

I SPIELINHALT

Age of Mythology: Das Brettspiel enthält folgende Bestandteile:

- 1 Regelbuch
- 6 Spielbretter (2 Ägypter, 2 Griechen, 2 Wikinger)
- 6 Plastikrahmen mit Spielfiguren (2 Ägypter, 2 Griechen, 2 Wikinger)
- 1 Beutel mit 150 Holzsteinen (jeweils 30: grün, braun, gelb, blau und rot)
- 3 Kartenstapel (Ägypter: 12 Kampfkarten, 14 Standardaktionskarten, 45 Zufallsaktionskarten; Griechen: 12/14/45; Wikinger: 11/14/45)
- 4 Siegpunktkarten
- 1 Stanzbogen mit Plättchen (Gebäude und Provinzen)
- 8 Würfel
- 1 Übersichtstafel

II INHALTSVERZEICHNIS

I	SPIELINHALT.....	1
II	INHALTSVERZEICHNIS.....	1
III	EINLEITUNG	1
IV	SPIELZIEL	2
V	SPIELMATERIAL	2
VI	SPIELVORBEREITUNG	5
VII	SPIELVERLAUF.....	6
VIII	AKTIONSKARTEN	8
IX	KÄMPFE	10
X	SPIELENDEN UND WERTUNG.....	14
XI	BEISPIEL-SPIELRUNDE.....	14
XII	ZUSATZREGELN	16
XIII	DANKSAGUNGEN	16

III EINLEITUNG

Der Pharao von Altägypten saß schwerknecht auf seinem juwelenbesetzten goldenen Thron, wie Atlas die Welt drückte die Last der ägyptischen Staatsführung auf seine Schultern.

Dieser Gedanke an den Griechen Atlas störte ihn allerdings. Er hielt nicht viel von den Griechen, da die Zeus liebenden Zeloten jetzt schon seit einiger Zeit Druck auf sein glorreiches Königreich ausübten; hier Rohstoffe stehlen, dort Gebäude zerstören. Agamemnon, der griechische Held, erwies sich als genauso störend wie seine Armee, er tauchte immer an der richtigen Stelle zur richtigen Zeit auf dem Schlachtfeld auf. Er seufzte nach oben blickend. Das Licht des neuen Tages wurde brillant durch die luftigen Torbögen hoch über dem Boden seines Thronsaals reflektiert, wo sein Ministerrat saß und sich auf seinen hohen Besuch vorbereitete.

„Edler Pharao“, sagte einer, „Wir ersuchen deine Führung für diesen Tag.“ Seine Gedanken sammelnd wendete sich der Pharao von den goldenen Dachsparren ab und drehte sich zu ihnen. „Irgendwelche Neuigkeiten von den Anderen?“

„Nein, Pharao. Die Griechen scheinen auf uns zu warten einen Zug zu machen, genauso wie die Wikinger.“

Also müssen wir zuerst handeln, dachte er. Ausgezeichnet. „Wir brauchen jemand, um den übelsten Held der Griechen, Agamemnon, zu vernichten“, grollte er.

Sein Kriegsminister räusperte sich. „Pharao, wir haben bisher noch nicht die Rohstoffe, um unser Wissen auszubauen. Wenn wir so weit sind, werden wir in der Lage sein, einen Priester von Ra zu rekrutieren. Er und die Mumien werden dem griechischen Held eine Lektion in Erniedrigung erteilen.“

„Nun, das wäre eine Wendung“, sagte der Pharao beiläufig. Der Rat weichte auf dem hochpolierten Marmorboden sehend seinem Blick aus. Er fuhr fort: „Wir

müssen mehr Rohstoffe sammeln, um die Götter anzurufen. Ich befehle, dass wir die benötigten Materialien sammeln.“

Der Rohstoffminister antwortete sofort: „Auf der Stelle, Pharao.“ Er verschwand in den höhlenartigen Tiefen des Palasts, um nach einigen Momenten wieder aufzutauchen. „Betrachte es als erledigt, Pharao. Unsere glorreiche Ernte hat uns Gold aus unseren Minen, Holz von der Oase im Westen, Gunst der Götter und Nahrung vom fruchtbaren Nil erbracht. Dies würde unseren Reichtum für ein Opfer für ein neues Zeitalter ausreichend erhöhen, aber unser Gold ist etwas ... knapp.“

„Nicht genug?!“ sagte der Pharao. Ohne das notwendige Opfer würden sie nicht in ein glorreicheres Zeitalter vorrücken können. Möglicherweise können wir die Dorfbewohner mit einigen Peitschenschlägen zur härteren Arbeit antreiben?“

Der Rohstoffminister räusperte sich verlegen. „Genaugenommen, Pharao, brauchen wir *mehr* Dorfbewohner für die Arbeit. Vielleicht sollten wir Häuser bauen?“

„Hmmm“, murmelte der Pharao. Er überdachte die mangelnde Einstellung seiner Dorfbewohner einen Moment länger, sein Gesicht verfinsterte sich mit jeder vergehenden Sekunde als er seine verbleibenden Möglichkeiten durchging. Ein Bote kam hinein und berichtete, dass die Griechen zum ersten Mal die Wikinger statt die Ägypter überfallen hatten und es geschafft hatten, eine bedeutende Menge Gold der Wikinger zu erbeuten. Die Wikinger haben im Gegenzug einen Gegenangriff gestartet, aber es nicht geschafft, Agamemnon und seine Armee zu schlagen. Die Minister sahen den Pharao erwartend an. Schließlich sprach er. „Unsere Armee ist noch nicht bereit für einen Überfall auf die Griechen. Die Wikinger sind verwundbar, aber haben jetzt kein Gold mehr. Nun gut, sendet unsere Kundschafter in die Wüste, um nach einer weiteren Goldmine zu suchen.“

Der Rohstoffminister antwortete mit einer Verbeugung und schritt schnell hinweg. Bald kehrte er über den glatten Marmorboden stolpernd und rutschend zurück. Sich sammelnd stammelte er: „Ich - es ist getan, mein Pharao. Unsere Kundschafter haben bisher unerforschte Wüstenländer entdeckt, die reich an Gold sind – es sollte unsere Bedürfnisse befriedigen, wenn wir jetzt handeln!“

„Nehmen Sie an, Sie können mir Befehle erteilen?“ donnerte der Pharao. Bevor der Minister antworten konnte, winkte er ab. „Beschlagnahme es, Dummkopf, und mach schnell damit!“

Bald war der Anspruch angemeldet. Die Griechen griffen dann wieder einmal die Wikinger an, aber dieses Mal ohne Agamemnon, und der Vorstoß kam gegen eine robuste Verteidigung durch Frostriesen und Jarls zum Stehen. Die Wikinger ignorierten diesen Angriff der Griechen und entschieden sich Rohstoffe zu sammeln als ihre Zeit gekommen war. Sie beschlossen vom Hügelgelände zu sammeln, also beeilte sich jede der drei Mächte möglichst viel von den Steigungen der eigenen Länder zu erbeuten. Die Ägypter hatten nur ein Gebiet, das in diese Kategorie fiel, aber es war genug – es enthielt eine geringe Menge Gold.

Der Pharao lächelte. Es war Zeit. „Die Götter sollen sich an mir erfreuen ... Ich meine, am ägyptischen Volk. Rohstoffminister, nimm die benötigten Rohmaterialien und sieh zu, dass sie denen da Oben dargebracht werden, so dass wir in ein neues Zeitalter der Erleuchtung eintreten können.“

Als der Minister hinauslief, dieses Mal darauf bedacht nicht zu stolpern und hinzufallen, lächelte der Pharao in sich hinein. Mit der kommenden Aufwendung werden die Ägypter in ein neues klassisches Zeitalter aufsteigen. Er konnte die Kraft durch das Land fließen spüren, als er auf seinem funkelnden Thron saß. Grinsend plante er seine nächsten Schritte – mehr Rohstoffe sammeln, einen Priester rekrutieren und vielleicht einige gefürchtete Mumien ausheben ... oder noch besser, einen donnernden Phönix. Ja, Agamemnon und seine aufdringlichen Griechen haben endlich ihren Gegenspieler gefunden...

IV SPIELZIEL

Age of Mythology: Das Brettspiel erlaubt den Spielern viele ähnliche Aktionen wie das PC Spiel:

- Die Welt erkunden und Provinzen beanspruchen (wie Goldminen, Farmen, Holzfällerlager und Tempel);
- Rohstoffe von diesen sammeln (Gold, Nahrung, Holz und Gunst);
- Eine starke Armee sterblicher Krieger, mächtiger Helden und mythischer Kreaturen rekrutieren;
- Neue Gebäude in ihrer Stadt bauen, die Vorteile bringen;
- Andere Spieler angreifen, um ihre Gebäude und Armeen zu zerstören und ihre Rohstoffe zu übernehmen;
- Rohstoffe tauschen, um ihre eigene Produktion zu ergänzen oder Lücken aufzufüllen;
- Die Kultur in das nächste Zeitalter vorrücken, mit Zugang zu besseren Helden und mehr Optionen (beginnend mit dem Archaischen Zeitalter):
 1. Archaisches Zeitalter
 2. Klassisches Zeitalter
 3. Heroisches Zeitalter
 4. Mythisches Zeitalter

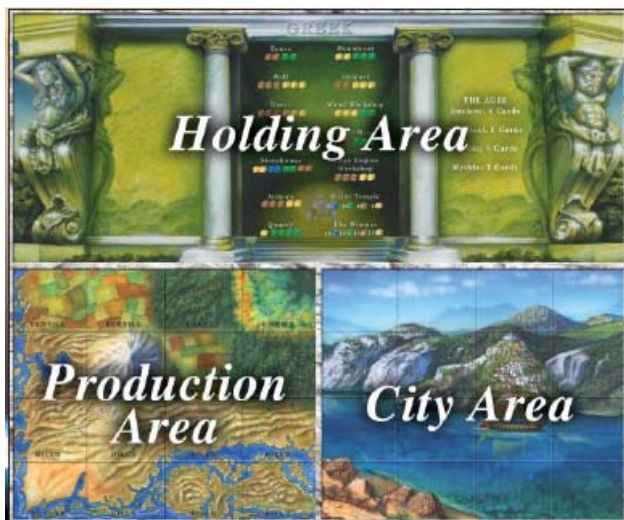
Die Spieler führen diese Aktionen (ebenso wie mächtige Götterkräfte) mit ‚Aktionskarten‘ aus. Durch Spielen dieser Karten versuchen die Spieler, eine mächtigere Wirtschaft, Armee und Stadt als die anderen Spieler aufzubauen. Dabei müssen sie auf ein Gleichgewicht zwischen eigenem Wachstum und Verteidigung und gezielten Angriffen zur Unterminierung der Anstrengungen ihrer Gegner achten. Wer seine Kultur am erfolgreichsten führt, wird die meisten Siegpunkte erhalten und das Spiel gewinnen.

V SPIELMATERIAL

DIE SPIELBRETTER

Jeder Spieler hat ein Spielbrett, das seine Besitztümer (Land) repräsentiert. Es gibt drei verschiedene Spielbretter, eins für jede Kultur (Griechen, Ägypter und Wikinger).

Die Spielbretter sind in drei Bereiche unterteilt: das Reichsgebiet, die Stadt und das Lager.



Der Bereich **unten links** ist das **Reichsgebiet**. In diesen Bereich werden die Provinz-Plättchen gelegt (mit der Aktion Erkunden).

Der Bereich **unten rechts** ist die **Stadt**. In diesen Bereich werden die Gebäude-Plättchen gelegt (mit der Aktion Bauen).

Der **obere** Bereich ist das **Lager**. In diesen Bereich werden Einheiten, Rohstoffsteine und Siegpunktsteine gelegt.

DIE PLASTIKFIGUREN

Die Plastikfiguren, die in diesem Spiel enthalten sind, stellen militärischen Einheiten (kurz ‚Einheiten‘) und Dorfbewohner dar.

➤ Militärische Einheiten

Die militärischen Einheiten sind Figuren, die von jedem Spieler für den Kampf rekrutiert werden, und werden durch ihren Typ leicht identifiziert:



STERBLICHE
EINHEITEN
(Kreis oder runde
Grundfläche)

MYTHISCHE
KREATUREN
(Viereck oder
rechteckige
Grundfläche)

HELDEN-
EINHEITEN
(dreieckige
Grundfläche)

➤ Dorfbewohner

Die Dorfbewohner sind Figuren, die auf die Provinzen gelegt werden können, um deren Produktion zu vergrößern. Für jedes Haus (Gebäude), das ein Spieler in seine Stadt baut, erhält er einen Dorfbewohner. Die Anzahl der Dorfbewohner und Häuser eines Spielers muss immer gleich sein. Wenn ein Haus zerstört wird, muss auch ein Dorfbewohner entfernt werden (nach Wahl des Besitzers). Wenn ein neuer Dorfbewohner durch den Bau eines neuen Hauses ‚erschaffen‘ wird, wird er zunächst in das Lager des Spielers gelegt und kann erst dann auf eine Provinz gelegt werden, wenn der Spieler eine Sammeln-Karte spielt (siehe unten).

DIE HOLZSTEINE

Im Spiel sind Holzsteine in fünf verschiedenen Farben enthalten. Vier davon (Grün, Blau, Braun und Gelb) stellen die Rohstoffe dar; Rot repräsentiert Siegpunkte.

➤ Rohstoffe

Rohstoffe sind die Basiswährung von Age of Mythology. Man bekommt Sie durch Spielen einer „Sammeln“ Karte und kauft damit Gebäude, Einheiten, Götterkräfte usw. Die vier Farben repräsentieren:



NAHRUNG

GUNST

HOLZ

GOLD

(Das Wohlwollen der Götter)

➤ Siegpunkte

Mit den Siegpunkten wird der Gewinner des Spiels festgestellt. Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunktsteine besitzt.

DIE KARTEN

Es gibt vier Kartentypen:



Siegpunktarten:

Es gibt vier Siegpunktarten: Die größte Armee, Die meisten Gebäude, Gewinner des letzten Kampfs und Das Wunder. Diese Karten werden offen auf den Tisch gelegt und werden während des Spiels zur Ablage der Siegpunktsteine benutzt. Am Anfang jeder neuen Runde setzen die Spieler Siegpunktsteine auf diese Karten. Bei bestimmten Gelegenheiten bekommen die Spieler die Siegpunktsteine von den Karten (siehe „Spielende und Wertung“, unten).

Kampfkarten:

Diese Kampfkarte zeigt:

Jeder Spieler hat einen Kampfkartenstapel (eine Karte für jede Einheit, die er rekrutieren kann).



- A Name der Einheit
- B Typ(en) dieser Einheit
- C Bild der Einheit
- D Anzahl der Kampfwürfel, die sie normalerweise würfelt
- E Bonuswürfel, die diese Einheit bekommt, wenn sie einem bestimmten Gegnertyp begegnet
- F Mögliche Spezialangriffe der Einheit
- G Rekrutierungskosten der Einheit

Standardaktionskarten:

Diese Standardaktionskarte zeigt:

Jeder Spieler hat einen Satz mit sieben (7) Standardaktionskarten (eine Karte für jeden Aktionstyp: Erkunden, Sammeln, Rekrutieren, Bauen, Handeln, Angreifen und Nächstes Zeitalter – siehe unten für die vollständige Beschreibung). Diese Karten stellen die Standardoptionen der Spieler dar. Sie sind nicht so mächtig wie die Zufallsaktionskarten, aber sie stehen dem Spieler immer zur Verfügung, wenn er neue Karten für die Runde auswählt (d. h. man darf sich beim Auswählen alle sieben Karten ansehen).



- A Name der Aktion (Bauen)
- B Anzahl der Gebäude die man mit dieser Karte bauen kann (1)

Zufallsaktionskarten

Diese Zufallsaktionskarte zeigt:

Es gibt drei Stapel mit Zufallsaktionskarten (einen für jede Kultur: Ägypter, Griechen und Wikinger). Jeder Stapel enthält eine Auswahl mächtiger Aktionskarten, die die Hand eines Spielers deutlich verbessern können. Einige Karten haben die gleichen Aktionen wie die Standardaktionskarten, aber mit höheren Zahlen. Andere haben wertvolle Götterkräfte, die mit Gunststeinen gekauft werden können (siehe unten). Jeder Zufallsaktionskartenstapel wird zu Beginn des Spiels gemischt. Die Spieler können dann verdeckt Zufallsaktionskarten ziehen (ohne die Karte beim Ziehen anzusehen), um die Standardaktionskarten in ihrer Hand zu verbessern. Die Gesamtzahl der Aktionskarten (von beiden Typen zusammen), die ein Spieler zu Beginn einer Runde ziehen darf, hängt von dem ‚Zeitalter‘ ab, in dem er sich befindet (siehe unten).



- A Name der Aktion (Angreifen)
- B Maximalzahl der Einheiten auf jeder Seite (5)

Götterkräfte:

Diese Zufallsaktionskarte (mit Götterkraft) zeigt:

Einige Zufallsaktionskarten haben zusätzlich zur Aktion eine Götterkraft. Wer eine dieser Karten spielt, kann die Gunstkosten auf der Karte bezahlen, um den Vorteil der Götterkraft zu nutzen. Wenn man die Götterkraft nutzt, muss man die Gunstkosten zahlen und die Götterkraft ausführen, bevor man die Aktion der Karte ausführt. Wer den Vorteil der Götterkraft nicht nutzen will, kann auch nur die Aktion der Karte ausführen (oder umgekehrt).



- A Name der Aktion (Handeln)
- B Kosten des Handels (0 Rohstoffe)
- C Name der Götterkraft (Loki – „Diebstahl“)
- D Wirkung der Götterkraft (5 beliebige Rohstoffe stehlen)
- E Kosten der Götterkraft (2 Gunst)

Beispiel: Sie spielen die Loki-Karte (oben). Sie entschieden sich 2 blaue Gunstquader zu zahlen, um die Götterkraft zu nutzen, und stehlen 5 grüne Nahrungsquader vom ägyptischen Spieler (um ihn am Bau von Einheiten zu hindern). Dann führen Sie die Aktion Handeln aus und tauschen die grünen Nahrungsquader in 4 blaue Gunstquader und 1 braunen Holzquader um.

PLÄTTCHEN

Plättchen stellen die Konstruktion von Spezialgebäuden, die einer Kultur besonderen Nutzen bringen (Gebäude), und die Kultivierung und den Abbau von wertvollen Rohstoffen (Provinzen) dar.

➤ **Gebäude-Plättchen**
Wer eine Bauen-Karte spielt, kann die auf der Karte angegebene Anzahl Gebäude kaufen, und legt die entsprechenden



Gebäude in die Stadt auf seinem Spielbrett. Die Baukosten der Gebäude stehen auf jedem Spielbrett im Lagerbereich. Auf jedes Feld in der Stadt darf nur ein Gebäude-Plättchen gelegt werden. Wenn die gesamte Stadt mit Gebäuden gefüllt ist, kann der Spieler keine weiteren bauen, bis ein oder mehrere Gebäude zerstört werden (Man kann seine eigenen Gebäude NICHT zerstören, außer mit bestimmten Götterkräften). Mit Ausnahmen von ‚Häusern‘ darf kein Spieler ein Gebäude mehr als einmal bauen; jeder Spieler darf bis zu zehn (10) Häuser bauen.

Jedes Gebäude in der Stadt eines Spielers hat eine besondere Funktion oder Auswirkung:

HAUS: Für jedes Haus erhält der Spieler einen neuen Dorfbewohner. Neue Dorfbewohner werden in das Lager ihres Besitzers (siehe unten) gelegt und bleiben dort, bis der Spieler eine Sammeln-Karte spielt. Wenn ein Haus zerstört wird, muss (vom Besitzer) ein Dorfbewohner entfernt werden.

STADTMAUER: Stadtmauern versehen eine Stadt mit einem stabilen Verteidigungswall. Wenn eine Stadt mit einer Stadtmauer das Ziel eines Angriffs ist, erhält der Verteidiger (der Besitzer der Stadtmauer) in allen Begegnungen während dem Kampf zwei zusätzliche Würfel. Stadtmauern bringen dem Besitzer keinen Vorteil, wenn ein anderer Bereich (Reichsgebiet oder Lager) angegriffen wird oder wenn der Besitzer selbst angreift. Die Wirkung der Stadtmauern wird aufgehoben, wenn der Angreifer eine Belagerungsmaschinenwerkstatt besitzt oder eine Einheit mit einem Spezialangriff, der die

Wirkung von Stadtmauern und Wachtürmen aufhebt, im Kampf hat.

Die Stadtmauer wird nicht automatisch entfernt, wenn der Verteidiger die Schlacht verliert. Sie wird nur entfernt, wenn sie nach dem Sieg des Angreifers als zerstörtes Gebäude ausgewählt wird oder durch die Anwendung einer entsprechenden Götterkraft.

WACHTURM: Der Wachturm wirkt genauso wie eine Stadtmauer, außer dass er das Reichsgebiet des Spielers beschützt.

LAGERHAUS: Das Lagerhaus verringert die Anzahl der Rohstoffe, die durch „Verfall“ (siehe „Die Spielrunden“, Kapitel VII) verloren gehen. Anstatt der üblichen 5 kann man mit einem Lagerhaus bis zu 8 Rohstoffe von jedem Typ von Runde zu Runde zu lagern.

MARKT: Der Markt dient zur Senkung der Kosten beim Handeln. Der Besitzer eines Markts ignoriert die Rohstoffkosten einer Handeln-Karte (er zahlt 0 Rohstoffe für alle Handel).

WAFFENKAMMER: Der Besitzer der Waffenkammer kann eine zusätzliche Einheit in den Kampf schicken (zusätzlich zu dem Maximum der Angreifen-Karte). Der Gegner erhält diesen Vorteil NICHT, es sei denn er besitzt auch eine Waffenkammer.

STEINBRUCH: Der Steinbruch erlaubt dem Besitzer die Baukosten von allen zukünftigen Gebäuden um einen Rohstoff (nach Wahl des Spielers) zu reduzieren. Diese Funktion beginnt erst mit der nächsten Aktion nach dem Kauf des Steinbruchs.

MONUMENT: Ein Monument ehrt die Götter der Kultur. Der Besitzer eines Monuments erhält 2 Gunst extra, wenn er eine Aktion Sammeln spielt (unabhängig davon was gesammelt wird). Diese Funktion gilt nicht, wenn ein anderer Spieler eine Aktion Sammeln spielt.

KORNSPEICHER: Der Kornspeicher ermöglicht die effiziente Lagerung von Korn. Der Besitzer eines Kornspeichers erhält 2 Nahrung extra, wenn er eine Aktion Sammeln spielt (unabhängig davon was

gesammelt wird). Diese Funktion gilt nicht, wenn ein anderer Spieler eine Aktion Sammeln spielt.

GOLDMÜNZANSTALT: Die Goldmünzanstalt verwandelt rohes Gold in wertvolle Münzen. Der Besitzer einer Goldmünzanstalt erhält 2 Gold extra, wenn er eine Aktion Sammeln spielt (unabhängig davon was gesammelt wird). Diese Funktion gilt nicht, wenn ein anderer Spieler eine Aktion Sammeln spielt.

SCHREINEREI: Die Schreinerei macht aus Holz wertvolle Holzgegenstände. Der Besitzer einer Schreinerei erhält 2 Holz extra, wenn er eine Aktion Sammeln spielt (unabhängig davon was gesammelt wird). Diese Funktion gilt nicht, wenn ein anderer Spieler eine Aktion Sammeln spielt.

BELAGERUNGSMASCHINENWERKSTATT: Die Belagerungsmaschinenwerkstatt dient der Zerstörung von feindlichen Befestigungen und Strukturen. Sie hebt den Effekt von Stadtmauern und Wachtürmen auf, wenn der Besitzer einer Belagerungsmaschinenwerkstatt angreift. Die Belagerungsmaschinenwerkstatt erlaubt dem Besitzer außerdem, ein zusätzliches Gebäude zu zerstören, wenn er die Stadt eines anderen Spielers erfolgreich angegriffen hat.

HAUPTTEMPEL: Der Haupttempel ist ein riesiger Altar für die Götter der Kultur. Der Besitzer kann einen Siegpunktstein (rot) für jeweils 8 Gunst (blau) kaufen. Um diese Funktion nutzen zu können, muss der Spieler eine Aktionskarte Handeln spielen. Man darf so viele Siegpunkte kaufen, wie man bezahlen kann. Bevor man die Siegpunkte kauft, kann die Aktion Handeln wie üblich dazu benutzt werden, Rohstoffe in anderen Rohstoffe, inklusive Gunst, umzutauschen.

DAS WUNDER: Das Wunder stellt die Spitze der Technologie, Fortschritt und Gelehrsamkeit einer Kultur dar. Wenn ein Spieler das Wunder baut, endet das Spiel SOFORT. Wer das Wunder gebaut hat, bekommt außerdem alle Siegpunktsteine (rot), die auf der ‚Das Wunder‘-Karte liegen. Man MUSS im Mythischen Zeitalter sein, bevor man das Wunder bauen darf.

PROVINZ-PLÄTTCHEN



➤ **Gelände und Provinz-Plättchen**

Wenn die Aktion Erkunden gespielt wird (siehe die Aktion Erkunden, unten), werden Provinzen erworben und in das Reichsgebiet auf dem Spielbrett gelegt (der Bereich unten links mit einer Geländekarte mit Gitternetz). Und wenn eine Aktion Sammeln gespielt wird, erzeugen die Provinzen Rohstoffe.

Auf jedem Provinz-Plättchen ist eine Geländeart abgebildet und es muss auf ein Feld im Reichsgebiet mit der gleichen Geländeart gelegt werden. Wenn ein Spieler

kein passendes Geländefeld hat, kann die Provinz nicht auf das Spielbrett gelegt werden und darf nicht ausgewählt werden. Die Verteilung der Provinzen ist wie folgt:

Ackerlandprovinzen



Waldprovinzen



Hügelprovinzen



Gebirgsprovinzen



Wüstenprovinzen



Sumpflprovinzen



VI SPIELVORBEREITUNG

Spieleranzahl

Das im Spiel enthaltene Spielmaterial reicht für 2 bis 4 Spieler, aber das Spiel kann mit einem zusätzlichen Satz Holzsteine und Plättchen (erhältlich bei Eagle Games) auch mit bis zu 6 Spielern gespielt werden. Mit zusätzlichen Figuren, Karten und Spielbrettern sind auch 7 bis 8 Spieler möglich. 3 neue Spielerfarben sind erhältlich.

Auswahl der Kultur

Es gibt drei Kulturen in Age of Mythology: Griechen (grün), Wikinger (blau) und Ägypter (braun). Vor Spielbeginn wird zufällig ausgewählt welche Kultur jeder Spieler spielt, indem man für jeden Spieler einen Holzstein in die Spielschachtel (oder Tasse oder anderen Behälter) legt. Bei drei oder weniger Spielern legt man einen grünen, einen blauen und einen braunen Stein in die Schachtel. Jeder Spieler nimmt blind einen Stein aus der Schachtel und spielt die Kultur mit der entsprechenden Farbe.

Bei vier oder mehr Spielern verfahren die ersten drei Spieler wie oben beschrieben. Danach wird die Prozedur für die nächsten Spieler wiederholt. Spieler mit der gleichen Kultur dürfen nicht nebeneinander sitzen (gleiche Kulturen dürfen nicht benachbart sein). Das bedeutet, dass sie sich nicht gegenseitig angreifen können.

Bei einem Spiel mit vier Spielern kann man als eine gute Alternative auch zwei Steine von zwei verschiedenen Kulturen in die Schachtel legen und so eine Kultur aus dem Spiel herausnehmen. Dadurch werden zwei ‚Teams‘ gebildet.

Startspieler

Zur Bestimmung des Startspielers würfeln alle Spieler mit zwei Würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wird Startspieler. Im Falle eines Gleichstands würfeln die beteiligten Spieler weiter, bis ein Startspieler feststeht.

SPIELBRETT, KARTEN UND FIGUREN

Jeder Spieler erhält das folgende Material seiner Kultur:

- Ein Spielbrett,
- Einen Satz mit sieben (7) Standardaktionskarten (einmal jede Aktion: Sammeln, Erkunden, Handeln, Bauen, Rekrutieren, Angreifen und Nächstes Zeitalter),
- Einen Satz Kampfkarten,
- Einen Zufallsaktionskartensatz,

Anmerkung: Bei drei oder weniger Spielern erhält jeder Spieler einen eigenen Kartensatz. Bei vier oder mehr Spielern müssen sich die Spieler mit der gleichen Kultur die Zufallsaktionskarten der Kultur teilen.

- Einen kompletten Satz Figuren.

Anmerkung: Es gibt zwei Farbtöne von jeder Farbe. Bei drei oder weniger Spielern können beide Farbtöne benutzt werden (Zum Beispiel kann der Spieler der Griechen im 3-Personenspiel Figuren in beiden grünen Farbtönen benutzen). Bei vier oder mehr Spielern allerdings benutzt jeder Spieler nur EINEN Farbton. Die Anzahl der Einheiten, die ein Spieler rekrutieren kann, ist durch den Figurensatz begrenzt.

ROHSTOFFE IN DER BANK

Der Vorrat in der ‚Bank‘ begrenzt die im Spiel verfügbaren Rohstoffe. Mit der Spielerzahl wächst auch der Rohstoffvorrat. Zu Beginn des Spiels enthält die Bank die folgenden Rohstoffe (grün, blau, gelb und braun):

2 Spieler: 20 in jeder Farbe

3 Spieler: 25 in jeder Farbe

4 Spieler: 30 in jeder Farbe

5 Spieler: 40 in jeder Farbe

(Anmerkung: Für das Spiel mit 5 oder mehr Spielern werden zusätzliche Rohstoffsteine und Plättchen benötigt)

6 Spieler: 50 in jeder Farbe

7 Spieler: 55 in jeder Farbe

8 Spieler: 60 in jeder Farbe

Nicht benötigte Spielsteine verbleiben in der Schachtel.

30 rote Siegpunktsteine werden unabhängig von der Spielerzahl in die Bank gelegt.

ROHSTOFFE DER SPIELER

Nachdem die Bank die richtigen Rohstoffe erhalten hat, bekommt jeder Spieler aus der Bank 4 Steine von jedem Rohstoff (Nahrung, Holz, Gold und Gunst).

EINHEITEN ZU SPIELBEGINN

Jeder Spieler erhält zwei Figuren jeder sterblichen Einheit außer den Dorfbewohnern (jede Kultur hat ohne Dorfbewohner drei verschiedene sterbliche Einheiten) und legt sie in das Lager auf seinem Spielbrett.

Beispiel: Der Ägypter erhält 2 Speerträger, 2 Kriegselefanten und 2 Streitwagenbogenschützen. Der Wikinger bekommt 2 Jarls, 2 Huskarls und 2 Axtwerfer. Der Grieche erhält 2 Taxoten, 2 Hopliten und 2 Hippokons.

PLÄTTCHEN

Die Gebäude werden in der Nähe der Rohstoffbank bereit gelegt (oder jeder Spieler erhält einen Satz Gebäude).

Die Provinz-Plättchen werden verdeckt (mit dem Korb nach oben) und gut gemischt in die Tischmitte gelegt, damit alle Spieler leicht darauf zugreifen können.

PROVINZEN ZU SPIELBEGINN

Der Startspieler zieht pro Spieler 6 Provinzen vom Vorrat und legt sie offen aus.

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler EINE der offenen Provinzen aus und legt sie auf seinem Spielbrett auf ein Feld mit der gleichen Geländeart. Wenn alle Spieler eine Provinz ausgewählt haben, wählt als nächstes der Spieler, der zuletzt eine Provinz genommen hat, eine zweite aus. Danach folgen die anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn mit der Auswahl ihrer zweiten Provinz. Die Spieler können ‚passen‘, wenn sie an der Reihe sind eine Provinz auszuwählen. Diese Prozedur wird dreimal wiederholt bis alle Spieler SECHS mal die Möglichkeit hatten, eine Provinz auszuwählen. Alle nicht genommenen Provinzen werden wieder verdeckt in den Vorrat zurückgelegt.

SPIELHINWEIS

Passen kann sinnvoll sein, wenn dadurch das letzte Feld einer Geländeart auf dem Spielbrett belegt wird. Indem man mindestens ein Feld jeder Geländeart frei lässt, hält man sich die Möglichkeit offen, später beim ‚Erkunden‘ eine bessere Provinz zu bekommen.

Nun können Sie mit dem Spiel beginnen.

VII SPIELVERLAUF

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen:

- Siegpunktsteine setzen
- Aktionskarten ziehen
- Aktionskarten ausspielen, drei Runden
- Rohstoffverfall
- Abwerfen
- Wechsel des Startspielers

IEGEPUNKTSTEINE SETZEN

Zu Beginn jeder Runde werden drei Siegpunktsteine auf die Siegpunktarten gelegt. Der Startspieler legt den ersten Stein und dann legen die nächsten beiden Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen Stein (bei mehr als drei Spielern legen die übrigen Spieler keinen Stein – allerdings wechselt der Startspieler jede Runde). Bei nur zwei Spielern werden nur zwei Siegpunktsteine gelegt (einer pro Spieler).

Jeder der drei Siegpunktsteine muss auf eine der vier Siegpunktarten gelegt werden:

- Die größte Armee (der Spieler mit den meisten Einheiten ohne Dorfbewohner am Spielende)
- Die meisten Gebäude (der Spieler mit den meisten Gebäuden am Spielende)
- Gewinner des letzten Kampfs (der im letzten Kampf siegreiche Spieler am Ende des Kampfs)
- Das Wunder (der Spieler, der das Wunder gebaut hat)

AKTIONSKARTEN ZIEHEN

Jeder Spieler bestimmt die Aktionskarten, die er in dieser Runde auf die Hand nehmen möchte. Die Kartenmaximum hängt von dem Zeitalter ab, in dem ein Spieler sich befindet (alle Spieler fangen das Spiel im Archaischen Zeitalter an und rücken in die folgenden Zeitalter vor, wenn sie die Aktionskarte ‚Nächstes Zeitalter‘ spielen und die benötigten Rohstoffe bezahlen). Das Kartenmaximum in der Hand eines Spielers zu Beginn eines Zuges ist:

Archaisches Zeitalter:	4 Karten
Klassisches Zeitalter:	5 Karten
Heroisches Zeitalter:	6 Karten
Mythisches Zeitalter:	7 Karten

Ein Spieler kann Standardaktionskarten auswählen oder Zufallsaktionskarten ziehen (oder beides). Bei der Kartenauswahl für die laufende Runde müssen zuerst die Standardaktionen ausgewählt werden, **bevor** man die übrigen Karten (bis zur jeweiligen Maximalzahl) vom Zufallsaktionskartensatz zieht. Bei der Auswahl der Standardaktionen können sich die Spieler alle sieben Karten ansehen, aber beim Ziehen der Zufallsaktionen muss die oberste Karte verdeckt gezogen werden.

SPIELHINWEIS

Die Entscheidung, wie viele Zufallsaktionen man auf die Hand nimmt, ist eine der Schlüsselentscheidungen im Spiel. Wenn man zu wenige hat, riskiert man gegenüber den Spielern zurückzufallen, die mehr dieser mächtigen Karten spielen. Zu viele Zufallsaktionen können leicht in eine Katastrophe führen, wenn man Karten zieht, die man nicht effizient nutzen kann.

Daher ist das Vorrücken in die späteren Zeitalter so wichtig. Die größere Kartenhand erlaubt den Spielern genügend Standardaktionen auszuwählen, um zu gewährleisten, immer die benötigten Aktionen durchführen zu können, während sie gleichzeitig genug Zufallsaktionen ziehen können, um Zugang zu den mächtigeren Aktionen zu haben.

DREI RUNDEN AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn spielt jeder Spieler eine Aktionskarte von der Hand aus und führt die angegebene Aktion aus (siehe ‚Aktionen‘ unten). Haben alle Spieler eine Karte ausgespielt und die Aktion(en) ausgeführt, endet eine Runde.

Nach drei Runden (der Startspieler beginnt in jeder Runde mit dem Ausspielen) legt jeder Spieler die ausgespielten Standardaktionen zurück zu seinem Standardaktionskartensatz. Die ausgespielten Zufallsaktionen werden offen unter ihren Stapel gelegt. Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die offenen Karten wieder gemischt und bilden den neuen verdeckten Kartenstapel.

ROHSTOFFVERFALL

Nach dem Kartenspielen wird der Rohstoffverfall bestimmt. Jeder Spieler kann nur fünf (5) Rohstoffe von JEDER Rohstoffart (Holz, Nahrung, Gold und Gunst) lagern. In der Rohstoffverfallphase werden alle überzähligen Rohstoffe ersatzlos in die Bank zurückgelegt.

Beispiel: Nach dem Kartenspielen stellt der Spieler der Wikinger fest, dass er sechs Nahrung, drei Holz, fünf Gold und sieben Gunst hat. Diese Spieler würde eine Nahrung und zwei Gunst an die Bank zurückgeben, um seine Rohstoffe unter die Grenze von fünf pro Art zu bringen. Da Holz und Gold fünf oder weniger sind, wird von diesen Rohstoffen keiner entfernt.

Das Limit von fünf Rohstoffen pro Art kann auf acht angehoben werden, wenn der Spieler ein Lagerhaus in seiner Stadt hat. Nach dem Bau dieses Gebäudes muss der Spieler nur noch Rohstoffe zurückgeben, die ein Maximum von acht statt fünf überschreiten.

ABWERFEN

Nach der Verfallphase müssen die Spieler entscheiden, ob sie die übrigen Handkarten abwerfen oder für die nächste Runde behalten wollen. Man darf beliebig viele Karten abwerfen. Allerdings zählen alle gehaltenen Karten für das Handlimit in der nächsten Runde und reduzieren so die Auswahl der neuen Karten.

Beispiel: Der Grieche hat nicht lagerfähige Rohstoffe entfernt und ist momentan im Heroischen Zeitalter. Nach drei Runden Aktionskarten Ausspielen hat er von den fünf Karten zu Beginn der Runde noch zwei Karten auf der Hand. Das sind ‚Bauen – 2‘ und ‚Nächstes Zeitalter – Hephaestos ‚Vulkan‘. Er plant in der nächsten Runde ins Mythische Zeitalter vorzurücken. Also behält er die ‚Nächstes Zeitalter-Karte und wirft die Karte ‚Bauen – 2‘ ab. In der Phase Aktionskarten ziehen in der nächsten Runde kann er nur noch vier statt fünf Karten ziehen, da er eine behalten hat.

SPIELHINWEIS

Obwohl man auch Standardaktionen auf der Hand behalten darf, gibt es keinen Grund das zu tun, da man sie in der nächsten Runde wieder auswählen kann. Eher wird man eine mächtige Zufallsaktion auf der Hand behalten, die nicht in den Plan der letzten Runde gepasst

hat. Allerdings kann das Aufsparen von Karten für einen späteren Nutzen besonders am Anfang des Spiels sehr risikoreich sein, da sie einen der wertvollen Plätze auf der Hand aufbrauchen. Auf der anderen Seite wird eine abgeworfene sehr mächtige Karte wahrscheinlich für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar sein.

WECHSEL DES STARTSPIELERS

Am Ende jeder Runde wechselt der Startspieler zu dem Spieler links vom momentanen Startspieler. Das Startspieler-Plättchen wird benutzt, um den Startspieler zu kennzeichnen.

Das Spiel geht dann mit der ersten Phase (Siegpunktsteine setzen) in der nächsten Runde weiter.

VIII AKTIONSKARTEN

Es gibt sieben verschiedene Aktionen, die ein Spieler ausführen kann. Die Spieler spielen Standardaktions- oder Zufallsaktionskarten und führen die entsprechende Aktion aus. Jede Aktion hat spezielle Regeln.

Erkunden



Wenn eine Erkunden-Karte gespielt wird, können die Spieler die Anzahl ihrer Provinzen vergrößern. Wer die Karte gespielt hat, zieht die auf der Karte angegebene Anzahl Provinzen vom Vorrat in der Tischmitte. Die gezogenen Provinzen werden offen ausgelegt. Der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, wählt dann eine von ihnen aus und legt sie sein

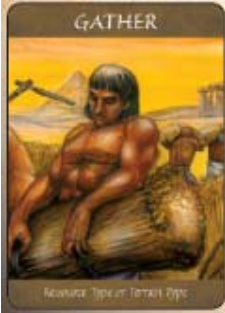
Reichsgebiet (immer darauf achten, dass das Gelände auf der Provinz zu dem Gelände in dem Feld auf dem Spielbrett passt). Auf jedes Feld im Reichsgebiet darf nur eine Provinz gelegt werden. Im Uhrzeigersinn wählen dann die anderen Spieler eine Provinz aus bis alle Spieler EINE Provinz genommen oder gepasst haben.

Die Spieler dürfen passen und keine Provinz nehmen, wenn sie kein passendes Geländefeld auf ihrem Spielbrett mehr frei haben oder keine der verfügbaren Provinzen nehmen möchten. Eventuell übrig bleibende Provinzen werden wieder umgedreht und in den Vorrat zurück gelegt. Der Vorrat sollte dann wieder gemischt werden.

Anmerkung: Sobald eine Provinz in ein Reichsgebiet gelegt wurde, kann sie außer durch die Anwendung einer Götterkraft oder durch den Angriff eines anderen Spielers nicht mehr entfernt werden.

SPIELHINWEIS

Es kann sinnvoll sein, zu passen und keine Provinz auszuwählen, wenn sie das letzte Feld einer Geländeart belegen würde. Ein Feld jeder Geländeart freizuhalten, ermöglicht später eine größere Auswahl.



SAMMELN

Wer die Sammeln-Karte gespielt hat (und nur dieser Spieler), kann

vor dem Sammeln der Rohstoffe, alle seine Dorfbewohner (und alle anderen Einheiten, die bei der Rohstoffgewinnung helfen wie Zwerge) von seinem Lager auf die Provinzen im Reichsgebiet oder von einer Provinz zu einer anderen neu verteilen. Es gibt keine Begrenzung wie oft Dorfbewohner oder Einheiten während des Spiels bewegt werden dürfen; allerdings darf auf jeder Provinz nur EINE Einheit oder Dorfbewohner stehen.

Für jeden Dorfbewohner auf einer Provinz erhält der Spieler einen ZUSÄTZLICHEN Rohstoff der Art, die auf der Provinz abgebildet ist (falls dieses Provinz in der aktuellen Aktion Sammeln genutzt wird – siehe unten).

Wenn eine Aktionskarte Sammeln gespielt wird, erhalten alle Spieler Rohstoffe, unabhängig davon wer die Karte gespielt hat.

Es gibt zwei Typen von Sammeln-Karten:

Der erste Typ der Sammeln-Karte ist „Geländeart oder Rohstoffart“. Diese Karte gibt dem Spieler die Wahl zwischen den folgenden zwei Möglichkeiten:

Rohstoffe von EINER der sechs Geländearten auf seinem Spielbrett sammeln (Ackerland, Wald, Wüste, Hügel, Sumpf oder Gebirge). Nur auf Provinzen mit dem gewählten Gelände abgebildete Rohstoffe werden gesammelt. Das vom Spieler der Karte festgelegte Gelände gilt für alle Spieler. Sie dürfen alle nur Rohstoffe von dieser Geländeart sammeln.

Alle Rohstoffe von EINER Rohstoffart sammeln (Holz, Nahrung, Gold oder Gunst). Nur auf Provinzen mit der gewählten Rohstoffart abgebildete Rohstoffe werden gesammelt. Die vom Spieler der Karte festgelegte Rohstoffart gilt für alle Spieler. Sie dürfen alle nur diese Rohstoffart sammeln.

Der zweite Typ der Sammeln-Karte ist die „Alle Rohstoffe“ Karte. Diese sehr starke Karte gibt es nur bei den Zufallsaktionen. Sie erlaubt den Spielern, ALLE auf ihren Provinzen abgebildeten Rohstoffe zu sammeln.

Zum Sammeln zählen die Spieler (angefangen mit dem Spieler, der die Karte gespielt hat) die Anzahl der auf ihren zutreffenden Provinzen in ihrem Reichsgebiet abgebildeten Rohstoffsymbole. Wer die Karte gespielt hat, erhält zuerst Rohstoffe aus der Bank. Danach erhält sein linker Nachbar in gleicher Weise wie der erste Spieler (nach Gelände-, Rohstoffart oder alle – die Wahl des ersten Spieler kann von den anderen Spielern nicht geändert werden) seine Rohstoffe aus der Bank usw., bis reihum jeder Spieler diese Aktion einmal ausgeführt hat oder alle Rohstoffe aus der Bank genommen wurden.

Anmerkung: Wenn während dem Sammeln keine Rohstoffe einer bestimmten Rohstoffart mehr in der Bank sind, geht der entsprechende Spieler leer aus. Wenn der Bank die Rohstoffe ausgehen, haben die Spieler, die diesen Rohstoff sammeln wollen, Pech gehabt. Es werden keine Schuldscheine oder „Bankkredite“ ausgegeben.

Beispiel: Der Ägypter hat einen Dorfbewohner in seinem Lager und viele Wüstenfelder in seinem Reichsgebiet. Auf jedem seiner Wüstenfelder liegt ein Provinz. Die beiden anderen Spieler (Griechen und Wikinger) haben jeweils nur ein Wüstenfeld. Der Ägypter spielt die Sammeln-Karte, die er von seinen Standardaktionen ausgesucht hat. Diese Karte ermöglicht ihm entweder alle Rohstoffe einer bestimmten Geländeart oder einer Rohstoffart zu sammeln. Zum Ärger seiner Gegner wählt er alle Rohstoffe einer Geländeart aus – die Wüste. Außerdem kann er, da er die Karte gespielt hat, seinen Dorfbewohner vom Lager auf eine beliebige Provinz umsetzen. Er wählt ein Wüstenprovinz mit einem Goldsymbol, die in dieser Aktion Sammeln zwei statt einem Gold produziert.

SPIELHINWEIS

Obwohl alle Spieler am Sammeln teilnehmen, hat wer die Sammeln-Karte ausspielt drei Vorteile: 1) Er kann den Typ der Aktion Sammeln aussuchen, der ihm mehr als den anderen Spielern hilft; 2) Er darf seine Dorfbewohner neu verteilen; 3) Er sammelt zuerst und kann sich so knappe Rohstoffe sichern, bevor sie der Bank ausgehen (besonders wertvoll mit „Alle Rohstoffe“ Karten).

SPIELHINWEIS

Wenn die Rohstoffe der Bank knapp werden, ist es geschickt die eigene Sammeln-Karte vor den Anderen zu spielen. Auf diese Weise sichert man sich nicht nur den besten Sammeltyp, sondern erhält auch die maximale Anzahl Rohstoffe. Außerdem kann man eigene Dorfbewohner (falls vorhanden) zum größten Nutzen verteilen – die anderen Spieler können ihre NICHT neu verteilen!

Wenn genügend Rohstoffe in der Bank sind, wird man den anderen Spielern eher erlauben Sammeln-Karten zu spielen, während man andere Karten spielt. Der Zeitpunkt ist bei dieser Karte besonders wichtig.

BAUEN



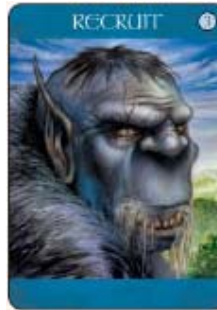
Wer eine Bauen-Karte spielt, kann so viele Gebäude bauen, wie die Zahl rechts oben auf der Karte anzeigt, sofern er genügend Rohstoffe besitzt. Die Kosten aller Gebäude sind im Lagerbereich jedes Spielbretts aufgelistet. Nach dem Zahlen der Baukosten nimmt der Spieler das entsprechende Gebäude aus dem Vorrat und legt es auf ein freies Stadtfeld auf seinem Spielbrett. Die besondere Funktion des Gebäudes kann der Spieler nach Ende dieser Aktion Bauen nutzen (aber nicht während der aktuellen Aktion; ein neuer Steinbruch reduziert die Baukosten in der Aktion, in der er gebaut wurde, nicht).

Jedes Gebäude darf pro Spieler nur EINMAL gebaut werden. Ausnahme sind Häuser, von diesen darf jeder Spieler bis zu zehn bauen.

Beispiel: Der Grieche spielt eine Bauen-Karte mit der Nummer 2. Er baut als erstes Gebäude ein Lagerhaus

und als zweites ein Haus. Er ist auf zwei Bauten beschränkt, also kann er keine weiteren Gebäude kaufen, auch wenn er genügend Rohstoffe hätte, um die Kosten zu bezahlen.

REKRUTIEREN



Wer eine Rekrutieren-Karte spielt, kann so viele Einheiten kaufen, wie die Zahl rechts oben auf der Karte anzeigt, sofern er genügend Rohstoffe besitzt. Die Kosten aller Einheiten sind auf den Kampfkarten der Spieler und der Übersichtstafel aufgelistet. Nach dem Zahlen der Kosten stellt der Spieler die rekrutierten Einheiten in das Lager auf seinem Spielbrett. Nach dem Kauf sind die Einheiten sofort bereit für den Kampf.

Anmerkung: Sterbliche und Mythische Einheiten können immer rekrutiert werden. Helden können dagegen erst dann rekrutiert werden, wenn man in ihr Zeitalter oder weiter vorgerückt ist. In jedem neuen Zeitalter ist für jede Kultur ein neuer Held erhältlich.

Anmerkung: Dorfbewohner können nicht rekrutiert werden. Sie kommen nur durch den Bau eines Hauses ins Spiel.

Beispiel: Der Grieche spielt eine Rekrutieren-Karte. Diese spezielle Karte ist eine „2“, also kann er bis zu zwei beliebige Einheiten rekrutieren, sofern er genügend Rohstoffe besitzt. Der Spieler entscheidet sich einen Minotaurus (zwei Nahrung und zwei Holz) und einen Bogenschützen (eine Nahrung und ein Holz) zu kaufen.

SPIELHINWEIS

Wenn man mehr als eine Einheit kauft, sollte man sie nacheinander kaufen anstatt die Summe aller rekrutierten Einheiten zu berechnen. So kann man die Ausgaben besser kontrollieren.

Auch sind die Stärken und Schwächen der gegnerischen Einheiten zu beachten. Man sollte zum Beispiel nicht viele Rohstoffe für Mythische Einheiten ausgeben, wenn ein Gegner viele Helden besitzt. Zuerst sollte man Einheiten kaufen, die gegen die Einheiten der Gegner wirksam sind.

HANDELN

Wer eine Handeln-Karte spielt, kann beliebige Rohstoffe in seinem Lager gegen die gleiche Anzahl Rohstoffe aus der Bank tauschen. Handel mit anderen Spielern ist nicht erlaubt. Die Kosten dieser Transaktion stehen auf der Karte, können aber auf Null reduziert werden, wenn der Spieler einen Markt in seiner Stadt hat.



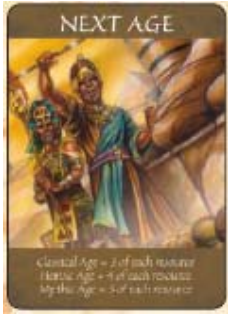
Falls der Spieler einen Haupttempel besitzt, kann er für jeweils 8 Gunst einen Siegpunktstein kaufen, wenn er die

Aktionskarte Handeln spielt. Der Spieler kann die Spezialeigenschaft des Gebäudes vor oder nach der normalen Handelsaktion anwenden.

Anmerkung: Die Kosten für den Handel müssen vor dem Tausch der Rohstoffe mit der Bank bezahlt werden.

Beispiel: Der Wikinger beschließt, dass er zu viel Holz (8 Steine) aber zu wenig Gold (keine Steine) hat. Er spielt die Handeln-Karte und ignoriert die aufgedruckten Kosten, da er einen Markt besitzt. Er tauscht 4 Holz gegen 4 Gold.

NÄCHSTES ZEITALTER



Age of Mythology: Das Brettspiel überspannt eine Periode von vier Zeitaltern. In der Reihenfolge von Frühestem zu Spätestem sind dies Archaisches, Klassisches, Heroisches und Mythisches. Alle Spieler beginnen das Spiel im Archaischen Zeitalter. Wer eine Nächstes Zeitalter-Karte spielt, zahlt die auf der Aktionskarte aufgedruckten Rohstoffkosten für

das neue Zeitalter, in das die Kultur eintritt, und rückt in das nächste Zeitalter vor. Der Fortschritt sollte in der oberen rechten Ecke des Spielbretts mit einem Spielstein, einer Einheit oder einem umgedrehten Gebäude markiert werden.

Anmerkung: Mit einer Aktion kann man nur ein Zeitalter vorrücken.

Beispiel: Der Ägypter ist momentan im Archaischen Zeitalter. Er spielt eine Nächstes Zeitalter-Karte und zahlt die passenden Kosten, um ins Klassische Zeitalter vorzurücken (vier von jeder Rohstoffart – Holz, Gold, Nahrung und Gunst). Am Anfang der nächsten Runde kann der Ägypter nun fünf statt vier Karten ziehen und darf nun Priester Einheiten rekrutieren.

Die Vorteile des Fortschritts in ein neues Zeitalter sind:

- Die Möglichkeit den Heldentyp dieses Zeitalters zu rekrutieren. Sobald man das Zeitalter eines Helden erreicht hat, kann man diesen Held für den Rest des Spiels rekrutieren.
Anmerkung: Im Archaischen Zeitalter gibt es keine Helden.
- Die Erlaubnis am Anfang einer Spielrunde mehr Aktionskarten zu ziehen.
- Das Wunder kann nicht gebaut werden bevor man das Mythische Zeitalter erreicht hat.

ANGREIFEN



Wer eine Angreifen-Karte spielt, kann einen Gegner angreifen. Die Zahl auf der Karte bestimmt wie viele Einheiten jede Seite maximal in den Kampf führen kann. Zum Beispiel bedeutet eine „4“, dass sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger bis zu vier Einheiten in den Kampf schicken kann. Der Angreifer muss zwei

Entscheidungen treffen:

- a) Der Angreifer wählt einen Gegner aus. Man kann NUR seinen DIREKTEN linken oder rechten Nachbarn angreifen.
- b) Dann legt er den Bereich des Spielbretts des Gegners fest, den er angreifen möchte. Die drei Möglichkeiten sind:

Stadt: Das Ziel eines Angriffs auf die Stadt ist die Zerstörung eines Gebäudes. Wenn der Angreifer den Kampf gewinnt, wählt er das zerstörte Gebäude aus. Man kann zwei Gebäude zerstören, wenn man eine Belagerungsmaschinenwerkstatt besitzt oder eine Einheit mit dem Spezialangriff „Zerstöre zwei Gebäude“ bis zum Ende an dem Kampf beteiligt ist. Alle zerstörten Gebäude werden wieder in den Vorrat zurückgelegt.

Anmerkung: Nach einem erfolgreichen Angriff können niemals mehr als zwei Gebäude zerstört werden.

Reichsgebiet: Das Ziel eines Angriffs auf das Reichsgebiet ist die Verringerung der Produktion eines Gegners indem man EINE seiner Provinzen erobert. Wenn der Angreifer den Kampf gewinnt, wählt er eine Provinz des Gegners aus und legt sie auf ein passendes Feld auf seinem eigenen Spielbrett. Wenn der Angreifer kein passendes Feld mehr frei hat, kann er die Provinz stattdessen in den Vorrat zurücklegen.

Lager: Das Ziel eines Angriffs auf ein Lager ist die Eroberung von fünf Rohstoffen des Gegners.

Anmerkung: Siegpunktsteine können NICHT erobert werden.

Wenn der Angreifer gewinnt, kann er fünf beliebige Rohstoffe vom Lager des Gegners aussuchen und in sein eigenes legen (Das entspricht einem erfolgreichen Raubzug).

Nachdem der Angreifer sowohl den Gegner als auch das Angriffsziel bestimmt hat, wählen beide Spieler verdeckt die Einheiten aus ihrem Lager oder Reichsgebiet aus, die an dem Kampf teilnehmen sollen. Man kann die Übersichtstafel oder einen ähnlichen Gegenstand benutzen, um die Sektionen der Spieler abzuschirmen. Die ausgewählten Einheiten werden dann gleichzeitig offengelegt und zur Austragung des Kampfs in der Tischmitte aufgestellt (siehe Kämpfe unten).

Anmerkung: Dorfbewohner können NICHT an einem Kampf teilnehmen.

PASSEN

Anstatt eine Aktion auszuführen kann man auch passen und wirft dann eine beliebige Karte ab, ohne deren Aktion auszuführen.

IX KÄMPFE

Wenn ein Spieler eine Angreifen-Karte spielt, kommt es zu einem Kampf. Kämpfe werden wie folgt durchgeführt:

- A. Der Angreifer bestimmt den Gegner und das Zielgebiet des Angriffs (siehe Aktion Angreifen oben).
- B. Beide Seiten wählen verdeckt Einheiten aus und decken sie dann gleichzeitig auf (siehe Aktion Angreifen oben).
- C. Beide Spieler nehmen die zu den Einheiten im Kampf passenden Kampfkarten auf die Hand.

- D. Der Kampf wird dann in Kampfunden ausgetragen. Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:
1. Jeder Spieler wählt verdeckt eine der Kampfarten aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich aus.
 2. Danach werden die Kampfarten gleichzeitig aufgedeckt und bestimmen welche Einheiten in dieser Kampfunde gegeneinander kämpfen. Auf jeder Karte steht die Anzahl der Würfel und die speziellen Eigenschaften, die eine Auswirkung auf die Auflösung dieser „Begegnung“ haben:
 - a. Die Zahl im weißen Rechteck in der oberen rechten Ecke der Karte bestimmt die Anzahl der Kampfwürfel der Einheit.
 - b. Feststellen, ob eine der gewählten Einheiten in dieser Begegnung einen Bonus bekommt:
 - 1.) Die Einheit bekommt einen Bonus, wenn die gegnerische Einheit zu einem der Typen gehört, die unter den Bonustypen aufgelistet ist.

Beispiel: Wenn auf der Karte einer Einheit „+4 gegen Flieger“ steht und der Gegner in der Begegnung ein Flieger ist, dann würfelt die Einheit mit vier Würfeln mehr.

- 2.) Eine Einheit kann auch durch ihren Spezialangriff weitere Kampfwürfel bekommen.
 - 3.) Auch durch bestimmte Götterkräfte kann es Bonuswürfel geben.
 - 4.) Der Verteidiger kann 2 Extrawürfel bekommen, wenn er eine Stadtmauer oder einen Wachturm besitzt und das entsprechende Gebiet angegriffen wird (siehe Gebäude).
3. Nach der Bestimmung der Würfelanzahl würfeln beide Spieler. Jeder gewürfelte „6“ ist ein Treffer. Wer mehr Treffer erzielt hat, gewinnt die Begegnung

und die gegnerische Einheit wird entfernt. Bei einem Gleichstand wird so lange weiter gewürfelt, bis ein Sieger feststeht.

4. Wenn beide Spieler den Kampf fortsetzen möchten, nehmen sie die Kampfarte wieder auf die Hand (sofern noch eine Einheit dieses Typ am Kampf beteiligt ist) und beginnen mit der nächsten Kampfunde. Die gleiche Einheit kann mehrfach hintereinander eingesetzt werden. Die nächste Kampfunde beginnt wieder mit Schritt 1. Diese Prozedur wird solange fortgesetzt, bis eine Seite zerstört ist oder sich zurückziehen möchte.

RÜCKZUG

Vor jeder Kampfunde (bevor die Kampfarten aufgedeckt werden) können sich beide Spieler mit ihren restlichen Einheiten aus dem Kampf zurückziehen. Das gilt auch für die erste Kampfunde. Der Angreifer entscheidet zuerst.

KAMPFENDE UND SIEG

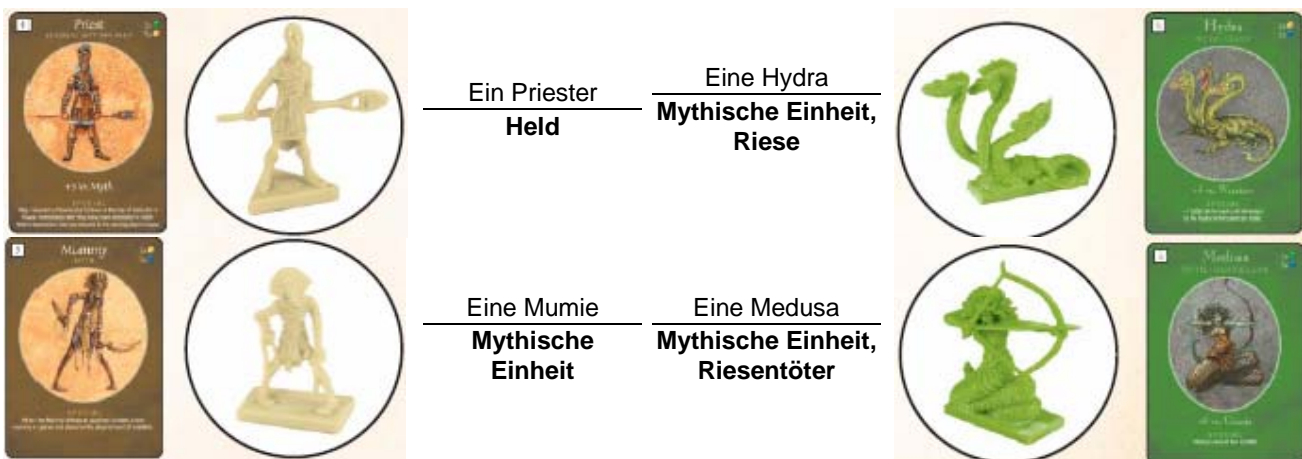
Der Kampf endet, wenn ein Spieler sich zurückzieht oder keine Einheiten mehr hat. Der Spieler, der bei Kampfende noch Einheiten übrig hat, gewinnt den Kampf.

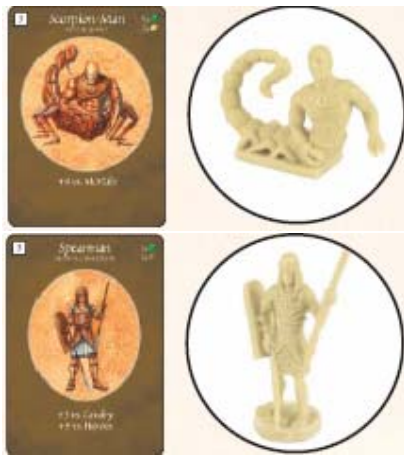
Nach Kampfende:

1. **Alle überlebenden Einheiten kehren in das Lager ihres Spielers zurück.**
2. **Der Gewinner bekommt alle Siegpunktsteine, die momentan auf der Siegpunktkarte „Gewinner des letzten Kampfs“ liegen.**
3. **Wenn der Angreifer den Kampf gewonnen hat, kann er abhängig von seinem vorher ausgesuchten Ziel ein Gebäude zerstören, eine Provinz oder fünf Rohstoffe vom Verlierer nehmen.**

KAMPFBEISPIEL

Der Ägypter spielt eine „Angreifen-4“ Karte und verkündet, dass er den Griechen zu seiner Linken angreift. Als Ziel des Angriffs bestimmt er das Reichsgebiet des Griechen. Beide Seiten wählen verdeckt vier Einheiten aus, die sie in diesem Kampf einsetzen wollen. Nach dem Aufdecken der gewählten Einheiten nehmen sie für jede an dem Kampf beteiligte Einheit die entsprechende Kampfarte auf die Hand, wie folgt:





Ein
Skorpionmensch
**Mythische
Einheit, Riese**

Ein Zyklop
**Mythische Einheit,
Riese**



Ein Speerträger
**Sterbliche
Einheit**

Ein Klassischer
Held
Held

Runde Eins

Durch Auswahl einer Kampfkarte, verdeckt vor sich Ablegen und gleichzeitiges Aufdecken wählt jeder Spieler eine Einheit für den Kampf aus. Der Ägypter wählt den Skorpionmensch und der Grieche seine Medusa. Beide werden aufgedeckt und der Ägypter stöhnt – die Medusa ist ein „Riesentöter“ und bekommt in der Begegnung mit einem Riesen, was der Skorpionmensch ist, +4 Würfel. Weiterhin gewinnt die Medusa auf Grund ihres Spezialangriffs alle Unentschieden, wenn also beide Spieler gleich viele Treffer würfeln, gewinnt die Medusa die Begegnung. Der Ägypter braucht also einen direkten Sieg!

Mythische Einheit, Riese / **fünf Würfel** Mythische Einheit (fünf Würfel), Riesentöter (+4 Würfel) / **neun Würfel**

Kampf ist simultan, also spielt die Würfelreihenfolge keine Rolle. Der Ägypter kann fünf Würfel für seinen Skorpionmensch würfeln, während der Grieche neun (fünf plus vier extra für Riesentöter gegen Riese) würfelt. Der Ägypter würfelt eine 1, 3, 4, 4 und 5 – alle daneben. Der Grieche würfelt eine 1, 2, 2, 2, 5, 5, 6, 6 und 6 – drei Treffer gegen keinen des Ägypters, also wird der Skorpionmensch entfernt.

Runde Zwei

Beide Spieler entscheiden sich, im Kampf zu bleiben, also wählen sie eine weitere Karte. Der Ägypter deckt eine Mumie auf als der Grieche seinen griechischen Helden zeigt. Der Held (+4 gegen Mythische Kreaturen) erhält 4 Extrawürfel gegen die Mumie, also würfelt die Mumie fünf Würfel gegenüber neun des griechischen Helden. Es sieht schlecht aus für den Ägypter. Die Mumie hat allerdings einen Spezialangriff, der eine besiegte gegnerische Einheit in eine neue Mumie verwandelt. Wenn er also doch gewinnen sollte, entfernt der Ägypter nicht nur die stärkste Griechische Einheit, sondern bekommt außerdem eine neue Mumie in sein Lager.

Mythische Einheit / **fünf Würfel**, Spezialangriff Helden Einheit (fünf Würfel), +4 gegen Mythische Kreaturen / **neun Würfel**

Der Ägypter würfelt 3, 3, 3, 4 und 6 – ein Treffer.

Der Grieche würfelt 1, 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5 und 6 – ein Treffer.

Beim erneuten Würfeln erreicht der Ägypter 4, 4, 6, 6 und 6 – drei Treffer! Der Grieche antwortet mit 1, 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6 und 6 – zwei Treffer. Der Ägypter entfernt den Griechischen Held und legt eine Mumie aus seinem Vorrat in sein Lager.

Runde Drei

Noch ist keine Seite bereit aufzugeben, also wählen sie verdeckt ihre Kampfkarten und decken sie gleichzeitig auf – wieder eine Mumie für den Ägypter und eine Hydra für den Griechen. Die Hydra hat einen Spezialangriff, der ihr einen zusätzlichen Kampfwürfel pro besiegter Einheit gibt (nur für diesen Kampf; am Kampfbende verliert die Hydra alle Zusatzwürfel). Da sie mit sechs anfängt, würde sie nach dem Sieg gegen die Mumie in der nächsten Begegnung sieben Würfel bekommen.

Mythische Einheit / **fünf Würfel** Mythische Einheit, Riese, Spezialangriff / **sechs Würfel**

Der Ägypter würfelt 1, 2, 4, 4 und 6. Der Grieche antwortet mit 1, 2, 2, 4, 5 und 6. Beiden Seiten haben einen Treffer erzielt, Gleichstand, also würfeln sie noch einmal.

Der Ägypter würfelt 4, 4, 5, 6 und 6, während der Grieche 4, 4, 5, 6, 6 und 6 würfelt – drei Treffer gegen zwei des Ägypters, also wird die Mumie entfernt. Die Hydra bekommt einen extra Kampfwürfel und legt als Markierung einen Rohstoff aus der Bank neben die Hydrafigur (dieser Rohstoff wird nur zur Markierung benutzt und wird am Kampfbende zurückgelegt).

Runde Vier

Wieder zieht sich niemand zurück. Der Ägypter hat noch einen Priester und einen Speerträger, während der Grieche eine Hydra, eine Medusa und einen Zyklop hat. Der Ägypter wählt den Priester für die diese Begegnung und der Grieche den Zyklop. Mit dem Spezialangriff kann der Zyklop versuchen seinen Gegner, außer einem Riesen, aus dem Kampf zu

werfen. Wenn der Zyklop den Spezialangriff nutzt, bekommt er drei zusätzliche Würfel, allerdings wird die besiegte Einheit nicht entfernt, sondern kommt nur in das Lager ihres Besitzers zurück.

Helden Einheit – vier Würfel, +5 gegen Mythische Kreaturen / **neun Würfel** Mythische Einheit, Riese, Spezialangriff / **sechs Würfel + 3 Werfen = neun Würfel**

Der Grieche nutzt den Spezialangriff des Zyklopen und würfelt mit 9 Würfeln. Beide Spieler würfeln 9 Würfeln: der Ägypter erreicht einen Treffer und der Grieche erzielt zwei. Der Priester wird aus dem Kampf ‚geworfen‘ und landet im Lager des Ägypters.

Der Ägypter steht nun drei ziemlich großen und starken Mythischen Einheiten mit nur einem Speerträger gegenüber. Angesichts dieser Übermacht zieht sich der Ägypter zurück und der Kampf endet mit einem griechischen Sieg.

Die griechische Hydra legt den Markierungsrohstoff zurück in die Bank und alle verbleibenden Einheiten kommen zurück in ihr jeweiliges Lager.

X SPIELENDEN UND WERTUNG

SPIELENDEN

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

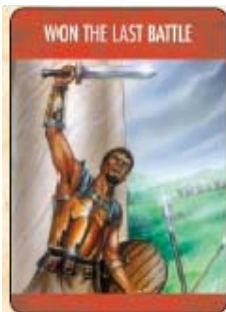
- Wenn von einem Spieler das Wunder gebaut wird **SOFORT** oder
- Wenn der letzte Siegpunktstein aus der Bank genommen wird am **ENDE DER RUNDE**. In der letzten Runde gibt es keinen Rohstoffverfall mehr.

Am Spielende werden die Siegpunktsteine auf den Siegpunktkarten verteilt (siehe unten) und die Spieler zählen ihre Siegpunkte. Jeder rote Siegpunktstein ist einen Punkt wert. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der das Wunder gebaut hat oder andernfalls noch die größere Menge Rohstoffe besitzt.

SIEGPUNKTSTEINE

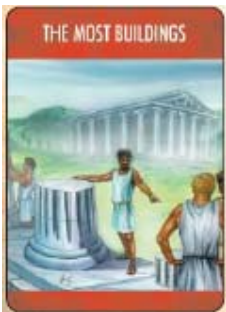
Siegpunktsteine kann man auf fünf Arten bekommen:

Kämpfe gewinnen



An jedem Kampfe bekommt der Sieger alle Siegpunktsteine, die auf der Karte „Gewinner des letzten Kampfs“ liegen und legt sie in sein Lager. Diese Steine können nicht mehr weggenommen werden.

Die meisten Gebäude bei Spielende



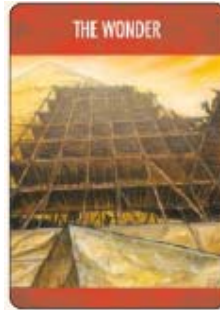
Wer am Spielende die meisten Gebäude hat, bekommt alle Siegpunktsteine, die auf dieser Karte liegen. Bei Gleichstand bekommt niemand diese Siegpunktsteine.

Die größte Armee bei Spielende



Wer am Spielende ohne Dorfbewohner die meisten Einheiten hat, bekommt alle Siegpunktsteine, die auf dieser Karte liegen. Bei Gleichstand bekommt niemand diese Siegpunktsteine.

Bau des Wunders



Wer das Wunder baut, bekommt alle Siegpunktsteine, die auf dieser Karte liegen. Wenn bei Spielende niemand das Wunder gebaut hat, bekommt keiner diese Siegpunktsteine.

Gunst gegen Siegpunkte tauschen

Wer einen Haupttempel besitzt, kann einen Siegpunktstein für 8 Gunst (blau) kaufen, wenn er die Aktion Handeln spielt. Man darf während einer Aktion Handeln mehrere Siegpunktsteine kaufen, wenn man genug Gunst hat. Vor dem Kauf der Siegpunkte kann die normale Aktion Handeln durchgeführt werden.

XI BEISPIEL-SPIELRUNDE

Andreas, Bernd und Christine beginnen mit der dritten Runde eines Spiels. Andreas ist Ägypter und in dieser Runde Startspieler, dann folgen Bernd (Griechen) und Christine (Wikingen). Andreas ist ins Klassische Zeitalter vorgerückt, aber die anderen beiden sind noch im Archaischen Zeitalter.

Siegpunktsteine setzen: Jeder Spieler nimmt einen roten Siegpunktstein aus der Bank und setzt ihn auf eine der Siegpunktkarten. Andreas setzt seinen auf Das Wunder, da er es zu bauen plant. Bernd setzt seinen auf Die meisten Gebäude und Christine setzt ihren auch auf Die meisten Gebäude.

Aktionskarten ziehen: Jeder Spieler zieht seine Aktionskarten für die Runde.

Andreas zieht fünf Karten (Er kann fünf ziehen, da er im Klassischen Zeitalter ist). Er will sicher gehen, dass er sammeln und rekrutieren kann, also nimmt er diese Standardaktionskarten und er zieht drei Zufallsaktionskarten vom ägyptischen Kartenstapel, in der Hoffnung einige wertvolle Karten zu bekommen. Er bekommt eine Handeln-Karte, die ihm erlaubt für nur einen Rohstoff zu handeln, eine Erkunden-Karte, die ihm erlaubt gleich viele Provinzen wie Spieler zu ziehen (also die Wahrscheinlichkeit reduziert, dass seine Gegner eine gute Provinz bekommen), und eine Nächstes Zeitalter-Karte, die auch eine Götterkraft hat (Set, Gott des Chaos).

Bernd will Erkunden, Sammeln und Bauen, in dieser Reihenfolge, also nimmt er diese drei Standardaktionskarten. Damit kann er noch eine Zufallsaktionskarte ziehen. Er zieht eine Sammeln-Karte, die eine Götterkraft hat (Hades, Gott der Unterwelt).

Christine plant zu Erkunden, zu Sammeln und ins Nächste Zeitalter vorzurücken. Sie nimmt diese drei

Standardaktionskarten und zieht eine Zufallsaktionskarte. Unglücklicherweise ist es eine Rekrutieren-Karte und da sie nicht geplant hatte diese Runde zu rekrutieren, wird sie diese Karte wahrscheinlich nicht benutzen.

Aktionskarten spielen:

Runde 1

Andreas spielt seine Erkunden-Karte. Er zieht drei Provinzen vom Vorrat und legt sie offen in die Tischmitte. Es sind: 2*Gunst/Wüste, 2*Holz/Wald und 1*Gold/Wüste. Obwohl die Wüsten für Ägypten günstig scheinen, bemerkt Andreas, dass wenn er die Holz/Wald -Provinz nimmt und auf sein Waldfeld legt, seine Gegner keine der beiden übrigen Wüsten nehmen können, da bereits alle Wüstenfelder auf ihrem Spielbrett besetzt sind. Er nimmt zum Ärger der beiden anderen Spieler, die nichts bekommen, die Holz/Wald-Provinz. Die zwei übrig gebliebenen Wüsten werden umgedreht und in der Vorrat der Provinzen zurückgelegt.

Bernd, der dringend eine Nahrung-Provinz braucht, spielt auch seine Erkunden-Karte. Mit seiner Karte muss er vier Provinzen ziehen: 2*Nahrung/Ackerland, 1*Holz/Gebirge, 1*Nahrung/Wald und 1*Holz/Sumpf. Bernd grapscht eifrig die Nahrung/Ackerland-Provinz. Christine, die die zweite Wahl hat, nimmt Holz/Gebirge, da sie viele Gebirgsfelder hat und Holz brauchen kann. Andreas nimmt Holz/Sumpf und legt sie auf sein Sumpffeld an der Mündung des Nil.

Christine spielt ihre Sammeln-Karte. Sie möchte später in dieser Runde in das Nächste Zeitalter vorrücken und hat alles was sie braucht außer Holz. Daher wählt sie Holz zu sammeln. Sie hat einen Dorfbewohner in ihrem Lager (von einem in der letzten Runde gebauten Haus) und einen auf einer Nahrung-Provinz. Da sie die Sammeln-Karte gespielt hat, darf sie die Dorfbewohner neu verteilen. Sie setzt beide auf Holz-Provinzen. Dann zählt sie die Symbole auf ihren Holz-Provinzen und addiert eins für jeden Dorfbewohner auf einer Holz-Provinz. Die Summe ist fünf, also nimmt sie fünf braune Steine aus der Bank und legt sie in das Lager auf ihrem Spielbrett. Weil sie ein Goldmünzanstalt in ihrer Stadt hat, nimmt sie außerdem zwei gelbe Steine. Andreas sammelt als nächster sein Holz (grinsend, da er seine Produktion gerade um drei Holz vergrößert hat), gefolgt von Bernd.

Runde 2

Andreas spielt seine Sammeln-Karte. Er wählt von Wüsten zu sammeln, da er mehrere Wüsten-Provinzen seine Gegner aber nur jeweils eine haben. Andreas setzt seinen einzigen Dorfbewohner auf eine Gold/Wüste-Provinz und sammelt vier Gunst und drei Gold. Bernd hat ein 2*Gunst/Wüste-Provinz und bekommt zwei Gunst. Christine hat eine 1*Gold/Wüste und bekommt ein Gold. Sie bekommt kein Gold für ihre Goldmünzanstalt, da nicht sie die Karte gespielt hat.

Bernd benutzt jetzt seine Karte mit Götterkraft. Er zahlt die Kosten, eine Gunst, an die Bank und darf nun eine seiner sterblichen Einheiten gegen sieben beliebige Rohstoffe tauschen. Er nimmt eine seiner Toxoten (Schützen) aus seinem Lager und legt sie auf den Haufen seiner unbenutzten Einheiten zurück und nimmt dann sieben Rohstoffe aus der Bank. Er kann dann den

Sammeln Teil seiner Karte ausführen, wenn er möchte. Er beschließt von Hügeln zu sammeln, da er mehr Hügel-Provinzen als seine Gegner hat. Alle Spieler sammeln von Hügeln.

Christine spielt ihre Nächste Zeitalter-Karte, zahlt vier von jeder Rohstoffart (Gold, Nahrung, Holz und Gunst) und rückt ins Klassische Zeitalter vor.

Runde 3

Andreas spielt seine Rekrutieren-Karte, die ihm erlaubt zwei Einheiten zu rekrutieren. Er rekrutiert einen Priester (seinen Klassisches Zeitalter Held) und einen Phönix. Er zahlt die Rohstoffkosten von beiden Einheiten an die Bank und stellt die Figuren in das Lager auf seinem Spielbrett. Nun da seine Armee stärker ist, könnte die Zeit für einen Überfall auf Christine in der nächsten Runde reif sein.

Bernd spielt seine Bauen-Karte, die ihm erlaubt ein Gebäude zu bauen. Er baut ein Haus. Er zahlt die Rohstoffkosten und legt ein Haus in das Stadtgebiet auf seinem Spielbrett. Er nimmt dann einen neuen Dorfbewohner und stellt ihn in sein Lager. Er kann in das Reichsgebiet gestellt werden, wenn er seine nächste Sammeln-Karte spielt.

Christine sieht, dass Andreas Armee deutlich stärker wird als ihre. Sie hat eine gute Rekrutieren-Karte, die ihr erlauben würde, drei Einheiten zu rekrutieren, aber sie hat die meisten ihrer Rohstoffe für den Fortschritt in das Klassische Zeitalter mit ihrer letzten Karte ausgegeben. Daher spielt sie ihre Erkunden-Karte und behält die Rekrutieren Karte für die nächste Runde auf der Hand.

Rohstoffverfall: Alle drei Spieler überprüfen nun, ob sie von einer Rohstoffart mehr als fünf Steine in ihrem Lager haben. Andreas ist der einzige Spieler, den das betrifft. Er hat 7 Gold. Er muss daher zwei davon an die Bank zurückgeben. Er beschließt, dass er in der nächsten Runde ein Lagerhaus bauen wird, damit er 8 Rohstoffe jeder Art lagern kann.

Abwerfen: Alle Spieler können nun übrige Karten abwerfen oder auf der Hand behalten. Behaltene Karten werden auf das Handlimit in der nächsten Runde angerechnet. Andreas wirft die Handeln-Karte ab, behält aber die Nächste Zeitalter / Götterkraft-Karte (daher zieht er in der nächsten Runde vier neue Karten). Bernd wirft die Sammeln-Karte ab, da es eine Standardaktion ist, und legt sie zu den Standardaktionen zurück (zusammen mit den zwei Standardaktionen, die er in dieser Runde gespielt hat). Christine behält die Rekrutieren-Karte auf der Hand und zieht in der nächsten Runde vier neue Karten, da sie nun im Klassischen Zeitalter ist.

Wechsel des Startspielers: Bernd wird in der nächsten Runde der Startspieler. Er ist zuerst an der Reihe, gefolgt von Christine und dann Andreas.

XII ZUSATZREGELN

Diese Regeln sind für das Spiel nicht notwendig. Die Spieler können sich aber vor dem Spiel darauf einigen, eine oder mehrere dieser Regeln zu verwenden.

Trefferzahl

Beim Kampf gelten nicht nur 6en sondern auch 5en als Treffer.

Dadurch wird das Zufallselement bei den Kämpfen etwas reduziert.

Waffenstillstand

In der ersten Kartenspielerunde des Spiels darf keine Angreifen-Karte gespielt werden.

Diese Regel soll allen Spielern ermöglichen zunächst bessere Einheiten zu rekrutieren.

XIII DANKSAGUNGEN

Spielauthor: Glenn Drover

Zeichnungen: Paul Niemeyer, Monte Moore, Gabriel Hernandez, Jacinto Hernandez, Ensemble Studios

Grafisches Design: James Provenzale, Jacoby O'Connor Fasr Forward Desing Associates, Inc.

Regelbuch: Michael Eckenfels, Glenn Drover

Produktion: Neal Chukerman Chukerman Packaging

Plastikfiguren: Matt Jacoby Advanced Molding Solutions

Testspieler: Bruce Shelley, Christine Maslan-Drover, Jack Provenzale, Paul Niemeyer, Brian Ritzenthaler, Ted Kuhn, Jeff Vitous, Bill Meyers, Patrick Provenzale, James Provenzale, Jacoby O'Connor, Jim „The D.S.“ und John, Glenn Drover und das gesamte Team von Ensemble Studios

Spezieller Dank an: Nancy Figatner (Microsoft) und Bruce Shelley (Ensemble Studios) für Ihre Unterstützung und Hingabe zu diesem Projekt.

Deutsche Übersetzung: Uwe Walentin, Holger Janssen, Ingo Anlauf, Roman Pelek, Volker Scheinert

Zwei Seiten Werbung ?