

Spielerhilfe CIVILIZATION – Ein neues Zeitalter

	Schwierigkeitsgrad	Belohnung	Bewegung Wagen
leeres Feld 	Grasland & Wasser: 1 Hügel: 2 Wald: 3 Wüste: 4 Berge: 5		Nur auf Felder gleich oder tiefer der Position auf der Wirtschaftskarte
Stadtstaat 	 + 8 Wenn von Barbaren besetzt:  + 1 (gilt als Grasland)	Stadtstaat-Marker auf die Fokuskarte mit dem passenden Geländetyp legen. Stadt auf das Geländefeld stellen	Ja (stehen bleiben führt sofort zum Handel)
Barbaren 	 + Feldstärke	Barbaren von der Weltkarte entfernen. 1 Handelsmarker auf eine beliebige Fokuskarte legen	Nein
Kontrollmarker 	+ Feldstärke + 1 wenn verstärkt + 1 pro verstärktem Nachbarmarker	Marker mit eigenem Kontrollmarker (unverstärkt) ersetzen. Falls Feld ein Naturwunder ist, den entsprechenden Marker zu sich nehmen	Eigene: Ja Fremde: Ja
Stadt 	+ Feldstärke <u>x 2</u> + 1 wenn verstärkt + 1 pro verstärktem Nachbarmarker	Stadt mit eigener ersetzen. Falls das Feld zu einem Stadtstaat gehört, entscheiden ob befreien oder erobern. Weltwunder bleibt liegen	Eigene: Ja Fremde: Ja (stehen bleiben führt sofort zum Handel)
Hauptstadt 	+ Feldstärke <u>x 2</u> + 1 wenn verstärkt + 1 pro verstärktem Nachbarmarker	Max. 2 Handelsmarker vom verteidigenden Spieler nehmen und auf beliebige eigene Fokuskarten legen. Weltwunder unter eigene Stadt legen	Eigene: Ja Fremde: Ja (stehen bleiben führt sofort zum Handel)
Ressource 	Je nach Feldstärke unter dem Marker (siehe Zeile „leeres Feld“)	Ressource in eigenen Vorrat nehmen. Kann für Weltwunder ausgegeben werden	Ja
Naturwunder 	Immer 5	Naturwunder in eigenen Vorrat nehmen. Marker bleibt beim Spieler. Kann beim Bau von Weltwunder angerechnet werden (nur 1x pro Zug)	Ja