



INVENTIONS

Evolution of Ideas

Solo-Anleitung

Entworfen von Vital Lacerda

Entwickelt durch Shelley Danielle und John Albertson



In der antiken Welt sind zwei mächtige Götter, Chronos und Hephaistos, mit einem neuen Wettbewerb zur Erde zurückgekehrt. Um ihren erhabenen Intellekt und ihr strategisches Können unter Beweis zu stellen, bildeten die beiden Götter ihre eigenen Gesellschaften. Sie sollten die technologische Entwicklung der Menschen überragen und sich mit ihr messen.



Chronos, der Gott der Zeit, ist bekannt für Weisheit, Voraussicht und die Fähigkeit, den Fortgang der Zeit zu messen und zu bestimmen. Hephaistos, der Gott der Schmiede und Handwerker, nutzt seine Kunst der Metallbearbeitung und der Technik, um fortschrittliche Werkzeuge, Waffen und Maschinen zu erschaffen, die seiner Gesellschaft Vorteile in der Ressourcenbeschaffung und Kriegsführung gewähren.

Während ihre Gesellschaften sich im Laufe der Zeit entwickeln, überschreiten Chronos und Hephaistos die Grenzen der Innovation. Sie suchen stets nach neuen Möglichkeiten, einen Vorteil über ihren Rivalen zu erhalten. Ihr Einfluss ist spürbar in der menschlichen Entwicklung, da ihre göttliche Führung und Inspiration neue Technologien und Fortschritt möglich macht.

Das Schlachtfeld für den epischen Kampf von Intellekt und Muskelmasse ist bereit und Menschen sowie Götter konkurrieren um die Vorherrschaft von Technologie und Innovation.

SPIELÜBERBLICK

In diesem Solomodus trittst du 2 Bots gegenüber, Chronos und Hephaistos. Chronos spielt eine ähnliche Rolle wie in einer Partie zu zweit. Hephaistos jedoch hat seine eigenen Regeln, für die er Aktionskarten nutzt. Dein Ziel ist es, beide Bots zu schlagen. Du kannst auch darauf spielen, Auszeichnungen zu bekommen,

für die du Punkte und einen Titel erhältst. Chronos und Hephaistos nutzen keine Spielertableaus, setzen keine Plättchen, kümmern sich nicht um Einfluss und behandeln alle Bürger wie Akademiker. Für die Endwertung addieren beide Bots ihre Punkte, um den Gewinner zu bestimmen.

AUFBAU

Baue das Spiel wie für eine Partie zu dritt auf, aber mit folgenden Änderungen für die Bots:

FÜR CHRONOS:

- Wähle eine Farbe für Chronos und bilde einen Vorrat aus seinen Bürgern, Einflussplättchen und einer Saisonsäule.
- Chronos nutzt keine Säulen, um Aktionen durchzuführen. Er nutzt immer 1 von 4 Kernaktionen pro Runde. Zudem führt er keine **Kettenaktionen** durch.
- Er nutzt kein Tableau, Bestrebensplättchen, Einfluss- oder Wertungsmarker.

- Chronos hat weder zu Beginn noch später Karten. Er nimmt sie aus der Auslage, wenn er sie braucht (siehe Aktionen).
- Stelle einen Bürger auf den Privaten Meilenstein mit Chronos' Farbe.
- Lege Chronos' Einflussplättchen verdeckt über die Äraleiste: Jeweils einen zwischen je zwei Ären, außer zwischen 5 und 6. Die Symbole spielen keine Rolle. 1 Einflussplättchen sollte übrig bleiben.



- Chronos nimmt seine Startidee (B), die zu seinem Meilenstein passt und ersetzt die Ideenkarte in der Region mit der niedrigsten Zahl durch eine Ideenkarte aus demselben Fachbereich (Ökonomie, Kultur oder Technologie). Lege die ersetzte Idee zurück in die Schachtel. Chronos erhält nie die Vorteile, wenn er eine Idee präsentiert.
- Nachdem er seine Idee präsentiert hat, stelle 1 oder 2 Bürger in Chronos' Farbe links neben die Idee und stelle dann seine Saisonsäule und einen Bürger in die Region auf der Karte. Chronos erhält nicht den Vorteil des Spezialistenplättchens.
- Lege das verbliebene Einflussplättchen verdeckt auf das Feld ganz links (mit dem höchsten Wert) über/unter der Karte.
- Chronos führt nicht die Aktion auf seinen Einflussplättchen aus.

Führe jetzt deine Steinzeit-Aufbaurunde durch!

FÜR HEPHAISTOS:

- Wähle eine Farbe für Hephaistos. Er erhält das Solo-Tableau, alle Bürger, den Reihenfolgemark, Epochen- und Saisonsäulen, Äramarker, Einflussplättchen und Kettenaktionsmarker. Nutze den Bereich auf der linken Seite des Tableaus für Erfindungen, die Chronos und Hephaistos im Spielverlauf genommen haben.
- Nutze die angegebenen Felder auf dem Tableau, um Chronos' und Hephaistos'

Fortschritts-/Wohlstandsplättchen aufzubewahren.

- Einer der **Kettenaktionsmarker** bleibt auf seinem Tableau, die anderen 2 legst du zwischen die Ären 2/3 und 4/5.
- Stelle einen Bürger auf den Privaten Meilenstein mit Hephaistos' Farbe.
- Hephaistos nimmt seine Startidee (B), die zu seinem Meilenstein passt, und ersetzt die Ideenkarte in der nächsten verfügbaren Region **nach Chronos' Idee**. Lege die ersetzte Idee zurück in die Schachtel. Er erhält nicht den Vorteil des Spezialistenplättchens.
- Nachdem er seine Idee präsentiert hat, stelle 1 oder 2 Bürger links neben die Idee, stelle eine zusätzliche, nicht genutzte Säule (um Hephaistos' Region zu markieren) und einen Bürger in die Region auf der Karte und lege schließlich eines seiner Einflussplättchen auf das Feld ganz links (mit dem höchsten Wert) über/unter der Karte. Hephaistos führt nie die Aktionen auf seinen Einflussplättchen aus. Sie können also immer verdeckt gespielt werden, sobald genutzt.
- Lege 2 zufällige Erfindungen der Ära 1 neben Hephaistos' Tableau.
- Mische das Aktionsdeck von Hephaistos und lege es auf das Feld ganz links auf seinem Tableau.

Die Startreihenfolge lautet wie folgt: Chronos, Du, Hephaistos.



SPIELABLAUF:

Du führst deine Züge ganz normal durch. Immer, wenn Chronos oder Hephaistos EP erhalten, rücken sie Hephaistos' Wertungsmarker vor.



CHRONOS' ZÜGE LAUFEN SO AB:

1. Alle von Chronos' Bürgern sind Akademiker (ohne Akademie-Limit) und er braucht fürs Erfinden nur 1 Akademiker.
2. Rücke in Chronos' Zug seine Saisonsäule in die nächste Region entlang des Migrationspfades (z.B. wenn sie in Region 4 ist, rückt sie in Region 5, aus Region 7 rückt sie in Region 1) und versuche, eine dieser Aktionen durchzuführen. Die Präferenz: Eine Idee Präsentieren > Erfinden > Teilen > Erneuern.
3. Chronos hat nie einen Vorteil von dem Spezialistenplättchen in der Region, in der er präsentiert.



HEPHAISTOS' ZÜGE LAUFEN SO AB:

1. Ziehe die oberste Karte von Hephaistos' Aktionsdeck und lege sie auf das freie Feld am weitesten links auf seinem Tableau. Die Position seiner Karte bestimmt die Aktion der Karte, mit der er seinen Zug beginnt: 1., 2. oder 3.

Hinweis: In Ära 1 nimmt Hephaistos nur die oberste Karte und legt sie auf das Feld ganz links auf dem Tableau und führt die Aktion ganz oben aus. Vor Beginn von Ära 2 legt er die Karte unter das Deck.

2. Stelle 1 von Hephaistos' Saisonsäulen oder rücke seine Epochensäule (wie sonst auch) ins Forum auf das Aktionsfeld, das zu der 1./2./3. Aktion auf seiner Karte passt. Gemäß den normalen Regeln darf auch er nicht mehr als 1 Säule im selben Forum haben.
3. Rücke Hephaistos in die Region, in der er die Aktion durchführt.

Führe die Forumsaktion sowie **Kettenaktionen** bis zur Anzahl seiner **Kettenaktions**

marker aus. Hephaistos führt nach Priorität die ursprüngliche Aktion zuerst aus. Wenn das nicht geht, fährt er mit der nächsten Aktion fort, die er ausführen kann und kehrt, falls nötig, zurück zum Anfang der Karte. Ist neben dieser Aktion das **Kettenaktions-Symbol**, versucht er die nächste Aktion auf der Karte als **Kettenaktion** durchzuführen. Wenn das nicht geht, beendet er seinen Zug, auch wenn er noch **Kettenaktionsmarker** übrig hat (siehe Aktionen unten).

4. Wenn sie ein Fortschrittsplättchen erhalten, nehmen beide Bots das mit derselben Zahl wie die Region, in der sie die Aktion durchgeführt haben. Sollten beide bereits das Plättchen haben oder keine übrig sein, nehmen sie eines von der nächsten Region, bis sie eines nehmen können. Immer wenn sie Fortschrittsplättchen erhalten, nehmen sie das zu der Idee in der Region passende (anders als in den normalen Regeln) oder das Wohlstandsplättchen, wenn sie eine Erfindung geteilt haben. Sollte die Region leer sein, nehmen sie das Fortschrittsplättchen, welches zu der Karte am weitesten rechts in der Ideenauslage passt.
5. Chronos und Hephaistos bewahren die Fortschritts- und Wohlstandsplättchen auf verschiedenen Feldern auf Hephaistos' Tableau auf. Das heißt, Chronos und Hephaistos können dasselbe Fortschritts-/Wohlstandsplättchen haben wie 2 verschiedene Spieler.

Beispiel



Hephaistos' 1. Zug: Aktion Präsentieren.

*2. Zug: Aktion Einfluss erhalten. Mit **Kettenaktionsmarker** und **Kettenaktion** hat er die Aktion Erfinden genommen. 3. Zug: Aktion Erneuern. Er gibt 1 **Kettenaktionsmarker** aus für Spezialisten rufen. Hätte er noch einen Marker, würde er noch Reisen.*

ENDE EINER ÄRA

Bevor du die normalen Ärawechsel-Schritte ausführst, machen Hephaistos und Chronos Folgendes:

1. Am Ende einer Ära mischt Hephaistos seine genutzten Aktionskarten und legt sie unter sein verbliebenes Deck.
2. Am Ende von Ära 2 nimmt Hephaistos den 2. **Kettenaktionsmarker** von der Äraleiste auf sein Tableau. Jetzt kann er bis zu 2 **Kettenaktionen** durchführen. Am Ende von Ära 4 erhält er seinen 3. **Kettenaktionsmarker**.
3. Am Ende der Ären 1-4 setzt Chronos jeweils eins seiner Einflussplättchen in eine Region. Er orientiert sich dabei an seiner Saisonsäule und nimmt, von dieser aus gesehen, die nächste Region, in der er noch kein Einflussplättchen hat. Er legt sein Plättchen auf das leere Feld am weitesten links. Dann erhält er die EP des wertvollsten Feldes der Region, auch wenn es besetzt ist.
4. Am Ende der Ären 2-4 nimmt Chronos einen neuen Meilenstein und schreitet in der Ära voran. Zunächst legt er seinen aktuellen Meilenstein in die Allgemeinwissenauslage, dann nimmt er den Meilenstein ganz rechts aus der Heurekauslage, legt ihn auf seine private Meilensteinauslage und stellt einen seiner Bürger darauf. Als nächstes rückt er seinen Äramarker auf das leere, am weitesten rechts liegende Feld der neuen Ära. Schließlich, wenn er (oder Hephaistos) seinen Marker auf den Reihenfolgewechsel-Vorteil gelegt hat, wird er Erster in der Reihenfolge beim Ärawechsel. Wenn dann ein oder mehr Meilensteine in der Auslage verblieben sind, wird der Nichtspieler-Meilenstein in die Allgemeinwissenauslage und der Meilenstein am weitesten rechts in seine Privatauslage gelegt. Sollte noch ein 3. und 4. Meilenstein verfügbar sein, lege sie in die allgemeine Auslage. Dann wird die Heurekauslage ganz normal aufgefüllt.
5. Wenn die Gelehrten zurück auf den Spielplan kommen, erhält Hephaistos 2 EP für jeden Gelehrten, den er zurückbringt.

EINFLUSS:

- Hephaistos erhält und verliert keinen Einfluss.
- Wenn du eine deiner Säulen in ein Aktionsfeld eines Forums mit Hephaistos' Säule spielst oder seinen Meilenstein besuchst, wenn er in einer fortschrittlicheren Ära ist, erhält er 2 EP.
- Wenn Hephaistos eine seiner Säulen in ein Aktionsfeld eines Forums mit einer deiner Säulen spielt oder deinen Meilenstein besucht, wenn du in einer fortschrittlicheren Ära bist, erhältst du nach den normalen Regeln EP.



CHRONOS' AKTIONEN



Eine Idee präsentieren: Wenn in dieser Region bereits eine Idee ist, überspringe diese Aktion (Chronos versucht, die Idee zu erfinden).

Nimm die Idee ganz rechts aus der Ideenauslage und lege sie in die Region. Dann stelle 1 oder 2 seiner Bürger auf das Spezialistenplättchen. Chronos erhält nicht den Vorteil des Spezialistenplättchens wenn er präsentiert.



Erfinden: Wenn in dieser Region bereits eine Erfindung ist, überspringe diese Aktion (Chronos versucht, die Erfindung zu teilen).

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

Er kann allerdings die Idee nur erfinden, wenn der benötigte Meilenstein bereits auf dem Spielplan ist. Wenn dem nicht so ist, rückt er seine Säule in die nächste Region und beginnt wieder oben in seiner Aktionsliste.

Sollte kein Fortschrittsplättchen dieser Regionszahl übrig sein oder er bereits ein Plättchen mit derselben Zahl haben, sucht er nach einem passenden Plättchen mit der nächsten Zahl – das macht er, bis er eines nehmen kann. Lege das Fortschrittsplättchen auf Chronos' Feld auf Hephaistos' Tableau.



Eine Erfindung teilen: Wenn Chronos keine Erfindung in dieser Region teilen kann, überspringe diese Aktion (Chronos versucht zu erneuern).

Befolge die normalen „Eine Erfindung teilen“-Regeln. Falls Chronos oder Hephaistos sie erfunden hat, lege die Karte neben sein Tableau auf einen gemeinsamen Stapel. Chronos nimmt das **Wohlstandsplättchen** neben der Karte, außer er hat dieses bereits. Wenn er es schon hat, nimmt er stattdessen ein Fortschrittsplättchen, das dem Fachbereich der geteilten Karte entspricht. Dann erhält er EP fürs Teilen.



Erneuern: Wenn Chronos nicht erneuern kann, überspringe diese Aktion. Rücke seine Säule in die nächste Region auf dem Migrationspfad und gehe wieder durch die Liste, bis du eine Aktion findest, die er ausführen kann.

Stelle 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 ausführt, endet sein Zug.



HEPHAISTOS' AKTIONEN



Eine Idee präsentieren: Rücke Hephaistos in die nächste Region in aufsteigender Reihenfolge, die noch keine Ideenkarte hat.

Nimm die Idee ganz rechts aus der Ideenauslage und lege sie in diese Region. Stelle dann die benötigten 1 oder 2 seiner Bürger auf das Spezialistenplättchen. Hephaistos erhält nicht den Vorteil des Spezialistenplättchens.



Eine Erfindung teilen: Rücke Hephaistos in die nächste Region, in der er eine Erfindung teilen kann.

Befolge die normalen „Eine Erfindung teilen“-Regeln. Falls Chronos oder Hephaistos sie erfunden hat, lege die Karte neben sein Tableau auf einen gemeinsamen Stapel. Hephaistos erhält das **Wohlstandsplättchen** neben der Karte, außer er besitzt dieses bereits. In dem Fall nimmt er stattdessen ein Fortschrittsplättchen, das dem Fachbereich

der geteilten Karte entspricht. Der Urheber erhält wie sonst auch EP.



Erfinden: Rücke Hephaistos in die nächste Region mit einer Ideenkarte, die noch nicht erfunden worden ist. Wie bei Chronos gilt: Sollte der benötigte Meilenstein noch nicht auf dem Spielplan sein, kann er die Idee nicht erfinden und sucht nach der nächsten Region.

Alle Bürger von Hephaistos sind Akademiker und er braucht nur 1 zum Erfinden (er ignoriert alle zusätzlich benötigte Erschöpfung). Dann nimmt er ein **Fortschrittsplättchen aus der Auslage, das zum Fachbereich der erfundenen Idee und der Regionszahl passt**. Das ist anders als im normalen Vorgehen.

Sollte kein Fortschrittsplättchen dieser Regionszahl übrig sein oder er bereits ein Plättchen mit derselben Zahl haben, sucht er nach einem passenden Plättchen mit der nächsten Zahl – das macht er, bis er eines nehmen kann. Lege das Fortschrittsplättchen auf Hephaistos' Feld auf seinem Tableau.

Hinweis: Die 4 nächsten Aktionen bieten **Kettenaktionen** an. Hephaistos ignoriert die auf der Karte, dem Plättchen oder Marker angegebene **Kettenaktion**. Stattdessen versucht er, die nächste Aktion auf seiner Aktionskarte als **Kettenaktion** auszuführen, falls er noch **Kettenaktionsmarker** übrig hat. Wenn unter der Aktion keine weitere ist, fahre mit der obersten Aktion fort. Sollte die nächste Aktion auf seiner Karte nicht möglich sein, beendet er seinen Zug, auch wenn er noch **Kettenaktionsmarker** übrig hat. Er sieht sich nicht die nächste Aktion auf der Karte an.



Erneuern: Rücke Hephaistos in die nächste Region, in der er einen Bürger einsetzen kann, um die Erneuerungsaktion auszuführen.

Wenn er dann noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, versucht er die nächste Aktion auf seiner aktiven Aktionskarte auszuführen.



Reisen: Rücke Hephaistos in die nächste Region mit einem Gelehrten, setze einen Bürger aus seinem Vorrat ein, wende das Wissensplättchen und stelle den

Gelehrten auf sein Tableau.

Wenn er dann noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, versucht er die nächste Aktion auf seiner aktiven Aktionskarte auszuführen. Wenn jedoch das Wissensplättchen in der Region 2 EP anzeigt, erhält Hephaistos 2 EP für jedes Wissensplättchen mit EP-Seite, wendet sie auf die Aktionsseite und überspringt die Kartenaktion. Damit endet sein Zug.

Er erhält ein Fortschrittsplättchen, das zu der Idee/Erfindung in der Region oder, falls in der Region keine Karte ist, zu der Karte ganz rechts in der Auslage passt.



Spezialist rufen: Rücke Hephaistos in die nächste Region mit mindestens 1 seiner Bürger. Er holt 1 Bürger zurück in seinen Vorrat.

Er erhält ein Fortschrittsplättchen, das zu der Idee/Erfindung in der Region oder, falls in der Region keine Karte ist, zu der Karte ganz rechts in der Auslage passt.

Wenn er dann noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, versucht er die nächste Aktion auf seiner aktiven Aktionskarte auszuführen.



Einfluss erhalten: Rücke Hephaistos in die nächste Region, in die er ein Einflussplättchen einsetzen kann (überspringe die Regionen, in denen er bereits ein Einflussplättchen hat).

Er benötigt in dieser Region keine Bürger. Sollten dort welche sein, holt er 1 zurück in seinen Vorrat.

Lege eins seiner Einflussplättchen verdeckt auf das leere, am weitesten links liegende Feld. Er erhält die EP des wertvollsten Feldes in der Region, auch wenn es besetzt ist.

Wenn er dann noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, versucht er die nächste Aktion auf seiner aktiven Aktionskarte auszuführen.



Heureka: Rücke seinen Meilenstein in die Allgemeinwissenauslage, nimm den Meilenstein ganz rechts aus der Heurekaauslage und wähle das am weitesten rechts liegende, verfügbare Feld auf der Äraleiste, das der Meilenstein angibt. Ignoriere den Vorteil. Hephaistos erhält EP in Höhe der Ära des Meilensteins und fügt ihm einen Bürger hinzu.



Diplomat entsenden: Stelle seinen Diplomaten auf den ersten Meilenstein ohne einen seiner Diplomaten. Beginne bei seinem privaten Meilenstein und folge entgegen dem Uhrzeigersinn. Ignoriere die Aktion auf der Karte.

Hephaistos erhält EP in Höhe der Ära des Meilensteins.

Wenn es dein Meilenstein ist und du in einer fortschrittlicheren Ära bist, erhältst du 1 Einfluss.



Diplomat rufen: Entferne seinen Diplomaten vom ersten Meilenstein mit einem seiner Diplomaten. Beginne bei seinem privaten Meilenstein und folge entgegen dem Uhrzeigersinn. Ignoriere die Aktion auf der Karte.

Hephaistos erhält EP in Höhe der Ära des Meilensteins.

Beispiel

Hephaistos hat Karte 1 gezogen. Die Karte liegt auf Position 2 auf seinem Tableau. Die 2. Aktion, eine Idee präsentieren, wird durch seine eigene Säule im Forum blockiert. Also betrachtet er die 3. Aktion, Erneuern, und stellt dort seine Säule hin. Dann rückt er in die erste Region mit verfügbarer Erneuerungsaktion und führt sie durch. Da er einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, schaut er sich die nächste Aktion an (Spezialisten rufen), mit der er einen Spezialisten vom Spielplan zurückholen kann. Da es dort aber gerade keinen gibt, beendet Hephaistos seinen Zug.



SOLO-WERTUNG:

Sammele alle Fortschritts- und **Wohlstands**plättchen von Chronos und Hephaistos ein, um ihren finalen Punktestand zu berechnen. Im normalen Schwierigkeitsgrad ist jede ihrer Erfindungskarten 3 EP wert, jedes Fortschrittsplättchen 3 EP und jedes **Wohlstands**plättchen 4 EP.

Es gibt 2 Möglichkeiten, das Solo-Spiel für dich zu entscheiden:

1. Schlage einfach die kombinierte Wertung beider Bots.
2. Versuche, mindestens 8 Auszeichnungen zu erhalten. Die verdienten Auszeichnungen werden zusammengezählt, um deine Gesellschaft zu beurteilen.

Die **Auszeichnungen** sind:

1. Schlage die Punktzahl der Bots: **2 AZ**
2. Schlage die Bots, nachdem du alle Erfindungen auf dem Spielplan geteilt hast, die sie präsentiert haben. **1 AZ**
3. Übertriff die Punktzahl der Bots um 20+ EP: **2 AZ**
4. Sammle 10+ Erfindungen: **2 AZ**
5. Sammle 2+ Erfindungen aus Ära 5: **1 AZ**
6. Werte 6+ **Wohlstands**plättchen: **1 AZ**
7. Sammle alle 7 Fortschrittsplättchen eines Fachbereichs: **1 AZ**
8. Fülle alle 7 Felder des Spielplans mit Ideen: **1 AZ**
9. Alle von dir präsentierten Karten, die aktuell auf dem Spielplan sind, müssen Erfindungen sein: **1 AZ**
10. Bringe all deine Bürger ins Spiel: **1 AZ**
11. Fülle jedes Feld auf deinem Gesellschaftstableau: **2 AZ**
12. Verfüge über 8+ Einfluss bei Spielende: **1 AZ**

Die Beurteilung deiner Gesellschaft:

1-2 AZ. - Neanderthaler

3-5 AZ. - Mittelalterlich

6-8 AZ. - Technologisch fortgeschritten

9-11 AZ. - KI

12-14 AZ. - Genial

15-16 AZ. - Außerirdisch

SPIELMODI



• Einfacher Modus:

Erfindungen sind je 2 EP wert, Fortschrittsplättchen je 2 EP und Wohlstandsplättchen je 3 EP.

• Normaler Modus:

Erfindungen sind je 3 EP wert, Fortschrittsplättchen je 3 EP und Wohlstandsplättchen je 4 EP.

• Schwieriger Modus:

Erfindungen sind je 4 EP wert, Fortschrittsplättchen je 4 EP und Wohlstandsplättchen je 5 EP.