



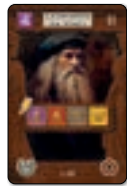
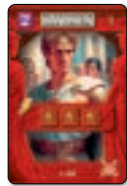
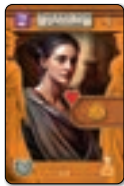
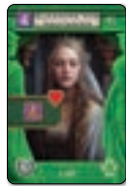
KOMPENDIUM

GLOSSAR

Anführer



Anführer sind Karten, die einen einmaligen, bedingten oder systematischen Bonus gewähren. Ihre Wirkung kann variieren, je nachdem, ob sie noch am Leben sind oder auf dem Friedhof liegen. Ein Spieler kann nur einen lebenden Anführer gleichzeitig haben. Ein Anführer zeichnet sich durch sein Level (römische Zahl), seine Kosten (Zahl in einem Würfel) und seinen Typ aus. Einige Anführer haben eine feste oder variable Siegpunktberechnung am Ende des Spiels. Einige Anführer können auch während des Spiels Siegpunkte vergeben. In diesem Fall werden die Siegpunkte in Form von Markern vergeben. Wenn eine Anführerkarte in einer Spielwirkung symbolisiert wird, werden ihr Typ und ihr Level angegeben. Fehlt eine oder beide dieser Informationen, betrachten Sie alle Typen und/oder Levels.



Friedhof



Der Friedhof ist der Bereich unter dem Zivilisationsbrett jedes Spielers. Hier werden die Anführer platziert, sobald sie ersetzt werden.

Am Leben



Dieser Effekt ist aktiv, solange der Anführer nicht ersetzt wird.

Sofort



Dieser Effekt wird angewendet, sobald die Karte gekauft wird. Wenn Siegpunkte darauf abgebildet sind, bedeutet dies, dass diese durch sofort erhaltene Siegpunktmarker dargestellt werden.

Spielende-Effekt



Diese Effekte oder Punkte werden am Ende des Spiels angewendet.

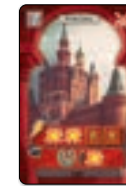
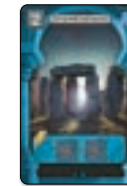
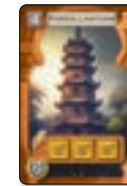
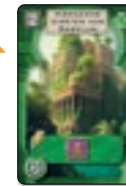


Die Kaufkosten für Wunder oder Anführer werden um X reduziert oder erhöht.

Wunder



Wunder sind Karten, die einen einzigartigen und sofortigen Bonus bieten. Ein Spieler kann so viele Wunder haben, wie er möchte. Ein Wunder ist durch sein Level (römische Zahl), seine Kosten (Zahl in einem Würfel) und seinen Typ gekennzeichnet. Einige Wunder haben eine variable Berechnung der Siegpunkte am Ende des Spiels. Wenn eine Wunderkarte in einer Spielwirkung symbolisiert wird, sind ihr Typ und ihr Level angegeben. Fehlt eine oder beide dieser Informationen, gehen Sie davon aus, dass es sich um alle Typen und/oder alle Level handelt.



Siegpunkt



Siegpunkte werden auch als SP in den Regeln bezeichnet. Ihre Gesamtzahl bestimmt den Gewinner.

Siegpunktmarker



Bedeutet, dass diese Siegpunkte in Form von Markern erhalten werden, sobald die Bedingungen erfüllt sind.

Geschichtspunkt








Geschichtspunkte werden verwendet, um die Siegpunkte und die Menge an Bonus zu ermitteln, die bei der Lösung einer Herausforderung gewährt werden. Sie sind die Summe Ihrer Weisen und aller Karten des vom Herausforderung spezifizierten Typs. «Alle Karten» bedeutet, alle Anführerkarten (lebendig und im Friedhof), alle Technologiekarten (die auf dem Brett einschließlich der auf dem Entdeckungsfeld und alle abgelegten) und alle Wunderkarten.

Kauf




Auf einer Wunder-, Anführer- oder Technologiekarte platziert, stellt dies die Aktion dar, die betreffende Karte zu kaufen. Isoliert stellt es die Märkte dar.

Typ


Es gibt 5 Arten von Karten im Spiel, Wissenschaftlicher Typ , Industrieller Typ , Spiritueller Typ , Kultureller Typ  und Militärischer Typ . Wenn in einem Spieleffekt angegeben, repräsentiert dieses Symbol für jeden Spieler alle Karten dieses Typs, die er besitzt. «Alle Karten» bedeutet alle Anführerkarten (lebendig und im Friedhof), alle Technologiekarten (einschließlich derer auf dem Brett und aller abgelegten Karten) und alle Wunderkarten.




Forschungspunkt

 Forschungspunkte werden immer durch einen Kreis dargestellt. Ein Kreis ohne eine Typenangabe im Inneren repräsentiert alle Arten von Forschung. Forschungspunkte werden ausgegeben, um Technologiekarten desselben Typs zu kaufen.


Beliebiger Forschungspunkt

 Freie Forschungspunkte werden verwendet, um beliebige Forschungszylinder um eine Stufe pro erzieltm freien Forschungspunkt voranzubringen. Wenn mehrere dieser Punkte erzielt werden, können sie frei unter den 5 Arten von Forschung verteilt werden.


Synergie

 Eine Synergie stellt den Verlust eines Forschungspunkts eines Typs im Austausch für den Gewinn eines Forschungspunkts eines anderen Typs dar. Wenn mehrere Synergien durch dieselbe Aktion erzielt werden, können diese Punkteverteilungen frei zwischen den verschiedenen Forschungstypen vorgenommen werden, solange ein Punkt verloren geht, bevor ein Punkt gewonnen wird.


Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs

 Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs werden verwendet, um Technologiekarten des Typs Wissenschaft zu kaufen. Jeder von ihnen bewegt den Forschungszylinder auf der wissenschaftlichen Pfad um eine Stufe vorwärts.


Forschungspunkt des industriellen Typs

 Industrielle Forschungspunkte werden verwendet, um Technologiekarten des Typs Industrie zu kaufen. Jeder von ihnen lässt den Forschungszylinder auf der Industrielleiste um eine Stufe vorrücken.


Forschungspunkt des kulturellen Typs

 Forschungspunkte des kulturellen Typs werden verwendet, um Technologiekarten des Typs Kultur zu kaufen. Jeder von ihnen bewegt den Forschungszylinder auf dem Kulturpfad um eine Stufe vorwärts.

Forschungspunkt des militärischen Typs

 Militärische Forschungspunkte werden verwendet, um Technologiekarten des Typs Militär zu kaufen. Jeder von ihnen bewegt den Forschungszylinder um eine Stufe auf dem Militärfeld vorwärts.

Forschungspunkt des spirituellen Typs

 Forschungspunkte des spirituellen Typs werden verwendet, um Technologiekarten des Typs Spirituell zu kaufen. Jeder von ihnen lässt den Forschungszylinder auf der spirituellen Pfad um eine Stufe vorrücken.

  Die Kaufkosten für Technologien werden um X reduziert oder erhöht.

Technologiekarte

 Technologiekarten ermöglichen das Einsetzen von Agenten oder das Erzeugen von Forschungspunkten. Wenn eine Technologiekarte in einer Spielwirkung symbolisiert ist, werden ihr Typ und ihr Level angegeben. Fehlen eine oder beide dieser Informationen, betrachten Sie alle Typen und/oder alle Level.




Einsetzen

Aktion, bei der ein Würfel aus dem Vorrat in eine der Ablagen oder in seltenen Fällen, die durch Karteneffekte angegeben sind, in einen Platz verschoben wird, auf den später eine Ablage kommen wird.


Agent

Ein Agent ist der allgemeine Begriff für einen Würfel, wenn er in einer Ablage eingesetzt wird.


Einheit

 Eine Einheit ist der Würfel eines Spielers, der in der Schale Schlachten platziert wird. Sie wird bei der Auflösung der Schlacht verwendet, vor der die Schale platziert ist. Jeder Würfel hat eine Kraft von 2. Einige Karten können den Kraftwert der Würfel ändern. Alle Würfel in der Schale werden verwendet und nach der Auflösung der Schlacht an ihren Besitzer zurückgegeben.


Philosoph

 Ein Philosoph ist der Würfel eines Spielers, der in der Philosophieablage platziert wird. Die Philosophen werden verwendet, um die Zivilisationsspielfigur des Spielers auf der Philosophieleiste voranzubringen. Die Kosten variieren je nach zu erreichendem Level. Nachdem sie ausgegeben wurden, um den Fortschritt zu bezahlen, kehren diese Würfel in den Vorrat des Spielers zurück.


Weiser



 Ein Weiser ist der Würfel eines Spielers, der in der Herausforderungsablage platziert wird. Er wird bei der Lösung der Herausforderung verwendet, vor der die Ablage platziert ist. Die Würfel werden zu den Karten eines Spielertyps hinzugefügt, um den Wert der Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Einige Karten ermöglichen es, den Würfel nicht direkt in die Herausforderungsablage zu legen, sondern vor eine bestimmte Runde. Dieser oder diese Würfel werden in die Ablage gelegt, sobald diese vor dieser Runde ankommt. Alle Würfel in der Ablage werden verwendet und an ihren Besitzer zurückgegeben, sobald die Herausforderung gelöst ist.

Botschafter

 Ein Botschafter ist der Würfel eines Spielers, der in der Anführerablage platziert wird. Sie werden verwendet, um einen neuen verfügbaren Anführer auf dem Markt zu kaufen. Nachdem diese Würfel zum Kauf des Anführers ausgegeben wurden, kehren sie in den Vorrat des Spielers zurück.

Bauherr

 Ein Bauherr ist der Würfel eines Spielers, der in der Wunderablage platziert wird. Sie werden verwendet, um ein neues Wunder auf dem Markt zu kaufen. Nach dem Kauf des Wunders kehren diese Würfel in den Vorrat des Spielers zurück.

  Dies bedeutet, dass dieser Würfel gegenüber diesem Turm platziert werden muss, ohne dass unbedingt eine Schale gegenüber dem Turm vorhanden sein muss. Wenn es sich um einen bereits vergangenen Turm handelt, darf der Würfel nicht platziert werden. Die Würfel werden in die Schale gelegt, wenn sie an der Reihe sind, wo sie warten.

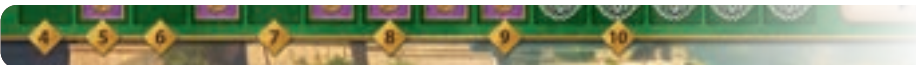
Fortschritt

Ein Fortschritt ist die Bewegung einer Zivilisationsspielfigur auf einer Leiste, sei es auf der Militär-, Bevölkerungs- oder Philosophieleiste.



Bevölkerungsleiste

Die Bevölkerungsstufe wird durch die Zahlen unterhalb der Bevölkerungsleiste dargestellt und begrenzt die Anzahl der Agenten und Forschungspunkte, die ein Spieler in den verschiedenen Spielphasen erzeugen kann. Eine Stufe kann mehrere Felder auf der Leiste haben. Alle diese Felder müssen überschritten werden, um die nächste Stufe zu erreichen. Die Zivilisationsspielfigur bewegt sich von Feld zu Feld.



Zeigt deine Bevölkerungsstufe an.



ein Würfel eines Spielers



Bezieht sich auf die Philosophieleiste



zeigt einen Vorteil an



Gibt an, dass das angegebene Material zufällig aus der Box gezogen werden soll.



Alle Spieler



ein Satz von Karten



Stellt die maximale Anzahl dar, wie oft dieser Effekt verwendet werden kann.



Max. Bedeutet «die meisten». Mehrere Spieler können gleichauf sein.



Min. Bedeutet «am wenigsten». Mehrere Spieler können gleichauf sein.

Militärisches Erbe



Das militärische Erbe wird zur von den Einheiten bereitgestellten Kraft hinzugefügt, um die endgültige Kraft einer Zivilisation in einer Schlacht zu ermitteln.

Kraft



Stellt die Kraft der Protagonisten während eines Kampfes dar.

Äußere Bedrohung



Stellt die Äußere Bedrohung dar

Entfernen



Spieler müssen oder können das Element entfernen, auf das es angebracht ist.



Dieser Effekt bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen.



Zeigt das Ergebnis einer Aktion an



Der Effekt kann unbegrenzt genutzt werden, solange alle Bedingungen erfüllt sind.



Dieser Effekt tritt in Kraft, wenn die Bedingungen erfüllt sind.



Dieser Effekt gilt für Spieler, die die Bedingung nicht erfüllen.



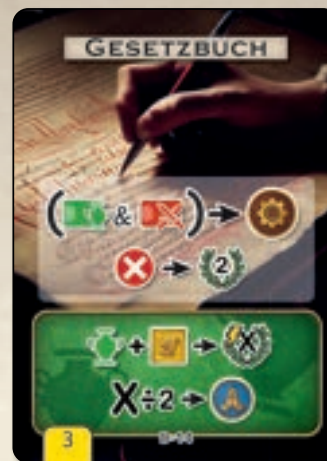
HERAUSFORDERUNGEN



Alle Spieler setzen 1 Botschafter oder 1 Philosophen ein.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Weisen ein.

i Ein Schriftsystem, das um 3200 v. Chr. in Niedermesopotamien entwickelt wurde.



Alle Spieler mit einer Technologiekarte des Typs Kultur und einer des Typs Militär erhalten 1 Forschungspunkt des industriellen Typs. Die anderen erhalten 2 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des spirituellen Typs gewonnen.

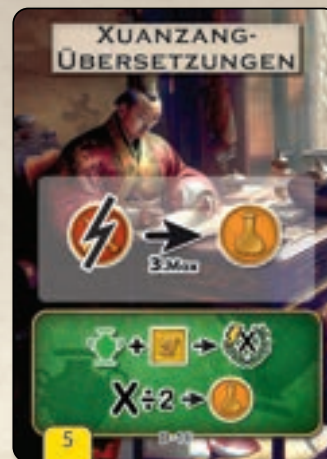
i Die Ursprünge der babylonischen Rechtstexte werden auf etwa 1750 v. Chr. datiert. Sie gelten als die umfassendsten Gesetzeskodizes aus dem alten Mesopotamien.



Alle Spieler, die keine Technologiekarten des Typs Kultur haben, erhalten 4 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des kulturellen Typs gewonnen.

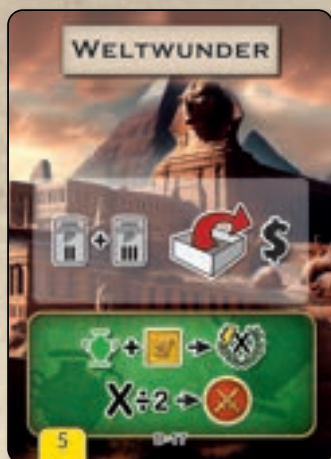
i Historisch gesehen ist ein Stamm eine mobile soziale Struktur, die sich zu verschiedenen natürlichen Ressourcen bewegt, indem sie den Migrationsströmen der Pflanzenfresser folgt. Diese Organisation existierte vor den sesshaften Dörfern.



Jeder Spieler kann 1 Forschungspunkt des militärischen Typs gegen 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs tauschen, maximal 3 Mal.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs gewonnen.

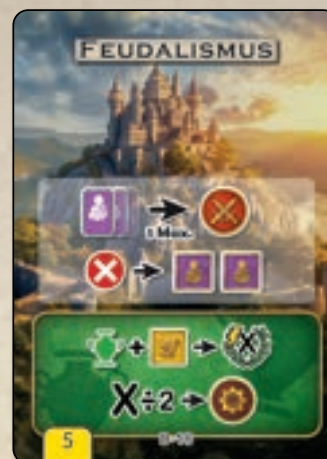
i Dies sind Übersetzungen buddhistischer Sutras vom Sanskrit ins Chinesische.



Ziehen Sie zufällig ein Wunder der Stufe II und ein Wunder der Stufe III aus der Schachtel und fügen Sie sie dem Wundermarkt hinzu. Sie sind jetzt zum Kauf verfügbar.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des militärischen Typs gewonnen.

i Dies sind die beeindruckendsten künstlerischen und architektonischen Bauwerke der Antike.



Alle Spieler, die mindestens 1 Anführer haben, gewinnen 1 Forschungspunkt des militärischen Typs. Alle anderen gewinnen 2 Botschafter.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des industriellen Typs gewonnen.

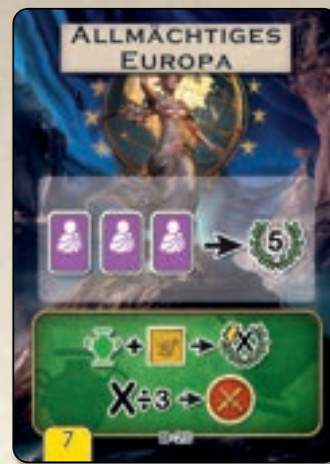
i Ein politisches System, in dem die Zentralmacht mit den lokalen Herrschern zusammenarbeitet, die wiederum mit ihrer Bevölkerung interagieren.



Jeder Spieler, der Stufe 10 oder höher auf der Bevölkerungsleiste erreicht hat, erhält 5 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des spirituellen Typs gewonnen.

i Eine Zeitperiode, in der das Bevölkerungswachstum beeindruckend ist. Sie findet zwischen 1000 und 1300 n. Chr. statt.



Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für jeweils 3 Anführer in seinem Besitz.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des militärischen Typs gewonnen.

i Zeit der europäischen Weltherrschaft. Europa steht im Zentrum der industriellen Revolution und expandiert stark.



Wenn die Gesamtzahl der Karten des kulturellen Typs eines Spielers höher ist als die aller anderen Kartentypen, erhält er 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs. Wenn dies nicht der Fall ist, erhält der Spieler 2 Forschungspunkte des kulturellen Typs.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des spirituellen Typs gewonnen.

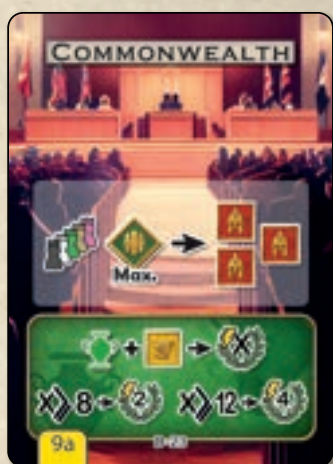
i Massive Einwanderungswelle in die Amerikas zwischen 1870 und 1910.



Jeder Spieler, der mehr Karten des Typs Kultur als Karten des Typs Militär hat, erhält 4 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 8 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Der Prozess, durch den koloniale Territorien ihre Abhängigkeit von den Metropolen beenden, führt in der Regel zur Erlangung der Unabhängigkeit der kolonisierten Nationen.



Der/die Spieler mit der höchsten Bevölkerungsstufe gewinnen 3 Einheiten. Nur die Stufe wird bewertet, nicht die Felder. Zum Beispiel, wenn zwei Spieler Stufe 9 erreicht haben, aber einer von ihnen ein Feld weiter ist als der andere, sind sie gleichgestellt, da nur die Stufe bewertet wird. Diese Karte kann nicht in einem Solo-Spielmodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 8 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Eine zwischenstaatliche Organisation mit 56 Mitgliedstaaten, die fast alle ehemalige Territorien des britischen Empire sind.



Jeder Spieler setzt so viele Einheit(en) ein, wie er Anführer des militärischen Typs besitzt.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Kultur und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 8 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Wahrscheinlich im 5. Jahrhundert v. Chr. in China von dem Stratege Sun Tzu verfasst. Seine Übersetzung ins Englische im Jahr 1910 lenkte die Aufmerksamkeit auf dieses Werk der indirekten Militärstrategie.



HERAUSFORDERUNGEN



Alle Spieler platzieren einen ihrer Zylinder auf eine Technologie ihrer Wahl der Stufe IV in der Technologiebibliothek. (Mehrere Spieler können ihren Zylinder auf die gleiche Technologie setzen.) Beim Kauf dieser Technologie holt der Spieler seinen Zylinder zurück und zahlt 1 Forschungspunkt weniger für die Technologie. Die Zylinder der anderen Spieler bleiben auf der nächsten Karte, sie profitieren weiterhin von ihrer Reduzierung, wenn sie diese Karte kaufen.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des militärischen Typs gewonnen.

i Der Auftrieb von Archimedes ist die Kraft, die auf einen Körper wirkt, der in einer Flüssigkeit (Flüssigkeit oder Gas) platziert ist und einem Schwerkraftfeld ausgesetzt ist.



Bis zum Ende des Spiels gewährt die Basistechnologie «Feuer» während der Forschungsphase (Phase D) zusätzlich zu ihrem wissenschaftlichen Forschungspunkt einen beliebigen Forschungspunkt.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Wissenschaft und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Einheiten ein.

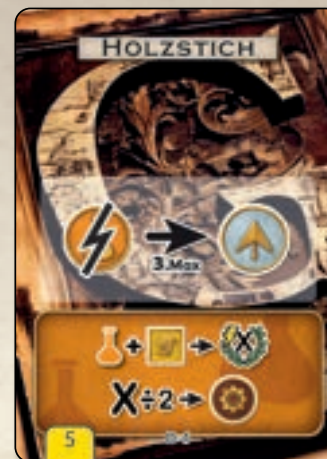
i Es handelt sich um einen Ansatz, der darauf abzielt, die Welt und die Existenz durch rationale und kritische Überlegungen zu verstehen.



Alle Forschungszyylinder aller Spieler, die auf 0 positioniert sind, rücken um 1 Punkt vor. Beispiel: Ein Spieler, dessen Forschungszyylinder in wissenschaftlicher, militärischer und spiritueller Forschung auf 0 stehen, würde sie alle auf Stufe 1 erhöhen.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des militärischen Typs gewonnen.

i Im Laufe der Zeit und über Nationen hinweg haben Frauen und Männer versucht, Wissen durch verschiedene Netzwerke und Austauschströme zu teilen.



Jeder Spieler kann 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs gegen 1 beliebigen Forschungspunkt tauschen, maximal 3 Mal.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Wissenschaft und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des industriellen Typs gewonnen.

i Ein Verfahren zur massenhaften Reproduktion von Bildern (Holzschnitte), effizienter als die manuelle Arbeit von Kopisten.



Bis zum Ende des Spiels kosten Wunder der Stufe II und III einen Bauherrn weniger.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Wissenschaft und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Bauherren ein.

i Ein Geometrietheorem, das besagt, dass eine Linie, die parallel zu einer Seite eines Dreiecks verläuft, mit den Linien der beiden anderen Seiten ein neues Dreieck bildet, das dem ersten ähnlich ist.



Jeder Spieler erhält 2 Botschafter.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Gesichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Gesichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Gesichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des militärischen Typs gewonnen.

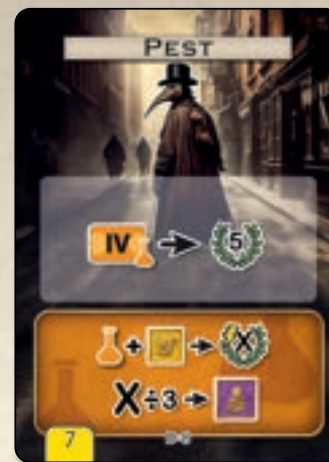
i Verfahren zur Trennung von Flüssigkeitsgemischen mit unterschiedlichen Siedepunkten.



Jeder Spieler, der mindestens 3 Technologiekarten der Stufe III oder IV besitzt, erhält 5 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Wissenschaft und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), multiplizieren das Ergebnis mit zwei und setzen diese Anzahl von Einheiten ein.

i Berühmte Darstellung eines menschlichen Körpers mit perfekten und idealen Proportionen in einem Kreis. Leonardo Da Vinci ist der Autor.



Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für jede Technologiekarte des Typs Wissenschaft Stufe IV in seinem Besitz.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Botschaftern ein.

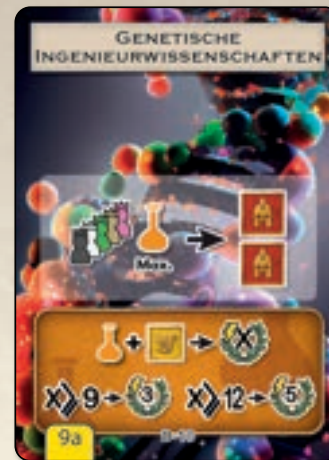
i Eine Pestpandemie, hauptsächlich in der Form von Beulenpest, die Mitte des 14. Jahrhunderts in Europa wütete. Sie tötete zwischen einem Drittel und der Hälfte der Bevölkerung.



Bis zum Ende des Spiels werden, jedes Mal wenn eine Technologiekarte des Typs Wissenschaft gekauft wird, die Siegpunkte der Karte, die normalerweise am Ende des Spiels gewonnen werden, auch sofort in Form von Siegpunktmarkern gewonnen.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Wissenschaft und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des kulturellen Typs gewonnen.

i Es handelt sich um fortschrittliche intellektuelle und politische Strömungen. Ihre Vertreter sind die Erben der Aufklärungsphilosophie.



Der oder die Spieler mit den meisten Karten des wissenschaftlichen Typs setzen 2 Einheiten ein. Beispiel: Die Spieler Römisch und Chinesisch haben jeweils 3 Karten des wissenschaftlichen Typs. Sie haben mehr Karten des wissenschaftlichen Typs als der Maya- und der Ägypter-Spieler, die jeweils 2 haben. Der Römische Spieler und der Chinesische Spieler setzen jeweils 2 Einheiten ein.

Diese Karte kann nicht in einem Solo-Spielmodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 5 Siegpunkten.

i Die Gesamtheit der Instrumente, die zur Veränderung des genetischen Codes eines Organismus verwendet werden, indem DNA-Stränge entfernt, eingefügt oder ersetzt werden.



Der oder die Spieler mit den meisten Karten des wissenschaftlichen Typs gewinnen 3 Siegpunkte. Diese Karte kann nicht in einem Solo-Spielmodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 5 Siegpunkten.

i Erhebliche Erwärmung der durchschnittlichen Oberflächentemperatur der Erde im 20. und 21. Jahrhundert.



Jeder Spieler kann 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs gegen 1 Siegpunkt tauschen, so oft er möchte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des wissenschaftlichen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 12 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 5 Siegpunkten.

i 42 ist die Antwort auf die große Frage nach dem Leben, dem Universum und allem anderen in «Per Anhalter durch die Galaxis» (Douglas Adams).



HERAUSFORDERUNGEN



Wenn die Karte Confucius gekauft wurde, gewinnen alle Spieler 1 Philosophen. Wenn Confucius nicht gekauft wurde, fügen Sie ihn dem Anführermarkt hinzu, wenn er noch nicht vorhanden ist.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des industriellen Typs gewonnen.

i Das Liji wird von konfuzianischen Gelehrten als Werk über Riten in China betrachtet.



Jeder Spieler kann wählen, ob er eine Synergie oder 2 Siegpunkte gewinnen möchte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des spirituellen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des kulturellen Typs gewonnen.

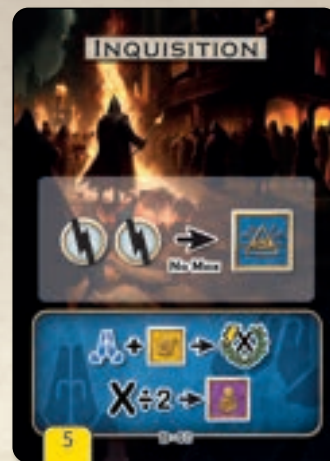
i Es wurde von König David in Jerusalem erbaut und 587 v. Chr. von Nebukadnezar II zerstört.



Wenn ein Spieler Level 2 auf der Philosophieleiste erreicht hat, gewinnen alle Spieler 1 Botschafter.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des spirituellen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des spirituellen Typs gewonnen.

i Schon im antiken Rom sind Politik und Religion eng miteinander verbunden, vereint in der Vorstellung, dass das Recht des Menschen von göttlichen Gesetzen herrührt.



Jeder Spieler kann 2 beliebige Forschungspunkte ausgeben, um 1 Philosophen zu gewinnen.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des spirituellen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Botschaftern ein.

i Eine spezialisierte Gerichtsbarkeit, die im 12. Jahrhundert von der katholischen Kirche eingeführt wurde, um gegen das zu kämpfen, was sie als häretische Überzeugungen ansah.



Der oder die Spieler mit dem höchsten Stand auf der Philosophieleiste gewinnen 1 Einheit und 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs. Diese Karte kann nicht im Einzelspielermodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet) und bewegen sich um diese Anzahl von Feldern auf der Bevölkerungsleiste vorwärts.

i Militärexpeditionen, die von vereinten Christen durchgeführt wurden, um die von Muslimen besetzten Heiligen Stätten zu befreien.



Wenn die zweite Stufe der Philosophie erreicht oder überschritten wird, gewinnen alle Spieler den Vorteil der ersten Stufe, oder sie gewinnen ihn erneut.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs gewonnen.



Der oder die Spieler mit den meisten Karten des spirituellen Typs gewinnen 5 Siegpunkte. Alle anderen erhalten 1 Philosophen und 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs. Diese Karte kann nicht in einem Einzelspieler-Spiel verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet) und bewegen sich um diese Anzahl von Feldern auf der Bevölkerungseiste vor.

i Religiöser Prozess des 15. und 16. Jahrhunderts zur Reform von Strukturen, Praktiken und Überzeugungen, der zur Gründung getrennter Kirchen führte.



Jeder Spieler, der die 4. Stufe der Philosophie erreicht hat, erhält 5 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des spirituellen Typs und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Botschaftern ein.

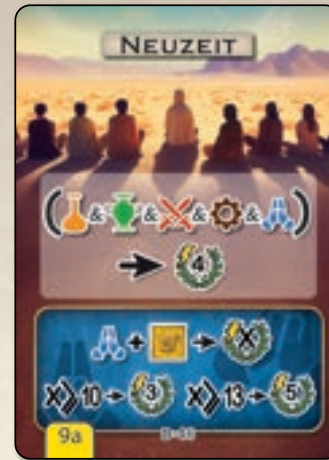
i Eine undemokratische Regierungsform, in der die Macht des Monarchen als von einem Gott gegeben angesehen wird.



Jeder Spieler erhält 3 Forschungspunkte des spirituellen Typs.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des industriellen Typs gewonnen.

i Zwischen dem 16. und dem 20. Jahrhundert folgten christliche Missionare häufig den europäischen Entdeckern und Siedlern auf ihren Reisen.



Jedes Kartenset der fünf Typen bringt 4 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 10 oder mehr erreichen, erhalten sie zusätzlich einen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 13 oder mehr erreichen, erhalten sie zusätzlich einen Bonus von 5 Siegpunkten.

i Eine spirituelle Bewegung, die sich im 20. und 21. Jahrhundert im Westen entwickelt hat und sich durch einen persönlichen und eklektischen Ansatz zur Spiritualität auszeichnet.



Der oder die Spieler mit der höchsten Stufe auf der Philosophieleiste gewinnen 2 Einheiten. Diese Karte kann nicht im Einzelspielermodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 10 erreichen oder überschreiten, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 13 erreichen oder überschreiten, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 5 Siegpunkten.

i Irrationale Mittel, um einen absoluten Glauben an eine oder mehrere Wahrheiten zu etablieren, die nicht nachgewiesen werden können.



Jeder Spieler kann so oft er möchte 1 Botschafter austauschen, um stattdessen 1 Philosophen zu erhalten. Jeder Spieler kann sofort nach diesen Austauschen dafür bezahlen, um auf der Philosophieleiste um eine Stufe voranzukommen. Er erhält den Vorteil seiner neuen Stufe. Seine Position auf der Philosophieleiste bestimmt seine Siegpunkte am Ende des Spiels auf herkömmliche Weise.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Spiritualität und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 10 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 3 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 13 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 5 Siegpunkten.



HERAUSFORDERUNGEN



Bis zum Ende des Spiels kosten Anführer des militärischen Typs 1 Botschafter weniger.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), und diese Anzahl wird als Forschungspunkte des spirituellen Typs gewonnen.

i In der Geschichte und auf allen Kontinenten finden sich politische Organisationen, die Völker unterschiedlicher Herkunft um einen Kaiser vereinen.



Bis zum Ende des Spiels kosten die Technologiekarten des Typs Industrie der Stufe II einen Forschungspunkt weniger.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs gewonnen.

i Ab 3000 v. Chr. boten Gießereitechniken (Kupfer, dann Bronze und schließlich Eisen) den Zivilisationen, die sie beherrschten, einen Vorteil.



Alle Spieler, die mindestens ein Wunder besitzen, erhalten 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs. Die anderen Spieler erhalten 2 Siegpunkte.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Weisen ein.

i Vor mehr als 2000 Jahren in China erfunden, wurde das Papier nach und nach zum vorherrschenden Schreibmedium.



Bis zum Ende des Spiels kosten die Technologiekarten des Typs Industrie der Stufe III einen Forschungspunkt weniger.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des kulturellen Typs gewonnen.

i Bereits um die Wende des ersten Jahrtausends wurde Kohle in Europa und China abgebaut.



Alle Spieler, die eine Technologiekarte von jedem der 5 Typen besitzen, rücken 2 Felder auf ihrer Bevölkerungsleiste vor. Nur Technologiekarten werden berücksichtigt, nicht Anführer oder Wunder.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Einheiten ein.

i Obwohl einige nomadische Kulturen fortbestehen, wird die überwiegende Mehrheit der Bevölkerung sesshaft.



Bis zum Ende des Spiels kostet der Kauf von Stufe-III-Wunderkarten 1 zusätzlichen Bauherrn.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 2 (abgerundet), dieser Wert wird als Forschungspunkte des kulturellen Typs gewonnen.

i Ein Beispiel für fortschrittliches Denken ist die Wahrnehmung der Gegenwart als Verbesserung einer komplexeren oder schwierigeren Vergangenheit.



Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für je 3 Wunder, die er besitzt.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Philosophen ein.

i Ein Prozess des 19. Jahrhunderts, der eine agrarische und handwerkliche Gesellschaft in eine kommerzielle und industrielle Gesellschaft verwandelt.



Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für jedes Wunder der Stufe III, das er besitzt.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet), dieser Wert wird als freie Forschungspunkte gewonnen.

i Ein mechanisches Gerät, das entwickelt wurde, um Bearbeitungsvorgänge oder andere wiederholende Aufgaben durchzuführen, während es präzise bleibt und geeignete Kraft aufweist.



Jeder Spieler darf höchstens zweimal 1 Botschafter gegen 1 Bauherrn austauschen.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Dann teilen sie ihre Geschichtspunkte durch 3 (abgerundet) und setzen diese Anzahl von Botschaftern ein.

i Sklavenhandel, der Europa, Afrika und Amerika verband, für die Deportation von Schwarzen Sklaven ab 1705.



Der oder die Spieler mit den wenigsten Karten des Typs Industrie gewinnen 7 Siegpunkte. Alle Karten des Typs Industrie werden gezählt, egal ob es sich um verworfene Technologien oder solche auf dem Zivilisationsbrett, den lebenden Anführer oder die im Friedhof und die Wunder handelt. Diese Karte kann nicht in einem Solo-Spielmodus verwendet werden.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 7 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Ende des. Jahrhunderts wird die Welt allmählich darauf aufmerksam, dass viele natürliche Ressourcen extrem schnell zur Neige gehen.



Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für jedes Set, bestehend aus einer Technologiekarte des Typs Industrie der Stufe IV und einer Technologiekarte des Typs Wissenschaft der Stufe IV.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Sie erhalten ihre Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn ihre Geschichtspunkte 7 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn ihre Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhalten sie einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Bereits im. Jahrhundert haben Science-Fiction-Werke das Auftreten von KI in modernen Kriegen vorhergesagt.



Jeder Spieler erhält 1 Einheit pro Wunder militärischen Typs, das er besitzt.

Jeder Spieler addiert alle seine Karten des Typs Industrie und seine Weisen, um seine Geschichtspunkte für diese Herausforderung zu ermitteln. Du erhältst deine Geschichtspunkte sofort als Siegpunkte. Wenn deine Geschichtspunkte 7 oder mehr erreichen, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von 2 Siegpunkten. Wenn deine Geschichtspunkte 9 oder mehr erreichen, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von 4 Siegpunkten.

i Bushido, Korpsgeist und Infanterietaktiken sind nur einige Beispiele für die Bedeutung der Wissensvermittlung innerhalb einer Armee und zwischen Kämpfern.



KAMPF



- 1 1 Weiser, 1 Botschafter und 3 SP
- 2 1 SP und er wählt zwischen 1 Weisen oder 1 Botschafter.
- 3 1 SP

i Heldenhaftes letztes Gefecht, bei dem 300 spartanische Soldaten unter dem Kommando von König Leonidas I. und 700 Soldaten aus Thespiee ein massives persisches Heer 3 Tage lang zurückhielten.



- 1 1 Philosoph, 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 3 SP
- 2 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 2 SP
- 3 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 1 SP
- 4 1 SP

i Ein legendärer Kriegslist, die wahrscheinlich auf realen Ereignissen beruht und der den Sieg der List über die Stärke verdeutlicht.



- 1 1 Forschungspunkt des industriellen Typs, 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs und 2 SP.
- 2 2 SP und er wählt zwischen 1 Forschungspunkt des industriellen Typs oder 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs.
- 3 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs und 1 SP
- 4 1 SP

i Ein griechischer Bote läuft von Marathon 42 km, um den Sieg der Athener Armee gegen das Persische Reich zu verkünden. Dieser beendet den ersten medischen Krieg.



- 1 1 Forschungspunkt des industriellen Typs, 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 3 SP
- 2 2 SP und er wählt zwischen 1 Forschungspunkt des industriellen Typs oder 1 Forschungspunkt des militärischen Typs.
- 3 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 1 SP
- 4 1 Forschungspunkt des militärischen Typs.

i Das Ende des Gallischen Krieges, in dem die von Vercingetorix angeführten gallischen Völker gegen die römische Armee von Julius Cäsar besiegt werden.



- 1 1 beliebiger Forschungspunkt und 2 SP
- 2 1 beliebiger Forschungspunkt und 1 SP
- 3 1 Synergie und 1 SP
- 4 1 Synergie.

i Hannibal Barca, der das karthagische Heer anführt, erringt den Sieg über die wesentlich größere Streitmacht der römischen Republik.



- 1 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs und 2 SP
- 2 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs und 1 SP
- 3 1 SP

i Die Fabii, angeblich Nachfahren von Herkules, haben sich verpflichtet, die Stadt Rom zu beschützen. Sie erringen einen Sieg nach dem anderen, bis zu jener heldenhaften, aber letztlich aussichtslosen letzten Schlacht, die ihren kollektiven Untergang bedeuten würde.



- 1 2 Weisen und 4 SP
- 2 1 Weiser und 2 SP
- 3 1 Weiser und 1 SP
- 4 1 Weiser.

i Attila, König der Hunnen, führt seine Horde ins Herz des zerfallenden Römischen Reiches.



- 1 1 Bauherrn, 1 Philosophen und 4 SP.
- 2 1 SP und er wählt zwischen 1 Bauherrn oder 1 Philosophen.
- 3 1 SP

i König Ezana von Aksum antwortet auf den nubischen Angriff. Nachdem er ihre Hauptstadt Meroë besiegt hat, wird Nubien in drei Staaten aufgeteilt, die nun unter der Kontrolle von Aksum stehen.



- 1 Forschungspunkt des militärischen Typs, 1 Philosophen und 3 SP
- 1 Philosophen und 2 SP
- 1 Philosophen und 1 SP
- 1 SP

i Karl Martell schlägt die muslimische Expansion im Westen 732 zurück.



- 1 Botschafter und 3 SP
- 1 Botschafter und 2 SP
- 1 SP

i Ritter Roland kommt mit der Nachhut des Heeres Karls des Großen in einem Hinterhalt ums Leben.



- 1 Bauherrn, 1 beliebiger Forschungspunkt und 2 SP
- 1 Bauherrn, 1 beliebiger Forschungspunkt und 1 SP
- 1 SP

i Sieg der Iren unter Brian Boru über die Wikinger und ihre irischen Verbündeten, der die Eroberung Irlands durch die Skandinavier beendet.



- 1 Forschungspunkt des militärischen Typs, 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 2 SP
- 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 2 SP
- 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 1 SP
- 1 SP

i Während des Krieges zwischen der Jin- und der Song-Dynastie wurden erstmals Feuerwaffen eingesetzt.



- 2 Fortschritte auf seiner Bevölkerungsleiste, 1 beliebiger Forschungspunkt und 7 SP
- 1 Synergie und 4 SP
- 1 Synergie und 2 SP
- 1 SP

i Eine wichtige Episode des Hundertjährigen Krieges. In der Schlacht von Agincourt kämpft das Heer von Heinrich V., König von England, gegen die französischen Truppen.



- 2 Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs und 7 SP
- 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 4 SP
- 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 1 SP

i Dieser Konflikt wird Daimyo Tokugawa an die Macht bringen und die Edo-Periode in Japan einleiten.



- 2 beliebige Forschungspunkte und 6 SP
- 1 beliebiger Forschungspunkt, 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 4 SP
- 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 2 SP
- 1 Forschungspunkt des militärischen Typs.

i Die Schlacht von Gettysburg in Pennsylvania dauerte während des amerikanischen Bürgerkriegs drei Tage. Sie wird als der wichtigste Wendepunkt des Krieges angesehen.



- 2 Bauherren und 6 SP
- 1 Bauherrn und 3 SP
- 1 Bauherrn und 2 SP
- 1 Bauherrn.

i Die Belagerung von Konstantinopel dauerte acht Jahre und bedeutete das Ende des Oströmischen Reiches.



- 1 Botschafter, 1 Bauherrn und 5 SP.
- 3 SP und er wählt zwischen 1 Botschafter oder 1 Bauherrn.
- 1 Bauherrn und 2 SP.
- 1 SP

i Südlich von Brüssel in Belgien besiegt die britische Armee mit Unterstützung der preußischen Armee die französische Armee unter dem Kommando von Napoleon I.



- 1 Philosophen, 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs und 5 SP.
- 2 SP und er wählt 1 Philosophen oder 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs.
- 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs und 2 SP.
- 1 SP

i Das Chimor-Königreich kapituliert vor der Macht der Armee von Kaiser Tupac Inca Yupanqui.



- 12 SP
- 7 SP
- 4 SP
- 1 SP

i Während des Ersten Weltkriegs wurden in Verdun im Laufe von 10 Monaten mehrere Millionen Granaten von beiden Seiten der Front zwischen Deutschland und Frankreich abgefeuert.



- 13 SP
- 11 SP
- 7 SP
- 2 SP

i Okinawa war der Schauplatz des größten amphibischen Angriffs des Pazifikkriegs. Es war auch eine der heftigsten und die letzte große Schlacht des Zweiten Weltkriegs.



- 10 SP
- 7 SP
- 2 SP
- 1 SP

i Die Schlacht von Stalingrad ist die größte Schlacht des Zweiten Weltkriegs. Dieser sowjetische Sieg markiert den Beginn der Niederlage des Dritten Reiches.



- 11 SP
- 10 SP
- 5 SP
- 1 SP

i Die Schlacht an der Somme war nicht nur eine der größten Militäroperationen des Ersten Weltkriegs, sondern auch die tödlichste von allen.



- 8 Siegpunkte
- 3 Siegpunkte
- 1 Siegpunkt

i Südvietnam, unterstützt von den Vereinigten Staaten, steht Nordvietnam gegenüber, das von China und der Sowjetunion unterstützt wird.



- 9 Siegpunkte
- 6 Siegpunkte
- 3 Siegpunkte
- 1 Siegpunkt

i Diese Belagerung durch die Wehrmacht war mit einer Dauer von 872 Tagen die längste Belagerungszeit des Zweiten Weltkriegs.

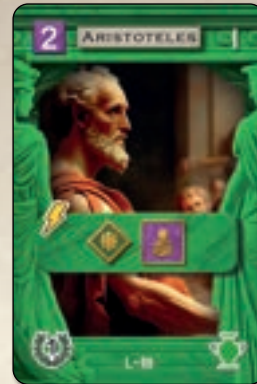


ANFÜHRER



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, erzeugt sie in der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs. Dieser Punkt zählt zur durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Eine griechische Dichterin aus der Antike. Ihr Name ist die Grundlage für das Wort Saphismus.

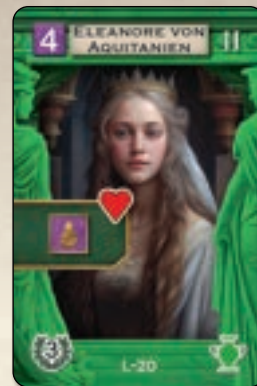


⚡ Sobald der Spieler diese Karte kauft, erhöht er seine Bevölkerung um 1 und setzt 1 Botschafter ein.

i Griechischer multidisziplinärer Philosoph des 3. Jahrhunderts v. Chr.



i Königin des antiken Ägyptens aus dem ersten Jahrhundert v. Chr.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, setzt sie während der Investitionsphase (Phase B) 1 Botschafter ein. Dieser Botschafter zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Königin von Frankreich und dann Königin von England im 12. Jahrhundert.



♥ Solange dieser Anführer lebt, erhält der Spieler sofort 2 Siegpunkte, wenn er auf der Bevölkerungsleiste vorrückt. Dieser Bonus wird maximal einmal pro Phase gewährt, unabhängig von der Anzahl der Fortschrittsfelder, die er erhält. Zum Beispiel, wenn ein Spieler, der Song Taizu besitzt, im Phase C die Alhambra kauft, erhält er 2 Siegpunkte, auch wenn er um 2 Felder vorrückt, und wenn er später in der Runde eine Technologiekarte des Typs Kultur kauft, die ihm einen oder mehrere Fortschritte in Phase E gewährt, erhält er erneut 2 Siegpunkte.

🏰 Sobald dieser Anführer auf dem Friedhof platziert wird und bis zum Ende des Spiels, erhält der Spieler sofort 1 Siegpunkt, wenn er auf der Bevölkerungsleiste vorankommt. Dieser Bonus wird maximal einmal pro Phase gewährt, unabhängig von der Anzahl der Fortschrittsfelder, die er erhält.

i General und Kaiser von China, Gründer der Song-Dynastie im 10. Jahrhundert.

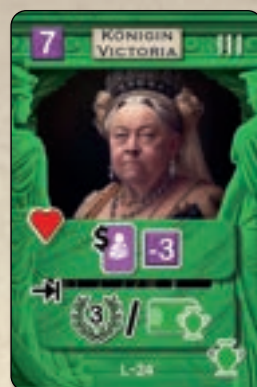


i Philosophin, Politikerin und Autorin, gilt als Vorreiterin des Feminismus in Frankreich.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie in der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des kulturellen Typs und 1 beliebigen Forschungspunkt. Diese Punkte zählen bis zur Grenze, die durch das Bevölkerungsstufe festgelegt ist.

i Eine emblematische Figur im Kampf gegen die Rassentrennung in den Vereinigten Staaten im 20. Jahrhundert.



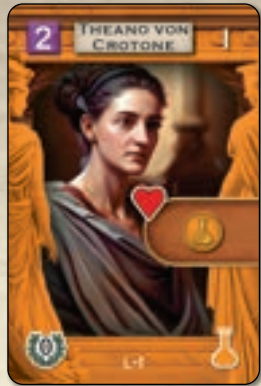
♥ Solange diese Anführerin lebt, werden die Kosten für den Kauf eines neuen Anführers um 3 Botschafter reduziert (Minimum 0). Das bedeutet, dass der Anführer, der sie ersetzen wird, 3 Botschafter weniger kosten wird.

➔ Dieser Anführer hat einen SP-Wert, der der Anzahl der Karten des Typs Kultur im Besitz des Spielers entspricht, multipliziert mit 3. Nur die Technologiekarten (horizontal) werden berücksichtigt, nicht die Anführer oder die Wunder.

i Königin des Vereinigten Königreichs, Kanadas und Kaiserin von Indien.



ANFÜHRER



♥ In jeder Runde und solange dieser Anführer lebt, erzeugt sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs. Dieser Punkt zählt zur durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

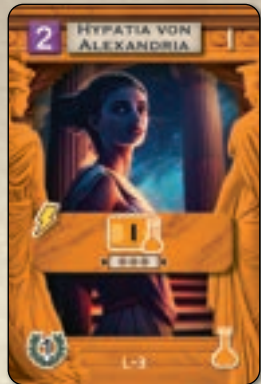
i Pythagoreische Philosophin des 6. Jahrhunderts v. Chr.



♥ Solange dieser Anführer lebt, kosten alle Technologiekarten der Stufe III 1 Forschungspunkt weniger. Diese Reduzierung kann mit anderen Reduzierungen kombiniert werden.

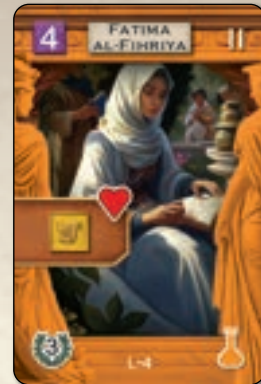
🏛 Von dem Moment an, in dem dieser Anführer auf den Friedhof gelegt wird und bis zum Ende des Spiels, kosten alle Technologiekarten des dritten Levels 1 Forschungspunkt weniger. Dieser Rabatt kann mit anderen Rabatten kombiniert werden.

i Ein Mathematiker aus dem antiken Griechenland. Autor des Werkes: Die Elemente.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler eine Wissenschaftliche Technologiekarte der Stufe I und den dazugehörigen Bonus. Er legt diese Karte auf den Entdeckungsplatz auf seinem Brett. Er beendet diese Runde mit 6 Karten auf seinem Brett. In der Projektphase (Phase A) der nächsten Runde wird er 4 Karten platzieren und 2 ablegen.

i Griechische Mathematikerin und Philosophin. Auch bekannt für ihre Herstellung eines planisphärischen Astrolabiums.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, setzt sie in der Investitionsphase (Phase B) 1 Weisen ein. Dieser Weise zählt zur Begrenzung, die durch das Bevölkerungsstufe festgelegt ist.

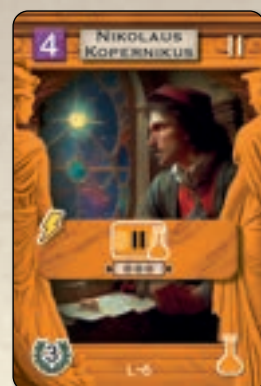
i Gründerin der Universität Al Quaraouiyine in Fès, Marokko, im 9. Jahrhundert.



♥ Solange dieser Anführer lebt, kosten Technologiekarten des 4. Levels 1 Forschungspunkt weniger und Technologiekarten des 4. Levels des wissenschaftlichen Typs kosten zusätzlich 1 Forschungspunkt weniger, insgesamt also eine Reduzierung um 2 Forschungspunkte. Diese Reduzierungen können mit anderen Reduzierungen kombiniert werden.

🏛 Von dem Moment an, in dem dieser Anführer auf dem Friedhof platziert wird und bis zum Ende des Spiels, kosten die Technologiekarten des vierten Levels einen Forschungspunkt weniger. Dieser Rabatt kann mit anderen Rabatten kombiniert werden.

i Italienischer Gelehrter des 16. Jahrhunderts. Bekannt für die Galileischen Transformationen und seine Gleichungen für den Fall von Körpern.



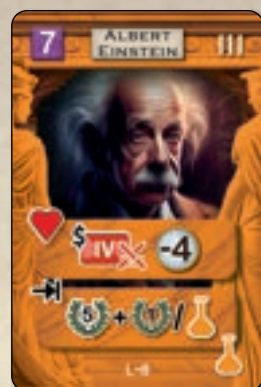
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler eine Technologiekarte des wissenschaftlichen Typs der Stufe II und den dazugehörigen Bonus. Er platziert diese Karte auf dem Entdeckungsfeld seines Bretts. Er beendet diese Runde mit 6 Karten auf seinem Brett. Während der Projektphase (Phase A) der nächsten Runde wird er 4 Karten platzieren und 2 ablegen.

i Polnischer Astronom des 15. Jahrhunderts. Vater des Heliozentrismus.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und 1 beliebigen Forschungspunkt. Diese Punkte zählen zur durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Physikerin und Chemikerin, Nobelpreisträgerin 1903 und 1911. Berühmt für ihre Arbeiten zur Radioaktivität.



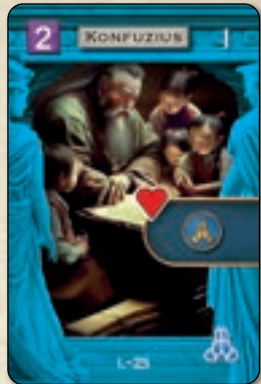
♥ Solange dieser Anführer lebt, werden die Kosten für den Kauf der Technologiekarte des Typs Militär der Stufe IV um 4 Forschungspunkte reduziert.

➔ 5 SP + 1 SP pro Karte vom Typ Wissenschaft. Alle wissenschaftlichen Karten des Spielers werden gezählt, unabhängig davon, ob es sich um Wunder, Anführer (lebendig oder tot) oder Technologien (abgeworfen oder auf der Zivilisationstafel) handelt.

i Moderner theoretischer Physiker, bekannt für seine Theorien der speziellen ($E=mc^2$) und allgemeinen Relativitätstheorie.

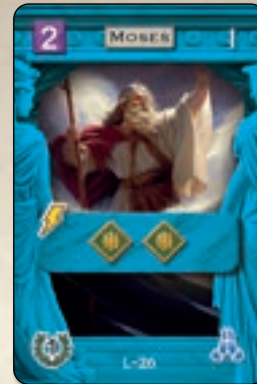


ANFÜHRER



♥ In jeder Runde und solange dieser Anführer lebt, produziert er in der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs. Dieser Punkt zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Chinesischer Philosoph des 5. Jahrhunderts v. Chr. und Vater des Konfuzianismus.



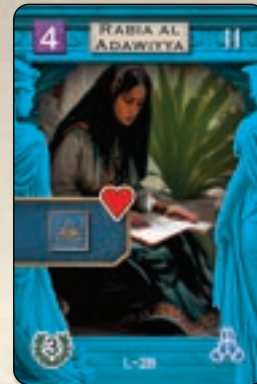
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler seine Bevölkerung um 2 Felder.

i Erster Prophet des Judentums.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und setzt 1 Bauherrn ein.

i Ein chinesischer Weiser, Zeitgenosse von Konfuzius und als Vater des Taoismus angesehen.



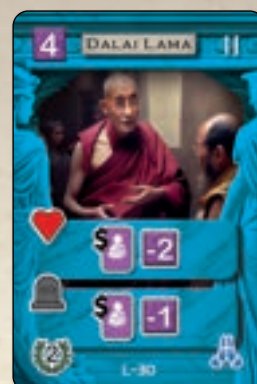
♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, setzt sie in der Investitionsphase (Phase B) 1 Philosophen ein. Dieser Philosoph zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Mystische muslimische Dichterin. Sie ist eine bedeutende Figur im Sufismus.



⚡ Beim Kauf dieser Karte steigt der Spieler ein Level auf der Philosophieleiste auf, ohne die Kosten zu bezahlen, und erhält oder wählt den Vorteil.

i Ein deutscher Priester und Theologe des 16. Jahrhunderts. Eine führende Figur der protestantischen Reformation.



♥ Solange dieser Anführer lebt, wird der Kauf eines neuen Anführers um 2 Botschafter reduziert, mindestens jedoch 0. Das bedeutet, dass der Anführer, der ihn ersetzt, 2 Botschafter weniger kosten wird. Diese Reduzierung kann mit anderen Reduzierungen kombiniert werden.

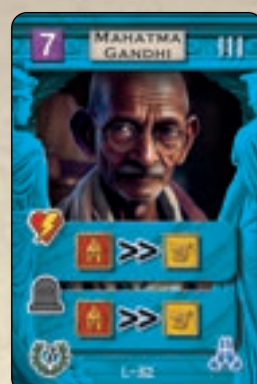
🏛 Vom Zeitpunkt an, an dem dieser Anführer auf den Friedhof gelegt wird, bis zum Ende des Spiels, erhält jeder Anführerkauf eine Reduzierung von 1 Botschafter, mit einem Minimum von 0. Diese Reduzierung kann mit anderen Reduzierungen kumuliert werden.

i Die Linie der Dalai Lamas ist eine Reinkarnationslinie im tibetischen Buddhismus seit dem 15. Jahrhundert.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs und 1 beliebigen Forschungspunkt. Diese Punkte zählen innerhalb der durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Eine katholische Nonne albanischer Herkunft, die später die indische Staatsbürgerschaft annahm, Missionarin in Indien und Friedensnobelpreisträgerin 1979.



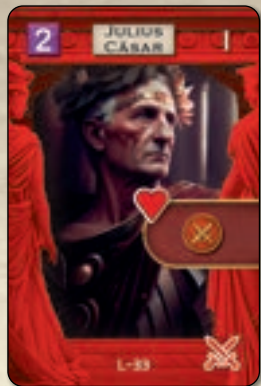
♥ Beim Kauf dieses Anführers und solange er lebt, nimmt der Spieler alle seine Einheiten und verwandelt sie in Weisen. Alle Einheiten, die er fortan gewinnt, werden in Weisen umgewandelt.

🏛 Ab dem Zeitpunkt, an dem dieser Anführer auf den Friedhof gelegt wird und bis zum Ende des Spiels, werden alle Einheiten, die der Spieler gewinnen sollte, in Weisen umgewandelt.

i Ein indischer Unabhängigkeitskämpfer, bekannt für sein gewaltloses Handeln.

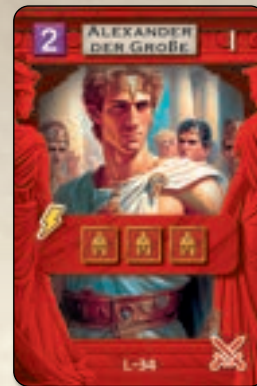


ANFÜHRER



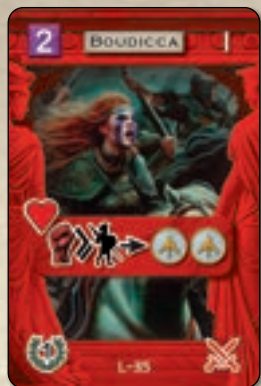
♥ In jeder Runde und solange dieser Anführer lebt, erzeugt er während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des militärischen Typs. Dieser Punkt zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Römischer Kaiser des ersten Jahrhunderts v. Chr.



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 3 Einheiten ein.

i König von Makedonien im 4. Jahrhundert v. Chr. Er eroberte das riesige persische Reich.



♥ Solange diese Anführerin lebt, wenn der Spieler die Kraft der Äußeren Bedrohung in einem Kampf erreicht oder übertrifft, erhält er 2 beliebige Forschungspunkte.

i Königin der Iceni (England), sie rebelliert gegen die römische Besetzung im 1. Jahrhundert n. Chr.



♥ In jeder Runde und solange dieser Anführer lebt, setzt er in der Investitionsphase (Phase B) 1 Einheit ein. Diese Einheit zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

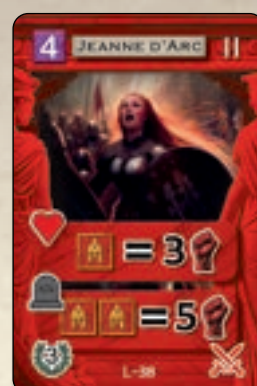
i Als Kriegerkönig eroberte er Europa und wurde im Jahr 800 zum Kaiser des Westens gekrönt.



♥ Solange diese Anführerin lebt, wenn der Spieler die Kraft der Äußeren Bedrohung in einer Schlacht erreicht oder übertrifft, rückt er ein Feld auf seiner Bevölkerungsleiste vor und erhält 1 beliebigen Forschungspunkt.

🪦 Sobald diese Anführerin auf dem Friedhof platziert wird und bis zum Ende des Spiels, wenn der Spieler die Macht der Äußeren Bedrohung erreicht oder übertrifft, gewinnt er sofort 1 Siegpunkt.

i Afrikanische Kriegerkönigin. Eine Schlüsselfigur auf dem afrikanischen Kontinent und in der Geschichte Nigerias. Ihr Leben inspirierte die Schöpfung der Figur Xena, die Kriegerprinzessin.



♥ Solange diese Anführerin lebt, beträgt die Kraft jeder Einheit 3 anstatt 2.

🪦 Von dem Moment an, in dem diese Anführerin auf dem Friedhof platziert wird und bis zum Ende des Spiels, beträgt die Kraft jeder Paar von Einheiten 5 anstatt 4.

i Kriegsherrin und Heldin des 15. Jahrhunderts. Berühmt für die Belagerung von Orléans während des Hundertjährigen Krieges.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des militärischen Typs und 1 beliebigen Forschungspunkt. Diese Punkte zählen innerhalb des durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Limits.

i Apache-Kriegerin und Schamanin. Symbol des Mutes für die amerikanischen Ureinwohner.



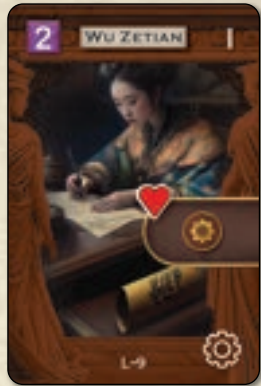
♥ Solange dieser Anführer lebt, erhält der Spieler sofort 2 Siegpunkte, wenn er die Kraft der Äußeren Bedrohung erreicht oder übersteigt.

➡ Dieser Anführer hat einen SP-Wert, der den SP entspricht, die der Spieler im letzten Konflikt gewonnen hat. Die im letzten Konflikt gewonnenen SPs werden also doppelt gezählt: einmal für den Konflikt und einmal dank des Anführers.

i Britischer Politiker, spielte eine entscheidende Rolle während des Zweiten Weltkriegs.

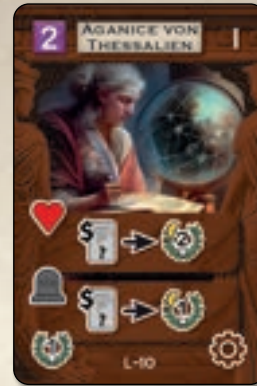


ANFÜHRER



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des industriellen Typs. Dieser Punkt zählt zur durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

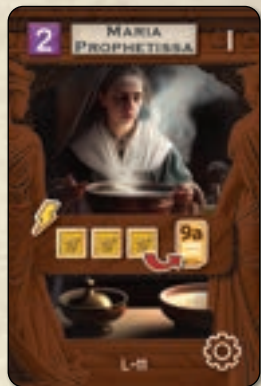
i Chinesische Kaiserin des 7. Jahrhunderts. Reformistin und Feministin.



♥ Solange dieser Anführer lebt, erhält der Spieler sofort 2 Siegpunkte für jeden Kauf eines Wunders.

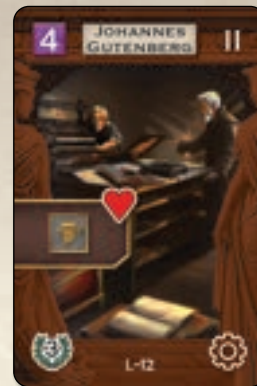
🏛️ Sobald dieser Anführer auf dem Friedhof platziert wird und bis zum Ende des Spiels, erhält der Spieler sofort 1 Siegpunkt für jeden Wunderkauf. Der Erhalt eines Wunders durch Christoph Kolumbus gilt als Kauf.

i Pythagoreische Philosophin des 6. Jahrhunderts v. Chr.



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 3 Weisen vor die Herausforderung der Runde 9a. Wenn die Herausforderungsschale die Runde 9a erreicht, werden die Weisen dort platziert.

i Alchemistin des 3. Jahrhunderts v. Chr., die auch für die Erfindung des Wasserbads bekannt ist.



♥ In jeder Runde, solange dieser Anführer lebt, setzt er in der Investitionsphase (Phase B) 1 Bauherrn ein. Dieser Bauherr zählt zur durch die Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Deutscher Ingenieur des 15. Jahrhunderts. Erfinder des Buchdrucks mit beweglichen Lettern.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 1 Botschafter, 1 Einheit, 1 Bauherrn und 1 Weisen.

i Ein multidisziplinärer Wissenschaftler, Künstler und Ingenieur aus der italienischen Renaissance.



⚡ Sobald der Spieler diese Karte kauft, zieht er zufällig ein Wunder der Stufe II aus der Box und legt es vor sich hin, als hätte er es gekauft.

i Ein genuesischer Seefahrer und Entdecker des 15. Jahrhunderts. Er entdeckte die Karibik, die er kolonisierte.



♥ In jeder Runde und solange diese Anführerin lebt, produziert sie während der Forschungsphase (Phase D) 1 Forschungspunkt des industriellen Typs und 1 beliebigen Forschungspunkt. Diese Punkte zählen zur durch das Bevölkerungsstufe festgelegten Grenze.

i Engländerin des 19. Jahrhunderts und Pionierin der Informatik. Sie war die erste, die ein Computerprogramm entwickelte.



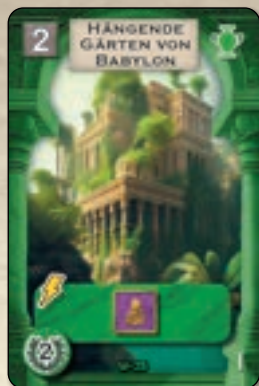
♥ Solange dieser Anführer lebt, werden die Kosten für den Kauf von Karten des wissenschaftlichen und industriellen Typs der Stufe IV um 3 Forschungspunkte reduziert.

➡️ Dieser Anführer hat einen SP-Wert, der der Gesamtsumme der SP aus den Technologiekarten am Ende des Spiels entspricht. Die SP der Technologiekarten werden also zweimal gewertet: einmal für den Wert des Anführers und einmal für die normale Wertung der Karte.

i Wenn diese Figur existiert hätte, könnte sie ein Informatiker, ein Unternehmer und der Gründer eines großen IT-Unternehmens gewesen sein.



WUNDER



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 1 Botschafter ein.

i Die Gärten, die in Babylon liegen, sollen im 6. Jahrhundert v. Chr. von Nebukadnezar II. erbaut worden sein.



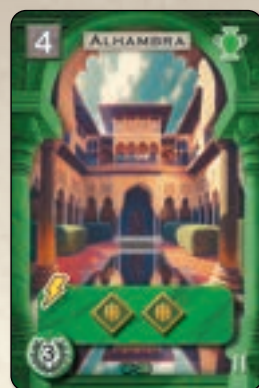
⚡ Beim Kauf dieser Karte rückt der Spieler seine Bevölkerung um 1 Feld vor.

i Heiligtum, das 560 v. Chr. in Ephesus (Türkei) erbaut wurde, aber 356 v. Chr. niederbrannte.



⚡ Beim Kauf dieser Karte steigt das militärisches Erbe des Spielers um 1 Stufe und er setzt 1 Philosophen ein.

i Tikal war die Hauptstadt der präkolumbischen Maya-Zivilisation und Sitz eines der mächtigsten Königreiche.



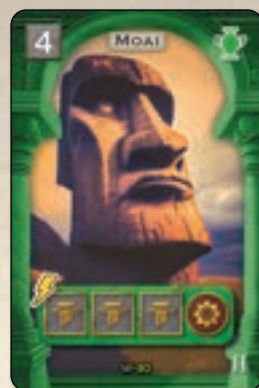
⚡ Beim Kauf dieser Karte rückt der Spieler seine Bevölkerung um 2 Felder vor.

i Befindet sich in Granada, Andalusien, Spanien. Ein Palastkomplex, der im 12. Jahrhundert erbaut wurde und die islamische Architektur symbolisiert.



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 2 Botschafter ein.

i Eine nabatäische Stadt, die Ende des 8. Jahrhunderts gegründet wurde und sich im südlichen Teil des heutigen Jordanien befand.



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 3 Bauherren ein und erhält 1 Forschungspunkt des industriellen Typs.

i Monumentale Statuen von der Osterinsel, gelegen in Ostpolynesien.



➔ 5 SP + 2 SP pro Anführer die der/ die Spieler besitzen.

i Ikone Allee in Manhattan, dem zentralen Bezirk von New York.

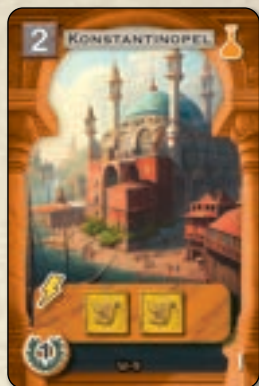


➔ 3 SP + die Bevölkerungsstufe des Spielers. Das Bevölkerungsniveau darf nicht mit der Anzahl der Felder auf der Bevölkerungsleiste verwechselt werden. Es ist 3 plus die unter der Leiste angegebene Zahl, nicht 3 plus die Anzahl der Felder. Diese Karte ist höchstens 13 SP wert.

i Inauguriert im Jahr 1973, ist es eines der bekanntesten Gebäude des 20. Jahrhunderts.

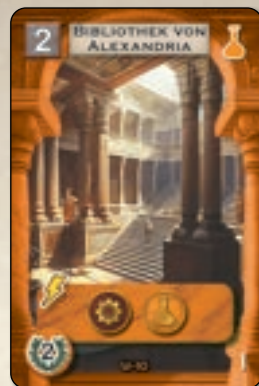


WUNDER



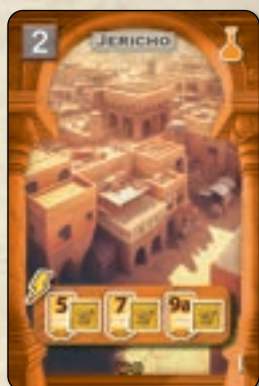
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 2 Weisen ein.

i Gegründet im Jahr 330 auf dem Gelände von Byzanz, diente es bis 1453 als Hauptstadt des Oströmischen Reiches.



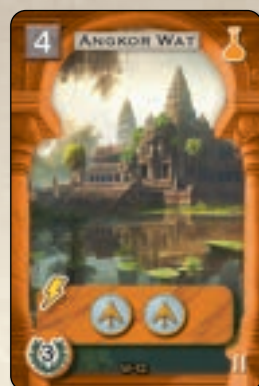
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 1 Forschungspunkt des industriellen Typs und 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs.

i Gegründet im Jahr 288 v. Chr., war diese Bibliothek die renommierteste der Antike und sammelte die bedeutendsten Werke ihrer Zeit.



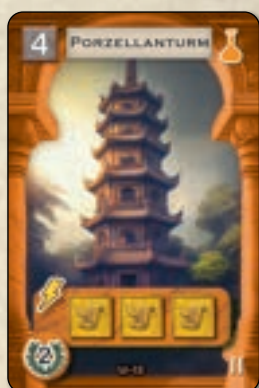
⚡ Beim Kauf dieses Wunders setzt der Spieler 1 Weisen vor die Herausforderungen der Runden 5, 7 und 9a. Wenn das Herausforderungsablage vor eine dieser Herausforderungen rückt, wird der Weise automatisch darin platziert. Wenn das Ablage bereits vor der Herausforderung der Runde 5, 7 oder 9a steht, wird der Würfel direkt in das Herausforderungsablage gelegt. Wenn die Herausforderungen, bei denen die Weisen platziert werden sollten, bereits vorbei sind, gehen sie verloren.

i Eine Stadt im Westjordanland, am Westufer des Jordanflusses, ist zweifellos eine der ältesten Städte der Welt.



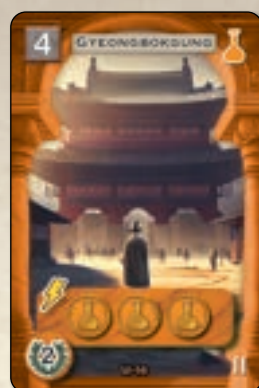
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 2 beliebige Forschungspunkte.

i Das größte religiöse Denkmal der Welt, es befindet sich in Kambodscha und wurde im 12. Jahrhundert erbaut.



⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 3 Weisen ein.

i Eine Pagode, die sich am südlichen Ufer des Yangtze-Flusses in Nanjing, China, befindet. Mit fast 80 Metern Höhe ist sie derzeit eines der höchsten Gebäude in China.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 3 Forschungspunkte des wissenschaftlichen Typs.

i Dieser königliche Palast, der nördlich von Seoul in Südkorea liegt, wurde 1394 errichtet und 1867 wieder aufgebaut.



➔ 6 SP + 3 SP pro Technologiekarte der Stufe IV eines beliebigen Typs, die sich im Besitz des Spielers befindet.

i Am 24. April 1990 gestartet, hat dieses Teleskop wesentliche Entdeckungen in der Astrophysik ermöglicht.



➔ 4 SP + 2 SP für jede Technologiekarte des Typs Wissenschaft, die sich im Besitz des Spielers befindet. Achte darauf, dass Technologiekarten vom Typ Wissenschaft (horizontale Karten) nicht mit Karten vom Typ Wissenschaft (horizontale + vertikale Karten) zu verwechseln.

i Der Name des Raumfahrtprogramms, das von 1961 bis 1972 lief und es einem Mann zum ersten Mal ermöglichte, auf dem Mond zu laufen.

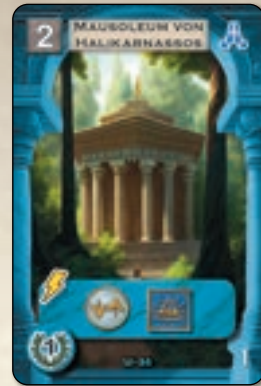


WUNDER



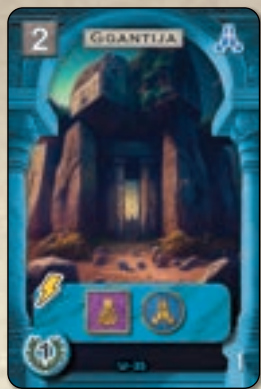
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 2 Philosophen ein.

i Es handelt sich um ein megalithisches Monument, das zwischen 3000 und 1100 v. Chr. im County Wiltshire, England, erbaut wurde.



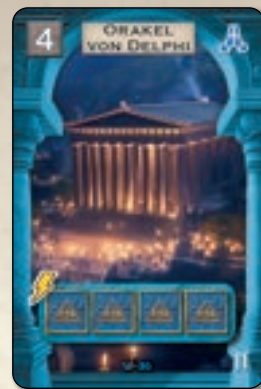
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 1 Synergie und setzt 1 Weisen ein.

i Das Mausoleum von Mausolus, einem persischen Gouverneur, der 353 v. Chr. starb. Halikarnassos befindet sich jetzt in der Türkei und ist die Stadt Bodrum.



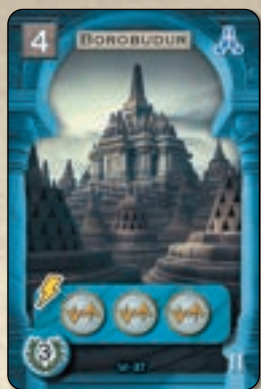
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 1 Botschafter ein und erhält 1 Forschungspunkt des spirituellen Typs.

i Ein megalithischer Tempel auf der Insel Gozo in Malta. Man glaubt, dass seine Konstruktion über 5000 Jahre alt ist.



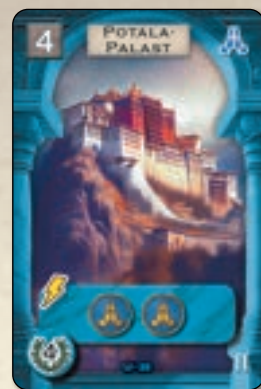
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 4 Philosophen ein.

i Die Pythia diente als Orakel im Tempel des Apollo in Delphi in der antiken griechischen Religion.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 3 Synergien.

i Der Borobudur-Tempel befindet sich auf der Insel Java in Indonesien. Es handelt sich um eine buddhistische Konstruktion, die um das Jahr 800 erbaut wurde.



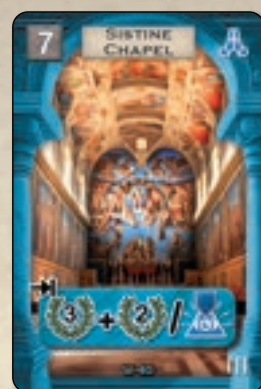
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 2 Forschungspunkte des spirituellen Typs.

i Die Hauptresidenz der Dalai Lamas, erbaut im 17. Jahrhundert, befindet sich in Lhasa, Tibet, China.



➔ 6 SP + 1 SP pro Karte des Typs spirituell im Besitz des Spielers. Alle spirituellen Karten des Spielers werden gezählt: Technologien (abgeworfen und auf der Zivilisationstafel), Anführer (lebendig und auf dem Friedhof), und schließlich die Wunder.

i Diese Kathedrale, die zwischen dem 12. und 14. Jahrhundert erbaut wurde, ist eines der bekanntesten Gebäude in Paris.

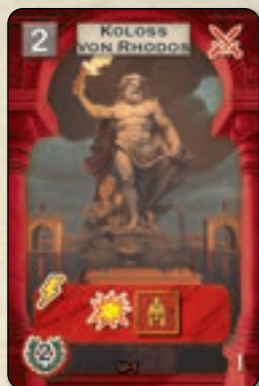


➔ 3 SP + 2 SP pro Stufe, die der Spieler auf dem Philosophiefad erreicht.

i Eine Kapelle aus dem 15. Jahrhundert, die mit reichen Verzierungen von einigen der berühmtesten italienischen Renaissance-Maler, einschließlich Michelangelo und Botticelli, geschmückt ist.



WUNDER



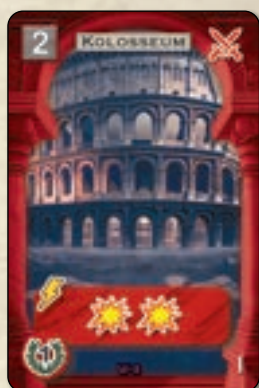
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärisches Erbe um 1 Stufe und setzt 1 Einheit ein.

i Eine Bronzestatue von Helios, dem Sonnengott, die 292 v. Chr. erbaut wurde und über dreißig Meter hoch war, ist jetzt zerstört.



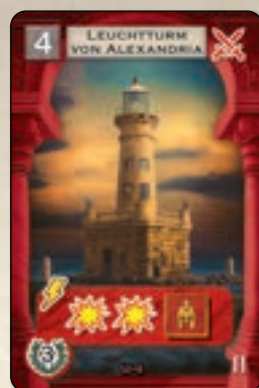
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 3 Einheiten ein.

i Geschaffen um 436 v. Chr. vom athenischen Bildhauer Phidias, stand es ursprünglich in Olympia, ist aber seitdem verschwunden.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärisches Erbe um 2 Stufen.

i Im ersten Jahrhundert erbaut, ist es das größte jemals in Rom erbaute Amphitheater.



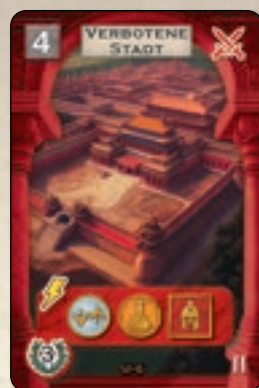
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärisches Erbe um 2 Stufen und setzt 1 Einheit ein.

i Es befand sich in Ägypten und diente fast siebzehn Jahrhunderte lang als Leuchtfeuer für Seefahrer.



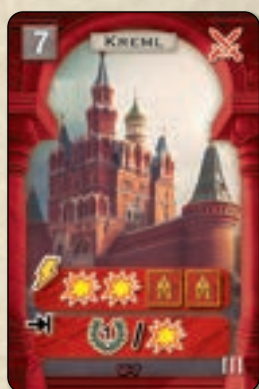
⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärische Erbe um 1 Stufe, setzt 1 Einheit und 1 Botschafter ein. Sie erhalten auch 3 Forschungspunkte des militärischen Typs.

i Eine Sammlung von 8000 Terrakotta-Statuen, die Soldaten und Pferde darstellen, gefertigt, um den chinesischen Kaiser auch im Tod zu schützen.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhält der Spieler 1 Synergie, 1 Forschungspunkt des wissenschaftlichen Typs und setzt 1 Einheit ein.

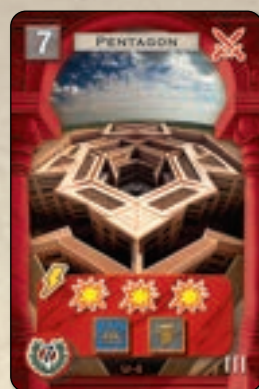
i Ein riesiger chinesischer Kaiserpalast (72 Hektar), der im 15. Jahrhundert erbaut wurde.



⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärisches Erbe um 2 Stufen und setzt 2 Einheiten ein.

➔ 1 SP pro Stufe, die der Spieler auf dem militärischen Pfad erreicht.

i Im 14. Jahrhundert erbaut und in Moskau, Russland, gelegen, diente es als offizielle Residenz der Zaren und Sitz der russischen Macht.

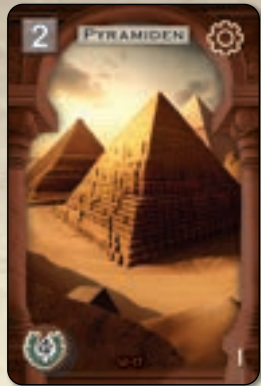


⚡ Beim Kauf dieser Karte erhöht der Spieler sein militärisches Erbe um 3 Stufen und setzt 1 Bauherrn und 1 Philosophen ein.

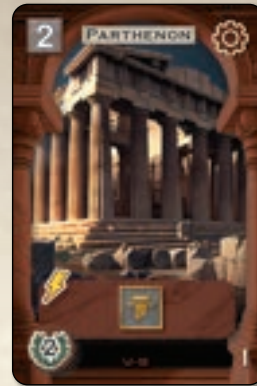
i Eingeweiht am 15. Januar 1943 und in den Vereinigten Staaten gelegen, beherbergt es den Hauptsitz des Verteidigungsministeriums.



WUNDER

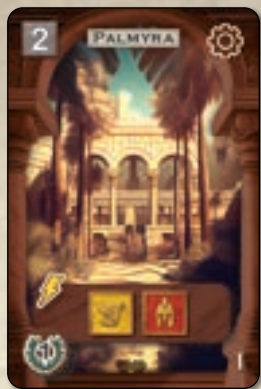


i Auf dem Gizeh-Plateau vor über 4500 Jahren erbaut, sind sie Gräber für die Pharaonen.



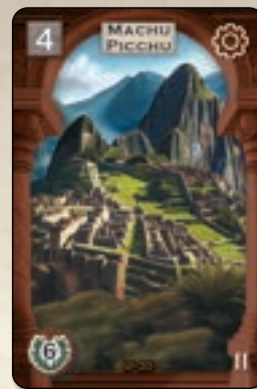
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 1 Bauherrn ein.

i Tempel, der der Göttin Athena auf der Akropolis von Athen gewidmet ist.

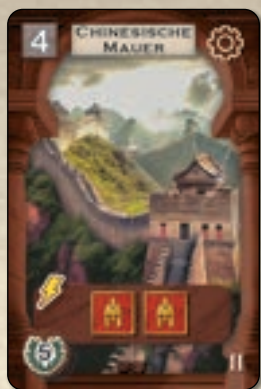


⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 1 Weisen und 1 Einheit ein.

i Eine antike Stadt in Syrien, Palmyra war die führende Handelsmacht im Nahen Osten vom 1. bis zum 3. Jahrhundert.

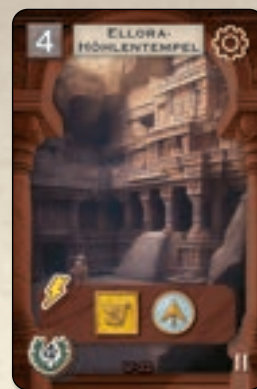


i Es ist eine alte Inka-Stadt in Peru und die wichtigsten Inka-Architekturwerke aus dem 15. Jahrhundert.



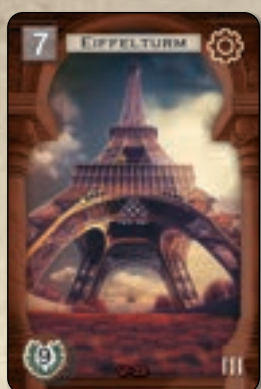
⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 2 Einheiten ein.

i Festungen, die zwischen dem 3. Jahrhundert v. Chr. und dem 17. Jahrhundert zum Schutz der nördlichen Grenze Chinas errichtet wurden.

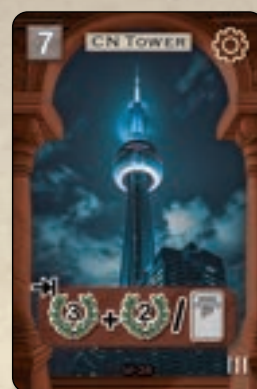


⚡ Beim Kauf dieser Karte setzt der Spieler 1 Weisen ein und erhält 1 beliebigen Forschungspunkt.

i Ellora ist ein Dorf in Indien, bekannt für seine Höhlenarchitektur aus dem 7. Jahrhundert.



i Ein 330 Meter hoher Eisenturm, einschließlich Antennen. Er befindet sich in Paris und wurde 1889 fertiggestellt.



→ 3 SP + 2 SP pro Wunderkarte im Besitz des Spielers. Der CN-Turm gilt als Wunder und seine Punkte zählen für die Endwertung wie jedes andere Wunder.

i Mit einer Höhe von 553,33 Metern befindet es sich in Kanada, im Zentrum von Toronto. Es ist eines der ikonischen Symbole des Landes.