



# INVENTIONS

*Evolution of Ideas*

---

*Spielhilfe*

---

# FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN



## TECHNOLOGIE – 1 PRO ZUG, EINMAL NUTZBAR

(Du kannst nur 1 pro Zahl haben)

Wenn du während deines Zuges eine der Aktionen, die auf dem **Technologie**plättchen abgebildet sind, durchgeführt hast, darfst du die andere Aktion auf demselben Plättchen ausführen (mit Ausnahme von Plättchen Nr. 4). Die Nutzung kostet 1  und 1 , dann wendest du das Plättchen. **Zum Setzen brauchst du Denker (oder Akademiker).**



### 1: SCHIRMHERR

Erfinden + Eine Erfindung teilen.



### 5: ENTWICKLUNG

Reisen + Eine Erfindung teilen.



### 2: ENTWURF

Erfinden + Eine Idee präsentieren.



### 6: FORSCHUNG

Erneuern + Eine Idee präsentieren.



### 3: FÖRDERUNG

Erfinden + Reisen.



### 7: KONGRESS

Eine Erfindung teilen + Eine Idee präsentieren.



### 4: MEETING

Nutze dies, bevor du deine Hauptaktion wählst, um die Goldene Regel zu brechen. So kannst du eine Säule in einem Forum einsetzen, in dem du bereits eine hast.

### TIPP:

Diese Plättchen wirken teuer, aber sie erlauben dir, voranzuplanen und einen **Kettenaktionsmarker** zu nutzen, den du andernfalls verschwendet hättest.

## Beispiel

*Orange* hat in diesem Zug eine Ideenkarte präsentiert. Er hat bereits das Fortschrittsplättchen Entwurf (2) in einem früheren Zug gesetzt. Da er noch einen **Kettenaktionsmarker** übrig hat, beschließt er diesen zusammen mit 1 Einfluss auszugeben, um die Erfinden-Aktion durchzuführen. Er wendet das Plättchen, legt den **Kettenaktionsmarker** darauf und erfindet etwas.

# FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN



## KULTUR - IMMER AKTIV

(Du kannst nur 1 pro Zahl haben)

**Kultur**plättchen sind sofort aktiv, sobald sie gesetzt sind, und bleiben es für den Rest der Partie. Sie verbessern die Aktion, die oben abgebildet ist. Ihre Nutzung ist optional. **Zum Setzen brauchst du Künstler (oder Akademiker).**



### 1: MILITÄR

Wenn du Einfluss erhältst, hast du automatisch eine Mehrheit. Du brauchst dennoch die benötigte Mindestanzahl an Bürgern.



### 5: STRAßEN

Wenn du reist, bewege bis zu 2 Bürger oder denselben Bürger doppelt. Du darfst den Gelehrten (und die mögliche **Kettenaktion**) nur vom 2. Ziel nehmen.



### 2: IMMIGRATION

Wenn du Spezialisten rufst, kannst du eine beliebige Anzahl Spezialisten von beliebigen vielen Kartenregionen nach Hause holen.



### 6: FORTGESCHRITTENER EINSATZ

Wenn du Fortschritt setzt, darfst du so viele setzen, wie deine Ärazahl angibt (anstatt Ära - 1).



### 3: NAVIGATION

Wenn du reist, darfst du deine(n) Bürger zu einer beliebigen Region bewegen.



### 7: POLITIK

Wenn du deinen Äramarker in der Heureka-Aktion vorrückst, darfst du stattdessen den Effekt eines beliebigen anderen Felds in dieser oder vorherigen Ären nutzen – außer Reihenfolge anpassen.



### 4: PROPAGANDA

Wenn du Einfluss erhältst, zahlst du 1 Bürger weniger.

### TIPP:

Diese kulturellen Verbesserungen bringen deiner Gesellschaft einige starke Vorteile. Je früher du sie hast, desto mehr Vorteile erhältst du.

## Beispiel

**Gelb** reist. Sie hat bereits Navigation (3) und Straßen (5) gesetzt. Jetzt darf sie bis zu 2 Bürger in beliebige Regionen bewegen, wenn sie reist.

# FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN



## ÖKONOMIE – MUSS AKTIVIERT WERDEN

(Du kannst nur 1 pro Zahl haben)

Jedes **Ökonomieplättchen** kann mit einem **Ökonomiemarker** (M) **einmal pro Ära** aktiviert werden. Du kannst während bestimmter Schritte deines Zugs (siehe unten) eine beliebige Anzahl Plättchen aktivieren, solange du genug **Ökonomiemarker** übrig hast. Die Marker kommen beim Ärawechsel zurück. **Zum Setzen brauchst du Händler (oder Akademiker).**



### 1: EMIGRATION (SCHRITT 1/2)

Schicke einen Bürger aus deinem Vorrat zu einer beliebigen Kartenregion.



### 5: INTELLIGENZ (SCHRITT 4)

Wenn deine Gesellschaft voranschreitet (du Fortschritts- oder **Wohlstandsplättchen** setzt), gib 1 Einfluss weniger aus.



### 2: UNTERRICHT (SCHRITT 1/2)

Füge deiner **Akademie** einen Akademiker aus deinem Vorrat hinzu.



### 6: LOGISTIK (SCHRITT 4)

Tausche den Platz von 2 Fortschrittsplättchen auf deiner Fortschrittskarte, auch wenn du in diesem Zug kein Fortschrittsplättchen gesetzt hast.



### 3: ENTWICKLUNG (SCHRITT 3)

Erhalte 1 **Ökonomie-** oder **Kulturfortschrittsplättchen**.



### 7: BILDUNG (SCHRITT 1)

Du darfst +1 Akademiker für den Rest der Ära haben.



### 4: LAGER (SCHRITT 4)

Wenn deine Gesellschaft voranschreitet (du Fortschritts- oder **Wohlstandsplättchen** setzt), erhältst du einen Rabatt von 2 Spezialisten auf 1 Plättchen.

### TIPP:

Diese Plättchen machen deine Gesellschaft stärker. Versuche, einige davon schon früh im Spiel zu erhalten.

## Beispiel

*Lila hat bereits 2 **Ökonomieplättchen** gesetzt und kann 2 **Ökonomiemarker** einsetzen. Um die Erfinden-Aktion auszuführen, muss er 1 Spezialist mehr erschöpfen, als er hat. Mit seinen **Ökonomiemarkern** aktiviert er Unterricht (2) und fügt seiner **Akademie** 1 Akademiker hinzu. Jetzt hat er genug Spezialisten/Akademiker für die Erfindung. In Schritt 4 seines Zugs kostet es ihn 1 Einfluss, um seine Fortschrittsplättchen zu setzen. Indem er Intelligenz (5) aktiviert, kann er das gratis tun.*

# WOHLSTANDSPLÄTTCHEN



## WOHLSTAND - SCHLUSSWERTUNG

(Du kannst nur 1 pro Buchstaben haben)

**Wohlstandspättchen** bringen bei Spielende EP. Im Spielverlauf bewirken sie nichts (außer dir langfristige Ziele zu bieten). **Zum Setzen kannst du alle Spezialisten nutzen, aber du benötigst mindestens 2.**



### A-D: EVOLUTION

Erhalte **3** für jedes Fortschrittsplättchen des angegebenen Fachbereichs in einer zusammenhängenden Gruppe mit diesem Plättchen. Die Gruppe kann beliebig viele Plättchen groß sein. Plättchen D zählt sich selbst mit. Es gibt 4 Plättchen von jedem Buchstaben.

Wenn du vor der Schlusswertung einen Gelehrten auf deinem Gesellschaftstableau hast, stelle ihn zurück auf ein leeres Gelehrtenfeld des Spielplans, um einen Akademiker zu erhalten.



### E: BEVÖLKERUNG UND WACHSTUM

- 3** pro Kartenregion, in der du 2+ Bürger hast.
- 2** pro Set aus 3 verschiedenen Spezialisten in deiner Gesellschaft (Akademiker können jedes Fachgebiet vertreten).
- 1** für je 2 Bürger, die nicht in deinem Vorrat sind.



### F: VIELFALT

- 3** für jedes abgebildete Set Fortschrittsplättchen irgendwo auf deiner Fortschrittskarte (nicht zwangswise angrenzend zueinander).



### G: INNOVATION

- 6** pro Set aus 3 Erfindungen verschiedener Fachgebiete links von deinem Gesellschaftstableau.
- 4** pro Set aus 2 Erfindungen desselben Fachbiets links von deinem Gesellschaftstableau.
- 3** pro Set aus 2 beliebigen Erfindungen links von deinem Gesellschaftstableau.

## Beispiel

Bei der Schlusswertung hat **Blau** eine zusammenhängende Gruppe aus 2 **Wohlstandspättchen** und eine andere zusammenhängende Gruppe aus 3 **Wohlstandspättchen**, beide mit **Wohlstandspättchen D** verbunden. Also erhält sie **18** EP, da D sich selbst mitzählt.

# PRIVATZIELE

## BEI DER SCHLUSSWERTUNG ZU WERTEN

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Privatzielen, die ihr an den Rückseiten der Privatzielkarten erkennt. Bei Spielaufbau erhalten alle 1 Karte pro Art. Haltet diese 3 Karten im gesamten Spielverlauf geheim. **Bei der Schlusswertung wertet ihr davon eure 2 besten Karten.**



### EINFLUSS (1-7)

Erhalte EP, wenn du Einflussplättchen auf den abgebildeten Kartenregionen hast.

- 1, wenn du 1 hast.
- 3, wenn du 2 hast.
- 6, wenn du 3 hast.
- 10, wenn du 4 hast.



### ERFINDUNGEN (8)

Wenn du mindestens 8 Erfindungen links neben deinem Gesellschaftstableau hast, erhältst du 10.



### ERFINDUNGEN (11)

Wenn du mindestens 2 Erfindungen von jedem Fachgebiet links neben deinem Gesellschaftstableau hast, erhältst du 10.



### ERFINDUNGEN (9)

Wenn du mindestens 2 Erfindungen aus Ära 4 und mindestens 1 Erfindung aus Ära 5 links neben deinem Gesellschaftstableau hast, erhältst du 10.



### ERFINDUNGEN (12)

Wenn du mindestens je 1 Erfindung aus den Ären 2, 3, 4 und 5 hast, erhältst du 10.



### ERFINDUNGEN (10)

Wenn du mindestens 4 Erfindungen desselben Fachgebiets links neben deinem Gesellschaftstableau hast, erhältst du 10.



### VERBUNDENE REGIONEN (13-21)

Du erhältst EP für eine **zusammenhängende** Kette aus Bürgern in den angegebenen Regionen.

- 1 für 2 verbundene Regionen
- 3 für 3 verbundene Regionen
- 6 für 4 verbundene Regionen

## Beispiel

**Lila** hat ein Einflussplättchen in den Regionen 1, 2, 3 und 7. Er erhält 6 EP von Privatziel 3, da er Einflussmarker auf 3 der 4 angegebenen Regionen hat. **Gelb** hat Erfindungen aus den Ären 2, 4 und 5. Leider bekommt sie keine EP von Privatziel 12, da sie keine aus Ära 3 hat. **Orange** hat Bürger in den Regionen 5, 6 und 7. Er erhält 3 EP von Privatziel 16. Hätte er nur Bürger auf 5 und 7, hätte er 0 EP erhalten.

# TIPPS

## 1: WIE MAN EINFLUSS ERHÄLT

Es gibt 3 Hauptwege, um Einfluss zu erhalten:

- Führt die *Einfluss erhalten*-Aktion in verschiedenen Regionen der Weltkarte durch.
- Wenn jemand in dasselbe Aktionsfeld kommt wie deine Epochensäule (oder Saisonsäule im Spiel zu zweit).
- Wenn jemand aus einer früheren Ära deinen Meilenstein besucht.

## 2: WIE MAN SPEZIALISTEN ERHÄLT

Dafür gibt es verschiedene Wege:

- Erneuern.
- Vorteile auf deinem Gesellschaftstableau.
- Wissensplättchen.
- Die Handschlag-Vorteile einiger Meilensteine.
- Heureka-Vorteile.

## 3: WIE MAN BÜRGER VON DER KARTE ZURÜCKHOLT

Es gibt einige Wege, Bürger zurück nach Hause zu holen. Die Hauptwege sind die Aktionen *Einfluss erhalten* und *Spezialisten rufen*.

## 4: WIE MAN FORTSCHRITT ERHÄLT

-  Wenn du *erfindest*, erhältst du **Technologie**-Fortschritt.
-  Wenn du *Spezialisten rufst*, erhältst du **Ökonomie**-Fortschritt.
-  Wenn du *reist*, erhältst du **Kultur**-Fortschritt.
-  Wenn du eine *Erfindung teilst*, erhältst du einen Joker.

## 5: WIE MAN WOHLSTAND ERHÄLT

Immer, wenn du eine *Erfindung teilst*, darfst du ein **Wohlstands**plättchen nehmen.

Sei klug und plane deine Züge entsprechend der Fortschrittsplättchen, die du hast und nicht anhand derer, die du vielleicht erhältst.

## 6: WARUM DU MEILENSTEINE ERNEUERN SOLLTEST

Dafür gibt es viele Gründe. Das hier sind vielleicht die Entscheidendsten:

- Du kannst neuere Ideen erfinden.
- Du erhältst Einfluss, wenn dich jemand aus einer früheren Ära besucht.
- Du zwingst die anderen dazu, einen Diplomaten zu entsenden, wenn sie deinen neuen Meilenstein benötigen.
- Er erhöht die Anzahl der Akademiker, die deine **Akademie** aufnimmt.
- Er erhöht die Anzahl der Fortschrittsplättchen, die du pro Zug setzen darfst.

## 7: VORTEILE DES ERFINDENS

- Du erhältst die Erfindungskarte, wenn jemand sie teilt.
- Du kannst sie teilen und wahrscheinlich das **Wohlstands**plättchen aus der Region erhalten.

...und sobald jemand eine *Erfindung teilt*...

- Kommen Bürger auf die Karte.
- Eröffnet das eine neue **Kettenaktion** für die *Spezialisten rufen*-Aktion.
- Gibt es Rabatt beim Setzen von Fortschrittsplättchen.
- Zählt sie für die Privatzielkarte *Erfindungen* bei Spielende.

## ANDERE SYMBOLE



Setze Fortschrittsplättchen in Höhe deiner Ära -1.

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



Setze Fortschrittsplättchen in Höhe deiner Ära -1 mit Kosten von 2 Einfluss.

Erhalte einen neuen Spezialisten des angezeigten Fachgebiets.



Setze **dieses** Fortschrittsplättchen mit einem Rabatt von 2 Bürgern.

Setze einen neuen Bürger in eine beliebige Kartenregion.



Erhalte einen **Ökonomie-**marker.

Erhalte einen Akademiker.



Erhöhe Einfluss um 1 (Max. 10).

**Kettenaktion.**



## ÄRAWECHSEL



1: Reihenfolge anpassen.

4: Hole Saisonsäulen und **Öko-**nomiemarker zurück. Gelehrte kehren zurück auf den Spielplan.



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

5: Meilensteine erneuern. Zuerst die Nichtspieler-Meilensteine, dann die anderen in privaten Auslagen.



3: Erschöpfte Bürger werden wieder verfügbar.

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



**Denkt daran:** Führt beim Wechsel von Ära 1 zu Ära 2 nur die Schritte 1 und 2 durch.



## SCHLUSSWERTUNG (EP)

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

- 1: (?) durch deine Position auf der Einflussleiste.
- 2: (?) durch deine **Wohlstands**plättchen.
- 3: (?) von 2 deiner Privatzielkarten.

**LÖST GLEICHSTÄNDE WIE FOLGT AUF:**

- 1: Die meisten Plättchen auf der Fortschrittskarte.
- 2: Die meisten Erfindungen links neben dem Tableau.
- 3: Die meisten Bürger (nicht im Vorrat).

**DIE PERSON MIT DEN MEISTEN (?) GEWINNT!**