



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

AGE OF INNOVATION (1-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

In Age of Innovation spielen die Spieler unterschiedliche Gemeinschaften, die Landschaften nach ihren Ansprüchen umwandeln können. Der Spieler, der seine Gemeinschaft in 6 Runden am besten entwickelt und so die meisten Siegpunkte sammelt, gewinnt.

SPIELAUFBAU

► Siehe **Seite 4-6** im Regelheft. **2 Spieler:** Siehe **Seite 19**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

► **Macht:** Spieler müssen **Macht** von Schale 1 in Schale 2, und anschließend (wenn Schale 1 leer ist) von Schale 2 in Schale 3 bewegen. Nur **Macht** in Schale 3 kann eingesetzt werden und wird anschließend in Schale 1 verschoben.

„Macht erhalten“ vs. „Machtsteine erhalten“:

- **Macht erhalten** = **Macht in Schalen verschieben**.
- **Machtsteine erhalten** = **neue Steine in Schale 1 legen**.

► **Nachbarschaft:** Verbundene Felder und deren Gebäude.

Brücken verbinden Felder über einen Fluss hinweg.

- **Reichweite:** Sowohl **benachbarte** Felder und deren Gebäude, als auch alle Landschaftsfelder, die maximal entsprechend des Schifffahrtswert **über einen Fluss** entfernt sind.
- **Spaten:** Eine **virtuelle Ressource** für die Umwandlung von Feldern. **Spaten** können nicht aufgespart werden und müssen **sofort** verbraucht werden. Die Kosten von **Spaten** sind veränderbar (siehe Planungstabelle).

ALLGEMEINE SPIELKONZEPTE

RUNDENWERTUNG

Das aktuelle **Rundenwertungs-Plättchen** gibt an, für welche Aktion in dieser Runde sofort SP vergeben werden (linke Hälfte).

In der **letzten Runde** gibt es **2 Rundenwertungs-Plättchen**.

STADTGRÜNDUNG (SCHLÜSSEL)

Automatisch, sobald Du eine **Gruppe aus 4+ benachbarten Gebäuden** hast, die **nicht Teil einer anderen Stadt** sind und zusammen einen **Machtwert von 7+** haben.

Wichtig ist die Nachbarschaft. Reichweite reicht nicht aus!

Ausnahmen: Mit **Universität** nur **3+ Gebäude**, mit **Monument** nur **2+ Gebäude**.

- Wähle **1 Stadtmaker** aus dem Vorrat und erhalte dessen SP, Ressourcen und Vorteile.
- **Schlüssel auf aktuellem Rundenwertungsplättchen?** Erhalte dessen Belohnung.

NEUTRALE GEBÄUDE BAUEN

Müssen sofort platziert werden. Benötigte **Spaten** dürfen **nur durch Werkzeuge** generiert werden.

Neutrale Gebäude dürfen nicht aufgewertet werden!

Siehe **Machterhalt durch Gebäude (3.1)**

DAS WISSENSTABLEAU

Für jeden Wissensschritt, den Du erhältst, bewegst Du deinen Marker entsprechend weiter nach oben. Erhalte überschrittene **Machtsymbole** einmalig.

- **Stufe 8+** erst möglich, sobald Du eine Stadt gegründet hast.
- **Stufe 9+** bringt das auf Stufe 9 gezeigte **Einkommen**.
- **Stufe 12** ist jeweils für **nur 1 Spieler** möglich.

PHASEN EINER RUNDE (6X)

[1] EINKOMMEN

Erhalte alle **Ressourcen**, die mit einer Hand dargestellt werden (Planungstabelle, Rundenboni, Kompetenzplättchen, Erfindungsplättchen und Palastplättchen, etc.).

[3] AKTIONEN – JE 1 AKTION PRO ZUG

[3.1] UMWANDELN UND WERKSTATT BAUEN (VON LINKS)

01. Landschaft umwandeln (1 Feld): Das gewählte Feld muss **unbebaut** und in **Reichweite** sein. Dazu benötigst Du eine entsprechende Anzahl von **Spaten**.

- Kosten sind pro Schritt auf dem Umwandlungskreis angegeben. Zwischenschritte sind erlaubt.
- Du musst immer den kürzesten Weg Richtung deiner Heimatlandschaft entwickeln, aber nicht darüber hinaus.
- Solltest Du **mehr Spaten** erhalten, als Du für die Umwandlung brauchst, darfst Du auch ein weiteres Feld umwandeln, jedoch nur das erste umgewandelte Feld bebauen.

02. Eine Werkstatt bauen:

Zahle die Kosten und platziere eine Werkstatt (von links) auf dem soeben umgewandelten Feld. Das Feld muss...

- dem Landschaftstyp deiner Heimatlandschaft haben,
- unbebaut sein,
- in **Reichweite** sein.

Siehe **Machterhalt durch Gebäude (3.1)**

MACHTERHALT DURCH GEBÄUDE

Sobald ein Spieler ein Gebäude baut oder aufwertet, können die anderen Spieler in **Nachbarschaft** zu diesem Gebäude **Macht** erhalten, je nach Art des eigenen Gebäudes (siehe Planungstabelle), müssen dafür jedoch Siegpunkte in Höhe der **Macht** minus 1 abgeben. Es ist nicht erlaubt nur einen Teil dieser **Macht** anzunehmen, dafür ist der Erhalt freiwillig.

- **Ausnahme:** Keine **Macht** in Schale 1/2 bzw. negative SP.

Beispiel: Um **Machterhalt** über eine **Universität** zu ermöglichen, erhält der Spieler **3 Macht für 2 Siegpunkte** (3-2=1).

Der aktive Spieler muss die anderen Spieler auf die Möglichkeit hinweisen! Machterhalt ist nie für den aktiven Spieler möglich!

[3.2] BESTEHENDE GEBÄUDE AUFWERTEN

Zahle die Kosten und ersetze ein bestehendes Gebäude entlang der Aufwertungspfeile.

- **Gilde:** Wenn in **Nachbarschaft** zu anderen Spielern gebaut, kostet die Gilde weniger Geld.
- **Palast:** Wähle ein Palastplättchen aus der Auslage.
- **Schulen / Universität:** Erhalte 1 Kompetenzplättchen (max. 1 je Sorte) und erhalte Wissensschritte der jeweiligen Disziplin bzw. Bücher.

Siehe **Machterhalt durch Gebäude (3.1)**

[3.3/4] FORTSCHRITT BEI SCHIFFFAHRT / UMWANDELN

Zahle die Kosten und schreite auf einer der beiden Leisten um 1 Feld voran. Zusätzlich erhältst Du den nun abgedeckten Bonus.

[3.5/6] MACHT- & BUCH- SOWIE SONDERAKTIONEN

Diese Aktionen werden mit einem **Achtedeck-Symbol** dargestellt und können an unterschiedlichen Stellen zu finden sein. Sobald Du eine Aktion gewählt und ausgeführt hast, decke ihr Achteck mit einem **X-Marker** ab. Diese Aktion steht für den Rest der Runde nicht mehr zur Verfügung.

Ein **graues Buch** steht für ein beliebiges Buch.

Im Gegensatz zu **Macht- & Buchaktionen** stehen **Sonderaktionen** nur ihrem **Besitzer** zur Verfügung!

[3.7] EINEN GELEHRTEN ENTSENDEN

- Wähle 1 Gelehrten-Feld unterhalb der 4 Leisten auf dem Wissenstabelleau. **Entsende** 1 Gelehrten dorthin und erhalte entsprechend viele Schritte in der jeweiligen Disziplin.

Entsendete Gelehrte erhältst Du nicht mehr zurück!

- **Alternativ:** Lege 1 Gelehrten in deinen Vorrat zurück und schreite in einer beliebigen Disziplin 1 Schritt voran.

[3.8] EINE ERFINDUNG MACHEN (MAX. 3)

01. Zahle die Kosten in **Büchern** (auf dem Innovationstabelleau).

Ein **graues Buch** steht für ein beliebiges Buch.

- **Ohne eigenen Palast:** Zahle zusätzlich 5 Geld.
- 02.** Lege das Erfindungsplättchen auf deine **unterste freie Aussparung** auf deinem Planungstabelleau.
- **Aufgedruckte Bücher** in den Aussparungen erhöhen die Kosten.

[3.9] FREIE AKTIONEN (OPTIONAL)

- Vor und/oder nach der Aktion ausführen.
- Ressourcen tauschen gemäß Umrechnungstabelle.
- Jederzeit genau **1 Macht** aus Schale 2 „zerstören“, um **1 Macht** von Schale 2 in Schale 3 zu bewegen, auch wenn Schale 1 nicht leer ist.

[3.10] PASSEN

- 01.** Führe alle Spielkomponenten in deinem Besitz aus, auf denen ein **Passensymbol** (Brief) abgebildet ist.
- 02.** Wähle ein anderes Rundenbonus-Plättchen aus der Auslage und erhalte ggfs. das Geld darauf.
- 03.** Drehe dein neues Rundenbonus-Plättchen auf die **Rückseite** um anzuzeigen, dass Du für diese Runde gepasst hast.
- 04.** Lege dein altes Rundenbonus-Plättchen **aufgedeckt** zurück in die Auslage.
- 05.** Bewege deinen **Spielerreihenfolgemark** auf die gegenüberliegende Seite, soweit wie möglich nach oben.

Dies bestimmt die **Zugreihenfolge** für die nächste Runde.

[3] WISSENSBONUS & VORBEREITUNG

Nicht in der 6. Runde!

01. In **Zugreihenfolge** der nächsten Runde: Erhalte den **Wissensbonus** des aktuellen **Rundenwertungs-Plättchens** (rechte Seite). Eine Mehrfach-Erfüllung ist möglich.

► **Erhältst Du durch den Wissensbonus Spaten?** Du musst diese sofort einsetzen. Du darfst dabei jedoch weder bauen noch Werkzeuge für weitere **Spaten** ausgeben.

- 02.** **X-Marker** zurücknehmen.
- 03.** Je **1 Geld** auf Rundenbonus-Plättchen in der Auslage legen.
- 04.** Eure erhaltenen Rundenbonus-Plättchen aufdecken.
- 05.** **Rundenwertungs-Plättchen** der letzten Runde umdrehen.

ENDE DES SPIELS

Führt in Runde 6 eine Schlusswertung anstatt Phase 3 durch!

2 Spieler: Siehe **Seite 19**.

01. Gebietswertung: Wertet die jeweils **größte Gruppe** eurer Gebäude in **Reichweite** (siehe Spielplan für Punkte).

Gleichstand: Beteiligte Spieler teilen die Punkte unter sich auf.
Beispiel: 2 Spieler teilen sich Plätze 2 (12 SP) und 3 (6 SP).
12+6=18 Punkte : 2 Spieler = je 9 Punkte (ggfs. abrunden).

02. Wissenswertung: Wertet den **größten Fortschritt** pro Disziplin. Keine Punkte für 0 Fortschritt.

Gleichstand: Beteiligte Spieler teilen die Punkte unter sich auf.
Beispiel: 2 Spieler teilen sich Plätze 2 (4 SP) und 3 (2 SP). 4+2=6 Punkte : 2 Spieler = je 3 Punkte (ggfs. abrunden).

03. Ressourcenwertung: Wandelt übrige Bücher, Gelehrte, Werkzeuge und **Macht** gemäß der Umrechnungstabelle in Geld um. Anschließend sind je **5 Geld 1 SP** wert.