufällig.
 - Er nutzt nicht die Epochensäule (er führt immer 1 der 4 Kernaktionen pro Runde durch) und er nutzt

keine **Kettenaktionen**.

- Er nutzt kein Gesellschaftstableau und keine Bestrebensplättchen, Einfluss- oder Wertungsmarker.
- Chronos nimmt seine Ideen immer direkt aus der Ideenauslage. Er hat keine eigenen.
2. Stellt Chronos' Saisonsäule nach Afrika, außer Afrika ist bereits von jemand anderem besetzt oder es gibt dort keine Idee aus Ära 2. Stellt in diesem Fall

Chronos' Saisonsäule in die nächste Region nach Afrika, die nicht besetzt ist und eine Idee aus Ära 2 hat, in Abfolge der Zahlen der Regionen.

3. Stellt, wie sonst auch, die benötigten 1 oder 2 Spezialisten links neben seine Startidee, stellt 1 seiner Bürger in die Region auf der Karte und legt ein beliebiges seiner Einflussplättchen verdeckt auf das linke, höchstwertige Feld über/unter der Ideenkarte.

Regeln für Partien zu zweit



4. Legt 3 beliebige Einflussplättchen von Chronos verdeckt auf die Äraleiste zwischen den Ären 2-3, 3-4 und 4-5.



5. Sortiert die **Wohlstandsplättchen** nach Buchstabe. Platziert von A-D jeweils 3 Plättchen, von E-G jeweils 2.
6. Stapelt von den **Ökonomie**-, **Kultur**- und **Technologie**plättchen nur 2 pro Zahl auf jeder Auslage.

SPIELABLAUF

Es gelten dieselben Regeln wie bei einer Partie zu dritt oder viert mit einer Ausnahme: Ihr erhaltet auch Einfluss, wenn jemand anderes eine Hauptaktion auf demselben Aktionsfeld, auf dem eure Saisonsäule steht (siehe **A. Epochensäulen beeinflussen** auf Seite 11), durchführt.

Alle von Chronos' Bürgern sind Akademiker (ohne **Akademie-Limit**) und er braucht immer nur 1 Akademiker, wenn er erfindet, ungeachtet der Anforderung der Karte. Er hat Zugang zu allen privaten Meilensteinen auf dem Spielplan, zur Allgemeinwissenauslage und zu den Meilensteinen auf dem Ablagestapel, nicht nur zu seinen eigenen.

Bewegt in Chronos' Zug seine Saisonsäule in die nächste Region entlang des Migrationspfads (d. h. wenn er in Region 4 ist, bewegt sie in Region 5, von Region 7 bewegt ihr sie in Region 1, usw.) und versucht, eine dieser 4 Aktionen durchzuführen. Nach folgender Präferenz:

Idee präsentieren > Erfinden > Teilen > Erneuern :



EINE IDEE PRÄSENTIEREN

- Wenn in der Region bereits eine Idee ist, überspringt diese Aktion (Chronos versucht, diese Idee zu erfinden).

Nehmt die Idee ganz rechts aus der Ideenauslage und legt sie in die betreffende Region. Stellt die benötigten 1 oder 2 Bürger auf das Spezialistenplättchen links von der Idee. Chronos erhält nicht den Bonus des Plättchens.

Denkt daran: Chronos hat immer den passenden Spezialisten, da all seine Bürger Akademiker sind.



ERFINDEN

- Wenn in dieser Region bereits eine Erfindung ist, überspringt diese Aktion (Chronos versucht, diese Erfindung zu teilen).

Alle von Chronos' Bürgern sind Akademiker und er braucht nur 1 zum Erfinden (er ignoriert alle zusätzlich geforderte Erschöpfung). Er nimmt ein Fortschrittsplättchen aus der Auslage, **das zum Fachgebiet der erfundenen Idee und der Regionszahl passt**. Das ist anders als im normalen Spiel.

Er kann die Idee allerdings nicht erfinden, wenn der benötigte Meilenstein noch nicht auf dem Spielplan liegt. Wenn das auftritt, rückt er seine Säule in die nächste Region und fängt wieder oben bei der Aktionsliste an.

Sollte von der Regionszahl kein Fortschrittsplättchen mehr da sein oder Chronos bereits eines mit derselben Zahl haben, sucht er nach dem Plättchen der nächsten Regionszahl. Das macht er so lange, bis er eins nehmen kann. Legt das Fortschrittsplättchen ab.



EINE ERFINDUNG TEILEN

- Wenn Chronos in dieser Region keine Erfindung teilen kann, überspringt diese Aktion (Chronos versucht, zu erneuern).

Wie sonst auch kann Chronos nur Erfindungen teilen, die er entweder präsentiert, erfunden oder erneuert hat. Er erhält keine EP. Bewegt alle Bürger (nach den normalen Regeln) von der Erfindung zur verbundenen Region. Dann wirft Chronos das oberste **Wohlstandsplättchen** vom Stapel ab und legt es neben seinen Vorrat. Wenn keine übrig sind, nimmt er ein Fortschrittsplättchen, das dem Fachgebiet der geteilten Erfindung und der Regionszahl entspricht. Sollte kein Fortschrittsplättchen dieser Zahl übrig sein, sucht er ein Plättchen der nächsten Zahl. Das macht Chronos so lange, bis er eines nehmen kann.

- War er der **Erfinder**, wirft er die Karte nur ab.
- War er der **Erneuerer**, setzt er einen neuen Bürger in die Kartenregion.



ERNEuern

- Wenn Chronos nicht erneuern kann, überspringt diese Aktion. Rückt seine Säule in die nächste Region des Migrationspfads und geht erneut durch die Aktionsliste, bis ihr eine Aktion findet, die er durchführen kann.

Stellt, wie sonst auch, einen Bürger aus Chronos' Vorrat auf das Erneuerungsfeld. Chronos führt nie die **Kettenaktion** von einer Erneuerungsaktion aus.

Sobald Chronos eine der oben genannten Aktionen durchgeführt hat, endet sein Zug.

ÄNDERUNGEN AM ÄRAWECHSEL

Macht Folgendes, bevor ihr Schritte des Ärawechsels durchführt:

1. Chronos legt eines seiner Einflussplättchen auf den Spielplan. Um seinen Platz zu bestimmen, prüft ihr, wo seine Saisonsäule auf der Karte steht, bewegt sie aber nicht. Wenn Chronos kein Einflussplättchen in der nächsten Region des Migrationspfads hat, legt eins seiner Plättchen auf das freie Feld ganz links in dieser Region. Sollte dort bereits eins seiner Plättchen liegen oder keine Felder frei sein, prüft die nächste Region. Macht das so lange, bis Chronos ein Einflussplättchen einsetzen kann. Rückt dann seine Saisonsäule in diese Region.



2. In jedem Ärawechsel, außer nach Ära 1 und vor Ära 6, nimmt Chronos einen neuen Meilenstein und rückt seinen Äramarker auf der Äraleiste vor. Nehmt seinen aktuellen Meilenstein und legt ihn in die Allgemeinwissenauslage, rückt die anderen wie sonst auch nach unten. Nehmt dann den Meilenstein ganz rechts aus der Heurekaauslage und legt ihn auf Chronos' privates Meilensteinfeld. Rückt seinen Äramarker auf der Äraleiste zu der Ära, die seinem Meilenstein entspricht. Dort nimmt er das verfügbare Feld am weitesten rechts ein. (Sollte Chronos' Marker auf dem Reihenfolgefeld ganz rechts mit dem Reihenfolge anpassen-Symbol landen, passt er die Reihenfolge so an, dass er, wenn möglich, beim Ärawechsel an erster Stelle steht.) Befolgt die normalen Ärawechselschritte (Seite 22). Wenn ihr die Meilensteine in Schritt 5 bewegt, nehmt die Regeln für

EIN BLICK AUF DIE ZEIT

MEILENSTEINE

Technologiemeilensteine bestimmen, wie fortgeschritten deine Gesellschaft ist. Sie sind der Grundbaustein des Wissens deiner Gesellschaft, doch sie fungieren auch als Trittsteine. Einige Erfindungen benötigen bestimmte Vorkenntnisse (Meilensteine). Zum Beispiel kannst du kein Brot backen, wenn du nicht weißt, wie man Feuer macht. Hier kannst du etwas über die Meilensteine nachlesen, die wir in dieses Spiel integriert haben.

A: STEINZEIT (BEGANN VOR 3,2 MILLIONEN JAHREN)



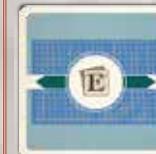
Der Australopithecus, die erste menschliche Spezies, hat gelernt, Stein- und Knochenwerkzeug herzustellen, während der *Homo erectus* die Kontrolle über das Feuer entdeckt hat und der *Homo habilis* lernte, auch seinen Rücken für den Transport zu nutzen. Der *Homo sapiens*, unsere eigene Spezies, hat Sprache erfunden, indem er wiedererkennbare Laute kreierte hat. Diese Meilensteine repräsentieren die Evolution menschlicher Genialität und menschlichen Erfindergeists im Laufe der Zeit.

C: METALLZEIT (BEGANN 3300 V. CHR.)



Die Hethiter nutzten Eisen, während die Babylonier und die Ägypter Arithmetik, Geometrie und Algebra für das Steuerwesen und andere Finanzzwecke anwandten. Um 5500 v. Chr. wussten die Ägypter bereits, wie man segelt und schufen die Basis für zahlreiche Erfindungen, die in der Bronze- und Eisenzeit folgten.

E: MODERNE (BEGANN IM 17. JH.)



Die Moderne brachte eine Vielzahl an Erfindungen und fortgeschrittenen Technologien hervor, wie die Elektrizität, die 1752 von Benjamin Franklin entdeckt und von Wissenschaftlern wie Michael Faraday, Alexandro Volta, Thomas Edison und Nikola Tesla weiterentwickelt wurde. Ein Durchbruch in der Kommunikation ist der Telegraf, 1792 erfunden von Claude Chappe und 1837 ersetzt durch den elektrischen Telegrafen von Samuel Morse. Edward Jenners Impfung gegen Pocken aus 1798 gilt als Meilenstein der Medizin. Schließlich war Nikolaus Ottos Verbrennungsmotor, 1876 gebaut, die erste Alternative zur Dampfmaschine.

B: JUNGSTEINZEIT (BEGANN VOR 12 000 JAHREN)



Ihr beginnt das Spiel mit Meilensteinen dieser Ära. Die Sumerer betrieben Ackerbau bereits vor 12 000 bis 11 000 Jahren. Die Indus-Kultur baute etwa 5000 v. Chr. in Mehrgarh, im heutigen Pakistan gelegen, Baumwolle an und die Anatolier schmolzen zur selben Zeit im heutigen Serbien Kupfer. Die Ägypter begannen 3500 v. Chr. aktiv mit dem Bergbau nach Erz und Stein. Diese Entdeckungen führen das Spiel aus der Frühzeit in die Metallzeit.

D: ANTIKE/MITTELALTER (BEGANN 500 V. CHR.)



In der klassischen Antike wurden in vielen Bereichen bedeutende Fortschritte erzielt, z.B. in Wissenschaft, Philosophie und Mathematik. Das Mittelalter erlebte einen Rückgang des Fortschritts, doch dieser wurde in der Renaissance wieder aufgeholt – mit bemerkenswerten Durchbrüchen in Kunst und Wissenschaft. Die Chinesen stellten etwa 200 v. Chr. Papier her und die Byzantiner im 7. Jh. einen Zündstoff namens "Griechisches Feuer". Die Griechen bauten mit Kränen und die Römer bauten auf dieser Innovation auf.

F: COMPUTERZEITALTER (21. JH.)



Mit der Erfindung fortschrittlicher Technologien wie dem Internet, Solarzellen, künstlicher Intelligenz, wiederverwendbarer Raketen und Quantencomputern hat sich das Tempo technologischen Fortschritts signifikant erhöht. Einige finden es beunruhigend, andere sind begeistert von den neuen Möglichkeiten. Erfindungen und technologischer Fortschritt haben immer eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung unserer Gesellschaft gespielt, den Kurs unserer Gegenwart bestimmt und die Voraussetzungen für unsere Zukunft geschaffen.

ERFINDUNGEN

Erfindungen bringen das Spiel voran. In der Liste unten sind Informationen zu den Erfindungen, die ihr im Spiel tätigt. Die Texte und Abbildungen beziehen sich nicht immer auf das erste bekannte Auftreten der Erfindung.

ÄRA 1: STEINZEIT (BEGANN VOR 3,2 MILLIONEN JAHREN)



BOOTE

Boote wurden seit Urzeiten genutzt. Spuren ihrer Nutzung wurden in Australien entdeckt und datieren über 40 000 Jahre zurück. In Flores (Indonesien) gibt es sogar solche, die 900 000 Jahre alt sind.



KLEIDUNG

Archäologische Funde legen nahe, dass Menschen seit hunderttausenden Jahren Kleidung tragen. Einige Schätzungen datieren ihre Nutzung bis 500 000 Jahre zurück.



GESCHOSS

Das älteste bekannte Wurfgeschoss mit Steinspitze (Wurfspeer) wurde in Äthiopien gefunden und ist etwa 280 000 Jahre alt.



HIMMELSSCHEIBE

Die älteste bekannte Himmelscheibe, gezeichnet von den frühen Bewohnern Asiens, ist ein 325 000 Jahre altes Artefakt. Es hat eine Einkerbung, die an das Sternbild Orion erinnert.



FLÖTE

Eine Flöte mit fünf Löchern und einem V-förmigen Mundstück aus einem Geierknochen, die in Hohlefelds in der Schwäbischen Alb gefunden wurde, gilt als das älteste bekannte Musikinstrument und ist 40 000 Jahre alt.



BROT

Der weltweit älteste Nachweis für Brotherstellung stammt aus einer Stätte aus dem Natufien in der nordöstlichen Wüste Jordaniens und datiert vor 14 500 Jahren.



HANDEL

Handel und Ferntransport von Ressourcen gab es schon im Paläolithikum vor etwa 320 000 Jahren.



DOMESTIZIERUNG: HUND

Das erste, vor etwa 20 000 Jahren domestizierte Tier war der Hund, der von einem Vorfahren des Wolfs abstammt.



KERAMIK & STEINZEUG

Die früheste bekannte Keramik wurde aus Ton und Silica (Kieselerde) geformt und in einem Brennofen gebrannt. Die älteste ist mindestens 26 000 Jahre alt.

2: JUNGSTEINZEIT (BEGANN VOR 12 TAUSEND JAHREN)



DOMESTIZIERUNG: PFERD - A: TRANSPORT
Wie und wann Pferde domestiziert wurden, ist umstritten. Einige Funde konnten die Hypothese stützen, dass Pferde in der eurasischen Steppe etwa 3500 v. Chr. domestiziert worden sind.



UFERMAUER - A: STEIN- & KNOCHENWERKZEUG
Der älteste bekannte Küstenschutz soll eine 100 m lange Reihe aus Steinblöcken im Mittelmeer vor der Küste Israels sein. Sie soll eine Küstensiedlung bereits 5000 v. Chr. vor dem Meeresanstieg geschützt haben.



RAD - A: TRANSPORT
Das massive Holzscheibenrad wurde im späten Neolithikum um 4000 v. Chr. erfunden. Diese Erfindung stellt einen signifikanten technologischen Fortschritt dar, der zum Aufstieg der frühen Bronzezeit beitrug. Der exakte Ort und Zeitpunkt der Erfindung des Rades ist jedoch noch immer unklar.



FERMENTIERUNG - A: KONTROLLE ÜBER FEUER
Ein extrem fermentiertes Getränk wurde in Jiahu im Tal des Gelben Flusses in China zwischen 7000 und 6600 v. Chr. entdeckt. Es wurde aus wilden Trauben, Hagedorn, Reis und Honig hergestellt.



GEBERBTES LEDER - A: STEIN- & KNOCHENWERKZEUG
Durch Gerben wird aus Häuten und Fellen Leder. Gerberei wurde von den Einwohnern Mehrgarhs im modernen Pakistan bereits zwischen 7000 und 3300 v. Chr. betrieben.



BEWÄSSERUNG - B: ACKERBAU
Eine der frühesten bekannten Bewässerungsanlagen fand man in Chuzestan im Südwesten des heutigen Iran. Choga Mami im Irak soll die älteste Siedlung sein, die bereits 6000 v. Chr. Kanalbewässerung genutzt hat.



SEIDE - B: BAUMWOLLE
Bei der Serikultur oder Seidenraupenzucht wird aus Seidenraupen Seide produziert. Man glaubt, dass Seide erstmals etwa 3600 v. Chr. in China hergestellt worden ist.



PROTO-STADT - B: BERGBAU
Eine Proto-Stadt ist eine große, kompakte neolithische Siedlung, die bereits im 9. Jt. v. Chr. errichtet worden ist. Man geht davon aus, dass sie zwischen ein paar Hundert bis ein paar Tausend Einwohner hatte.



ROHRLEITUNG - B: KUPFERSCHMELZE
Rohrleitungen sind so alt wie antike Zivilisationen. Diese haben öffentliche Bäder ermöglicht und mussten Trinkwasser einer Vielzahl von Leuten zugänglich machen. Die Mesopotamier stellten der Welt um 4000 v. Chr. Abwasserrohre aus Ton vor.

3: METALLZEIT (BEGANN 3300 V. CHR.)



MÜNZEN - B: KUPFERSCHMELZE
Münzen stellten eine Evolution des Währungssystems in der späten Bronzezeit dar. Zuvor wurden genormte Barren als Lager- und Transfereinheit verwendet. Die älteste beschriftete Münzprägung war das Elektron von Phanes aus Ephesos, 625–600 v. Chr.



SCHRIFT - A: URSPRUNG DER SPRACHE
Die Kiš-Tafel, die in der Grabungsstätte der antiken sumerischen Stadt Kiš im heutigen Irak gefunden worden ist, könnte das älteste bekannte Schriftstück sein. Noch wurde es nicht entziffert. Sie wird in die Uruk-Periode, 3500–3200 v. Chr., datiert.



GLAS - A: KONTROLLE ÜBER FEUER
Archäologische Funde legen nahe, dass das erste synthetische Glas im Libanon hergestellt wurde. Rotorange Glastropfen, die auf dem Gebiet der Indus-Kultur ausgegraben worden sind, gehen der anhaltenden Glasproduktion 1600 v. Chr. in Mesopotamien und 1500 v. Chr. in Ägypten allerdings voraus.



LEUCHTTURM - C: SEGELN
Der Legende Homers zufolge entwickelte Palamedes von Nafplio den ersten Leuchtturm. Themistokles jedoch erbaute schon zuvor einen Leuchtturm im Hafen von Piräus, zu Athen gehörig, um 500 v. Chr. Im Prinzip war es eine kleine Steinsäule mit einem Signalfeuer.



NOTENSCHRIFT - A: URSPRUNG DER SPRACHE
Die älteste Form der Notenschrift lässt sich auf einem Keilschrifttäfelchen aus Nippur, Babylonien (heutiger Irak) erkennen. Es datiert etwa auf 1400 v. Chr.



STAHL - C: EISEN
Die älteste bekannte Stahlproduktion lässt sich anhand von Stücken der Eisenware, die auf einer archäologischen Ausgrabung in Anatolien gefunden wurden, auf 1800 v. Chr. datieren. Stahl wurde in Rennöfen und Schmelztiegeln produziert.

4: ANTIKE/MITTELALTER (BEGANN 500 V. CHR.)



MAGNETKOMPASS - C: MATHEMATIK
Die erste Erwähnung über die Nutzung eines Kompasses für die Navigation stammt aus einem tamilischen Seefahrtstext. Dort wird er "Fischmaschine" genannt. Man kann dies bis Südindien im 4. Jh. zurückverfolgen.



KATAPULT - D: KRAN
Die früheste Nutzung des Katapultes wurde Ajatasattu von Magadha im 5. Jh. v. Chr. im Krieg gegen die Licchavis zugesprochen. Griechische Katapulte wurden im 4. Jh. v. Chr. erfunden und waren laut Diodor fester Bestandteil der griechischen Armee.



BRILLE - C: MATHEMATIK
Die erste Brille wurde in 1286 in Norditalien entwickelt. Es gibt Behauptungen, dass Einzellinsen-Vergrößerungsgläser bereits in China zur Zeit der Song Dynastie (960-1127) im Einsatz waren.



KARAVELLE - C: SEGELN
Die frühesten Karavellen stammen von den Küsten Galiziens und Portugals des 13. Jhs. Sie stammen wahrscheinlich von ähnlich gebauten muslimischen Schiffen ab, die entlang der gesamten iberischen Halbinsel genutzt wurden.



DRUCKERPRESSE - D: PAPIER
Die Druckerpresse wurde 1440 in Mainz von Johannes Gutenberg erfunden. Er orientierte sich dabei an den bereits bekannten Spindelpresen. Eine einzelne Druckerpresse konnte bis zu 3600 Seiten an einem Tag drucken.



WINDMÜHLE - D: KRAN
Einer der ältesten funktionierenden Windmühlenentwürfe, von dem wir wissen, stammt aus Persien um 650 n. Chr. Zunächst sollte sie nur Wasser pumpen, später wurde sie modifiziert, um auch Korn zu mahlen.

5: MODERNE (BEGANN IM 17. JH.)



DAMPFSCHIFF - C: EISEN

Die Pyroscaphe, erbaut 1783 in Frankreich durch Marquis Claude de Jouffroy, war das erste dampfbetriebene Schiff. Es war ein Raddampfer, der eine Thomas Newcomen-Dampfmaschine nutzte und somit eine signifikante Verbesserung im Seetransport darstellte.



DYNAMIT - D: GRIECHISCHES FEUER

Der schwedische Chemiker Alfred Nobel erfand in den 1860ern Dynamit, den ersten kontrollierbaren Sprengstoff, der stärker als Schwarzpulver war. Er entwickelte den Zünder, damit man das Nitroglycerin sicher zünden konnte und der Sprengstoff besser handhabbar war.



RECHENMASCHINE - C: MATHEMATIK

Blaise Pascal erfand 1642 eine mit Zahnrädern betriebene Rechenmaschine. Er demonstrierte die Fähigkeit der Maschine, Berechnungen durchzuführen, von denen man dachte, dass sie nur von Menschen vollbracht werden können.



AUTOMOBIL - E: VERBRENNUNGSMOTOR

Carl Benz hat am 29. Januar 1886 das Patent für sein "vehicle powered by a gas engine" angemeldet, was als die Geburtsstunde des Automobils gilt. Im Juli desselben Jahres wurde in Zeitungen über die erste öffentliche Spritztour des dreirädrigen Benz Patent-Motorwagens Nummer 1 berichtet.



TELEFON - E: TELEGRAF

Bells war der Erste, der ein Patent für das elektrische Telefon erhielt. Es wurde ihm im März 1876 vom United States Patent and Trademark Office zugesprochen. Zuvor gab es jedoch einige Pioniere, die vor Bell an der Entwicklung des Telefons gearbeitet haben.



GLÜHBIRNE - E: ELEKTRIZITÄT

Edison demonstrierte im Oktober 1879 Glühbirnen mit Carbonfaden, die noch im selben Jahr käuflich erwerbbar waren. Er reichte sein erstes Patent für "Improvement in Electric Lights" am 14. Oktober 1878 ein.



FLUGZEUG - E: VERBRENNUNGSMOTOR

1903 bestritten Orville und Wilbur Wright den ersten erfolgreichen Flug in einem Flugzeug, das aufgrund seiner aerodynamischen Eigenschaften fliegen konnte. Der Flug trug sich in Kitty Hawk, North Carolina, zu und wurde durch die Fédération Aéronautique Internationale als erster ununterbrochener und kontrollierter Flug anerkannt.



FERNSEHEN - E: TELEGRAF

Georges Rignoux und A. Fournier erzielten 1909 die erste direkte Fernübertragung von Bildern. Die Demonstration lief mit einer 8x8 Pixel Auflösung, die eine klare Übertragung einzelner Buchstaben des Alphabets erlaubte.



MIKROSKOP - E: IMPFUNG

Um 1620 kamen die ersten zusammengesetzten Mikroskope in Europa auf, einschließlich dem von Cornelis Drebbel in London vorgestellten (circa 1621) und einem anderen, das 1626 in Rom präsentiert wurde. Viele beanspruchten im Laufe der Jahre die Erfindung für sich, doch der wahre Erfinder des zusammengesetzten Mikroskops ist unbekannt.



LOKOMOTIVE - E: VERBRENNUNGSMOTOR

Richard Trevithick enthüllte am 21. Februar 1804 die erste funktionstüchtige Dampflokomotive in Merthyr Tydfil, Wales. Fast ein Jahrhundert später baute die Maudslay Motor Company 1902 die erste profitable Lokomotive mit Verbrennungsmotor für den Deptford Cattle Market in London. Diese Lokomotiven spielten eine wichtige Rolle in der Entwicklung des modernen Transportwesens.



PENICILLIN - E: IMPFUNG

Alexander Fleming, ein schottischer Mediziner, entdeckte die antibakteriellen Eigenschaften von Penicillium rubens bei seiner Arbeit im St. Mary's Hospital in London. Im September 1928 demonstrierte er, dass der Pilz Bakterien in einer kontaminierten Kultur abtöten konnte. Ein Jahr später, 1929, veröffentlichte er seine Forschungsergebnisse und nannte die antibakterielle Substanz "Penicillin". Er revolutionierte die Medizin und rettete zahlreiche Leben.



ELEKTRISCHE BATTERIE - E: ELEKTRIZITÄT

Alessandro Volta erfand 1800 die erste elektrische Batterie, die Ladung mittels einer chemischen Reaktion, bekannt als Volta'sche Säule, aufbewahrte und abgab. Dieser stete Strom basierte auf der Forschung von Luigi Galvani und konnte einen durchgängigen Elektrizitätsfluss produzieren. Obwohl die frühen Versionen nicht genug Spannung für Funken erzeugen konnten, verlor die Volta'sche Säule mit der Zeit ein wenig an Ladung, wenn sie nicht genutzt wurde.

6: COMPUTERZEITALTER (BEGANN IM 21. JH.)



SATELLIT - F: SOLARZELLE

Am 4. Oktober 1957 startete die Sowjetunion den ersten künstlichen Satelliten, Sputnik 1, als Teil ihres Sputnikprogramms. Dieser Erfolg entzündete das "Space Race" innerhalb des Kalten Krieges. Der erste künstliche Satellit der USA, Explorer 1, folgte am 31. Januar 1958. Seitdem hat die Entwicklung künstlicher Satelliten, neben anderen Anwendungen, die Kommunikation, Wettervorhersage und Fernerkundung revolutioniert.



MACHINE LEARNING - F: COMPUTER

Machine Learning ist das Trainieren von Computern, damit sie Aufgaben ohne direkte Programmierung lösen. Dies wird erreicht, indem man den Computer mit Daten speist, damit er lernt, wie er spezielle Aufgaben erledigen soll. Indem seine Algorithmen ständig verfeinert und verbessert werden, kann Machine Learning Organisationen dabei helfen, komplexe Prozesse zu automatisieren und besser Entscheidungen zu treffen.



QUANTENINFORMATIK - F: KI

Quanteninformatik nutzt Quantenmechanik für fortschrittliche Berechnungen. IBM kommerzialisierte diese Technologie 2019 mit seinem IBM Q System One. Die Integration mit KI und Machine Learning könnte das Finanz- und Gesundheitswesen und andere Industriezweige revolutionieren. Der Fortschritt der Quanteninformatik verspricht neue Möglichkeiten für Innovation und Entdeckung.



SONNENSEGEL - F: SOLARZELLE

Sonnensegel bieten eine einmalige Methode des Raumschiffantriebs, die große Spiegel einsetzt, um Strahlungsdruck von Sonnenlicht nutzbar zu machen. Die erste erfolgreiche Demonstration dieser Technologie im interplanetaren Weltraum wurde durch die IKAROS Mission der Japan Aerospace Exploration Agency durchgeführt. Am 8. Dezember 2010 flog IKAROS mit einer Entfernung von 80 800 km an der Venus vorbei und erreichte so seine Missionsziele.



INTERNET - F: COMPUTER

Das Internet ist ein globales Netzwerk aus Computersystemen, die durch Telekommunikation und optische Netzwerke miteinander verbunden sind. In den 1960ern förderte die ARPA des Verteidigungsministeriums der Vereinigten Staaten die Forschung im Bereich Computer-Timesharing. J. C. R. Licklider stellte ein universales Netzwerk auf und begründete in den frühen 1960ern das Verfahren zur Paketvermittlung, einer Kerntechnologie des Internets.



WIEDERVERWENDBARE RAKETE - F: KI

Drei Firmen arbeiten gegenwärtig an der Entwicklung vollständig wiederverwendbarer Trägerraketen. SpaceX will 2023 mit ihrem SpaceX Starship einen ersten Testflug machen. Relativity Space plant mit ihrem Terran R einen ersten Orbitalstarttest bis 2024. Blue Origin begann 2021 mit der Entwicklung an Project Jarvis, hat aber noch kein Testdatum veröffentlicht.

SPEZIALISTENPLÄTTCHEN



Eine Idee präsentieren.



Eine Idee erfinden.



Eine Erfindung teilen.



Erhalte 3 EP.



Erhöhe deinen Einfluss um 1.



Erhalte einen Akademiker, aber überschreite nicht dein **Akademie-Limit**.



Stelle einen neuen Bürger auf eine beliebige Kartenregion.

ÄRAWECHSEL



1: Reihenfolge anpassen.



2: Passe den Einfluss basierend auf deiner Position auf der Einflussleiste an.



3: Erschöpfte Bürger werden wieder verfügbar.



4: Hole Saisonsäulen, Gelehrte und **Ökonomiemarker** zurück.



5: Meilensteine erneuern. Bewege zuerst alle privaten Nichtspieler-Meilensteine, dann die anderen in den privaten Auslagen.



6: Wirf nicht erfundene Ideen aus vergangenen Ären neben deinem Gesellschaftstableau und der Auslage ab.

WISSENSPLÄTTCHEN



Eine Idee präsentieren. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



Eine Idee erfinden. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



Eine Erfindung teilen. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



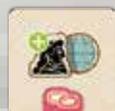
Erneuern. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



Spezialisten rufen. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



Einfluss erhalten. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



Einen neuen Bürger auf eine beliebige Kartenregion stellen. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.



2 EP pro gewendetem Plättchen erhalten. Benötigt einen verfügbaren **Kettenaktionsmarker**.

ANDERE SYMBOLE



Setze Fortschrittsplättchen in Höhe deiner Ära -1.



Setze Fortschrittsplättchen in Höhe deiner Ära -1 und verliere 2 Einfluss.



Setze dieses Fortschrittsplättchen mit einem Rabatt von 2 Bürgern.



Erhalte einen Ökonomiemarker.



Erhöhe deinen Einfluss um 1 (Max. 10).



Hole Bürger von einer Region als Spezialisten (Händler/Künstler/Denker) nach Hause.



Erhalte einen neuen Spezialisten des angezeigten Fachgebiets.



Setze einen neuen Bürger in eine beliebige Kartenregion.



Erhalte einen Akademiker.



Kettenaktion.



SCHLUSSWERTUNG (EP)

Führt zu Beginn von Ära 6 die finale Wertung durch. Fügt den (?) auf der Wertungsleiste hinzu:

- 1: (?) durch Position auf der Einflussleiste
- 2: (?) von euren **Wohlstandsplättchen**
- 3: (?) von 2 eurer Privatzielkarten

BEI GLEICHSTAND:

- 1: Die meisten Plättchen auf der Fortschrittskarte
- 2: Die meisten Erfindungen links neben dem Tableau
- 3: Die wenigsten Bürger im Vorrat

DIE PERSON MIT DEN MEISTEN (?) GEWINNT.