

SPIELANLEITUNG (GRUNDREGELN)

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in deiner Hand. Wirst du die Möglichkeiten deines Kartendecks optimal zu nutzen wissen und dein Volk zur kulturellen Blüte führen?

SPIELMATERIAL

PERSIEN



24 Völkerkarten



1 Völkertableau



1 Völkerübersicht

ROM



24 Völkerkarten



1 Völkertableau



1 Völkerübersicht

ABBASIDENREICH



24 Völkerkarten



1 Völkertableau



1 Völkerübersicht

ÄGYPTEN



27 Völkerkarten



1 Völkertableau



1 Völkerübersicht



1 Wertungsblock



15 Provinzkarten



28 Münzen



1 Fortschrittsmarker

SPIELIDEE

Mit euren individuellen Kartendecks versucht ihr, im Verlauf von 7 Runden die eindrucksvollste Zivilisation entstehen zu lassen. Hierfür legt ihr an allen vier Seiten eures Völkertableaus Karten aus.

Jede Runde stehen euch 4 Karten zur Verfügung, von denen ihr 3 Karten für die aktuelle Runde nutzt und 1 Karte für später zurücklegt. Je nachdem, in welchen Bereich eures Völkertableaus ihr eine Karte spielt, könnt ihr sie in unterschiedlicher Funktion nutzen.

Sammelt Ressourcen und erweidert mit genug Münzen euren Handlungsspielraum, **errichtet unvergessliche Bauwerke**, **setzt einflussreiche Personen** ein, aber vernachlässigt eure **militärische Stärke** nicht. Denn am Ende jeder Runde wird sich eine **Provinz** derjenigen Nation anschließen, die auf die aktuellen militärischen Erfordernisse am besten eingehen kann. So kann jede Nation aus vielfältigen Mitteln schöpfen und ihren eigenen Weg in ein goldenes Zeitalter finden, um schließlich mit der höchsten Punktezahl siegreich Geschichte zu schreiben.

SPIELVORBEREITUNG



Mischt alle Provinzkarten. Zieht hiervon 7 Karten, legt sie gemäß der Nummerierung in aufsteigender Reihenfolge offen auf dem Tisch aus **1**. Die übrigen Provinzkarten kommen aus dem Spiel.

Legt neben der Provinzkartenauslage alle Münzen als allgemeinen Vorrat bereit **2**.

Deck vorbereiten (je Person)

Wählt je ein Deck Völkerkarten **3** und legt das dazugehörige Völkertableau **4** (mit dem grauen Symbol nach oben) sowie die entsprechende Völkerübersicht **5** vor euch ab. Mischt euer Deck und legt es mit etwas Abstand verdeckt neben euer Völkertableau. Zieht nun 4 Karten und legt davon zwei Karten überlappend unterhalb des Tableaus als Ressourcenkarten an **6**. Von den restlichen zwei Karten legt ihr eine unter das Deck und die andere darauf. Sind im Ressourcenbereich der Karten und des Tableaus Münzen abgebildet, erhaltet ihr diese sofort **7**.

Für die erste Partie empfehlen wir euch, mit Rom und Persien das Spiel kennenzulernen. Ägypten und das Abbasidenreich sind komplexer, bieten aber auch neue Spielelemente. In der jeweiligen Völkerübersicht findet ihr die Erklärung eures Völkertableaus und des dazugehörigen Kartendecks.

Eine Übersicht über die Provinzkarten findet ihr am Ende dieser Anleitung.



Nehmt euch jeweils 2 Münzen **8**.

Wer von euch heute am frühesten aufgestanden ist, erhält den Fortschrittsmarker **9**. Für alle 7 Runden gilt: Wer zu Beginn einer Runde den Fortschrittsmarker besitzt, ist zuerst am Zug.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 7 Runden, die aus je 3 Phasen bestehen.

Phase I – Einkommen

Zu Beginn jeder Runde überprüft ihr zunächst, welches Einkommen ihr euch mit Hilfe eurer Karten und eurem Völkertableau freigeschaltet habt und nehmt euch die entsprechende Anzahl an Münzen aus dem Vorrat.

Phase II – Handkarten spielen

Danach zieht ihr gleichzeitig jeweils die obersten 4 Karten von eurem Deck.

Maximal 2x Kartentausch für je 1 Münze:

Zu Beginn von Phase II habt ihr die Möglichkeit, 1 oder 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat zu zahlen und dafür je eine Karte von eurem Deck zu ziehen. Legt für jede gezogene Karte eine Karte von eurer Hand unter das Deck. Das darf auch die gerade gezogene Karte sein.



Überlegt euch nun, welche 3 Handkarten ihr spielen wollt. Ihr seid abwechselnd am Zug, spielt je 1 Karte offen aus und entscheidet euch direkt, wie ihr sie nutzen wollt. Die letzte Karte legt ihr am Ende von Phase II verdeckt auf euer Deck zurück.

Ihr könnt eine Karte aus der Hand auf verschiedene Weise nutzen:

- 1) Entweder 2 Münzen erhalten, oder
- 2) militärische Stärke erhalten, oder
- 3) Ressourcenvorrat erhöhen, oder
- 4) ein Bauwerk errichten bzw. eine Person einsetzen.

1) 2 Münzen erhalten

Wenn du eine Karte abwirfst, erhältst du dafür sofort 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat. Lege die Münzen vor dir ab und die hierfür genutzte Karte offen auf deinen persönlichen Abwurfstapel.

Die Karten in deinem Abwurfstapel darfst du dir jederzeit ansehen.

2) Militärische Stärke erhalten

Wenn du eine Karte auf die rechte Seite deines Völkertableaus spielst, stärkst du deine militärische Präsenz. Lege die Karte dazu an der passenden Stelle an, indem du die Karte drehst und das rote Symbol der Karte an den obersten freien roten Balken deines Völkertableaus legst.

Ggf. aktivierst du damit zusätzlich ein auf dem Völkertableau aufgedrucktes Symbol – jedoch nur, solange die Karte hier liegt.

Du sammelst militärische Stärke in 3 Symbolgruppen (Schwert, Pferd und Schild). Am Ende jeder Runde kannst du aufgrund deiner militärischen Stärke eine Provinz gewinnen, wenn du die meisten Symbole von den auf der jeweiligen Provinzkarte abgebildeten Symbolgruppen hast.



Beispiel:

Rom hat eine Karte in den Militärbereich gespielt.

Das Pferdesymbol der gespielten Karte erhöht Roms militärische Stärke um 1 für diese Symbolgruppe.

Außerdem aktiviert die gespielte Karte das Schwertsymbol auf dem Völkertableau, weil sie an der passenden Stelle angelegt worden ist. Roms militärische Stärke erhöht sich daher zusätzlich um 1 für die Symbolgruppe „Schwert“.

3) Ressourcenvorrat erhöhen +

Wenn du eine Karte unterhalb deines Völkertableaus spielst, erhöhst du die Anzahl der für dich verfügbaren Ressourcen (Holz, Ziegel, Stein, Gold). Lege die Karte dazu an der passenden Stelle an, indem du die Ressourcenanzeige der Karte so platzierst, dass sie an die Ressourcenanzeige des Völkertableaus bzw. der zuletzt hier platzierten Karte anschließt.

Eine auf der Karte abgebildete **Münze** erhältst du nur **einmalig** aus dem Vorrat beim Anlegen dieser Karte, alle **anderen Ressourcen** stehen dir **dauerhaft** zur Verfügung, solange die entsprechenden Karten in diesem Bereich ausliegen.



Beispiel:

Rom legt diese Karte als Ressourcen an. Es stehen jetzt insgesamt 1 Holz, 1 Ziegel und 1 Gold zur Verfügung. Die abgedruckte Münze erhält Rom einmalig beim Anlegen der Karte aus dem Vorrat.

4) Ein Bauwerk errichten oder eine Person einsetzen

Wenn du eine Karte oberhalb deines Völkertableaus spielst, errichtest du das Bauwerk bzw. setzt die Person ein, das bzw. die auf dieser Karte abgebildet ist. **So kannst du die Fähigkeiten nutzen, die unten auf der Karte abgedruckt sind.** Dies kannst du allerdings nur tun, wenn du über die erforderlichen Ressourcen verfügst, um die Kosten für diese Karte aufzubringen. Hierfür musst du die Ressourcen nur vorweisen können und brauchst keine Karte abzugeben. Sollten dir eine oder mehrere Ressourcen fehlen, kannst du eine Ressource durch je 2 Münzen ersetzen, die du in den allgemeinen Vorrat zahlst.



Beispiel:

Rom errichtet die Brauerei. Um die Brauerei zu errichten und in die Auslage zu legen, muss Rom über 2 Holz, 2 Ziegel und 1 Stein verfügen. Da Rom 2 Holz und 2 Ziegel besitzt, aber die Ressource Stein fehlt, kostet dies 2 Münzen zusätzlich.

Rom zahlt 2 Münzen in den Vorrat und legt die Brauerei in die Auslage.

Die Karten oberhalb deines Völkertableaus darfst du auf beliebige Weise anordnen. Bauwerke darfst du beliebig viele errichten. Personen darfst du auch beliebig viele einsetzen, allerdings musst du darauf achten, dass im Normalfall immer nur eine Person die herrschende Position innehaben darf. **D. h., wenn du bereits eine solche Person ausliegen hast und eine neue spielst, musst du die alte mit der neuen überdecken.**

Optional: Kulturell eine Stufe im Fortschrittsbereich aufsteigen und die Aktionsmöglichkeiten erweitern

Immer, wenn du ein Bauwerk errichtet oder eine Person eingesetzt hast, darfst du entscheiden, ob du die **unterste Ressourcenkarte** an deinem Völkertableau **entfernen** möchtest, um kulturell eine Stufe aufzusteigen. Nimm dazu diese Karte, drehe sie auf die **Rückseite** und lege sie an der **linken Seite deines Völkertableaus** passend an, indem du das Zahnradsymbol der Karte an den obersten freien grünen Balken deines Völkertableaus legst. Auf diese Weise kannst du weitere Aktionsmöglichkeiten, Belohnungen und Siegpunktoptionen freischalten.



Beispiel:

Rom steigt kulturell 1 Stufe auf. Nachdem Rom die Brauerei errichtet hat, entfernt es die unterste Karte (Market) aus dem Ressourcenbereich, dreht sie auf die Rückseite und legt sie passend in den Fortschrittsbereich.

Freigeschaltete Aktionsmöglichkeiten

Wenn du dir durch errichtete Bauwerke, eingesetzte Personen, militärische Stärke sowie kulturellen Aufstieg Aktionsmöglichkeiten freigeschaltet hast, darfst du diese während deines Zuges entsprechend nutzen.

Phase III – Provinzkarte und Fortschrittsmarker erhalten, Münzlimit beachten

Wenn ihr jeweils eure 3 Handkarten ausgespielt (und die vierte zurückgelegt) habt, schließt ihr die aktuelle Runde folgendermaßen ab: Prüft 1) wer die **aktuelle Provinzkarte bekommt** und 2) wer **den Fortschrittsmarker erhält**.

1) Provinzkarte

Wer die Bedingungen der aktuellen, also der ganz links ausliegenden Provinzkarte am besten erfüllt (= die meisten der abgebildeten Militärsymbole hat), nimmt diese zu sich und legt sie in der Nähe des eigenen Völkertableaus ab.

Bei Gleichstand gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt den Fortschrittsmarker besitzt.

Provinzkarten können Siegpunkte bringen und einen sofortigen bzw. einen späteren Nutzen haben. Wenn deine gewonnene Provinz einen sofortigen Nutzen hat, erhältst du ihn jetzt.

Abschließend musst du als Preis für deine gewonnene Provinz deine zuletzt gespielte Karte für militärische Stärke abgeben und offen auf deinen Abwurfstapel legen.



Beispiel:

Rom gewinnt eine Provinz: Rom erfüllt die Bedingungen dieser Provinz am besten, weil es aktuell die meisten Schwert- und Pferdsymbole vorweisen kann.

Rom erhält daher die Provinzkarte und legt sie offen bei sich aus. Dann prüft Rom, ob die Karte einen sofortigen Nutzen hat. Dies ist hier nicht der Fall.

Abschließend legt Rom die zuletzt gespielte Karte aus seinem Militärbereich auf seinen Abwurfstapel.

Es ist erlaubt, auf die Teilnahme am Wettstreit um die aktuelle Provinz zu verzichten. Wer alleine teilnimmt, nimmt sich die Provinzkarte wie oben beschrieben. Verzichtet ihr beide oder hat niemand ein erforderliches Symbol, legt ihr die Provinzkarte zurück in die Spieleschachtel.

Eine genauere Erklärung der Provinzkarten findet ihr auf den Seiten 7 und 8.

2) Fortschrittsmarker

Wer aktuell den größten kulturellen Aufstieg vorweisen kann, also an der linken Seite des eigenen Völkertableaus mehr Karten ausliegen hat, erhält jetzt den Fortschrittsmarker. Bei Gleichstand wechselt der Fortschrittsmarker zum konkurrierenden Volk.



Beispiel:

Rom hat 3 Karten im Fortschrittsbereich. Wenn Rom mehr Karten hat als das konkurrierende Volk, erhält oder behält Rom den Fortschrittsmarker. Bei Gleichstand wechselt der Marker.

3) Münzlimit – maximal 7 Münzen am Ende jeder Runde

Hast du am Ende einer Runde mehr als 7 Münzen (Ägypten 5 Münzen), gibst du die überzähligen Münzen jetzt in den allgemeinen Vorrat zurück.

SPIELENDE

Nach dem Ende der 7. Runde, nachdem ihr die letzte Provinzkarte vergeben und noch einmal den Fortschrittsmarker zugewiesen sowie das Münzlimit berücksichtigt habt, endet das Spiel. Eure letzte verbliebene Handkarte kommt aus dem Spiel. Nun ermittelt ihr eure Siegpunkte als Gradmesser für den kulturellen Status, den ihr in dieser Partie erreichen konntet. Ihr könnt Siegpunkte erhalten durch

- 1) eure Bauwerke und Personen,
- 2) euer Völkertableau,
- 3) eure Provinzen und
- 4) den Fortschrittsmarker.

Nutzt den Wertungsblock, um eure ausliegenden Karten und euer Völkertableau wie darauf angegeben zu werten. **Für den Besitz des Fortschrittsmarkers gibt es 3 Siegpunkte.** Wer die höchste Summe an Siegpunkten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer den Fortschrittsmarker besitzt.

Achtung: Herrscher, die mit einem anderen Herrscher überdeckt wurden, zählen nicht für die Schlusswertung! (Ausnahme: Punkte für überdeckte Karten, etwa beim Fortschrittsbereich von Persien bzw. Rom.)

0 SP 4 SP 7 SP 3 SP 6 SP 3 SP 4 SP 5 SP

1 SP 3 SP 3 SP 4 SP

Fortschrittmarker 3 SP

Goldenes Zeitalter 3 SP
Fortschritt Stufe 6 2 SP
Fortschritt Stufe 7 1 SP

Wertungsbeispiel Persien:

- 1) Bauwerke und Personen = 32 SP
- 2) Völkertableau = 6 SP
- 3) Provinzen = 11 SP
- 4) Fortschrittsmarker = 3 SP

Gesamtergebnis für Persien: 52 Siegpunkte

OPTION

Spielt zwei Parteien nacheinander. Schreibt nach der ersten Partie die jeweils erzielten Punkte auf und tauscht dann die Völker. Spielt mit denselben Provinzen wie zuvor.

Habt ihr beide je eine Partie mit den beiden an diesem Spiel beteiligten Völkern gespielt, gewinnt, wer auf die höchste Gesamtpunktzahl aus beiden Parteien kommt.

DIE PROVINZKARTEN

PROVINZEN (1-15):

Am Ende jeder Runde könnt ihr die jeweils ganz links in der Reihe liegende Provinz für euch gewinnen. Jede Provinzkarte zeigt auf ihrer linken Seite 1 bis 3 Militärsymbole (Schwert, Pferd, Schild).

Wer von euch die meisten der jeweils geforderten Symbole im eigenen Militärbereich, der eigenen Auslage sowie auf dem eigenen Völkertableau vorweisen kann, gewinnt die Provinzkarte und legt sie in der Nähe des eigenen Völkertableaus ab. Du benötigst dafür nicht alle Symbole, die auf der Karte abgebildet sind.

Wenn du eine Provinz gewinnst, musst du als Preis dafür deine **unterste Karte für militärische Stärke** abgeben und offen auf deinen Abwurfstapel legen.

Jede Provinzkarte zeigt auf der rechten Seite 1 von 3 Provinzzeichen, die dir ggf. über deine ausgespielten Karten bzw. dein Völkertableau Siegpunkte bringen können. Außerdem verfügen die Provinzkarten über einen sofortigen und/oder einen späteren Nutzen (Ressourcen, Münzen, Siegpunkte oder Aktionen).

Bei Gleichstand gewinnt die aktuelle Provinz, wer gerade den Fortschrittsmarker besitzt.



(1) GAUL

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter und Pferde vorweisen kannst.

Dauernutzen: Verfüge über 1 Ressource Holz, wann immer du sie benötigst.



(2) INDUS

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter und Schilde vorweisen kannst.

Dauernutzen: Verfüge über 1 Ressource Ziegel, wann immer du sie benötigst.



(3) CAUCASUS

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Militärsymbole vorweisen kannst.

Dauernutzen: Verfüge über 1 Ressource Stein, wann immer du sie benötigst.

Spielende: Erhalte 1 Siegpunkt.



(4) BRITANNIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter und Schilde vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Erhalte sofort 4 Münzen.

Spielende: Erhalte 1 Siegpunkt.



(5) ARMENIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Militärsymbole vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Erhalte sofort 2 Münzen.

Spielende: Erhalte 2 Siegpunkte.



(6) GERMANIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter und Pferde vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Erhalte sofort 3 Münzen.

Spielende: Erhalte 2 Siegpunkte.



(7) MAGHREB

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Lege sofort eine Karte aus deinem Abwurfstapel in deinen Fortschrittsbereich.

ODER: Lege sofort deine unterste Militärkarte in deinen Fortschrittsbereich, anstatt sie abzuwerfen.

Spielende: Erhalte 2 Siegpunkte.



(8) AKSUM

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Pferde vorweisen kannst.

Dauernutzen: Verfüge über 1 Ressource Gold, wann immer du sie benötigst.

Spielende: Erhalte 1 Siegpunkt.



(9) MAURETANIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Pferde und Schilde vorweisen kannst.

Dauernutzen: Drehe diese Karte, um 1 Handkarte kostenlos zu tauschen.

Spielende: Erhalte 3 Siegpunkte.



(10) SCYTHIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Pferde und Schilde vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Wenn du diese Provinz gewinnst, musst du die zuletzt gespielte Militärkarte NICHT abwerfen.

Spielende: Erhalte 3 Siegpunkte.



(11) CARTHAGE

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter vorweisen kannst.

Einmalnutzen: Erhalte sofort 1 Münze.

Spielende: Erhalte 4 Siegpunkte.



(12) ANDALUSIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Pferde und Schilde vorweisen kannst.

Spielende: Erhalte je 1 Siegpunkt für jedes Set aus einer Karte in deinem Fortschrittsbereich und einer Karte in deinem Militärbereich.



(13) ANATOLIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schwerter und Pferde vorweisen kannst.

Spielende: Erhalte 2 Siegpunkte sowie zusätzliche 3 Siegpunkte, wenn dein Völkertableau auf die Seite Goldenes Zeitalter gedreht ist.



(14) LIBYA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schilde vorweisen kannst.

Spielende: Erhalte je 1 Siegpunkt für jede Münze, die du vor dir liegen hast. (Bei Ägypten zählen auch die dir zustehenden Münzen auf dem Nil.)



(15) BABYLONIA

Du gewinnst die Provinz, wenn du am Rundenende die meisten Schilde vorweisen kannst.

Spielende: Erhalte 4 Siegpunkte sowie 2 zusätzliche Siegpunkte, wenn du den Fortschrittmarker besitzt.

IMPRESSUM

Autoren: Aske Christiansen, Francesco Testini

Illustrator: Stefan Sonnberger

Grafik: Daniel Müller, Fiore GmbH, Huch!

Redaktion: Joseph Weidl, Jens Bischoff, Britta Stöckmann, Jens Jahnke

*Weitere Fragen zum
Spiel und den Regeln
beantworten wir dir hier!*



© 2025 HUCH!

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

www.hutter-trade.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

