

CIVOLUTION GLOSSAR

1

FORSCHUNGSKARTEN SEITEN 1 BIS 7

ERFINDUNGSKARTEN SEITE 2

MUTATIONSKARTEN SEITEN 3 UND 4

ERKENNTNISKARTEN SEITEN 4 UND 5

BAUWERKSCHARTEN SEITE 6

ERRUNGENSCHAFTSKARTEN SEITE 7

EREIGNISKARTEN SEITEN 8 UND 9

ZIELPLATINEN SEITE 9

EINKOMMENSPLATINEN SEITE 10

ATTRIBUTSPLATINEN SEITE 10

SACHWORTVERZEICHNIS SEITEN 11 UND 12

Im gesamten Glossar verwenden wir die folgende Schreibweise, um auf Seiten der Spielanleitung, des Beihefts und des Glossars zu verweisen: **Sp-7** (für Seite 7 in der Spielanleitung), **Be-7** (für Seite 7 im Beiheft), **Gl-7** (für Seite 7 im Glossar).

Beachte, dass der Text auf Karten und Attributsplatinen immer Vorrang vor anderen Regeln hat. Zudem gibt es ein paar häufig genutzte Begriffe, die du parat haben solltest:

- **Dein Gebiet** = Jedes Gebiet, in dem du mindestens 1 eigenen Stamm hast. (Farmen, Boote, Rohstoffe sind dafür alleine nicht ausreichend.)
- **Fremdes Gebiet** = Jedes Gebiet, in dem mindestens 1 fremde Zivilisation mindestens 1 Stamm hat, nicht aber du selbst.
- **Fremde Zivilisation** = Jede Zivilisation außer deiner eigenen.
- **Erschlossenes Gebiet** = Jedes Landgebiet, dessen Rohstoffplättchen mit der Vorderseite nach oben liegt, sowie jedes Wasser-Gebiet.
- **Stamm schwächen** = Einen starken (aufrechten) Stamm flach hinlegen bzw. einen schwachen (liegenden) Stamm in dessen Vorrat zurücklegen.
- **Stamm stärken** = Einen liegenden Stamm wieder aufrecht hinstellen.

Forschungskarten

Es gibt **5 Arten** von Forschungskarten. Jede Art zeigt folgende **Unterscheidungsmerkmale**:



Erfindung



Mutation



Erkenntnis



Bauwerk



Errungenschaft

- **den Namen der Art**
- **eine bestimmte Farbe**
- **individuell geformte „Anschlüsse“**



Zudem hat jede Karte einen **eigenen Namen** und eine **Karten-ID**.

Jede Forschungskarte gliedert sich in 3 Hauptbereiche:

- **das obere Drittel** (siehe unten)
- **die 5 Kostenfelder** (Sp-24)
- **den unteren Teil** (siehe unten)



Das obere Drittel

Das obere Drittel ist der Teil der Forschungskarte, der sichtbar bleibt, nachdem sie im Stufenbereich installiert wurde.

Es gibt 3 Varianten, wie das obere Drittel aussehen kann:

Heller Hintergrund mit Text/Symbolen:

Diese Karte besitzt eine dauerhafte Fähigkeit, die du während des Spiels in bestimmten Phasen bzw. Situationen nutzen kannst.



Heller Hintergrund mit Text/Symbolen

und vorangestelltem **Aktivitätssymbol**:
Die Fähigkeit dieser Karte kann durch die Key-Aktion „Führe 1 Aktivität aus“ (Sp-31) genutzt werden.



Dunkler Hintergrund mit einem leeren Kreis

und einer rein thematischen Zeichnung:
Diese Karte hat keine weitere Fähigkeit während des Spiels.



Einige Karten haben eines dieser Symbole in ihrer oberen linken Ecke:



Das gelbe Symbol zeigt an, dass die Karte am Ende des Spiels einen Punktbonus bringt (Sp-37).



Das rote Symbol zeigt an, dass die Karte eine Fähigkeit besitzt, die andere Zivilisationen negativ beeinflussen kann.

Der untere Teil

Es gibt 3 Varianten, wie der untere Teil von Forschungskarten aussehen kann:

Heller Hintergrund mit Text/Symbolen und vorangestelltem **Sofortbonus-Symbol**:

Diese Karte gibt dir einen einmaligen Sofortbonus beim Installieren (Sp-25).



Dunkler Hintergrund

mit einem leeren Kreis und einer rein thematischen Zeichnung:
Diese Karte bringt keinen Sofortbonus beim Installieren.



Teilung zwischen hellem und dunklen Hintergrund:

Die linke Seite zeigt den Sofortbonus der Karte, die rechte Seite eine thematische Zeichnung.



Im Folgenden werden die Forschungskarten nach Arten getrennt aufgelistet. Zu Beginn des Abschnitts jeder Art werden ein paar ihrer Besonderheiten erwähnt. Innerhalb jedes Abschnitts sind die Karten in der **Reihenfolge ihrer Karten-IDs** aufgeführt. Der Begriff „**OBE**n“ bezieht sich dabei auf die Fähigkeit im oberen Drittel der Karte. Der Begriff „**UNTE**n“ bezieht sich auf den Sofortbonus im unteren Teil der Karte. Die meisten Fähigkeiten und Sofortboni sollten weitestgehend selbsterklärend sein, so dass nicht jedes Detail erläutert und manchmal nur ein Beispiel oder eine Zusatzinformation zu finden ist.

A) ERFINDUNGSKARTEN

- Erfindungskarten verfügen über besonders viele Kostenfelder, die Erfolgspunkte wert sind.
 - Ihre Kostenfelder benötigen immer Güter. Teilweise erfordern sie zusätzlich Eigenschaftsmarker „Geschicklichkeit“ und „Intelligenz“.
 - Am häufigsten sind auf Erfindungskarten solche Sofortboni vertreten, die Schritte auf der **Technikleiste** geben.
- A1 Zirkel.** UNTEN: Upgrade dein Planungsmodul auf Level III, falls nicht schon geschehen (Sp-27).
- A2 Farbe.** UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technik-, Ansehens- und Bauwesensleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).
- A3 Uhr.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 4 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A4 Brille.** OBEN: **Aktivität:** Nimm 1 Forschungskarte (Sp-28). Diese darfst du dir aus den offenen Forschungstapeln herausuchen. Ändere dabei aber nicht die Kartenreihenfolge innerhalb der Stapel. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.
- A5 Schraube.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A6 Pfeil und Bogen.** OBEN: Jedes Mal, wenn du eine Jagd durchführst (Sp-19), erhältst du zusätzlich zum Ertrag der Jagdtabelle 1 Nahrungsmarker und 2 Erfolgspunkte. Wenn du mit Level III des Verpflegungs-Moduls zweimal nacheinander jagst, erhältst du diesen Bonus entsprechend beide Male. UNTEN: Sofern möglich, upgrade dein Verpflegungs-Modul auf das nächste Level (Sp-27).
- A7 Kompass.** UNTEN: Sofern möglich, upgrade dein Entdeckungs- und/oder dein Wanderungsmodul auf das jeweils nächste Level (Sp-27).
- A8 Pflug.** OBEN: **Beispiel:** Transportierst du einen Rohstoff aus dem Grasland-Gebiet mit dem Papyrus-Rohstoffplättchen in dein Depot (Sp-18), kannst du wählen, ob du diesen Marker auf dein Papyrus-, Kräuter- oder Gold-Depotfeld stellst. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr umsetzen. Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn du einen Rohstoff von einem Boot abtransportierst, das sich benachbart zu einem Grasland-Gebiet befindet. UNTEN: Führe bis zu 2 Aktivitäten aus. Das dürfen entweder zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche (Sp-31).
- A9 Schwarzpulver.** OBEN: Immer wenn einer deiner starken Stämme ein erschlossenes Gebiet von einem anderen Gebiet aus betritt, darfst du 1 Rohstoff in dem betretenen Gebiet abbauen (Sp-18).
- A10 Thermometer.** OBEN: Jedes Mal, wenn sich der Wetteranzeiger über eine dunkle Linie der Wetteranzeige bewegt (sei es während Schritt A der Ereignisphase oder durch Karte C19 „Wetterkunde“), erhältst du 2 Erfolgspunkte. Entsprechend erhältst du 4 Punkte, wenn sich der Anzeiger über 2 dunkle Linien bewegt.
- A11 Arznei.** UNTEN: Erhalte jeweils 1 Marker in den Eigenschaften „Konstitution“, „Geschicklichkeit“, „Ausdruckskraft“ und „Weitsicht“.
- A12 Schutzkleidung.** OBEN: Wenn sich der Wetteranzeiger in Schritt A der Ereignisphase über eine weiße Linie bewegt und so die dazugehörige Auswirkung auslöst, darfst du diese ignorieren. Dies gilt nicht für die negativen Auswirkungen bei Heiß und Kalt (Sp-34). UNTEN: Erhalte 2 Eigenschaftsmarker „Konstitution“.
- A13 Axt.** OBEN: **Beispiel:** Du aktivierst Level II deines Abbau-Moduls (Sp-18), um insgesamt 3 Rohstoffe abzubauen. Du entscheidest dich, 1 davon in Wald A (Holz) und 2 in Wald B (Öl) abzubauen. Nachdem du diese abgebaut hast, nimmst du 3 weitere Marker aus deinem Vorrat und stellst 1 davon auf dein Holz-Depotfeld und 2 auf das Öl-Depotfeld. Beachte, dass diese Fähigkeit auch für alle zusätzlichen Rohstoffe gilt, die du im Wald aufgrund der Karte E14 „Bewässerung“ abbaust. UNTEN: Führe 1 Aktivität aus (Sp-31).
- A14 Glas.** OBEN: Immer wenn du eine Erfindungskarte installierst, deren Kostenfelder Kohle und/oder Sand erfordern, werden diese so behandelt, als würdest du diese Güter in deinen Vorrat zurücklegen. Diese Felder werden also nicht ignoriert, sondern zählen als erfüllte aktive Kostenfelder. UNTEN: Nimm 1 Zielplatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).
- A15 Seil.** OBEN: **Beispiel:** Transportierst du einen Rohstoff aus dem Gebirgs-Gebiet mit dem Stein-Rohstoffplättchen in dein Depot (Sp-18), kannst du wählen, ob du diesen Marker auf dein Stein-, Eisenerz- oder Jade-Depotfeld stellst. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr umsetzen. Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn du einen Rohstoff von einem Boot abtransportierst, das sich benachbart zu einem Gebirgs-Gebiet befindet. UNTEN: Führe bis zu 2 Aktivitäten aus. Das dürfen entweder zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche (Sp-31).
- A16 Fangnetz.** OBEN: **Aktivität:** Wähle ein Wasser-Gebiet (unabhängig davon, ob es eines deiner Boote enthält oder nicht) und bestimme alle Gebiete, die benachbart zu diesem liegen. In jedem dieser benachbarten Gebiete darfst du beliebig viele deiner schwachen Stämme wieder aufrecht hinstellen. UNTEN: Nimm 1 Zielplatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).
- A17 Sichel.** OBEN: **Aktivität:** Lege entweder 1 Gut „Papyrus“ oder 1 Gut „Kräuter“ in deinen Vorrat zurück und erhalte dafür 3 Geldmarker und 4 Erfolgspunkte. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.
- A18 Hammer.** OBEN: **Beispiel:** Du aktivierst Level II deines Abbau-Moduls (Sp-18), um insgesamt 3 Rohstoffe abzubauen. Du entscheidest dich, 1 davon in Gebirge A (Stein) und 2 in Gebirge B (Jade) abzubauen. Nachdem du diese abgebaut hast, nimmst du 3 weitere Marker aus deinem Vorrat und stellst 1 davon auf dein Stein-Depotfeld und 2 auf das Jade-Depotfeld. Beachte, dass diese Fähigkeit auch für alle zusätzlichen Rohstoffe gilt, die du im Gebirge aufgrund der Karte E6 „Dynamit“ abbaust. UNTEN: Führe 1 Aktivität aus (Sp-31).
- A19 Säge.** OBEN: **Beispiel:** Transportierst du einen Rohstoff aus dem Wald-Gebiet mit dem Holz-Rohstoffplättchen in dein Depot (Sp-18), kannst du wählen, ob du diesen Marker auf dein Holz-, Wachs- oder Öl-Depotfeld stellst. Einmal platziert, kannst du ihn nicht mehr umsetzen. Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn du einen Rohstoff von einem Boot abtransportierst, das sich benachbart zu einem Wald-Gebiet befindet. UNTEN: Führe bis zu 2 Aktivitäten aus. Das dürfen entweder zwei unterschiedliche sein oder zweimal die gleiche (Sp-31).
- A20 Kran.** OBEN: **Beispiel:** Um die Siedlung zu bauen, deren Baukosten 1 Holz und 1 Stein betragen, brauchst du nur eines dieser beiden Güter in deinen Vorrat zurücklegen.
- A21 Teleskop.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31) und erhalte 2 Eigenschaftsmarker „Weitsicht“.
- A22 Musikinstrumente.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte und diejenige auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).
- A23 Abakus.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 1 Schritt und diejenige auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A24 Porzellan.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 2 Schritte und diejenige auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).
- A25 Mikroskop.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 1 Schritt und diejenige auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A26 Tinte.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte und diejenige auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).
- A27 Schminke.** UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A28 Rad.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A29 Papier.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A30 Tuch.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A31 Geschirr.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).
- A32 Meilenstein.** OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Nimm 6 Marker aus deinem Vorrat und stelle je einen davon auf jedes der 6 Würfelfelder deiner Konsole. Dies sind nun Planungsmarker (Sp-13), die dir zur Verfügung stehen.

B) MUTATIONSKARTEN

- Die Kostenfelder auf Mutationskarten beinhalten ausschließlich Bedingungen, die Eigenschaftsmarker voraussetzen.
- Im Gegensatz zu anderen Forschungskarten-Arten geben Mutationskarten niemals Schritte auf Fortschrittsleisten als Sofortbonus.
- Am häufigsten sind auf Mutationskarten solche Sofortboni vertreten, die Schritte auf **Ageras Gunstleiste** geben.

B1 Schnabel. OBEN: **Aktivität:** Mache 1 Glücksfund (Sp-20). Dabei musst du nicht zwingend eine Gebietsart wählen, in der du mit Stämmen vertreten bist, sondern kannst dich für eine beliebige der 6 Landgebietsarten entscheiden. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B2 Mähne. OBEN: Einige Felder der Ansehensleiste sind heller als die anderen und zeigen dunkle statt weiße Zahlen. Wenn du deine Scheibe auf der Ansehensleiste vorwärts ziehst und sie ihre Bewegung auf einem solchen Feld mit dunkler Zahl beendet (nicht, wenn sie es nur überquert), darfst du sie sofort bis auf das nächste Feld der Leiste voran ziehen, das eine weiße Zahl zeigt. Wenn deine Scheibe zum Beispiel auf Feld 5 landet, rückst du sie auf Feld 7 vor. Es spielt keine Rolle, ob sich die Scheiben anderer Zivilisationen auf einem dieser Felder befinden. Wenn du diese Fähigkeit erwirbst, während sich deine Scheibe bereits auf einem Feld mit einer dunklen Zahl der Ansehensleiste befindet, hat dies keine Auswirkung (die Scheibe muss aufgrund einer anderen Aktion vorrücken, damit diese Fähigkeit wirksam werden kann). Außerdem können die zusätzlichen Schritte, die durch diese Fähigkeit ausgelöst werden, nicht für die Mutationskarte B22 „Farbwechsel“ verwendet werden.

B3 Biosonar. OBEN: **Beispiel:** Aktivierst du dein Entdeckungs-Modul und deckst dabei 3 Orte auf, erhältst du 3 Erfolgspunkte zusätzlich zu denen, die auf den Vorderseiten der Orte aufgedruckt sind (Sp-20). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B4 Nackenschild. OBEN: In der Ortsphase darfst du alle Schluchten der Urwölfe ignorieren (Sp-32). Sie betreffen deine Zivilisation nicht. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B5 Facettenaugen. OBEN: Immer wenn du die Key-Aktion „Nimm 1 Forschungskarte“ ausführst (Sp-28), darfst du dir diese Karte aus den offenen Forschungstapeln herausuchen. Ändere dabei aber nicht die Kartenreihenfolge innerhalb der Stapel. Falls du durch ein Ereignis die oberste Karte eines bestimmten offenen Stapels erhältst, darfst du auch hierbei die Karte aus dem Stapel herausuchen. UNTEN: Sofern möglich, upgrade dein Forschungs-Modul auf das nächste Level (Sp-27).

B6 Oviparie. UNTEN: Upgrade dein Vermehrungs-Modul auf Level III, falls nicht schon geschehen (Sp-27).

B7 Scherenzange. OBEN: **Aktivität:** Nimm 1 Marker aus deinem Vorrat und stelle ihn auf ein Depotfeld deiner Konsole, auf dem du bereits einen oder mehrere Marker hast. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B8 Nachtsicht. OBEN: **Aktivität:** Falls du mindestens 1 Stamm in mindestens 1 Gebiet hast, das an mindestens 1 Höhle angrenzt, stelle 1 Marker aus deinem Vorrat entweder auf dein Stein- oder dein Eisenerz-Depotfeld. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B9 Greifschwanz. OBEN: **Aktivität:** Transportiere 2 beliebige deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot (Sp-18). UNTEN: Sofern möglich, upgrade dein Abbau-Modul auf das nächste Level (Sp-27).

B10 Flossen. OBEN: Führe zusätzlich zu den Aktionen deines Abbau-Moduls die folgenden Aktionen aus: Wähle ein Wasser-Gebiet, das zu einem Gebiet benachbart ist, in dem du mindestens 1 Stamm hast (Stämme im Wasser-Gebiet selbst zählen nicht). Stelle dann einen Marker aus deinem Vorrat in dieses Wasser-Gebiet und transportiere ihn direkt in dein Depot, so wie du es tun würdest, wenn er dort auf einem Boot läge (Sp-18). Dabei spielt es keine Rolle, ob du dort tatsächlich ein Boot hast und ob sich ein Marker auf diesem befindet.

B11 Flügel. OBEN: Wenn du mit einem Stamm wanderst, darfst du, anstatt ihn in ein benachbartes Gebiet zu bewegen, 1 Nahrungsmarker in deinen Vorrat zurücklegen und diesen Stamm auf einen beliebigen Lagerplatz auf dem Kontinent versetzen. Dabei gelten die üblichen Regeln für Verdrängung, Feuer-Lagerplätze und Erschließung von Gebieten (Sp-15).

B12 Schwimmhäute. OBEN: Dies gilt für jede Art von Aktion, die benachbarte Gebiete erfordert. Zum Beispiel kannst du einen starken Stamm auch dann mit nur 1 Wanderung aus einem Gebiet in ein anderes bewegen, wenn beide sich benachbart zum selben Wasser-Gebiet aber nicht zueinander befinden. Oder falls du die Mutationskarte B13 „Rüssel“ installiert hast, kannst du Rohstoffe auch in solchen Gebieten abbauen, die durch ein Wasser-Gebiet von einem deiner Gebiete getrennt sind. Allerdings kann diese Fähigkeit niemals auf Orte angewendet werden, die auf der anderen Seite des Wassers liegen. Orte gelten immer nur dann als an ein Gebiet angrenzend, wenn sie es tatsächlich berühren.

B13 Rüssel. OBEN: Immer wenn du eine Aktion ausführst, die dich Rohstoffe abbauen lässt (Sp-18), kannst du für jeden dieser Rohstoffe wählen, ob du ihn in einem deiner Gebiete oder in einem erschlossenen Landgebiet abbaust, das benachbart zu einem deiner Gebiete liegt.

B14 Froschzunge. OBEN: Keiner deiner Stämme, der sich auf einem Lagerplatz in einem Sumpf-Gebiet befindet, kann jemals geschwächt werden. So ist er z.B. weder von Gletschern (Sp-33) betroffen noch muss er in der Ernährungsphase ernährt werden. Das bedeutet auch, dass dein Stamm aufrecht bleibt, wenn er in einem Sumpf-Gebiet einen anderen Stamm in die Wildnis verdrängt (Sp-15). Deine Stämme in der Wildnis von Sumpf-Gebieten werden aber wie üblich geschwächt.

B15 Schweißdrüsen. OBEN: **Aktivität:** Prüfe die Wetteranzeige. Falls der Wetteranzeiger auf Heiß oder Sommerlich steht, erhältst du 1 Salz in dein Depot, 1 Fokusmarker und 1 Erfolgspunkt. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B16 Vormagen. OBEN: **Aktivität:** Lege 1 Nahrungsmarker zurück in deinen Vorrat. Wähle dann 2 Gebiete auf dem Kontinent. In jedem dieser Gebiete darfst du nun alle deiner schwachen Stämme wieder aufrecht hinstellen. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B17 Höcker. OBEN: Keiner deiner Stämme, der sich auf einem Lagerplatz in einem Wüsten-Gebiet befindet, muss in der Ernährungsphase ernährt werden, um seinen Zustand beizubehalten (Sp-33).

B18 Fell. OBEN: In Schritt B der Ernährungsphase, wenn die starken Stämme gewertet werden, prüfe zuerst die Wetteranzeige. Steht der Wetteranzeiger dort auf Regnerisch oder Kalt, erhältst du für jeden deiner starken Stämme 2 Erfolgspunkte, statt wie üblich nur 1 Punkt (Sp-33).

B19 Hauer. OBEN: Jedes Mal, wenn du eine Jagd durchführst (Sp-19), erhältst du 1 Nahrungsmarker mehr als die Jagdtabelle anzeigt.

B20 Hufe. OBEN: Immer wenn einer deiner Stämme in ein Grasland- oder Hügelland-Gebiet hinein wandert, kannst du dich entscheiden, ob er sich dort wie gewohnt niederlassen oder es durchqueren und innerhalb derselben Wanderung in ein benachbartes Gebiet weiter ziehen soll. Handelt es sich bei diesem benachbarten Gebiet erneut um ein Grasland- oder Hügelland-Gebiet, kannst du dich wieder entscheiden, ob er sich dort niederlassen oder es durchqueren soll und so weiter. Die Regeln für das Durchqueren von Gebieten gelten wie üblich (Sp-16).

B21 Magnetsinn. OBEN: **Aktivität:** Nimm 1 deiner starken Stämme von einem beliebigen Lagerplatz des Kontinents und stelle ihn auf einen freien Lagerplatz in einem beliebigen fremden Landgebiet. Das bedeutet, dass du ihn nur in ein Gebiet stellen darfst, in dem du nicht vertreten bist, mindestens ein Lagerplatz frei ist und sich ein oder mehrere fremde Stämme befinden (die du auch nicht verdrängen darfst).

B22 Farbwechsel. OBEN: **Beispiel:** Wenn du eine Karte installierst, deren Sofortbonus dir 2 Schritte auf der Technikleiste und 2 Schritte auf der Ansehensleiste gibt, musst du 1 Schritt auf der Technikleiste und 1 Schritt auf der Ansehensleiste vorrücken. Die verbleibenden 2 Schritte kannst du auf beliebigen Fortschrittsleisten verwenden (entweder auf derselben oder auf verschiedenen). Wenn du eine Karte installierst, deren Sofortbonus dir 3 Schritte auf der Technikleiste gibt, musst du 2 Schritte auf der Technikleiste vorrücken und kannst den verbleibenden Schritt auf einer beliebigen Fortschrittsleiste verwenden. Wenn du eine Karte installierst, deren Sofortbonus dir auf 3 verschiedenen Fortschrittsleisten jeweils 1 Schritt gibt, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen.

B23 Riesengehirn. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, kannst du einen von ihnen wählen und ihn mit einer Augenzahl deiner Wahl nach oben drehen. Du kannst diese Fähigkeit nicht auf einen Würfel anwenden, den du auf einem Würfelfeld liegen gelassen und somit nicht gewürfelt hast.

B24 Geruchswitterung. OBEN: Jedes Mal, bevor du eine Jagd durchführst (Sp-19), darfst du 1 deiner starken Stämme wählen und ihn auf einen Lagerplatz in einem fremden Gebiet bewegen, das benachbart zu dem seinen liegt. Dabei musst du die üblichen Regeln für die Wanderung befolgen (Sp-14). Danach führst du deine Jagd wie gewohnt durch (sie kann, muss aber nicht in dem Gebiet stattfinden, in das dein Stamm gerade gewandert ist). Wenn du mit Level III des Verpflegungs-Moduls zweimal nacheinander jagst, darfst du diese Fähigkeit vor jeder dieser Jagden je einmal einsetzen.

B25 Beutel. OBEN: Immer wenn sich einer deiner starken Stämme (Stamm A) durch Wanderung von einem Gebiet (Gebiet X) in ein anderes Gebiet (Gebiet Y) bewegt, kann sich einer deiner anderen starken Stämme (Stamm B) von Gebiet X ebenfalls in Gebiet Y bewegen. Für beide Stämme gelten die üblichen Regeln der Wanderung (Sp-14). Wenn Stamm A auf seinem Weg Gebiete durchquert, muss Stamm B diese Gebiete ebenfalls durchqueren (wenn er also ein Wasser-Gebiet durchquert, muss das Boot dort 2 freie Plätze haben). Falls Stamm A die Fähigkeit der Karte B11 „Flügel“ nutzt, um sich in ein beliebiges Gebiet zu bewegen, darf sich Stamm B ohne zusätzliche Nahrungsmittelkosten ebenfalls dorthin bewegen. Beide Stämme dürfen sich nacheinander auf demselben Lagerplatz niederlassen (wodurch der erste verdrängt wird).

B26 Schmuckfedern. OBEN: **Aktivität:** Überprüfe, ob sich deine Scheibe auf der Ansehensleiste auf einem Feld mit höherer Zahl befindet als alle anderen Scheiben dieser Leiste (ein Gleichstand reicht nicht aus). Falls dem so ist, erhältst du 1 Geldmarker und 4 Erfolgspunkte. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B27 Fühler. OBEN: Du darfst jederzeit und so oft du willst ein beliebiges verdecktes Rohstoffplättchen auf dem Kontinent aufnehmen, geheim prüfen, welche Rohstoffsorte es auf der Vorderseite zeigt, und es dann verdeckt auf sein Rohstofffeld zurücklegen.

B28 Kiemen. OBEN: In jedem Wasser-Gebiet, in dem du kein Boot hast, dürfen sich bis zu 2 deiner Stämme und 1 Rohstoff befinden (so, als hättest du ein Boot dort). Alle Regeln, die für Stämme und Rohstoffe auf Booten gelten, gelten auch für diese Stämme und Rohstoffe. Für die Zielplatine 27 und die Ereigniskarten F7 „Winteranfang“ und F20 „Tsunami“ zählen jedoch nur „echte“ Boote.

B29 Horn. OBEN: **Aktivität:** Erhalte 1 Nahrungsmarker und 1 Ideenmarker. Zusätzlich darfst du in einem deiner Gebiete 1 starken Stamm einer fremden Zivilisation wählen und diesen Stamm schwächen, indem du ihn hinlegst. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B30 Giftstachel. OBEN: Wenn du dein Wanderungs-Modul (Sp-14) aktivierst, führe seine Wanderung/en wie gewohnt durch. Betrachte dann das Gebiet, in dem sich dein zuletzt bewegter Stamm niedergelassen hat. Wenn es dort fremde starke Stämme gibt, schwäche sie alle (außer Stämme, die aufgrund von Karten wie B14 „Froschzunge“ oder C6 „Versiegelung“ nicht geschwächt werden können). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B31 Krallen. OBEN: Immer wenn du einen starken Stamm einer fremden Zivilisation in die Wildnis verdrängst (Sp-15), legst du den verdrängten Stamm hin und erhältst dafür 1 Erfolgspunkt (außer der Stamm kann aufgrund von Karten wie C6 „Versiegelung“ nicht geschwächt werden). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

B32 Elektrisches Organ. OBEN: **Aktivität:** Du wählst ein Gebiet und musst dort alle starken Stämme schwächen, unabhängig davon, ob es deine eigenen sind oder ob sie zu fremden Zivilisationen gehören. Für jeden deiner eigenen starken Stämme, den du in diesem Gebiet hinlegst, erhältst du 2 Erfolgspunkte. Starke Stämme, die aufgrund von Karten wie B14 „Froschzunge“ oder C6 „Versiegelung“ nicht geschwächt werden können, müssen aufrecht bleiben. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

C) ERKENNTNISKARTEN

- Die Kostenfelder von Erkenntniskarten benötigen entweder nur Eigenschaftsmarker, nur Güter oder eine Mischung aus beidem.
- Am häufigsten sind auf Erkenntniskarten solche Sofortboni vertreten, die Schritte auf der **Wissensleiste** geben.

C1 Biologie. OBEN: Jedes Mal, wenn du einen Marker aus deinem Vorrat auf ein Eigenschaftsfeld stellst, erhältst du 1 Erfolgspunkt.

C2 Siedlungswesen. OBEN: Immer wenn du auf dem Kontinent eine Siedlung baust (Sp-22), ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 1 Schritt vorwärts und erhalte 3 Erfolgspunkte.

C3 Navigation. OBEN: Immer wenn einer deiner starken Stämme ein erschlossenes Gebiet von einem anderen Gebiet aus betritt, erhältst du 3 Erfolgspunkte.

C4 Politik. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technik-, Ansehens- sowie Wissensleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

C5 Physik. OBEN: Immer wenn du eine Erfindungskarte im Stufenbereich deiner Konsole (Sp-30) installierst, ziehe deine Scheibe 1 Schritt auf der Technikleiste vorwärts und erhalte 3 Erfolgspunkte.

C6 Versiegelung. OBEN: Diese Fähigkeit hat eine Bedingung, die nur erfüllt ist, wenn ein oder beide Gletscher auf dem Kontinent entdeckt sind und wenn sich in allen von diesen Gletschern betroffenen Gebieten nicht mehr als 2 deiner Stämme befinden. Sobald sich ein dritter deiner Stämme in solch einem Gebiet befindet, ist die Bedingung nicht mehr erfüllt (bis es wieder nur 2 Stämme sind). Solange die Bedingung erfüllt ist, bedeutet dies, dass diese Stämme niemals geschwächt werden können. So sind sie z.B. weder von den Gletschern selbst betroffen (Sp-33) noch müssen sie in der Ernährungsphase ernährt werden. Das bedeutet auch, dass ein solcher Stamm aufrecht bleibt, wenn er einen anderen Stamm in die Wildnis verdrängt (Sp-15). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

C7 Alchemie. OBEN: **Aktivität:** Wähle 1 deiner Güter und versetze es von seinem Depotfeld auf ein beliebiges anderes Depotfeld. Nimm dann noch 1 Marker aus deinem Vorrat und stelle ihn auf dasselbe Depotfeld.

C8 Monarchie. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob mindestens 2 von ihnen die Augenzahl 1 zeigen. Falls dem so ist, erhältst du 1 Geldmarker. Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C9 Republik. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob einer oder mehrere von ihnen die Augenzahl 2 zeigen. Falls nicht, erhältst du 1 Nahrungsmarker. Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C10 Demokratie. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob einer oder mehrere von ihnen die Augenzahl 3 zeigen. Falls nicht, erhältst du 1 Ideenmarker. Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C11 Oligarchie. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob mindestens 2 von ihnen die Augenzahl 4 zeigen. Falls dem so ist, transportiere entweder 1 Rohstoff vom Kontinent in dein Depot (Sp-18) oder stärke 1 deiner schwachen Stämme (Sp-19). Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C12 Sozialismus. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob mindestens 2 von ihnen die Augenzahl 5 zeigen. Falls dem so ist, führe die Aktion einer deiner Einkommensplatinen aus (Sp-23). Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C13 Diktatur. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob einer oder mehrere von ihnen die Augenzahl 5 zeigen. Falls nicht, baue 1 Rohstoff ab (Sp-18). Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C14 Mathematik. OBEN: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, überprüfe, ob mindestens einer von ihnen die Augenzahl 6 zeigt. Falls dem so ist, erhältst du 1 Erfolgspunkt. Dies gilt nur für die Würfel, die du gewürfelt hast, nicht für die, die du auf deinen Würfelfeldern liegen gelassen hast. Du darfst die Fähigkeiten der Karte B23 „Riesengehirn“ und der Attributsplatine „Geschickte Zivilisation“ auf deine gewürfelten Würfel anwenden, bevor du ihre Augenzahlen überprüfst.

C15 Vernunft. OBEN: Einige Felder der Wissensleiste sind heller als die anderen und zeigen dunkle statt weiße Zahlen. Wenn du deine Scheibe auf der Wissensleiste vorwärts ziehst und sie ihre Bewegung auf einem solchen Feld mit dunkler Zahl beendet (nicht, wenn sie es nur überquert), darfst du sie sofort bis auf das nächste Feld der Leiste voran ziehen, das eine weiße Zahl zeigt. Wenn deine Scheibe zum Beispiel auf Feld 5 landet, rückst du sie auf Feld 7 vor. Es spielt keine Rolle, ob sich die Scheiben anderer Zivilisationen auf einem dieser Felder befinden. Wenn du diese Fähigkeit erwirbst, während sich deine Scheibe bereits auf einem Feld mit einer dunklen Zahl der Wissensleiste befindet, hat dies keine Auswirkung (die Scheibe muss aufgrund einer anderen Aktion vorrücken, damit diese Fähigkeit wirksam werden kann). Außerdem können die zusätzlichen Schritte, die durch diese Fähigkeit ausgelöst werden, nicht für die Mutationskarte B22 „Farbwechsel“ verwendet werden.

C16 Theokratie. OBEN: **Aktivität:** Lege 1 Nahrungsmarker in deinen Vorrat zurück, suche dir ein Landgebiet aus, in dem du mindestens 1 Stamm hast, und überprüfe, wie viele unbesetzte Lagerplätze sich dort befinden. Wenn es 2 oder mehr sind, darfst du bis zu 2 Stämme aus deinem Vorrat nehmen und sie auf 2 dieser freien Lagerplätze liegend platzieren. Gibt es nur 1 unbesetzten Lagerplatz, darfst du dies mit 1 Stamm aus deinem Vorrat tun. Legst du einen dieser Stämme auf einen Feuer-Lagerplatz, erhältst du dessen Erfolgspunkte wie üblich. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

C17 Räucherfeuer. OBEN: In Schritt A jeder Ernährungsphase (Sp-33) darfst du bis zu 3 deiner Stämme wählen, von denen sich jeder in einem anderen Gebiet befindet. Für die Dauer dieser Ernährungsphase benötigen diese Stämme keine Nahrung, um ihren Zustand beizubehalten.

C18 Lagerhaltung. OBEN: Überprüfe zu einem beliebigen Zeitpunkt in Schritt A jeder Einkommensphase (Sp-36) (egal ob vor, nach oder während der Ausführung der Aktionen deiner Einkommensplatinen), ob du mindestens 2 Nahrungsmarker auf deinem Nahrungsfeld hast. Falls dem so ist, erhältst du 4 Erfolgspunkte.

C19 Wetterkunde. OBEN: **Aktivität:** Erhalte 1 Ideenmarker und 1 Erfolgspunkt. Dann darfst du den Wetteranzeiger auf der Wetteranzeige entweder 1 Feld nach oben oder nach unten bewegen. Die Auswirkung des Wetterfeldes, auf dem er landet, wird nicht ausgelöst. Solltest du diese Fähigkeit während Schritt A der Ereignisphase (Sp-34) aufgrund der Auswirkung des vorherigen Wetterfeldes benutzen, bleibt dennoch die Auswirkung dieses vorherigen Wetterfeldes für alle Zivilisationen bestehen, die in der Sitzreihenfolge nach dir kommen. UNTEN: Sofern möglich, upgrade dein Aktivitäts-Modul auf das nächste Level (Sp-27).

C20 Metallurgie. OBEN: Folgendes gilt für jede Verkaufsaktion, die du durchführst, wenn du dein Handels-Modul (Sp-30) aktivierst: Wenn du entweder Gold, Eisenerz oder Kupfer für Geld verkaufst (nicht wenn du es für Punkte verkaufst), erhältst du 2 zusätzliche Geldmarker. Für Gold oder Kupfer erhältst du also 5 Geldmarker, für Eisenerz 4.

C21 Bergbau. OBEN: Überprüfe in Phase 3 „Sonderfund“ jeder Epoche, wie viele entdeckte Höhlen auf dem Kontinent an jeweils mindestens eines deiner Gebiete angrenzen. Für jede dieser Höhlen nimmst du 1 Marker aus deinem Vorrat und stellst ihn auf dein Stein-Depotfeld. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

C22 Baustatik. OBEN: **Beispiel:** Um die Siedlung zu bauen, die 1 Holz und 1 Stein kostet, musst du diese beiden Güter in deinem Depot haben und sie in den Vorrat zurücklegen. Danach darfst du jedoch 1 Marker aus deinem Vorrat zurücknehmen und entweder auf dein Holz- oder dein Stein-Depotfeld stellen.

C23 Infrastruktur. UNTEN: Upgrade dein Transport-Modul auf Level III, falls nicht schon geschehen (Sp-27).

C24 Selektion. OBEN: Immer wenn du eine Mutationskarte in deinem Stufenbereich installierst, muss jede der anderen Zivilisationen überprüfen, wie viele Eigenschaftsmarker „Konstitution“ sie gerade hat. Hat sie mehr als du oder genau so viele wie du, passiert ihr nichts. Hat sie weniger als du, muss sie einen ihrer Stämme auf dem Kontinent wählen und ihn jetzt schwächen. Wenn sie nur Stämme hat, die aufgrund von Karten wie B14 „Froschzunge“ oder C6 „Versiegelung“ nicht geschwächt werden können, ist sie davon ausgenommen. Im Solospiel: Für V.I.C.I gilt immer, dass 2 Eigenschaftsmarker „Konstitution“ vorhanden sind. Falls du mehr hast, darfst du einen beliebigen von V.I.C.Is Stämmen schwächen. Sofern möglich, muss es sich dabei jedoch um einen starken Stamm handeln. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

C25 Religion. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

C26 Philosophie. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Ansehensleiste und der Wissensleiste jeweils 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

C27 Hydraulik. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technik-, Wissens- und Bauwesensleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

C28 Ballistik. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technikleiste und der Wissensleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

C29 Astronomie. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

C30 Patriotismus. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

C31 Magnetismus. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

C32 Mineralogie. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

D) BAUWERKSKARTEN

- Die Kostenfelder von Bauwerkskarten benötigen ausschließlich Güter. Allerdings haben die meisten von ihnen eine alternative Bedingung, die erfüllt ist, wenn du bereits ein paar Siedlungen gebaut hast (Sp-24).
- Bauwerkskarten haben viele Sofortboni, die Schritte auf den Fortschrittsleisten geben (insbesondere auf der **Bauwesensleiste**).

D1 Schänke. UNTEN: Erhalte 2 Eigenschaftsmarker „Konstitution“ und 1 Eigenschaftsmarker „Ausdruckskraft“.

D2 Garten. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

D3 Theater. OBEN: **Aktivität:** Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D4 Halle. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

D5 Stall. OBEN: **Aktivität:** Erhalte 1 Nahrungsmarker und 1 Erfolgspunkt für jede deiner Farmen, die du auf dem Kontinent hast. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

D6 Wachturm. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31) und erhalte 1 Eigenschaftsmarker „Konstitution“ und 1 Eigenschaftsmarker „Weitsicht“.

D7 Marktplatz. Upgrade dein Handels-Modul auf Level III, falls nicht schon geschehen (Sp-27).

D8 Hospital. OBEN: Jedes Mal, wenn einer deiner schwachen Stämme auf dem Kontinent gestärkt wird (indem er von einem liegenden in einen aufrechten Zustand gebracht wird), erhältst du 2 Erfolgspunkte. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies durch eine eigene Aktion (z.B. durch dein Verpflegungs-Modul) oder durch eine Karte wie D13 „Mühle“ geschieht.

D9 Straße. OBEN: In jedem Zug, in dem du die Key-Aktion „Führe 1 Vermehrung durch“ (Sp-16) mindestens einmal ausführt, darfst du mit einem der neuen Stämme zusätzlich 1 Wanderung durchführen (Sp-14) und zwar sofort nachdem du ihn einem Gebiet hinzugefügt hast (und unter der Voraussetzung, dass er noch stark ist). Dies gilt auch für deine Züge in der Ereignis- und Einkommensphase. (In der Einkommensphase gilt allerdings jede deiner Aktionen als Teil desselben Zuges.)

D10 Aquädukt. OBEN: Prüfe in Schritt A jeder Ernährungsphase (Sp-33), wie viele Siedlungen du auf dem Kontinent hast. Führe für jede dieser Siedlungen die folgenden Schritte aus: Überprüfe, welche Gebiete an den Baugrund der Siedlung angrenzen, und wähle bis zu 2 deiner Stämme in diesen Gebieten aus (unabhängig davon, ob sie im selben Gebiet oder in verschiedenen Gebieten sind). Für die Dauer dieser Ernährungsphase benötigen alle Stämme, die du auf diese Weise ausgewählt hast, keine Nahrung, um ihren Zustand beizubehalten.

D11 Gericht. OBEN: **Aktivität:** Lege 1 Geldmarker und 1 Ideenmarker in deinen Vorrat zurück, um deine Scheiben auf 2 unterschiedlichen Fortschrittsleisten deiner Wahl je 1 Schritt vorwärtszuziehen.

D12 Kloster. OBEN: **Aktivität:** Wähle bis zu 2 deiner schwachen Stämme auf dem Kontinent und lege sie in deinen Vorrat zurück. Für jeden dieser Stämme erhältst du 5 Erfolgspunkte. Du kannst die Sonderaktion „Deus ex machina“ (Sp-33) nicht nutzen, um einen dieser Stämme zu retten, da du die Punkte nur erhältst, wenn du den Stamm tatsächlich entfernst. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

D13 Mühle. OBEN: **Aktivität:** Wähle ein Gebiet. Dort musst du alle liegenden Stämme wieder aufrecht hinstellen, egal, zu welcher Zivilisation sie gehören. Für jeden Stamm, den du so aufrichtest, erhältst du 1 Erfolgspunkt.

D14 Taverne. OBEN: **Aktivität:** Lege 1 Nahrungsmarker in den Vorrat zurück, um 3 Erfolgspunkte und 2 Geldmarker zu erhalten. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 2 Schritte vorwärts.

D15 Kanalisation. OBEN: **Aktivität:** Lege 1 Nahrungsmarker in den Vorrat zurück, um 1 Fokusmarker, 2 Ideenmarker und 3 Erfolgspunkte zu erhalten. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 2 Schritte vorwärts.

A16 Wohnhaus. OBEN: In jeder Ortsphase darfst du die Funktion von Gletschern ignorieren (Sp-33). Löst der Wetteranzeiger in Schritt A der Ereignisphase (SA-34) eine negative Auswirkung aus, darfst du diese Auswirkung ignorieren.

D17 Gefängnis. OBEN: **Aktivität:** Wähle einen starken Stamm einer beliebigen fremden Zivilisation. Nimm 1 Marker aus deinem Vorrat und stelle ihn auf den Kopf dieses Stammes. Solange sich dein Marker auf diesem Stamm befindet, kann dieser nicht aus seinem Gebiet herauswandern. Dein Marker verbleibt auf diesem Stamm, bis du das nächste Mal einen Reset (Sp-32) durchführst. Dann entfernst du den Marker von dem Stamm, erhältst 2 Erfolgspunkte und stellst den Marker auf dein Geldfeld. Sollte der fremde Stamm geschwächt werden, während dein Marker auf ihm steht, verbleibt der Marker dennoch auf ihm. Wird der fremde Stamm vom Kontinent entfernt, während dein Marker auf ihm steht, erhältst du die 2 Erfolgspunkte und den Geldmarker sofort. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

D18 Schmiede. OBEN: **Aktivität:** Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D19 Forum. OBEN: **Aktivität:** Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D20 Bibliothek. OBEN: **Aktivität:** Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D21 Stadtmauer. OBEN: **Aktivität:** Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D22 Brauerei. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technik-, Ansehens- und Kulturleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

D23 Burg. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

D24 Zikkurat. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 4 Schritte vorwärts (Sp-31).

D25 Arena. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 3 Schritte und diejenige auf der Bauwesensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

D26 Observatorium. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 3 Schritte und diejenige auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

D27 Universität. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 2 Schritte und diejenige auf der Wissensleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

D28 Pyramide. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 3 Schritte und diejenige auf der Kulturleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

D29 Tempel. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Bauwesensleiste und der Kulturleiste jeweils 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

D30 Schule. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31) und erhalte 1 Eigenschaftsmarker „Intelligenz“.

D31 Leuchtturm. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31) und erhalte 2 Eigenschaftsmarker „Weitsicht“.

D32 Springbrunnen. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Bauwesensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).



E) ERRUNGENSCHAFTSKARTEN

- Die Kostenfelder von Errungenschaftskarten benötigen entweder nur Eigenschaftsmarker, nur Güter oder eine Mischung aus beidem.
- Am häufigsten sind auf Errungenschaftskarten solche Sofortboni vertreten, die Schritte auf der **Kulturleiste** geben.

E1 Sagen. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Wissensleiste und der Kulturleiste jeweils 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E2 Gerberei. OBEN: Jedes Mal, wenn du eine Jagd durchführst (Sp-19), erhältst du 1 Geldmarker und 2 Erfolgspunkte. Wenn du mit Level III des Verpflegungs-Moduls zweimal nacheinander jagst, erhältst du diesen Bonus entsprechend beide Male. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E3 Kartografie. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E4 Politur. OBEN: Wenn du deine Statuen in Schritt B der Einkommensphase (SA-36) wertest, ist jede von ihnen 1 zusätzlichen Erfolgspunkt wert. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E5 Spiele. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 1 Schritt und diejenige auf der Kulturleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E6 Dynamit. OBEN: Beispiel: Du aktivierst Level III deines Produktions-Moduls (Sp-18), um 4 Rohstoffe abzubauen. 1 davon möchtest du in deinem Gebirge (Stein), 1 in deinem Grasland (Kräuter) und 2 in deinem Hügelland (Lehm) abbauen. Das bedeutet, dass du jetzt insgesamt 7 Rohstoffe abbaust: 2 x Stein in deinem Gebirge, 1 x Kräuter in deinem Grasland und 4 x Lehm in deinem Hügelland. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E7 Landwirtschaft. UNTEN: Nimm 3 Marker aus deinem Vorrat und stelle 1 davon auf dein Holz-, 1 auf dein Papyrus- und 1 auf dein Baumwoll-Depotfeld.

E8 Mine. UNTEN: Nimm 3 Marker aus deinem Vorrat und stelle 1 davon auf dein Gold-, 1 auf dein Eisenerz- und 1 auf dein Kupfer-Depotfeld.

E9 Fischfang. OBEN: Beispiel: Du fährst in einer Wüste, die an ein Wasser-Gebiet angrenzt, eine Jagd durch (Sp-19) und würfelst mit deinem Schicksalswürfel eine 3. Dafür erhältst du dann nicht nur 1 Nahrungsmarker (wie in der Wüstenspalte der Jagdtabelle angegeben), sondern 4 Nahrungsmarker (wie in der Wasserspalte angegeben). Danach legst du wie üblich ein Jagdplättchen in das bejagte Wüsten-Gebiet. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E10 Kalender. OBEN: In deinem Zug in der letzten Aktionsrunde jeder Epoche darfst du sowohl 1 Modul aktivieren (Sp-13) als auch einen Reset durchführen (Sp-32). Was du davon zuerst machst, ist dir überlassen. Der Reset ist dabei ausnahmsweise auch erlaubt, wenn du mehr als 3 Würfel auf deinen Würfelfeldern liegen hast. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E11 Ofen. OBEN: Jedes Mal, wenn der Wetteranzeiger auf der Wetteranzeige in Richtung des Wetterfeldes „Kalt“ bewegt wird und dabei eine dunkle Linie überquert (sei es in Schritt A der Ereignisphase oder durch Karte C19 „Wetterkunde“), erhältst du 3 Erfolgspunkte. Entsprechend erhältst du 6 Punkte, wenn sich der Anzeiger über 2 dunkle Linien bewegt. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E12 Währung. OBEN: Aktivität: Erhalte 2 Geldmarker.

E13 Schaufel. OBEN: Beispiel: Du aktivierst Level III deines Produktions-Moduls (Sp-18), um 4 Rohstoffe abzubauen. 1 davon möchtest du in deiner Wüste (Kupfer), 1 in deinem Grasland (Kräuter) und 2 in deinem Sumpf (Kohle) abbauen. Das bedeutet, dass du jetzt insgesamt 7 Rohstoffe abbaust: 2 x Kupfer in deiner Wüste, 1 x Kräuter in deinem Grasland und 4 x Kohle in deinem Sumpf. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E14 Bewässerung. OBEN: Beispiel: Du aktivierst Level III deines Produktions-Moduls (Sp-18), um 4 Rohstoffe abzubauen. 1 davon möchtest du in deinem Wald (Holz), 1 in deinem Gebirge (Jade) und 2 in deinem Grasland (Gold) abbauen. Das bedeutet, dass du jetzt insgesamt 7 Rohstoffe abbaust: 2 x Holz in deinem Wald, 1 x Jade in deinem Gebirge und 4 x Gold in deinem Grasland. UNTEN: Nimm 1 Zielpatine (Sp-26) oder installiere 1 Zielplatine (Sp-26).

E15 Rechtswesen. UNTEN: Führe die Key-Aktion „Upgrade 1 Hauptmodul“ (Sp-27) zweimal durch. Es spielt dabei keine Rolle, ob du dasselbe Modul zweimal oder 2 verschiedene Module jeweils einmal upgradest.

E16 Kochen. OBEN: Aktivität: Stärke bis zu 3 beliebige deiner schwachen Stämme (Sp-19) und erhalte 3 Erfolgspunkte. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.

E17 Gräber. OBEN: Immer wenn du einen Stamm in deinen Vorrat zurücklegst, weil du ihn vom Kontinent entfernen musstest, erhältst du 3 Erfolgspunkte.

E18 Rituale. OBEN: Prüfe am Ende jeder Ortsphase, nachdem ihr mit Schritt C fertig seid, wie viele Gebiete es auf dem Kontinent gibt, in denen du jeweils mindestens 3 Stämme hast. Für jedes dieser Gebiete erhältst du nun 5 Erfolgspunkte.

E19 Zeremonien. OBEN: Einige Felder der Kulturleiste sind heller als die anderen und zeigen dunkle statt weiße Zahlen. Wenn du deine Scheibe auf der Kulturleiste vorwärts ziehst und sie ihre Bewegung auf einem solchen Feld mit dunkler Zahl beendet (nicht, wenn sie es nur überquert), darfst du sie sofort bis auf das nächste Feld der Leiste voran ziehen, das eine weiße Zahl zeigt. Wenn deine Scheibe zum Beispiel auf Feld 5 landet, rückst du sie auf Feld 7 vor. Es spielt keine Rolle, ob sich die Scheiben anderer Zivilisationen auf einem dieser Felder befinden. Wenn du diese Fähigkeit erwirbst, während sich deine Scheibe bereits auf einem Feld mit einer dunklen Zahl der Kulturleiste befindet, hat dies keine Auswirkung (die Scheibe muss aufgrund einer anderen Aktion vorrücken, damit diese Fähigkeit wirksam werden kann). Außerdem können die zusätzlichen Schritte, die durch diese Fähigkeit ausgelöst werden, nicht für die Mutationskarte B22 „Farbwechsel“ verwendet werden.

E20 Konservierung. OBEN: Beispiel: Du installierst die Erfindungskarte A3 „Uhr“ in Stufe 3 deines Stufenbereichs. Dazu musst du die Bedingungen für jedes ihrer 3 linken Kostenfelder erfüllen, also 2 Kupfer, 1 Kohle und 1 Sand aus deinem Depot in deinen Vorrat zurücklegen. Nachdem du diese 4 Güter bezahlt hast, darfst du jedoch 1 Marker aus deinem Vorrat zurücknehmen und ihn entweder auf dein Kupfer-, Kohle- oder Sand-Depotfeld stellen. Beachte, dass dies nur für Güter gilt, die du tatsächlich in den Vorrat zahlst, nicht für solche, deren aktive Kostenfelder du ignorierst oder auf andere Weise erfüllst (z.B. durch die Karte A14 „Glas“).

E21 Sprache. UNTEN: Erhalte 3 Eigenschaftsmarker „Ausdruckskraft“.

E22 Hygiene. UNTEN: Erhalte 2 Eigenschaftsmarker „Konstitution“.

E23 Bildende Kunst. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Bauwesensleiste und der Kulturleiste jeweils 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E24 Latrine. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Bauwesensleiste und der Kulturleiste jeweils 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E25 Möbel. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Technik-, Ansehens- und Bauwesensleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

E26 Buchdruck. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 2 Schritte und diejenige auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

E27 Gedichte. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 1 Schritt und diejenige auf der Kulturleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E28 Musik. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Ansehensleiste und der Kulturleiste jeweils 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E29 Feste. UNTEN: Ziehe deine Scheiben auf der Ansehens-, Bauwesens- und Kulturleiste jeweils 1 Schritt vorwärts (Sp-31).

E30 Schmuck. UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 3 Schritte vorwärts (Sp-31).

E31 Schauspiel. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

E32 Parfüm. OBEN: Punktbonus am Spielende (Sp-37). UNTEN: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 2 Schritte vorwärts (Sp-31).

Ereigniskarten

Jede Ereigniskarte zeigt: • **eine Karten-ID**

• **ein Ereignis**
(einschließlich eines Namens und einer thematischen Zeichnung)

• **einen Wetterteil**



Der **Wetterteil** der aktuellen Ereigniskarte wird in Schritt A der Ereignisphase ausgewertet (Sp-34).

Ihr **Ereignis** wird in Schritt B der Ereignisphase (Sp-34) ausgewertet und beginnt stets mit einer von 3 möglichen Einleitungen, wodurch festgelegt wird, wer alles den Bonus des Ereignisses erhält:

- Beginnt der Text mit „**Jede Zivilisation**“, heißt das: Jede Zivilisation, die die Bedingung des Ereignisses erfüllt, erhält den Bonus.
- Beginnt der Text mit „**Alle Zivilisationen**“, heißt das: Das Ereignis setzt eine bestimmte Mehrheit als Bedingung voraus. Falls es jedoch bei dieser Mehrheit einen Gleichstand gibt, erhält jede Zivilisation, die an dem Gleichstand beteiligt ist, den Bonus. Hinweis: 0 von etwas ist nie eine Mehrheit.
- Beginnt der Text mit „**Die Zivilisation**“, heißt das: Das Ereignis setzt eine bestimmte alleinige Mehrheit oder Führung als Bedingung voraus. Den Bonus erhält also nur eine einzige Zivilisation und nur dann, wenn sie eindeutig bestimmbar ist.

Im Folgenden sind alle Ereigniskarten in der **Reihenfolge ihrer Karten-IDs** aufgelistet.

F1 Sommeranfang. Folgendes gilt für jede Zivilisation: Überprüfe, in welchen Sumpf- und Wüsten-Gebieten du mindestens 1 Stamm hast. Für jedes dieser Gebiete erhältst du 3 Erfolgspunkte. Außerdem darfst du in jedem dieser Gebiete 1 Rohstoff abbauen (Sp-18). Die Fähigkeit der Karte E13 „Schaufel“ kann genutzt werden. Die Fähigkeit der Karte B13 „Rüssel“ kann nicht genutzt werden.

F2 Inspiration. Folgendes gilt nur, wenn deine Scheibe auf der Kulturleiste weiter vorangeschritten ist, als alle anderen dort: Nimm die oberste Karte vom offenen Errungenschaftsstapel der Forschungsauslage und installiere sie sofort kostenlos in deinem Stufenbereich. Das heißt, du befolgst die üblichen Schritte der Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ (Sp-24), ignorierst aber die Schritte 3 und 4, da alle Kostenfelder als inaktiv gelten. Ist der offene Errungenschaftsstapel danach leer, fülle ihn wie üblich mit der obersten Karte des verdeckten Errungenschaftsstapels wieder auf (Sp-28). Die Fähigkeit der Karte B5 „Facettenaugen“ kann genutzt werden.

F3 Krönung. Folgendes gilt nur, wenn deine Scheibe auf der Ansehensleiste weiter vorangeschritten ist, als alle anderen dort: Erhalte 6 Erfolgspunkte und 3 Geldmarker.

F4 Meteoriteneinschlag. Folgendes gilt nur, wenn es keine Zivilisation gibt, die mehr Farmen auf dem Kontinent hat als du (Gleichstand ist erlaubt): Du musst eine deiner Farmen auf dem Kontinent wählen und sie auf deine Konsole zurückstellen (in die Aussparung für Farmen). Erhalte dann 2 Erfolgspunkte und stelle 1 Marker aus deinem Vorrat auf dein Gold-Depotfeld.

F5 Erscheinung: Folgendes gilt für jede Zivilisation, die mindestens 2 Eigenschaftsmarker „Weitsicht“ hat: Ziehe entweder deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts oder führe die Aktion einer deiner Einkommensplatinen aus (Sp-23).

F6 Durchbruch. Folgendes gilt nur, wenn es keine Zivilisation gibt, die mehr Ideenmarker hat als du (Gleichstand ist erlaubt): Ziehe entweder deine Scheibe auf der Technikleiste oder diejenige auf der Wissensleiste 2 Schritte vorwärts.

F7 Winteranfang. Folgendes gilt für jede Zivilisation: Überprüfe, in welchen Gebieten du mindestens 1 Stamm und entweder eine Farm oder ein Boot hast. Für jedes dieser Gebiete erhältst du 2 Erfolgspunkte. Außerdem darfst du in jedem dieser Gebiete 1 Rohstoff (SA-18) abbauen (auf einem Schiff allerdings nur, wenn dessen Rohstoff-Einkerbung leer ist). Die Fähigkeiten der Karten A13 „Axt“, A18 „Hammer“, E6 „Dynamit“, E13 „Schaufel“ und E14 „Bewässerung“ können genutzt werden. Die Fähigkeit der Karte B13 „Rüssel“ kann nicht genutzt werden.

F8 Urbanisierung. Folgendes gilt für jede Zivilisation: Überprüfe, wie viele eigene Siedlungen du auf dem Kontinent hast. Wenn du 1 Siedlung hast, ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 1 Schritt

vorwärts. Wenn du 2 Siedlungen hast, ziehe deine Scheiben auf der Kultur- und der Bauwesenleiste jeweils 1 Schritt vorwärts. Wenn du 3 Siedlungen hast, ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 2 Schritte und diejenige auf der Bauwesenleiste 1 Schritt vorwärts. Wenn du 4 Siedlungen hast, ziehe deine Scheiben auf der Kultur- und Bauwesenleiste je 2 Schritte vorwärts.

F9 Baufortschritt. Folgendes gilt nur, wenn deine Scheibe auf der Bauwesenleiste weiter vorangeschritten ist, als alle anderen dort: Entscheide dich entweder für A oder für B der folgenden Boni:
A) Wähle eine der Siedlungen auf deiner Konsole, die du noch nicht gebaut hast. Schau dir ihre Baukosten an und füge jedes der dort angezeigten Güter deinem Depot hinzu. Wenn du zum Beispiel die Siedlung ganz rechts wählst, erhältst du 1 Sand, 1 Eisenerz und 1 Lehm.
B) Stelle 1 Marker aus deinem Vorrat als Statue kostenlos auf einen beliebigen Baugrund auf dem Kontinent. Du kannst dafür alle sonst gültigen Bedingungen (Sp-22) ignorieren. Es spielt also keine Rolle, ob eines deiner Gebiete an diesen Baugrund angrenzt oder ob dein Baulimit dort bereits erreicht ist. Ziehe dann deine Scheibe auf einer beliebigen Fortschrittsleiste 1 Schritt vorwärts.

F10 Ein Fest für Agera: Folgendes gilt nur, wenn du mehr Statuen auf dem Kontinent hast als jede der anderen Zivilisationen: Führe die Key-Aktion „Nimm 1 Einkommensplatine“ (Sp-23) aus.

F11 Erleuchtung. Folgendes gilt nur, wenn es keine Zivilisation gibt, die mehr Aktivierungswürfel (benutzte + unbenutzte) hat als du (Gleichstand ist erlaubt): Ziehe deine Scheibe auf einer beliebigen Fortschrittsleiste 1 Schritt vorwärts.

Folgendes gilt, wenn es keine Zivilisation gibt, die mehr Schicksalswürfel hat als du (Gleichstand ist erlaubt): Ziehe deine Scheibe auf einer beliebigen Fortschrittsleiste 1 Schritt vorwärts.

F12 Frühlingsanfang. Folgendes gilt für jede Zivilisation: Überprüfe, in welchen Grasland- und Hügelland-Gebieten du mindestens 1 Stamm hast. Für jedes dieser Gebiete erhältst du 2 Erfolgspunkte. Außerdem darfst du in jedem dieser Gebiete 1 Rohstoff abbauen (Sp-18). Die Fähigkeiten der Karten E6 „Dynamit“ und E14 „Bewässerung“ können genutzt werden. Die Fähigkeit der Karte B13 „Rüssel“ kann nicht genutzt werden.

F13 Markttag. Folgendes gilt für jede Zivilisation, die mindestens 2 Eigenschaftsmarker „Nervenstärke“ hat: Entscheide dich entweder für A oder für B der folgenden Boni:

A) Nimm 2 Marker aus deinem Vorrat und stelle sie gemeinsam auf ein beliebiges deiner Depotfelder, auf dem du bereits mindestens ein Gut stehen hast.

B) Wähle eines deiner Depotfelder und lege bis zu 2 der dort stehenden Güter in deinen Vorrat zurück. Für jedes dieser Güter erhältst du 3 Erfolgspunkte.

F14 Geniestreich. Folgendes gilt nur, wenn deine Scheibe auf der Technikleiste weiter vorangeschritten ist, als alle anderen dort: Nimm die oberste Karte vom offenen Erfindungsstapel der Forschungsauslage und installiere sie sofort kostenlos in deinem Stufenbereich. Das heißt, du befolgst die üblichen Schritte der Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ (Sp-24), ignorierst aber die Schritte 3 und 4, da alle Kostenfelder als inaktiv gelten. Ist der offene Erfindungsstapel danach leer, fülle ihn wie üblich mit der obersten Karte des verdeckten Erfindungsstapels wieder auf (Sp-28). Die Fähigkeit der Karte B5 „Facettenaugen“ kann genutzt werden.

F15 Geistesblitz. Folgendes gilt nur, wenn deine Scheibe auf der Wissensleiste weiter vorangeschritten ist, als alle anderen dort: Nimm die oberste Karte vom offenen Erkenntnisstapel der Forschungsauslage und installiere sie sofort kostenlos in deinem Stufenbereich. Das heißt, du befolgst die üblichen Schritte der Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ (Sp-24), ignorierst aber die Schritte 3 und 4, da alle Kostenfelder als inaktiv gelten. Ist der offene Erkenntnisstapel danach leer, fülle ihn wie üblich mit der obersten Karte des verdeckten Erkenntnisstapels wieder auf (Sp-28). Die Fähigkeit der Karte B5 „Facettenaugen“ kann genutzt werden.

F16 Bewunderung. Folgendes gilt nur, wenn du auf deinen Gold-, Jade- und Kupfer-Depotfeldern zusammengezählt mehr Marker stehen hast als jede andere Zivilisation auf den eigenen Gold-, Jade- und Kupfer-Depotfeldern: Ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 3 Schritte vorwärts.

F17 Korruption. Folgendes gilt nur, wenn du mehr Geldmarker hast als jede der anderen Zivilisationen: Führe die Key-Aktion „Installiere 1 Zielplatine“ (Sp-26) aus, ohne dass du die Voraussetzung der Zielplatine erfüllen musst.

F18 Herbstanfang. Folgendes gilt für jede Zivilisation: Überprüfe, in welchen Wald- und Gebirgs-Gebieten du mindestens 1 Stamm hast. Für jedes dieser Gebiete erhältst du 2 Erfolgspunkte. Außerdem darfst du in jedem dieser Gebiete 1 Rohstoff abbauen (Sp-18). Die Fähigkeiten der Karten A13 „Axt“, E6 „Dynamit“ und E14 „Bewässerung“ können genutzt werden. Die Fähigkeit der Karte B13 „Rüssel“ kann nicht genutzt werden.

F19 Evolutionssprung. Folgendes gilt nur, wenn du auf deinen Depotfeldern zusammengezählt mehr Marker stehen hast als jede andere Zivilisation auf ihren eigenen Depotfeldern: Nimm bis zu 3 deiner Güter und stelle jedes davon auf ein beliebiges deiner Eigenschaftsfelder.

F20 Tsunami. Folgendes gilt, wenn es keine Zivilisation gibt, die mehr Boote auf dem Kontinent hat als du (Gleichstand ist erlaubt): Du musst eines deiner Boote auf dem Kontinent wählen und es auf deine Konsole zurückstellen (in die Aussparung für Boote). Hast du Stämme auf diesem Boot, lege sie in deinen Vorrat zurück. Du kannst sie nicht mit der Sonderaktion „Deus ex machina“ (Sp-33) retten. Hast du einen Rohstoff auf dem Boot, lass ihn in seiner Einkerbung liegen, wenn du das Boot zurück auf deine Konsole stellst. Falls nicht, lege einen Marker aus deinem Vorrat in die Einkerbung des Bootes, wenn du es zurückstellst. Danach erhältst du 2 Erfolgspunkte und stellst 1 Marker aus deinem Vorrat auf dein Holz-Depotfeld sowie 1 Marker auf dein Baumwoll-Depotfeld.

Es zählen dabei nur „echte“ Boote auf dem Kontinent, weshalb die Fähigkeit der Karte B28 „Kiemen“ hier nicht zählt. Hast du diese Karte jedoch installiert, wenn du ein Boot durch dieses Ereignis entfernst, verbleiben alle Stämme und Rohstoffe dieses Bootes in dem Wasser-Gebiet.

Zielplattinen

Um 1 Zielplatine aus deinem Zielbereich in deinem Stufenbereich zu installieren (siehe Key-Aktion, Sp-26), musst du die Voraussetzung der Zielplatine erfüllen. Im Folgenden sind alle Voraussetzungen in der Reihenfolge ihrer **Ziel-IDs** aufgeführt.



ZIELE 1 BIS 4. Auf dem Kontinent muss es mindestens 1 Gebiet dieser Art geben, in dem du 1 deiner Farmen und mindestens 1 deiner Stämme hast.



ZIEL 25. Du musst mindestens 2 deiner Siedlungen auf dem Kontinent haben (Sp-22).



ZIELE 30 BIS 34. Im Stufenbereich deiner Konsole müssen mindestens 2 Karten dieser Art installiert sein.



ZIELE 5 BIS 8. Auf dem Kontinent muss es mindestens 1 Gebiet dieser Art geben, in dem du mindestens 2 deiner Stämme hast.



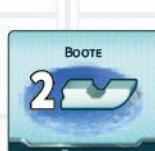
ZIEL 26. Du musst mindestens 2 eigene Statuen auf dem Kontinent haben (Sp-22). Dabei spielt es keine Rolle, ob sie sich auf demselben oder auf verschiedenen Baugründen befinden.



ZIELE 35 BIS 39. Auf dieser Fortschrittsleiste muss deine Scheibe mindestens das Feld mit der 3 erreicht haben.



ZIELE 9 UND 10. Auf dem Kontinent muss es mindestens 1 Gebiet dieser Art geben, in dem du mindestens 3 deiner Stämme hast.



ZIEL 27. Du musst deine beiden Boote auf dem Kontinent haben (Sp-21). Dabei spielt es keine Rolle, ob sich Stämme oder Rohstoffe auf ihnen befinden.



ZIELE 40 BIS 45. Du musst mindestens 2 Eigenschaftsmarker dieser Art haben.



ZIELE 11 BIS 16. Auf dem Kontinent muss es mindestens 2 Gebiete dieser Art geben, in denen du jeweils mindestens 1 deiner Stämme hast.



ZIEL 28. Du musst insgesamt mindestens 8 Aktivierungswürfel haben (egal wo diese liegen). Da jede Zivilisation bereits mit 6 Aktivierungswürfeln ins Spiel geht, musst du also 2 zusätzliche erwerben (Sp-28), um dieses Ziel zu erreichen.



ZIELE 46 BIS 63. Du musst 1 Gut dieser Sorte in deinen Vorrat zurücklegen, um dieses Ziel zu erfüllen.



ZIELE 17 BIS 24. Auf dem Kontinent müssen sich mindestens 2 deiner Stämme in Gebieten befinden, die an diese Ortsart angrenzen. Diese Stämme dürfen sich im selben oder verschiedenen Gebieten befinden, die wiederum an denselben oder verschiedene Orte dieser Art angrenzen dürfen.



ZIEL 29. Du musst insgesamt mindestens 3 Schicksalswürfel haben. Da jede Zivilisation bereits mit 1 Schicksalswürfel ins Spiel geht, musst du also 2 zusätzliche erwerben (Sp-28), um dieses Ziel zu erreichen.



ZIEL 64. Du musst 3 Nahrungsmarker in deinen Vorrat zurücklegen, um dieses Ziel zu erfüllen.



ZIEL 65. Du musst 3 Geldmarker in deinen Vorrat zurücklegen, um dieses Ziel zu erfüllen.

Einkommensplatinen

Die folgenden Aktionen sind auf Einkommensplatinen zu finden (Sp-23):



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, ziehe deine Scheibe auf der Technikleiste 1 Schritt vorwärts.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, führe die Key-Aktion „Führe 1 Wanderung durch“ aus (Sp-14).
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Führe die Key-Aktion „Transportiere 1 deiner Rohstoffe in dein Depot“ aus (Sp-18).
ODER: Führe die Key-Aktion „Stärke 1 deiner schwachen Stämme“ aus (Sp-19).
ODER:
Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, ziehe deine Scheibe auf der Ansehensleiste 1 Schritt vorwärts.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, führe die Key-Aktion „Führe 1 Vermehrung durch“ aus (Sp-16).
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, ziehe deine Scheibe auf der Wissensleiste 1 Schritt vorwärts.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, führe die Key-Aktion „Installiere 1 Zielplatine“ aus (Sp-26).
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, ziehe deine Scheibe auf der Bauwesenleiste 1 Schritt vorwärts.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



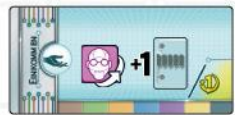
ENTWEDER: Führe die Key-Aktion „Nimm 1 Zielplatine“ aus (Sp-26).
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, ziehe deine Scheibe auf der Kulturleiste 1 Schritt vorwärts.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Versetze 1 deiner Eigenschaftsmarker auf ein beliebiges deiner Eigenschaftsfelder.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, führe die Key-Aktion „Nimm 1 Forschungskarte“ aus (Sp-28).
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER: Führe die Key-Aktion „Baue 1 Rohstoff ab“ aus (Sp-18).
ODER: Erhalte 1 Ideenmarker.
ODER: Erhalte 1 Nahrungsmarker.
ODER: Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER:
Erhalte 1 Geldmarker.
ODER:
Erhalte 1 Erfolgspunkt.



ENTWEDER:
Erhalte 1 Fokusmarker.
ODER:
Erhalte 1 Erfolgspunkt.

Attributsplatinen

Die folgenden Vorteile sind auf Attributssplatinen zu finden (Sp-23):

DICKKÖPFIGE ZIVILISATION: Jedes Mal, wenn du deine Schicksalswürfel für eine Gunstprobe, eine Jagd oder einen Glücksfund wirfst und mit dem ersten Wurf nicht zufrieden bist, darfst du alle Schicksalswürfel wieder aufnehmen und ein zweites Mal werfen.

DIPLOMATISCHE ZIVILISATION: Entweder bevor oder nachdem du die üblichen Aktionen deines Abbau-Moduls durchführst, darfst du insgesamt 2 Rohstoffe im selben oder verschiedenen Landgebieten deiner Wahl abbauen, in denen du keinen Stamm hast, aber in denen sich jeweils mindestens ein beliebiger anderer Stamm befindet.

EHERGEIZIGE ZIVILISATION: Jedes Mal, wenn du eine Einkommensplatine in deinem Stufenbereich installierst (Sp-23), darfst du direkt im Anschluss die Key-Aktion „Nimm 1 Forschungskarte“ (Sp-28) ausführen.

FLEXIBLE ZIVILISATION: Jedes Mal, wenn du einen Reset durchführst, erhältst du 1 zusätzlichen Ideenmarker.

GENIALE ZIVILISATION: Wenn du in deinem Zug dein Schlafmodul aktivierst, erhältst du zunächst wie üblich 1 Fokusmarker oder 2 Ideenmarker (Sp-14). Außerdem darfst du dann sofort 1 Erkenntnis- oder Erfindungskarte aus deiner Hand in deinem Stufenbereich installieren - entsprechend der üblichen Regeln der Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ (Sp-24).

GESCHICKTE ZIVILISATION: Nachdem du deine Aktivierungswürfel in Schritt B des Reset (Sp-32) gewürfelt hast und bevor du sie auf deine Würfelfelder legst, kannst du einen von ihnen wählen und ihn mit einer Augenzahl deiner Wahl nach oben drehen. Du kannst diese Fähigkeit nicht auf einen Würfel anwenden, den du auf einem Würfelfeld liegen gelassen und somit nicht gewürfelt hast.

GEWANDTE ZIVILISATION: Führe in jeder Ernährungsphase, bevor du deine Stämme ernährst, die Key-Aktion „Führe 1 Jagd durch“ aus (Sp-19).

HANDELSZIVILISATION: Immer wenn du die Key-Aktion „Installiere 1 Forschungskarte“ (Sp-24) ausführst, darfst du Folgendes tun: Beim Erfüllen von aktiven Kostenfeldern, die verlangen, dass du Güter in deinen Vorrat zurücklegst, kannst du bis zu 2 dieser geforderten Güter ersetzen, indem du eine bestimmte Anzahl an Geldmarkern in den Vorrat zurücklegst: Um 1 Gut zu ersetzen, musst du 2 Geldmarker zahlen. Um 2 Güter zu ersetzen, musst du 5 Geldmarker zahlen. Eigenschaftsbedingungen können nicht ersetzt werden.
Beispiel: Du installierst die Erfindungskarte A3 „Uhr“ in Stufe 3 deines Stufenbereichs und musst dafür die Bedingungen der 3 linken Kostenfelder erfüllen (2 Kupfer, 1 Kohle und 1 Sand). Da du 2 beliebige dieser 4 Güter durch die Zahlung von 5 Geldmarkern ersetzen darfst, entscheidest du dich, 1 Kupfer und 1 Sand auf diese Weise zu ersetzen.

NEUGIERIGE ZIVILISATION: Du darfst dir jederzeit und so oft du willst verdeckte Orte, die an mindestens eines deiner Gebiete angrenzen, geheim anschauen und sie dann verdeckt an ihre Plätze zurücklegen. Genauso darfst du dir jederzeit verdeckte Rohstoffplättchen geheim anschauen, die zu Gebieten gehören, die sich benachbart zu mindestens einem deiner Gebiete befinden.

PLANERISCHE ZIVILISATION: Immer wenn du eine Zielplatine in deinem Stufenbereich installierst (Sp-26), erhältst du direkt im Anschluss 2 Fokusmarker.

SCHLAUE ZIVILISATION: Immer wenn du eine Forschungskarte in Stufe 3 deines Stufenbereichs installieren willst (Sp-24), musst du dafür nur ihre 2 linken Kostenfelder erfüllen. Willst du eine Forschungskarte in Stufe 4 installieren, musst du dafür nur ihre 3 linken Kostenfelder erfüllen.

ZÄHE ZIVILISATION: In der Ortsphase verlierst du niemals Nahrungsmarker durch Schluchten der Urwölfe (Sp-32) und schwächst niemals Stämme durch Gletscher (Sp-33). Auch in Schritt A der Ereignisphase (Sp-34) bezahlst du niemals Nahrungsmarker oder verlierst Stämme.

Sachwortverzeichnis

100ER-PLÄTTCHEN: Plättchen, mit dem du anzeigst, dass deine Scheibe die Erfolgspunkteleiste umrundet hat (Sp-37).

100ER-PLÄTTCHEN-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, in dem unbenutzte 100er-Plättchen lagern.

ABBAU-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-18, Be-5).

ABBAUEN: Einen Marker aus dem Vorrat als Rohstoff in einem Gebiet oder auf einem Boot platzieren.

ABLAUFPLAN: 1 der 3 Spielpläne (Sp-6).

AGERAS GUNSTLEISTE: Die Leiste auf dem Ablaufplan unten rechts, durch die du den Punktwert deiner Statuen in der Einkommenphase (Sp-36) sowie deine Chancen für das Bestehen von Gunstproben (Sp-17) erhöhen kannst.

AKTIONSKARTE: Im Solospiel: Jede der 15 Karten, mit denen V.I.C.I.s Aktionen bestimmt werden (Sp-39).

AKTIONSPHASE: Die Hauptphase jeder Epoche (Sp-13).

AKTIONSRUNDE: Die Untereinheit der Aktionsphase, bei der jede Zivilisation in Sitzreihenfolge je einen Zug ausführt (Sp-13).

AKTIVIERUNGSWÜRFEL: Weißer Würfel, der zum Aktivieren von Modulen genutzt wird (Sp-13).

AKTIVITÄTS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-31, Be-5).

ANSEHENSLEISTE: 1 der 5 Fortschrittsleisten (Sp-31) sowie 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

ATTRIBUTSPLATINE: Platinenart, die du im Stufenbereich deiner Konsole installieren kannst (Sp-27, Gl-10).

ATTRIBUTSPLATINEN-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, von wo neue Attributspatinen erworben werden können (Sp-27).

AUGENZAH: Die Anzahl der Punkte auf der Seite eines Würfels, die nach oben zeigt.

AUSDRUCKSKRAFT: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

SONDERFUND: Phase 3 jeder Epoche (Sp-12).

AUSLAGENBEREICH: Der Bereich oben rechts auf dem Fortschrittsplan (Sp-6).

AUSLAGENKARTE: Im Solospiel: Jede der 7 Übersichtskarten mit lilafarbener Ecke (Sp-39).

BAUGRUND: Ortsart, auf der Statuen und Siedlungen gebaut werden können (Sp-22, Be-4).

BAUKOSTEN: Die Kosten für den Bau von Statuen und Siedlungen (Sp-22).

BAUMWOLLE: Rohstoff-/Gütersorte des Hügellands.

BAUWERKSKARTE: 1 der 5 Arten von Forschungskarten (Gl-1, Gl-6).

BAUVORHABEN: Es gibt 4 Arten von Bauvorhaben (Sp-21): Farm, Boot, Statue und Siedlung.

BAUWERKS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-21, Be-5).

BAUWESENSLEISTE: 1 der 5 Fortschrittsleisten (Sp-31) sowie 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

BELIEBIG: Nach eigener Wahl.

BEVÖLKERUNG: 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

VORGEFERTIGTE STARTHAND: Die 5 Forschungskarten unterschiedlicher Art, die unten links mit der gleichen Zahl markiert sind (Sp-9).

BEZAHLEN: Bestimmte Marker von deiner Konsole in deinen Vorrat zurücklegen.

BLOCKIERPLÄTTCHEN: Plättchen, mit dem in der Spielvorbereitung ein Lagerplatz abgedeckt wird.

BONUSSHWELLE: Linie auf einer Fortschrittleiste, die dir einen Leistenbonus gibt, wenn du sie mit deiner Scheibe überquerst (Sp-31).

BOOT: Bauvorhaben, mit dem du Zugang zu einem Wasser-Gebiet erhältst (Sp-21).

DEIN GEBIET: Jedes Gebiet, in dem du mindestens 1 Stamm hast.

DEPOT: Der Bereich auf deiner Konsole, der deine 18 Depotfelder umfasst.

DEPOTFELD: Jedes der 18 Felder deines Depots, auf denen du Güter einer bestimmten Sorte lagerst.

DEPOTREIHE: Jede der 3 Reihen deines Depots, die von links nach rechts jeweils 6 Depotfelder umfasst.

DEUS EX MACHINA: Sonderaktion, mit der sterbende Stämme gerettet werden können (Sp-33).

DIAMANT: Die Einheit der Wertungskategorie „Wohlstand“ (Sp-35).

DUNKLE LINIE: Jede Linie zwischen je zwei benachbarten Wetterfeldern der Wetteranzeige.

DURCHQUEREN: Stämme durch ein Gebiet hindurch bewegen, ohne einen Lagerplatz zu betreten (Sp-16).

EIGENSCHAFTSFELD: Konsolenfeld, auf dem sich Eigenschaftsmarker einer bestimmten Art befinden.

EIGENSCHAFTSMARKER: Jeder Marker auf einem Eigenschaftsfeld deiner Konsole (Sp-14).

EIGENSCHAFTSMODUL: Jedes der 6 Module, die du aktivieren kannst, um einen Marker einem bestimmten Eigenschaftsfeld hinzuzufügen (Sp-14).

EINKAUF: Aktion des Handels-Moduls, das dir das Kaufen von Gütern erlaubt (Sp-30).

EINKOMMENSPHASE: Phase 8 jeder Epoche (Sp-36).

EINKOMMENSPLATINE: Platinenart, die du im Stufenbereich deiner Konsole installieren kannst (Sp-23, Gl-10).

EINKOMMENSPLATINEN-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, von wo neue Einkommenplatinen erworben werden können (Sp-23).

EISENERZ: Rohstoff-/Gütersorte des Gebirges.

ENDWERTUNGSBEREICH: Der untere Teil des Fortschrittsplans, der benutzt wird, um am Spielende die Wertungskategorien und Konsolen zu werten (Sp-36).

ENTDECKUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-20, Be-5).

EPOCHE: Das Spiel besteht aus vier Epochen (Sp-11).

EPOCHEN-WERTUNG: Bereich des Ablaufplans, in dem die Wertungsplättchen liegen, von denen in jeder Ereignisphase eines gewertet wird (Sp-34).

EREIGNISKARTE: Kartenart, von der in der Ereignisphase jeder Epoche eine Karte ausgewertet wird (Gl-8, Sp-34).

EREIGNISKARTEN-FELD: Auf dem Ablaufplan gibt es 2 Ereigniskarten-Felder. Auf dem rechten befindet sich der verdeckte Ereignisstapel. Auf dem linken befindet sich der offene Stapel, dessen oberste Ereigniskarte als die aktuelle gilt.

EREIGNISPHASE: Phase 7 jeder Epoche (Sp-34).

ERFINDUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-30, Be-6).

ERFINDUNGSKARTE: 1 der 5 Arten von Forschungskarten (Gl-1, Gl-2).

ERFOLGSPUNKTE: Die Messeinheit deines Erfolgs, die auf der Erfolgspunkteleiste festgehalten wird.

ERFOLGSPUNKTELEISTE: Die Leiste, die um den Kontinent herum verläuft und auf der die Erfolgspunkte festgehalten werden.

ERKENNTNIS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-29, Be-6).

ERKENNTNISKARTE: 1 der 5 Arten von Forschungskarten (Gl-1, Gl-4).

ERNÄHREN: Nahrungsmarker in der Ernährungsphase in den Vorrat zahlen, um Stämme davon abzuhalten, geschwächt zu werden (Sp-33).

ERNÄHRUNGSPHASE: Phase 6 jeder Epoche (Sp-33).

ERRUNGENSCHAFTS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-28, Be-6).

ERRUNGENSCHAFTSKARTE: 1 der 5 Arten von Forschungskarten (Gl-1, Gl-7).

ERSCHLIESSEN: Wenn ein Stamm als erster ein Landgebiet betritt und sich dort niederlässt, wird das Gebiet erschlossen, indem dessen Rohstoffplättchen aufgedeckt wird (Sp-15).

ERSCHLOSSENES GEBIET: Landgebiet, dessen Rohstoffplättchen aufgedeckt ist, sowie jedes Wasser-Gebiet.

EVOLUTION: 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

EVOLUTIONSRASTER: Im Solospiel: Das Raster auf Auslagenkarte 2, in dem V.I.C.I. Eigenschaftsmarker sammelt (Sp-39).

FARM-BAUPLATZ: Quadratisches Feld in Landgebieten, auf dem 1 Farm gebaut werden kann (Sp-21).

FARM: Bauvorhaben (Sp-21), das die Ernährung deiner Stämme in der Ernährungsphase erleichtert (Sp-33).

FEUER-LAGERPLATZ: Lagerplatz, der durch ein Lagerfeuer anzeigt, dass jeder Stamm, der sich auf ihm niederlässt, Erfolgspunkte erhält.

FOKUSFELD: Konsolenfeld, auf dem du deine Fokusmarker lagerst.

FOKUSMARKER: Jeder Marker auf deinem Fokusfeld (Sp-14).

FORSCHUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-28, Be-6).

FORSCHUNGS-AUSLAGE: Die Auslage, aus der neue Forschungskarten erworben werden können (Sp-28). Sie besteht aus jeweils einem verdeckten und einem offenen Forschungsstapel jeder der 5 Arten (Sp-9).

FORSCHUNGSKARTE: Jede Karte, die im Stufenbereich von Konsolen installiert werden kann (Sp-24, Gl-1).

FORTSCHRITTSLEISTE: Jede der 5 Leisten auf der linken Seite des Fortschrittsplans (Sp-31).

FORTSCHRITTSPLAN: 1 der 3 Spielpläne (Sp-6).

FREMDER STAMM: Jeder Stamm, der nicht dir gehört.

FREMDES GEBIET: Jedes Gebiet, in dem mindestens eine fremde Zivilisation mindestens 1 Stamm hat, nicht aber du selbst.

FREMDE ZIVILISATION: Jede Zivilisation außer deiner eigenen.

GEBIET: Jedes der 22 unterscheidbaren Bereiche des Kontinents, die durch Grenzen voneinander getrennt sind.

GEBIETSPLÄTTCHEN: Rundes Plättchen, dessen Vorderseite ein Jagdplättchen und dessen Rückseite ein Blockierplättchen darstellt.

GEBIETSPROBE: Im Solospiel: Einen Würfel werfen, um ein Gebiet zu bestimmen (Sp-41).

GEBIETSPROBEN-ÜBERSICHT: Im Solospiel: Übersicht auf Auslagenkarte 4, die dir dabei hilft, Gebiete durch Gebietsproben zu bestimmen (Sp-41).

GEBIRGE: 1 der 6 Landgebietsarten.

GEHEIME GROTTE: Eine Ortsart (Sp-38, Be-4).

GELDBEUTEL: Symbol, das links neben jeder Depotreihe abgebildet ist (Sp-30).

GELDFELD: Konsolenfeld, auf dem du deine Geldmarker lagerst.

GELDMARKER: Jeder Marker auf deinem Geldfeld.

GESCHICKLICHKEIT: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

GLETSCHER: Eine Ortsart (Sp-33, Be-4).

GLÜCKSFUND: Schicksalswürfel werfen und dafür ein zufälliges Gut einer bestimmten Landgebietsart erhalten (Sp-20).

GOLD: Rohstoff-/Gütersorte des Graslands.

GRASLAND-STARTGEBIET: Das Grasland-Gebiet, auf dessen Rohstofffeld „START“ geschrieben steht.

GRASLAND: 1 der 6 Landgebietsarten.

GUNSTPROBE: Probe, bei der du bestimmte Augenzahlen mit deinen Schicksalswürfeln werfen musst, um bestimmte Aktionen ausführen zu dürfen (Sp-17).

GUT: Jeder Marker, der auf einem Depotfeld lagert.

HANDELS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-30, Be-7).

HAUPTMODUL: Jedes der 15 Module, die upgegradet werden können.

HEILIGER FELS: Eine Ortsart (Sp-38, Be-4).

HEISS: Bestimmtes Wetterfeld der Wetteranzeige (Sp-34).

HOLZ: Rohstoff-/Gütersorte des Waldes.

HÖHLE: Eine Ortsart (Sp-38, Be-4).

HÜGELLAND: 1 der 6 Landgebietsarten.

IDEENFELD: Konsolenfeld, auf dem du deine Ideenmarker lagerst.

IDEENMARKER: Jeder Marker auf deinem Ideenfeld (Sp-13).

INSTALLIEREN: Eine Forschungskarte (Sp-24), Einkommensplatinen (Sp-23), Zielplatinen (Sp-26) oder Attributspatinen (Sp-27) im Stufenbereich der eigenen Konsole einfügen.

INTELLIGENZ: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

JADE: Rohstoff-/Gütersorte des Gebirges.

JAGD: Schicksalswürfel werfen und dafür Nahrungsmarker laut der Jagdtabelle erhalten (Sp-19).

JAGDPLÄTTCHEN-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, in dem unbenutzte Jagdplättchen lagern.

JAGDPLÄTTCHEN: Plättchen, das nach einer Jagd im bejagten Gebiet platziert wird, um anzuzeigen, dass für den Rest der Epoche dort nicht mehr gejagt werden kann.

JAGDTABELLE: Die Tabelle auf dem Fortschrittsplan oben links, die anzeigt, wie viele Nahrungsmarker die Gebietsarten bei der Jagd einbringen.

KALT: Bestimmtes Wetterfeld der Wetteranzeige (Sp-34).

KARTENKOSTEN: Die Bedingungen von aktiven Kostenfeldern beim Installieren von Forschungskarten (Sp-24).

KATEGORIE-ERFOLGSPUNKTE: Die Punkte pro Einheit einer bestimmten Wertungskategorie, die davon abhängen, wann die Kategorie gewertet wird: in der Ereignisphase einer Epoche (Sp-34) oder in der Endwertung (Sp-36).

KEY-AKTION: Häufig genutzte Aktion mit einem spezifischen Aktionssymbol. In der Spielanleitung sind diese Aktionen in hellroten Kästen untergebracht.

KOHLE: Rohstoff-/Gütersorte des Sumpfes.

KOMPLETTIER-BONUS: Bonus für das Vervollständigen bestimmter Stufen des Stufenbereichs (Sp-27).

KONSOLE: Dein persönlicher Ablageplan, über den du deine Ressourcen, Aktionen und Fähigkeiten verwaltest.

KONSTITUTION: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

KONTINENT: Der zentrale Spielplan, der von der Erfolgspunkteleiste umrandet wird. Er besteht aus 22 Gebieten, 24 Orten und einer Baugrund-Insel.

KOSTENFELD: Jedes der 5 Felder in der Mitte von Forschungskarten. Die aktiven Kostenfelder bestimmen die Kosten für die Installation (Sp-24).

KRÄUTER: Rohstoff-/Gütersorte des Graslands.

KULTURLEISTE: 1 der 5 Fortschrittsleisten (Sp-31) sowie 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

KUPFER: Rohstoff-/Gütersorte der Wüste.

LAGERPLATZ: Rundes Feld in Landgebieten, auf dem jeweils 1 Stamm Platz hat (Sp-14, Sp-16).

LANDGEBIET: Jedes Gebiet, das nicht Wasser ist.

LEISTENBONUS: Bonus, den du erhältst, wenn eine deiner Scheiben eine Bonusschwelle auf den Fortschrittsleisten überquert (Sp-31).

LEVEL: Jedes Hauptmodul hat 3 Level: Level I, Level II und Level III.

MARKER: Oktogonales Spielteil, mit dem die unterschiedlichen Ressourcen markiert werden (Sp-9, Be-2).

MILD: Bestimmtes Wetterfeld der Wetteranzeige (Sp-34).

MINIMALBEDINGUNG: Im Solospiel: Gebietsvoraussetzung, die dann greift, wenn die eigentliche Priorität nicht eingehalten werden kann (Sp-41).

MODUL: Jedes der 22 Felder deiner Konsole, deren Aktionen mit 2 Aktivierungswürfeln aktiviert werden können (Sp-13). Es gibt 15 Hauptmodule, 6 Eigenschaftsmodule und 1 Schlafmodul.

MODULPLÄTTCHEN: Plättchen, dessen Vorderseite Level I und dessen Rückseite Level II eines bestimmten Hauptmoduls zeigt.

MUTATIONS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-29, Be-7).

MUTATIONSKARTE: 1 der 5 Arten von Forschungskarten (Gl-1, Gl-3).

MYSTISCHE EICHE: Eine Ortsart (Sp-33, Be-4).

NAHRUNGSMARKER: Jeder Marker auf deinem Nahrungsfeld.

NAHRUNGSFELD: Konsolenfeld, auf dem du deine Nahrungsmarker lagerst.

NERVENSTÄRKE: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

NIEDERLASSEN: Einen Stamm aufgrund von Wanderung oder Vermehrung auf einem Lagerplatz platzieren.

ÖL: Rohstoff-/Gütersorte des Waldes.

ORT: Jedes der 24 Plättchen, die in den Aussparungen des Kontinents liegen (Sp-38, Be-4).

ORTSPHASE: Phase 5 jeder Epoche (Sp-32).

PAPYRUS: Rohstoff-/Gütersorte des Graslands.

PHASENANZEIGER: Spielteil, mit dem die aktuelle Phase der aktuellen Epoche auf dem Ablaufplan angezeigt wird.

PHASENÜBERSICHT: Die linke Hälfte des Ablaufplans.

PLANUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-26, Be-7).

PLANUNGSMARKER: Jeder Marker auf deinen Würfelfeldern (Sp-13).

PLATINE: Plättchen, das im Stufenbereich deiner Konsole installiert werden kann. Es gibt 3 Arten: Zielplatinen, Einkommensplatinen und Attributplatinen.

PRIORITÄT: Im Solospiel: Bedingung, die beim Bestimmen von Gebieten als erste greift (Sp-41).

PROVIANTMARKER: Im Solospiel: Marker von V.I.C.I., der gekippt in einem Gebiet liegt, um in der Ernährungsphase V.I.C.I.s ernährte Stämme zu bestimmen (Sp-43).

PUNKTBONUS: Bonus, den einige Forschungskarten am Spielende geben (Sp-37).

REGNERISCH: Bestimmtes Wetterfeld der Wetteranzeige (Sp-34).

RESET-ENDFELD: Jedes der 3 rötlichen, sechseckigen Resetfelder im Aktionsphasen-Bereich der Phasenübersicht (Sp-32).

RESET: Aktion, bei der du deine benutzten Aktivierungswürfel zurücknimmst und neu würfelst (Sp-32).

RESETFELD: Jedes des sechseckigen Felder im Aktionsphasen-Bereich der Phasenübersicht (Sp-32).

RESETMARKER: Jeder Marker in einer Resetspalte (Sp-32).

RESETSPALTE: Jedes der 4 länglichen, oktogonalen, roten Felder in der Mitte deiner Konsole.

ROHSTOFF: Marker, der sich auf dem Kontinent in einem Gebiet oder auf einem Boot befindet.

ROHSTOFFFELD: Quadratisches Feld in Landgebieten, auf dem das Rohstoffplättchen des Gebietes liegt.

ROHSTOFFPLÄTTCHEN: Plättchen in Landgebieten.

Ist es verdeckt, zeigt es an, dass sein Gebiet noch nicht erschlossen ist. Ist es aufgedeckt, zeigt es die Rohstoffsorte an, die in seinem Gebiet abgebaut werden kann.

SALZ: Rohstoff-/Gütersorte der Wüste.

SAND: Rohstoff-/Gütersorte der Wüste.

SCHICKSALSWÜRFEL: Pinkfarbener Würfel, der für Gunstproben, Glücksfunde und Jagd benutzt wird.

SCHLAFMODUL: Notfallmodul, das mit 2 beliebigen Aktivierungswürfeln aktiviert werden kann (Sp-14).

SCHLUCHT DER URWÖLFE: Eine Ortsart (Sp-32, Be-4).

SCHWACHER STAMM: Jeder liegende Stamm auf dem Kontinent.

SCHWEFEL: Rohstoff-/Gütersorte des Hügellands.

SCHWÄCHEN: Einen stehenden Stamm hinlegen bzw. einen liegenden Stamm vom Kontinent entfernen

SIEDLUNG: Bauvorhaben (Sp-22), durch das du eine Einkommensplatinen erhältst.

SIGNALFEUER-ÜBERSICHT: Im Solospiel: Die Übersicht unterhalb der Gebietsproben-Übersicht (Sp-41).

SITZREIHENFOLGE: Die Reihenfolge, bei der die Startzivilisation beginnt und die anderen Zivilisationen ihr im Uhrzeigersinn folgen.

SOFORTBONUS: Bonus, der im unteren Teil vieler Forschungskarten abgebildet ist (Sp-25, Gl-1).

SOMMERLICH: Bestimmtes Wetterfeld der Wetteranzeige (Sp-34).

SPIELPLÄNE: Die 3 zentralen Spielpläne: Der Fortschrittsplan, der Kontinent mit der Erfolgspunkteleiste und der Ablaufplan.

STAMM: Spielteil, das die Grundeinheit deiner Zivilisation darstellt und dir ermöglicht, Aktionen auf dem Kontinent ausführen zu können (Sp-9).

STARKER STAMM: Jeder aufrecht stehende Stamm auf dem Kontinent.

STARTKARTE: Die Startmarker-Karte sowie jede der 5 Fortschrittskarten, mit denen du das Spiel beginnst (Sp-9).

STARTMARKER-KARTE: Kartenart, die individuelle Startressourcen in der Spielvorbereitung gibt (Sp-10).

STARTMONOLITH: Spielteil, durch das die Startzivilisation markiert wird.

STARTPLATINEN-KARTE: Kartenart, die individuelle Startbedingungen in der Spielvorbereitung gibt (Sp-10).

STARTZIVILISATION: Die Zivilisation, die den ersten Zug jeder Aktionsrunde, jeder Phase und jedes Schrittes ausführt, in der/dem die Sitzreihenfolge greift.

STATUE: Bauvorhaben (Sp-22), das vor allem Erfolgspunkte in der Einkommensphase bringt.

STEIN: Rohstoff-/Gütersorte des Gebirges.

STUFE: Jeder horizontale Teil deines Stufenbereichs, der von Rand zu Rand reicht und die Höhe von Platinen hat (Sp-11).

STUFENBEREICH: Der Bereich deiner Konsole, in dem du Forschungskarten und Platinen installieren kannst (Sp-11).

STUFENPLÄTTCHEN: Jedes der 2 Plättchen, die den linken Rand von Stufe 4 und 5 deines Stufenbereichs markieren (Sp-23).

STÄRKEN: Einen liegenden Stamm wieder aufrecht hinstellen.

SUMPF: 1 der 6 Landgebietsarten.

TAL DER RIESENILPZE: Eine Ortsart (Sp-38, Be-4).

TECHNIKELEISTE: 1 der 5 Fortschrittsleisten (Sp-31) sowie 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

TEER: Rohstoff-/Gütersorte des Sumpfes.

TON: Rohstoff-/Gütersorte des Hügellands.

TORF: Rohstoff-/Gütersorte des Sumpfes.

TRANSPORT-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-18, Be-7).

TRANSPORTIEREN: Einen eigenen Marker aus einem Gebiet ins eigene Depot versetzen (Sp-18).

UPGRADE-BONUS: Bonus, den du durch das Installieren von Zielplatinen erhalten kannst (Sp-26).

UPGRADEN: Das Level eines Hauptmoduls erhöhen (Sp-27).

V.I.C.I.: Deine virtuelle Konkurrenz in Solospielen (Sp-39).

VERBREITUNG: 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

VERDRÄNGEN: Einen eigenen Stamm auf einen besetzten Lagerplatz platzieren, wodurch der dortige Stamm in die Wildnis verschoben wird (Sp-15).

VERKAUF: Aktion des Handels-Moduls, das dir das Verkaufen von Gütern erlaubt (Sp-30).

VERMEHRUNG: Einen neuen Stamm vom Vorrat einem Gebiet hinzufügen, in dem du bereits mindestens einen Stamm hast (Sp-16).

VERMEHRUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-16, Be-8).

VERPFLEGUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-19, Be-8).

VERSETZEN: Einen Stamm aus einem Gebiet nehmen und in ein anderes Gebiet stellen. Dies ist eine Form der (Fern-)Wanderung, die einige Forschungskarten erlauben.

VORRAT: Persönlicher Bereich neben deiner Konsole, in dem du unbenutzte Marker und Stämme lagerst.

VULKAN: Eine Ortsart (Sp-38, Be-4).

WACHS: Rohstoff-/Gütersorte des Waldes.

WALD-STARTGEBIET: Das Wald-Gebiet, auf dessen Rohstofffeld „START“ geschrieben steht.

WALD: 1 der 6 Landgebietsarten.

WANDERUNG: Einen Stamm von einem Gebiet in ein anderes (zumeist benachbartes) Gebiet bewegen (Sp-14).

WANDERUNGS-MODUL: 1 der 15 Hauptmodule (Sp-14, Be-8).

WASSER: Die einzige Gebietsart, die kein Landgebiet ist.

WEITSICHT: 1 der 6 Eigenschaftsarten (Sp-14).

WEISSE LINIE: Jede der beiden Linien auf der Wetteranzeige, zwischen denen sich die 5 Wetterfelder befinden.

WERTUNGSFELD: Jedes der 4 Felder in der Epochen-Wertung, auf dem ein Wertungsplättchen liegen kann (Sp-34).

WERTUNGSKATEGORIE: Jede der 9 Kategorien, die während und am Ende des Spiels gewertet werden (Sp-35).

WERTUNGSPLÄTTCHEN: Plättchen, das 1 der 9 Wertungskategorien repräsentiert (Sp-34).

WETTERANZEIGE: Bereich auf dem Ablaufplan oben rechts (Sp-34).

WETTERANZEIGER: Spielteil, mit dem das aktuelle Wetterfeld markiert wird (Sp-34).

WETTERFELD: Jedes der 5 runden Felder der Wetteranzeige (Sp-34).

WILDNIS: Jeder Teil eines Landgebiets, der sich außerhalb von dessen Lagerplätzen befindet.

WISSENSLEISTE: 1 der 5 Fortschrittsleisten (Sp-31) sowie 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

WOHLSTAND: 1 der 9 Wertungskategorien (Sp-35).

WOHLSTANDSRASTER: Im Solospiel: Das Raster auf Auslagenkarte 3, in dem V.I.C.I. Marker sammelt, die Diamanten repräsentieren (Sp-39).

WÜRFEL-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, in dem zusätzliche Würfel lagern.

WÜRFELFELD: Konsolenfeld einer bestimmten Augenzahl (1-6), auf dem Aktivierungswürfel und Planungsmarker liegen, die noch nicht benutzt wurden (Sp-13).

WÜSTE: 1 der 6 Landgebietsarten.

ZIELBEREICH: Der Bereich deiner Konsole, in dem du noch nicht installierte Zielplatinen lagerst.

ZIELPLATINE: Platinenart, die du im Stufenbereich deiner Konsole installieren kannst (Sp-26, Gl-9).

ZIELPLATINEN-AUSLAGE: Bereich des Fortschrittsplans, von wo neue Zielplatinen erworben werden können (Sp-26).

ZIVILISATION: Jede mitspielende Person repräsentiert eine Zivilisation im Spiel. Der Begriff „Zivilisation“ wird im Spiel anstelle des Begriffs „Spieler:in“ verwendet.

ZUSTAND: Stämme können entweder den Zustand „stark“ (aufrecht) oder „schwach“ (liegend) haben.