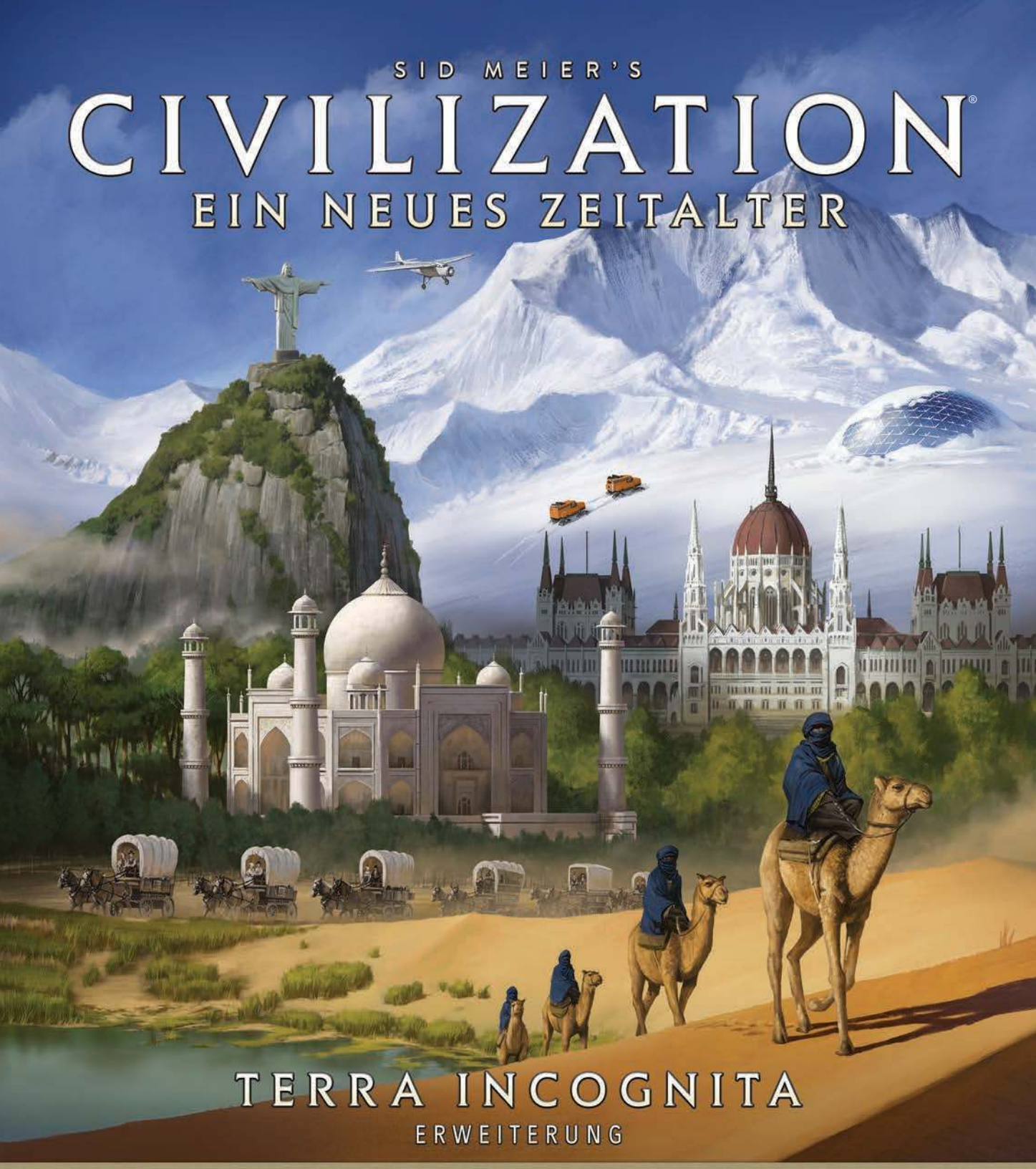
SID MEIER'S

CIVILIZATION®

EIN NEUES ZEITALTER



TERRA INCOGNITA

ERWEITERUNG

SPIELREGEL

ÜBERSICHT

Zu Anbeginn eurer Zivilisation kennt euer Volk nur sein eigenes Land. Die große weite Welt ist unbekannt. Eure Aufgabe ist es, eure Händler und Krieger in die Wildnis zu entsenden, um die unbekannten Länder zu entdecken und die Terra Incognita aufzudecken.

Terra Incognita ist eine Erweiterung für *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter*, die neue Regeln für die Erkundung der Welt einführt. Eure Armeen lernen, wie man diese Erkundungen durchführt, und ihr erforscht Bezirke, die euch dabei helfen, das neu entdeckte Land zu zähmen. Neue Anführer schließen sich dem Kampf um die Vormacht an. Jeder Anführer erhält eine einzigartige Fokuskarte, durch die jede Zivilisation ihren eigenen Weg zu wahrhafter Größe in *Terra Incognita* beschreitet.



GEBRAUCH DIESER ERWEITERUNG

Ehe ihr eure erste Partie mit dieser Erweiterung spielt, müsst ihr die nachstehenden Schritte befolgen, mit denen ihr das neue Spielmaterial in euer Grundspiel integriert (siehe Spielmaterial auf der nächsten Seite, um das neue Spielmaterial besser identifizieren zu können):

1. Die Spielplanteile dieser Erweiterung kommen zu denen des Grundspiels.
2. Die Anführer aus dieser Erweiterung kommen zu den Anführern des Grundspiels.
3. Fügt die Weltwunder-Marker, die Barbarenmarker, Naturwunder-Marker, Wassermarker, Handelsmarker, Ressourcenmarker und Stadtstaat-Marker den jeweiligen Vorräten aus dem Grundspiel hinzu.
4. Ersetzt die Ereignisscheibe und die Fokusleisten aus dem Grundspiel durch die entsprechenden Spielkomponenten aus dieser Erweiterung.
5. Entfernt die Weltwunder „Pentagon" und „Machu Picchu" des Grundspiels komplett aus dem Spiel und fügt dann die Weltwunder-Karten dieser Erweiterung zu den restlichen Weltwunder-Karten des Grundspiels hinzu.
6. Entfernt die Siegkarten „Technikbegeistert" / „Gebildet" des Grundspiels komplett aus dem Spiel, und fügt dann die Siegkarten dieser Erweiterung zu den restlichen Siegkarten des Grundspiels hinzu.
   Die Siegkarten wurden in der ersten Auflage des Grundspiels Spielzielkarten genannt.
7. Fügt die blauen, grünen, orangefarbenen und roten Kontrollmarker ihren entsprechenden Vorräten hinzu.
8. Entfernt aus den Fokusstapeln jeder Spielerfarbe folgende Karten: „Währung", „Tierzucht" und alle Militärkarten.
9. Trennt die einzigartigen Fokuskarten (zu erkennen an den Bildern der Anführer auf der Rückseite) von den anderen Fokuskarten der Erweiterung. Sortiert die restlichen Fokuskarten nach Spielerfarben und fügt sie den jeweiligen restlichen Fokuskarten des Grundspiels hinzu.
10. Entfernt die Diplomatiekarten „Offene Grenzen" des Grundspiels komplett aus dem Spiel und fügt dann die Diplomatiekarten dieser Erweiterung zu den Spieler-Diplomatiekarten der entsprechenden Farben des Grundspiels hinzu.

ERWEITERUNGSSYMBOL



Jede Karte dieser Erweiterung ist mit dem *Terra Incognita*-Erweiterungssymbol gekennzeichnet, um sie von den Karten des Grundspiels und anderen *Sid Meier's Civilization: Ein Neues Zeitalter*-Produkten unterscheiden zu können.

DER FÜNFTE SPIELER

In *Terra Incognita* ist ein Set aus lilafarbenen Spielkomponenten enthalten, das ihr verwenden könnt, um *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter* zu fünft spielen zu können.

Die lilafarbenen Spielkomponenten könnt ihr nur verwenden, wenn ihr mit dem Material aus *Terra Incognita* spielt.

SPIELMATERIAL



10 Anführerbögen (Bezirksübersicht auf der Rückseite)



5 Spielplanteile



18 einzigartige Fokuskarten



40 Spieler-Fokuskarten



1 Ereignisscheibe (Anzeige und Pfeil)



1 „Ibrahim“-Karte



8 Stadtstaat-Diplomatiekarten



8 Spieler-Diplomatiekarten



8 Siegkarten (6 normal, 2 Festung)



14 Weltwunder-Karten



8 Armeefiguren aus Kunststoff



20 Bezirksmarker



12 Kontrollmarker



12 Weltwunder-Marker



30 Regierungsform-Marker



8 Ressourcenmarker (2 jeder Art)



2 Stadtstaat-Marker (doppelseitig)



5 Festungsmarker



2 Naturwunder-Marker (doppelseitig)



8 Wassermarker



26 Handelsmarker



2 Barbarenmarker

5 erweiterte Fokusleisten



SPIELMATERIAL FÜR DEN FÜNFTEN SPIELER



24 Fokuskarten



5 Diplomatiekarten



1 Technologiescheibe (Anzeige und Pfeil)



13 Kunstofffiguren (1 Hauptstadt, 7 Städte, 3 Wagen und 2 Armeen)



5 Bezirksmarker



34 Kontrollmarker

SPIELAUFBAU

Um *Terra Incognita* aufzubauen, müssen nacheinander folgende Schritte durchgeführt werden, anstelle der Schritte in der Spielregel des Grundspiels:

1. **Anführer und Farbe wählen:**
   - a. Jeder Spieler nimmt sich einen zufälligen Anführerbogen und die einzigartige Fokuskarte mit dem Bild dieses Anführers auf ihrer Rückseite.
   - b. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die **Elemente** (Städte, Armeen, Wagen, Bezirksmarker, Kontrollmarker), Karten (Fokus und Diplomatie) und die Technologiescheibe in der gewählten Farbe.
   - c. Jeder Spieler nimmt sich einen Bezirksübersichtsbogen (auf den Rückseiten der *Terra Incognita*-Anführerbögen) und je 1 der sechs Arten von Regierungsform-Markern.
   - d. Jeder Spieler dreht den Pfeil auf der Anzeige seiner Technologiescheibe auf „0“.

Spielmaterial des lilafarbenen Spielers



Anführerbogen


Einzigartige Fokuskarte


Fokuskarten


Städte


Armeen


Wagen


Diplomatiekarten


Bezirksmarker


Kontrollmarker


Technologiescheibe


Regierungsform-Marker

2. **Fokusleisten erstellen:** Jeder Spieler platziert die Fokusleiste seiner Farbe unterhalb seines Anführerbogens. Dann nimmt jeder Spieler die sechs Fokuskarten, die eine „I“ auf der Rückseite zeigen, und platziert sie aufgedeckt auf den Plätzen unterhalb der Fokusleiste. Der Anführerbogen jedes Spielers gibt die Reihenfolge an, in der die Karten platziert werden müssen. Die Karte „Bewässerung“ kommt auf den Platz mit der „1“ ganz links.
   - a. Falls ein Spieler eine einzigartige Fokuskarte der Technologiestufe „I“ hat, ersetzt diese Karte die Karte der gleichen Art in seiner Fokusreihe.
   - b. Dann stellt jeder Spieler eine seiner Armeen auf seine Militär-Fokuskarte und 1 seiner Wagen auf die Wirtschaft-Fokuskarte.





Karte „Bewässerung“



Armee *Wagen*

Einzigartige Karte der Stufe I

3. **Weltkarte erstellen:** Befolgt die nachfolgenden Schritte, um die Start-Weltkarte zu erstellen:

   a. Jedem Spieler wird ein zufälliges Spielplanteil ausgeteilt, das ein Hauptstadt-Symbol (Stern) zeigt. Außerdem erhält jeder Spieler einen Festungsmarker. Unbenutzte Hauptstadt-Spielplanteile und Festungsmarker kommen zurück in die Spielschachtel.



Festungsmarker

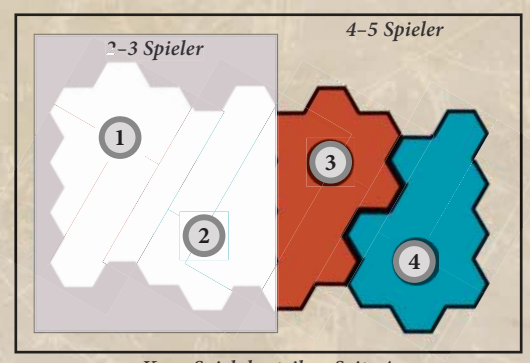
   b. Bestimmt einen zufälligen Spieler zum Startspieler und gebt ihm die Ereignisscheibe.

   c. Die restlichen Spielplanteile werden gemischt und als Spielplanteilestapel in die Nähe gelegt, wo später die Weltkarte sein wird.

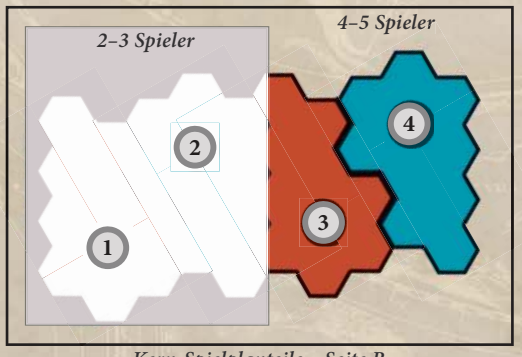
   d. Zieht **vier Spielplanteile – stattdessen zwei Spielplanteile, falls ihr zu zweit oder zu dritt spielt –** unten vom Spielplanteilestapel. Dies sind die Kern-Spielplanteile.

   e. Werft einen Würfel, um zu bestimmen, welche Seite der Kern-Spielplanteile verwendet wird. Bei 1–3 verwendet ihr Seite A aller Kern-Spielplanteile, ansonsten Seite B.

   f. Baut den Kern auf, indem ihr die Kern-Spielplanteile nacheinander zieht und in der Tischmitte platziert. Platziert die Spielplanteile in der unten abgebildeten Reihenfolge und Ausrichtung. Als Erinnerung, dass dies die Kern-Spielplanteile sind, platziert ihr auf jedes Spielplanteil einen Handelsmarker.

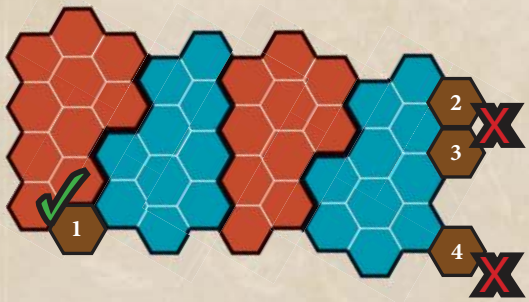


Kern-Spielplanteile – Seite A



Kern-Spielplanteile – Seite B

   g. Beginnend mit dem Startspieler und danach weiter im Uhrzeigersinn platziert nun jeder Spieler seinen Festungsmarker so auf dem Tisch, dass er mindestens 2 Felder der Kern-Spielplanteile berührt. Ein Festungsmarker darf keinen anderen Festungsmarker und kein Feld mit einem Stadtstaat berühren.



Festung 1 wurde richtig platziert. Die Festungen 2 und 3 sind falsch platziert, weil sie aneinander angrenzen. Festung 4 ist falsch platziert, weil sie nur 1 Feld eines Kern-Spielplanteils berührt.

   h. Beginnend mit dem Startspieler und danach weiter im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler sein Hauptstadt-Spielplanteil. Jedes Hauptstadt-Spielplanteil kann mit einer beliebigen seiner Seiten nach oben platziert werden. Dabei muss es mindestens 4 Felder von Kern-Spielplanteilen und/oder Festungsmarker berühren. Nachdem ein Spieler sein Hauptstadt-Spielplanteil platziert hat, muss er seine Hauptstadt auf dem Hauptstadt-Symbol dieses Spielplanteils platzieren.



Die Spielplanteile 1 und 2 sind zulässig platziert. Spielplanteil 3 ist nicht zulässig platziert, denn es muss mit 4 Feldern Festungen und/oder Kern-Spielplanteile berühren. Felder auf anderen Hauptstadt-Spielplanteilen zählen nicht.

   i. Entfernt die Handelsmarker von der Weltkarte.

4. **Weltkarte bevölkern:** Nehmt für jedes Feld auf der Weltkarte mit einem Symbol einen entsprechenden Marker und platziert ihn auf diesem Feld. Dabei gelten die folgenden Regeln:
   a. Jeder Barbarenmarker muss denselben Buchstaben wie das Symbol auf der Weltkarte zeigen.
   b. Jeder Stadtstaat-Marker muss dasselbe Symbol und denselben schwarzen Rahmen (Stern, Raute oder Kreis) wie das Symbol auf der Weltkarte zeigen.
5. **Stadtstaat-Karten auslegen:** Legt für jeden auf der Weltkarte platzierten Stadtstaat-Marker beide Exemplare der zugehörigen Stadtstaat-Diplomatiekarten aufeinander und in Reichweite aller Spieler. Behaltet die nicht verwendeten Stadtstaat-Diplomatiekarten als Stapel in der Nähe.



Naturwunder (Totes Meer)

Öl-Ressource



Stadtstaat-Diplomatiekarten (Palenque)



Barbar „J“



Stadtstaat (Palenque: Fläschchen-Symbol, sternförmiger Rahmen)

---

6. **Richtungsanzeiger und Ereignisscheibe einstellen:** Der Startspieler platziert den Barbaren-Richtungsanzeiger an einer beliebigen Kante der Weltkarte (es spielt dabei keine Rolle, in welche Richtung die Zahlen zeigen). Dann stellt der Startspieler den Pfeil auf der Ereignisscheibe so ein, dass er auf den Helm mit dem Stern zeigt.

Startbereich



---

7. **Weltwunderkarten sortieren:**
   a. Sortiert die Weltwunder nach ihrer Art in 4 Stapel. Die Art wird durch die Farbe der Karte sowie durch das Symbol links neben der Abbildung des Weltwunders bestimmt.
   b. Unterteilt die 4 Stapel nach ihrem Zeitalter in 3 verdeckte Stapel. Mischt jeden Zeitalterstapel für sich und entfernt jeweils 1 zufällige Karte aus dem Antike- und Mittelalter-Zeitalterstapel. Legt die entfernten Weltwunder unbesehen zurück in die Spielschachtel.



Zeitalter des Weltwunders

Symbol für die Art des Weltwunders

Farbe für die Art des Weltwunders

Anzahl der zu verwendenden Weltwunder jedes Zeitalters nach Art des Weltwunders



2x Antike *2x Mittelalter* *3x Moderne*

8. **Weltwunder-Stapel erstellen:** Bereitet jeden der vier Weltwunder-Stapel wie folgt vor:
   a. Legt die Zeitalter-Karten der Moderne verdeckt auf den Spieltisch. Sie bilden die Grundlage für den Stapel dieser Art.
   b. Legt die Zeitalter-Karten des Mittelalters derselben Art verdeckt auf den Zeitalterstapel der Moderne dieser Art.
   c. Legt die Zeitalter-Karten der Antike derselben Art verdeckt auf den Zeitalterstapel des Mittelalters dieser Art.
   d. Dreht die oberste Karte des Stapels auf die aufgedeckte Seite und platziert den Stapel in Reichweite aller Spieler.
9. **Weltwunder-Marker bereitlegen:** Legt neben jedem Weltwunder-Stapel die Weltwunder-Marker bereit, die dasselbe Symbol und dieselbe Farbe wie die Karten des zugehörigen Stapels haben.



10. **Siegkarten auslegen:** Legt die beiden Festung-Siegkarten („Befestigt“ und „Erkundungsfreudig“) neben die Weltkarte. Wählt dann drei zusätzliche Siegkarten zufällig aus und legt sie offen zu den Festung-Siegkarten. Die restlichen Siegkarten kommen zurück in die Spielschachtel.



11. **Vorrat erstellen:** Legt die Handelsmarker und die restlichen Ressourcenmarker in getrennten Stapeln neben die Weltkarte. Sie bilden den **Vorrat**.

Das Spiel ist nun vollständig aufgebaut und ihr könnt beginnen.



ERWEITERUNGSREGELN

Terra Incognita führt die folgenden Regeln in *Sid Meier's Civilization: Ein neues Zeitalter* ein. Sollten sich Regeln aus dieser Erweiterung mit Regeln aus dem Grundspiel widersprechen, haben die Regeln der Erweiterung stets Vorrang.

SPIELSIEG

Um die Partie zu gewinnen, muss ein Spieler je eine Agenda auf **vier** der fünf neben der Weltkarte ausliegenden Siegkarten erfüllen. Überprüft die Siegbedingungen am Ende jeder Runde, **bevor** ihr die Ereignisscheibe abhandelt.

Falls zwei oder mehr Spieler gleichzeitig die Siegbedingungen erfüllen, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Kontrollmarker auf Siegkarten liegen hat. Falls dann immer noch ein Gleichstand besteht, verwendet ihr die Regeln zum Auflösen eines Gleichstandes aus dem Grundspiel.

Festung-Siegkarten

Festung-Siegkarten sind eine neue Art von Siegkarten. Im Gegensatz zu normalen Siegkarten ist auf einer Festung-Siegkarte nur eine einzige Agenda: eine bestimmte Anzahl an Festungen kontrollieren (siehe „Festungen" auf Seite 11). Zusätzlich müssen die Spieler die Bedingungen für diese Agenden kontinuierlich erfüllen; falls ein Spieler die Kontrolle über eine Festung verliert und somit nicht mehr die Bedingung für eine Agenda erfüllt, entfernt der Spieler seinen Kontrollmarker von der entsprechenden Agenda.



Die Siegkarte „Befestigt" (links) verlangt, dass ein Spieler 1 oder mehr Festungen kontrolliert. Die Siegkarte „Erkundungsfreudig" (rechts) verlangt, dass ein Spieler 2 oder mehr Festungen kontrolliert.

EINZIGARTIGE FOKUSKARTEN

Terra Incognita enthält für jeden Anführer 1 einzigartige Fokuskarte. Für sie gelten dieselben Regeln wie für alle anderen Fokuskarten.



Shakas einzigartige Fokuskarte Vorder- und Rückseite

Spieler, die eine einzigartige Fokuskarte der Technologiestufe I haben, ersetzen mit dieser Karte ihre Technologiekarte der Stufe I derselben Art in ihrer Start-Fokusreihe. Jeder Spieler, der eine einzigartige Fokuskarte der Technologiestufe II oder höher hat, darf diese Karte jederzeit erhalten, wenn er die Gelegenheit bekommt, eine Fokuskarte der entsprechenden Technologiestufe zu erhalten.

WACHSTUM-FOKUSKARTEN

Alle Spieler beginnen jede Partie mit der Wachstum-Fokuskarte „Bewässerung" (Technologiestufe I). Wachstum-Karten ermöglichen den Spielern Bezirke zu bauen, was auf der nächsten Seite näher erklärt wird.



Wachstum-Fokuskarte der Stufe I

Wachstum-Karten erlauben den Spielern außerdem, ihre Kontrollmarker zu verstärken. Dies geschieht nun nicht mehr durch Militär-Fokuskarten.

Sobald ein Spieler seine Wachstum-Fokuskarte abhandelt, darf er Handelsmarker von dieser Karte ausgeben, um für jeden auf diese Weise ausgegebenen Handelsmarker 1 Kontrollmarker zu verstärken. Dies dürft ihr auch unabhängig davon machen, ob ihr den Effekt der Karte dazu verwendet habt, Kontrollmarker zu verstärken oder nicht.

ERWEITERTE FOKUSREIHE

Die in dieser Erweiterung enthaltenen Fokusleisten erweitern die Fokusreihe, indem sie ihr 1 zusätzlichen Platz hinzufügen. Beide Plätze mit der Nummer „1" werden als der erste Platz der Fokusreihe behandelt. Immer wenn eine Fokuskarte zurückgesetzt wird, kommt sie auf den Platz ganz links in der Fokusreihe.

Immer wenn ihr eine Fokuskarte abhandelt, „als wäre sie auf Platz 1", wird die Karte abgehandelt, als wäre sie auf dem Platz ganz links. Die Plätze mit den Nummern „2", „3", „4" und „5" sind weiterhin, der zweite, dritte, vierte und fünfte Platz der Fokusreihe.



BEZIRKE

Bezirke sind eine neue Art von Kontrollmarkern, die besondere Regionen in euren Zivilisationen darstellen. Für Bezirke gelten alle Regeln für Kontrollmarker mit folgenden Ausnahmen:

- Bezirke werden platziert, indem Wachstum-Fokuskarten verwendet werden. Fähigkeiten, durch die Kontrollmarker platziert werden können, dürfen nicht dazu verwendet werden, um Bezirke zu platzieren.
- Für Bezirke gelten dieselben Platzierungsregeln wie für Kontrollmarker mit einer Ausnahme: Immer wenn ein Bezirk platziert wird, kann er gegen einen bereits platzierten Kontrollmarker ersetzt werden. Wenn ihr das macht, platziert ihr den Bezirk stets mit der unverstärkten Seite nach oben, auch wenn er einen bereits zuvor verstärkten Kontrollmarker ersetzt.
- Sobald ein Bezirk während eines Angriffs besiegt wird, ersetzt der Angreifer den Bezirk durch einen seiner eigenen Nicht-Bezirk-Kontrollmarker und platziert diesen mit der unverstärkten Seite nach oben.
- Durch Fähigkeiten, die Kontrollmarker eines Spielers durch Kontrollmarker eines anderen Spielers ersetzen, können auch Bezirke ersetzt werden. Falls ein Bezirk durch eine solche Fähigkeit ersetzt wird, wird er stets durch einen Nicht-Bezirk-Kontrollmarker ersetzt.



Bezirk-Symbol auf der Ereignisscheibe

Jede Art von Bezirk hat seine eigene Fähigkeit. Die Fähigkeiten eurer Bezirke werden immer dann abgehandelt, wenn der Zeiger auf der Ereignisscheibe auf das Bezirk-Symbol zeigt. Handelt eure Bezirke im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit dem Startspieler. Jeder Spieler handelt die Fähigkeiten seiner Bezirke in der Reihenfolge seiner Wahl ab.

Viele Bezirke erlauben einem Spieler etwas mit einer bestimmten Anzahl von Feldern innerhalb des Bezirks zu tun. Beim Abhandeln einer solchen Bezirk-Fähigkeit werden alle Felder mitgezählt, inklusive rivalisierender Felder und Wasser. Der Gelände-Schwierigkeitsgrad wird ignoriert.

Auf den Rückseiten der in *Terra Incognita* enthaltenen Anführerbögen befindet sich eine Übersicht für diese Bezirkseffekte. Die vollständigen Regeln folgen im nächsten Abschnitt:

Campus



Um einen Campus-Bezirk abzuhandeln, platzierst du für jedes freundliche Feld mit einem Berg oder Naturwunder, das sich auf deinem Campus befindet oder an ihn angrenzt, 1 Handelsmarker auf deiner Wissenschaft-Fokuskarte. Die Handelsmarker nimmst du aus dem Vorrat.

Handelszentrum



Um den Handelszentrum-Bezirk abzuhandeln, wähle **1** der folgenden Optionen:

- Platziere für jede entwickelte Stadt 1 Handelsmarker auf eine Karte in deiner Fokusreihe. Die Handelsmarker nimmst du aus dem Vorrat.
- Platziere für jedes freundliche Feld mit einer Wüste, das sich in deinem Handelszentrum befindet oder an es angrenzt, 1 Handelsmarker auf deine Wirtschaft-Fokuskarte. Die Handelsmarker nimmst du aus dem Vorrat.

Lager



Um den Lager-Bezirk abzuhandeln, handelst du **eine oder beide** der folgenden Optionen ab:

- Besiege einen Barbaren oder eine gegnerische Armee innerhalb von 2 Feldern zu deinem Lager. Falls du einen Barbaren besiegt hast, platziere 1 Handelsmarker wie üblich auf eine beliebige Karte deiner Fokusreihe.
- Verstärke einen freundlichen Kontrollmarker innerhalb von 2 Feldern zu deinem Lager.

Industriegebiet



Um einen Industriegebiet-Bezirk abzuhandeln, wähle **1** der folgenden Optionen:

- Platziere für jedes freundliche Feld mit einem Wald, das sich in deinem Industriegebiet befindet oder an es angrenzt, 1 Handelsmarker auf deine Industrie-Fokuskarte. Die Handelsmarker nimmst du aus dem Vorrat.
- Lege 3 Handelsmarker von deiner Industrie-Fokuskarte ab, um eine Stadt auf einem zulässigen Feld innerhalb von 2 Feldern zu einem freundlichen Feld zu bauen.

Theaterplatz



Um einen Theaterplatz-Bezirk abzuhandeln, wähle **1** der folgenden Optionen:

- Platziere 1 Kontrollmarker auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern zu deinem Theaterplatz.
- Platziere 1 Kontrollmarker auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern zu einer freundlichen Stadt, die ein Weltwunder hat.

ARMEEN

Armeen sind eine neue Figurenart. Jeder Spieler kontrolliert so viele Armeen, wie auf seiner aktuellen Militär-Fokuskarte angegeben ist. Sobald ein Spieler eine Militär-Fokuskarte erhält, die mehr Armeen als die vorherige Karte erlaubt, platziert der Spieler die zusätzlichen Armeen auf der neuen Militär-Fokuskarte. Ein Spieler, der mehr als 1 Armee kontrolliert, muss die Bewegung einer Armee vollständig abhandeln (inklusive eventueller Angriffe), bevor er eine andere Armee bewegt.

Anzahl der verfügbaren Armeen



Armeen werden durch die neuen Militär-Fokuskarten über die Weltkarte bewegt. Um eine Armee zu bewegen, bewegt ihr die Figur maximal so viele Felder, wie auf der Karte angegeben ist. Die Bewegung wird Feld für Feld ausgeführt. Eine Armee auf einer Militärkarte kann sich von der Hauptstadt oder einer entwickelten Stadt des Spielers bewegen, so als hätte sie sich bereits in der entsprechenden Stadt befunden.

Sobald eine Armee ein Feld mit einem Barbaren, einen Stadtstaat oder ein rivalisierendes **Element** betritt, muss die Armee ihre Bewegung beenden. Sie verliert ihre gesamte eventuell verbleibende Bewegung und muss einen Angriff durchführen.

Angriffe werden gemäß der Angriffsregeln des Grundspiels durchgeführt, allerdings mit den folgenden Unterschieden (eine Übersicht über die Angriffsschritte befindet sich auf Seite 16):

Angriffe initiieren

- Alle Regeln aus dem Grundspiel, die sich darauf beziehen, dass Felder (ab)gezählt werden, um einen Angriff durchzuführen, oder das Angreifen von einem Feld aus werden ignoriert. Angriffe werden nur durch die Bewegung von Armeen initiiert.
- Falls eine Armee ein Feld mit mehreren **Elementen** angreift, wählt der Spieler, der die angreifende Armee kontrolliert, welches dieser Elemente das Ziel des Angriffs sein soll. Falls eine Armee ein Feld mit einem Barbaren angreift, muss der Barbar das Ziel des Angriffs sein.

Während eines Angriffs

- Eine Armee oder ein Wagen, die bzw. der angriffen wird, erhält einen Bonus auf ihren bzw. seinen Kampfwert. Der Bonus entspricht dem Schwierigkeitsgrad des Feldes, auf dem sich die Figur befindet. Diese Figuren erhalten keine Bonusse durch verstärkte Kontrollmarker.
- Falls sich auf dem Feld mindestens eine weitere freundliche Armee befindet (d. h. zusätzlich zum Verteidiger), fügt der Verteidiger seinem Kampfwert +2 hinzu.
- Sobald ein Spieler während eines Kampfes einen Handelsmarker ausgibt, darf er wählen, ob er seinen Würfel neu werfen möchte, anstatt seinen Kampfwert um 1 zu erhöhen.
  - Ein Spieler muss sich erst entscheiden, ob er Handelsmarker ausgeben möchte oder nicht, nachdem er das Ergebnis seines Würfelwurfs oder Neuwurfs gesehen hat.
  - Der Angreifer muss weiterhin alle Handelsmarker, die er ausgeben möchte, ausgeben, bevor der Verteidiger Handelsmarker ausgibt.

Nach einem Angriff

- Falls der Verteidiger gewinnt, ist die angreifende Armee besiegt und kommt auf die Militär-Fokuskarte seines Spielers zurück.
- Falls der Angreifer gewinnt, folgt ihr den Anweisungen für Angriffe, die vom Angreifer gewonnen werden, aus dem Grundspiel mit folgenden Zusätzen:
  - War der Verteidiger:
    - **ein Wagen oder eine Armee:** Der Verteidiger ist besiegt und kommt auf die entsprechende Karte in der Fokusreihe seines Spielers zurück.
    - **ein Bezirk:** Der Angreifer ersetzt den Bezirk durch einen seiner eigenen unverstärkten Nicht-Bezirk-Kontrollmarker.
    - **eine Stadt oder ein Kontrollmarker (inklusive Bezirk):** Alle rivalisierenden Armeen und Wagen auf dem Feld sind besiegt und kommen auf die Fokuskarten des Spielers zurück.
  - Nach dem Angriff verbleibt die angreifende Armee auf dem angegriffenen Feld, es sei denn auf diesem Feld befindet sich noch immer ein Stadtstaat, eine nicht kontrollierte Festung oder ein rivalisierendes Element (falls der Spieler z. B. einen Stadtstaat befreit hat oder ein Feld mit mehr als 1 rivalisierendem Element angegriffen hat). In diesen Fällen kehrt die angreifende Armee auf das Feld zurück, das sie vor ihrem Angriff als Letztes besetzt hatte, und auf dem sich kein Barbar, Stadtstaat oder rivalisierendes Element befindet. In jedem Fall verliert die Armee ihre gesamte eventuell verbleibende Bewegung.

Weitere Armee-Regeln

Folgende Regeln gelten für Armeen:

- Städte können auf Felder gebaut werden, die von freundlichen Armeen besetzt sind, aber nicht auf Feldern, die von rivalisierenden Armeen besetzt sind.
- Kontrollmarker dürfen nicht auf Feldern platziert werden, die von rivalisierenden Armeen besetzt sind.
- Wagen dürfen sich auf Felder und durch Felder hindurch bewegen, die sowohl von freundlichen als auch von rivalisierenden Armeen besetzt sind.
- Fähigkeiten, die Elemente entfernen oder Elemente eines Spielers durch die eines anderen Spielers ersetzen, dürfen kein Feld mit einer Armee zum Ziel haben.
- Eine Armee auf einem Feld mit einem Barbarensymbol verhindert nicht, dass dieser Barbar erscheint. Falls ein Barbar auf einem Feld mit einer Armee erscheint, ist diese Armee besiegt und kommt auf die Militär-Karte ihres Spielers zurück.
- Falls sich ein Barbar auf ein Feld mit einer Armee bewegt, ist diese Armee besiegt und kommt auf die Militär-Karte ihres Spielers zurück. Der Barbar wird dann auf dem letzten Feld platziert, das er zuvor besetzt hat und kein Wasserfeld ist. Städte und Kontrollmarker auf dem Feld der Armee sind vor dem Barbaren geschützt und werden nicht entfernt oder auf ihre unverstärkte Seite gedreht.

FESTUNGEN



Festungsmarker

Festungen sind defensive Gebiete auf der Weltkarte und werden durch Festungsmarker dargestellt, die während des Spielaufbaus platziert werden. Festungsfelder werden wie Wälder behandelt mit einem Geländeschwierigkeitsgrad von 3. Es dürfen keine Städte angrenzend an Festungen gebaut werden und es dürfen auch keine Kontrollmarker (inklusive Bezirke) auf Festungen platziert werden. Wagen und Armeen können sich auf Festungen bewegen, aber falls sich eine Armee auf eine Festung bewegt, die nicht von einem Spieler kontrolliert wird, muss sie ihre Bewegung beenden und einen Angriff durchführen.

Sobald eine Armee eine nicht kontrollierte Festung angreift, verteidigt sich die Festung mit einem Kampfbonus von 6. Falls der Angreifer gewinnt, platziert er 1 seiner unbenutzten Städte auf der Festung. Sie funktioniert nun wie eine normale Stadt.

Solange ein Spieler eine Stadt auf einer Festung hat, kontrolliert dieser Spieler diese Festung. Indem ein Spieler Festungen kontrolliert, bringt ihn das näher an die Erfüllung der Siegbedingungen der neuen Festung-Siegkarten. (Siehe „Spielsieg“ auf Seite 8 für nähere Erklärungen.)

Eine Armee verwenden

Victoria (rot) bewegt ihre Armee, um Shaka (blau) anzugreifen. Sie handelt ihre Militär-Fokuskarte ab, die sich auf dem dritten Platz ihrer Fokusreihe befindet.

1. **Victoria bewegt ihre Armee auf dem Weg zu Shakas Stadt durch Grasland- und Waldfelder, weil der Platz, auf dem sich ihre Militär-Fokuskarte befindet, zu niedrig ist, um sich durch Berge bewegen zu können.**
2. **Die Armee beendet ihre Bewegung auf dem Feld, auf dem sich Shakas Stadt und seine Armee befindet. Victoria wählt, dass sie Shakas Armee angreifen möchte.**
3. **Victoria gewinnt den Angriff und die blaue Armee kommt auf Shakas Militär-Karte zurück. Victorias Armee kann nicht dasselbe Feld besetzen wie Shakas Stadt. Aus diesem Grund kehrt die Armee auf das letzte Feld zurück, das sie vor dem Angriff besetzt hatte.**



ERKUNDUNG

In *Terra Incognita* wird die komplette Weltkarte nicht am Anfang der Partie aufgebaut. Die Spieler nutzen ihre Wagen und Armeen, um die Welt zu erkunden und die Grenzen Stück für Stück zu erweitern.

Wenn man sich mit einem Wagen oder einer Armee bewegt und diese Figur dann auf einem Feld am Rand der Weltkarte ist **und sich auf diesem Spielplanteil eine Hauptstadt befindet**, darf die Figur 1 Feld ihrer Bewegung ausgeben, um zu **ERKUNDEN**.

Beim Erkunden werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Zieht das unterste Weltkartenteil aus dem Spielplanteilestapel.
2. Platziert das Spielplanteil so, dass es **vier Felder** berührt, die sich bereits auf der Weltkarte befinden **inklusive dem Feld, von dem der Spieler aus erkundet**. Das neue Spielplanteil darf mit einer beliebigen Seite nach oben platziert werden. Falls ihr das Spielplanteil nicht platzieren könnt, weil ihr die Platzierungsregeln nicht erfüllen könnt, legt ihr das Spielplanteil oben auf den Spielplanteilestapel ab und die Erkundung ist beendet.
3. Bevölkert das neue Spielplanteil mit allen Barbaren Ressourcen, Naturwundern und Stadtstaat-Markern, wie es auf dem Spielplanteil aufgedruckt ist. Dabei befolgt ihr die Regeln unter Schritt 4 des Spielaufbaus auf Seite 6. Falls ihr dabei einen Stadtstaat-Marker platziert, legt die zugehörige Stadtstaat-Karte in die Nähe der Weltkarte.
4. Falls sich ein vollständig geschlossenes Loch auf der Weltkarte bildet, füllt ihr dieses Loch mit Wassermarkern.

Den Barbaren-Richtungsanzeiger könnt ihr verschieben, um ihn an die neue Platzierung der Spielplanteile anzupassen.

Nachdem ein Wagen oder eine Armee erkundet hat, darf er oder sie ihre Bewegung fortsetzen. Dazu stehen die verbleibenden Felder der Bewegung zur Verfügung (abzüglich des 1 Feldes, das für die Erkundung ausgegeben wurde). Allerdings darf der Wagen oder die Armee während derselben Bewegung nicht noch einmal erkunden.

BEISPIEL: ERKUNDUNG

Shaka erkundet mit seiner Armee (gelb markiert). Position 1 ist ungültig, weil es nicht das Feld der erkundenden Figur berührt. Position 2 ist ungültig, weil es nur 2 Felder berührt, die sich bereits auf der Weltkarte befinden.



Shaka wählt die unten abgebildete Option für die Platzierung des erkundeten Spielplanteils.



Anmerkung: **Wenn Shaka seinen Wagen in einem zukünftigen Zug bewegt, darf er mit diesem von seinem aktuellen Feld aus nicht erkunden, da sich der Wagen nicht auf einem Spielplanteil mit einer Hauptstadt befindet.**

REGIERUNGSFORMEN



Regierungsform-Marker

In *Terra Incognita* wählt ihr eine Regierungsform für eure Zivilisation, die durch 6 verschiedene Arten von Regierungsform-Markern dargestellt werden.

Ihr beginnt die Partie ohne eine Regierungsform. Sobald die Anzeige der Ereignisscheibe auf das Regierungsform-Symbol zeigt, darf jeder Spieler seine Regierungsform ändern. Dazu wählt jeder Spieler 1 seiner Fokuskarten in einem der beiden Plätze „1“ und platziert den Regierungsform-Marker derselben Art auf der gewählten Karte. Falls ihr bereits einen Regierungsform-Marker auf einer anderen Karte habt, müsst ihr den alten Marker entfernen.



Regierungsform-Symbol auf der Ereignisscheibe

Wenn ihr eine Fokuskarte abhandelt, auf der sich ein Regierungsform-Marker befindet, wird die Karte so abgehandelt, als befände sie sich auf einer Anzahl Plätze weiter rechts als auf dem Platz, auf dem sie sich gerade befindet. Diese Anzahl wird durch die Pfeile auf dem Regierungsform-Marker angegeben. Im nächsten Abschnitt wird dies näher erklärt.

FOKUSKARTEN ABHANDELN „WEITER RECHTS“

Durch einige Effekte dürft ihr Fokuskarten so abhandeln, als würden sie sich auf einer Anzahl Plätze „weiter rechts“ in eurer Fokusreihe befinden. Dazu zählt ihr vom aktuellen Platz der Karte die Anzahl der angegebenen Plätze nach rechts und handelt die Karte dann so ab, als befände sie sich auf dem ermittelten Platz (siehe Beispiel unten). Falls ihr eine Karte abhandeln müsst, als befände sie sich auf einem Platz weiter rechts als Platz „5“, handelt ihr sie so ab, als befände sie sich auf Platz „5“.



Durch die Regierungsform Monarchie wird die Wachstum-Fokuskarte so abgehandelt, als befände sie sich von ihrem aktuellen Platz aus 2 Plätze weiter rechts. Deshalb wird sie abgehandelt, als wäre sie auf Platz „5“ anstatt auf Platz „3“.

Falls der Platz einer Karte durch verschiedene Effekte modifiziert wird, darf sich der betreffende Spieler selbst aussuchen, in welcher Reihenfolge er diese Effekte anwendet.

Bei allen Effekten, die davon abhängen, auf welchem Platz die Karte abgehandelt wird (z. B. „Wenn du diese Karte auf Platz 5 abhandelst“), wird die Karte behandelt, als wäre sie auf dem Platz weiter rechts.

Wenn eine Karte auf einem bestimmten Platz abgehandelt werden soll (z. B. „Handle diese Karte ab, als wäre sie auf Platz 1“), verändern Fähigkeiten, die dazu führen, dass eine Karte weiter rechts abgehandelt werden soll, auch den bestimmten Platz (siehe Beispiel unten). Alle Fähigkeiten, die dazu führen, dass eine Fokuskarte abgehandelt wird „als wäre sie auf Platz 1“ beziehen sich auf den Platz ganz links in der Fokusreihe.

BEISPIEL: PLATZ-MODIFIZIERUNG

Teddy möchte seine „Kapitalismus“-Fokuskarte verwenden, die besagt „Wähle ein Mal pro Zug eine andere Karte in deiner Fokusreihe, nachdem du diese Karte zurückgesetzt hast. Handle jene Karte ab, als wäre sie auf Platz 1, aber setze sie nicht zurück.“

1. **Teddy handelt seine „Kapitalismus“-Karte ab und setzt sie zurück.**
2. **Teddy wählt, dass er durch die Fähigkeit seiner „Kapitalismus“-Karte seine Kultur-Karte abhandeln möchte.**
3. **Durch die Fähigkeit seiner „Kapitalismus“-Karte handelt er die Kultur-Fokuskarte ab, „als wäre sie auf Platz 1“, was sich in diesem Fall auf den ganz linken Platz „1“ bezieht.**
4. **Teddys Regierungsform ist eine „Republik“, deshalb handelt er seine Kultur-Karte ab, als wäre sie 2 Plätze weiter rechts. Das wiederum bedeutet, dass er die Karte abhandelt, als wäre sie auf Platz „2“.**



EREIGNISSCHEIBE



Diese Erweiterung enthält eine neue Ereignisscheibe, welche die Ereignisscheibe aus dem Grundspiel ersetzt. Auf der neuen Ereignisscheibe sind weiterhin die Symbole für die Bewegung und das Erscheinen von Barbaren vorhanden, allerdings ist das Handelssymbol weggefallen. (Handelsmarker werden nun durch Handelszentren in entwickelten Städten generiert, wie auf Seite 9 beschrieben.) Außerdem befinden sich auf der neuen Scheibe 3 neue Symbole, die im Folgenden beschrieben werden.

Bezirk-Symbole



Sobald die Anzeige der Scheibe auf dieses Symbol gestellt wird, handeln alle Spieler die Effekte ihrer Bezirke im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit dem Startspieler. Siehe „Bezirke“ auf Seite 9 für Details.

Regierungsform-Symbol



Sobald die Anzeige der Scheibe auf dieses Symbol gestellt wird, hat jeder Spieler die Gelegenheit, seine Regierungsform zu ändern. Siehe „Regierungsformen“ auf Seite 13 für Details.

Weltwunder-Symbole



Sobald die Anzeige der Scheibe auf dieses Symbol gestellt wird (außer während des Spielaufbaus), platziert ihr, nachdem alle anderen Symbole auf demselben Feld der Scheibe abgehandelt worden sind, einen Handelsmarker aus dem Vorrat auf jedem offenliegenden Weltwunder oben auf dem Weltwunderstapel. Sollte ein zweiter Handelsmarker auf einem Weltwunder platziert werden müssen, entfernt dieses Weltwunder stattdessen aus dem Spiel (der Handelsmarker kommt zurück in den Vorrat) und deckt das nächste Weltwunder des Stapels auf.

Immer wenn ihr ein Weltwunder baut, **sind die Kosten für ein Weltwunder, auf dem sich ein Handelsmarker befindet, um 1 reduziert.** Sobald das Weltwunder gebaut wird, kommt der Handelsmarker zurück in den Vorrat.

SPIELBEGRIFFE

Dieser Abschnitt definiert einige gängige Spielbegriffe.

- **Können:** Effekte, die das Wort „können“ verwenden, statten einen Spieler mit einer neuen Fähigkeit aus.
- **Einnehmen:** Ein Weltwunder ist eingenommen, sobald ein Spieler die Karte dieses Weltwunders als Ergebnis eines Angriffs erhält.
- **Figuren:** Alle Armeen und Wagen sind Figuren.
- **Zulässiges Feld:** Beim Bau einer Stadt gilt folgende Definition für „zulässiges Feld“: ein Feld, das kein Wasser ist; es darf nicht angrenzend zu einer Stadt, einem Stadtstaat oder einer Festung sein und es darf keine anderen Komponenten enthalten außer einem Wagen, einer freundlichen Armee oder einem freundlichen Kontrollmarker.
- **Dürfen:** Das Wort „dürfen“ gibt an, dass ein Effekt optional ist. Jedes Mal, wenn der Effekt ausgelöst wird, entscheidet der Spieler selbst, ob er ihn abhandeln möchte oder nicht.
- **Elemente:** Als Elemente werden Armeen, Wagen, Städte, Kontrollmarker und Bezirksmarker bezeichnet.
- **Danach:** Das Wort „danach“ gibt die Reihenfolge an, in der mehrere Effekte abgehandelt werden. Ein Effekt mit „danach“ tritt erst ein, nachdem alle anderen Effekte, die ihm vorangehen, abgehandelt worden sind. Die vorherigen Effekte müssen aber nicht unbedingt eine Wirkung gehabt haben.

KLARSTELLUNGEN

- **Akkad:** Ein Spieler mit Akkads Diplomatiekarte muss weiterhin einen Angriff durchführen, wenn seine Armee ihre Bewegung auf einem Feld beendet, auf dem sich ein rivalisierender Kontrollmarker befindet.
- **Antananarivo:** Ein Spieler mit der Diplomatiekarte für Antananarivo kann ein Weltwunder auf dem Feld mit dem Antananarivo-Stadtstaat-Marker errichten, so wie auf allen anderen Städten. Die Kontrolle über dieses Weltwunder geht auf den Spieler über, der gerade an der Reihe ist, falls dieser eine von Antananarivos Diplomatiekarten hat.
- **Ibrahim:** Die „Ibrahim“-Karte ist eine besondere Karte, die zusammen mit dem Anführerbogen „Osmanisches Reich“ verwendet wird, die auch erklärt, wie die Karte verwendet wird.
  - Der Spieler, dem die „Ibrahim“-Karte vom Spieler mit dem Anführerbogen „Osmanisches Reich“ übergeben wird, erhält den Effekt der Karte. Der Spieler mit dem Anführerbogen „Osmanisches Reich“ darf den Effekt der „Ibrahim“-Karte nicht selbst verwenden.

OPTIONALE REGELN

Bevor ihr eure Partie beginnt, könnt ihr euch gemeinsam auf eine oder mehrere dieser optionalen Regeln einigen.

FRIEDLICHES SPIEL

Wenn ihr eine Partie mit weniger militärischen Konflikten bevorzugt, könnt ihr die Festung-Siegkarten aus dem Spiel herauslassen. Die Festungsmarker solltet ihr aber dennoch verwenden, denn sie funktionieren dann noch genauso wie im Standard-Spiel mit der Ausnahme, dass das Kontrollieren von Festungen nicht mehr zu den Siegbedingungen zählt. Die Siegbedingungen sind dann dieselben wie im Grundspiel.

ERLEICHTERUNGEN FÜR SPIELER

Falls es in eurer Spielrunde unterschiedlich erfahrene Spieler gibt, könnt ihr die weniger erfahrenen Spieler die Partie mit Handelsmarkern auf ihren Fokuskarten beginnen lassen, um dies ein wenig auszugleichen. Jeder der weniger erfahrenen Spieler startet die Partie mit 1 Handelsmarker auf jeder Fokuskarte.

Um die Schwierigkeit zwischen den Spielern noch weiter anzupassen, könnt ihr euch auf eine Anzahl zusätzlicher Handelsmarker einigen, die so gleichmäßig wie möglich auf die Fokuskarten der weniger erfahrenen Spieler verteilt werden. Beginnt dabei ganz links und fahrt weiter nach rechts fort.

CREDITS

Expansion Design and Development: Tony Fanchi
Producer: Jason Walden
Editing: Adam Baker
Proofreading: Molly Glover and Christopher Meyer
Board Game Manager: James Kniffen
Expansion Graphic Design: Shaun Boyke with Toujer Moua
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover and Map Tile Art: Anders Finér
Art Direction: Jeff Lee Johnson
Managing Art Director: Tony Bradt
Sculpting: Adam Martin
Sculpting Lead: Cory DeVore
Sculpting Manager: Derrick Fuchs
QA Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Zach Holmes
Director of Licensing: Simone Elliot
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
VP of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Andrew Navaro

©2020 Take-Two Interactive Software, Inc. *Sid Meier's Civilization*, *Civilization*, 2K, Firaxis Games und ihre entsprechenden Logos sind alle Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. © 2020 Fantasy Flight Games. Gamegenic ist TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Fantasy Flight Games. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten. Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

FIRAXIS

Studio Art Director: Arne Schmidt
Director, Marketing: Peter Murray
Product Manager: Kevin Schultz

2K

Director, Global Marketing: Matt Knoles
Manager, Global Marketing: Benji Han

PLAYTESTERS

Fateme Aein, Shahdad Badieneshin, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Jennifer Bragg, JS Bragg, Paul Carlson, David Cates, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Allan Clements, Ian Cross, Christopher Farnan, Dave Geddes, Megan Geddes, Renzo Gómez, Ian Gordon, Christos Gouvedaris, Jennifer Helton, Phil Henry, Anastasia Intzoglou, Arman Jafari Tehrani, Dustin Jennings, Haraldur Karlsson, Nathan Karpinski, Corey Konieczka, Antreas Kordatos, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jim Lewis, John Loeffler, Scott Marlow, Sean McCarthy, Michael Nagel, Alec Noe, Josh Noe, Julie Noe, Pouya Ostadpour, Andrés Palacios, Giancarlo Palacios, Katie Picotte, Thomas Pike, Justin Piraino, Brandon Purdue, Brooke Robison, Ashton Sanders, Chris Smalley, James Richard Smalley, Patrick Smalley, Mitch Spade, Alejandro Tapia, Blake Terhune, Giannis Tilias, Ernesto Velaochaga, Lorena Velásquez, Ben Waxman, Matt Wichmann, and Miltos Yfantopoulos.

Besonderer Dank all unseren enthusiastischen Beta-Testern.

Die Illustrationen stammen alle aus den Firaxis-Archiven. Vielen Dank allen Künstlern für ihre Beiträge.

ASMODEE GERMANY

Übersetzung und Redaktion: Marco Reinartz
Korrektorat: Benjamin Fischer und Franziska Wolf
Layout und grafische Bearbeitung: Marco Reinartz

KURZÜBERSICHT

Diese Seite gibt euch einen schnellen Überblick während des Spiels.

EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

1. **Ziel wählen:** Der Angreifer wählt ein rivalisierendes Element auf dem Feld der Armee des Angreifers, welches das Ziel des Angriffs wird.
2. **Angreifer würfelt:** Der Angreifer wirft einen Würfel und addiert Bonusse von den folgenden Quellen:
   - Die Zahl des Platzes seiner Militär-Fokuskarte.
   - Bonusse seiner Karten und seines Anführerbogens.
3. **Verteidiger würfelt:** Der Verteidiger würfelt und addiert gemäß der Art des Verteidigers Bonusse:
   - **Nicht kontrollierte Festung:** Bonus = 6.
   - **Stadtstaat:** Bonus = 8.
   - **Barbar:** Bonus = Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes.
   - **Rivalisierendes Element:** Bonus = Die Summe der folgenden Punkte (falls anwendbar):
     - **Stadt:** Doppelter Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes. +1 für jeden angrenzenden, freundlichen, verstärkten Kontrollmarker.
     - **Kontrollmarker:** Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes. +1, falls der Verteidiger verstärkt ist. +1 für jeden angrenzenden freundlichen verstärkten Kontrollmarker.
     - **Armee oder Wagen:** Gelände-Schwierigkeitsgrad des verteidigenden Feldes.
     - **Alle:** +2 für jede sich ebenfalls auf dem Feld befindende Armee, die gegenüber dem Verteidiger freundlich gesinnt ist (nicht der Verteidiger selbst).
     - **Alle:** Bonusse durch Karten und Anführerbogen.
4. **Handelsmarker ausgeben:** Der Angreifer hat 1 Gelegenheit, Handelsmarker von seiner Militär-Fokuskarte auszugeben, gefolgt vom Verteidiger. Für jeden ausgegebenen Marker, darf der entsprechende Spieler seinen Kampfwürfel neu werfen oder seinem Kampfwert +1 hinzufügen.
5. **Kampfwerte vergleichen:** Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

AGENDEN



Defensiv: Habe 15 verstärkte Kontrollmarker.



Vernichtend: Gewinne einen Angriff als Angreifer mit einem Gesamt-Kampfwert von 16 oder mehr.



Diplomatisch: Habe Diplomatiekarten von 4 verschiedenen Spielern und/oder Stadtstaaten.



Horter: Habe 5 Ressourcenmarker und/oder Naturwunder-Marker.



Expansionist: Kontrolliere je eine Stadt auf 6 verschiedenen Spielplanteilen. (Festungen zählen als ihr eigenes Spielplanteil.)



Fruchtbar: Kontrolliere 2 Weltwunder desselben Zeitalters.



Industriell: Habe 5 Bezirke auf der Weltkarte.



Fortschrittlich: Kontrolliere 1 Weltwunder jedes Zeitalters.



Provinziell: Habe 1 entwickelte Stadt auf 4 verschiedenen Spielplanteilen. (Festungen zählen als ihr eigenes Spielplanteil.)



Breit gefächert: Kontrolliere 3 verschiedene Arten von Weltwundern.



Technikbegeistert: Habe 3 Fokuskarten der Technologiestufe IV in deiner Fokusreihe. (Ersetzt die Agenda aus dem Grundspiel mit demselben Namen.)



Gebildet: Kontrolliere 2 wissenschaftliche Weltwunder. (Ersetzt die Agenda aus dem Grundspiel mit demselben Namen.)