

## Spielmaterial

### ❖ Spielpläne

- Spielplan
  - 7 verschiedene Gebiete, Wasser
  - Punkteleiste
  - Endwertungen
  - Rundenboni
  - Buchaktionen
- Wissenstableau mit 4 Bereichen
  - Bankwesen
  - Recht
  - Ingenieurskunst
  - Medizin
- Innovationstableau
  - Basisteil
  - 2 Anlageteile
- 7 (Landschafts-)Planungstableaus
  - Gebäude inkl. Kosten
  - Schifffahrts- und Umwandlungsleiste
  - Umwandlungskreis
  - Gemeinschaftsfeld
  - Machtschalen inkl. Tausch-Anzeigen
  - Erfindungsplättchen-Felder
- Spielreihenfolge-Tableau
- 5 Aktionsübersichten

### ❖ Karten

- 12 Gemeinschaften
- 7 Planungstableaus
- 10 Rundenboni

### ❖ Plättchen

- 4 × 12 Bücher
- 56 Landschaftsplättchen
- 6 Buchaktionen
- 21 Stadtmarker
- 4 × 12 Kompetenzplättchen
- 12 Rundenwertungsplättchen
- 4 Zusatzwertungsplättchen
- 18 Erfindungsplättchen
- 17 Palastplättchen
- 7 Palastplättchen-Platzhalter
- 7 Punkte-(100/200-)Marker
- 20 X-Marker
- 125 Geldmünzen
  - 64 1er
  - 35 2er
  - 26 5er

### ❖ Holzteile

- **Violett**
  - 65 Machtsteine
  - 8 Anbauten
- **Holzfarben**
  - 65 Werkzeuge
- **Weiß**
  - 1 Werkstatt
  - 1 Gilde
  - 1 Schule
  - 1 Universität
  - 1 Palast
  - 5 Türme
  - 1 Monument

### ❖ Spielmaterial (pro Spieler)

- 9 Werkstätten
- 4 Gilden
- 1 Palast
- 3 Schulen
- 1 Universität
- 7 Gelehrte
- 3 Brücken
- 2 Leistenmarker
- 5 Markierungssteine
- 1 Spielreihenfolgemarkers

## Spielaufbau

### ❖ Spielplan

- 3 Spieler: 3-5 Personen-Seite (einfacher) bzw. 1-3 Personen-Seite
- Rundenwertungsplättchen mischen und von 6, ..., 1 auf den Spielplan; Rest zurück
  - 5 und 6: Keinen Spaten
  - 1-5: Keine 3 gleichen Disziplinen
- Rundenzusatzplättchen mischen und eines auf 6 rechts; Rest zurück
- Buchungsplättchen mischen und 3 auf den Spielplan; Rest zurück
- Spielreihenfolge neben den Spielplan
- Wissenstableau neben den Spielplan
- Innovationstableau neben den Spielplan
  - Basisteil und Anlageteile anlegen
- Kompetenzplättchen mit markierter Rückseite zufällig aufs Innovationstableau
  - Identische anderen jeweils darauf
- Erfindungsplättchen mischen und je 1 oben auf das Innovationstableau; Rest zurück
- X-Marker, Stadtmarker, Bücher, Machtsteine, Landschaftsplättchen, Werkzeuge und Geld sowie neutrale Gebäude bereitlegen
- Palastplättchen Nr. 17 (rötliche Rückseite) offen neben den Spielplan
- Restliche Palastplättchen mischen und n+1 Plättchen offen daneben [ n = #(Spieler)]; Rest zurück

### ❖ Planungstableaus und Gemeinschaften

- **Startspieler bestimmen**
- **Erste Partie**
  - Planungskarten plus zufälligen Rundenbonus plus zufällige Gemeinschaft
  - Restliche Rundenboni plus jeweils 1 Geld auf den Spielplan
  - Reihum im Gegenuhrzeigersinn – beginnend beim rechten Nachbarn des Startspieler – sucht jeder 1 Set sowie das passende Planungstableau aus
  - Planungstableaukarten und nicht gewählte Elemente zurück
- **Fortgeschrittene Partie**
  - n = #(Spieler)
  - Planungstableaukarten mischen und 6 (!) zufällige bereitlegen
  - n+1 zufällige Gemeinschaften und zufällige Palastplättchen (≠ Nr. 17) bereitlegen
  - n+3 zufällige Rundenboni bereitlegen
  - Rest dieser Komponenten zurück
  - Reihum im Uhrzeigersinn – beginnend mit dem Startspieler – entweder 1 Planungstableau plus entsprechendes Tableau oder 1 Gemeinschaft oder 1 Palastplättchen nehmen, bis jeder 1 Set besitzt
  - Reihum im Gegenuhrzeigersinn – beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler – 1 Rundenbonus wählen
  - Restliche Rundenboni plus jeweils 1 Geld auf den Spielplan
  - Nicht gewählte Komponenten zurück
  - Palastplättchen aufs Planungstableau

### ❖ Spieleraufbau

- Alle Gebäude auf die Felder
- Palasthalterplättchen in den Palast – außer bei Fortgeschrittener Partie (*siehe oben*)

- Je 1 Leistenmarker aufs unterste Feld der Schifffahrts- und Umwandlungsleiste
- 4 Markierungssteine auf die 4 Felder des Wissenstableaus mit Wert „0“
- Je nach Gemeinschaft und Planungstableau ggf. Markierungssteine weitersetzen
- 12 Machtsteine wie angegeben auf die Machtschalen
- Gelehrte und Brücken als (eigenen) Vorrat neben den Plan
- Startressourcen (Werkzeuge, Geld, ...) lt. Planungstableau und Gemeinschaft nehmen
- Markierungsstein auf Feld 20 der Punkteleiste
- Reihenfolgemarkers aufs Reihenfolgetableau (Startspieler oben, Rest im Uhrzeigersinn)

### ❖ Werkstättenplatzierung

- In Spielreihenfolge nacheinander jeweils 1 Werkstatt auf dem Spielplan auf eine eigene Landschaft setzen
- In umgekehrter Reihenfolge eine zweite Werkstatt setzen

## Spielziel

### ❖ Siegpunkte

- Während jeder Runde
  - Für jede Aktion auf der linken Seite des aktuellen Rundenwertungsplättchens
  - Städtegründungen geben Punkte (und Ressourcen)
  - Viele Erfindungen
  - Manche Rundenboni, Paläste und Kompetenzen
- Spielende
  - Gebietswertung: Gebäudeanzahl
  - Wissenswertung: Stufe in den 4 Disziplinen
  - Rest-Ressourcen

## Spielablauf

### ❖ Runden

- 6 Runden mit jeweils 3 Phasen

### ❖ Phase I: Einkommen

- Zu Beginn **jeder** Runde erhält jeder alles, was über einer offenen Hand abgebildet ist
  - Gelehrte, Geld, Werkzeuge und Bücher jeweils aus dem (allgemeinen bzw. eigenem) Vorrat

### ❖ Phase II: Aktionen

- In Spielreihenfolge führt jeder eine Aktion aus

- **Direkt vor oder nach der Aktion kann beliebig oft ein Ressourcentausch erfolgen**

#### □ Machtopfer

- Falls 2+ Machtsteine in II ⇒ 1 → **Vorrat** zurück und 1 von II → III

#### □ Macht- und Materialtausch

- Machtsteine von III → I
  - 5 → 1 Gelehrter
  - 5 → 1 beliebiges Buch
  - 3 → 1 Werkzeug
  - 1 → 1 Geld
- Material
  - Gelehrter → Werkzeug
  - Werkzeug → Geld
  - Buch → Geld

### ■ Umwandeln und Bauen

- Werkstatt bauen plus ggf. Landschaft in Heimatlandschaft umwandeln
- Landschaft muss unbebaut sein und sich in Reichweite (nebenan bzw. Fluss-Entfernung)
- Kosten: Abstand zur Heimatlandschaft im Umwandlungskreis = #(Spaten) lt. Fortschrittsanzeige
- Durch Macht-, Buch- und Sonderaktionen kann man Spaten erhalten
- Falls Anzahl Spaten für die Umwandlung nicht ausreichen, darf zugekauft werden
  - Man darf auch **ohne zu bauen** in Zwischenschritten umwandeln
  - Bei 2 oder 3 erhaltenen Spaten dürfen auch mehrere Felder in Reichweite umgewandelt werden, aber nur **auf dem ersten Feld eine Werkstatt bauen**
    - **Es müssen alle Spaten verbraucht werden, sonst verfallen sie**
  - Falls man Spaten durch einen Wissensbonus erhält, können diese erst in Phase II (in der nächsten Runde) genutzt werden
- Baukosten für die (am weitesten links stehende) Werkstatt betragen 1 Werkzeug und 2 Geld

### ■ Gebäude aufwerten

- Reihenfolge der Aufwertung lt. Plan
- Altes Gebäude zurückstellen und neues aufstellen
- Werkstatt → Gilde
  - 2 Werkzeuge und 6 Geld

- Falls sich 1 Gebäude einer anderen Gemeinschaft neben der neuen Gilde befindet ⇒ nur 3 Geld

#### □ Gilde → Palast

- 4 Werkzeuge und 6 Geld
- Nach dem Bau ein Palastplättchen nehmen und den Platzhalter ersetzen

#### □ Gilde → Schule

- 3 Werkzeuge und 5 Geld
- Kompetenzplättchen vom Innovationstableau wählen und vor sich ablegen
  - Keine identischen Plättchen wählen
  - In Abhängigkeit von der Position des Plättchens erhält man Wissensschritte in der abgebildeten Disziplin und/oder Bücher

#### □ Schule → Universität

- 5 Werkzeuge und 8 Geld
- Analog zur Schule Kompetenzplättchen nehmen

### ■ Fortschritt bei der Schifffahrt

- Reichweite der Schifffahrt steigern und angegebene Belohnung erhalten

### ■ Fortschritt beim Umwandeln

- Kosten für Spaten verringern und Belohnung erhalten

### ■ Eine Erfindung machen

- Mindestens 5 Bücher in angegebenen Disziplinen bezahlen
- Ohne Palast zusätzlich 5 Geld bezahlen
- Zur Wahl stehende Erfindungen stehen oben auf dem Innovationstableau
  - Kosten darunter
- Erfindung in die unterste Aussparung des Planungstableaus
  - Abgebildete Bücher erhöhen ggf. die Kosten zusätzlich

### ■ Einen Gelehrten entsenden

- Gelehrten auf ein freies Feld des Wissenstableaus stellen und die entsprechende Anzahl Schritte nach oben ziehen
  - Gelehrte verbleiben dort
- Alternativ: 1 Gelehrter in den Vorrat zurück und in einer Disziplin um 1 Stufe nach oben

### ■ Macht- und Buch-Aktionen

- Buchaktion durch Zahlung von Büchern, Machtaktion durch Verschieben III → I
- Jede Aktion nur einmal pro Runde nutzen und nach Nutzung mit X-Marker abdecken

### ■ Sonderaktionen

- An eine Person gebunden
- Erkennbar an einem orangefarbenen Achteck
- Nur einmal pro Runde nutzbar (X-Marker)

### ■ Passen

- Runden 1-5: Alle Schritte
- Runde 6: Nur Schritt 1

- Falls alle gepasst haben, endet diese Phase

1. Falls sich auf deinem Rundenbonus ein Passen-Symbol (versiegelter Umschlag) befindet erhält man die angegebene Belohnung
  - Gilt auch für andere Komponenten mit Passen-Symbol
2. Nimm einen der 3 offen ausliegenden Rundenboni (inkl. Geld) und legen ihn **verdeckt** vor dir ab
3. Den alten Bonus neben den offen ausliegenden auf dem Spielplan
4. Marker vom Spielreihenfolge-Tableau auf das oberste freie Feld für die nächste Runde

### ❖ Phase III: Wissensbonus und Vorbereitung (Runden 1-5)

1. Wissensbonus erhalten

- Rechte Seite des Rundenwertungsplättchens
- Alle, die in der entsprechenden Disziplin mindestens so viel Wissen haben, wie angezeigt
  - Boni in Zugreihenfolge der **nächsten** Runde
  - Bei erhaltenen Spaten dürfen keine dazu gekauft werden
  - Spaten nicht für nächste Runde aufsparen, dürfen aber auf ein oder mehrere Landschaftsfelder in Reichweite angewendet werden
  - Keine Werkstatt bauen

2. X-Marker zurücknehmen

3. Geld auf Rundenboni legen

4. Eigene Rundenboni aufdecken

5. Rundenwertungsplättchen umdrehen

### ❖ Spielende (Runde 6) und Wertung

- Kein Wissensbonus!

#### ■ Gebietswertung

- Größte Gruppe mit Gebäuden in Reichweite
  - Nur Anzahl zählt, Art oder Machtwert spielt keine Rolle
- 18/12/6 Punkte für höchste/zweit-höchste/dritthöchste Anzahl
  - Bei Gleichheiten: Teilen und ggf. abrunden

#### ■ Wissenswertung

- Für jede Wissensdisziplin 8/4/2 Punkte für die höchste/zweit-höchste/dritt-höchste Stufe
  - Bei Gleichheiten: Teilen und ggf. abrunden

#### ■ Ressourcenwertung

- Alle Ressourcen durch Ressourcentausch in Geld umwandeln
- 5 Geld = 1 Punkt

## Allgemeine Konzepte

### ❖ Kreislauf der Macht

- Auf dem Planungstableau befinden sich Machtsteine in den Machtschalen I, II und III
- Macht erhalten (weißer Pfeil)
  - 1+ Machtstein in I ⇒ I→II
  - 0 Machtsteine in I ⇒ II→III
  - 0 Machtsteine in I und II ⇒ keine Macht
- Macht ausgeben (schwarzer Pfeil) ⇒ III→I

### ❖ Heimatlandschaft und Umwandlung

- Gebäude nur auf Heimatland-Feldern
- (kürzester) Abstand auf dem Umwandlungskreis von der (eigenen) oberen Farbe zur umzuwandelnden Landschaft: Anzahl benötigter Spaten (1-3)

### ❖ Nachbarschaft und Reichweite

- Felder umwandeln und bebauen, die direkt neben einem Feld mit **deinem Gebäude** liegen oder auch mit Schifffahrt und Brückenbau Flüsse überqueren
- Nachbarschaft
  - Alle Landschaftsfelder und Gebäude, die über eine Sechseckseite miteinander verbunden sind
  - Landschaftsfelder und Gebäude, die über einen Fluss hinweg mit einer Brücke miteinander verbunden sind
- Reichweite
  - Alle **benachbarten** Landschaftsfelder und Gebäude
  - Alle Landschaftsfelder und Gebäude, die über maximal so viele Flussfelder miteinander verbunden sind, wie es dem **Schifffahrtswert** entspricht

### ❖ Machterhalt durch Gebäude

- Immer wenn man in Nachbarschaft zu anderen Gemeinschaften baut, dürfen diese Macht erhalten und umgekehrt
  - Die jeweils andere Gemeinschaft ermittelt die **Summe der Machtwerte** aller **benachbarten** Gebäude (zum neu gebauten/aufgewerteten Gebäude)
  - Die Gemeinschaft entscheidet, ob sie genau so viel Macht erhalten und dafür Punkte in Höhe von Macht-1 abgeben möchte

- Die Gemeinschaft muss auf diese Möglichkeit hingewiesen werden
- Der Punktestand darf nicht negativ sein
- Es ist nicht erlaubt, nur einen Teil der Macht anzunehmen
  - Ausnahme: Falls die Macht in I und II nicht ausreicht, darf nur so viel Macht genommen werden, bis alle Machtsteine in III liegen (Punkte ebenfalls minus 1 abgeben)
  - Ausnahme: Falls der Punkteabzug in den negativen Bereich gelangen würde, darf nur bis 0 Punkte abgegeben werden (Macht ebenfalls plus 1)

### ❖ Stadtgründung

- Automatische Stadtgründung, falls:
  - Mindesten 4 benachbarte eigene Gebäude
  - Noch nicht Teil einer Stadt
  - Mit Machtwert 7+
    - Stadt mit Universität: Nur 3 Gebäude
    - Stadt mit Monument: Nur 2 Gebäude
- Einen Stadtmarker auswählen und unter eines der Gebäude legen
- Belohnungen
  - Punkte sowie sofort und einmalig die abgebildeten Ressourcen und Vorteile lt. Stadtmarker
  - Falls auf dem aktuellen Rundenwertungsplättchen ein Schlüssel abgebildet ist ⇒ zusätzlich die angegebenen Punkte
  - Der Stadtschlüssel wird benötigt, um auf dem Wissenstableau in die höheren Stufen aufzusteigen

### ❖ Neutrale Gebäude

- Neutrale Gebäude können von jeder Gemeinschaft gebaut werden und gelten als Gebäude dieser Gemeinschaft
- Ein neutrales Gebäude muss sofort auf dem Spielplan auf einem unbebauten Feld der Heimatlandschaft in Reichweite platziert werden
- Ggf. muss das Feld in die Heimatlandschaft umgewandelt werden, wobei die **Spaten nur durch Abgabe von Werkzeug** genommen werden dürfen
  - Ggf. entfällt die Platzierung
- Das Platzieren gilt als Bauen (Machterhalt!)

- Neutrale Gebäude, die es in dieser **Form** auch in Spielerfarbe gibt, entsprechen den normalen Gebäuden, dürfen aber **nicht aufgewertet** werden
  - Einkommen wird ggf. durch das Plättchen bestimmt, über den das Gebäude erhalten wurde
  - Bei neutralen Gebäuden, die es nicht in Spielerfarbe gibt, wird der Machtwert auf dem Plättchen, durch den es erhalten wurde, angegeben

### ❖ Das Wissenstableau

- Für jeden Wissensschritt wird der Markierungsstein um 1 Schritt nach oben bewegt
- Nach Erreichung von 3, 5, 7 oder 12 erhält man einmalig und sofort die angegebene Menge Macht
- Um auf 8 vorzurücken, benötigt man einen Stadtschlüssel, den man auf die Rückseite dreht
- Machtstein auf Stufe 9+ ⇒ In Phase I in jeder Runde erhält man das abgebildete Einkommen
- Stufe 12 **kann nur ein** Markierungsstein erreichen