



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

TAPESTRY + ERWEITERUNGEN (1-5 SPIELER)

Grundlage: kombiniertes Regelheft zu Grundspiel, Pläne und Gegenpläne, Kunst und Architektur sowie Fantasie und Zukunft.

ZIEL DES SPIELS

Entwickle deine Zivilisation über **5 eigene Einkommenszüge**. Sammle SP durch **Fortschrittsleisten**, Hauptstadt, Gebiete, Techkarten, Gobelinkarten, Meisterstücke, Zivilisationen und Schlusswertungen.

SPIELAUFBAU

Siehe Seiten 4-5 im Regelheft

- **Erweiterungskürzel:** **PG** = Pläne und Gegenpläne | **KA** = Kunst und Architektur | **FZ** = Fantasie und Zukunft.
- **KA:** Nutze Künsteleiste, Meisterstücke, Inspirationsplättchen und W20-Wissenschaftswürfel statt W12.
- **FZ:** Nutze Einkommenstableauauflage, verzauberte Gobelinkarten, Zauberboni und Techkarten mit Zauber-/Ära-5-Bedingung.
- **PG/KA:** Nutze Wahrzeichenkarten und Wahrzeichenteile.
- **Ohne KA:** Ziehst du eine Gobelin- oder Techkarte mit Kunstsymbol, darfst du sie sofort abwerfen und neu ziehen.
- **Zivilisationsanpassungen:** Führe sie zu Spielbeginn aus. Während der Partie gibt es keine weiteren Anpassungen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ära:** Deine aktuelle Ära entspricht dem Abschnitt deines Einkommenstableaus. Ära 1 ist „Beherrschung des Feuers“. Mit deinem 5. Einkommenszug beginnst du Ära 5 und beendest dein Spiel.
- **Belohnung:** Verpflichtend, sofern möglich.
- **Bonus:** Optional; zahle die angegebenen Kosten und erhalte ihn genau 1x.
- **Fortschrittsleisten:** Entdeckung, Technologie, Wissenschaft, Militär; mit KA zusätzlich Künste.
- **Stufe:** Bereich I-IV einer Fortschrittsleiste. Erreichst du als erste Person eine neue Stufe II-IV, erhältst du das zugehörige Wahrzeichen, falls vorhanden.
- **Kontrolliertes Gebiet:** Gebiet mit deinem Außenposten als einzigem aufrecht stehenden Außenposten.
- **Gestürzter Außenposten:** Außenposten auf der Seite; kontrolliert kein Gebiet.
- **Nachbar:** Die Personen links und rechts von dir. Normale Techbedingungen dürfen auch durch Nachbar erfüllt werden.
- **Verzauberte Gobelinkarte FZ:** Gobelinkarte mit Zauber. Sie erfüllt bestimmte Techbedingungen auch dann, wenn später eine andere Gobelinkarte auf ihr liegt.
- **Reserviertes Objekt FZ:** Offen abgelegte Karte/Teil/Gebäude am rechten Rand deines Einkommenstableaus. Verwende es in deinem 5. Einkommenszug unmittelbar vor dem Aufwerten.
- **Ressourcen:** Münze, Nahrung, Arbeiter, Kultur (je max. 8).

SPIELABLAUF

Die Startperson beginnt. Danach spielst du reihum im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug führst du genau 1 Option aus:

- **A) Voranschreiten:** Zahle Kosten, bewege 1 Marker auf 1 Fortschrittsleiste genau 1 Feld weiter, erhalte **Belohnung** und ggf. **Bonus**.
- **B) Einkommen nehmen:** Beginne eine neue Ära. Du führst genau 5 Einkommenszüge aus. Dein erster und dein letzter Zug sind Einkommenszüge.
- **PG/KA – Wahrzeichenkarte:** Prüfe am Ende jedes deiner Züge, ob du die Bedingung erfüllst. Falls ja, erhalte das Wahrzeichen.

Im 1. Zug musst du Einkommen nehmen. Du erhältst 1 Münze, 1 Arbeiter, 1 Nahrung, 1 Gebietsteil, 1 Kultur und 1 Gobelinkarte. Du erhältst dabei keine SP aus Lorbeerkränzen.

[01] A) VORANSCHREITEN

- 01. Kosten zahlen:** Zahle die unter der Zielstufe abgebildeten Rohstoffe.
- 02. Marker bewegen:** Bewege deinen Marker auf genau 1 Fortschrittsleiste genau 1 Feld weiter.
- 03. Wahrzeichen prüfen:** Bist du die erste Person auf einer neuen Stufe II-IV, erhalte das zugehörige Wahrzeichen, falls vorhanden.
- 04. Belohnung erhalten:** Erhalte die **Belohnung** des Zielfelds.
- 05. Bonus optional zahlen:** Zahle ggf. die **Bonuskosten** und erhalte den **Bonus** genau 1x.
- 06. Zugende-Trigger prüfen:** Wahrzeichenkarte, Zivilisationsfähigkeiten, Karteneffekte.

Du darfst dasselbe Feld einer Fortschrittsleiste in deinem Zug nicht mehr als einmal aktivieren.

Wahrzeichen sind weder **Belohnung** noch **Bonus**. Du erhältst und baust sie vor **Belohnung** und **Bonus**.

Kannst du nicht über das Ende einer Leiste hinaus voranschreiten, schreitest du nicht voran und erhältst keine **Belohnung** und keinen **Bonus**.

[02] ENTDECKUNG

[02.1] ERKUNDEN

- Wähle 1 Gebietsteil aus deinem Vorrat.
- Lege es auf ein freies Hexfeld angrenzend an ein von dir **kontrolliertes Gebiet**.
- Du darfst es beliebig ausrichten.
- Erhalte 1 SP für jede Seite des neuen Gebietsteils, deren Gelände an mindestens 1 Gelände gleichen Typs grenzt (max. 6 SP).
- Ignoriere Flüsse zwischen Land und Rand des Gebietsteils.
- Erhalte danach die **Belohnung** des Gebietsteils.

Bei PG ziehst du Gebietsteile aus dem Erkundungsbeutel. Ziehst du mehrere Teile und behältst 1, mische nicht gewählte Teile zurück.

[02.2] WELTRAUM ERKUNDEN

- Ab **Stufe IV** erkundest du Weltraumteile.
 - Lege das Weltraumteil neben dein Einkommenstableau.
 - Erhalte die **Belohnung** des Teils.
 - Du erhältst keine SP für Geländeanpassung.
 - Weltraumteile sind begrenzt.
 - **PG – Monolith:** Ein Weltraumteil kann dir den Monolithen als Wahrzeichen geben.
 - **Dauerhafte Weltraumeffekte:** Erhalte spätere **Belohnungen** wie angegeben, z. B. SP beim Voranschreiten auf bestimmter Leiste.
- Wervolk:** Du darfst den Weltraumteil-Effekt nur nutzen, wenn du tatsächlich 1 Spielermarker 1 Feld zurückbewegst.

[03] TECHNOLOGIE

[03.1] ERFINDEN

- Nimm 1 Techkarte aus der offenen Auslage oder vom verdeckten Stapel.
- Fülle die Auslage sofort auf.
- Ist der Stapel leer, mische abgelegte Techkarten als neuen Stapel.
- Lege die neue Techkarte rechts neben deine Hauptstadt in die unterste Reihe.
- Du erhältst beim Erfinden noch keine **Belohnung**.
- Die Anzahl Techkarten pro Reihe ist nicht begrenzt.

[03.2] AUFWERTEN

- Wähle 1 eigene Techkarte in unterer oder mittlerer Reihe.
- Schiebe sie genau 1 Reihe nach oben.
- **In die mittlere Reihe:** Erhalte die Kreis-**Belohnung** 1x.
- **In die obere Reihe:** Erhalte die Quadrat-**Belohnung** 1x.
- Karten in der oberen Reihe können nicht weiter aufgewertet werden.
- Für die obere Reihe muss die Kartenbedingung erfüllt sein.
- Normale Techbedingungen dürfen von dir oder einem **Nachbarn** erfüllt werden.
- Neuerungsbedingungen verlangen, dass das entsprechende Einkommensgebäude entfernt und das Symbol sichtbar ist.

[03.3] KA – WAHRZEICHEN ALS TECHBEDINGUNG

- Erhältst du ein Wahrzeichen und hast du eine passende Techkarte ohne Wahrzeichen darauf, darfst du das Wahrzeichen auf diese Techkarte stellen statt in deine Hauptstadt.
- Werte diese Techkarte sofort 1x auf.
- Das Wahrzeichen bleibt bis Spielende auf der Karte.
- Wirfst du die Techkarte ab, wirf auch das Wahrzeichen ab.
- Mehrere solche Techkarten benötigen je 1 eigenes Wahrzeichen.

[03.4] FZ – ZAUBER-/ÄRA-5-BEDINGUNG

- Techkarten mit Zauber-/Ära-5-Bedingung dürfen nur in die obere Reihe, wenn du mindestens 1 verzauberte Gobelinkarte auf dein Einkommenstableau gespielt hast oder dies dein 5. Einkommenszug oder später ist.

- Eine überdeckte verzauberte Gobelinkarte zählt weiter.
- 1 verzauberte Gobelinkarte erfüllt die Bedingung für mehrere Techkarten.
- **Nachbarn** zählen für diese Bedingung nicht.
- Einmalige Quadrat-**Belohnungen** dieser Techkarten werden nach Nutzung gewendet und dürfen nur 1x genutzt werden.

[03.5] EINMALIGE TECH-BELOHNUNGEN

- Hat eine Quadrat-**Belohnung** das Wenden-Symbol, darfst du sie nur 1x erhalten.
- Drehe die Karte danach um.
- Umgedrehte Techkarten zählen weiterhin für Techkartenwertungen.
- Andere Personen dürfen deine einmalig verwendbaren Techkarten nicht in die obere Reihe aufwerten und deine umgedrehten Karten nicht verwenden.

Erfinder: Wertet eine andere Person eine markierte Techkarte in die obere Reihe auf, erhält erst sie die Quadrat-**Belohnung**, dann du. Danach legst du die Karte in deine untere Reihe.

FZ – Gestohlene einmalige Techkarte: Wende sie und werte sie nicht weiter auf.

Wiederverwerter PG: Eine Techkarte von oben nach unten zu recyceln benötigt eine separate Aufwertung.

[04] WISSENSCHAFT

[04.1] FORSCHEN

- Wirf den Wissenschaftswürfel.
- Das Ergebnis zeigt 1 Fortschrittsleiste.
- Du darfst auf dieser Leiste kostenlos 1 Feld voranschreiten.
- Du darfst dich nach dem Wurf dagegen entscheiden.
- Erreichst du als erste Person **Stufe** II-IV, erhalte das Wahrzeichen.
- Enthält das Symbol ein „ohne **Belohnung/Bonus**“-Kennzeichen, erhältst du weder **Belohnung** noch **Bonus**.
- Enthält das Symbol kein solches Kennzeichen, erhältst du die **Belohnung** und darfst den **Bonus** zahlen.
- Würdest du über Feld 12 hinausgehen, schreite nicht voran und erhalte nichts.

[04.2] VORANSCHREITEN DURCH EFFEKTE

- Erlaubt dir ein Effekt, auf einer bestimmten Fortschrittsleiste voranzuschreiten, bewege dich kostenlos 1 Feld.
- Du musst voranschreiten, falls möglich.
- Du erhältst **Belohnung** und darfst **Bonus** zahlen, sofern das Symbol dies nicht ausschließt.
- Anders als beim Forschen darfst du dich nicht freiwillig dagegen entscheiden.

[05] MILITÄR

[05.1] EROBERN

01. Wähle ein Gebiet, das an ein von dir **kontrolliertes Gebiet** angrenzt.

- 02. Das Gebiet darf maximal 1 Spielstein enthalten.
- 03. Das Gebiet darf nicht bereits von dir kontrolliert sein.
- 04. Stelle 1 Außenposten aus deinem Vorrat auf das Gebiet.
- 05. Würde das Gebiet von einer anderen Person kontrolliert, stürze ihren Außenposten.
- 06. Wirf beide Eroberungswürfel.
- 07. Wähle 1 gewürfelte **Belohnung**.

- **Roter Würfel:** SP pro von dir **kontrolliertem Gebiet**.
- **Schwarzer Würfel:** **Belohnung** des eroberten Gebietsteils, sofern vorhanden.

Auf einem Gebiet mit 2 Spielsteinen kann nicht erneut erobert werden.

Sind alle deine Außenposten auf der Karte, kannst du nicht mehr erobern.

[05.2] REAKTIONSKARTEN & FALLEN

- Reaktionskarten sind Gobelinkarten, die du als Reaktion abwerfen kannst.
- Jede Reaktionskarte kann auch regulär als Gobelinkarte gespielt werden.
- Fallenkarten darfst du abwerfen, wenn eine andere Person versucht, ein von dir **kontrolliertes Gebiet** zu erobern.
- Die Falle lässt dich die Kontrolle behalten.
- Der angreifende Außenposten wird gestürzt.
- Der Angreifer wirft trotzdem die Eroberungswürfel und erhält 1 gewürfelte **Belohnung**.
- **PG - Doppelspiel / Fallen-Reaktionskarten:** Wird auf eine Falle eine Fallen-Reaktionskarte gespielt, dürfen für diese Eroberungsaktion keine weiteren Karten gespielt werden.
- **Nach dem 5. Einkommenszug:** Du darfst keine Reaktionskarten mehr spielen, außer dein Zivilisationstableau erlaubt es ausdrücklich.

Revolution nimmt keine bereits erhaltene Errungenschaft weg. Vor Erhalt der Errungenschaft kann Revolution aber verhindern, dass ein Außenposten weiterhin als gestürzt zählt.

[06] B) EINKOMMEN NEHMEN

[06.1] EINKOMMENSZÜGE 1-4

- 01. **Meisterstücke aktivieren KA:** Erhalte alle Meisterstückbelohnungen in beliebiger Reihenfolge.
- 02. **Zivilisationen aktivieren:** Aktiviere deine Zivilisationsfähigkeiten in beliebiger Reihenfolge.
- 03. **1 Gobelinkarte spielen:** Spiele 1 Gobelinkarte aus deiner Hand auf den am weitesten links freien Platz deines Einkommenstableaus.
- 04. **Techkarte aufwerten:** Werte in Einkommenszügen 2-4 1 Techkarte auf.
- 05. **SP erhalten:** Erhalte SP für sichtbare SP-Symbole.
- 06. **Einkommen erhalten:** Erhalte alle sichtbaren Rohstoff-, Gebietsteil- und Gobelinkartensymbole.

Im 1. Einkommenszug nutzt du nur die Start-Einkommen und erhältst keine SP.

[06.2] GOBELINKARTE IM EINKOMMENSZUG

- Hast du keine Gobelinkarte auf der Hand, lege die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auf den am weitesten links freien Platz.
- Beginnst du die neue **Ära** vor deinen beiden **Nachbarn**, erhalte die auf dem gerade abgedeckten Feld angezeigten Rohstoffe.
- Erhalte **FZ**-Zauberboni und/oder handle „Beim Ausspielen“ ab.
- Hat die Karte „In dieser **Ära**“, gilt sie sofort bis zum Beginn deines nächsten Einkommenszuges.
- Hat die Karte „Dauerhaft“, gilt sie sofort bis Spielende.
- Dauerhafte Fähigkeiten können nicht kopiert werden.
- Wird eine Gobelinkarte überdeckt, ist nur die sichtbare Karte aktiv.

[06.3] EINKOMMENS-SONDERFÄLLE

- Zivilisationsfähigkeiten werden im 1. Einkommenszug nicht genutzt, außer die Zivilisation sagt ausdrücklich etwas anderes.
- Spielst du in Schritt 1 eines Einkommenszuges durch Effekt eine Gobelinkarte, gilt die neue **Ära** bereits als begonnen.
- Einkommensgebäude verbessern erst zukünftige Einkommenszüge, nachdem sie vom Einkommenstableau entfernt wurden.
- **Ressourcenlager:** Münze, Nahrung, Arbeiter, Kultur (je max. 8).

[07] GOBELINKARTEN & ZAUBER FZ

[07.1] GOBELIN-FÄHIGKEITEN

- **Beim Ausspielen:** Handle sofort beim Legen der Karte ab.
- **In dieser Ära:** Gilt sofort bis zum Beginn deines nächsten Einkommenszuges.
- **Dauerhaft:** Gilt sofort bis Spielende. Kann nicht kopiert werden.
- **Reaktion/Falle:** Wird in angegebenem Reaktionsfenster von der Hand abgeworfen.
- **Überdeckte Karten:** Sind inaktiv, außer eine verzauberte Karte erfüllt weiterhin **FZ**-Bedingungen.

[07.2] ZAUBER FZ

- Zauber erscheinen links und/oder rechts auf Gobelinkarten.
- Linker Zauberbonus wird ausgelöst, wenn du diese Gobelinkarte rechts neben eine andere Gobelinkarte spielst.
- Rechter Zauberbonus wird ausgelöst, wenn du erstmals eine Gobelinkarte rechts neben diese Gobelinkarte legst.
- Es ist egal, ob die benachbarte Karte verdeckt ist, auf „Beherrschung des Feuers“ liegt oder selbst Zauber hat.
- Du darfst Zauberboni und „Beim Ausspielen“ in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- Kopiert wird nur die Fähigkeit einer Gobelinkarte, nicht ihre Zauberboni.
- Verzauberte Gobelinkarten erfüllen **FZ**-Techbedingungen auch verdeckt.

[07.3] RESERVIEREN FZ

- Reservierst du ein Objekt, lege es offen am rechten Rand deines Einkommenstableaus ab.
- Verwende reservierte Objekte in deinem 5. Einkommenszug unmittelbar vor dem Aufwerten.
- Du darfst reservierte Objekte im 5. Einkommenszug auch verwenden, wenn die Gobelinkarte, die sie reserviert hat, verdeckt ist.
- Spielst du in **Ära 5** eine Gobelinkarte, die ein Objekt reserviert, verwende dieses Objekt sofort.

[07.4] GOBELIN-SONDERFÄLLE

- **Heiratspolitik / Spionage:** Keine Endlosschleife. Eine Kopie von Heiratspolitik muss eine andere Leiste wählen, solange eine andere Heiratspolitik aktiv ist.
- **Heralde:** Können nur oberste, sichtbare Gobelinkarten kopieren, weil sie einen Marker auf die kopierte Karte legen müssen.
- **Technokratie:** Bei „In dieser **Ära**“ erhältst du die große **Belohnung** nur, wenn niemand sonst in dieser **Ära** ist; sonst die kleine **Belohnung**.
- **Diktatur / Sozialismus:** Ein später gespielter Sozialismus hebt die Einschränkung einer vorherigen Diktatur nicht auf.
- **Kolonialismus:** Bezieht sich auf Gebietsteile, nicht auf aufgedruckte Gebiete der Karte.
- **Atombombe ohne Gobelinkarten auf der Hand:** Erhalte wie gewohnt 1 SP pro Feld, das du auf der Entdeckungsleiste vorangeschritten bist. Spiele keine Gobelinkarte. Ziehe keine Ersatzkarte vom Nachziehstapel.
- **Seuche:** Du verlierst keine Anfangsbelohnungen, wenn du ein Zivilisationstableau verlierst.
- **Zeitalter der Segelschiffe + Psioniker:** Ziehe bei jedem einzelnen Teil 1 zusätzliche Option; mische nicht gewählte Teile jeweils zurück.

[08] GEBÄUDE & HAUPTSTADT

[08.1] GEBÄUDE BAUEN

- Es gibt **Einkommensgebäude** und **Wahrzeichen**.
- Erhältst du Bauernhof, Haus, Markt oder Waffenschmiede, nimm das am weitesten links stehende Gebäude dieses Typs von deinem Einkommenstableau.
- Baue es in deine Hauptstadt.
- Dadurch werden zukünftige Einkommenssymbole sichtbar.
- Erhältst du ein Wahrzeichen, baue die entsprechende einzigartige Miniatur in deine Hauptstadt.
- Jedes Wahrzeichen kann nur genau 1x gebaut werden.
- Wahrzeichen sind weder **Belohnung** noch **Bonus**.
- Beim Voranschreiten erhältst und baust du ein Leisten-Wahrzeichen vor **Belohnung** und **Bonus**.
- Hat die Platzierung keinen Einfluss auf den Zug, darfst du sie bis zum Ende des Zuges verschieben.

[08.2] PLATZIERUNGSREGELN

- Baue Gebäude auf freie Felder deiner Hauptstadt.
- Unwegsames Felder dürfen nicht bebaut werden.
- Unwegsames Felder zählen für Stadtviertel, Reihen und

- Spalten mit.
- Gebäude dürfen über das Gitternetz hinausragen, wenn sie nicht passen.
- Einige fortgeschrittene Hauptstädte verbieten Hinausragen.
- Gebäude neben der Hauptstadt geben keine Vorteile.
- Wenn ein Gebäude legal gebaut werden kann, musst du es bauen.
- Du darfst Gebäude nicht abreißen oder versetzen.
- Du darfst ein bereits vergebenes Wahrzeichen nicht ersetzen.
- Du darfst ein fehlendes Einkommensgebäude nicht durch einen anderen Gebäudetyp ersetzen.

[08.3] STADTVIERTEL, REIHEN, SPALTEN

- Füllst du ein Stadtviertel vollständig, erhalte sofort dessen **Belohnung**, sofern deine Hauptstadt nichts anderes sagt.
- Vollständige Reihen und Spalten können SP geben.
- Unwegsames Felder zählen als gefüllt.
- Meisterstück-Reihen-/Spaltenwertungen gelten nicht als Hauptstadtwertung.

[08.4] GEBÄUDE AUF GOBELINKARTEN KA

- Einige Gobelinkarten haben Gebäudeplätze.
- Du darfst Gebäude auf diesen Karten statt in deiner Hauptstadt bauen.
- Wahrzeichen dürfen auf solchen Karten über das Gitternetz hinausragen.
- Einkommensgebäude auf Gobelinkarten zählen bei Wertungen von Einkommensgebäuden mit.
- Befolge die Anweisung der Karte: **Belohnung** bei vollständigem gefülltem Gitternetz oder **Belohnung** pro überdecktem Feld.

[08.5] FORTGESCHRITTENE HAUPTSTÄDTE

- **Archipel:** Inseln gelten als Stadtviertel.
- **Morast:** Irrlichter und Wasser sind unwegsam. Beachte Wahrzeichenplatzierung neben Irrlichtern.
- **Polar:** 6 linienförmige Stadtviertel. Gebäude außerhalb der Stadtviertel können für Reihen/Spalten zählen, erzeugen aber keine Stadtviertel-Rohstoffe.
- **Savanne:** Stadtviertel geben Rohstoffe in Einkommenszügen; nicht sofort beim Vervollständigen.
- **Schleier:** 5 normale 3x3-Stadtviertel plus 3 unregelmäßige Stadtviertel mit eigenen **Belohnungen**.
- **Stadt in der Flasche:** Du darfst keine Wahrzeichen in diese Hauptstadt bauen.
- **Sumpf:** Ein Seerosenblatt in bereits vervollständigtem Stadtviertel löst dessen **Belohnung** nicht erneut aus.
- **Unterwelt:** 4 Stadtviertel. Ein Viertel gilt als komplett, wenn ein Kobold mit dem Stadtzentrum verbunden ist. Kobolde und Stadtzentrum dürfen in beliebiger Reihenfolge überdeckt werden.
- **Wolkenstadt:** Wolken gelten als Stadtviertel.

[09] WAHRZEICHEN & ERRUNGENSCHAFTEN

[09.1] WAHRZEICHEN DURCH LEISTEN

- Erreichst du als erste Person **Stufe** II, III oder IV einer Fortschrittsleiste, erhalte das zugehörige Wahrzeichen, falls vorhanden.
- Das gilt unabhängig davon, auf welche Weise du voranschreitest.
- Ist das Wahrzeichen bereits vergeben, erhältst du es nicht.

[09.2] WAHRZEICHENKARTEN PG/KA

- Prüfe am Ende jedes deiner Züge, ob du die Bedingung deiner Wahrzeichenkarte erfüllst.
- Erfüllst du sie, erhalte das zugehörige Wahrzeichen.
- Drehe die Karte nach Nutzung um.
- Du kannst diese **Belohnung** nur 1× erhalten.
- **Nachbarn** können diese einmalige **Belohnung** nicht durch Effekte erhalten.
- **Mindestens 3 erfunden**: Erhalte das Wahrzeichen.
- **Mindestens 3 Gebiete kontrollieren, die an dein Startgebiet angrenzen**: Erhalte das Wahrzeichen.
- **Auf eine Stufe voranschreiten, deren Wahrzeichen bereits vergeben war**: Erhalte das Wahrzeichen.
- **Auf mindestens 2 Fortschrittsleisten Stufe II oder höher erreicht**: Erhalte das Wahrzeichen.

[09.3] ERRUNGENSCHAFTEN

- Erfüllst du eine Errungenschaft zum 1. Mal, setze einen Marker auf das höchste freie SP-Feld darunter und erhalte sofort diese SP.
- Du kannst dieselbe Errungenschaft nicht verlieren und nicht mehrfach erfüllen.
- Leistenende zählt für entsprechende Errungenschaften.
- Der Renegades-Zivilisationspfad zählt für die Leistenende-Errungenschaft, ist aber keine Fortschrittsleiste für Karten, Fähigkeiten oder andere Errungenschaften.

ALLGEMEINE REGELN

- Abmachungen zwischen Personen sind erlaubt, aber nicht bindend.
- Spielmaterial darf nicht gehandelt werden.
- Gehen Spielermarker aus, nutzt Ersatzmaterial.
- Du darfst keine Ressource über 8 lagern.
- **Belohnungen** sind verpflichtend.
- Boni sind optional.
- Effekte werden so weit wie möglich ausgeführt.
- Du darfst nichts freiwillig auslassen, wenn der Effekt verpflichtend ist und legal ausgeführt werden kann.
- Kopierte Fähigkeiten kopieren keine Zauberboni.
- Dauerhafte Gobelinfähigkeiten können nicht kopiert werden.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spielende kann für jede Person zu einem anderen Zeitpunkt eintreten. Der 5. Einkommenszug besteht nur noch aus den im Regelheft genannten Schritten: Zivilisationen, **FZ**-reservierte Objekte, genau 1 Tech-Aufwertung und SP vom Einkommenstableau.

01. Führst du deinen 5. Einkommenszug aus, beginnt **Ära 5**.
02. Nutze, falls möglich, deine Zivilisationsfähigkeit(en).
03. **FZ**: Erhalte, falls möglich, **Belohnungen** durch reservierte Objekte.
04. Werte, falls möglich, genau 1 Techkarte auf.
05. Erhalte abschließend SP vom Einkommenstableau für alle sichtbaren Lorbeerkränze.
06. Danach endet dein Spiel.
07. Haben andere noch weitere Züge, kannst du noch SP durch passive Zivilisationsfähigkeiten erhalten, aber nichts anderes mehr.
08. Haben alle ihren letzten Einkommenszug durchgeführt, gewinnt die Person mit den meisten SP.
09. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der höheren Wahrzeichenminiatur in ihrer Hauptstadt.

- **Gobelinkarten in Ära 5**: Spielst du nach Beginn von **Ära 5** noch eine Gobelinkarte, lege sie auf die Karte aus **Ära 4**.
- **FZ-Reservieren in Ära 5**: Weist dich diese Karte an, Objekte zu reservieren, verwende sie sofort.

REFERENZ

SYMBOLE

- **SP / Lorbeerkrantz:** Erhalte angegebene SP.
- **Münze / Nahrung / Arbeiter / Kultur:** Erhalte entsprechenden Rohstoff (max. 8).
- **Beliebiger Rohstoff:** Münze, Nahrung, Arbeiter oder Kultur.
- **Einkommensgebäude:** Markt, Haus, Bauernhof oder Waffenschmiede.
- **Beliebiges Einkommensgebäude:** Wähle 1 der 4 Typen, sofern verfügbar.
- **Gebietsteil:** Nimm 1 Gebietsteil offen in deinen Vorrat.
- **Weltraumteil:** Nimm/erkunde 1 Weltraumteil.
- **Gobelinkarte:** Ziehe 1 Gobelinkarte.
- **Spiele 1 Gobelinkarte:** Lege 1 Gobelinkarte gemäß Timing auf dein Einkommensstableau.
- **Erfinden:** Nimm 1 Techkarte.
- **Aufwerten:** Schiebe 1 eigene Techkarte 1 Reihe nach oben.
- **Erkunden:** Lege 1 Gebietsteil bzw. auf **Stufe IV** ein Weltraumteil.
- **Forschen:** Wirf den Wissenschaftswürfel.
- **Erobern:** Stelle 1 Außenposten auf ein erlaubtes Gebiet.
- **Erschaffen KA:** Nimm 1 Meisterstück.
- **Inspirieren KA:** Lege 1 Inspirationsplättchen auf die passende Rohstoffleiste.
- **Präsentieren KA:** Erhalte die **Belohnung** 1 eigenen Meisterstücks.
- **?:** Erhalte beim Erobern die **Belohnung** des Gebietsteils, sofern vorhanden.
- **Wahrzeichensymbol KA/FZ:** Bezieht sich auf ein Wahrzeichen; bei Techkarten oft Bedingung für die obere Reihe.
- **Unwegsamer Platz:** Darf nicht bebaut werden, zählt aber für Stadtviertel/Reihen/Spalten.

ZIVILISATIONEN

- Führe zivilisationsspezifischen Aufbau vor Spielbeginn aus.
- Erhältst du eine zusätzliche Zivilisation, lege sie links neben deine aktuelle Zivilisation.
- Du darfst Fähigkeiten aller eigenen Zivilisationen nutzen.
- Mehrere Zivilisationen aktivierst du im Einkommenszug in beliebiger Reihenfolge.
- Anpassungen gelten zu Spielbeginn bzw. am Ende des 1. Einkommenszuges, wie angegeben.

ZIVILISATIONSANPASSUNGEN

- **Alchemisten:** Starte mit 1 Ressource und 10 SP.
- **Architekten:** Platziere 1 Spielmarker pro Person auf Hauptstädten als unwegsame Plätze; jeder Marker in anderem Stadtviertel.
- **Auserwählte:** Starte mit 15 SP pro Mitspieler.
- **Eindringlinge:** Erhalten im 1. Einkommenszug die angegebene Ressource/**Belohnung** nicht.
- **Entertainer:** Starte mit 1 Ressource und 10 SP.

- **Flussvolk:** Darf Wolkenstadt nicht wählen.
- **Futuristen:** Verliere nach Erhalt deiner Vorteile sofort 1 Nahrung und 1 Kultur.
- **Händler:** Starte mit 2 **Ressourcen** und 10 SP.
- **Heralde:** Verlieren keine SP, starten bei 0 SP und dürfen weiterhin zu Beginn des 1. Zuges eine Gobelinkarte auf „Beherrschung des Feuers“ spielen.
- **Historiker:** Ziehe am Ende des 1. Einkommenszuges Gobelinkarten, bis eine „Beim Ausspielen“- oder „Dauerhaft“-Karte erscheint; wirf andere ab; spiele diese Karte ggf. auf „Beherrschung des Feuers“. Heralde dürfen Renaissance dort nicht spielen.
- **Isolationisten:** Erhalte zusätzlich 2 **Ressourcen**.
- **Stadtplaner:** Erhalte 1 Ressource bei 1–3 Personen oder 2 **Ressourcen** bei 4–5 Personen.
- **Tüftler:** Jede andere Person darf 1 Gobelinkarte und 1 Techkarte vom Stapel ziehen.
- **Wiederverwerter:** Werte zu Spielbeginn 1 Techkarte auf.
- **Sammler / Feierwütige / Mystiker:** Erhalte 1 Ressource.
- **Spione / Utilitarier:** Verliere nach Erhalt deiner Vorteile sofort 1 Ressource.

ZIVILISATIONS-FAQ

- **Isolationisten:** Die mittlere Insel ist kein Joker für zusammenhängende Landmasse; sie ist von Wasser umgeben.
- **Heralde:** Dürfen keine überdeckten Karten kopieren.
- **Stadtplaner KA:** Beiseitegelegte Wahrzeichen dürfen später genutzt werden; auch 2 im selben Zug.
- **Psonianer FZ:** Erhalten bei Spähen bzw. Zeitalter der Segelschiffe 1 zusätzliche Option pro gezogenem Teil.
- **Wervolk FZ:** Darf Weltraumteil nur nutzen, wenn wirklich 1 Marker 1 Feld zurückgeht.
- **Erfinder:** Siehe [03.5].
- **Wiederverwerter PG:** Siehe [03.5].

TECHKARTEN-REFERENZ

ALLGEMEINE TECHKARTEN

- **Unterste Reihe:** Keine **Belohnung**.
- **Mittlere Reihe:** Kreis-**Belohnung**.
- **Obere Reihe:** Quadrat-**Belohnung** mit Bedingung.
- **Fortschrittsbedingung:** Du oder ein **Nachbar** muss die angegebene **Stufe/Leiste** erreicht haben.
- **Neuerungsbedingung:** Du oder ein **Nachbar** muss das passende Einkommensgebäude entfernt haben.
- **Bedingung ignorieren:** Nur, wenn der Effekt es ausdrücklich erlaubt.
- **2x aufwerten:** Werte 1 Techkarte zweimal oder 2 Techkarten je einmal auf, sofern der Effekt dies erlaubt.

KA-TECHKARTEN

- **Astrolabium:** Wahrzeichenbedingung | Technologie voranschreiten mit **Belohnung/Bonus** | Münze.
- **Automatisierung:** Wahrzeichenbedingung | Entdeckung voranschreiten mit **Belohnung/Bonus** | Nahrung.
- **Differenzialrechnung:** Wahrzeichenbedingung | Wissenschaft voranschreiten mit **Belohnung/Bonus** | Arbeiter.
- **Düsentreibstoff:** Weltraumteil erkunden/erhalten.
- **Kriegsakademie:** Wahrzeichenbedingung | Militär voranschreiten mit **Belohnung/Bonus** | Kultur.

- **Mikrofon:** Wahrzeichenbedingung | Künste voranschreiten mit **Belohnung/Bonus** | beliebiger Rohstoff.
- **Ölfarben:** Meisterstück erhalten | beliebiger Rohstoff.
- **Öffentliche Kunst:** zusätzliche zufällige Zivilisation | 3 SP.
- **Oper:** SP pro Künste-Feld | Künste ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Panzerband:** Aktuelle Position auf 1 Leiste erneut erhalten, max. 1x pro Zug | 4 SP.
- **Vororte:** Keine Bedingung | beliebiges Einkommensgebäude | 4 SP.

FZ-TECHKARTEN

- **Fernbetrachtung:** Forschen mit **Belohnung/Bonus**; wenden | zufälliges Gebietsteil erhalten und an beliebigem Ort erkunden.
- **Gedankenkontrolle:** Wissenschaft oder Militär voranschreiten mit **Belohnung/Bonus**; wenden | Wissenschaft oder Militär ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Gestaltwandel:** **Belohnung** einer Techkarte in mittlerer Reihe | **Belohnung** einer Techkarte in oberer Reihe.
- **Golemschergen:** SP pro Wahrzeichen | Militär ohne **Belohnung/Bonus**, dann SP pro Militär-Feld.
- **Klonen von Objekten:** Künste oder Technologie voranschreiten mit **Belohnung/Bonus**; wenden | Künste oder Technologie ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Levitation:** Weltraumteil aus Vorrat erkunden; wenden | Gebietsteil erkunden oder Weltraumteil erhalten.
- **Perfektes Gedächtnis:** Wissenschaft oder Künste voranschreiten mit **Belohnung/Bonus**; wenden | Wissenschaft oder Künste ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Pyrokinese:** SP pro Waffenschmiede und **kontrolliertem Gebiet** | Waffenschmiede.
- **Teleportation:** SP pro Technologie-Feld | Technologie ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Übermenschliche Schnelligkeit:** Entdeckung oder Technologie voranschreiten mit **Belohnung/Bonus**; wenden | Entdeckung oder Technologie ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Übermenschliche Stärke:** Entdeckung oder Militär voranschreiten mit **Belohnung/Bonus**; wenden | Entdeckung oder Militär ohne **Belohnung/Bonus**.
- **Wetterkontrolle:** Aktuelle Position auf 1 Leiste erneut erhalten; wenden | Erkunden.

WEITERE HÄUFIGE TECH-EFFEKTE

- **Bäckerei / Bibliothek / Börse / Scheune / Schatzamt / Sendeturm:** Baue das angegebene Wahrzeichen bzw. Gebäude in deiner Hauptstadt und erhalte die angegebenen SP.
- **Rohstoff-Techs:** Erhalte angegebenes Einkommensgebäude oder Rohstoff.
- **SP-pro-X-Techs:** Werte die sichtbare Bedingung: Waffenschmiede, Bauernhöfe, Märkte, Häuser, Techkarten, **kontrollierte Gebiete**, Gebietsteile im Vorrat oder Leistenfortschritt.