



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

INVENTIONS (2-4 SPIELER)

Euer Ziel ist es, eure Ideen in die Welt zu bringen, damit aus ihnen Erfindungen werden und diese dann mit der Menschheit geteilt werden können. Dies sind die 3 entscheidendsten Dinge, die im Spiel geschehen, da ihr damit **EP** (Erfindungspunkte) erhaltet, eure Einwohnerzahl erhöht und eure Gesellschaft voranbringt.

SPIELAUFBAU

Siehe Seiten 4-7 der Anleitung (inkl. Steinzeit). Die **Änderungen für 2 Spieler sind entsprechend markiert**.

Korrektur des Fehlers in der DE-Anleitung: Am Ende des Aufbaus auf Seite 7 rückt Chronos **nicht** auf der Äraleiste vor!

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **EP (Erfindungspunkte):** Siegpunkte
- ▶ **Ideenauslage:** Die 3 Karten & die oberste vom Stapel.
- ▶ **Verfügbares Forum:** Ein Forum ohne eigene Säulen.

GRUNDKONZEPTE

Der Kern des Spiels besteht aus den Aktionen **Idee Präsentieren** > **Erfinden** > **Verbessern (optional)** > **Erfindung teilen**. Die Schritte können von versch. Spielern durchgeführt werden.

CHRONOS, ÄRALEISTE UND MEILENSTEINE

Chronos stellt den Verlauf der Zeit dar. Eure Marker auf der Äraleiste zeigen an, ob ihr eurer Zeit voraus seid oder ob ihr hinterher hinkt. Die technologischen Meilensteine definieren die Ära eurer Gesellschaft und damit auch euren Fortschritt.

Da in der 1. Runde (1. Ära) nur die **Epochensäule** platziert wird, stehen in jeder 1. Runde der folgenden Ären somit nur **8 Aktionen** (4 Foren), in der 2. Runde jeweils **6 Aktionen** (3 Foren) und in der 3. Runde jeweils nur **4 Aktionen** (2 Foren) zur Auswahl.

VERSAMMLUNG, FOREN UND AKTIONSFELDER

Die **10 Aktionsfelder** werden **Versammlung** genannt. Diese besteht aus **5 Foren** (Zeilen) mit je **2 Aktionsfeldern**. Um eine Aktion auszuführen, stellt ihr eine Säule auf ein Aktionsfeld.

Pro Spieler darf immer **nur 1 Säule** in jedem Forum stehen!

Siehe **Aktionen im Detail**

HAUPTAKTION

Um eine Hauptaktion durchzuführen, stellt ihr entweder...

- ▶ die große Epochensäule auf ein **anderes, verfügb. Forum**
- ▶ eine kleine Saisonsäule auf ein **beliebiges verfügb. Forum**

Chronos Position auf der Äraleiste zeigt an, welche Art von Säules in dieser Runde eingesetzt werden muss: In der letzten Runde einer Ära wird immer die große Epochensäule genutzt.

KETTENAKTION

Kettenaktionen sind alle Aktionen, die mit einem Kettsymbol und rosa Hintergrund versehen sind.

Die Anzahl der möglichen Kettenreaktionen sich durch eure Position auf der **Einflussleiste** bestimmt (1-3). Für die **verfügbaren Kettenreaktionen** werden zu Beginn eures Zuges Kettenaktionsmarker vorbereitet.

Sobald ihr eine Kettenreaktion durchführt, legt einen eurer **verfügbaren Kettenaktionsmarker** neben die ausgeführte Aktion.

BÜRGER

- ▶ **Erschöpft:** Lege einen Bürger hin und bewege ihn auf das Feld für erschöpfte Spezialisten auf deinem Tableau.
- ▶ **Verfügbar:** Stell einen erschöpften Bürger auf und bewege ihn in das obere Feld (= zu Hause). Dieser Bürger kann nun wieder eingesetzt werden.

SPEZIALISTEN

Bürger können sich als **Händler / Künstler / Denker** spezialisieren. Sobald ein Bürger einem Fachgebiet zugewiesen wird, ist er ein **Spezialist**.

*Diese Fachgebiete hängen mit den 3 Typen der Ideenkarten und Fortschrittsplättchen zusammen: **Ökonomie / Kultur / Technologie***

AKADEMIE & AKADEMIKER

Akademiker sind **Joker**, die in jedem Fachgebiet eingesetzt werden können.

Die Ärazahl eures Meilensteins ist die maximale Anzahl an Akademikern, die eure Akademie aufnehmen kann.

*Müsst ihr allerdings den **Akademiker erschöpfen**, verschreibt sich dieser permanent einem Fachgebiet!*

ZUGANG ZU MEILENSTEINEN

Ihr habt Zugang zu dem Meilenstein, der für die Erfindung einer Idee nötig ist, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

01. In einer **Private Auslage** + 1 der folgenden **Bedingungen** ist erfüllt:

- ▶ Deine eigene Auslage.
- ▶ Gegnerische Auslage, aber einer deiner Bürger steht darauf.
- ▶ Gegnerische Auslage, aber **Chronos** hat dessen Ära schon passiert.

02. Im **Allgemeinwissensauslage** bzw. deren **Ablagestapel**.

BESTREBENSPLÄTTCHEN

Bestrebensplättchen sind „Platzhalter“, die Du in **Schritt 03.** deines Zuges durch Fortschrittsplättchen ersetzt.

- ▶ Drehe ein neues Bestrebensplättchen so, dass das Symbol

- des erhaltenen **Fachgebiet nach oben** zeigt.
- ▶ Platziere das Plättchen soweit links wie möglich auf der **Plättchenauslage** unten auf deinem Tableau.
- ▶ **Maximal 4 Plättchen** möglich. Bei Überschuss musst Du in **Schritt 03.** beliebige Plättchen bis auf 4 ablegen.
- ▶ Für einen **Joker** wird das Plättchen so angelegt, dass das Fragezeichen korrekt ausgerichtet ist.

FORTSCHRITTS- & WOHLSTANDSPLÄTTCHEN

*Es gibt 3 Arten von Fortschrittsplättchen: **Ökonomie / Kultur / Technologie** sowie **Wohlstandsplättchen**. Sobald ihr diese auf die Fortschrittskarte eures Tableaus gelegt habt, könnt ihr sie nutzen.*

Nur 1 Plättchen jeder Art pro Zahl/Buchstabe!

- ▶ **Ökonomie:** 1x pro Ära mit Ökonomiemarker aktivierbar.
- ▶ **Kultur:** Verbessern dauerhaft die dargestellte Aktion.
- ▶ **Technologie:** Ermöglicht es die 2 dargestellten Aktionen als Kettenaktionen durchzuführen – führt ihr Aktion 1 aus, könnt ihr Aktion 2 anketten, und umgekehrt.

*Nur 1 **Technologieplättchen** pro Zug nutzen. Kosten: 1 Einfluss und das Plättchen muss anschließend umgedreht werden.*

- ▶ **Wohlstand:** gewährt euch ein **Wertungsziel** für die Schlusswertung basierend auf euren Fortschrittsplättchen.

*Besitzt ihr schon alle **Wohlstandsplättchen** bzw. ist kein legales **Wohlstandsplättchen** mehr verfügbar, erhaltet ihr ein **Joker-Bestrebensplättchen**.*

SPIELABLAUF (6 ÄREN)

Meilensteine bestimmen, wie fortgeschritten eure Gesellschaft ist – sie sind die Bausteine des Wissens eurer Gesellschaft. Einige Erfindungen setzen Kenntnis von bestimmten Technologien (Meilensteinen) voraus. Beispielsweise könnt ihr kein Brot backen, wenn ihr noch nicht wisst, wie man Feuer macht.

*Zuerst **erdenkt und präsentiert** eine Gesellschaft eine Idee. Irgendwann wird jemand diese bloße Idee realisieren, indem er sie **erfindet**, unter der Voraussetzung, dass die Kenntnis vom entsprechenden Meilenstein vorhanden ist. Manchmal wird eine andere Gesellschaft diese Erfindung **erneuern** und sie für immer verbessern. Schließlich jedoch wird eine Gesellschaft, die am Prozess beteiligt war, die Erfindung mit der Welt **teilen** – und diese schreitet voran im Rennen um Wohlstand.*

- 03. Steinzeit** (vor 3,2 Mio. Jahren): **1 Runde**
- 04. Jüngersteinzeit** (vor 12 Tsd. Jahren): **3 Runden**
- 05. Metallzeit** (ca. 3.300 v. Chr.): **3 Runden**
- 06. Antike/Mittelalter** (500 v. Chr.): **3 Runden**
- 07. Moderne** (17 Jhd.): **3 Runden**
- 08. Computerzeitalter** (21 Jhd.): **Wertungsrunde**

EINEN ZUG SPIELN

Alle führen gemäß der Reihenfolgeleiste einen Zug durch, der aus **1 Hauptaktion** und – optional – **1+ Kettenaktionen** besteht. Am Ende jeder Runde rückt Chronos 1 Schritt auf der Äraleiste vor.

- 01.** Kettenaktionsmarker vorbereiten
- 02.** Aktionen ausführen
- 03.** Aus Bestreben wird Fortschritt
- 04.** Fortschritt setzen

[01] KETTENAKTIONSMARKER VORBEREITEN

Bewege so viele Kettenaktionsmarker vom linken Feld (nicht verfügbare Marker) in das rechte Feld (verfügbare Marker) auf deinem Tableau, wie es deine Position auf der Einflussleiste vorgibt.

*Nur diese **verfügbaren Kettenaktionsmarker** kannst Du während dieser Runde einsetzen!*

*Lege **eingesetzte Kettenaktionsmarker** in das linke Feld (für nicht verfügbare Marker) zurück.*

[02] AKTIONEN AUSFÜHREN

Jedes Mal, wenn du deine Säulen der Zeit einsetzt oder bewegst, hinterlässt du einen Abdruck in der Geschichtsschreibung und erzeugt einen maßgeblichen Trittstein in der Geschichte der Erfindungen. Wähle mit Bedacht.

Chronos' Feld auf der Äraleiste bestimmt, ob Du in dieser Runde eine (kleine) **Saisonsäule** von deinem Tableau einsetzt, oder die (große) **Epochensäule** auf ein **verfügbares Forum** bewegst. Dabei musst Du dich für 1 Aktion dieses Forums entscheiden.

*Egal welche Säule Du einsetzt, Du darfst **nie** ein Forum wählen, in dem bereits eine Säule von dir steht!*

- 01. Epochensäulen und Saisonsäulen beeinflussen:** Alle Spieler mit Epochensäulen **und Saisonsäulen** in dem von dir gewählten Aktionsfeld erhalten nun **1 Einfluss**.
- 02. Die Aktion ausführen:** Führe die Aktion des gewählten Feldes und so – optional – so viele Kettenaktionen aus, wie Du Marker vorbereitet hast.

*Legt nun **alle Kettenaktionsmarker** auf das **linke Feld** in der oberen linken Ecke eures Tableaus.*

[03] AUS BESTREBEN WIRD FORTSCHRITT

*Seid ihr mit dem Ablauf vertraut? Dann kann der nächste Spieler schon seinen Zug beginnen, während Du **Schritte 03. und 04.** ausführst.*

Ersetze die Bestrebungsplättchen in deiner Plättchenauslage durch beliebige Fortschrittsplättchen desselben Fachgebiets.

*Du darfst **nur 1 Fortschrittsplättchen** desselben Buchstabens/derselben Zahl besitzen!*

Lege die ersetzten Bestrebungsplättchen zurück in deinen persönlichen Vorrat.

[04] FORTSCHRITT SETZEN

Dieser Schritt ist optional - es kann sich lohnen zu warten, bis Du genug Fortschrittsplättchen gesammelt hast.

01. Zahle die **Kosten** für Plättchen in deiner Auslage - **egal** ob Du sie tatsächlich einsetzt oder nicht:

4/3/2/1 Plättchen = 0/1/2/3 Einfluss.

Je weniger Fortschritt, desto mehr Einfluss verlierst Du.

02. Deine **Meilensteinära minus 1** ist die Anzahl der Plättchen, die Du nun höchstens einsetzen darfst.

Zu Spielbeginn haben die Äramarker und Meilensteine aller Spieler Ära 2 und können je 1 Plättchen einsetzen (Ära 2 - 1 = 1).

03. Für jedes Plättchen, das Du einsetzen möchtest: Lege das Plättchen auf ein beliebiges freies Feld deiner Fortschrittskarte und erhalte sofort dessen Vorteil – Du darfst ihn direkt im nächsten Schritt verwenden.

Für **Ökonomie** / **Kultur** / **Technologie** musst Du **entsprechende** Spezialisten (inkl. Akademiker) erschöpfen, für **Wohlstand** beliebige Spezialisten (inkl. Akademiker):

- ▶ **Ökonomie** / **Kultur** / **Technologie** = 1 Spezialist, **Wohlstand** = beliebige 2 Spezialisten.
- ▶ +1 **Spezialisten** pro an das neue **angrenzende** Plättchen.

Deren Fachgebiet spiel dabei keine Rolle.

- ▶ -1 **Spezialisten** pro **Erfindungskarte** desselben Fachgebiets, die links neben deinem Tableau liegt.

Wohlstandsplättchen erhalten diesen **Rabatt nicht!**

04. Bewege alle nicht eingesetzten Fortschrittsplättchen in deiner Auslage soweit wie möglich nach links.

Die nächste Runde vorbereiten

Rückt Chronos um 1 Feld vor. Spielt die nächste Runde wie zuvor beschrieben oder schreitet voran in eine neue Ära.

Ärawechsel

01. Hat ein Spieler das **Reihenfolgefeld der Äraleiste** besetzt? Passt die Zugreihenfolge an: Dieser Spieler wählt eine Position auf der Reihenfolgeleiste. Die anderen Spieler rücken auf, behalten aber ihre relative Reihenfolge bei.

Mehrere Spieler auf Reihenfolgefeldern der Äraleiste?
Diese Regel betrifft den Spieler, der auf dem möglichst rechten Reihenfolgefeld steht.

02. Einfluss anpassen, je nach Position auf der Einflussleiste:

▶ **0 / 1-3 / 4-7 / 8-10 Einfluss = +1 / 0 / -1 / -2 Einfluss.**

Ende von Ära 1? Überspringt alle weiteren Schritte.

03. Macht alle **erschöpften Spezialisten** wieder **spielbereit** (stellt sie auf und bringt sie nach Hause, in das obere Feld).
04. **Material zurückstellen:**

- ▶ Holt eure **Saisonsäulen** aus den Foren zurück.

Die Epochensäulen bleiben stehen!

- ▶ Stellt für jeden Gelehrten auf eurem Gesellschaftertableau einen Bürger aus eurem Vorrat in eure **Akademie**. Stellt dann **alle Gelehrten** zurück auf leere Gelehrten-Felder des Spielplans.

Limit: Die Ärazahl deines Meilensteins ist die maximale Anzahl deiner Akademiker!

- ▶ Legt alle **Ökonomiemarker von Fortschrittsplättchen** zurück auf ihre Felder auf eurem Gesellschaftertableaus.

05. Meilensteine der vergangenen Ära werden **Allgemeingut**: Rückt alle Meilensteinplättchen der Heurekaauslage (falls vorhanden) in die Allgemeinwissenauslage.

- ▶ Fächert abgeworfene Karten im Ablagestapel so auf, dass ihre Namen noch lesbar sind.
- ▶ Alle Bürger darauf kehren als **Akademiker** zurück.

Limit: Die Ärazahl deines Meilensteins ist die maximale Anzahl deiner Akademiker!

- ▶ Deckt das **nächste Meilensteinset** der neuen Ära auf.

3 Spieler: Sollen Meilensteine in der Heurekaauslage verblieben sein, rückt zuerst den privaten Nichtspieler-Meilenstein in die Allgemeinwissenauslage und ersetzt ihn dann mit dem Meilenstein am weitesten rechts in der Heurekaauslage.

06. **Vernachlässigte Ideen** werden von „weniger bekannten“ Gesellschaften erfunden: Werft alle Ideenkarten der vergangenen Ära aus der **Ideen-auslage** ab. Prüft in Spielerreihenfolge die Ideenkarten rechts neben euren Tableaus und werft die Karten der vergangenen Ära auch hier ab.

- ▶ Nehmt für jede abgeworfene Ideenkarte eine neue aus der Auslage. Die abgeworfenen Karten kommen aus dem Spiel.

Spielende (Ära 6 - Schlusswertung)

01. **EP** durch Position auf der Einflussleiste (1/5/10 **EP**).
02. **EP** von euren Wohlstandsplättchen (siehe Übersicht).
03. **EP** von max. 2 eurer privaten Zielkarten (siehe Übersicht).

Bei Gleichstand: Die meisten Plättchen auf der Fortschrittsleiste > die meisten Erfindungen links neben dem Tableau > die wenigsten Bürger im Vorrat.

Die Person mit den meisten **EP** gewinnt.

Aktionen im Detail

Jede Aktion kann als Hauptaktion oder als Kettenaktion durchgeführt werden. Die Aktion beinhaltet immer dieselben Schritte, egal ob sie als Haupt- oder Kettenaktion durchgeführt wird.

[I] Eine Idee präsentieren

Präsentiere die Ideen, aus denen schließlich Erfindungen werden könnten. Du wirst bekannt als Urheber. Dies ist eine der Kern-

Aktionen im Spiel.

01. Lege eine deiner **Ideenkarten** (rechts neben dem Tableau) in eine **Regionsauslage** ohne Karte.
02. Bewege die **benötigten verfügbaren Spezialisten** des Fachgebiets der gespielten Karte (und/oder Akademiker) von deinem Tableau auf das Spezialistenplättchen. Erhalte den **Vorteil** auf dem Spezialistenplättchen.
03. Am Ende von **Schritt 02. "Aktion ausführen"** deines Zuges:

- ▶ Wähle für jede präsentierte Idee eine neue Ideenkarte aus der **Ideenauslage** und lege sie rechts neben dein Tableau, um die entstandenen Lücken aufzufüllen.
- ▶ Schieb die Karten der **Ideenauslage** nach rechts und zieht füllt sie wieder auf 3 Karten + Stapel auf.

[II] Erfinden

Ideen zu erfinden, bringt die Technologie deiner Gesellschaft voran und ermöglicht es, die neue Erfindung mit der Welt zu teilen. Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel.

01. Wähle eine beliebige **präsentierte Idee** vom Spielplan, zu deren Meilenstein Du Zugang hast (obere rechte Ecke).
02. Erhalte ein **Technologieplättchen** (Ausrichtung beachten).
03. Bewege einen **verfügbaren Spezialisten desselben Fachgebiets** wie die Idee (oder einen Akademiker) von deinem Tableau auf das Erfindungsfeld rechts neben der Idee.

*Eine Idee kann auch voraussetzen, dass du **zusätzliche Spezialisten** (und/oder Akademiker) **erschöpfen** musst, um sie zu erfinden.*

04. Drehe die Ideenkarte auf ihre **Erfindungsseite**.

[III] Erneuern

Die Erfindung eines Anderen zu erneuern bringt neue Spezialisten in deine Gesellschaft. Dies ist eine der Kernaktionen im Spiel und sie erlaubt dir, eine Kettenaktion durchzuführen.

*Du kannst nur Erfindungen erneuern, nicht bloße Ideen. Wenn es noch **keine Erfindung** gibt (also kein Bürger auf dem oberen Feld rechts neben der Karte steht) oder **Du selbst** der Erfinder warst, kannst Du diese Aktion **nicht** nutzen.*

01. Bewege einen **verfügbaren Spezialisten** des Fachgebiets der Erfindung, die du erneuern willst (oder einen Akademiker), von deinem Tableau zum Erneuerungsfeld rechts neben der Erfindung.
02. Erhalte einen **verfügbaren Spezialisten** des Fachgebiets der Erfindung.
03. **Optional:** Du darfst einen **verfügbaren Kettenaktionsmarker** auf die Karte legen, um die abgebildete Aktion durchzuführen.

[IV] Eine Erfindung teilen

*Eine Erfindung zu teilen, verbessert deinen gesellschaftlichen Wohlstand, erhöht die Bevölkerung des Erneuerers, gewährt dem Erfinder die Erfindungskarte und dem ursprünglichen Urheber der Idee **EP**. Eine bloße Idee zu teilen, beeindruckt niemanden – es muss eine Erfindung sein. Dies ist eine der*

Kernaktionen im Spiel.

Wenn keine eurer Bürger neben einer Erfindung stehen, könnt ihr diese Aktion nicht ausführen. Denkt daran, dass eine Erfindung ihre Kettenaktion unten auf der Karte hat und mindestens 1 Bürger rechts von ihr stehen muss (wenn dem nicht so ist, handelt es sich nur um eine bloße Idee und ihr könnt diese Aktion nicht durchführen).

Wähle eine erfundene Idee in einer beliebigen Region, neben der einer deiner Bürger entweder als Urheber, Erfinder oder Erneuerer steht.

01. Der **Urheber** der Erfindung (links davon) erhält pro eigenem Bürger auf der Karte **EP** in Höhe der Ära der Erfindung.
02. Der **Erfinder** legt die Karte links neben sein Tableau.
03. Der **Erneuerer** (sofern vorhanden) stellt einen Bürger aus seinem Vorrat in die Region der Karte.
04. **Du** (die Person, die diese Erfindung geteilt hat) erhältst entweder **1 Wohlstandsplättchen** aus dieser Region oder ein Bestrebensplättchen auf Joker gedreht.

*Alle Bürger, die neben der Erfindung standen, kommen nun in die passende **Region der Karte**.*

[V] Spezialisten rufen

Alle Gesellschaften brauchen Spezialisten, um voranzukommen. Unabhängig von ihrer Zeit suchen Gesellschaften immer nach Genies, die ihnen beim Wachstum und der Entwicklung ihrer Wirtschaft helfen sollen. Diese Aktion erlaubt dir, eine Kettenaktion durchzuführen.

Diese Aktion bringt Bürger aus einer Region zurück nach Hause, wo sie wieder einsatzbereit sind. Das bringt auch die **Ökonomie** eurer Gesellschaft voran.

01. Erhalte ein **Bestrebensplättchen: Ökonomie**.
02. Wähle 1 Region und nimm 1+ deiner **Bürger** von der Kartenregion (nicht der Regionsauslage) zurück nach Hause in den Fachbereich dieser Idee/Erfindung.

*Sollte in der Region keine Karte liegen, wird ihr Fachgebiet durch die Karte ganz rechts in der **Ideenauslage** bestimmt.*

03. **Optional:** Du darfst einen **verfügbaren Kettenaktionsmarker** auf eine Karte links neben deinem Tableau legen, um die abgebildete Aktion durchzuführen.

*Wenn ihr mehr als eine Spezialisten rufen-Aktion in einem einzigen Zug durchführt, könnt ihr **nicht dieselbe Erfindungsaktion** zweimal anketten.*

[VI] Einfluss erhalten

Im Verlaufe der Geschichte haben Gesellschaften ihre Macht und ihren Einfluss durch zahlreiche Wege vermehrt. Von Krieg bis Diplomatie, von kleinen Gemeindeversammlungen bis zu globalen Konferenzen. Das stellt diese Aktion dar. Diese Aktion erlaubt dir, eine Kettenaktion durchzuführen.

Mit dieser Aktion kannst du Einfluss und **EP** erlangen, indem du deine Spezialisten in einer Region nutzt.

01. Wähle eine Region ohne eigenes Einflussplättchen:

- ▶ Du musst mehr Bürger als alle Mitspieler in dieser Region haben.
- ▶ Mindestens so viele Bürger wie über dem Einflussplättchen, das Du einsetzen möchtest, auf deinem Tableau steht.

Du kannst **jedes beliebige Einflussplättchen** deines Tableaus einsetzen.

02. Die angegebene Anzahl an Bürgern kehrt von der Ideenkarte zurück in den Fachbereich der Idee/Erfindung.

Sollte in der Region keine Karte liegen, wird ihr Fachgebiet durch die Karte ganz rechts in der **Ideenauslage** bestimmt.

03. Lege das gewählte **Einflussplättchen** in das möglichst linke Einflussfeld der Region und erhalte entsprechend **EP**. Erhalte Einfluss in Höhe deiner offen liegenden Einflussplättchen auf dem Spielplan.

04. **Optional:** Du darfst einen **verfügbaren Kettenaktionsmarker** auf eines deiner offen liegenden Einflussplättchen (beliebige Region) legen, um die abgebildete Aktion durchzuführen. Drehe dafür das Einflussplättchen um.

[VII] REISEN

Es gab über Jahrtausende keine bessere Methode, um Entdeckungen, Erfindungen, Kultur und Wissen unter Gesellschaften zu teilen, als die Zivilisationen der Welt zu bereisen. Diese Aktion erlaubt dir, eine Kettenaktion durchzuführen.

Reisen bereichert die **Kultur** deiner Gesellschaft und erlaubt dir, von den Gelehrten, denen du begegnest, zu lernen.

01. Erhalte ein **Bestrebensplättchen: Kultur**.
02. Bewege 1 deiner Bürger auf der Karte (nicht Regionsauslage) in eine angrenzende Region entlang der blauen Taue.
03. **Optional: Befindet sich in dieser Region ein Gelehrter?** Du darfst einen **verfügbaren Kettenaktionsmarker** neben das Wissensplättchen legen und 1 Option wählen:

- ▶ Wenn das Wissensplättchen (unter dem Gelehrten) der neuen Region eine Kettenaktion zeigt, führe diese aus und wende das Wissensplättchen dann auf die Wertungsseite.
- ▶ Wenn das Wissensplättchen **2 EP** zeigt, erhalte die **EP** jedes Wissensplättchens auf der Karte, das seine **2-EP-Seite** zeigt. Wende dann alle Wissensplättchen auf die Seite ohne **EP** (nicht nur jene mit Gelehrtem darüber).

Bewege anschließend den **Gelehrten** aus der Region in die **Akademie** deines Tableaus.

[VIII] HEUREKA

Heureka-Momente sind selten, aber sie können eine Gesellschaft in eine neue Ära katapultieren, da sie den Zugang zu zahlreichen weiteren Erfindungen gewähren. Mit dem Ausruf „Heureka!“ eilt eine Gesellschaft ihrer Zeit voraus.

Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn die Meilensteine in der Heurekaauslage aus einer späteren Ära als dein privater Meilenstein sind.

01. Lege die unterste Karte der Allgemeinwissensauslage ab. Beachte, dass alle den Titel noch lesen können müssen. Bewege dann deinen Meilenstein (mit allen Diplomaten darauf) in die Allgemeinwissensauslage. Lege sie über alle Meilensteinplättchen mit demselben oder einem früheren Buchstaben darauf (verschiebe die früheren nach unten, um Platz zu machen).

Immer wenn ein Meilenstein die **Allgemeinwissensauslage** verlässt, kehren alle Bürger darauf auf die Tableaus ihrer Besitzer **als Akademiker** zurück.

Limit: Die (neue) **Ärazahl** deines Meilensteins ist die **maximale Anzahl** deiner Akademiker!

Sollte dein alter Meilenstein einen früheren Buchstaben als der unterste Meilenstein in der Allgemeinwissensauslage haben, lege ihn gefächert auf den Ablagestapel. Alle abgeworfenen Namen müssen sichtbar sein.

02. Erhalte einen Meilenstein aus der **Heureka-Auslage**. Lege ihn in deine **private Meilensteinauslage** auf dem Spielplan. Stelle einen Bürger aus deinem Vorrat auf die linke Seite des neuen Meilensteins, aber **führe nicht seine Aktion durch**.
03. Rücke deinen Äramarker zu der Ära des neuen Meilensteins vor, wie unten auf dem Meilensteinplättchen in einem der unbesetzten Felder dargestellt. Erhalte den Vorteil.
04. Die Reihenfolgeaktion findet erst im **Ärawechsel** statt.

[IX] DIPLOMATEN ENTSENDEN

Entsende einen Diplomaten zu einer anderen Gesellschaft, um von deren neuen Technologien Kenntnis zu erlangen.

Diese Aktion erlaubt dir, einen beliebigen verfügbaren Bürger als Diplomaten zu entsenden. Der Bürger kann genutzt werden, um Kenntnis entweder über den Meilenstein einer anderen Gesellschaft oder einen Meilenstein des Allgemeinwissens zu erlangen. Ungeachtet deiner Wahl erhältst du einen Vorteil des Meilensteins, auf dem dein eingesetzter Diplomat steht.

01. Bewege einen beliebigen Spezialisten/Akademiker von deinem Tableau auf einen Meilenstein auf dem Spielplan (in einer Privatauslage oder der Allgemeinwissensauslage) mit mindestens einem freien Feld auf seiner linken Seite.

Gehört der Meilenstein einer anderen Person und ist er aus einer fortgeschritteneren Ära als deiner, erhält diese Person 1 Einfluss.

02. Erhalte den **Vorteil**, der über dem Handschlag-Symbol auf dem Meilensteinplättchen abgebildet ist.

[X] DIPLOMATEN RUFEN

Hole einen Diplomaten zurück nach Hause. Da er seinen Auftrag abgeschlossen hat, kehrt der Diplomat als Akademiker zurück und ist Feuer und Flamme zu berichten, was er über die neue Technologie gelernt hat.

Dies erlaubt dir, die Aktion des Meilensteins, den dein Diplomat studiert, ein letztes Mal auszuführen.

Ihr verliert nie den Zugang zu euren privaten Meilensteinen,

doch wenn es der

Meilenstein einer anderen Person ist, könnt ihr ihn nicht länger für die Erfinden-Aktion nutzen.

01. Rufe 1 deiner Bürger auf einem Meilenstein als **Akademiker** zurück

Limit: Die **Ärazahl** deines Meilensteins ist die **maximale Anzahl** deiner Akademiker!

02. Führe die Aktion aus, die über dem Handschlag-Symbol auf dem **gerade verlassenen Meilenstein** abgebildet ist.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 SPIELER

Ihr spielt eine **3-Spieler-Partie** gegen Chronos.

SPIELABLAUF

ÄRAWECHSEL

Macht Folgendes, bevor ihr Schritte des Ärawechsels durchführt:

01. Chronos legt eines seiner Einflussplättchen auf den Spielplan. Um seinen Platz zu bestimmen, prüft ihr, wo seine Saisonsäule auf der Karte steht, bewegt sie aber nicht. Wenn Chronos kein Einflussplättchen in der nächsten Region des Migrationspfades hat, legt eins seiner Plättchen auf das freie Feld ganz links in dieser Region. Sollte dort bereits eins seiner Plättchen liegen oder keine Felder frei sein, prüft die nächste Region. Rückt dann seine Saisonsäule in diese Region.
02. In jedem Ärawechsel außer 1 und 6 nimmt Chronos einen neuen Meilenstein und rückt seinen Äramarker vor. Nehmt seinen aktuellen Meilenstein und legt ihn in die Allgemeinwissensauslage, rückt die anderen wie sonst auch nach unten. Nehmt dann den Meilenstein ganz rechts aus der Heurekaauslage und legt ihn auf Chronos' privates Meilensteinfeld. Rückt seinen Äramarker auf der Äraleiste zu der Ära, die seinem Meilenstein entspricht. Dort nimmt er das verfügbare Feld am weitesten rechts ein. (Sollte Chronos' Marker auf dem Reihenfolgefeld ganz rechts mit dem Reihenfolge anpassen-Symbol landen, passt er die Reihenfolge so an, dass er, wenn möglich, beim Ärawechsel an erster Stelle steht.)

AKTIONEN

Alle von Chronos' Bürgern sind Akademiker (ohne **Akademie-Limit**) und er braucht immer nur 1 Akademiker, wenn er erfindet. Er hat Zugang zu allen privaten Meilensteinen auf dem Spielplan, zur Allgemeinwissensauslage und zu allen Meilensteinen auf dem Ablagestapel.

Bewegt in Chronos' Zug seine Saisonsäule in die nächste Region entlang des Migrationspfades und versucht, 1 dieser 4 Aktionen nach folgender Präferenz durchzuführen:

[01] EINE IDEE PRÄSENTIEREN

- ▶ Überspringen, falls in der Region bereits eine Idee ist.

Nehmt die Idee ganz rechts aus der **Ideenauslage** und legt sie in die betreffende Region. Stellt die benötigten 1 oder 2 Bürger auf das Spezialistenplättchen links von der Idee. Chronos erhält nicht den Bonus des Plättchens.

Chronos hat immer den passenden Spezialisten, da all seine Bürger Akademiker sind.

[02] ERFINDEN

- ▶ Überspringen, falls in dieser Region eine Erfindung ist.

Alle von Chronos' Bürgern sind Akademiker und er braucht nur 1 zum Erfinden (er ignoriert alle zusätzlich geforderte Erschöpfung). Er nimmt ein Fortschrittsplättchen aus der Auslage, **das zum Fachgebiet der erfundenen Idee und der Region passt**. Das ist anders als im normalen Spiel.

Er kann die Idee allerdings nicht erfinden, wenn der benötigte Meilenstein noch nicht auf dem Spielplan liegt. Wenn das auftritt, rückt er seine Säule in die nächste Region und fängt wieder oben bei der Aktionsliste an.

Sollte von der Regionszahl kein Fortschrittsplättchen mehr da sein oder Chronos bereits eines mit derselben Zahl haben, sucht er nach dem Plättchen der nächsten Regionszahl. Das macht er so lange, bis er eins nehmen kann. Legt das Fortschrittsplättchen ab.

[03] EINE ERFINDUNG TEILEN

- ▶ Überspringen, falls Chronos in dieser Region keine Erfindung teilen kann.

Wie sonst auch kann Chronos nur Erfindungen teilen, die er entweder präsentiert, erfunden oder erneuert hat. Er erhält keine **EP**. Bewegt alle Bürger (nach den normalen Regeln) von der Erfindung zur verbundenen Region. Dann wirft Chronos das oberste **Wohlstandsplättchen** vom Stapel ab und legt es neben seinen Vorrat. Wenn keine übrig sind, nimmt er ein Fortschrittsplättchen, das dem Fachgebiet der geteilten Erfindung und der Regionszahl entspricht. Sollte kein Fortschrittsplättchen dieser Zahl übrig sein, sucht er ein Plättchen der nächsten Zahl. Das macht Chronos so lange, bis er eines nehmen kann.

- ▶ War er der Erfinder, wirft er die Karte nur ab.
- ▶ War er der Erneuerer, setzt er einen neuen Bürger in die Kartenregion.

[04] ERNEuern

- ▶ Überspringen, falls Chronos nicht erneuern kann. Rückt seine Säule in die nächste Region des Migrationspfades und geht erneut durch die Aktionsliste, bis ihr eine Aktion findet, die er durchführen kann.

Stellt, wie sonst auch, einen Bürger aus Chronos' Vorrat auf das Erneuerungsfeld. Chronos führt nie die Kettenaktion von einer Erneuerungsgang aus.

Sobald Chronos eine der oben genannten Aktionen durchgeführt hat, endet sein Zug.