

# Die Zivilisationskarten

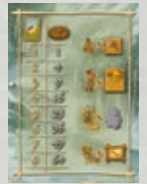
Du sammelst alle deine Zivilisationskarten, die du während des Spiels nimmst, bis zur Schlusswertung auf dem Ablagefeld auf deinem Tableau.

**Alle Zivilisationskarten sind zweigeteilt.**



Den oberen Teil erhältst du **sofort** bzw. während des Spiels.

Der unteren Teil gibt dir Punkte in der **Schlusswertung** (siehe weiter unten und auf den Seiten 9 und 10 der Basisregel).



## OBERER KARTENTEIL – Sofortiger Effekt oder während des Spiels

Es gibt 2 verschiedene obere Kartenteile. *Wie viele Karten es jeweils gibt, steht in Klammern dahinter.*

**SOFORTEFFEKT, WENN DU DIE ZIVILISATIONSKARTE NIMMST**

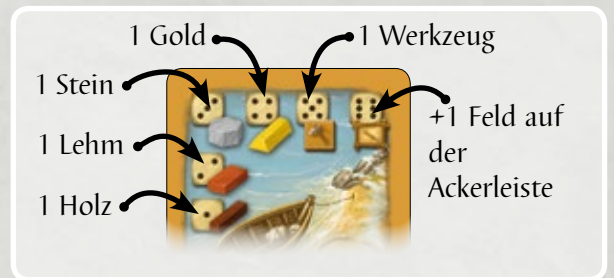


**Würfelleiste** (10 Karten)

Wenn du diese Karte nimmst, würfelst du sofort mit so vielen Würfeln, wie Spieler teilnehmen. Dann legst du die Würfel um die Karte herum. Du darfst dir als erster einen der ausliegenden Würfel wählen. Entferne den Würfel und nehme

dir den dem Würfelergebnis zugeordneten Ertrag. Danach dürfen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen Würfel wählen. Sie bekommen den entsprechenden Ertrag und entfernen ebenfalls den Würfel.

**Achtung: Du darfst den Wurf nicht mit Werkzeug verändern!**



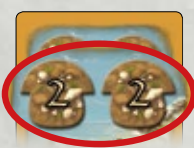
**Beispiel:** Du hast diese Zivilisationskarte erworben und würfelst mit 4 Würfeln (4 Personenspiel):

Du hast die erste Wahl und entscheidest dich für den 5er-Würfel. Du nimmst dir ein Werkzeug.

Dann entfernst du den Würfel.

Blau schiebt danach seine Figur auf der Ackerleiste um ein Feld nach oben und entfernt den 6er-Würfel.

Grün und Gelb nehmen sich jeweils 1 Lehm.



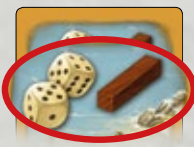
**Nahrung** (7 Karten)

Du nimmst dir sofort die auf der Karte angegebene Menge an Nahrung aus dem Vorrat. Hier 4 Nahrung.



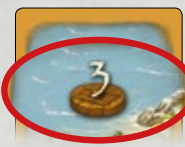
**Rohstoffe** (7 Karten)

Du nimmst dir sofort die auf der Karte abgebildeten Rohstoffe aus dem Vorrat. Hier 1 Gold.



**Rohstoffe nach Würfelwurf** (3 Karten)

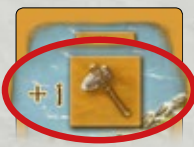
Du würfelst sofort mit 2 Würfeln. Jetzt erhältst du wie bei der Rohstoffbeschaffung den abgebildeten Rohstoff in entsprechender Menge. Hierbei darfst du noch ungenutzte



**Punkte** (3 Karten)

Du rückst deine Figur auf der Zählleiste um 3 Felder nach vorne.

**Werkzeuge hinzuzählen.**



**Neues dauerhaftes Werkzeug** (1 Karte)

Du nimmst dir sofort ein weiteres Werkzeug vom Spielplan – genau wie beim Werkzeugmacher, siehe Seite 6 der Basisregel.



**Zusätzliche dauerhafte Nahrung** (2 Karten)

Du rückst deine Figur auf der Ackerleiste um 1 Feld nach oben – genau wie auf dem Acker, siehe Seite 7 der Basisregel.

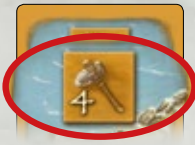


**Zusätzliche Karte, nur für Schlusswertung** (1 Karte)

Du nimmst dir die oberste verdeckte Zivilisationskarte vom Stapel. Du siehst dir die Karte an und legst sie verdeckt zu deinen anderen auf dein Tableau. Der untere Kartenteil wird in der Schlusswertung aktiv (Kultursymbole und Multiplikatoren). Der obere Teil wird nicht ausgeführt.



## EFFEKT DER ZIVILISATIONSKARTE NACH EIGENER WAHL



### Werkzeug zur einmaligen Verwendung (3 Karten)

Du legst diese Karte offen neben dein Tableau. Dieses Werkzeug kannst du ab jetzt **einmal** zu einem Würfelwurf hinzuzählen. Du darfst die Karte auch in Kombination mit anderen Werkzeugen nutzen. Wenn du die Karte genutzt hast, legst du sie verdeckt zu deinen anderen Zivilisationskarten.



### 2 Rohstoffe nach Wahl (1 Karte)

Du legst diese Karte offen neben dein Tableau. Du darfst dir zu einem **beliebigen Zeitpunkt** im Spiel 2 Rohstoffe deiner Wahl (gleich oder verschieden) aus dem Vorrat nehmen. Hast du die Rohstoffe genommen, legst du diese Karte verdeckt zu deinen anderen Zivilisationskarten.

## UNTERER KARTENTEIL – Effekt während der Schlusswertung



### Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund

**Zur Erinnerung:** Es gibt **8 verschiedene Kultursymbole** (Heilkunst, Kunst, Musik, Schrift, Sonnenscheibe, Töpferei, Transport und Weberei) auf den 16 Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund. Jedes Kultursymbol gibt es 2-mal.

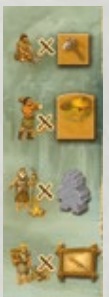
In der Schlusswertung bildest du Reihen mit **unterschiedlichen** Kultursymbolen. Du zählst sie zusammen und multiplizierst die Anzahl mit sich selbst. Die Summe gibt an wie viele Felder du deine Figur auf der Zählleiste weiter rückst (siehe auch Seite 9 der Basisregel).



### Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund

**Zur Erinnerung:** Es gibt **4 verschiedene Typen** (Bauer, Hüttenbauer, Schamane und Werkzeugmacher) mit jeweils 5 Zivilisationskarten. Zu jedem Typ gehört ein Spielelement (Ackerleiste, Gebäude, Person und Werkzeug).

In der Schlusswertung zählst du alle Personen eines Typs auf deinen Zivilisationskarten zusammen und multiplizierst sie mit dem Wert bzw. der Anzahl des entsprechenden Spielelements. Du rückst deine Figur auf der Zählleiste so viele Felder weiter, wie die Summe ergibt (siehe auch auf den Seiten 9 und 10 der Basisregel).






## Die unterschiedlichen Gebäude

Es gibt 2 Arten von Gebäuden:

### • Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen



Punkte, die du für dieses Gebäudeplättchen bekommst. Hier 10 Punkte.

Rohstoffe, die du für den Erwerb des Gebäudes abgeben musst. Hier 2 Holz   und 1 Lehm .

### • Gebäude mit selbst gewählten Rohstoffen



Du musst dir die Punkte, die du bei Gebäuden mit selbst gewählten Rohstoffen bekommst, selbst errechnen. Dabei hilft dir die Übersicht der Werte auf deinem Tableau: Gibst du 1 Holz ab, bekommst du 3 Punkte, für 1 Lehm 4 Punkte usw.



Du musst eine bestimmte **Anzahl** Rohstoffe deiner Wahl abgeben. Hier 4 Rohstoffe.





Die Klammer gibt an, wie viele **verschiedene Sorten** Rohstoffe du genau für den Erwerb abgeben musst. Welche Sorte du abgibst ist dir überlassen. Hier genau 2 verschiedene Sorten.



Du musst mindestens 1 Rohstoff und darfst maximal 7 Rohstoffe abgeben. Wie viele du abgibst ist dir überlassen.

Du darfst selbst wählen, wie viele verschiedene Sorten du abgibst.



**Beispiel:** Du gibst die folgenden Rohstoffe ab: 3 Steine    und 1 Holz  (insgesamt 4 Rohstoffe aus 2 Sorten).

Hierfür bekommst du 18 Punkte: Jeder Stein zählt 5 Punkte und das Holz 3 Punkte.  
 $3 \times 5 + 3 \text{ Punkte} = 18 \text{ Punkte}$ .

