



Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 12

JAHREN

Sid Meier's Civilization: Das Brettspiel ist die Brettspielumsetzung der bekannten Aufbau-Computerspielreihe für 2 bis 4 Personen. Jede Person führt ein Volk von einer einzigen kleinen Stadt bis zur Weltmacht und gründet dabei Städte, erforscht Technologien, schafft Kultur und zieht mit Armeen übers Land. Gewinnen lässt sich auf vier ganz unterschiedlichen Wegen: durch Kultur, Forschung, Wirtschaft oder militärische Eroberung.

Spielziel

Du führst eine Zivilisation zu Weltgeltung. Dafür gibt es vier Siegewege: Kultur, Technologie, Wirtschaft oder Militär.

Vorbereitung

Jede Person zieht einen Zivilisationsbogen, nimmt das Material ihrer Farbe und legt ihr Heimat-Spielplanteil aus. Die neutralen Spielplanteile kommen verdeckt dazwischen. Der Marktplan wird mit Einheitenkarten, Gebäuden, Weltwundern und Kulturereignissen bestückt. Jede Person setzt ihre Hauptstadt auf ein zentrales Feld ihres Heimatteils, stellt eine Armee und einen Pionier daneben und deckt ihre Anfangstechnologie auf.

So spielt ihr

- 1 Rundenbeginn:** Startspielermarker weitergeben, Städte gründen, Staatsform wechseln.
- 2 Handel:** Handelspunkte aus allen Randbezirken kassieren, dann untereinander verhandeln und tauschen.
- 3 Städteverwaltung:** Jede eigene Stadt führt genau eine Aktion aus – produzieren, sich den Künsten widmen oder einen Rohstoff abbauen.
- 4 Bewegung:** Alle Figuren ziehen, decken neue Spielplanteile auf, erkunden Hütten und Barbarendörfer oder greifen an.
- 5 Forschung:** Jede Person darf eine Technologie kaufen und in ihre Technologiepyramide einbauen. Dafür wird der gesamte Handelsvorrat verbraucht.

So gewinnt ihr

Sobald jemand das Endfeld der Kulturskala erreicht, die Technologie Raumfahrt erforscht, 15 Münzen besitzt oder eine fremde Hauptstadt erobert, endet die Partie sofort mit dessen Sieg.

Spielziel

Du übernimmst eine von sechs Zivilisationen und entwickelst sie aus einer einzigen Stadt heraus. Dabei erweiterst du dein Gebiet, baust Gebäude und Weltwunder, erforschst Technologien und triffst auf fremde Völker. Das Spiel ist für dich gewonnen, sobald du einen der vier Siegewege abschließt. Welchen du ansteuerst, entscheidest du selbst – und du darfst während der Partie auch umschwenken.

Spielmaterial

1 Regelheft

1 Marktplan

6 Zivilisationsbögen

6 Handelsscheiben

6 Wirtschaftsscheiben

6 Plastikverbindungen

6 Heimat-Spielplanteile

14 Neutrale Spielplanteile

12 Stadtmarker

24 Armeefiguren

8 Pionierfiguren

1 Weiße Armeefigur

55 Quadratische Kampfkarten

224 Kleine Karten

12 Weltwundermarker

6 Kulturstufenmarker

18 Marker für Große Persönlichkeiten

28 Militärtechnologiemarker

49 Gebäudemarker

20 Hüttenmarker

10 Barbarendorfmarker

12 Katastrophenmarker

1 Startspielermarker

16 Rohstoffmarker

90 Kulturmarker

28 Schadensmarker

75 Münzmarker

4 Übersichtsbögen

Spielaufbau

- Jede Person zieht zufällig einen Zivilisationsbogen oder wählt einen aus, legt ihn offen vor sich ab und sucht sich eine Farbe aus. Übrige Bögen kommen zurück in die Schachtel.
- Material in der eigenen Farbe nehmen: 6 Armeen, 2 Pioniere, 3 Stadtmarker, 4 Militärtechnologiemarker und den Stapel mit 36 Technologiekarten. Dazu gibt es einen Übersichtsbogen, eine Aufbaukarte und 4 Staatsformkarten.
- Den Marktplan an einen Rand der Tischfläche legen.
- Einheitenkarten nach Artillerie, Infanterie, Kavallerie und Luftwaffe sortieren, jeden Stapel einzeln mischen und auf den Marktplan legen. Jede Person bekommt je eine Artillerie-, Infanterie- und Kavallerieeinheit als verdecktes stehendes Heer.
- Militärtechnologiemarker des niedrigsten Rangs unter die passenden Einheitenstapel legen (Seite mit einem Streifen oben), den Luftwaffenmarker mit der Sternseite nach unten.
- Gebäudemarker nach Typ sortiert auf ihre Felder legen. Verbesserte Gebäude stehen auf der Rückseite des Grundgebäudes.
- Weltwunderkarten getrennt nach Antike, Mittelalter und Moderne mischen. Moderne zuunterst, Mittelalter darüber, beide verdeckt. Vier Antikwunder kommen offen auf die Marktplätze darunter, die passenden Marker daneben.
- Kulturereigniskarten in drei Stapel nach Epoche sortieren, einzeln mischen und unter die Kulturskala legen. Jede Person stellt ihren Kulturstufenmarker auf das Startfeld.
- Von jeder Rohstoffsorte so viele Marker bereitlegen, wie Personen mitspielen. Der Rest geht in die Schachtel.
- Jede Person legt ihr Heimat-Spielplanteil offen aus, ausgerichtet nach der Abbildung für die passende Spielerzahl. Die neutralen Teile werden gemischt und verdeckt dazwischengelegt.
- Marker für Große Persönlichkeiten sowie Hütten- und Barbarendorfmarker verdeckt mischen und bereitlegen. Kultur-, Schadens- und Münzmarker als Vorrat daneben.
- Kampfbonuskarten, die Karte Raumfahrt und die Katastrophenmarker neben den Marktplan legen.
- Danach bereitet jede Person ihre Zivilisation vor: Hauptstadt auf ein zentrales Feld des Heimatteils setzen, Zivilisationsbonus kassieren, eine Armee und einen Pionier in Randbezirke stellen, Anfangstechnologie offen auslegen, Staatsformstapel mit Despotismus obenauf bereitlegen, Handelsscheibe auf die Summe der Handelssymbole in den Randbezirken stellen, Wirtschaftsscheibe auf 0.
- Je ein Stadtmarker, fünf Armeen und ein Pionier bleiben als Baureserve neben dem Zivilisationsbogen. Der dritte Stadtmarker wird beiseitegelegt, bis die Technologie Bewässerung erforscht ist.

Spielbeginn

Ein Startspieler wird bestimmt – zum Beispiel die Person, die ihren Stammbaum am weitesten zurückverfolgen kann, oder auf beliebige andere Weise. Sie erhält den Startspielermarker und beginnt jede Phase der ersten Runde. Ab der zweiten Runde wandert der Marker zu Beginn der Phase Rundenbeginn jeweils eine Position nach links.

Spielablauf

Der Rundenaufbau

Die Partie läuft über beliebig viele Runden mit jeweils fünf Phasen in fester Reihenfolge: Rundenbeginn, Handel, Städteverwaltung, Bewegung und Forschung. In den meisten Phasen beginnt der Startspieler, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Handel und Forschung dürfen alle gleichzeitig erledigen.

1. Rundenbeginn

Zuerst wandert der Startspielermarker eine Position weiter (nicht in der ersten Runde). Dann führt jede Person der Reihe nach ihre Aktionen für diese Phase aus.

Neue Städte gründen: Hast du weniger Städte als erlaubt (zwei, mit Bewässerung drei), darfst du gründen. Dafür muss ein eigener Pionier auf dem Zielfeld stehen. Das Feld darf kein Wasser sein, muss von acht aufgedeckten Feldern umgeben sein, darf nicht an eine Hütte, ein Barbarendorf oder eine gegnerische Figur grenzen und muss mindestens drei Felder von jeder anderen Stadt entfernt liegen. Der Pionier wird geopfert, der Stadtmarker kommt mit der unbefestigten Seite nach oben auf das Feld. Dieses Feld ist das Stadtzentrum und liefert selbst nichts – nur die acht Randbezirksfelder bringen Symbole. Die neue Stadt bringt noch in derselben Runde Handelspunkte und darf eine Stadtaktion ausführen.

Staatsform ändern: Hast du durch eine Technologie eine neue Staatsform freigeschaltet, kannst du in der folgenden Rundenbeginn-Phase direkt dorthin wechseln. Lässt du diese Gelegenheit verstreichen, musst du erst für eine Runde in die Anarchie. Dann darf deine Hauptstadt in dieser Runde keine Aktion ausführen. In der Runde darauf wechselst du zu einer beliebigen freigeschalteten Staatsform.

Große Persönlichkeiten: Marker aus deiner Reserve dürfen jetzt wieder in Randbezirke deiner Städte gesetzt werden.

2. Handel

Zähle alle Handelssymbole in den Randbezirken aller deiner Städte zusammen und drehe deine Handelsscheibe um diesen Betrag weiter (Maximum 27). Die Felder I bis V auf der Scheibe zählen dabei ganz normal mit. Handelspunkte bleiben über Runden hinweg erhalten, solange du sie nicht ausgibst.

Anschließend dürft ihr verhandeln. Tauschbar sind unverbindliche Zusagen, Handelspunkte, noch nicht verbrauchte Kulturmarker, Rohstoffmarker und Kulturereigniskarten. Alles andere darf nur getauscht werden, wenn eine Karte es ausdrücklich erlaubt.

3. Städteverwaltung

Jede deiner Städte führt genau eine der folgenden drei Aktionen aus.

A – Produzieren: Zähle die Produktionssymbole in den Randbezirken der Stadt. Bis zu dieser Summe darfst du eine Sache bauen. Städte dürfen ihre Produktion nicht zusammenlegen, und nicht genutzte Produktionspunkte verfallen. Fehlen dir Punkte, kannst du je 3 Handelspunkte in 1 Produktionspunkt umwandeln, beliebig oft.

- **Armeefigur:** 4 Produktion. Nur Armeen kämpfen und erkunden Hütten und Dörfer.

- **Pionierfigur:** 6 Produktion. Pioniere gründen Städte und ernten Felder ab.
- **Einheiten:** Rang 1 kostet 5, Rang 2 kostet 7, Rang 3 kostet 9, Rang 4 kostet 11. Eine Luftwaffeneinheit kostet 12 und braucht die Technologie Luftfahrt. Du ziehst eine zufällige Karte vom passenden Stapel und legst sie zu deinem stehenden Heer.
- **Gebäude:** Muss erst durch eine Technologie freigeschaltet sein. Jedes Gebäude verlangt einen bestimmten Geländetyp, und auf jedes Feld passt nur ein Gebäude. Gebäudesymbole ersetzen die bisherigen Feldsymbole vollständig. Limitierte Gebäude (mit Stern) gibt es nur einmal pro Stadt.
- **Weltwunder:** Kostet die auf der Karte angegebene Produktion, mit Rabatt bei passender Technologie. Pro Stadt ist höchstens ein Weltwunder möglich, aber ein limitiertes Gebäude darf daneben stehen. Weltwunder gelten nicht als Gebäude.

Eigene Gebäude und Weltwunder darfst du durch neue Bauten ersetzen, wenn das Gelände passt. Ersetzte Gebäude gehen zurück auf den Marktplan, ersetzte Weltwunder verschwinden endgültig aus dem Spiel.

B – Sich den Künsten widmen: Du bekommst einen Kulturmarker plus einen weiteren für jedes Kultursymbol in den Randbezirken. Kulturmarker gibst du jederzeit in dieser Phase aus, um deinen Kulturstufenmarker Feld für Feld auf der Kulturskala vorzuziehen. Beahlt werden immer die Kosten des neuen Feldes. Im oberen Bereich der Skala kommen zusätzlich Handelspunkte dazu. Auf Kulturereignisfeldern ziehst du eine Kulturereigniskarte vom angegebenen Stapel, auf Feldern für Große Persönlichkeiten einen zufälligen Marker.

C – Rohstoff abbauen: Liegt das passende Rohstoffsymbol in einem Randbezirk, nimmst du einen Marker dieser Sorte vom Marktplan. Pro Aktion ist das immer nur ein einziger Rohstoff, auch wenn mehrere Symbole vorhanden sind. Rohstoffe brauchst du, um Rohstofffähigkeiten auf deinen Technologiekarten zu nutzen.

4. Bewegung

Jede Figur zieht einzeln so weit, wie es deine Bewegungsweite erlaubt – zu Beginn zwei Felder. Diagonale Züge sind nie möglich. Eine Figur muss ihren Zug beenden, bevor die nächste startet. Figuren, die zu Phasenbeginn auf demselben Feld stehen, dürfen gemeinsam als Gruppe ziehen. Dabei gilt das Figurenlimit: zu Beginn höchstens zwei eigene Figuren pro Feld.

Wasserfelder sind anfangs tabu. Navigation erlaubt das Überqueren, aber kein Anhalten. Technologien wie Segeln erlauben beides.

Spielplanteile aufdecken: Statt eine Figur ein Feld weit zu ziehen, darfst du ein angrenzendes verdecktes Spielplanteil aufdecken. Es wird so gedreht, dass der weiße Pfeil von der Figur weg zeigt. Auf jedes Hütten- und Barbarendorfsymbol kommt anschließend ein zufälliger verdeckter Marker.

Hütten und Dörfer: Pioniere dürfen solche Felder nicht betreten. Eine Armee, die dort einzieht, stoppt sofort. Eine Hütte wird friedlich aufgenommen – du schaust dir die Rückseite an und legst sie verdeckt auf deinen Zivilisationsbogen, wo sie wie ein Rohstoff zahlbar ist. Ein Barbarendorf wehrt sich: Deine linke Nachbarin oder dein linker Nachbar zieht je eine Artillerie-, Infanterie- und Kavalleriekarte und verteidigt damit auf Rang 1. Gewinnst du, nimmst du den Dorfmarker; zeigt er eine Große Persönlichkeit, tauschst du ihn gegen einen zufälligen Marker dafür. Verlierst du, ist deine Armee (bzw. die ganze Gruppe) weg, mehr passiert aber nicht.

Gegnerische Figuren und Städte: Pioniere dürfen keine Felder mit gegnerischen Figuren betreten.

Trifft deine Armee nur auf gegnerische Pioniere, werden diese sofort eliminiert und du machst Beute wie nach einem gewonnenen Kampf. Steht dort mindestens eine gegnerische Armee, kommt es zum Kampf. Durch eigene Stadtzentren darfst du ziehen, aber nicht dort stehenbleiben. Fremde Stadtzentren darfst du nur mit Armeen betreten – das ist ein Angriff auf die Stadt.

5. Forschung

Alle forschen gleichzeitig und höchstens eine Technologie pro Runde. Du brauchst genug Handelspunkte und einen freien Platz in deiner Pyramide. Stufe I kostet mindestens 6 Handelspunkte, jede weitere Stufe 5 mehr (11, 16, 21, 26). Die Karte wird verdeckt eingefügt, danach decken alle gleichzeitig auf.

Forschen verbraucht immer deinen kompletten Handelsvorrat, unabhängig von der Höhe. Pro besessener Münze behältst du genau 1 Handelspunkt übrig.

Die Technologiepyramide: Stufe I bildet die unterste Reihe, zusammen mit deiner Anfangstechnologie. Jede Karte der Stufe II muss über zwei Karten der Stufe I liegen, jede der Stufe III über zwei der Stufe II und so weiter bis zur Stufe V. Für die Raumfahrt brauchst du also mindestens 15 Technologien insgesamt.

Was Technologien bringen: Sie schalten Einheiten, Gebäude und Staatsformen frei, rüsten alle vorhandenen Einheiten eines Typs automatisch auf den nächsten Rang auf, verwandeln gebaute Gebäude in ihre verbesserte Variante, erhöhen Bewegungsweite, Figurenlimit oder Kulturkartenlimit, liefern Münzen oder bieten Rohstofffähigkeiten. Jede Rohstofffähigkeit lässt sich einmal pro Runde nutzen.

Kampf

Tritt eine Armee auf ein Feld mit Barbarendorf, gegnerischer Armee oder gegnerischer Stadt, kommt es zum Kampf. Wer zieht, ist Angreifer.

- 1 Kampfruppe ziehen:** Beide mischen ihr stehendes Heer und ziehen so viele Karten, wie ihre Kampfkartenstärke erlaubt. Basis ist 3. Jede zusätzliche eigene Armeefigur auf dem Feld bringt +2, Fundamentalismus +1, die Verteidigung einer Stadt oder Hauptstadt +3. Genutzt wird jeweils die Kartenseite, die zum eigenen Militärtechnologiemarker passt.
- 2 Kampfbonus:** Zählt +2 pro Kaserne, +4 pro Akademie, +4 pro Großem General auf dem Plan, +6 für die Verteidigung einer Stadt, +12 für die einer Hauptstadt und +4, wenn die verteidigte Stadt befestigt ist. Die Seite mit dem höheren Wert nimmt die Kampfbonuskarte und dreht die Differenz nach oben.
- 3 Karten ausspielen:** Der Verteidiger beginnt, dann wird abgewechselt, bis beide alle Karten gespielt haben. Beim Angriff auf eine befestigte Stadt legt dagegen der Angreifer zuerst. Jede Karte eröffnet entweder eine neue Front oder greift eine bestehende gegnerische Front an. Pro Front steht höchstens je eine Einheit beider Seiten. Zwei Einheiten an einer Front fügen sich gegenseitig Schaden in Höhe ihrer Stärke zu – auch beschädigte Einheiten schlagen immer mit voller Stärke zu. Erreicht der Schaden die Stärke, ist die Einheit eliminiert.
- 4 Übertrumpfen:** Infanterie schlägt Kavallerie, Kavallerie schlägt Artillerie, Artillerie schlägt Infanterie. Das Trumpfsymbol auf der Karte zeigt es an. Wer übertrumpft, richtet seinen Schaden zuerst an.

Eine dabei eliminierte Einheit schlägt nicht mehr zurück. Luftwaffeneinheiten übertrumpfen nichts und werden von nichts übertrumpft.

- 5 Ergebnis:** Alle Schadensmarker werden entfernt. Jede Seite addiert die Stärken ihrer überlebenden Einheiten plus den Wert der Kampfbonuskarte. Die höhere Summe gewinnt, bei Gleichstand der Verteidiger. Überlebende Einheiten kehren ins stehende Heer zurück, eliminierte werden offen unter ihren Stapel geschoben.

Verluste und Beute: Die siegreiche Seite verliert für je zwei eigene eliminierte Einheiten eine Armeefigur vom Kampffeld, nie jedoch die letzte. Verlor die Gegenseite nur Figuren, werden alle eliminiert und der Sieger wählt bis zu 3 Handelspunkte, bis zu 3 Kulturmarker oder einen beliebigen Rohstoffmarker. Verlor sie eine normale Stadt, wird diese zerstört, Gebäude kehren auf den Marktplan zurück, Weltwunder und Große Persönlichkeiten verschwinden aus dem Spiel. Der Sieger wählt dann eine gratis erforschte Technologie des Verlierers, eine gestohlene Kulturereigniskarte oder bis zu zwei Rohstoffmarker. Fiel die Hauptstadt, ist das Spiel sofort gewonnen.

Münzen, Pioniere und Blockaden

Münzen stammen von Spielplanfeldern, von Gebäuden oder von Technologiekarten. Jede Münze lässt dich beim Forschen einen Handelspunkt behalten; mehr Handelspunkte bringen Münzen nie. Münzen von Feldern und Gebäuden gehen verloren, wenn du das Feld nicht mehr kontrollierst oder das Gebäude zerstört wird. Münzmarker auf Technologiekarten gehen nicht verloren.

Ein Pionier erntet ab der Runde nach seiner Ankunft das Feld ab, auf dem er steht. Du erklärst in der Phase Rundenbeginn, welche deiner Städte die Ausbeute erhält. Für diese Runde gelten alle Symbole des Feldes so, als lägen sie in den Randbezirken dieser Stadt.

Steht eine gegnerische Figur in einem Randbezirk, ist das Feld blockiert: Die Stadt bekommt von dort weder Handel, Produktion, Kultur noch Münzen oder Rohstoffe. Auch Felder mit Gebäuden, Großen Persönlichkeiten und sogar Weltwundern lassen sich so lahmlegen. Auf blockierten Feldern dürfen keine Gebäude, Weltwunder, Großen Persönlichkeiten oder Pioniere eingesetzt werden. Armeefiguren schon – dann beginnt sofort ein Kampf, in dem die blockierende Seite verteidigt.

Der Spielzug

- 1** Rundenbeginn: Startspielermarker weitergeben, Effekte zu Rundenbeginn auslösen, Städte gründen, Staatsform ändern, Große Persönlichkeiten aus der Reserve setzen.
- 2** Handel: Handelspunkte aus allen Randbezirken kassieren, danach verhandeln und tauschen.
- 3** Städteverwaltung: Mit jeder eigenen Stadt genau eine Aktion ausführen – produzieren, den Künsten widmen oder einen Rohstoff abbauen. Dabei nach Wunsch Kulturmarker auf der Kulturskala ausgeben.
- 4** Bewegung: Alle eigenen Figuren nacheinander ziehen, Spielplanteile aufdecken, Hütten und Dörfer erkunden, Kämpfe auslösen.
- 5** Forschung: Eine Technologie kaufen und in die Technologiepyramide einbauen.

Sonderregeln

- Goldene Regel: Widersprechen sich Regelheft und eine Eigenschaft, Fähigkeit oder Karte, hat immer die Karte Vorrang.
- Das Stadtzentrum liefert niemals Symbole oder Rohstoffe. Seine Felddaten sind durch den Stadtmarker ausgelöscht.
- Städte dürfen ihre Produktionspunkte nicht zusammenlegen. Überschüsse verfallen am Ende der Runde.
- Handelspunkte lassen sich in Produktion umwandeln (3 zu 1), aber niemals umgekehrt.
- Beim Forschen verlierst du deinen gesamten Handelsvorrat, auch wenn die Technologie deutlich billiger war. Nur Münzen retten je 1 Punkt.
- Die Anfangstechnologie wird immer in die unterste Reihe der eigenen Pyramide gelegt, egal welche Stufe sie eigentlich hat. Für andere Personen gilt wieder ihre reguläre Stufe.
- Ein Wasserfeld mit Hafen bleibt für die Bewegung ein Wasserfeld.
- Jede Rohstofffähigkeit darf nur einmal pro Runde genutzt werden, auch wenn du mehr passende Rohstoffe besitzt. Besitzt du mehrere Technologien mit derselben Fähigkeit, nutzt du jede einmal.
- Kampffähigkeiten werden vor oder nach einem Frontangriff eingesetzt, niemals mitten darin.
- Überschreitest du durch einen Tausch oder einen Fortschritt auf der Kulturskala dein Kulturkartenlimit, wirfst du sofort ab, bevor du eine Karte ausspielen darfst.
- Einige Technologien machen ein Weltwunder dauerhaft unbrauchbar: Die Karte wird umgedreht, der Marker bleibt liegen und bringt weiterhin Kulturpunkte, die Sonderfähigkeit ist aber weg.
- Der dritte Stadtmarker steht erst nach der Technologie Bewässerung zur Verfügung.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person einen der vier Siegwege abschließt. Kultursieg: Dein Kulturstufenmarker erreicht das Endfeld der Kulturskala. Technologiesieg: Du erforschst die Technologie Raumfahrt, die einzige Karte der Stufe V. Wirtschaftssieg: Du sammelst 15 Münzen auf deiner Wirtschaftsscheibe. Militärsieg: Du eroberst die Hauptstadt einer anderen Person. Ein Gleichstand ist dadurch ausgeschlossen – wer die Bedingung zuerst erfüllt, gewinnt.

Varianten

- **Einstiegsspiel für die erste Partie:** Ägypten, Rom und sämtliche Weltwunder (Karten und Marker) bleiben in der Schachtel, die Weltwunderregeln werden ignoriert. Ansonsten wird normal gespielt, bis jemand seine dritte Stadt gründet. Damit endet die Partie ohne Sieger und Verlierer. Sie dient nur dazu, die Spielelemente kennenzulernen.
- **Spielerzahl:** Für 2, 3 und 4 Personen gibt es jeweils einen eigenen Aufbau des Spielplans mit unterschiedlicher Anordnung und Ausrichtung der Spielplanteile. Am besten spielt sich die Partie laut Anleitung zu viert.

Tipps

- Achte auf dein stehendes Heer: Weniger Einheiten als deine erwartete Kampfkartenstärke schwächt dich, zu viele senken die Chance, im Kampf die besten Karten zu ziehen.
- Produziere Einheiten lieber früh auf niedrigem Rang und rüste sie später über Technologien auf. Aufrüstungen gelten automatisch für alle bereits gebauten Einheiten, neue Einheiten kosten danach aber mehr.
- Rund 4 Kampfbonuspunkte entsprechen ungefähr einer Einheit. Mit dieser Faustregel schätzt du vor einem Angriff ab, ob sich der Kampf lohnt.
- Greife Barbarendörfer nicht mit deinen drei Starteinheiten an. Baue erst Einheiten nach, rüste auf, ziehe mit einer Figurengruppe an oder halte eine Rohstofffähigkeit bereit.
- Beobachte, welche Einheitentypen deine Gegner bauen, und produziere gezielt die Typen, die diese übertrumpfen.
- Schwäche niemanden so stark, dass eine dritte Partei dessen Hauptstadt leicht einnehmen kann – damit verschenkst du den Sieg an jemand anderen.
- Münzen bringen doppelten Nutzen: Sie retten beim Forschen Handelspunkte und führen bei 15 Stück direkt zum Sieg.

Häufige Fragen

Wie weit müssen zwei Städte voneinander entfernt sein?

Mindestens drei Felder, orthogonal wie diagonal gemessen. Dadurch können sich die Randbezirke zweier Städte nie überschneiden.

Bekomme ich Handelspunkte für das Feld, auf dem meine Stadt steht?

Nein. Das Stadtzentrum liefert nie etwas, seine Symbole sind durch den Stadtmarker verdeckt. Nur die acht Randbezirkfelder bringen Handel, Produktion, Kultur und Rohstoffe.

Verliere ich beim Forschen wirklich alle Handelspunkte, auch wenn ich mehr als nötig hatte?

Ja. Jede Erforschung verbraucht deinen kompletten Handelsvorrat. Nur deine Münzen retten je 1 Handelspunkt – wer vier Münzen hat, behält also vier Punkte.

Kann ich die Produktion mehrerer Städte für ein teures Weltwunder zusammenlegen?

Nein. Die gesamten Kosten müssen aus einer einzigen Stadt stammen. Du kannst sie aber durch umgewandelte Handelspunkte, Rohstofffähigkeiten und Kulturereigniskarten aufstocken.

Wer spielt im Kampf die erste Einheitenkarte aus?

Normalerweise der Verteidiger, danach wird abgewechselt. Greifst du jedoch eine befestigte Stadt oder Hauptstadt an, musst du als Angreifer zuerst auslegen.

Was passiert, wenn ein Kampf unentschieden endet?

Beide addieren die Stärken ihrer überlebenden Einheiten plus den Wert der Kampfbonuskarte. Bei gleicher Summe gewinnt der Verteidiger.

Was geschieht mit meinem Pionier, wenn eine gegnerische Armee auf sein Feld zieht?

Steht er allein, wird er sofort eliminiert und die angreifende Seite macht Beute, als hätte sie einen Kampf gewonnen. Begleitet ihn eine eigene Armee, kommt es erst zum Kampf.

Kann ich die Staatsform jederzeit wechseln?

Nein. Direkt nach dem Freischalten darfst du in der nächsten Phase Rundenbeginn einmal ohne Umweg wechseln. Verpasst du das, musst du erst eine Runde Anarchie einlegen, in der deine Hauptstadt keine Aktion ausführt.

Warum bringt mein Randbezirk plötzlich nichts mehr?

Vermutlich steht dort eine gegnerische Figur. Ein blockiertes Feld liefert der Stadt weder Handel, Produktion und Kultur noch Münzen oder Rohstoffe – selbst Weltwunder verlieren ihre Fähigkeit.

Wie viele Technologien brauche ich mindestens für den Technologiesieg?

15 Stück: fünf auf Stufe I, vier auf Stufe II, drei auf Stufe III, zwei auf Stufe IV und schließlich die Raumfahrt auf Stufe V.

Dürfen Einheiten im Kampf auch beschädigt mit voller Stärke zuschlagen?

Ja. Schadensmarker senken die Stärke nicht. Eine Einheit fügt immer Schaden in Höhe ihrer vollen Stärke zu, solange sie nicht eliminiert ist.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2010
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sid-meier-s-civilization-das-brettspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sid-meier-s-civilization-das-brettspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026