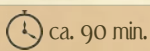


KHRONOS

Ludovic Vialla, Arnaud Urbon • Art : Jean-Claude Adelman, Geoffrey Stepourenko



© 2007 Editions du Matagot

„Mein treuer Freund,

Heute Morgen kam der Meister Uhrenmacher zu mir, und eröffnete mir ein sagenhaftes Geheimnis... Wir können durch die Zeit reisen, mein Freund! Nicht nur in den Visionen meines Astrologen, sondern wir können wirklich dorthin reisen.

Ich kann es selbst kaum glauben! Es scheint so, dass es eine Ära in unserer Zukunft geben wird, in der die Stärke unserer Mauern nichts wird im Vergleich zur Stärke unseres gemeinsamen Glaubens. In einer noch viel seltsameren Epoche unserer Zukunft wird das Volk sich selbst regieren. Der Meister Uhrenmacher hat mich davon überzeugt, dass unsere Macht nun grenzenlos ist! Unsere Ländereien und Herrschaftsbereiche werden auf ewig unser sein.

Meine Feinde werden nicht tatenlos zusehen, doch meine Vasallen haben schon mit den Vorbereitungen für ihre Reisen begonnen. Mein lieber Freund, kommt mit mir, denn von diesem Tag an werden sich die Menschen an mich erinnern als den König, der unser aller Schicksal schmiedete... und zwar im wahrsten Sinne des Wortes!“

Hichmat, Großherr der westlichen Lande

SPIELMATERIAL

1 Spielregel

1 Spielplan

155 Gebäudeplättchen in drei Farben

orangefarben: 20 Wachtürme (Größe 1x1), 24 Burgen (Größe 2x2) und 9 Festungen (Größe 3x3)

violett: 20 Kirchen (Größe 1x1), 20 Klöster (Größe 2x2) und 9 Abteien (Größe 3x3)

blau: 20 Weiler (Größe 1x1), 24 Dörfer (Größe 2x2) und 9 Städte (Größe 3x3)

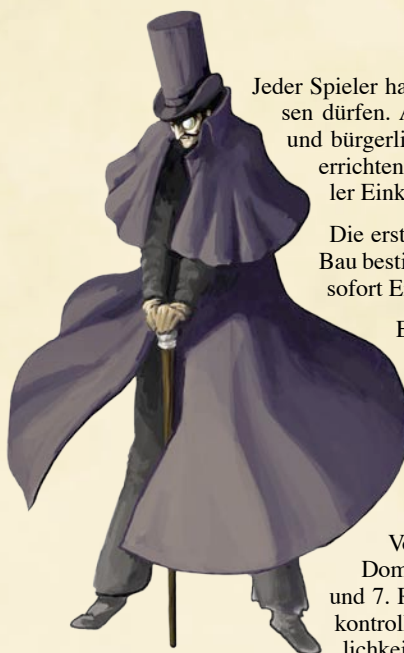
60 Münzen (30 x 1 Taler, 15 x 5 Taler und 15 x 10 Taler)

55 Zivilisationskarten (je 19x blau, violett und orangefarben)

je 2 runde Holzspielfiguren in 5 Farben

1 bronzefarbener Zählstein

je 25 Kontroll-Holzwürfel in 5 Farben



Jeder Spieler hat zwei Abenteurer, die durch die Zeit reisen dürfen. Abenteurer können militärische, religiöse und bürgerliche Gebäude in verschiedenen Zeitaltern errichten oder bevölkern, mit deren Hilfe der Spieler Einkommen erwirtschaftet.

Die erste Möglichkeit, Geld zu verdienen, ist der Bau bestimmter Gebäude, durch welche der Spieler sofort Einkommen in Form von Talern erhält.

Einzelne stehende Gebäude, sowie zusammenhängende Gruppen von Gebäuden, bezeichnet man als Domäne. Die Spieler müssen versuchen, die Kontrolle über möglichst einflussreiche Domänen zu erlangen. Je nach Zeitalter sind entweder militärische, religiöse oder bürgerliche Gebäude notwendig, um die Vorherrschaft in einer Domäne zu erlangen.

Domänen erlauben es den Spielern, in der 4. und 7. Runde Steuern zu erheben, wenn sie diese kontrollieren und stellen somit die zweite Möglichkeit dar, Einkommen zu erwirtschaften.

Die Spieler können entweder bestimmte Gebäude zerstören, um eine Domäne aufzuspalten, oder durch geschickten Anbau von Gebäuden Domänen vereinen. Beides sind Möglichkeiten, die Besitzverhältnisse von Domänen innerhalb eines Zeitalters zu verändern. Abhängig von ihrer Größe werfen bestimmte Gebäude einen „Schatten durch die Zeit“ und bleiben in zukünftigen Zeitaltern erhalten. Gebäude werden so von einem Zeitalter des Spielplans in das nächste „kopiert“, wodurch das Herrschaftsgebiet eines Spielers vorwärts durch die Zeit expandiert.

Doch Vorsicht! Die Echos der Zeit sind schwer zu verstehen und könnten Überraschungen bieten. Ein Bauwerk, das im Zeitalter des Glaubens errichtet wurde, kann durchaus verschwinden und völlig aus der Geschichte gelöscht werden, wenn dessen geographischer Fußabdruck von einer älteren Struktur überdeckt wird. Auf dem Strom der Zeit zu reisen, kann sehr gefährlich sein.

Der Spieler, der am Ende der siebten Runde das größte Vermögen angehäuft hat, ist der Gewinner des Spiels.

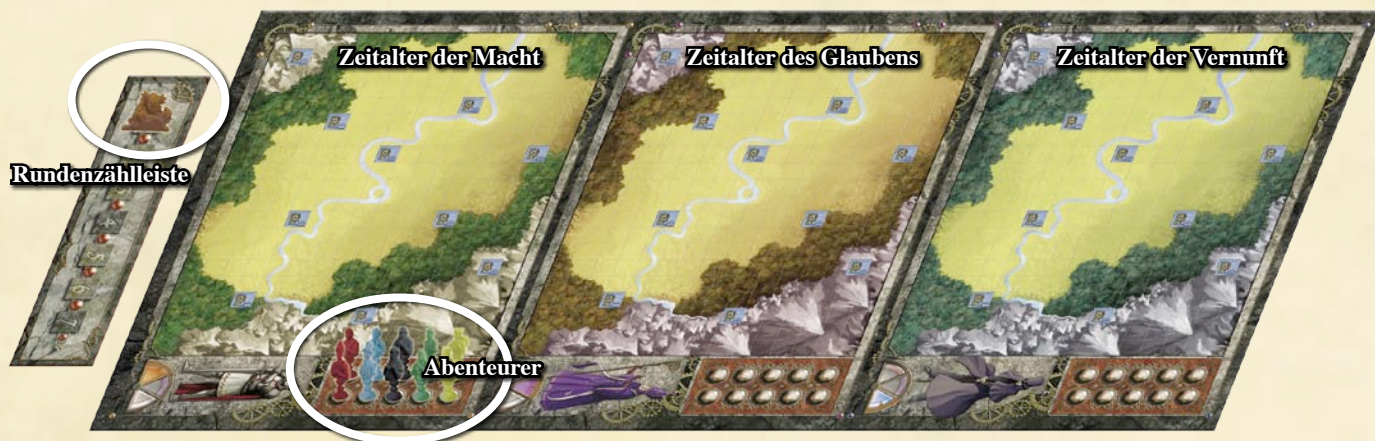
SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Ein Spiel dauert sieben Spielrunden, und wird auf einem Spielplan gespielt, der dasselbe Gebiet in drei aufeinander folgenden Zeitaltern zeigt:

Das **Zeitalter der Macht** (hier ist militärische Macht – orangefarbene Gebäude – ausschlaggebend)

Das **Zeitalter des Glaubens** (hier ist es religiöser Einfluss – violette Gebäude)

Das **Zeitalter der Vernunft** (diese Epoche steht im Zeichen bürgerlicher Demokratie – blaue Gebäude)



SPIELAUFBAU

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Rundenzählsteine

Die Rundenzählsteine werden unterhalb des Zeitalters der Macht auf den Tisch gelegt. Der Rundenzählstein wird auf das erste Feld der Zählsteine gesetzt.

Gebäudeplättchen

Im Spiel sind 155 Gebäudeplättchen in drei Farben enthalten. Jede Farbe repräsentiert eine Gebäudeart, und jede Gebäudeart ist in drei Ränge unterteilt (der niedrigste Rang hat jeweils eine Plättchengröße von 1x1, der mittlere 2x2, der höchste und wertvollste 3x3). Die Plättchen werden nach Farben sortiert und in die Fächer der Spielschachtel gelegt:

- Die militärischen Gebäude sind orangefarben: 20 Wachtürme, 24 Burgen und 9 Festungen
- Die religiösen Gebäude sind violett: 20 Kirchen, 20 Klöster und 9 Abteien.
- Die bürgerlichen Gebäude sind blau: 20 Weiler, 24 Dörfer, und 9 Städte

Auf jedem der drei Zeitalter des Spielplans sind bereits 10 Weiler aufgedruckt.

Der Wert in der rechten oberen Ecke der Plättchen gibt erstens die Baukosten (in Zivilisationskarten) für dieses Gebäude an und zweitens entspricht er den Steuereinnahmen (in Talern) aus diesem Gebäude, die während der Besteuerungsphasen in den Spielrunden vier und sieben erzielt werden.

Die orangefarbenen und violetten Plättchen des mittleren und höchsten Ranges zeigen die entsprechenden Gebäude auf ihrer Rückseite als Ruine.

Abenteurer-Spielsteine

Jeder Spieler nimmt sich zwei Abenteurer seiner Farbe und stellt sie auf den dafür vorgesehenen Bereich im Zeitalter der Macht.

Kontrollwürfel

Jeder Spieler nimmt sich 25 Kontrollwürfel seiner Farbe.

Taler

Jeder Spieler erhält 4 Taler in 1-Taler-Münzen.

Der Spieler entscheidet für sich, ob er diese offen oder verdeckt vor sich ablegt

Tipp: Eine verdeckte Auslage macht das Spiel unter Umständen spannender, da man so nicht genau weiß, welcher Spieler vorne liegt.

Die übrigen Taler werden in das vierte Fach in der Spielschachtel gelegt.

Es sind 30 Münzen zu Ein-Taler, 15 zu Fünf-Taler und 15 zu Zehn-Taler im Spiel enthalten.



Zivilisationskarten

Die 55 Zivilisationskarten werden gemischt und in einem verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Der Stapel besteht aus 18 militärischen (orangefarben), 18 religiösen (violett) und 19 bürgerlichen (blau) Zivilisationskarten.



Jeder Spieler zieht vier Karten. Diese werden verdeckt gehalten.

Es wird ausgelost, wer Startspieler ist. Danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.



ZUSAMMENFASSUNG

Jeder Spieler beginnt mit:

- 2 Abenteuern
- 25 Kontrollwürfeln
- 4 Talern
- 4 Zivilisationskarten

DIE SPIELRUNDE

Jeder Spieler hat pro Spielrunde einen Spielzug, der aus folgenden Phasen besteht:

I. Austausch von Zivilisationskarten

II. Aktionsphase

1. Zeitreise: Einen oder beide Abenteurer in ein anderes Zeitalter bewegen, um dort Zivilisationsaktionen durchzuführen oder in der 4. und 7. Spielrunde Steuern einzunehmen.

2. Zivilisationskarten ausspielen: Um Gebäude zu bauen, abzureißen, vergrößern, zu besiedeln oder zu restaurieren.

Hinweis: Durch den Bau bestimmter Gebäude erhält man ein sofortiges Einkommen in Talern.

III. Zivilisationskarten ablegen: Eventuell übrig gebliebene Zivilisationskarten offen auf einen Ablagestapel legen und 4 neue Zivilisationskarten vom Nachziehstapel ziehen.

IV. Steuern von Domänen eintreiben, in denen man bestimmte Voraussetzungen erfüllt (nur in Spielrunde 4 und 7).

Sobald ein Spieler alle Phasen seines Spielzugs beendet hat, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

Wenn alle Spieler ihren Spielzug beendet haben, setzt der Startspieler den Rundenzählstein ein Feld weiter und die nächste Spielrunde beginnt.

Es gewinnt der Spieler, der am Ende der siebten Spielrunde die meisten Taler besitzt.

In den folgenden Kapiteln wird der Spielzug im Detail erläutert, den man sich komplett durchlesen sollte, bevor man sich den Anhang mit den wichtigen Regeln für die Aktionsphase ansieht.

Die letzten beiden Seiten dieses Heftes fassen Spielzug und Anhang kompakt zusammen.

I - AUSTAUSCH VON ZIVILISATIONSKARTEN

Zu Beginn seines Spielzuges hat jeder Spieler die Chance, ihm unpassend erscheinende Zivilisationskarten auszutauschen. Wieviele Zivilisationskarten er austauschen möchte, bleibt dem Spieler überlassen. Nachdem die nicht erwünschten Karten abgelegt wurden, zieht er so lange Karten nach, bis er wieder 4 Karten auf der Hand hält. **Diese Aktion kostet 2 Taler.**

Jeder Spieler darf nur einmal pro Spielrunde Karten austauschen.

Tipp: Wenn man das Kartenziehen weniger glücksabhängig gestalten möchte, kann man die am Ende dieser Anleitung beschriebene „Hold'em“-Variante wählen.

II - AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase darf ein Spieler entweder **durch die Zeit reisen** oder **Zivilisationskarten benutzen**. Beide Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und auch mehrmals in einer Runde ausgeführt werden.

1. DURCH DIE ZEIT REISEN

Ein Spieler kann eine Zeitmaschine benutzen, um durch die Zeit zu reisen. Jedes Mal, wenn der Spieler durch die Zeit reist, nimmt er einen seiner Abenteurer und bewegt ihn in eins der beiden anderen Zeitalter. **Jede Zeitreise einer Spielfigur kostet 1 Taler.**

Ein Spieler kann beliebig oft in einer Runde zeitreisen. Er kann einen oder beide seiner Abenteurer bewegen, solange er genug Taler hat, dies zu bezahlen.



Der blaue Spieler bewegt seinen ersten Abenteurer aus dem Zeitalter der Macht zum Zeitalter der Vernunft. Dies kostet ihn 1 Taler. Danach gibt er noch einen weiteren Taler aus, um seinen zweiten Abenteurer vom Zeitalter der Macht zum Zeitalter des Glaubens zu bewegen.

Einen Abenteurer in einem bestimmten Zeitalter zu haben ermöglicht:

- Zivilisationsaktionen in diesem Zeitalter durchzuführen (Zivilisationsaktionen werden gleich erklärt).
- Die Steuereinnahmen diesem Zeitalter eintreiben zu können (dies passiert aber nur in der 4. und 7. Runde).

2. VERWENDEN DER ZIVILISATIONSKARTEN

Jeder Spieler beginnt mit 4 Zivilisationskarten.

Zivilisationskarten können nur in einem Zeitalter eingesetzt werden, in dem sich mindestens ein Abenteurer des Spielers befindet.

Es dürfen pro Abenteurer bis zu 2 Zivilisationskarten ausgespielt werden. Die zwei Karten können entweder beide im selben Zeitalter verwendet werden, oder man spielt jeweils eine Karte in zwei unterschiedlichen Zeitaltern aus.

Der Spieler hat also die Möglichkeit, eine Zeitreise mit seinem Abenteurer zu unternehmen, nachdem er eine Zivilisationskarte ausgespielt hat, um die zweite Karte in einem anderen Zeitalter einzusetzen.

Wenn beide Abenteurer des Spielers in demselben Zeitalter stehen, können sie ihre Zivilisationskarten zusammen ausspielen, und somit eine Aktion ausführen, deren Kosten bei 3 bzw. 4 Zivilisationskarten liegen.

Vor oder nach dem Ausspielen von Zivilisationskarten sind beliebig viele Zeitreisen erlaubt, solange der Spieler die Kosten dafür bezahlt.

Ein Spieler muss nicht alle 4 Zivilisationskarten einsetzen, unbenutzte Karten wandern in der folgenden Phase auf den Ablagestapel.

Ein Spieler kann innerhalb einer Runde so viele Gebäude errichten, vergrößern, abreißen, besiedeln oder restaurieren, wie er will – solange er passende Zivilisationskarten hat, und alle Regeln beachtet, die mit einer bestimmten Aktion verknüpft sind.

Im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens kann man die Zivilisationskarten für folgende Aktionen einsetzen:

- Neue Gebäude errichten (siehe Kapitel 2.1)
- Vorhandene eigene Gebäude vergrößern (siehe Kapitel 2.2)
- Vorhandene kleine Gebäude abreißen (siehe Kapitel 2.3)

Für diese drei Aktionen muss man aber einige Regeln beachten, die im Anhang erklärt werden:

- Die drei Bauregeln (die Regel der geografischen Einschränkungen, die Regel der Domäne, die Regel der Rangordnung – erklärt in Anhang A)
- Kopieren von Gebäuden in zukünftige Zeitalter (Anhang B)
- Das Verändern von Domänen (Anhang C)

Im Zeitalter der Vernunft kann man die Zivilisationskarten für folgende Aktionen einsetzen:

- Ein bürgerliches Gebäude bevölkern (siehe Kapitel 2.4)
- Eine Ruine restaurieren (siehe Kapitel 2.5)

2.1. Errichten von Gebäuden

(Nur während der Zeitalter der Macht und des Glaubens)

Um ein Gebäude zu errichten, muss ein Spieler Zivilisationskarten einsetzen.

- Es können nur Gebäude in einem Zeitalter errichtet werden, in welchem mindestens ein Abenteurer des Spielers steht.
- Zum Errichten eines Gebäudes benötigt man Zivilisationskarten, deren Farbe der Farbe des zu bauenden Gebäudes entspricht. **Orange-farbene Karten werden für militärische Gebäude, violette Karten für religiöse Gebäude und blaue Karten für bürgerliche Gebäude** benutzt.
- Die Anzahl an Zivilisationskarten, die benötigt wird, um ein bestimmtes Gebäude zu errichten, entspricht der Zahl in der rechten oberen Ecke auf der farbigen Vorderseite der Gebäudeplättchen.

Für den Bau einer Burg werden zwei militärische (orangefarbene) Zivilisationskarten benötigt.



Gebäude können nur im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens errichtet werden. Sie bestehen unter bestimmten Voraussetzungen in zukünftigen Zeitaltern fort, was in Anhang B beschrieben wird. **Im Zeitalter der Vernunft dürfen keine Gebäude errichtet werden.**

Ein Gebäude darf nur auf freien Feldern des Spielplans errichtet werden, und beim Bau müssen die Regel der geografischen Einschränkungen, der Domäne und der Rangordnung sowie weitere Regeln beachtet werden (Diese Regeln werden in den Anhängen A, B und C beschrieben).

Wenn ein Spieler ein militärisches oder religiöses Gebäude errichtet hat, setzt er sofort einen seiner Kontrollwürfel auf dieses Gebäude, um damit seinen Besitz anzuzeigen.

Das Kloster wird vom roten Spieler und der Wachturm vom grünen Spieler kontrolliert.



Nach dem Bau eines bürgerlichen Gebäudes wird kein Kontrollwürfel auf dieses gesetzt. Bürgerliche Gebäude sind Allgemeingut. Im Zeitalter der Vernunft dürfen bürgerliche Gebäude aber **besiedelt** werden, dadurch können in diesem Zeitalter Kontrollwürfel auf bürgerlichen Gebäuden liegen (siehe Abschnitt 2.4.).

Einnahmen durch den Bau von Gebäuden

Der Bau von kleinen Gebäuden (Größe 1x1: Weiler, Wachtürme, Kirchen) bringt kein Geld. Diese Gebäude können jedoch eine wichtige Rolle bei der Bildung von Domänen spielen. Außerdem können sie in späteren Spielrunden noch vergrößert werden.

Der Bau von Gebäuden der Größe 2x2 und 3x3 (also: Dörfer, Burgen, Klöster, Städte, Festungen oder Abteien) bringt dem Spieler sofort nach Errichtung des Gebäudes eine Zahlung aus dem Geldfach der Spielschachtel ein:

- Für den Bau eines mittleren oder großen Gebäudes im Zeitalter der Macht erhält der Spieler 1 Taler.
- Für den Bau eines mittleren oder großen Gebäudes im Zeitalter des Glaubens erhält der Spieler 2 Taler.

Im Zeitalter der Vernunft dürfen keine Gebäude errichtet werden.

Der grüne Spieler errichtet eine Burg im Zeitalter der Macht und erhält sofort 1 Taler.



Hinweis: Zum Bau von orangefarbenen und violetten Gebäuden des mittleren und höchsten Ranges gelten die Kosten auf deren intakter Vorderseite – nicht die Ziffern auf deren Ruinen-Rückseite. Ein Gebäude kann nur errichtet werden, wenn noch entsprechende Gebäudeplättchen im Vorrat sind.

2.2. Vergrößerung eines Gebäudes

(Nur im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens)

Spieler können Zivilisationskarten auch benutzen, um bestehende Gebäude zu vergrößern. Dabei darf der Spieler

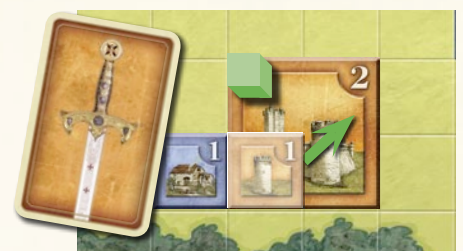
- religiöse und militärische Gebäude, die sich **in seinem Besitz** befinden vergrößern (auf denen also sein eigener Kontrollstein liegt).
- jedes **beliebige bürgerliche** Gebäude vergrößern.

Die Anzahl der Zivilisationskarten, die benötigt wird, um ein Gebäude zu vergrößern, ist die Differenz zwischen den Kosten des alten und des neuen Gebäudes.

Ein kleines Gebäude (Größe 1x1) darf also mit der passenden Menge an Zivilisationskarten in ein Gebäude der Größe 2x2 oder durch eine entsprechend größere Zahl Zivilisationskarten direkt in ein Gebäude der Größe 3x3 vergrößert werden.

Um ein Gebäude vergrößern zu können, müssen Zivilisationskarten der entsprechenden Gebäudefarbe verwendet werden.

Um einen Wachturm in eine Burg zu vergrößern, benötigt man 1 militärische Zivilisationskarte.



Das neue Gebäude muss auf jeden Fall die **gesamte** Fläche des älteren Gebäudes bedecken, und darf ansonsten nur auf unbelegten Feldern zu liegen kommen. **Beim Vergrößern müssen genau wie beim Bauen die Regel der geografischen Einschränkungen, der Domäne und der Rangordnung sowie weitere Regeln beachtet werden, die in den Anhängen A, B und C beschrieben sind.**

Wenn ein Spieler ein militärisches oder religiöses Gebäude vergrößert, behält er die Kontrolle über dieses Gebäude (der Kontrollwürfel wird auf das neue Gebäudeplättchen gelegt).

Auch die bereits auf dem Spielplan aufgedruckten kleinen bürgerlichen Weiler dürfen vergrößert werden.

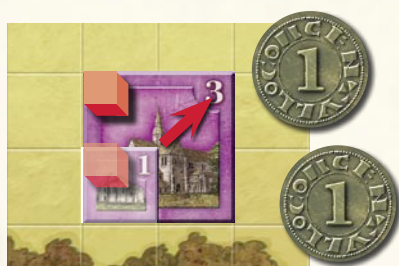
Im Zeitalter der Vernunft dürfen keine Gebäude vergrößert werden.

Einnahmen durch die Vergrößerung von Gebäuden

Die Vergrößerung eines Gebäudes bringt dem Spieler sofort eine Zahlung aus dem Geldfach der Spielschachtel ein:

- Für die Vergrößerung eines Gebäudes im Zeitalter der Macht erhält der Spieler 1 Taler.
- Für die Vergrößerung eines Gebäudes im Zeitalter des Glaubens erhält der Spieler 2 Taler.

Der rote Spieler baut im Zeitalter des Glaubens eine Kirche zu einem Kloster aus und erhält dafür sofort 2 Taler.



Ein Gebäude kann nur vergrößert werden, wenn noch Gebäudeplättchen für die entsprechend größere Rangstufe im Vorrat sind.

Mehrere kleine Gebäude desselben Typs dürfen nicht gruppiert werden, um sie gemeinsam zu einem größeren Gebäude auszubauen.

Der grüne Spieler kann nicht zwei Kirchen zu einem einzigen Kloster vergrößern.



23. Kleine Gebäude abreißen

Zivilisationskarten können auch dazu verwendet werden, Gebäude des niedrigsten Ranges (also: Weiler, Kirchen und Wachtürme) abzureißen. **Dabei ist es egal, ob das Gebäude vom abreisenden Spieler kontrolliert wird oder nicht.**

- Um ein Gebäude abzureißen, muss man 1 Taler bezahlen und 1 Zivilisationskarte ablegen, die der Farbe des abzureißenden Gebäudes entspricht.

- Die Weiler, die schon auf dem Spielplan eingezeichnet sind, und Gebäude mittleren und höchsten Ranges dürfen nicht abgerissen werden.

Der Abriss eines Gebäudes kann zur Teilung einer Domäne führen (siehe Anhang C-3. Teilung einer Domäne).

Der Abriss einer Kirche kostet 1 violette Zivilisationskarte und 1 Taler.



2.4. Besiedlung von bürgerlichen Gebäuden

Im Zeitalter der Vernunft dürfen keine Gebäude gebaut werden. Die Spieler können aber Zivilisationskarten einsetzen, um bestehende bürgerliche Gebäude zu **besiedeln**. Ein Spieler kann eine oder mehrere bürgerliche Zivilisationskarten ausspielen, um seine Kontrollwürfel auf bürgerlichen Gebäuden zu platzieren.

Es dürfen Kontrollwürfel von unterschiedlichen Spielern auf demselben bürgerlichen Gebäude platziert werden.

Die maximale Anzahl an Kontrollwürfeln, die sich auf einem Gebäude befinden dürfen, entspricht dem Rang des Gebäudes: 1 Kontrollwürfel auf dem niedrigsten Rang (Weiler), 3 Kontrollwürfel auf dem mittleren (Dörfer) und 5 Kontrollwürfel auf dem höchsten Rang (Städte).

Immer wenn ein Weiler oder eine Stadt vergrößert wird, und das größere Gebäude bis in das Zeitalter der Vernunft überdauert, bleiben alle Kontrollwürfel, die schon auf dem Weiler oder Dorf lagen, erhalten und werden auf das neue Gebäude gelegt (siehe Anhang B – Kopieren von Gebäuden in zukünftige Zeitalter).



Der rote Spieler verwendet zwei bürgerliche Zivilisationskarten, um einen seiner Kontrollwürfel auf dem Weiler und einen auf dem Dorf zu platzieren.



Der weiße Spieler setzt in seinem Zug zwei bürgerliche Zivilisationskarten ein, um zwei seiner Kontrollwürfel auf dem Dorf zu platzieren.

2.5. Restauration eines militärischen oder religiösen Gebäudes im Zeitalter der Vernunft

Im Zeitalter der Vernunft dürfen keine militärischen oder religiösen Gebäude gebaut werden. Solche Gebäude können in diesem Zeitalter aber dennoch (als Ruinen) entstehen, wenn sie in früheren Zeitaltern gebaut wurden und die Zeit überdauern (siehe Anhang B). Die Spieler können in diesem Fall militärische oder religiöse Zivilisationskarten verwenden, um Ruinen im Zeitalter der Vernunft zu restaurieren. Die Anzahl der Karten, die zur Restauration benötigt werden, entspricht dem aufgedruckten Wert der Gebäuderuine.

Um eine Burgruine zu restaurieren benötigt man eine militärische Zivilisationskarte. Dementsprechend benötigt man eine religiöse Zivilisationskarte, um ein Klosterruine zu restaurieren.

Um eine Festungsrue zu restaurieren, werden zwei militärische Zivilisationskarten benötigt. Diese müssen nicht beide gleichzeitig ausgespielt werden. Es ist möglich, dass die benötigten Karten in unterschiedlichen Spielrunden und von unterschiedlichen Spielern ausgespielt werden. Wenn ein Spieler nur eine Karte ausspielt, legt er einen seiner Kontrollwürfel auf die Ruine, um anzuzeigen, dass bereits die Hälfte der Kosten bezahlt wurde.

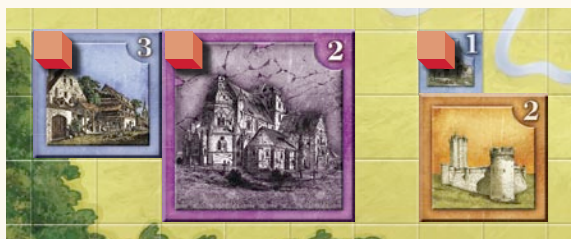
Für Abteiruien gilt dieselbe Vorgehensweise zur Restauration wie für Festungsrue, es müssen jedoch religiöse Zivilisationskarten verwendet werden.

Ein Gebäude, das restauriert wurde, wird von der Ruinenseite auf die normale Seite gedreht. Sollte ein Kontrollwürfel auf dem Gebäude gelegen haben, geht dieser zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Durch die Restauration von Gebäuden wird der Wert von Domänen im Zeitalter der Vernunft erhöht.



Der rote Spieler verwendet eine militärische Zivilisationskarte, um die Burg zu restaurieren, und eine religiöse Zivilisationskarte, um die Abtei zu restaurieren. Auf beide Gebäude legt er einen seiner Kontrollwürfel.



Die Burg wird sofort restauriert. Sie wird auf die normale Seite gedreht, der Kontrollwürfel geht in den Vorrat des Spielers zurück. Die Abtei bleibt jedoch eine (halbrestaurierte) Ruine. Ein beliebiger Spieler kann in dieser oder einer späteren Runde die Restauration durch das Auspielen einer weiteren religiösen Zivilisationskarte vollenden.

III - NEUE ZIVILISATIONS-KARTEN ZIEHEN

Am Ende ihres Zuges werfen die Spieler alle Zivilisationskarten ab, die sie nicht verwendet haben, und ziehen vier neue Karten vom Nachziehstapel. Die Spieler halten ihre Handkarten verdeckt. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.

IV - STEUEREINNAHMEN AUS DOMÄNEN (VIERTE UND SIEBTE SPIELRUNDE)

Einzelne stehende Gebäude, sowie zusammenhängende Gruppen von Gebäuden, bezeichnet man als Domäne (weitere Erläuterungen dazu finden sich im Anhang A3 – Die Regel der Domäne und im Anhang C – Verändern von Domänen). Jeweils **am Ende seiner vierten und seiner siebten** Spielrunde treibt der Spieler Steuern von Domänen ein.

Wichtig: Ein Spieler kann nur dann in einem Zeitalter Steuern einreiben, wenn sich mindestens einer seiner Abenteurer dort befindet.

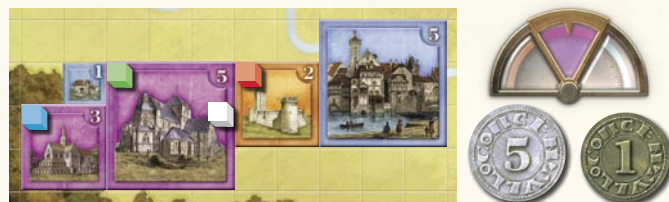
Im Zeitalter der Macht kann ein Spieler Steuern in einer Domäne erheben, wenn er dort das höchstrangige militärische Gebäude kontrolliert. Er bekommt dann die bürgerliche Stärke der Domäne in Talern ausbezahlt. Diese errechnet sich aus der Summe der aufgedruckten Einzelwerte aller bürgerlichen Gebäude in dieser Domäne. Der Spieler erhält Steuereinnahmen aus allen Domänen, die er kontrolliert.



Im Zeitalter der Macht erhält der rote Spieler 7 Taler für die Domäne mit der Burg und 4 Taler für die Domäne mit dem Wachturm.

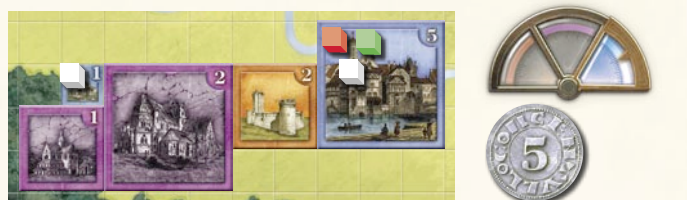
Hinweis: Wenn der Besitzer des höchstrangigen Gebäudes einer Domäne keinen seiner Abenteurer im entsprechenden Zeitalter hat, wenn in der 4. bzw. 7. Runde Steuern erhoben werden, wird die Domäne nicht gewertet. Andere Spieler haben keinen Anspruch auf die Erhebung von Steuern.

Im Zeitalter des Glaubens kann ein Spieler Steuern in einer Domäne erheben, wenn er dort das höchstrangige religiöse Gebäude kontrolliert. Er bekommt dann die bürgerliche Stärke der Domäne in Talern ausbezahlt. Diese errechnet sich aus der Summe der aufgedruckten Einzelwerte aller bürgerlichen Gebäude in dieser Domäne. Der Spieler erhält Steuereinnahmen aus allen Domänen, die er kontrolliert.



Im Zeitalter des Glaubens: Der grüne Spieler erhält 6 Taler für seine Domäne mit der Abtei.

Im Zeitalter der Vernunft kann ein Spieler Steuern in einer Domäne erheben, wenn er dort die Mehrheit an Kontrollwürfeln auf den bürgerlichen Gebäuden der Domäne besitzt. Er bekommt dann die militärische und religiöse Stärke der Domäne in Talern ausbezahlt. Diese errechnet sich aus der Summe der aufgedruckten Einzelwerte aller militärischen und bürgerlichen Gebäude in dieser Domäne. Der Spieler erhält Steuereinnahmen aus allen Domänen, die er kontrolliert. Wenn kein Spieler die Mehrheit an Kontrollwürfeln in einer Domäne hält, sondern mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Kontrollwürfeln haben, ist jeder dieser Spieler berechtigt, Steuern in dieser Domäne einzutreiben.



Im Zeitalter der Vernunft: Der weiße Spieler hat mit zwei Kontrollwürfeln die Mehrheit in dieser Domäne und erhält 5 Taler: 2 Taler für die restaurierte Burg und 3 Taler für die Ruinen der Abtei und des Klosters.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der siebten Runde, nachdem der letzte Spieler Steuern für seine Domänen erhoben hat. Nun zählt jeder Spieler sein Geld. Der Spieler mit dem größten Vermögen ist der Gewinner des Spiels.

Nachdem man nun den grundlegenden Spielablauf kennt, folgt jetzt ein Anhang, der die sehr wesentlichen Regeln für den Bau und das anschließende Kopieren von Gebäuden in die Zukunft und die Domänen-Regeln enthält.

ANHANG A: DIE 3 BAUREGELN

1 - Die Regel der geografischen Einschränkung

Der Fluss



Die kleinsten bürgerlichen Gebäude (Weiler), sowie jede Rangstufe der militärischen und religiösen Gebäude dürfen nicht auf Flussfeldern gebaut werden, bzw. durch eine Vergrößerung auf solchen zu liegen kommen.

Nur Dörfer und Städte dürfen auf Flussfeldern liegen.

Der Wald



Partie mit 2 oder 3 Spielern: Wenn ein Gebäude durch Neubau oder Vergrößerung mindestens ein Waldfeld bedeckt, muss man eine beliebige zusätzliche Zivilisationskarte ausgeben.

Partie mit 4 oder 5 Spielern: Der Wald hat keine besondere Auswirkung.

Das Bergland



Partie mit 2 oder 3 Spielern: Wenn ein Gebäude, durch Neubau oder Vergrößerung, mindestens ein Bergfeld bedeckt, muss man zwei beliebige zusätzliche Zivilisationskarten ausgeben.

Partie mit 4 Spielern: Man muss nur eine beliebige Karte zusätzlich bezahlen.

Partie mit 5 Spielern: Berge haben keine besondere Auswirkung.

Hinweis: Ein Feld, auf dem sowohl Ebene wie auch Wald abgebildet ist, gilt als Wald. Ein Feld, auf dem sowohl Wald wie auch Berge abgebildet sind, gilt als Bergland. Ein Flussfeld zählt niemals als Wald oder Bergland.

2 - Die Domänen-Regel

Als Domäne bezeichnet man ein einzelnes Gebäude, oder eine Gruppe von Gebäuden, die sich an den Seiten berühren (horizontal und vertikal, aber nicht diagonal).

Domänen können nur durch den Neubau oder die Vergrößerung bürgerlicher Gebäude miteinander verbunden werden. Es ist nicht erlaubt, religiöse oder militärische Gebäude zu bauen oder ein bestehendes Gebäude zu vergrößern, wenn dadurch eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Domänen entsteht.



In diesem Beispiel sind vier Domänen zu sehen (der einsame Weiler oben und der Wachturm des weißen Spielers sind beide eigenständige Domänen). Die zwei große Domänen könnten in diesem Beispiel nur durch den blauen (bürgerlichen) Weiler – nicht durch den orangefarbenen Wachturm verbunden werden.

3 - Die Rangordnungs-Regel

Jede Domäne kann aus militärischen, religiösen und bürgerlichen Gebäuden verschiedener Rangstufen und Anzahl bestehen. Allerdings darf es in jeder Domäne nur ein einziges größtes militärisches und ein einziges größtes religiöses Gebäude geben.

Es ist deshalb nicht erlaubt, ein religiöses oder militärisches Gebäude in einer Domäne zu bauen oder zu vergrößern, wenn es dadurch denselben Rang hätte, wie das religiöse oder militärische Gebäude, das derzeit den höchsten Rang in dieser Domäne hat.

Die Rangordnungs-Regel gilt nicht für bürgerliche Gebäude.



Das militärische Gebäude mit dem höchsten Rang in dieser Domäne ist die Burg des roten Spielers. Es ist möglich, einen weiteren Wachturm, oder eine Festung in dieser Domäne zu bauen. Eine weitere Burg darf jedoch nicht gebaut werden. Das religiöse Gebäude mit dem höchsten Rang ist die Abtei des grünen Spielers. Es ist möglich, eine weitere Kirche oder ein weiteres Kloster zu bauen, aber es ist nicht erlaubt, noch eine Abtei zu bauen.

ZUSAMMENFASSUNG

- Nur bürgerliche Gebäude ab dem mittleren Rang können auf Flussfelder gebaut werden.
- In Waldgebieten sind in einer 2-3 Spieler Partie die Baukosten um eine beliebige Karte erhöht. Im Gebirge erhöhen sich die Baukosten bei 2-3 Spielern um zwei beliebige Karten. Bei 4 Spielern sind die Baukosten im Gebirge um eine beliebige Karte erhöht. Bei 5 Spielern gibt es keine Baukostenerhöhung.
- Zwei Domänen können nur durch ein bürgerliches Gebäude miteinander verbunden werden.
- Es ist nicht erlaubt, ein militärisches Gebäude in einer Domäne zu errichten, wenn der Rang des neuen Gebäudes dem Rang des höchstrangigen bestehenden militärischen Gebäudes entspricht.
- Es ist nicht erlaubt ein religiöses Gebäude in einer Domäne zu errichten, wenn der Rang des neuen Gebäudes dem Rang des höchstrangigen bestehenden religiösen Gebäudes entspricht.

ANHANG B: KOPIEREN VON GEBÄUDEN IN ZUKÜNFTIGE ZEITALTER

Einige Gebäude können, abhängig von ihrem Rang, sofort nachdem sie errichtet oder vergrößert wurden, in zukünftige Zeitalter kopiert werden (sie „überdauern die Zeit“, indem gleiche Plättchen in den nachfolgenden Zeitaltern an gleicher Stelle platziert werden):

- Gebäude des ersten Ranges (also Weiler, Wachtürme und Kirchen) werden niemals in die Zukunft kopiert.
- Bürgerliche Gebäude, des mittleren und höchsten Ranges (also Dörfer und Städte), werden in die Zeitalter des Glaubens und der Vernunft kopiert.
- Militärische und religiöse Gebäude, des mittleren und höchsten Ranges, werden in das Zeitalter des Glaubens kopiert. Die Kontrolle über die kopierten Gebäude behält der Spieler, der sie gebaut hat, was durch einen entsprechenden Kontrollwürfel auf den Gebäuden angezeigt wird.

Diese Gebäude werden zwar auch in das Zeitalter der Vernunft kopiert, jedoch erscheinen sie dort nur als Ruinen. Die Plättchen werden deshalb mit ihrer „Ruinen“-Seite nach oben ausgelegt. Dabei werden keine Kontrollwürfel auf die Ruine gesetzt.

Gebäude können natürlich nur vorwärts in die Zeit kopiert werden. Ein Gebäude, das im Zeitalter des Glaubens gebaut wird, kann nicht rückwärts durch die Zeit kopiert werden.



Die Kirche des grünen Spielers wird nicht kopiert. Die Stadt überdauert bis in die beiden anderen Zeitalter. Die Burg wird in das Zeitalter des Glaubens kopiert, und auch dort wird ein roter Kontrollwürfel darauf platziert. In das Zeitalter der Vernunft wird nur die Ruine der Burg kopiert, auf die Ruine wird aber kein Kontrollwürfel gelegt.

Gebäude können nur durch die Zeit kopiert werden, wenn noch entsprechende Gebäudeplättchen im Vorrat vorhanden sind. Je nachdem, wie viele Plättchen noch im Vorrat sind, kann ein Gebäude nur in ein Zeitalter kopiert werden, oder eben gar nicht.

Das Kopieren eines bürgerlichen Gebäudes kann eine Verbindung zwischen zwei Domänen in aufeinander folgenden Zeitaltern bewirken. In diesem Fall müssen sofort die Regeln für Domänen überprüft werden (siehe Anhang A2).

Zeitparadoxon

Wenn die regelgerechte Errichtung oder die Vergrößerung eines Gebäudes im Zeitalter der Macht dazu führt, dass die Kopie des Gebäudes im Zeitalter des Glaubens ein anderes Gebäude (egal welcher Art oder welchen Ranges) **ganz oder teilweise bedeckt**, dann wird dieses bereits liegende Gebäude aus dem Spiel entfernt. Etwaige mit entfernte Kontrollmarker gehen an den jeweiligen Spieler zurück.



Der blaue Spieler hat ein Kloster im Zeitalter der Macht gebaut. Der „Zeitschatten“ dieses Gebäudes bedeckt ein Kloster des grünen Spielers im Zeitalter des Glaubens. Das Kloster des grünen Spielers wird durch die „ältere“ Struktur ersetzt, und aus dem Spiel entfernt.

Seltener Spezialfall: Immer wenn eine Stadt oder ein Dorf im Zeitalter der Vernunft aufgrund eines Zeitparadoxons zerstört wird, müssen alle Kontrollwürfel auf diesem Gebäude entfernt werden. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es, wenn ein Weiler unter dem zerstörten Gebäude auf dem Spielplan aufgedruckt ist. In dieser Situation darf der Spieler, der die meisten Kontrollwürfel auf dem zerstörten Gebäude besessen hat, einen seiner Kontrollwürfel auf diesem Weiler behalten. Im Falle eines Gleichstandes muss der Spieler, der die Zerstörung des Gebäudes ausgelöst hat, seine Kontrollwürfel entfernen. Dann wird überprüft, ob ein einziger Spieler nun die Mehrheit an Kontrollwürfeln besitzt und somit einen Würfel auf dem Weiler platzieren darf. Herrscht immer noch Gleichstand, dann entscheidet der Spieler, der die Zerstörung des Gebäudes ausgelöst hat, wer seinen Kontrollwürfel auf dem Weiler platzieren darf.

Wenn eine Burg zu einer Festung vergrößert wird, dann wird die Festung nur als Ruine in das Zeitalter der Vernunft kopiert, selbst wenn die Burg dort vorher schon restauriert wurde. Dasselbe gilt natürlich für eine kopierte Abtei, die ein restauriertes Kloster ersetzt (siehe II 2.5: Restaurierung eines Gebäudes).

Jedes Gebäude, das im Zeitalter des Glaubens errichtet wird, kann potentiell durch ein Gebäude, das aus dem Zeitalter der Macht kopiert wird, zerstört werden. Es ist so, als hätte dieses Gebäude nie wirklich existiert.

Das Kopieren von militärischen und religiösen Gebäuden in die Zukunft ist in zwei Fällen verboten:

- Wenn ein im Zeitalter der Macht gebautes militärisches oder religiöses Gebäude im Zeitalter des Glaubens **die Domänen-Regel verletzen würde**, wirft das Gebäude keinen „Zeitschatten“ und wird nicht in die Zukunft kopiert. In diesem Fall ignoriert das Zeitalter des Glaubens das Zeitalter der Macht.



Das Kloster des blauen Spielers, welches im Zeitalter der Macht gebaut wurde, wird nicht in das Zeitalter des Glaubens kopiert, da es die Domänen-Regel verletzen würde. Diese Regel verbietet die Verbindung zweier Domänen durch militärische oder religiöse Gebäude.

- Wenn ein im Zeitalter der Macht gebautes militärisches oder religiöses Gebäude im Zeitalter des Glaubens **die Rangordnungs-Regel verletzen würde**, wirft das Gebäude keinen „Zeitschatten“ und wird nicht in die Zukunft kopiert. Auch in diesem Fall erhält das Zeitalter des Glaubens den Vorzug vor dem Zeitalter der Macht.



Das Kloster des blauen Spielers, welches im Zeitalter der Macht gebaut wurde, wird nicht in das Zeitalter des Glaubens kopiert, da es die Rangordnungs-Regel verletzen würde. Diese Regel verlangt, dass das höchstrangige Gebäude einer Domäne einzigartig ist.

Hinweis: Wenn ein Gebäude nicht in das Zeitalter des Glaubens kopiert werden kann, ist sein Bau im Zeitalter der Macht dennoch erlaubt und der bauende Spieler kassiert das entsprechende Geld und platziert seinen Kontrollwürfel.

Wenn ein bürgerliches Gebäude durch die Zeitalter kopiert wird, kann dies zur Verbindung (Anhang C 1. Vereinigung zweier Domänen) oder zur Trennung (Anhang C 3. Teilung von Domänen) von Domänen im selben Zeitalter führen. Die Folgen für die Rangordnung von Gebäuden durch Kopie eines bürgerlichen Gebäudes in die Zukunft müssen deshalb von dem Spieler nachgeprüft werden, der ein Gebäude baut.

ANHANG C: VERÄNDERN VON DOMÄNEN

1. VEREINIGEN VON DOMÄNEN

Immer wenn ein bürgerliches Gebäude nach dem Bau oder Vergrößerung zwei oder mehr Domänen miteinander verknüpft, spricht man von einer Vereinigung von Domänen.

Wenn eine solche Vereinigung zustande kommt, **muss unbedingt die Rangordnungs-Regel beachtet werden:** Das höchstrangige militärische und religiöse Gebäude der neuen, größeren Domäne muss einzigartig sein. Sollte es mehr als ein höchstrangiges Gebäude geben, passiert folgendes:

Im Zeitalter der Macht:

Der Spieler, der die Domänen vereint hat, berechnet die militärische Macht der ursprünglichen Domänen (d.h. er summiert die aufgedruckten Werte aller militärischen Gebäude), unabhängig davon, welcher Spieler die einzelnen Gebäude kontrolliert. **Wenn eine der Domänen stärker ist als die andere(n)**, werden alle die Regel verletzenden Gebäude der schwächeren Domänen verkleinert (siehe: C 2. Verkleinerung von Gebäuden).

Wenn die Domänen gleich stark sind, muss zuerst **der Spieler, der die Verbindung der Domänen verursacht hat**, sein Gebäude verkleinern. Ist dieser Spieler jedoch nicht direkt von der Verletzung der Rangordnungsregel betroffen, so darf er sich aussuchen, welches Gebäude verkleinert werden soll.

Wenn die Rangordnungs-Regel nach der Verkleinerung auch noch für die religiösen Gebäude verletzt werden sollte, wird die oben beschriebene Prozedur für diese wiederholt.



Der rote Spieler verwendet eine bürgerliche Zivilisationskarte, um einen Weiler zu bauen, und löst damit eine Verbindung von zwei Domänen im Zeitalter der Macht aus. Es befinden sich nun zwei Burgen in der neuen Domäne, was in diesem Fall einen Verstoß gegen die Rangordnungs-Regel darstellt.

Die militärische Stärke der linken Domäne ist mit 3 zu 2 größer als die der Rechten. Die Burg des weißen Spielers wird zu einem Wachturm verkleinert. Die Burg wird aus allen drei Zeitaltern entfernt, und der Wachturm wird auf ein Feld gestellt, das die Burg im Zeitalter der Macht eingenommen hat. Der weiße Spieler entscheidet, welches der vier möglichen Felder das sein soll.

Im Zeitalter des Glaubens:

Die Vorgehensweise ist dieselbe, nur dass der Spieler, der die Verbindung der Domänen ausgelöst hat, die Rangordnungs-Regel erst für die religiösen und dann für die militärischen Gebäude überprüft.

Im Zeitalter der Vernunft:

Die Rangordnungs-Regel findet hier keine Anwendung.

2. Verkleinerung von Gebäuden

Verkleinerung eines Gebäudes bedeutet, dass ein Gebäude durch ein anderes derselben Art ersetzt wird, das eine Rangstufe unter dem entfernten Gebäude liegt. (Gibt es für diese Rangstufe keine Gebäude mehr im Vorrat, wird ein Gebäude des nächst niedrigeren Ranges eingesetzt.) Das verkleinerte Gebäude muss auf Feldern platziert werden, die das ältere Gebäude eingenommen hatte. Innerhalb dieser Felder steht es dem betroffenen Spieler frei, wo er sein neues Gebäude platziert.

Wenn Gebäude des ersten Ranges (Weiler, Wachtürme und Kirchen) verkleinert werden müssen, werden sie zerstört.



1 - Der grüne Spieler verwendet im Zeitalter der Macht eine blaue Zivilisationskarte, um einen Weiler zu bauen. Dadurch provoziert er eine Verbindung der beiden Domänen. Da keine der beiden Burgen unter seiner Kontrolle steht, kann er entscheiden, welche Burg verkleinert werden soll. Er entscheidet sich für die Burg des roten Spielers.



2- Der rote Spieler verkleinert seine Burg zu einem Wachturm herab, und platziert diesen so auf dem Spielplan, dass er immer noch an der Domäne anliegt. Dies hat zur Konsequenz, dass nun immer noch zwei Kirchen gegen die Rangordnungs-Regel verstoßen.



3- Dieses Mal ist der grüne Spieler betroffen, denn er hat die Verbindung der Domänen ausgelöst und er kontrolliert eine der beiden Kirchen. Er muss also seine eigene Kirche verkleinern. Da es sich dabei um ein kleines Gebäude handelt, wird sie zerstört.

Durch das Verkleinern eines Gebäudes kann es passieren, dass eine Domäne in zwei Teile gespalten wird.

Ein verkleinertes Gebäude in die Zukunft kopieren

- Wenn ein Gebäude mittleren Ranges (also Burg oder Kloster) verkleinert wird, **müssen die Zeitschatten dieses Gebäudes in nachfolgenden Zeitaltern sofort zerstört werden.**
- Wenn ein Gebäude höchsten Ranges (Festung oder Abtei) verkleinert wird, wird das Gebäude mittleren Ranges, welches das Gebäude ersetzt hat, sofort in zukünftige Zeitalter kopiert (und ersetzt damit jeweils das Gebäude höchsten Ranges).

Ein Kontrollwürfel, der zur Restaurierung im Zeitalter der Vernunft auf den Ruinen des verkleinerten Gebäudes lag, geht an den Besitzer zurück. Sollte das Gebäude bereits restauriert gewesen sein, wird das verkleinerte Gebäude wieder zur Ruine (siehe auch II 2.5).

Wenn ein Gebäude im Zeitalter der Macht verkleinert wird, so fällt sein Zeitschatten nur dann in die Zukunft, wenn das Gebäude an derselben Stelle im Zeitalter des Glaubens mit dem „Älteren“ identisch ist (gleiche Art und gleicher Rang), und vom selben Spieler kontrolliert wird.

Ein verkleinertes Gebäude kann die Teilung einer Domäne zur Folge haben.



Der Grüne Spieler baut einen Weiler und schafft damit eine Verbindung zwischen den beiden Domänen. Die beiden Festungen widersprechen der Rangordnungs-Regel. Die Domäne auf der rechten Seite hat eine größere militärische Stärke als jene auf der linken Seite, also muss der weiße Spieler seine Festung verkleinern. Die Festung wird in allen drei Zeitaltern zerstört, und der Kontrollwürfel, der im Zeitalter der Vernunft darauf lag (der rote Spieler hatte mit dem Wiederaufbau begonnen), wird ebenfalls entfernt. Die Burg, welche die verkleinerte Festung ersetzt, wird in das Zeitalter des Glaubens als Burg und in das Zeitalter der Vernunft als Ruine kopiert.

3. Teilung von Domänen

Wenn, nach der Verbindung zweier Domänen, ein Gebäude zerstört oder verkleinert wird, kann dies zur erneuten Teilung der Domäne führen.

Jede der neuen Domänen muss der Rangordnungs-Regel entsprechen. Es kann also sein, dass militärische und religiöse Gebäude verkleinert werden müssen.

Wird aufgrund der Rangordnungs-Regel ein Gebäude verkleinert, **muss dies, wenn möglich, ein Gebäude des Spielers sein, der die Spaltung der Domäne ausgelöst hat.** Wenn dieser keines der betroffenen Gebäude kontrolliert, darf er auswählen, welches Gebäude verkleinert werden muss.



1- Der grüne Spieler baut einen Weiler und verbindet damit zwei Domänen. Die beiden Burgen verletzen die Rangordnungs-Regel. Die Domäne auf der linken Seite hat eine größere militärische Stärke als jene auf der rechten Seite, also muss der weiße Spieler seine Burg verkleinern.



2- Die Burg wird zu einem Wachurm verkleinert und dies führt folglich zur Spaltung der Domäne. Die zwei Klöster in der rechten Domäne verletzen nun die Rangordnungs-Regel. Der grüne Spieler ist von diesem Regelverstoß jedoch nicht direkt betroffen und darf deshalb wählen, welches der beiden Klöster verkleinert werden soll, was eventuell zu einer weiteren Teilung führt.

Optionale Regel: Hold'em

Diese optionale Regel ist dazu gedacht, das Zufallselement des Spiels etwas zu verringern, indem den Spielern eine Auswahl an Karten angeboten wird, die sie mit Karten aus ihrer Hand frei tauschen können.

Am Anfang des Spiels werden drei Zivilisationskarten offen neben den Nachziehstapel gelegt: eine bürgerliche, eine religiöse und eine militärische Zivilisationskarte.

Der Spieler hat nun die Möglichkeit in der Phase I seiner Spielrunde – **zusätzlich** zu der dort beschriebenen Kartentauschoption (siehe I – Austausch von Zivilisationskarten) – einige seiner Handkarten mit den offen liegenden Karten auszutauschen.

Ein Spieler kann so viele Karten der **gleichen Art** von den offen ausliegenden Karten nehmen wie er möchte. Dann ersetzt er die aufgenommenen Karten mit beliebigen Karten aus seiner Hand, sodass er wieder vier Karten auf der Hand hält und drei Karten offen neben dem Nachziehstapel liegen.

In diesem Beispiel liegen eine militärische und zwei bürgerliche Karten offen aus. Der Spieler hat vier Optionen:



- 1) Er tauscht keine Karten.
- 2) Er tauscht die militärische Zivilisationskarte mit einer Karte aus seiner Hand aus.
- 3) Er tauscht eine bürgerliche Zivilisationskarte mit einer Karte aus seiner Hand aus.
- 4) Er nimmt beide bürgerlichen Zivilisationskarten und ersetzt sie durch zwei beliebige Karten aus seiner Hand.

Spielziel

Nach der 7. Spielrunde das meiste Geld zu haben. Man erhält Taler durch Errichten von Gebäuden und Erlangen der Kontrolle über zusammenhängende Gebäudegruppen.

Spielablauf

- jeder bekommt 2 Abenteurer und 25 Kontrollwürfel in seiner Farbe, 4 Taler, 4 Zivilisationskarten
- weißer Rundenzählstein auf Zählleiste „1“
- alle Abenteurer auf Zeitalter der Macht

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser macht seinen Spielzug, in welchem er alle Phasen I bis IV durchläuft.

Phase I: Zivilisationskarten tauschen

Ein Spieler darf einmal für 2 Taler beliebig viele seiner Karten abwerfen und danach wieder entsprechend viele neue Karten ziehen.

Phase II: Aktionen

Beliebige Aktionen können, unter Beachtung der jeweiligen Einschränkungen, mehrmals in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

Aktion 1: Zeitreise

Für 1 Taler darf ein Abenteurer in ein anderes Zeitalter versetzt werden, dadurch darf der Spieler:

- Zivilisationskarten in diesem Zeitalter ausspielen
- (wenn sein Abenteurer in Runde 4 und 7 dort steht) die Steuern in diesem Zeitalter einnehmen

Aktion 2: Zivilisationskarten ausspielen

Ausspielregeln:

Die Zivilisationskarten dürfen vor oder nach Zeitreisen ausgespielt werden – jeweils in dem Zeitalter, in dem sich einer der beiden Abenteurer befindet, darf dieser keine, eine oder zwei Karten ausspielen. Insgesamt stehen jeder Abenteurerfigur pro Spielrunde aber nur maximal 2 Karten zur Verfügung.

Man darf mit den Zivilisationskarten:

2.1 Ein Gebäude errichten (nur im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens erlaubt)

Ein Gebäude zu errichten kostet eine Anzahl an Zivilisationskarten entsprechend der aufgedruckten Zahl auf der Vorderseite des Gebäudeplättchens. Die Kartenfarbe muss der Gebäudefarbe entsprechen.

Das Gebäude wird in dem Zeitalter errichtet, in dem der Abenteurer anwesend ist.

Dabei müssen die am Schluss dieser Kurzanleitung stehenden Regeln der Reihe nach beachtet werden:

Die drei Bauregeln (siehe unter A), das Fortbestehen in der Zukunft (B), sowie die möglichen Veränderungen von Domänen (C).

Nach der Errichtung eines militärischen oder religiösen Gebäudes legt der Besitzer einen seiner Kontrollwürfel auf das Gebäude.

Bürgerliche Gebäude haben keinen Besitzer.

Der Bau eines mittleren oder großen Gebäudes im Zeitalter der Macht erbringt 1 Taler; im Zeitalter des Glaubens 2 Taler.

2.2 Ein Gebäude vergrößern (nur im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens erlaubt)

Die Anzahl der Zivilisationskarten entspricht der Kostendifferenz (in den jeweiligen Zivilisationskarten) zwischen dem kleineren und dem größeren Gebäude; die Farben der Zivilisationskarten müssen mit denen des Gebäudes übereinstimmen.

Das vergrößerte Gebäude muss den Platz des alten Gebäudes vollständig einnehmen.

Das Gebäude wird in dem Zeitalter vergrößert, in dem der Abenteurer anwesend ist.

Dabei müssen die am Schluss dieser Kurzanleitung stehenden Regeln der Reihe nach beachtet werden:

Die drei Bauregeln (A), das Fortbestehen in der Zukunft (B), die Veränderungen von Domänen (C).

Die Vergrößerung eines mittleren oder großen Gebäudes im Zeitalter der Macht erbringt 1 Taler; im Zeitalter des Glaubens 2 Taler.

2.3 Ein kleines Gebäude abreißen (nur im Zeitalter der Macht und im Zeitalter des Glaubens)

Beliebige kleine Gebäude darf man mit einer passenden Zivilisationskarte und 1 Taler zerstören.

Auf dem Spielplan aufgedruckte Weiler, mittlere und große Gebäude können nicht abgerissen werden.

Der Abriss eines Gebäudes kann zur Trennung von Domänen führen, also müssen die Regel der Domäne (B) und die möglichen Veränderungen von Domänen (C) beachtet werden.

2.4 Ein bürgerliches Gebäude bevölkern (nur im Zeitalter der Vernunft erlaubt)

Ein Spieler kann blaue Zivilisationskarten nutzen, um entsprechend viele seiner Kontrollwürfel auf bürgerliche Gebäude zu legen.

Die maximale Anzahl an Kontrollwürfeln entspricht dem aufgedruckten Wert des Gebäudes.

Es ist erlaubt, dass verschiedene Spieler Kontrollwürfel auf ein Gebäude legen.

Wird ein mittleres bürgerliches Gebäude in ein großes Gebäude vergrößert und dies wirkt sich auf das Zeitalter der Vernunft aus, werden eventuelle Kontrollwürfel vom mittleren auf das große Gebäude gelegt.

2.5 Die Ruine eines religiösen oder militärischen Gebäudes restaurieren (nur im Zeitalter der Vernunft möglich)

Um eine Ruine zu restaurieren benötigt man eine oder zwei Zivilisationskarten der entsprechenden Farbe. Die Anzahl der Karten ergibt sich aus dem aufgedruckten Wert der Ruine (mittlere Gebäude 1, große Gebäude 2).

Eine restaurierte Ruine wird sofort auf die (intakte) Vorderseite gedreht.

Gebäude, deren Restaurierung 2 Zivilisationskarten erfordert, dürfen schrittweise in verschiedenen Spielrunden restauriert werden – auch von unterschiedlichen Spielern:

- der Spieler, der die erste Karte ausgespielt hat, legt einen Kontrollwürfel auf die Ruine
- wird später die zweite Karte ausgespielt, erhält der Spieler seinen Kontrollwürfel zurück, und das Gebäude wird auf die Vorderseite gedreht.

Phase III: Karten nachziehen

Die unbenutzten Handkarten werden abgeworfen und vom Nachziehstapel werden 4 neue Zivilisationskarten gezogen.

Phase IV (in der 4. und 7. Spielrunde): Die Steuern der Domänen kassieren

In der 4. und 7. Spielrunde berechnet jeder Spieler am Ende seines Zuges die Steuern aus seinen Domänen. Er bekommt die Steuern nur, wenn sich mindestens einer seiner Abenteurer im entsprechenden Zeitalter aufhält.

Steuereinnahmen im Zeitalter der Macht

In jeder Domäne wird geprüft, ob der gerade aktive Spieler dort das größte militärische Gebäude besitzt. Falls ein Abenteurer des Spielers gerade im Zeitalter der Macht steht, erhält der Spieler den aufgedruckten Wert aller zivilen Gebäude, die sich in dieser Domäne befinden, in Talern.

Steuereinnahmen im Zeitalter des Glaubens

In jeder Domäne wird geprüft, ob der gerade aktive Spieler dort das größte religiöse Gebäude besitzt. Falls ein Abenteurer des Spielers gerade im Zeitalter des Glaubens steht, erhält der Spieler den aufgedruckten Wert aller zivilen Gebäude, die sich in dieser Domäne befinden, in Talern.

Steuereinnahmen im Zeitalter der Vernunft

In jeder Domäne wird geprüft, ob der gerade aktive Spieler mehr (oder gleich viele) Kontrollwürfel auf bürgerlichen Gebäuden hat, als jeder andere Spieler dort. Falls ein Abenteurer des Spielers gerade im Zeitalter der Vernunft steht, erhält der Spieler den aufgedruckten Wert aller militärischen und religiösen Gebäude, die sich in dieser Domäne befinden, in Talern.

Nächster Spieler

Anschließend ist der Spieler zur Linken mit allen Phasen I bis IV an der Reihe, usw. Hat jeder Spieler seinen Spielzug beendet, beginnt eine neue Spielrunde und der Rundenzählstein wird auf die nächste Zahl gesetzt.

Ende des Spiels

Wenn der letzte Spieler in der 7. Runde seine Steuern eingekassiert hat, gewinnt der reichste Spieler.

Anhang A: Die 3 Bauregeln

Wird ein Gebäude gebaut oder vergrößert, so müssen folgende Regeln beachtet werden:

A-1 Regel der Geografie

Auf einem oder mehreren Flussfeldern darf nur ein mittleres oder großes bürgerliches Gebäude liegen.

Bei 5 Spielern:

dürfen Wald- und Gebirgsfelder ohne Zusatzkosten bebaut werden.

Bei 4 Spielern:

berührt ein Gebäude beim Errichten oder Vergrößern mindestens ein Gebirgsfeld, kostet das eine beliebige Zivilisationskarte zusätzlich.

Waldfelder dürfen ohne Zusatzkosten bebaut werden.

Bei 2 und 3 Spielern:

berührt ein Gebäude beim Errichten oder Vergrößern mindestens ein Waldfeld, kostet das eine beliebige Zivilisationskarte zusätzlich.

berührt ein Gebäude beim Errichten oder Vergrößern mindestens ein Gebirgsfeld, kostet das zwei beliebige Zivilisationskarten zusätzlich.

A-2 Regel der Domäne

Als Domäne bezeichnet man ein einzeln stehendes Gebäude oder eine Ansammlung seitlich aneinander liegender Gebäude.

Verbindungen mehrerer Domänen zu einer Neuen dürfen nur durch Errichten (oder Vergrößern) bürgerlicher Gebäude geschaffen werden.

A-3 Regel der Rangordnung

Es ist verboten, in einer Domäne ein militärisches Gebäude zu errichten, wenn es die gleiche Größe wie ein bereits dort stehendes militärisches Gebäude hat und es kein größeres militärisches Gebäude in dieser Domäne gibt.

Dasselbe gilt für religiöse Gebäude.

Bei bürgerlichen Gebäuden in einer Domäne spielt die Größe keine Rolle.

Anhang B: Fortbestehen von Gebäuden in der Zukunft

Ein gerade gebautes mittleres oder großes Gebäude kann Auswirkungen auf die Spielpläne der Zukunft haben. Kleine Gebäude wirken sich *niemals* auf die Zukunft aus.

- mittlere und große bürgerliche Gebäude werden in die nachfolgenden Zeitalter „kopiert“, also gleichartige Plättchen an gleicher Stelle ausgelegt (*ohne Kontrollwürfel!*)
- mittlere und große militärische und religiöse Gebäude, die im Zeitalter der Macht entstehen, werden in das Zeitalter des Glaubens kopiert und mit einem Kontrollwürfel des Besitzers versehen
- mittlere und große militärische und religiöse Gebäude, die im Zeitalter des Glaubens entstehen oder dorthin kopiert wurden, werden als *Ruine* in das Zeitalter der Vernunft kopiert (*dort aber ohne Kontrollwürfel*)
- Gebäude, die im Zeitalter des Glaubens entstehen, wirken sich nur auf das Zeitalter der Vernunft aus

Sonderfall: Wird ein Gebäude vergrößert, so wird auch eine vergrößerte Ruine im Zeitalter der Vernunft platziert, wenn das kleinere Gebäude vorher restauriert war.

Das Kopieren eines militärischen oder religiösen Gebäudes in die Zukunft ist verboten:

- wenn die Kopie eine Verletzung der Regel der Domäne nach sich ziehen würde (siehe A2)
- wenn die Kopie eine Verletzung der Regel der Rangordnung nach sich ziehen würde (siehe A3)

In zukünftige Zeitalter kopierte Gebäude müssen ebenso unter Beachtung der *Regeln zur Veränderung von Domänen* (unter C) und des Zeitparadoxons abgelegt werden.

Zeitparadoxon

Wenn ein Gebäude gebaut wird und sein Abbild in der Zukunft irgendein Gebäude überdecken würde, so wird dieses bereits liegende Gebäude vom Spielplan entfernt.

Anhang C: Regel zur Veränderung von Domänen

C-1 Verbindung von Domänen

Entsteht durch die Verbindung eine Verletzung der Rangordnung (also mehrere gleichgroße,

ranghöchste Gebäude), macht man Folgendes:

- bei einer Verletzung durch militärische Gebäude ermittelt man den militärischen Wert (Summe der aufgedruckten Werte aller Gebäude) der einzelnen Domänen
- bei einer Verletzung durch religiöse Gebäude ermittelt man den religiösen Wert der einzelnen Domänen

Das größte Gebäude einer schwächeren Domäne wird verkleinert (*siehe C2*). Bei Gleichstand wird ein Gebäude des Spielers verkleinert, der die Verbindung ausgelöst hat – besitzt er keines, entscheidet er.

Im Zeitalter der Macht wird bei Mehrfachverletzung der militärische Wert zuerst gezählt. Im Zeitalter des Glaubens ist es der religiöse Wert.

C-2 Ein Gebäude verkleinern

Ein religiöses oder militärisches Gebäude wird in ein Gebäude desselben Typs mit geringerer Größe verkleinert – dabei muss es innerhalb des ehemaligen Baugeländes aufgestellt werden – der Besitzer entscheidet über den genauen Standort.

Wird ein großes militärisches oder religiöses Gebäude verkleinert, so wird auch dessen Kopie in der Zukunft durch verkleinerte Gebäude bzw. Ruinen ersetzt. Restaurationswürfel auf einer teilrestaurierten Ruine gehen dabei verloren. Kleine Gebäude werden beim Verkleinern zerstört.

Die Verkleinerung von mittleren militärischen oder religiösen Gebäuden hat eine sofortige Zerstörung dieser Gebäude in der Zukunft zur Folge.

Wenn ein Gebäude im Zeitalter der Macht verkleinert wird, so wird die Kopie dieses Gebäudes im Zeitalter des Glaubens nur dann verkleinert, wenn es ein identisches Gebäude desselben Besitzers ist.

C-3 Teilung einer Domäne

Die Zerstörung oder Verkleinerung eines Gebäudes kann zur Teilung einer Domäne führen.

Wird in einer so entstandenen Domäne die Regel der Rangordnung verletzt, werden zuerst die Gebäude des Spielers verkleinert, der die Teilung ausgelöst hat (bzw. das Gebäude seiner Wahl, wenn seine Gebäude die Regel nicht verletzen).



Spielauteoren:

Ludovic Vialla und Arnaud Urbon

Grafik-Art:

Jean-Claude Adelman und Geoffrey Stepourenko

Bearbeitung des französischen Originals:

Hicham

Übersetzung Deutsche Regel:

Christoph Lipsky

Support Deutsche Regel:

Michael Kröhnert und Angela Schröder

Layout Deutsche Regel:

Heiko Eller

Vertrieb des französischen Originals:



www.matagot.com

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Mehr Infos und Support zu Khronos und anderen Projekten auf:

www.hds-fantasy.de