

ANCIENT KNOWLEDGE

SPIELANLEITUNG

Ihr seid die alten Baumeister dieser Welt,
die letzten Überlebenden der Zivilisation vor der
unseren. Als Einzige bewahrt ihr dieses Jahrtausende
alte Wissen. Hinterlasst eure Spuren durch Monumente,
Artefakte und Traditionen und schützt euer
altes Wissen in *Ancient Knowledge*.

144

WERKSKARTEN

108 Monumentkarten

36 Städte

36 Megalithen

36 Pyramiden

36 Artefaktkarten

Zusätzliche Kosten

Typ

Startzeitfeld

Wissen-Startmenge

Siegpunkte

Auslöser

Effekt

Startset-Symbol

Name + Heutiger Ort

1

STARTMARKER



45

ERKENNTNISKARTEN

27 Level-I-Karten

18 Level-II-Karten

Name

Anforderung

Typ

Auslöser

Effekt

1

WERTUNGSBLOCK

1	
2	
3	
4	
5	
Σ	

40

WISSENSMARKER
(WERT 1, GRAU)

10

WISSENSMARKER
(WERT 5, GOLD)

4

WERKSTABLEAUS
(1 PRO PERSON)



3

SÄULEN DER ERKENNTNIS



4

SPIELHILFEKARTEN

AKTIONEN

ZUGÜBERSICHT

A. ERBSCHAFTEN

B. ZEITLESTENPHASE

C. VERFALLPHASE

SOVELLENDE

Ancient Knowledge ist ein Strategiespiel für 2 bis 4 Personen, bei dem du Synergien aufbauen musst, die sich im Laufe der Partie verändern. Mit jeder Runde nähern sich alle deine Monumente dem Unvermeidlichen: der Vergangenheit anzugehören ... Es liegt an dir, die beste Kombination zu finden, damit du dein Wissen weitergeben kannst. Beeile dich, bevor die von dir errichteten, symbolträchtigen Monumente – die wir größtenteils heute noch in allen Teilen der Welt finden – untergehen. Von den mexikanischen Pyramiden bis zur Sphinx von Gizeh, über die berühmten Städte von Tiwanaku und Babylon: Nur die vorausschauende Wahl an Werken wird die Zeiten überdauern und den Sieg davontragen.

In diesem Spiel ist dein größter Gegner die Zeit. Alle Monumente, die du ins Spiel bringst, tragen **Wissen**  mit sich. Am Ende jeder Runde müssen alle deine Monumente altern – auf deinem Tableau nach links rutschen, Schritt um Schritt – bis sie die Vergangenheit erreichen und du all das mit ihnen verlorene Wissen bedauern wirst. Sobald eine Person mindestens 14 Monumente in ihrer Vergangenheit hat, endet das Spiel. Werden deine Monumente dem Zahn der Zeit standhalten?



WÄHLT JE EIN WERKSTABLEAU UND LEGT ES VOR EUCH AUS.

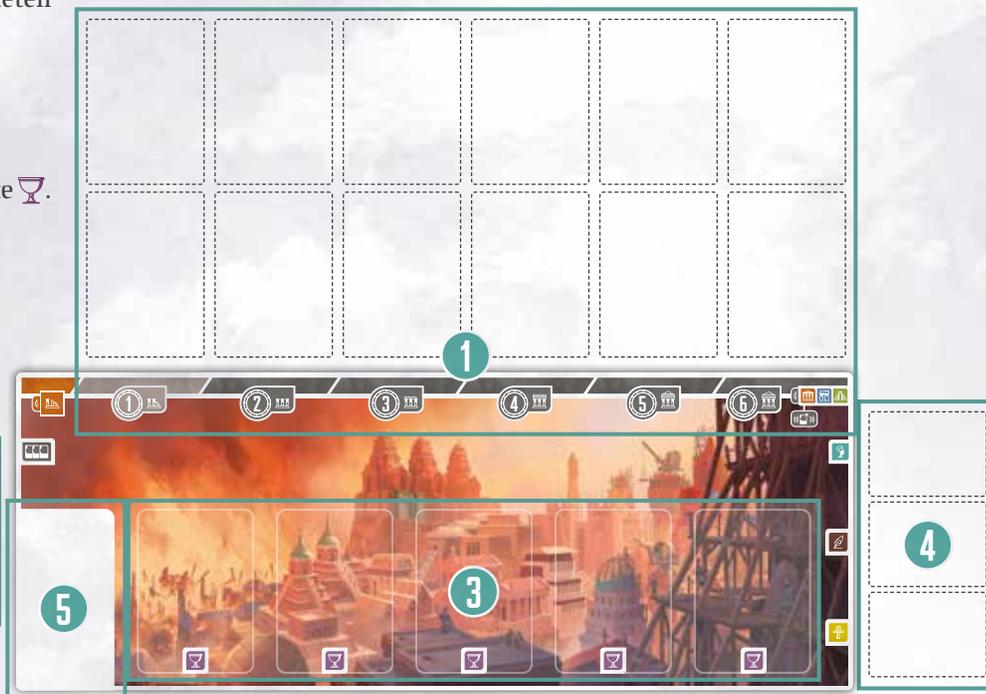
Jedes Werkstableau hat 5 Bereiche:

- Über dem Tableau ist die **Zeitleiste**. Während des Spiels platzierst du hier Monumentkarten (Städte 🏛️, Megalithen 🗿, Pyramiden 🏛️) und schiebst diese Schrittweise nach links, während sie altern.
- Links des Tableaus ist die **Vergangenheit**. Deine **Monumente**, welche die Zeitleiste verlassen haben, legst du dorthin. Sie geben dir bei Spielende die darauf abgebildeten Siegpunkte ✨. Deine Vergangenheit darf jederzeit von allen durchgesehen werden. Befinden sich mindestens **14 Monumente in jemandes Vergangenheit**, wird das Spielende ausgelöst.
- Auf dem Tableau sind **5 Plätze** für Artefakte 🏺.



Spielbereich einer Person

- Im Bereich rechts des Tableaus sammelst du deine **Technologiearten** nach Typ (Personen 👤, Schriften 📜, Geheimnisse 🔑). Es gibt keine obere Grenze für die Anzahl an Technologiearten, die du dort sammeln kannst.
- Im Bereich unten links auf deinem Tableau sammelst du dein **verlorenes Wissen**. Lege hierzu alle 🗑️-Marker, die du während des Spiels sammelst, hier ab.



BEREITET DIE RESTLICHEN KOMponentEN VOR:



EURE ERSTE PARTIE?

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, die **Startkarten** zu verwenden. Während die Grundregeln von *Ancient Knowledge* einfach verständlich sind, können die Karteneffekte komplizierte Interaktionen bringen.

Die Werkskarten beinhalten 4 Sets aus 6 Startkarten. Diese sind durch diese Symbole  unten rechts auf den Karten gekennzeichnet. Wollt ihr die Startkarten-Sets verwenden, ignoriert ihr Schritt **A** beim Spielaufbau und sortiert die Startkarten-Sets aus den Werkskarten. Nehmt euch jeweils ein zufälliges Startkarten-Set. Mischt anschließend die Werkskarten (zusammen mit allen unbenutzten Startkarten-Sets).



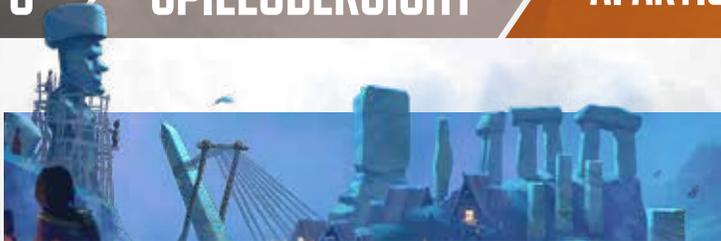
Beispiel-Spielaufbau für das Spiel zu dritt.

- 1** Bestimmt zufällig, wer anfängt. Diese Person erhält den **Startmarker** und den Wertungsblock.
- 2** Mischt die **Werkskarten**, anschließend:
 - A** Teilt an jede Person 10 zufällige Karten verdeckt aus. Seht euch jeweils eure Karten an, behaltet je 6 davon und legt die übrigen 4 Karten beiseite.
 - B** Wer im Uhrzeigersinn an 3. und 4. Stelle spielt, erhält 1 zusätzliche Werkskarte ausgeteilt. (Ignoriert dies im Spiel zu zweit.)
 - C** Mischt die zur Seite gelegten Karten mit den anderen Werkskarten und legt diese - für alle erreichbar - als verdeckten Stapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Werkskarten stellen die Monumente und Artefakte dar, die durch eure Expertise die Zeit überdauern können.
- 3** Legt die **3 Säulen der Erkenntnis** in der Mitte aus (mit  sichtbar), so dass ihr **2 Level-I-** und **1 Level-II-Säulen** habt.
 - ▶ Mischt die Level-I-Erkenntniskarten und legt 3 zufällige Karten davon aufgedeckt auf jede der 2 Säulen der Erkenntnis (**Level I**).
 - ▶ Mischt die Level-II-Erkenntniskarten und legt 3 zufällige Karten davon aufgedeckt auf die Säule der Erkenntnis (**Level II**).
 - ▶ Legt die übrigen Erkenntniskarten in zwei verdeckten Stapeln (**Level I** und **Level II**) bereit und lasst neben jedem dieser Stapel Platz für einen Ablagestapel.

Die Erkenntniskarten repräsentieren berühmte Personen und wichtige Technologien, die dir im Ausbau deiner Zivilisation helfen.
- 4** Legt die **[-]-Marker** in einem Vorrat bereit. Ihr könnt jederzeit Wissensmarker wechseln (1 Gold = 5 Grau), sollten euch Marker ausgehen.

*Diese Marker stellen **Wissen**  dar, wenn sie auf euren Karten liegen, oder **verlorenes Wissen** , wenn sie im Bereich links unten auf den Werkstableaus liegen.*



Eine Partie von Ancient Knowledge hat keine festgelegte Anzahl an Zügen. Sobald jemand von euch **14 oder mehr Werkkarten in der Vergangenheit** liegen hat, wird das Spielende ausgelöst. Wer nach der Endabrechnung die meisten Siegpunkte ✨ hat, gewinnt!

Beginnend mit der Person mit Startmarker, spielt ihr eure Züge im Uhrzeigersinn. Hierbei setzt sich euer Zug wie folgt zusammen:

ZUGÜBERSICHT

Führe diese 3 Phasen in deinem Zug in dieser Reihenfolge durch:

A. AKTIONSPHASE

ERSCHAFFEN / STUDIEREN / ARCHIVIEREN / AUSGRABEN / SUCHEN.

B. ZEITLEISTENPHASE

AKTIVIERE ALLE DEINE MONUMENTE UND ARTEFAKTE MIT DEM ZEITLEISTENSYMBOL 🛠️.

C. VERFALLPHASE

SCHIEBE ALLE DEINE MONUMENTE IN DER ZEITLEISTE NACH LINKS.

Während der Aktionsphase führst du nacheinander **2 Aktionen** aus. Hierfür hast du je 5 Aktionstypen zur Verfügung und kannst auch denselben Aktionstyp zweimal in deinem Zug ausführen.



Mit der Erschaffen-Aktion spielst du **Monument- oder Artefakt-Karten** aus.

ERSCHAFFE EIN MONUMENT 🏛️ / 🏗️ / 🏠.

Wähle eine Monument-Karte auf deiner Hand. Füge sie deiner Zeitleiste (über deinem Werkstableau) hinzu, indem du folgende Schritte ausführst:

1. Befindet sich das 📄 Symbol links oben auf dieser Karte, musst du so viele Karten ablegen, wie neben dem Symbol angegeben. Kannst du nicht genügend Karten ablegen, kannst du dieses Monument nicht **erschaffen**.
2. Lege das gewählte Monument auf sein Start-Zeitfeld (angegeben im ⦿ Symbol).
3. Lege so viele 📄 auf das Monument, wie bei der Wissens-Startmenge angegeben (neben dem 📄 Symbol).
4. Besitzt die Karte einen ⚡-Auslöser, wende ihren Effekt sofort an. Kannst du dabei nicht den vollen Effekt durchführen, führe ihn soweit wie möglich durch.





Du kannst das Start-Zeitfeld eines Monuments ändern, **jedoch nur während du dieses erschaffst**. Lege hierfür so viele Karten ab, wie der Differenz der beiden Zeitfelder entspricht und platziere das Monument auf das neue Feld. Du kannst hiermit Monumente **nicht direkt in die Vergangenheit** legen.



Wähle das Start-Zeitfeld sorgfältig, denn einmal platzierte Monumente kannst du (über das Ablegen weiterer Karten) nicht weiter verschieben.



Befindet sich dieses Schloss-Symbol oben links auf der Karte, kannst du für diese Karte das Start-Zeitfeld nicht verschieben.

Du kannst ein Monument auch auf ein Zeitfeld spielen, auf dem bereits eine Karte liegt, indem du das Monument oberhalb der anderen Karte platzierst. Hierbei gelten jedoch folgende Regeln:

- ▶ Sind auf diesem Feld bereits 2 Karten, kann keine Weitere hinzu gespielt werden.
- ▶ Ist das Zeitfeld noch leer, wird das erste Monument stets direkt über dem Werkstableau platziert. Das zweite Monument wird danach oberhalb des ersten Monumentes platziert.
- ▶ Ist auf einem Feld nur noch das obere Monument übrig, wird es stets auf den unteren Platz versetzt.

BENACHBARTE KARTEN

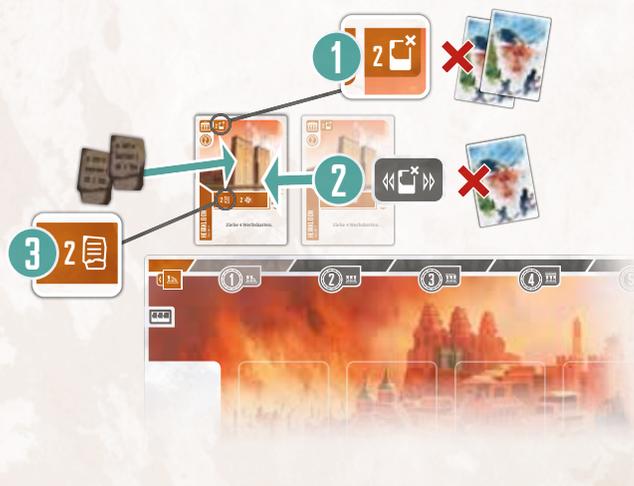
Manche Karten beziehen sich auf benachbarte Monumente.

Monumente sind benachbart, wenn sie im gleichen Zeitfeld liegen oder in der gleichen Zeile der Zeitleiste, auf direkt nebeneinander liegenden Feldern. Diagonal zueinander stehende Monumente sind nicht benachbart.

Du kannst die Plätze zweier Monumente auf demselben Zeitfeld nicht tauschen.



Beispiel: Stefan wählt die **ERSCHAFFEN**-Aktion. Er möchte das Monument Herakleion in seine Zeitleiste spielen. Wie durch das -Symbol ① auf der Karte angegeben, legt er dazu 2 Karten ab. Da er zudem das Monument schneller in der Vergangenheit landen lassen möchte, legt er 1 zusätzliche Karte ab, um Herakleion auf das Feld ① statt Feld ② der Zeitleiste zu legen ②. Zuletzt legt er 2 auf die Karte, wie auf ihr angegeben ③.





ERSCHAFFE EIN ARTEFAKT

Wähle eine -Karte auf deiner Hand und lege sie auf einen der freien Plätze (5 zu Beginn) auf deinem Werkstableau. Eine -Karte kann nie von einer anderen -Karte überdeckt werden. Sind alle deine 5 Plätze belegt, kannst du keine weiteren Artefakte ausspielen.

Nur durch bestimmte Karteneffekte kannst du bereits ausliegende -Karten wieder ablegen.



STUDIEREN

Mit der **STUDIERN**-Aktion erwirbst du Erkenntniskarten von den Säulen der Erkenntnis. Gehe dabei wie folgt vor:

Wähle eine ausliegende Erkenntniskarte Level **I** oder Level **II** und prüfe, ob du ihre Anforderungen (rechts oben, falls vorhanden) erfüllst.



Wenn du alle Anforderungen der Karte erfüllt (oder sie keine Anforderungen hat), lege die Karte rechts neben dein Werkstableau. Es gibt drei Typen von Erkenntniskarten: Personen , Schriften  und Geheimnisse . Lege die Karte in die zugehörige Reihe. Sie ist jetzt Teil deiner Sammlung.

Beispiel:

Du benötigst 3  auf deinem Tableau, um diese Karte nehmen zu dürfen.

Besitzt die Karte einen -Auslöser, wende ihren Effekt sofort an. Kannst du dabei nicht den vollen Effekt durchführen, führe ihn soweit wie möglich durch.

Besitzt die Karte einen -Auslöser, liefert sie am Ende der Partie Siegpunkte.

Beispiel: Stefan wählt die **STUDIERN**-Aktion. Er möchte die **Astronomie**-Karte nehmen, allerdings fehlt ihm hierzu 1 -Monument in der Vergangenheit, um die Anforderungen der Karte zu erfüllen. Daher nimmt er stattdessen Aristoteles, da er die 2 -Monumente in seiner Vergangenheit besitzt. Er legt Aristoteles in seine -Sammlung und zieht dann 3 Werkskarten durch dessen Effekt.





VERFÜGBARE ERKENNTNISKARTEN

Nachdem du eine Erkenntniskarte genommen hast, fülle die Auslage **noch nicht** wieder auf. Sobald auf einer Säule der Erkenntnis **nur noch 1 Erkenntniskarte** liegt, lege diese ab und fülle die Säule mit 3 neuen Erkenntniskarten vom zugehörigen Kartenstapel wieder auf.

Wenn ein Kartenstapel aus Erkenntniskarten (Level **I** oder **II**) leer ist, mischt den zugehörigen Ablagestapel und formt daraus einen neuen verdeckten Stapel. Sollten nicht genügend Karten übrig sein, um eine Säule wieder aufzufüllen, legt die Karten dieses Levels und die Säule zurück in die Schachtel.

ZWEITE SPIELHÄLFTE

Sobald die erste Person von euch mindestens **7 Monumente in der Vergangenheit** hat, wählt diese Person eine Säule der Erkenntnis Level **I**. Legt alle Karten darauf ab und dreht die Säule auf ihre Level-**II**-Seite ▲. Befüllt anschließend diese Säule mit 3 Karten des Stapels von Level **II**. Bis zum Ende der Partie ist dies nun eine Level-**II**-Säule. Dies passiert nur einmal je Partie.



ARCHIVIEREN

Mit der **ARCHIVIEREN**-Aktion kannst du -Marker von den **Monumenten** in deiner Zeitleiste entfernen.

Lege eine beliebige Anzahl an Karten aus deiner Hand ab. Lege für jede so abgelegte Karte 1 -Marker von einem Monument in deiner Zeitleiste zurück in den Vorrat.

Du kannst keine Karten ablegen, wenn keine -Marker auf Karten in deiner Zeitleiste liegen.

Beispiel: Stefan wählt die **ARCHIVIEREN**-Aktion. Er legt 4 Karten aus seiner Hand ab und entfernt 3 -Marker von einem Monument sowie 1 -Marker von einem zweiten Monument in seiner Zeitleiste. Die entfernten Marker legt er zurück in den Vorrat.



HINWEIS

1  = -1 

Versuche, regelmäßig -Marker aus deiner Zeitleiste zu entfernen, damit sie während der **VERGESSENSPHASE** nicht zu -Markern werden. Diese bringen dir am Ende der Partie Minuspunkte. Manche Karten wiederum haben -Marker als Anforderung. Die Geschichte steckt voller schwerer Entscheidungen ...



AUSGRABEN

Mit der **AUSGRABEN**-Aktion kannst du **Monumente** in deiner Vergangenheit nutzen, um neue Werkskarten zu ziehen.

Drehe so viele Monument-Karten in deiner Vergangenheit um 90° nach links, wie du möchtest. Ziehe für jede so gedrehte Karte 2 neue Karten vom Werkskarten-Stapel und nimm sie auf die Hand.

Bereits gedrehte Monument-Karten in deiner Vergangenheit können hierfür nicht erneut verwendet werden, sondern müssen erst durch Karteneffekte zurückgedreht werden.

Beispiel : Stefan wählt die **AUSGRABEN**-Aktion. Er dreht 2 Monument-Karten in seiner Vergangenheit nach links, um 4 neue Werkskarten zu ziehen.



SUCHEN

Mit der **SUCHEN**-Aktion ziehst du Werkskarten, jedoch nur **1 pro Aktion**.

Ziehe 1 Karte vom Werkskarten-Stapel und nimm diese auf die Hand.



HINWEIS

Fortgeschrittene Spieler werden die **SUCHEN**-Aktion so gut wie nie wählen, da sie dadurch nur 1 Karte pro Aktion ziehen. Es ist meist besser, **Monumente** in der Vergangenheit zu nutzen, um mit der **AUSGRABEN**-Aktion mehr Karten zu ziehen.



MAXIMALE HANDKARTENZAHL

10

Du darfst nie mehr als 10 Karten auf der Hand haben. Solltest du mehr Karten ziehen müssen, ziehst du nur bis 10 Karten und der Überschuss verfällt.

Beispiel : Stefan erhält bei der **STUDIERN**-Aktion die Karte **Koptisches Alphabet** und muss 3 Werkskarten ziehen. Da er bereits 8 Handkarten hat, zieht er nur 2 Karten, um nicht über das 10-Karten-Limit zu gelangen.



LEERER WERKSKARTENSTAPEL

Ist der Werkskartenstapel leer, mischt die abgelegten Werkskarten und legt sie als neuen, verdeckten Stapel bereit.

Nachdem du 2 Aktionen durchgeführt hast, führst du deine **ZEITLEISTENPHASE** durch.



Während dieser Phase lösen einige Monumente und Artefakte ihre Effekte aus.

Führe in dieser Phase die Effekte aller deiner , ,  und -Karten mit dem -Symbol aus, in einer Reihenfolge deiner Wahl.



Achtung: Effekte von Monumenten in deiner Vergangenheit werden **niemals wieder** ausgelöst (außer -Auslöser).

Mache dann mit deiner **VERFALLPHASE** weiter.



Während dieser Phase nagt der Zahn der Zeit an deinen Monumenten. Wurde deren gesammeltes Wissen nicht rechtzeitig weiter-gegeben, ist es verloren.

Monumente, die im -Feld deiner Zeitleiste liegen, **verfallen** . Führe dazu diese Schritte durch:



VERFALL



Verfällt ein Monument, führe die folgenden Schritte in der **angegebenen Reihenfolge** aus:

1. Besitzt die Karte einen -Auslöser, wende ihren Effekt sofort an. Wenn nicht, überspringe diesen Punkt.
2. Liegen noch -Marker auf der Karte, lege diese in den Bereich für **verlorenes Wissen** deines Werkstableaus. Dieses Wissen ist jetzt verlorenes Wissen .
3. Lege die Karte in deine Vergangenheit, links des Werkstableaus. Ihr Effekt (außer -Auslöser bei Spielende) kann nicht weiter ausgelöst werden und sie kann in der Vergangenheit lediglich zum **Ausgraben** verwendet werden.

Verfallen 2 Monumente in deinem Zug, führe die obigen Schritte zunächst für eines davon (deiner Wahl) durch, dann für das andere.

Nachdem alle deine Monumente im -Feld diesen Zug **verfallen** sind, prüfe:

- ▶ Bist du die erste Person mit mindestens 7 Karten in der Vergangenheit, beginne die **ZWEITE SPIELHÄLFTE** (Seite 9).
- ▶ Bist du die erste Person mit mindestens 14 Karten in der Vergangenheit, wird das **SPIELEND**e eingeleitet (Seite 13).

Schiebe anschließend alle deine Monumente in der Zeitleiste, zusammen mit allen -Markern auf ihnen, 1 Feld nach links (Karten auf Feld  zu Feld , Karten von Feld  zu Feld , usw.). Karten, die dann auf dem -Feld liegen, werden im nächsten Zug verfallen. Artefakte  werden nicht verschoben.



Beispiel: Während dieser Verfallphase hat Stefan Yonaguni und Mykene auf Feld ① seiner Zeitleiste. Beide **verfallen**.

Er möchte Mykene zuerst **verfallen** lassen. Da es einen **U**-Auslöser hat, wendet er dessen Effekt an. Er entfernt dadurch 7 **M**-Marker von Yonaguni.

Auf Mykene liegt noch 1 **M**-Marker, der zu 1 **W** wird. Am Ende der Partie ist dieser -1 **W** wert.

Dann legt er Mykene in seine Vergangenheit. Er hat jetzt 1 **U** in der Vergangenheit.



Nun lässt Stefan Yonaguni **verfallen**. Es hat keinen **U**-Auslöser, also löst kein Effekt aus. Er legt die übrigen **M**-Marker darauf auch zu seinem verlorenen Wissen auf dem Werkstableau.

Er legt Yonaguni in seine Vergangenheit. Er hat jetzt 1 **U** und 1 **W** in der Vergangenheit.



Stefan hat keine weiteren Karten, die **verfallen** (also auf Feld ① liegen). Er schiebt die verbleibenden Monumente auf seiner Zeitleiste um 1 Feld nach links. Sein Zug ist damit zu Ende.

Ist deine **VERFALLPHASE** zu Ende, beginnt der Zug der Person zu deiner Linken mit deren **AKTIONSPHASE**.



HINWEIS

Am Anfang vermeidet ihr vermutlich, Monumente in eure Vergangenheit zu bewegen, um keine **W** zu erhalten. Aber vergesst nicht, dass Monumente in der Vergangenheit mehr Siegpunkte **W** am Spielende einbringen (siehe nächste Seite). Da sich die Minuspunkte durch **W** mit den **W** meist zumindest aufheben, kann es sich oft lohnen, die Minuspunkte in Kauf zu nehmen.

Beispiel: Calakmul ist auf Feld ①. Es wird am Ende des Zuges **verfallen** und dir 1 **W** (-1 **W**) einbringen. Da dir diese Pyramide aber auch 1 **W** zu Spielende einbringt, verlierst du dadurch keine Punkte und erhältst sogar noch einen guten Effekt beim **Verfallen**.

In deinem nächsten Zug gibt es dir einige Vorteile, dieses Monument schon in deiner Vergangenheit zu haben: Du kannst mehr Karten durch **Ausgraben** ziehen, es zählt für Anforderungen, usw.

Manchmal lohnt es sich, Karten, die **W** liefern werden, dennoch auszuspielen, da du später davon profitieren wirst. Ancient Knowledge lässt sich genauso mit mehr als 20 **W** gewinnen, wie mit nur sehr wenig **W**. Es kommt darauf an, die beste Strategie zu finden und entsprechend an die Spielsituation anzupassen.



Sobald jemand **mindestens 14 Karten** in der Vergangenheit hat, wird das Spielende ausgelöst. Spielt solange weiter, bis die Person mit dem **Startmarker** wieder am Zug wäre. Fahrt dann stattdessen mit der Endwertung fort.



Es kann öfter vorkommen, dass die Person, die das Spielende auslöst, 15 Karten in der Vergangenheit hat. Das kommt vor, wenn sich im vorherigen Zug 13 Karten in der Vergangenheit befinden und 2 Karten auf dem ①-Feld liegen.

ENDWERTUNG

Ihr erhaltet Siegpunkte ✨ für:



Zählt die Siegpunkte, die auf euren Monumenten in der Vergangenheit abgebildet sind.



Zählt die Siegpunkte durch ✨-Auslöser in eurer Vergangenheit hinzu.



Zählt die Siegpunkte auf euren Level-II-Erkenntnissen hinzu.



Erhaltet 1 ✨ für jedes Monument, das noch in eurer Zeitleiste liegt (deren abgebildeten ✨ und 📖-Marker auf diesen Karten zählen nicht).



Erhaltet -1 ✨ für jedes vergessene Wissen 📖 auf eurem Werkstableau.



Wer die meisten Siegpunkte ✨ hat, gewinnt!

Bei einem Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten 📖 unter den am Gleichstand beteiligten Personen besitzt. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.

	Sabine	Heike	Stefan
✨	40	17	21
📖	4	7	0
📖	11	21	14
📖	3	0	2
📖	-15	-5	-2
Σ	43	40	35

The game board shows various cards and markers. Calculations for victory points are shown in yellow boxes:

- +40 ✨**: Total victory points from monuments in the past.
- +3 ✨**: Bonus victory points from star triggers in the past.
- +4 ✨**: Bonus victory points from Level II knowledge.
- +11 ✨**: Bonus victory points from Level II knowledge.
- 15 ✨**: Penalty for forgotten knowledge on the workbench.



AKTIONEN



ERSCHAFFEN



STUDIERN



ARCHIVIEREN



AUSGRABEN



SUCHEN

WISSEN



Wissen

Verlorenes
WissenSieg-
punkte

WERKSKARTEN



Städte



Megalithen



Pyramiden

MONUMENTE



Artefakt

Kosten
(KARTEN ABLEGEN)Start-Zeitfeld
nicht verschiebbar

Startkarten-Sets

ERKENNTNISKARTEN



Personen



Schriften



Geheimnis

ZEITLEISTE



1



2



3



4



5



6

AUSLÖSER



Sofort

Permanent
(mit Bedingungen)Zeitleisten-
PhaseVerfall-
Phase

Endwertung

IMPRESSUM

AUTOR: Rémi Mathieu.

ILLUSTRATIONEN: Emilien Rotival, Adrien Rives, Ples.

AGENTUR: L'Équipe Ludique.

PROJEKTMANAGEMENT: Adrien Fenouillet.

GRAFIK: Vincent Mougenot.

REDAKTION: Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu, Xavier Taverne.

REDAKTION DEUTSCHE VERSION: Jens Bischoff.

GRAFIK DEUTSCHE VERSION: Sabine Kondirolli.

TESTSPIELER

Ohne euch Testspieler wäre all dies nicht möglich gewesen! Danke an euch alle: Laura, Clément, meine Mutter, meine Brüder Yann und Théo, Karine, Kévin, Adrien, Vincent, Lucas, Nico, "Lucky" Charles, Yoel und Héloïse vom Spielecafé "Au beau jeu" in Lille, Lisa, Thibaut, Benjamin, Pierre und sein Freund aus der "Dernier bar avant la fin du monde", Max, Mathieu und Yann von l'Équipe Ludique, Etienne und Nilesch in Mayotte, Anthelme, Clément von Catch Up Games, Sofiane, Léo, JB, Cédric von Atalia, Jeremy, Arnaud, Marion und Rémi, Pierre und Jordan, Florian von Sylex, Cédric von Ludonaute, Rémi und Côme, Clément, Arthur, Laurent von Ludibreak, Fred von Bad Taste Game, Pauline, Jean-François und Damien Fort für seinen fachkundigen Rat.

©2023 IELLO SAS.

Alle Rechte vorbehalten.

IELLO - 9 av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt, Frankreich.

www.iello.com

Hergestellt in Jiaxing, China, durch Whatz Games
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

HUTTER Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Trade GmbH + Co KG Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

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



EFFEKTAUSLÖSER

Werkskarten haben einen oder mehrere Effekte während sie im Spiel sind (🏛️/📖/🏗️ in deiner Zeitleiste, 🍷 auf deinem Werkstableau). Viele dieser Effekte lösen nur zu bestimmten Zeitpunkten aus. Sobald sie auslösen, musst du ihre Effekte durchführen, sofern möglich. Lösen mehrere Effekte zum gleichen Zeitpunkt aus, darfst du die Reihenfolge auswählen, in der du sie ausführst.

 Führe den Karteneffekt aus, sobald du die Karte in deiner **ERSCHAFFEN-** oder **STUDIEREN-**Aktion ausspielst.

 Führe den Karteneffekt jedes Mal aus, wenn die angegebenen Bedingungen zutreffen.

 Führe den Karteneffekt in deiner **ZEITLEISTEN-PHASE** aus, wenn diese Karte in deiner Zeitleiste oder auf deinem Werkstableau liegt (nicht auf der Hand oder in der Vergangenheit).

 Führe den Karteneffekt aus, sobald die Karte **verfällt**.

 Führe den Karteneffekt bei der **ENDWERTUNG** aus, sofern die Karte in deiner Vergangenheit liegt (nicht in der Zeitleiste).



GOLDENE REGELN

1

Der Text auf manchen Karten kann den Regeln dieser Anleitung widersprechen. Texte auf Karten haben dann stets Vorrang.

2

Werkskarteneffekte können nur auslösen, wenn sie in deiner Zeitleiste oder auf deinem Werkstableau liegen (außer ✨-Auslöser).

3

Während des Spiels können Karten in deiner Vergangenheit nur dazu genutzt werden, Anforderungen von Erkennniskarten zu erfüllen, Bedingungen von Monumenteffekten zu erfüllen oder für die **AUSGRABEN-**Aktion genutzt zu werden. Einmal in deiner Vergangenheit lösen ihre Effekte (außer ✨) nicht mehr aus.

4

Du musst Karteneffekte stets vollständig ausführen, sofern möglich. Andernfalls führe die Effekte soweit wie möglich aus und ignoriere den Rest.

5

Artefakte werden während der **VERFALLPHASE** nicht verschoben. Du kannst nicht mehr als 5 Artefakte auf einem Werkstableau haben.

6

Karteneffekte betreffen stets deinen eigenen Spielbereich, außer es wird explizit anders angegeben. Ist der Typ einer Karte im Effekttext nicht speziell genannt, so bezieht sich der Effekt stets auf Werkskarten.

7

Du kannst nie mehr als 10 Karten auf der Hand haben. Solltest du mehr Karten ziehen müssen/dürfen, verfällt der Überschuss.