

0 Ziel

w Am Ende von Runde 7 am meisten Taler

1 Baukarten tauschen [optional; nur 1x pro Runde]

w 2 Taler zahlen und beliebig viele Karten tauschen

2 Aktionsphase [Aktionen beliebig oft in beliebiger Reihenfolge]

2.1 Zeitreisen

w 1 Taler zahlen und 1 Figur in beliebige Epoche versetzen

2.2 Baukarten nutzen

w Pro Spielfigur 1-2 Karten in betreffender Epoche nutzen

2.2.1 Gebäude errichten [Mittelalter oder Renaissance]

w Spielfigur muss in gleicher Epoche anwesend sein

w Anzahl Baukarten = (Macht-)Wert des Gebäudes

w Farbe Baukarten = Farbe des Gebäudes

w **Militärisches** oder **religiöses** Gebäude: Kontrollmarker darauf

w Gebäude > 1: 1 (Mittelalter) bzw. 2 (Renaissance) Taler kassieren

w Bauregeln beachten (siehe A)

w Auswirkungen in der Zukunft herstellen (siehe C)

2.2.2 (Eigenes) Gebäude vergrößern [Mittelalter oder Renaissance]

w Spielfigur muss in gleicher Epoche anwesend sein

w Anzahl Baukarten = (Macht-)Wertedifferenz der Gebäude

w Farbe Baukarten = Farbe des Gebäudes

w Neues Gebäude muss den Platz des alten vollständig abdecken

w 1 (Mittelalter) bzw. 2 (Renaissance) Taler kassieren

w Bauregeln beachten (siehe A)

w Auswirkungen in der Zukunft herstellen (siehe C)

2.2.3 (Bel.) Kleines Gebäude zerstören [Mittelalter oder Renaissance]

w Aufgedruckte Gebäude können nicht zerstört werden

w Spielfigur muss in gleicher Epoche anwesend sein

w 1 entsprechende Baukarte und 1 Taler abgeben

w Falls es zu einer Herrschaftsteilung kommt, entsprechende Regeln beachten (siehe B)

2.2.4 Ziviles Gebäude bevölkern [Aufklärung]

w Spielfigur muss in Aufklärungs-Epoche anwesend sein

w Pro (blauer) Baukarte 1 Kontrollmarker auf ein ziviles Gebäude

w Mehrere Spieler dürfen Kontrollmarken auf gleiches Gebäude setzen

w Maximale Anzahl Spielfiguren = Gebäudewert

w Bei Vergrößerungen bleiben die Kontrollmarker erhalten

2.2.5 Militärisches oder religiöses Gebäude restaurieren [Aufklärung]

w Je nach Ruinengröße 1 oder 2 Kontrollmarker erforderlich

w Spielfigur muss in Aufklärungs-Epoche anwesend sein

w Baukarte(n) („passende“ Farbe) abgeben und Kontrollmarker setzen

w Mehrere Spieler dürfen Kontrollmarken auf gleiches Gebäude setzen

w Bei erforderlicher Kontrollmarkeranzahl werden diese entfernt und das Gebäude ist restauriert

3 Kartenhand auffüllen

w Überschüssige Karten abwerfen und 4 neue Karten ziehen

4 Einkommen [nur in Runde 4 und 7; jeweils am Ende der Aktionsphase]

w Min. 1 Spielfigur muss in der entsprechenden Epoche anwesend sein

w **Mittelalter**: In jeder Herrschaft wird der Spieler mit der größten **Militär**-macht ermittelt. Dieser Spieler erhält soviele Taler wie der Wert aller **zivilen** Gebäude in dieser Herrschaft

w **Renaissance**: In jeder Herrschaft wird der Spieler mit der größten **Religions**-macht ermittelt. Dieser Spieler erhält soviele Taler wie der Wert aller **zivilen** Gebäude in dieser Herrschaft

w **Aufklärung**: In jeder Herrschaft wird der Spieler mit der größten **Zivil**-macht ermittelt (Anzahl Kontrollmarker). Dieser Spieler erhält soviele Taler wie der Wert der **militärischen** und **religiösen** Gebäude zusammen

in dieser Herrschaft. Bei Gleichheit erhalten alle Spieler die gleiche Taleranzahl.

A Bauregeln

w Definition: Herrschaft = 1 Gebäude oder Ansammlung von seitlich angrenzenden Gebäuden

w geographische

- Flussfelder dürfen nur von **Dörfern** oder **Städten** überbaut werden

- 2-3 Spieler: Waldfeld kostet 1, Gebirgsfeld 2 bel. Baukarte(n) extra

- 4 Spieler: Gebirgsfeld kostet 1 bel. Baukarte extra

- Anmerkung: Wald/Gebirge + Ebene = Wald/Gebirge,
Wald + Gebirge = Gebirge, Wald/Gebirge + Fluss = Fluss

w hierarchische (gilt nicht in der **Aufklärung**)

- Jede Herrschaft darf nur 1 **militärisches** und 1 **religiöses** Gebäude mit dem höchsten Wert enthalten

w herrschaftliche

- Verbindungen zwischen Herrschaften nur durch **zivile** Gebäude

- Falls die Hierarchieregel verletzt wird, muss (im **Mittelalter** und in der **Renaissance**) verkleinert werden (siehe B)

B Vereinigungen/Verkleinerungen

w Im **Mittelalter** zuerst **militärische** dann **religiöse** Macht (in der **Renaissance** umgekehrte Reihenfolge) beider Herrschaften (unabhängig vom Besitzer) addieren

w Größtes Gebäude der schwächeren Herrschaft wird verkleinert

w Bei gleicher Stärke wird das Gebäude des Spielers, der die Verbindung hergestellt hat, verkleinert

w Falls dieser Spieler nicht das größte Gebäude besitzt, wählt er das zu verkleinernde Gebäude aus

w Gebäude der Größe 1 werden beim Verkleinern zerstört

w Verkleinerte Gebäude werden vom Besitzer beliebig auf das Feld des ursprünglichen Gebäudes gelegt

w Verkleinerung von Gebäuden der Größe 2 bewirken eine Zerstörung dieser Gebäude in zukünftigen Epochen

w Verkleinerung von Gebäuden der Größe 3 bewirken eine entsprechende Verkleinerung dieser Gebäude in zukünftigen Epochen, sofern es das gleiche (Typ und Wert) Gebäude ist und den selben Besitzer hat

w Falls kleineres Gebäude nicht im Vorrat, nächst kleineres bzw. Abriss

w Kontrollmarker auf restaurierten Ruinen gehen verloren, restaurierte Gebäude werden wieder zu Ruinen

w Kontrollmarker auf **zivilen** Gebäuden ggfs. verringern (Mehrheit bleibt bzw. aktiver Spieler entscheidet)

w Falls es beim Verkleinern zu einer Teilung von Herrschaften kommt, muss erneut die Hierarchieregel beachtet werden (Keine Macht abwägung, sondern: Gebäude des Spielers, der die Trennung ausgelöst hat bzw. ein Gebäude seiner Wahl wenn er die Regel nicht verletzt hat, wird verkleinert).

w Anschließend die analoge Prozedur für andere (**religiöse** bzw. **militärische**) Macht

C Auswirkungen in der Zukunft herstellen

w Platzierung in zukünftigen Epochen nur, sofern keine Bauregeln (siehe A) verletzt werden (Verhinderung in **Renaissance** verhindert nicht notwendigerweise auch in **Aufklärung**)

w **Zivile** Gebäude > 1 werden auch in zukünftigen Epochen platziert

- Falls Herrschaften verbunden werden und die Hierarchieregel verletzt wird, muss verkleinert werden (siehe B)

- Falls es beim Verkleinern zu einer Teilung von Herrschaften kommt, muss die Hierarchieregel beachtet werden (siehe B)

w **Militärische** und **religiöse** Gebäude > 1 werden auch in zukünftigen Epochen platziert

- **Renaissance**: mit gleichem Kontrollmarker versehen

- **Aufklärung**: ohne Kontrollmarker als Ruine platzieren

w Falls Abbild in der Zukunft ein vorhandenes Gebäude ganz oder teilweise überdeckt, wird das vorhandene entfernt

w Spezialfall aufgedrucktes Gebäude: Spieler mit den meisten Kontrollmarkern auf dem Abriss-Gebäude darf 1 Marker auf das aufgedruckte Gebäude setzen. Bei Gleichheit darf der „Zerstörer“ nicht setzen bzw. er entscheidet falls immer noch Gleichheit