

Kurzübersicht



SPIELVORBEREITUNG p.3

- Jeder Spieler erhält einen *Weltwunder-Spielplan* und 3 *Münzen* mit dem Wert 1.
- Legen Sie die Karten der *drei Zeitalter*, die je nach Spielerzahl nicht verwendet werden, zurück in die Schachtel.
- Außerdem werden für das *3. Zeitalter* *Gilden-Karten* (violetter Farbrand) zufällig gezogen und in den Stapel gemischt. Anzahl der *Gilden-Karten* je nach Spielerzahl

3 Spieler : 5 Gilden 4 Spieler : 6 Gilden 5 Spieler : 7 Gilden
6 Spieler : 8 Gilden 7 Spieler : 9 Gilden

SPIELABLAUF p.5

Eine Partie beginnt mit dem *1. Zeitalter*, dem sich das *2.* und schließlich das *3. Zeitalter* anschließen. Nach dem Ende des *3. Zeitalters* werden die Siegpunkte zusammengezählt.

Ablauf eines Zeitalters

Zu Beginn *eines Zeitalters* erhält jeder Spieler verdeckt *sieben Karten* des entsprechenden Stapels auf die Hand. (Alle Karten des Zeitalters werden ausgeteilt.)

Jedes *Zeitalter* besteht aus sechs Runden, während derer die Spieler gleichzeitig jeweils eine einzige Karte ausspielen.

1. Eine Karte wählen

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an, wählt eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Sobald alle Spieler eine ihrer Karten gewählt haben, können sie diese gleichzeitig ins Spiel bringen.

2. Karte ins Spiel bringen/Aktion

Es gibt für jede Karte drei verschiedene Nutzungsmöglichkeiten:

- **Das darauf abgebildete Gebäude errichten:** Die Karte wird offen in die Stadt des Spielers gelegt. (Ein Spieler kann niemals zwei identische Gebäude bauen!)
- **Einen Bauabschnitt seines Weltwunders vollenden:** Die Karte wird verdeckt halb unter das Spielbrett geschoben.
- **Karte verdeckt ablegen,** um drei Münzen zu erhalten.

3. Karten weitergeben

Jeder Spieler nimmt nun die Karten auf, die sein Nachbar für ihn bereitgelegt hat.

Die Richtung, in die man seine Karten weitergibt, variiert je nach *Zeitalter*: *1. Zeitalter - im Uhrzeigersinn*; *2. Zeitalter - gegen den Uhrzeigersinn*; *3. Zeitalter - im Uhrzeigersinn*.

In der sechsten Runde jedes *Zeitalters* wird die letzte Karte nicht weitergegeben, sondern verdeckt abgelegt.

BAUREGELN p.4

Gebäude

- **Münzen als Kosten:** Die Münzen werden in den Vorrat gezahlt.
- **Kostenfreies Bauen:** Das Gebäude wird kostenlos ins Spiel gebracht.
- **Ressourcen als Kosten:** Der Spieler muss die entsprechenden Ressourcen produzieren und/oder diese von den Nachbarstädten kaufen.
- **Kostenfreies Bauen (Folge):** Wenn der Spieler das auf der Karte erwähnte Gebäude aus dem vorangegangenen *Zeitalter* in seiner Stadt besitzt, kann er das Gebäude kostenfrei bauen.

Weltwunder

- **Ressourcen als Kosten:** Die Ressourcen werden in der Stadt des Spielers produziert und/oder gemäß den Handelsregeln gekauft.

Produktion

- Die Ressourcen einer Stadt werden durch den *Weltwunder-Spielplan*, die braunen Karten, die grauen Karten und einige **gelbe Karten** produziert.
- Wenn ein Spieler ein Gebäude errichten oder einen Bauabschnitt des Weltwunders ohne Handel vollenden will, muss seine Stadt die Ressourcen produzieren, die auf der Karte beziehungsweise dem Weltwunder-Spielplan angegeben sind.
- Ressourcen werden beim Bauen nicht ausgegeben. Sie können während der gesamten Partie jede Runde verwendet werden. Die Produktion einer Stadt kann nicht nachlassen.

Handel

- Jeder Spieler kann nur mit seinen beiden Nachbarn handeln.
- Für jede gekaufte Ressource werden 2 Münzen an den Eigentümer gezahlt. (Ein Spieler kann sich gegen den Handel nicht wehren.)
- Wenn der Eigentümer eine Ressource verkauft hat, kann er sie trotzdem in dieser Runde noch selbst zum Bauen nutzen.

BESCHREIBUNG EINER KARTE p.3



ENDE EINES ZEITALTERS p.5

Nach der sechsten Runde endet ein *Zeitalter*.

Nun müssen die Spieler die *militärischen Konflikte* lösen. Jeder Spieler vergleicht die Anzahl der *Schild-Symbole* auf seinen *Militär-Karten* (rot) mit der Summe jeder seiner beiden Nachbarstädte:

- Wenn ein Spieler mehr Schilde hat als ein Nachbar, nimmt er sich einen **Sieg-Marker** – entsprechend dem soeben beendeten *Zeitalter* (*1. Zeitalter: +1 / 2. Zeitalter: +3 / 3. Zeitalter: +5*).
- Hat ein Spieler weniger Schilde als ein Nachbar, nimmt er sich einen **Niederlage-Marker** (ein Minuspunkt).
- Wenn ein Spieler gleich viele Schilde hat wie eine Nachbarstadt, erhält er dafür keinen Marker.

Jeder Spieler erhält also 0, 1 oder 2 Marker, die er auf seinen *Weltwunder-Spielplan* legt.

ENDE DER PARTIE UND WERTUNG p.6

Die Partie endet nach Ablauf des dritten *Zeitalters*, nachdem die Spieler die *Konfliktmarker* dieses *Zeitalters* erhalten haben. Jeder Spieler addiert die Siegpunkte seiner Stadt.

1. **Militärische Konflikte: Punkte der Konfliktmarker.**
2. **Münzen: 1 Siegpunkt für Münzen im Wert von 3.**
3. **Weltwunder: Punkte gemäß Angabe auf dem Weltwunder-Spielplan.**
4. **Profanbauten: Punkte gemäß Angabe auf den Karten.**
5. **Handelsgebäude: Punkte gemäß Angabe auf den Karten.**
6. **Gilden: Punkte gemäß Angabe auf den Karten.**
7. **Forschungsgebäude**



Total: 21 punkts