

# CIVILIZATION

## WESTEUROPA-ERWEITERUNG

### ZU TEIL 1 - EINLEITUNG

Mit der Westeuropa-Erweiterung läßt sich das ursprüngliche CIVILIZATION auf drei Arten weiterentwickeln;

1. Die Westeuropa-Karte ermöglicht neue Gebietskombinationen bei den verschiedenen Spielvarianten.
2. Zusammen mit der neuen Entwicklungstabelle, den zusätzlichen Handels- und Zivilisationskarten, Spielsteinen und Spielhilfen erlaubt die Einbeziehung der neuen Karte eine Erweiterung des Spiels auf maximal 8 Spieler.
3. Durch neue Siegbedingungen und Regelmodifikationen kann das Spiel verkürzt werden, ohne daß fundamentale Spielprinzipien aufgegeben werden müssen.

### ZU TEIL 3 - AUSSTATTUNG

#### 31 Spielplan und Entwicklungstabelle

Durch die neue Zusatzkarte wird der bereits existierende Spielplan nach Westen hin um die Restgebiete der nordafrikanischen Küste, die iberische Halbinsel, Frankreich, Südengland und den Westen von Korsika und Sardinien, die nun zu kompletten Inseln werden, erweitert.

Zusätzlich kommen zwei neue Nationen ins Spiel. Ihre Startpositionen sind auf dem Plan mit Namen in eckigen Klammern markiert: [Spanien] und [Gallien].

Eine neue Entwicklungstabelle berücksichtigt die beiden neuen Nationen sowie den verkürzten Spielverlauf. Es existieren einige wichtige Unterschiede gegenüber der alten Entwicklungstabelle, die in Abschnitt 82.1 ausführlich behandelt werden.

#### 32 Spielsteine

Es gibt zwei zusätzliche Sätze (Gallien und Spanien) mit je 4 Schiffen, 56 runden und 12 quadratischen Spielsteinen, siehe Abschnitt 81.

#### 33 Spielhilfen

Eine Standardspielhilfe für einen möglichen achten Spieler liegt bei.

#### 34 Handelskarten

Die folgenden 24 zusätzlichen Handelskarten sind in dieser Erweiterung enthalten:

3 x Felle/Ocker, Handelswert 1

5 x Holz, Handelswert 2

1 x Holz/Eisen, Handelswert 2

1 x Eisen/Papyrus, Handelswert 2

1 x Papyrus/Holz, Handelswert 2

9 x Wein, bestehend aus: 4 x Handelswert 3

3 x Handelswert 4

2 x Handelswert 5

Die Werte repräsentieren die Qualitätsunterschiede beim Wein!

Je 1 x Bronze, Gewürze, Juwelen, Gold.

Eine vollständige Erklärung für die Verwendung dieser Karten wird in Abschnitt 82.2 gegeben.

### 35 Ablagetafel und Zivilisationskarten

Eine Ablagetafel dient der übersichtlichen Präsentation der Zivilisationskarten. Mit ihr kann die alte Entwicklungstabelle abgedeckt werden. Mit dem Erweiterungssatz kommt von jedem Zivilisationskartentyp (mit Ausnahme von MYSTIZISMUS) eine zusätzliche Karte ins Spiel:

ARCHITEKTUR, ASTRONOMIE, DEMOKRATIE, GESETZ, INGENIEURWESEN, LANDWIRTSCHAFT, LITERATUR, MEDIZIN, METALLVERARBEITUNG, MÜNZWESEN, MUSIK, PHILOSOPHIE, SCHAUSPIEL & POESIE, TÖPFERN, WEBEN.

### TEIL 8 SPIEL FÜR 8 SPIELER

#### 81 Aufbau

Das Spielbrett wird wie üblich aufgebaut, und das neue Erweiterungsbrett wird so an die linke Seite angelegt, daß die geographischen Gegebenheiten und Gebietsteile exakt aneinander passen.

Die Startpositionen auf dem Brett sind für die bereits im Grundspiel vorhandenen Völker die gleichen wie beim 7-Personen-Spiel; für die neuen Völker wurden sie in Gallien und Spanien mit dem Gebietsnamen in Klammern markiert.

Die neuen Handelskarten werden nach ihrem Wert sortiert und mit den ursprünglich vorhandenen Karten desselben Wertes gemischt. Daraufhin legt man sie wie gewöhnlich mit der Vorderseite nach unten auf das Spielbrett, zusammen mit den dazugehörigen Katastrophen.

Alle Zivilisationskarten werden nach ihrem Typ sortiert und auf der Ablagetafel plaziert.

Die Spieler wählen ihre Nationen, allerdings kann nur entweder Gallien oder Italien am Spiel teilnehmen, nicht jedoch beide gleichzeitig!

Jeder Spieler erhält einen vollen Satz Spielsteine, bestehend aus 56 runden, 12 quadratischen und 4 Schiffs-Spielsteinen. Von den 12 quadratischen Spielsteinen werden 9 als Städte, je einer als Zensus-Marker für die Bevölkerungsübersicht und als Fortschritt-Marker für die Entwicklungstabelle benutzt, und der zwölfte dient als Ersatz.

#### 82 Spiel

Im großen und ganzen ähnelt der Spielverlauf dem 7-Personen-Spiel. Die Unterschiede liegen in folgenden Aspekten: (82.1) der überarbeiteten Entwicklungstabelle und (82.2) den neuen Handelskarten.

#### 82.1 Verwendung der neuen Entwicklungstabelle

Hier finden sich die neu hinzugekommenen Nationen Spanien und Gallien. Die anderen Veränderungen dienen dazu, das Spiel straffer, ausgewogener und kürzer zu gestalten, als es mit der ursprünglichen Entwicklungstabelle möglich war. Die wesentlichen Unterschiede sind:

## 82.11

Die Tabelle wurde um zwei Spalten gekürzt und die Epochen 4 und 5 (Eisenzeit) zusammengefaßt.

## 82.12

Sobald ein Fortschritt-Marker in die Eisenzeit eingetreten ist (mit den 7 benötigten Zivilisationskarten), sind für das Fortschreiten keine weiteren Bedingungen mehr zu erfüllen. Erst mit dem letzten Zug auf den Zielkreis müssen die angegebenen Gesamtpunktzahlen erreicht werden.

## 82.13

Die Gesamtpunktzahl für Afrika wurde auf 1300 erhöht.

## 82.14

Für Babylon und Ägypten wurde die erste Epoche um ein zusätzliches Feld erweitert. Beide Völker müssen jedoch 3 Städte besitzen, um in die zweite Epoche eintreten zu können.

ANMERKUNG: Die Entwicklung in der vierten Epoche-der Eisenzeit - verläuft unabhängig davon, ob ein Spieler bereits eine bestimmte Punktzahl erreicht hat oder nicht. Erst wenn er vom letzten Feld auf den Zielkreis ziehen möchte, muß er die auf dem Feld angegebene Gesamtpunktzahl besitzen. Für diese Gesamtpunktzahl zählen alle Zivilisations- und Handelskarten sowie der angesammelte Staatschatz.

## 82.2 Verwendung der neuen Handelskarten

### 82.21 3 x Felle/Ocker, Handelswert 1

Diese Karten zählen wahlweise als jeweils EINES der angegebenen Güter und können die beiden bereits vorhandenen Kartensätze auf jeweils 10 mögliche Karten erhöhen. Ein Satz erhält damit ein Gesamtpotential von 100 Punkten. Die neue Gesamtpunktzahl ist auf den neuen Karten markiert. Die neuen Karten werden mit dem Stapel, bestehend aus Fellen und Ocker, gemischt und wie gewöhnlich auf den dafür vorgesehenen Platz 1 gelegt.

### 82.22 5 x Holz, Handelswert 2

Hierbei handelt es sich um ein neues Handelsgut. Die Karten werden mit den Eisen- und Papyruskarten gemischt und wie gewöhnlich auf Platz 2 gelegt.

### 82.23 1 x Holz/Eisen, 1 x Eisen/Papyrus, 1 x Papyrus/Holz, Handelswert 2

Diese Karten werden auf die gleiche Weise eingesetzt, wie die oben bereits beschriebenen Karten Felle/Ocker. Sie erhöhen die maximale Kartenanzahl beider Güter auf 7 und das jeweilige Gesamtpotential pro Kartensatz damit auf 98. Auch diese neuen Gesamtwerte werden auf den Karten angezeigt. Sie werden mit den anderen Karten des Stapels Nummer 2 gemischt.

### 82.24 9 x Wein

Dieses neue Handelsgut hat ein Gesamtpotential von 306 Punkten bei einem aus 9 Karten bestehenden Satz. Die Weinkarten werden entsprechend ihren Werten auf die Kartenstapel verteilt:

Handelswert 3 zu Salz

Handelswert 4 zu Korn

Handelswert 5 zu Stoffe

Der Wert der Weinkarten wird auf die übliche Weise errechnet. Der Besitzer addiert die Handelswerte der einzelnen Karten derselben Ware auf und multipliziert sie mit der Anzahl der Karten. Damit ergibt ein Satz, bestehend aus

2 x Handelswert 3 = 6

1 x Handelswert 4 = 4

1 x Handelswert 5 = 5

4 Karten 15

eine Gesamtpunktzahl von 15x4 Karten =60 Punkte. Es ist Absicht, daß ein Spieler in einer Spielrunde bis zu drei Weinkarten ziehen kann.

## 82.25 Je 1 x Bronze, Gewürze, Juwelen, Gold

Diese Karten werden zu den bereits existierenden Sätzen addiert. Der maximal erreichbare Wert pro Kartensatz bleibt jedoch unverändert:

6 x Bronze 216 Punkte

5 x Gewürze 175 Punkte

4 x Juwelen 128 Punkte

3 x Gold 81 Punkte

ANMERKUNG: Beim Handeln von kombinierten Karten (z.B. Felle/Ocker) sollten sich die Spieler nur auf eines der angegebenen Handelsgüter beziehen, wenn sie eine Ware nach den üblichen Regeln benennen müssen.

Bei 8 Spielern können zwischen den Runden nur 5 Handelskarten behalten werden.

## TEIL 9 - ALTERNATIVE SIEGBEDINGUNGEN

CIVILIZATION wurde speziell entwickelt, um Spieler durch eine lange Spieldauer zu fordern. Aber neben diesen gibt es viele andere, die eine kürzere Spieldauer unter Beibehaltung aller Spielmechanismen möchten. Für diese Spieler werden zwei alternative Methoden mit kürzerer Spieldauer angeboten.

### 91 Das Spiel mit Zeitbegrenzung

Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn auf eine Zeitspanne, über die das Spiel gehen soll. Das Spiel wird entsprechend den Regeln bis zum vereinbarten Zeitpunkt gespielt; daraufhin beenden die Spieler die noch laufende Runde, setzen ihre Marker auf der Entwicklungstabelle entsprechend und errechnen den Wert ihrer Zivilisationskarten wie folgt:

1. Für jede Stufe, die der Marker auf der Entwicklungstabelle durchlaufen hat, werden 100 Punkte gezählt.

2. Für jede Stadt, die der Spieler am Ende der letzten Runde besitzt, erhält er 50 Punkte.

3. Zivilisationskarten, Handelskarten und der erworbene Staatschatz werden wie üblich zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

Dieses System kann ebenfalls dazu verwendet werden, um den Gewinner eines kompletten Spiels zu ermitteln. Der Gewinner muß dabei nicht notwendigerweise der sein, der zuerst das Ende der Entwicklungstabelle erreicht hat!

### 92 'Barbarisches' CIVILIZATION

Diese Version wird nach den normalen Regeln gespielt, allerdings ohne Verwendung der Entwicklungstabelle. Sobald ein Spieler die maximale Anzahl von elf (verschiedenen) Zivilisationskarten gesammelt hat, wird die entsprechende Runde des Spiels beendet, die Katastrophen werden ausgespielt und die Städte soweit notwendig reduziert. Daraufhin wird der Gewinner auf folgende Weise ermittelt:

1. Für jeden Spielstein auf dem Brett erhält der Spieler 1 Punkt.

2. Für jede Stadt auf dem Brett erhält er 10 Punkte.

3. Alle Zivilisationskarten, Handelskarten und der erworbene Staatschatz werden wie üblich zusammengezählt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der Gewinner.

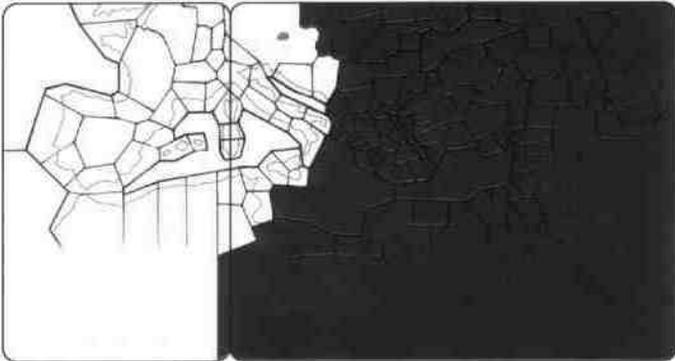
ANMERKUNG; Die Spieler müssen auf Anfrage die Anzahl der Zivilisationskarten angeben, die sie auf der Hand haben, nicht jedoch deren Punktwerte.

## TEIL 10 ALTERNATIVES SPIEL BEI WENIGER ALS 8 SPIELERN

Durch den Einsatz des neuen Erweiterungsbretts entstehen eine Reihe von neuen Möglichkeiten für das Spiel mit weniger als acht Spielern. Dabei handelt es sich um die folgenden Variationen:

### 101 2 Spieler (Westlicher Mittelmeerraum)

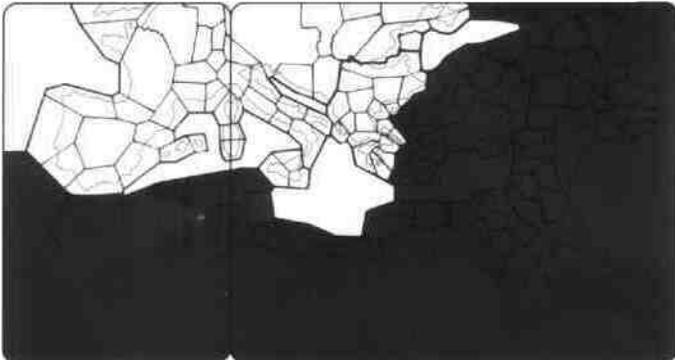
ALLE Gebiete auf dem Erweiterungsbrett und auf dem Hauptbrett  
ALLE ROSAFARBIGEN Gebiete westlich der Donau, Sizilien und in Nordafrika: Karthago, Hadrumetum und die beiden Gebiete westlich davon.



Die rotmarkierten Gebiete werden nicht bespielt.

### 102 3 Spieler (Europa)

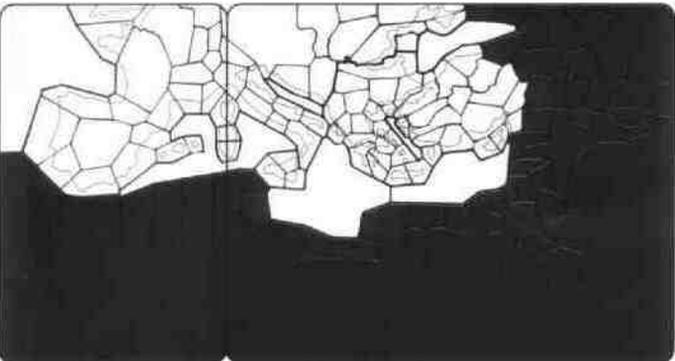
ALLE ROSAFARBIGEN Gebiete auf dem Erweiterungsbrett UND dem Hauptbrett sowie alle GELBBRAUNEN Gebiete auf dem europäischen Festland des Hauptbretts. Das beinhaltet Griechenland, Makedonien, Chalkis und Eretria und die Inseln zwischen Potidäa und Troja; nicht enthalten sind Kreta, Thera und Rhodos. Ebenfalls eingeschlossen sind ganz Sizilien und alle offenen Seegebiete außer dem östlichen Mittelmeer.



Die rotmarkierten Gebiete werden nicht bespielt.

### 103 4 Spieler (Nördliches Mittelmeer)

ALLE ROSAFARBIGEN Gebiete auf dem Erweiterungsbrett UND dem Hauptbrett und alle GELBBRAUNEN Gebiete auf dem Hauptbrett, ganz Sizilien und alle offenen Seegebiete.



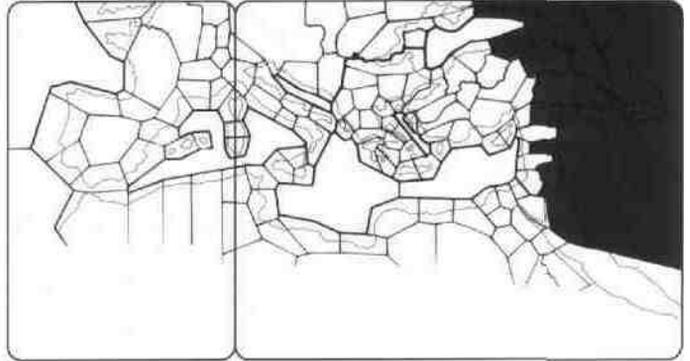
Die rotmarkierten Gebiete werden nicht bespielt.

### 104 5 oder 7 Spieler

Die nur unzureichend ausgewogenen Spielvarianten für 5 und 7 Spieler ändern sich gegenüber den Hauptregeln nicht. Alle Völker, die in den oben erwähnten Gebieten starten, können verwendet werden. Es gilt aber auch hier: Wenn Gallien gespielt wird, kann Italien nicht gespielt werden und umgekehrt.

### 105 6 Spieler (Mittelmeerraum)

Das ganze neue Spielbrett und alle ROSA-, GELBBRAUNEN und GELBEN Gebiete auf dem Hauptbrett; ebenso die GRÜNEN Küstengebiete, Jerusalem, Tyros, Sidon und die Gebiete zwischen Sidon und Aleppo.



Die rotmarkierten Gebiete werden nicht bespielt.

Die Illustrationen auf den Spielsteinen stammen von den folgenden Kulturen und können die entsprechenden Völker repräsentieren:

Eber	Münze, 4. Jh. v. Chr.	SPANIEN	pink
Pferd	keltische Höhlenmalerei	GALLIEN	grau

Das Bild auf dem Schachteldeckel zeigt von links nach rechts:

- Häuptling der südlichen Gallier, ca. 300 v. Chr.
- Königin der nördlichen Gallier, 500-250 v. Chr.
- Ligurischer Hirte, 500-250 v. Chr.
- Numidischer Fürst, 300-250 v. Chr.
- Phönizischer Händler, 1350-500 v. Chr.
- Iberische Adlige, ca. 250 v. Chr.

Spieldesign: F.G. Tresham

Deutsche Ausgabe: Welt der Spiele GmbH

Redaktion + Produktion: Mario Truant

Übersetzung aus dem Englischen: Günter Doil

Titelbild: Ed Dovey

Grafische Gestaltung: Arve Daniel Fühler

Spieltests: Jeff Edmunds; Tim Garbett; Susan Gierlinska; Andy Gray; Mark Green; Robin Heyworth; David Maxwell; Maurice Roth; Keith Thomasson; Edmund, Francis und Tom Tresham; Richard Trueman; Dr. Richard Waring

ISBN 3-927903-19-1

Artikel-Nr. 6010

Copyright © 1991 bei F.G. Tresham

Copyright © der alternativen Siegbedingungen in Abschnitt 91 bei The Avalon Hill Game Company, Baltimore, Maryland, USA.

Copyright © der Übersetzung und der deutschen Ausgabe 1992 bei Welt der Spiele GmbH, Frankfurt. Hergestellt unter Lizenz von H.P. Gibson & Sons Ltd., London, England

Alle Rechte vorbehalten. Jeder Nachdruck, auch auszugsweise oder fotomechanisch, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

