

**GROWTH PHASE**

Stacking Limit pro Gebiet diese Phase (auch Barbaren!):

- 4 Scheiben in Land Gebieten
- 2 Scheiben in Shallow Seegebieten (hellblau)
- 1 Scheibe in Deep Seegebieten (dunkelblau)

In Spielzug Reihenfolge:

Jeder Spieler spielt alleine in der Reihenfolge die nächsten vier Steps:

**1. Retirement Step** (S 16)

Man kann eine beliebige Anzahl eigener Scheiben von Nicht-City-Disks (also 1er und 2er) vom Spielplan zurück in den eigenen allgemeinen Vorrat legen.

**2. Acquisition Step** (S 16)

Aus dem eigenen allgemeinen Vorrat legt man in den eigenen Bereich Supply die folgende Anzahl an Scheiben:

- 1 Scheibe pro eigenes Land Settlement (2 Scheiben),
- 1 Scheibe pro jeweils einem 2er Set von eigenen Shallow Sea Gebieten (hellblau),
- 1 Scheibe pro gegnerische Zivilisation, die an die eigene Scheiben grenzt,.
- Scheiben für spezielle Fähigkeiten (Wunder, Karten)

Man nimmt aber mindestens drei Scheiben!

**3. Resettlement Step** (S 17)

Man kann von eigenen Cities (3 Scheiben) null oder eine Scheibe wegnehmen und in die eigene Ready Box legen.

**4. Deployment Step** (S 17)

Man kann aus seiner Ready Box jeweils Scheiben in folgenden Gebieten platzieren:

- in ein Gebiet, das man **kontrolliert (= nur eigene Scheiben)** oder das umkämpft/**contested** ist (eigene und fremde Scheiben – mindestens eine Seite hat 2 Scheiben darin!),
- in ein benachbartes Gebiet zu einem Gebiet, das man kontrolliert – Kettenbildung ist möglich! (S 17)
- in ein benachbartes Gebiet zu einem umkämpften Gebiet (eigene und fremde Scheiben – mindestens eine Seite hat 2 Scheiben darin!), in dem man mehr Scheiben hat als der stärkste Gegner.

Hast man keine Scheiben mehr auf dem Spielplan, kannst man Scheiben in eigener Home Area oder benachbart dazu platzieren.

**CARD PHASE**

(S 18)

Stacking Limit pro Gebiet diese Phase (auch Barbaren!):

- 4 Scheiben in Land Gebieten
- 2 Scheiben in Shallow Seegebieten (hellblau)
- 1 Scheibe in Deep Seegebieten (dunkelblau)

In Spielzug Reihenfolge:

Nacheinander führen alle Spieler jeweils **eine** der folgenden Aktionen durch – reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

- ein Wunder in einem kontrollierten Gebiet bauen (max 1 pro Turn/Spieler – eine Epoche besteht aus bis zu 4 Turns)  
Kosten: 5 Ressourcen, bestehend aus:
  - mindestens 2 Scheiben vom Spielplan,
  - Talente (Geld)
  - Handkarten
- eine Handkarte ausspielen (keine C- oder N-Karten!)
- Passen und die eigene Card Phase damit beenden (**es können aber noch weiterhin Negation Karten gespielt werden!**)

**Beachte:** muss ein Spieler eine Scheibe vom Spielplan entfernen, darf er stattdessen ein Talent/Geld oder eine Handkarte abgeben. Bei mehreren Spielern geschieht diese Entscheidung in Spielerreihenfolge.

**COMPETITION PHASE**

(S 20)

Stacking Limit pro Gebiet in dieser Phase:

Keines, bis auf 1 Scheibe in Deep Seegebieten (d' blau)

Competition/Kampf findet nur dann statt, wenn mehrere Spieler gemeinsam in einem Gebiet (Land/See) Scheiben haben **und ein Spieler 2 oder mehr darin hat.**

Eine Competition (Kampf) erfolgt wie folgt:

1. In Spielerreihenfolge können die Spieler eine Competition-Handkarte (C-Karten) verdeckt vor sich hinlegen.
2. Alle verdeckten Karten werden aufgedeckt.
3. In Spielerreihenfolge werden spezielle Competition Fähigkeiten wie folgt ausgeführt:
  - a) aus Weltwundern
  - b) andere Spezialfähigkeiten
  - c) Competition-Karten, die nicht durch eine Negation-Karte aufgehoben wurden

Die Competition wird in folgenden Schritten ausgeführt:

1. Gleichzeitig nehmen alle Spieler, die nur eine Scheibe in den Gebiet haben, diese zurück in ihren allgemeinen Vorrat.
2. Sind noch Scheiben von mehr als einem Spieler im Gebiet, dann nehmen alle Spieler, die 2 Scheiben im Gebiet haben, eine davon zurück in ihren allgemeinen Vorrat – usw. bis jeweils 4.
3. Hat nur noch ein Spieler Scheiben in dem Gebiet, wird der Vorgang beendet.

**Beachte:** muss ein Spieler eine Scheibe vom Spielplan entfernen, darf er stattdessen ein Talent/Geld oder eine Handkarte abgeben. Bei mehreren Spielern geschieht diese Entscheidung in Spielerreihenfolge.

**Loot** (S 21)

Der siegreiche Spieler erhält

- 1 Talent/Geld
- 1 Siegpunkt

wenn er nach einer Competition

- das Gebiet kontrolliert (er alleine hat Scheiben in dem Gebiet)
- und
- 3 oder mehr Scheiben, die zu einer einzelnen Zivilisation gehörten, vernichtet hat.

Beachte: Diese Talente/Geld aus dem Loot stehen erst nach dem Ende der Competition Phase zur Verfügung!

**Am Ende der Competition Phase werden die weißen Scheiben aller Alliierten der Spieler vom Spielplan zurück in den Vorrat genommen!**

**RECKONIG PHASE**

(S 22)

Stacking Limit pro Gebiet in dieser Phase:

- 3 Scheiben in Land Gebieten
- 2 Scheiben in Shallow Seegebieten (hellblau)
- 1 Scheibe in Deep Seegebieten (dunkelblau)

Die Reckonig Phase wird der angegebenen Reihenfolge mit folgenden Unterphasen gespielt.

**Sea Domination Step**

Kontrolliert eine Zivilisation ein Shallow Sea Gebiet (hellblau) und alle benachbarten Land Gebiete, dann darf sie feindliche Scheiben aus dem See-Gebiet nehmen.

**Victory Tally Step**

Jede Zivilisation erhält jeweils **einen Siegpunkt** für:

- jede ihrer Cities (3 Scheiben)
- jedes Wunder, das nicht umgedreht liegt (aufgrund einer Karte) und in dem eine eigene Scheibe liegt

**Turn Oder Reset Step**

Die Spielerreihenfolge wird neu festgelegt:

Zuerst der Spieler mit den meisten Cities (3 Scheiben), dann die zweitmeisten etc.

Bei Gleichstand entscheidet die Zivilisation, die weniger Siegpunkte hat, welchen Platz sie einnehmen möchte. Herrscht immer noch Gleichstand, dann wird gewürfelt.

**Aenas Step**

Dieser Step entfällt in der letzten Epoche 4!

Ein Spieler, der

- wenigstens 5 Siegpunkte weniger hat als jede andere Zivilisation
- oder
- keine Scheiben mehr auf dem Spielplan hat,

kann einen „Neuanfang“ wie unter AENEAS STEP auf Seite 22 angegeben machen.

Beachte: Der Spieler behält alle Handkarten, alle Talente/Geld in seinem Treasury und seine Siegpunkte!

**SUDDEN DEATH STEP**

Dieser Step wird nur in Turn 2 und 3 einer Epoche durchgeführt:

Eine Karte wird gezogen und aufgedeckt um zu sehen, ob gemäß der ID Nummer der Karte die **Epoche sofort endet**:

|        |                                             |
|--------|---------------------------------------------|
| Turn 2 | Epoche endet, wenn ID eine 2 enthält        |
| Turn 3 | Epoche endet, wenn ID eine 2 oder 3 enthält |

Enthält die gezogene Karte keine 2 bzw 3, dann weiter mit dem Draw Step.

**DRAW STEP**

Nur wenn die Epoche nicht endet, erhalten die Spieler die folgende Anzahl an neuen Handkarten vom Nachziehstapel:

- 3 Karten plus
- 1 Karte pro volles Set an vier Cities (3 Scheiben) plus
- Karten aufgrund spezieller Fähigkeiten plus
- 1 Karte pro Talent/Geld, das sie bezahlen.

**Gezogene Event-Karten müssen sofort aufgedeckt werden** (S 18)

(+ Ersatzkarte nach Ausführung ziehen) – wenn mehrere Events gezogen werden, dann die höhere Karten Nummer zuerst ausführen.

**Beachte Handkartenlimit am Ende des Draw Step: 6 Handkarten**