



*Ziel ist es die Bevölkerung von Mesopotamien erfolgreich in die Zivilisation zu führen. Derjenige, dem es am besten gelingt wirtschaftliches Wachstum, kulturelle Entwicklung, Handel, Landwirtschaft, Politik und Krieg zu bewerkstelligen sowie gelegentlich Zikkurats (= typischer pyramidenartiger Stufentempel der Hochkulturen Mesopotamiens) zu errichten gewinnt das Spiel.*

#### **Inhalt**

- 40 doppelseitige Zivilisationsfelder (4 jeder Sorte);
- 5 Zikkuratmarken;
- 4 verschiedenfarbige Sets mit je 20 Spielsteinen;
- Diese Anleitung;
- 1 "Erster-Spieler-Marke".

**Sticker** →



#### **Aufbau**

1. Die Zivilisationsfelder werden gemischt und in einem 6 x 6 Felder großen Quadrat auf den Tisch gelegt. Dabei ist darauf zu achten, daß benachbarte Felder nicht mit derselben Seite nach oben liegen (zwei Felder gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Kante innerhalb des Quadrats haben). Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle Spielsteine dieser Farbe sowie eines der vier übrig gebliebenen Zivilisationsfelder. Beim Spiel zu dritt wird das verbleibende Feld neben das Quadrat gelegt. Dieses Feld ist im Spielverlauf austauschbar.
2. Es wird ein Spieler bestimmt, der die "Erster-Spieler-Marke" erhält. Beginnend mit diesem Spieler legt jeder im Uhrzeigersinn einen seiner farbigen Spielsteine auf ein beliebiges „freies“ Zivilisationsfeld (ein Feld gilt als frei solange noch kein Stein

dort liegt). Nachdem alle ihren ersten Spielstein abgelegt haben folgen zwei weitere Platzierungsrunden mit leicht abgeänderten Regeln: **in der Runde entscheidet jeder Spieler, ob er einen Spielstein auf jedem Feld, wo schon mindestens einen seiner farbigen Spielsteine liegt, oder ob er einen Stein auf jedem freien Feld, das an ein seiner Felder rechtwinklig angrenzt, platzieren möchte.** (Ein Feld gehört einem Spieler sobald er dort mindestens einen Stein platziert hat).

3. Es folgt die letzte Aufbauphase: Jeder Spieler kann nun das Zivilisationsfeld welches er auf der Hand hat gegen ein freies Feld aus dem Quadrat tauschen. Dieser Tausch ist jedoch nicht zwingend: Ein Spieler kann auch passen und sein Feld behalten.

#### **Spielfrunde**

Das Spiel wird beim ersten Spieler im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Ein Spielzug besteht aus folgenden Schritten:

1. Ein Spieler führt eine, beide oder auch gar keine der angezeigten Aktionen der Zivilisationskarte auf seiner Hand aus. Statt dessen kann er auch Zikkurats bauen.
2. Der Spieler tauscht sein Zivilisationsfeld mit einem freien Feld des Quadrats.

#### **Höchstzahl der Spielsteine auf einem Feld**

Im Spielverlauf können auf einem Feld maximal fünf Steine abgelegt werden! Natürlich müssen diese auch jeweils von einem Spieler sein.

#### **Aktionen ausführen**

Die Zivilisationsfelder haben eine doppelte Funktion in diesem Spiel: sie dienen als Teil des Spielbretts (als Platzhalter für die Felder der einzelnen Spieler), aber auch als Werkzeuge mit denen die Spieler „Aktionen“ für ihre Zivilisation ausführen.

**Jedes Feld beinhaltet zwei verschiedene Aktionen von denen je eine auf der Vorder- bzw. Rückseite abgebildet ist** (die Aktion der rückwärtigen Seite ist jeweils als kleines Bild am unteren Rand zu sehen).

Zu Beginn seines Zuges entscheidet jeder Spieler ob er eine, beide oder gar keine der auf seinem Zivilisationsfeld abgebildeten Aktionen ausführen will. (wobei die gleiche Aktion nicht zweimal ausgeführt werden kann). Die Auswirkungen der verschiedenen Aktionen werden am Ende erläutert.

Entschließt sich ein Spieler dazu **eine** der beiden Aktionen auszuführen, **so darf er einen zusätzlichen Spielstein auf einem seiner Felder ablegen.**

Entscheidet sich ein Spieler keine Aktion durchzuführen **darf er zwei Spielsteine auf einem seiner Felder hinzufügen oder einen auf ein beliebiges, noch freies Feld setzen.**

## Die Zikkurat

Hat ein Spieler 5 Steine auf einem oder mehreren Feldern abgelegt kann er entscheiden, ob er seinen Zug zum Bau von Zikkurats nutzen möchte. **In einem Zug können nicht mehr als zwei Zikkurats errichtet werden.** Entschließt sich ein Spieler zum Bau von Zikkurats **kann er keine Aktionen ausführen.** Eine Zikkurat wird wie folgt errichtet:

1. Der Spieler entfernt seine Spielsteine von dem Feld auf dem er eine Zikkurat bauen möchte.
2. Er legt dafür eine Zikkurat auf das Zivilisationsfeld.
3. Er legt einen seiner Spielsteine auf der Zikkurat ab um seinen Besitz zu markieren.

**Zivilisationsfelder mit einer Zikkurat darauf sind bis zum Spielende unantastbar.** Es darf kein weiterer Spielstein, gleich welcher Farbe, dort platziert werden und sie sind von allen im Spielverlauf noch folgenden Aktionen ausgenommen.

## Austausch von Zivilisationsfeldern

Nachdem ein Spieler seine Aktionen abgeschlossen hat **muss er das Zivilisationsfeld auf seiner Hand gegen ein freies, und anders, als das seinige illustrierte, Feld eintauschen.** Dabei kann jeder Spieler entscheiden welche Seite die Vorderseite sein soll. Jedoch muss die Abbildung des aufgenommenen Feldes jederzeit für die Mitspieler sichtbar bleiben, damit diese über mögliche, kommende Aktionen informiert sind. **Achtung:** Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keinen seiner Spielsteine auf dem Spielfeld, hat er nur die Möglichkeit drei seiner Steine auf einem beliebigen freien Feld zu platzieren und dann sein Zivilisationsfeld zu tauschen bevor er seine Runde beendet.

## Spielende

Das Spiel endet:

1. **Sofort, sobald ein Spieler am Ende seines Zuges keine Zivilisationsfelder mehr tauschen kann,** weil keine freien Felder mehr vorhanden sind oder die verbliebenen Felder mit seinem identisch sind.
2. **Sobald ein Spieler seine fünfte und letzte Zikkurat errichtet hat,** das Spiel geht weiter bis der letzte Spieler an der Reihe war (der rechte Nebensitzer des Spielers mit der „Erster-Spieler-Marke“).

## Gewinner

Am Ende des Spiels werden die Siegpunkte zusammengezählt. **Siegpunkte erhält man durch den Besitz von Zivilisationsfeldern auf dem Spielbrett** (Die Spielsteine bringen dagegen keine Punkte und werden aussortiert). Jeder Spieler nimmt sich seine Zivilisationsfelder vom Tisch und legt sie vor sich ab. Dabei ist darauf zu achten, daß die Seiten nicht umgedreht werden: (die Abbildung auf der Vorderseite zählt). Er bildet dann damit "Feldersets". Ein Set besteht aus maximal fünf Feldern, wobei deren Abbildungen nicht doppelt vorkommen dürfen. **Ein Spieler kann auch die Zivilisationsfelder, die er am Spielende noch auf der Hand hält verwenden, die Vorderseite ist dabei frei wählbar. Die Zikkurat wird gesondert behandelt: sie kann überall hinzugefügt werden und ermöglicht somit auch ein Set mit sechs Feldern.**

Die zusammengestellten Sets ergeben folgende Siegpunkte:

Anzahl an Feldern

	1	2	3	4	5	6
VP	1	3	6	10	15	21

Siegpunkte

Der Gewinner des Spiels ist derjenige mit den meisten Punkten.

*Beispiel: Ein Spieler hat am Ende neun Felder auf dem Spielbrett belegt: 3 Landwirtschaft, 2 Handel, 2 Krieg, 1 Politik und 1 kulturelle Entwicklung. Er hat außerdem eine Zikkurat errichtet und hält noch eine Krieg/Politik-Karte auf der Hand. Mit diesen kann er ein Set aus 5 Feldern zusammenstellen (eines aus jedem Bereich), ein Set aus 4 Feldern (Landwirtschaft, Handel, Krieg und dem Politikfeld auf seiner Hand), sowie ein Set aus einem Feld (nur Landwirtschaft). Er kann zudem seine Zikkurat zu dem 5er Set hinzufügen und so auf ein 6er Set erweitern. Daraus ergeben sich  $21+10+1=32$  Siegpunkte.*



## Landwirtschaft

1. Der Spieler muß je einen Spielstein von allen seinen Feldern abgeben, die nicht rechtwinklig an seine Landwirtschaftsfelder angrenzen.
2. Es dürfen bis zu zwei Spielsteine auf jedem eigenen Landwirtschaftfeld abgelegt werden.



## Handel

Der Spieler darf auf jedes seiner Handelsfelder einen Extrastein pro Seite, die an ein fremdes Feld oder den Spielfeldrand angrenzt, legen.



## Kultur

Der Spieler platziert auf allen belegten Feldern, die rechtwinklig an sein Kulturfeld angrenzen einen Spielstein der betreffenden Farbe. Auch wenn andere aus dieser Aktion profitieren sollten.



## Politik

Ein Spieler kann seine gelegten Spielsteine beliebig auf seinen Feldern verschieben.



## Krieg

Nachdem eines der eigenen Felder als Angreifer und ein fremdes oder freies Feld als Attakirtes gewählt wurde wird ein Krieg folgendermaßen ausgetragen:



1. alle Spielsteine werden von dem angegriffenen Feld entfernt.
2. dieselbe Anzahl an Steinen wird vom Angreiferfeld genommen.
3. sollte das Angreiferfeld eine andere Abbildung als das attackierte Feld haben oder sollte die Abbildung vom Angreiferfeld anders als das rote „Krieg“ Bild sein, so wird ein weiterer Stein vom Angreiferfeld entfernt.
4. eine beliebige Anzahl an Spielsteinen (mindestens jedoch einer) wird vom Angreifer von seinem auf das angegriffene Feld verschoben.

Es sollte darauf geachtet werden, daß alle vier Phasen eines Krieges ausgeführt werden. Das bedeutet, das angegriffene Feld wechselt den Besitzer und ist mit mindestens einem Spielstein des Angreifers belegt. Die Zahl der Angriffe während einer Kriegsaktion ist nicht begrenzt.

## Strategische Hinweise

In den ersten Runden erlauben die kombinierten Aktionen aus den Bereichen Landwirtschaft und Handel einen deutlichen Zuwachs für eine Zivilisation.

Beim Auswählen des Feldes für die nächste Aktion sollte zuerst berücksichtigt werden was die eigene Zivilisation am dringendsten braucht, dann welche weiteren Aktionen die Mitspieler auf der Hand halten!

Auch Zikkurats sind wesentlich, man sollte jedoch mit deren Bau nicht zu früh beginnen. Ein verfrühtes Bauprojekt kann die Entwicklung einer Zivilisation stoppen. (Felder mit Zikkurats tragen nicht zur Entwicklung bei).

Author: Paolo Mori - Artwork: Mariano Iannelli - Editing: Alessandro Lanzuisi - Special thanks to: Guido "The Goblin" Ceccarelli, Silvio "SdP" De Pecher and Valerio "Lobo" Salvi, founders of "La Tana dei Goblin" [www.goblins.net](http://www.goblins.net) - and to all the members.

The author also thanks the community of authors of IDG - [www.inventoridigiocchi.it](http://www.inventoridigiocchi.it) and the playtesters of Gmi.

Email: [info@whatsyourgame.it](mailto:info@whatsyourgame.it) - [www.whatsyourgame.it](http://www.whatsyourgame.it)

© 2006 Paolo Mori © 2006 What's Your Game? srl

