

Spielmaterial

❖ Spielpläne

- Entwicklungsleiste für Entwicklungskarten/Zählleiste
- Lokaler Markt (I)
- Exportmarkt (II)
- Stabilität der Kolonie (III)
 - Bevölkerungsanzeiger
 - Rebellionspotenzialanzeiger
- Arbeitsmarkt (IV)
- Archipelfelder (Hexe)
- Aktionsrad

❖ Karten

- Spielzielkarten
- Entwicklerkarten
 - Charakter
 - Fortschritt
- Trendkarten

❖ Material

- Florinstücke (f)
- Ressourcenwürfel
 - Exotische Früchte
 - Rinder
 - Fisch
 - Holz
 - Stein
 - Eisen
- Plättchen
 - Markt/Hafen
 - Stadt/Tempel
 - Entdecker
- Spielfiguren
 - Schiffe
 - Bürger
 - **Aktiv:** stehend, **nicht** auf Ressource
 - **Beschäftigt:** stehend **auf** Ressource oder Plättchen
 - **Rebellierend:** liegend
 - Aktionssscheiben (AS)
 - Marker für Reihenfolge
- Sichtschirme

❖ Begrenzung

- Ressourcenwürfel
- Arbeiter
- Gebäudemarker

Spielaufbau

❖ Tisch

- Spielpläne (I-IV) an ein Tischende
 - I Lokaler Markt: Je einen Ressourcenstein pro Farbe auf das erste Feld des entsprechenden Warenbereichs (links oben)
 - III Stabilität der Kolonie: Weiße und schwarze Spielfigur auf Position 0
 - IV Arbeitsmarkt: graue Spielfigur auf Position 0
- Restliche Ressourcenwürfel, Florin, Markt-/Hafenplättchen sowie Stadt-/Tempelplättchen bilden die Bank
- 3 Stapel zu je 8 Entdeckerplättchen (Spielbox)
- Entwicklungsleiste ans andere Tischende
- Entwicklungskarten mischen („geteilte Seite“ nach oben)
- Sechseckiges Meerfeld in die Tischmitte

❖ Spieler

- Farbe wählen
- Sichtschirm
 - davor
 - 2 Bürger
 - 3 Aktionssscheiben
 - Reihenfolgemarkier
 - dahinter
 - 10f
- 1 Schiff aufs Meerfeld
 - **Kein** Fisch-Symbol verdecken
- Aktionsrad („richtige“ Seite (Spieleranzahl) nach oben) in Spielerreichweite
- Spielerreihenfolge auslösen und Marker auf die entsprechende Position der Entwicklungsleiste
- Archipelfelder mischen und 3 für jeden Spieler, Rest zunächst beiseite

Runde 0

❖ Erste Entdeckung

- In Spielerreihenfolge legt jeder **ein** Archipelfeld (beliebige Seite oben) an das Meerfeld an
 - Landschaftsgrenzen müssen passen
 - Falls kein Hex passt, müssen alle vorgezeigt und 3 neue gezogen werden
- Nach dem Legen wird das Schiff auf das neue Hex gestellt und ein Entdeckerplättchen vom 1. Stapel genommen
- 2 Bürger auf eine Landregion des Hexes
 - **Kein** Ressourcenfeld verdecken
- Bevölkerung **+2** auf dem Plan III (weiße Figur)
- Für jede abgebildete Hütte erhöht sich der Level der unbeschäftigten Arbeitskräfte (**+1**) auf Plan IV (graue Figur)
- Falls Ressourcensymbole sichtbar sind, kann eine davon ausgesucht und dem lokalen Markt zugeführt werden
 - Ressourcenwürfel aus der Bank in das erste freie Feld (von oben links nach unten rechts) des lokalen Marktes (I)
 - Anschließend eine andere Ressource – sofern vorhanden – wählen und den Würfel aus der Bank hinter den Sichtschirm
- Alle (2 pro Spieler) nicht genutzten Hexe mit den übrigen mischen und alle in den Spielbox-Einsatz
- 5 Entwicklungskarten aufdecken und entlang der Entwicklungsleiste legen
- Trendkarten mischen, 1 ziehen und offen neben die Spielpläne; Rest zurück in die Spielbox
- Spielzielkarten nach Spieldauer (Rückseite) sortieren, gewählten Stapel mischen. Jeder zieht eine Karte, die er nach dem Ansehen verdeckt neben sich ablegt
 - 1 Endbedingung und 1 Siegpunktbedingung
 - Restliche Karten aus dem Spiel

Karten

❖ Amphitheater

- 2f aus der Bank und Rebellienpotenzial **-1**

❖ Arbeitsvermittler

- Kosten für unbeschäftigte Arbeiter lt. Spielplan Arbeitsmarkt (IV)

❖ Auswanderung

- Level der unbeschäftigten Arbeiter **-1** für jeden Hafen im Spiel

❖ Barbar

- Geld verbleibt für den Rest des Spiels auf dem Ressourcensymbol (steht für keine Ernteaktion mehr zur Verfügung)

❖ Dieb

- Hat der ausgewählte Spieler nur 1 Ressource, lässt er 1 Hand leer; hat er keine Ressource: Nachweis

❖ Erzbischof

- Rebellienpotenzial reduzieren
 - 0-2 Tempel: **-1**
 - 3-4 Tempel: **-2**
 - 5+ Tempel: **-3**

❖ Exporteur/Händler

- Preis für jeden Warenwürfel durch Reihe, in die er platziert/von der er genommen wird

❖ Geschenk des Klerus

- 2 Optionen
 - 1 exotische Frucht an die Bank und Rebellienpotenzial **-1**
 - 1 exotische Frucht und 1 Rind an die Bank und Rebellienpotenzial **-2**

❖ Großer Leuchtturm

- Voraussetzung zum Bau: Kontrolle eines Hafens.
- 1 Eisen und 2 Steine an die Bank, 1 Aktions-scheibe einsetzen
- In jede Region mit kontrolliertem Hafen 1 Schiff in der Farbe des **kontrollierenden** Spielers
- Bei Spielende 1 Siegpunkt

❖ Kathedrale

- Voraussetzung zum Bau: Kontrolle eines Tempels
- 3 Steine an die Bank, 2 Aktions-scheibeneinsetzen
- Rebellienpotenzial **-1** für jeden Tempel im Spiel
- Bei Spielende 2 Siegpunkte

❖ Koloss

- 3 Eisen an die Bank, 1 Aktions-scheibe einsetzen
 - Level der unbeschäftigten Arbeiter **-2**
 - Bei Spielende 1 Siegpunkt
- ### ❖ Kopfgeldjäger/Wissenschaftler
- Bereiche mit **rotem Hintergrund** auf den 5 gezogenen Karten ignorieren
 - Gilt **nicht** für die 6., nun oben liegende Karte des Entwicklungskartenstapels

❖ Paps

- Rebellionspotenzial **- #** Tempel im Spiel
- Bei Spielende 1 Siegpunkt

❖ Pirat

- Zerstörtes Schiff zurück in die Reserve, kann später erneut gebaut werden

❖ Pyramide

- 5 Steine an die Bank, 2 Aktions-scheiben einsetzen
- Rebellionspotenzial **+2**
- Bei Spielende 2 Siegpunkte

Spielzielkarten

❖ Kurze Spieldauer

- 2 Entdeckerplättchenstapel aufgebraucht / Anzahl Florin
- 2 Ressourcen der Bank aufgebraucht / Anzahl kontrollierter Tempel
- Maximale Anzahl Fortschrittskarten im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl kontrollierter Märkte
- Maximale Anzahl Tempel im Spiel: n bei n Spielern / Anzahl Charakterkarten
- Maximale Anzahl an Charakterkarten im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl Entdeckerplättchen
- Maximale Anzahl von Märkten im Spiel: $n+1$ bei n Spielern / Anzahl Eisenwürfel
- Maximale Anzahl von Städten im Spiel: $n+1$ bei n Spielern / Anzahl kontrollierter Häfen
- Maximale Anzahl Häfen im Spiel: $n+1$ bei n Spielern / Anzahl Fortschrittskarten
- Maximale Anzahl Bevölkerung auf den Hexes: $7 \times n + 1$ bei n Spielern / Pazifist: $[\# \text{ Bevölkerung} - \text{Rebellionspotenzial}] > 15 \Rightarrow 3$ Siegpunkte
- Alle 3 Entdeckerplättchenstapel aufgebraucht / Separatist: Alleiniger Gewinn falls Rebellionspotenzial $>$ Bevölkerung

❖ Mittlere Spieldauer

- Maximale Anzahl an Charakterkarten im Spiel: $3 \times n - 1$ bei n Spielern / Anzahl Fische
- Alle 3 Entdeckerplättchenstapel aufgebraucht / Anzahl Eisensymbole in Regionen, die über eine Stadt kontrolliert werden
- Maximale Anzahl von Märkten im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl Holzsymbole in Regionen, die über eine Stadt kontrolliert werden
- Maximale Anzahl Tempel im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl Charakter- und Fortschrittskarten
- Maximale Anzahl von Städten im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl Entdeckerplättchen
- Maximale Anzahl Bevölkerung auf den Hexes: $7 \times (n+1) - 1$ bei n Spielern / Anzahl kontrollierter Häfen und Märkte
- Maximale Anzahl Häfen im Spiel: $n+2$ bei n Spielern / Anzahl kontrollierter Tempel
- Maximale Anzahl Fortschrittskarten im Spiel: $3 \times n - 1$ bei n Spielern / Anzahl Florin
- 3 Ressourcen der Bank aufgebraucht / Pazifist: $[\# \text{ Bevölkerung} - \text{Rebellionspotenzial}] > 12 \Rightarrow 3$ Siegpunkte
- Bank hat kein Geld mehr / Separatist: Alleiniger Gewinn falls Rebellionspotenzial $>$ Bevölkerung

Spielziel

❖ Spielende

- Sobald die Endebedingung **eines** Spielers eintritt (**obere** Hälfte der Spielzielkarte)
- Vorzeitiges Ende ist möglich falls: Rebellionspotenzial (schwarze Figur) > Bevölkerung (weiße Figur) auf Spielplan III

❖ Sieg-Punkte

- Alle Spieler werden bezüglich jeder Siegpunktbedingung in eine Rangreihenfolge gebracht
- Jeder erhält Siegpunkte entsprechend seines Ranges in der jeweiligen Siegpunktbedingung
- Außerdem kann jeder Spieler Siegpunkte erhalten:
 - Trendkarte
 - Charakterkarte
 - Fortschrittskarte

Spielablauf

❖ Allgemeines

- Diplomatie, Verhandlungen, Versprechungen, Absprachen, Verständigung, Allianzen, Verrat, ... sind gern gesehen
- Nur während der eigenen Aktionsphase, während einer Krisenprävention oder bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge darf verhandelt werden
- Außer Aktionsscheiben und eigenen Einheiten kann alles verkauft, verschenkt, getauscht und verliehen werden
- Die eigene Spielzielkarte darf **nicht** verraten werden
- Sobald jeweils ein Stapel der Entdeckerplättchen verbraucht ist, erhält jeder eine weitere AS (**max.** 5)

❖ Phase 1: Deaktivierung

- **Nicht in Runde 1**
- Alle Charakter- und Fortschrittskarten deaktivieren (90° ↻)
- Bürger und Schiffe auf Ressourcensymbolen von diesen herunterbewegen
- Rebellierende Bürger (liegend) wieder aufstellen

❖ Phase 2: Spielerreihenfolge

- Jeder legt beliebig viele Florin in seine Hand, alle öffnen die Hand gleichzeitig und Spieler mit dem höchsten Gebot bestimmt die Spielerreihenfolge für **alle**
 - Alle Florin in die Bank
 - Keiner bietet ⇒ keine Änderung
 - Bei gleichem Einsatz folgt eine zweite Bietrunde zwischen diesen Spielern
 - Wieder gleicher Einsatz ⇒ keine Änderung

❖ Phase 3: Bevölkerungseffekte

- Spielfigur Bevölkerung auf III zeigt die gesamte Bevölkerung (Anzahl aller eingesetzter Bürger) des Archipels
- Startspieler bewegt die unbeschäftigten Arbeiter (graue Figur) und das Rebellionspotenzial (schwarze Figur) entsprechend der Spielpläne I-IV

■ Plan I: Lokaler Markt

- In jedem Warenbereich wird am Ende einer jeden Reihe angegeben, um wie viel sich der Level der unbeschäftigten Arbeiter (grau) oder das Rebellionspotenzial (schwarz) verändern kann
 - Die jeweils gültige Reihe wird durch den letzten Würfel (von oben nach unten) bestimmt
 - Entsprechend die Figuren bewegen

■ Plan II: Exportmarkt

- Analog zu Plan I

■ Plan III: Stabilität der Kolonie

- Position der weißen Figur (Ende der Reihe) gibt an, wie die graue und schwarze Figur verändert werden muss

■ Plan IV: Arbeitsmarkt

- Am Ende jeder Reihe gibt die graue Figur an, um wie viel sich das Rebellionspotenzial (schwarz) erhöht oder verringert

❖ Phase 4: Gleichgewicht auf dem Archipel (Krisenprävention)

■ Nicht in Runde 1

- Oberste Karte des Entwicklungskartenstapels
- Kartenbereiche mit **rotem Hintergrund ignorieren**
- Entdeckerplättchen (zurück in die Spielbox) dürfen während dieser Phase in beliebige Ressourcenwürfel getauscht werden
- **Nachfragekrise auf dem lokalen Markt**
 - Obere Kartenhälfte
 - Alle Bürger aller Spieler auf die Seite legen
 - In Spielerreihenfolge versuchen alle, die Nachfrage zu bedienen, Würfel entweder vom lokalen Markt oder aus eigenem Vorrat nehmen und in die Bank legen
 - Pro Würfel **muss** die angezeigte Anzahl der Bürger (eigene **und** ggf. fremde) vom Spieler wieder aufrecht gestellt werden
 - Alle Bürger stehen wieder ⇒ Krise beendet
 - Liegende Bürger werden (vorübergehend) zu Rebellen ⇒ Rebellionspotenzial entsprechend erhöhen

■ Nachfragekrise auf dem Export-Markt

- Untere Kartenhälfte
- In Spielerreihenfolge versuchen alle, die Nachfrage zu bedienen, Würfel entweder vom Export-Markt oder aus eigenem Vorrat nehmen und in die Bank legen
- Für jede nicht bereitgestellte Ressource Rebellionspotenzial **+1**

■ Ereignis (statt Nachfrage)

- Falls **kein roter Hintergrund**: ausführen

❖ Phase 5: Aktionen

- Pro Zug in beliebiger Reihenfolge:
 - 1 Aktion mit AS ausführen
 - 1 Entwicklungskarte nutzen
 - 1 Markt und/oder Hafen mit 1f nutzen
- AS **nicht** auf die Symbole stellen
- **Unbegrenzte** Aktionsfelder (beliebig viele AS)
 - Erntefelder der 6 Ressourcen
 - Migration
 - Rekrutierung
 - Handel
 - Bauen
- **Begrenzte Aktionsfelder** (nur 1 AS – **zuerst** in den „eigenen“ Farbkreis, dann in den mehrfarbigen)
 - Besteuerung
 - Reproduktion
 - Entdeckung
- Markt **und** Hafen
 - Keine Aktionsfelder, werden durch Florin aktiviert
- **Steuern**
 - Rebellionspotenzial **+1**
 - Florin lt. Steuertabelle im Sichtschirm (Bürger müssen **aktiv** sein)

■ Ernte

- Eine** Ressourcenart auswählen und aktive, nicht beschäftigte Bürger bzw. Schiffe **auf** freie Symbole dieser Ressource stellen
 - Bürger/Schiff ist anschließend beschäftigt
 - Nur 1 Bürger/Schiff pro Symbol
 - Fische nur durch Schiffe
 - Alle anderen nur durch Bürger
 - Ressourcen aus der Bank hinter den Sichtschirm
- Keine** Ernte in Regionen, die ein Gegenspieler kontrolliert – es sei denn, er **erlaubt** es

■ Handel

- Aktion auf lokalem oder Export-Markt
- Ressource kaufen oder verkaufen („letzte“ Platz)
- Preis: links neben der „aktuellen“ Reihe

■ Entdeckung

- Entweder erstes sichtbares Hex nutzen oder dieses auf den Ablagestapel und nächstes nutzen und bel. Seite anlegen
 - Ggf. neu mischen
 - An mindestens 2 Hexe **passend** angrenzenden Hex muss eine aktive, nicht beschäftigte Einheit sein
 - **Eine** Einheit muss auf **passendem** Weg auf das neue Hex bewegt werden
 - **Falls keine Platzierung möglich** ⇒ **Hex aus dem Spiel**
- Entdeckungseffekte
 - Entdeckerplättchen (ggf. neue AS)
 - 1 abgebildete Ressource (Würfel) auf dem Hex in den lokalen Markt
 - Falls weitere Ressource vorhanden: Würfel an den Spieler
 - Pro Hütte auf dem Hex unbeschäftigte Arbeiter **+1**

■ Reproduktion

- Auf jedem Hex mit **genau** 2 Bürgern – die **nicht rebellieren** – wird einer hinzu gestellt
 - Nur einmal pro Spieler und Runde
 - Bevölkerung auf III **+1**
 - Max. 3 Bürger pro Spieler pro Hex
 - Max. 10 Bürger einer Farbe

■ Rekrutierung

- Bel. Arbeiter rekrutieren – falls möglich
- Kosten links auf Plan IV
- Bürger aus dem Vorrat – falls vorhanden – auf eine Landregion eines Hexes, auf dem mindestens 1 eigene Einheit (aktiv oder nicht) vorhanden ist
- Limit**: 3 Bürger pro Spieler pro Hex
- Unbeschäftigte Arbeiter (**-1**) und Bevölkerung (**+1**) **jedes Mal** anpassen

■ Migration

- Alle **aktiven** Einheiten können auf ein benachbartes (über erlaubte Wege) Hex oder ein freies Gebäude in der gleichen Region gezogen werden (Hex-Limit von 3 beachten)
- Ein Schiff kann mehrere Bürger (verbrauchen ihre Bewegungsaktion) über Meeressgrenzen transportieren
- Flottensystem: Beteiligte Schiffe an Schnittstelle zum gewünschten Hex oder in der Mitte einer Seeregion, die zwei Landgrenzen auf einem Hex trennt, platzieren
 - Auch über mehrere Hexe
 - Schiffe können anschließend migrieren

■ Bauen

- Nur in Region mit **aktivem, nicht rebellierendem** Bürger bzw. Schiff
- Figur ist anschließend beschäftigt
- Jedes Gebäude nur einmal pro Hex
- Preise lt. Sichtschirm
- Städte, Tempel und Märkte auf Landregionen, Häfen am Rand einer Landregion und angrenzend ans Meer
- Gebäude
 - Kontrolle: aktiver Bürger auf dem Gebäude
 - Jeder kann (durch Migration) ein freies Gebäude kontrollieren
- Schiffe
 - Auf Hex mit Meerzugang durch Bürger
 - Aktionsfähigkeit des Bürgers wird nicht beeinträchtigt (ist **nicht** beschäftigt)
 - Schiff sofort „einsatzbereit“
 - Max. 4 Schiffe pro Spieler
- Häfen
 - Mit Bürger oder Schiff Hafen bauen, besetzen **und** Vorteile nutzen
 - Kontrollierender Spieler darf 2 Handelsaktionen auf **Exportmarkt ohne** AS durchführen
 - **Kontrolle:** Mit Bürger oder Schiff besetzen oder mittels Stadt kontrollieren
 - Ein Hafen kann einmal pro Zug verwendet werden: 1f aufs Hafengebiet der eigenen Farbe legen, bei 2 Häfen für 2f beide nutzen
 - Nach Nutzung ist die Einheit **beschäftigt**
- Märkte
 - Mit Bürger Markt bauen, besetzen **und** Vorteile nutzen
 - Kontrollierender Spieler darf 2 Handelsaktionen auf **lokalem** Markt **ohne** AS durchführen
 - Kontrolle: Mit Bürger besetzen oder mittels Stadt kontrollieren
 - Ein Markt kann einmal pro Zug verwendet werden: 1f aufs Markengebiet der eigenen Farbe legen, bei 2 Märkten für 2f beide nutzen
 - Nach Nutzung ist die Einheit **beschäftigt**
- Tempel
 - Mit Bürger Tempel bauen, besetzen oder Vorteile nutzen
 - Bürger in einem Tempel wird in Phase 4 nicht auf die Seite gelegt
 - Kontrollierender Spieler **kann** in Phase 4 **alle** Bürger auf diesem Hex ohne Kosten wieder aufrichten
 - Kontrolle: Mit Bürger besetzen oder mittels Stadt kontrollieren
 - Falls rebellierender Bürger über eine Stadt den Tempel kontrolliert, hat dieser Spieler keine Kontrolle mehr über den Tempel
- Städte
 - Kontrolle über das gesamte Hexfeld (alle unbesetzten Gebäude)
 - Gegnerische Spieler haben nur durch nicht rebellierenden Bürger Kontrolle über Markt, Hafen oder Tempel
 - Nach Nutzung von Hafen oder Markt ist der Bürger beschäftigt
 - In einer Aktion den Markt nutzen und mit der nächsten den Hafen ist aber erlaubt

- **Erntekontrolle:** Spieler, die Ressourcen dieses Hexes ernten wollen, müssen um Erlaubnis bitten
- Mehrere Spieler in einer Region:
 - A baut eine Stadt in einem Hex, auf dem Spieler B Hafen, Markt oder Tempel kontrolliert ⇒ B behält solange die Kontrolle, bis der Bürger das Gebäude verlässt oder zu einem Rebellen wird, dann „übernimmt“ A
 - Sobald B die Kontrolle aufgibt oder verliert, übernimmt A
 - Falls ein Bürger in Phase 3 zum Rebellen wird, kann A diesen aus dem Gebäude verbannen, selbst die Kontrolle übernehmen und aus dem Gebäude entfernen (davor ablegen)
 - Falls B ein Gebäude baut, das A durch eine Stadt kontrolliert, behält B die Kontrolle über das Gebäude solange ein nicht-rebellierender Bürger darauf steht

✦ Phase 6: Kauf von Entwicklungskarten

- Alle erhalten ihre AS vom Aktionsrad zurück, die Florin vom Aktionsrad kommen in die Bank
- In Spielerreihenfolge muss jeder entweder 1 Entwicklungskarte kaufen **und** eine weitere drehen **oder** 2 unterschiedliche Karten drehen
- ▲: zeigt auf den aktuellen Preis: zahlen und Karte vor den Sichtschirm
- ⤵: 90° im Uhrzeigersinn drehen
- ⚡: ablegen sobald ▲ darauf zeigt
- Freie Plätze auf der Leiste werden (lesbar) aufgefüllt
- Falls die oben liegende Karte des Stapels **nach** einem Auffüllen einen **roten Hintergrund** besitzt: Krise bzw. Ereignis muss **sofort** bekämpft bzw. ausgeführt werden
 - Möglich sind auch zwei Krisen bzw. Ereignisse pro Spieler in Folge

■ Verwendung

- Effekte nur in Phase 5 nutzbar
- In Phase 5 kann jeder Spieler eine Karte pro Zug verwenden
 - Nutzungskosten zahlen und Karte in Pfeilrichtung drehen
 - Erst nach Deaktivierung in Phase 1 wieder nutzbar

■ Symbole

- Schwarzer Pfeil:** Nur vom Käufer nutzbar; Kosten an die Bank
- Bunter Pfeil:** Durch jeden nutzbar; Kosten + 1f an den Besitzer, Ressourcen sowie Benutzer-Kosten an die Bank
- Bunte Scheibe:** Angegebene Anzahl AS auf die Karte
- Ziffern-Scheibe:** Kosten für Kauf oder Nutzung
- ?-Scheibe:** Angegebene Kosten zahlen
 - Mindestpreis bezieht sich auf niedrigsten Kaufpreis
- Einfarbige Ressource:** Angegebene Würfel zahlen
- Bunte Ressource:** Mit beliebigen Ressourcen zahlen
- +/- Rebellen bzw. unbeschäftigte Arbeiter:** Entsprechende Figuren (schwarz bzw. grau) korrigieren
- Ressource x2:** verdoppelter Ertrag bei der Ernte
- Orden:** Siegpunkte bei Spielende

■ Bauen von Weltwundern

- Karten mit Gebäudesymbol sind Weltwunder, die erst gebaut werden müssen, um den Effekt zu nutzen
- In einer späteren Aktionsphase kann die Karte genutzt werden um das Weltwunder nach Zahlung der Baukosten zu bauen
 - 1 aktiver, nicht beschäftigter Bürger wird vom Spielfeld auf diese Karte gestellt (Bevölkerung **-1** auf Karte III)
 - Der Effekt tritt sofort ein
 - Siegpunkte bei Spielende – sofern gebaut
 - Karte zählt auch bei nicht gebautem Weltwunder als Fortschrittskarte

Spielende und Schlusswertung

❖ Spielende

- Unabhängigkeitskrieg: Rebellionspotenzial > Anzahl der Bevölkerung auf Karte III
- Ein Spieler muss seine Spielzielkarte aufdecken, sobald die Endbedingung erfüllt ist, das Spiel endet nach seinem Zug

❖ Gewinner

■ Unabhängigkeitskrieg

- Keiner besitzt die Separatistenkarte ⇒ alle verlieren
- Separatistenkarte: Spieler gewinnt alleine

■ Endbedingung einer Karte erfüllt

- Alle gewinnen einfach, der große Gewinner wird durch die meisten Punkte ermittelt
- Siegpunkte durch Spielzielkarten
 - Alle Spielzielkarten nebeneinander aufreihen, Separatist und Pazifist zur Seite
 - Für jede Karte werden die Spieler entsprechend der Kriterien in eine Rangfolge gebracht
 - Je Karte erhalten die 3 besten Spieler 3 bzw. 2 bzw. 1 Siegpunkt(e)
 - Gleiche Punkte bei Gleichheit, folgende Spieler werden **nicht** herabgestuft
 - **Pazifist:** Falls Distanz zwischen Rebellionspotenzial und Bevölkerungsanzahl mindestens dem Wert auf der Karte entspricht, bekommt der Pazifist 3 Siegpunkte

Siegpunkte durch Trendkarte

- Entsprechend der Kriterien Punktevergabe wie bei den Spielzielkarten, aber: 4 bzw. 3 bzw. 2 Siegpunkte für die 3 besten Spieler

Wohltäter-Trendkarte

- Immer wenn ein Spieler bei der Krisenprävention einen Ressourcenwürfel aus dem eigenen Vorrat oder ein Entdeckerplättchen einsetzt oder einen Tempel baut, darf er 1f aus der Bank nehmen und diesen auf seine Farbe auf diese Karte legen.
- Bei Spielende bekommen die Spieler mit den 3 meisten Florin 4, bzw. 3 bzw. 2 Siegpunkte

Entwicklungskarten

- Siegpunkte wie angegeben