

The
SANDS
of
TIME

Ein Spiel von Jeff Warrender
für 2-5 Spieler

Spielanleitung



Inhalt

1.0 Einleitung	2
2.0 Spielmaterial	2
3.0 Spielvorbereitung	4
4.0 Spielablauf	6
5.0 Die Aktionen im Detail	8
6.0 Gesperrt/Freigeschaltet	13
7.0 Schwerpunktkarten	14
8.0 Überlieferung	14
9.0 Unzufriedenheit/Maximale Unzufriedenheit	14
10.0 Spielende und Wertung	14

1.0 EINLEITUNG

Der Sand der Zeit fegt durch die Zeitalter. Er begräbt Städte und Monumente ganzer Zivilisationen, so dass nur Gerüchte über die Pracht der antiken Gesellschaften bleiben.

In *The Sands of Time* führen die Spieler Zivilisationen der antiken Welt und versuchen Heldentaten umzusetzen, die noch lange nach dem Untergang dieser Zivilisationen in Erinnerung bleiben werden. Doch Geschichte ist vergänglich, so dass die Spieler über ihre Taten berichten müssen, damit diese nicht in Vergessenheit geraten. Die Spieler werden ernten, Monumente errichten und sich einen Platz in den Geschichtsbüchern erkämpfen, so dass sie nicht vom Sand der Zeit hinweggefegt werden...

Das Ziel der Spieler ist es, die meisten Siegpunkte durch Chronikkarten zu erhalten, mit denen sich die Spieler rühmen. Das Spiel findet auf einer Nachbildung der römischen „Orbis Terrarum“-Karte statt. Dieser Spielplan ist in 26 Regionen unterteilt, die den Spielern begrenzten Raum für Bürger und Bauwerke sowie eine Ressource (Getreide oder Gold) bieten. Die Spieler erhalten das Getreide oder Gold zu Beginn jeder Spielrunde und verwenden es, um Bauwerke zu errichten, Soldaten und Bauern hinzuzufügen, die Unzufriedenheit der Bürger zu reduzieren, Kämpfe auszufechten oder neue Regionen zu annektieren.

Durch friedliche Interaktionen erlangen die Spieler Vorteile; im Wesentlichen durch das Platzieren von Karawanen, durch die sich die verschiedenen Kulturen vermischen. Die Spieler müssen die richtige Balance zwischen Wettstreit und Kooperation mit ihren Nachbarn finden, um die eigene Zivilisation aus einem unbedeutenden Königreich in ein Imperium zu verwandeln, das würdig ist, die Aufmerksamkeit von Geschichtsschreibern zu erlangen.

2.0 SPIELMATERIAL




Jedes *The Sands of Time*-Exemplar beinhaltet:

- 1 großen Spielplan
- 1 Chronikplan
- 5 Sätze mit je 63 Holzteilen in den fünf Spielerfarben: 20 Bauern (große Holzquader), 10 Soldaten (achteckige Zylinder), 20 Karawanen (Stäbe), 1 Hauptstadt (Haus), 11 Marker (kleine Holzquader), 1 Siegpunktescheibe
- 45 Kontrollmarker (Pappe, je 9 in den fünf Spielerfarben)
- 30 Fortschrittsmarker (Pappe, je 6 in den fünf Spielerfarben)
- 105 Spielkarten, je 21 in den fünf Spielerfarben: 7 Chronikkarten, 11 Aktionskarten, 3 Schwerpunktkarten
- 25 Fortschrittkarten
- 26 Ressourcenplättchen (14 Getreide, 12 Gold)
- 100 Bauwerkplättchen
- 1 schwarzer Dynastiemarker
- 1 grüner Generationenmarker
- 5 Abaki, je 1 in den fünf Spielerfarben
- 1 Startspielerfigur
- 2 Würfel
- 10 Spielübersichten (je 5 in Deutsch und Englisch)

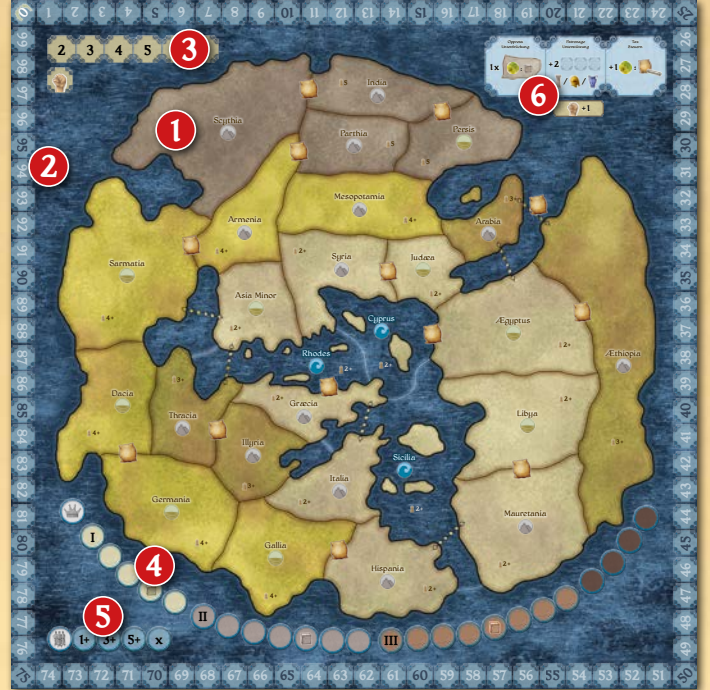
Allgemeiner Hinweis: Diese verschiedenen Spielmaterialien bilden jeweils das Limit, das von den Spielern verwendet werden kann.

2.1 Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus 26 Regionen **1**. Regionen gelten als benachbart zueinander, wenn sie eine gemeinsame Grenze besitzen oder mit einer

gepunkteten Linie verbunden sind. Die drei zentralen Inselregionen – Sicilia, Cyprus und Rhodes – bestehen jeweils aus dem gesamten Seegebiet, das die Inseln umgibt. Diese drei Regionen werden genauso behandelt wie die 23 Landregionen. Jede Region beinhaltet ein Symbol der vorwiegenden Landschaft – Ebene , Gebirge  oder Insel , die nur für bestimmte politische Fortschritte relevant werden. Alle namenlosen Seegebiete sind *nicht* Teil des Spielgebiets.

Es gibt außerdem vier Skalen: Eine Siegpunkteskala rund um den Spielplan **2**, die Unzufriedenheitsskala **3**, die Dynastieskala **4** und die Generationenskala **5**. Schließlich existieren noch drei Felder für Bonusaktionen **6**.



2.2 Der Chronikplan

Der Chronikplan ist in drei Bereiche unterteilt, die jeweils zu einer der drei „Zivilisationskategorien“ gehören: Bürgertum **1**, Politik **2** und Kultur **3**. Der Begriff „Zivilisationskategorie“ wird in der Spielanleitung sehr häufig verwendet.

Jeder Bereich besitzt zwei Wertungsfelder, durchgehend mit A bis F bezeichnet, auf denen die Spieler ihre Chronikkarten platzieren **4**, um am Ende einer Dynastie Siegpunkte zu erhalten. Außerdem befindet sich dort die Überlieferungsskala für die jeweilige Zivilisationskategorie **5**. Auf der rechten Seite liegen die beiden Felder der Level-1-Fortschritte dieser Zivilisationskategorie **6**. Diese Felder bilden die Basis für die im Laufe des Spiels entstehenden Fortschrittsreihen.



2.3 Ressourcenplättchen

Es gibt 26 Ressourcenplättchen, die während der Spielvorbereitung in die 26 Regionen gelegt werden. Jedes Plättchen zeigt eine „Kapazität“ zwischen 3 bis 5 an (also die Anzahl an Bewohnern und Bauwerken, die in der jeweiligen Region ohne Probleme Platz finden bzw. die Anzahl an Ressourcen, die ein Spieler maximal erhalten kann), sowie ein Symbol, das entweder die Ressource „Getreide“ oder „Gold“ anzeigt. Auf der Rückseite steht die minimale Spielerzahl, bei der das Plättchen im Spiel verwendet wird.



2.4 Spielkarten

Jeder Spieler bekommt einen eigenen Satz an 21 Spielkarten, der aus drei verschiedenen Sorten besteht:

Aktionskarten (11): Der Spieler wählt in jedem Spielzug aus diesen Aktionskarten aus. Viele dieser Aktionskarten besitzen neben dem Namen eins oder mehrere der Symbole der drei Zivilisationskategorien.



Schwerpunktskarten (3): Jeder Spieler besitzt drei Schwerpunktskarten, je eine pro Zivilisationskategorie. Ein Spieler darf *einmal pro Generation* eine dieser Schwerpunktskarten anstelle einer Aktionskarte spielen.

Jede dieser Karten *schaltet* Fähigkeiten auf einigen Aktionskarten und Bauwerken *frei*, und ermöglicht dem Spieler, eventuell einen Fortschritt auf der entsprechenden Überlieferungsskala.

Chronikkarten (7): Die Chronikkarten sind im Spiel die wichtigste Quelle für Siegpunkte. Jede Karte bietet sechs verschiedene Errungenschaften, bei denen sich der Spieler entscheiden muss, welche er davon während einer Dynastie erreichen kann. Der Spieler wählt die jeweilige Errungenschaft, für die er Siegpunkte erhalten möchte, indem er diese Karten auf die Ablagefelder des Chronikplans platziert.



2.5 Fortschrittskarten und Bauwerkplättchen

Die 25 Fortschrittskarten werden im Laufe des Spiels in Reihen ausgelegt, so dass jede Zivilisationskategorie zwei getrennte Reihen besitzt. Während der Spielvorbereitung platziert der Spieler einen Fortschrittsmarker auf das erste Feld einer Reihe seiner Wahl. Im Laufe des Spiels kann er den Fortschrittsmarker auf dieser Reihe vorziehen, um Zugriff auf immer bessere Fortschritte zu bekommen.



Die Bauwerkplättchen werden von den Spielern in den Regionen errichtet. Die Spielübersichten geben detaillierte Informationen über alle diese Bauwerke.



2.6 Persönliches Spielmaterial

Jeder Spieler erhält einen Satz an Holzteilen in der gewünschten Farbe: 20 Bauern **1**, 10 Soldaten **2**, 20 Karawanen **3**, 1 Hauptstadt **4**, 11 Marker **5** (die er auf dem Abakus, der Schwerpunktskarte, den drei Überlieferungsskalen und der Unzufriedenheitsskala verwendet) und 1 Siegpunktescheibe **6**.

Hinweis: Sowohl Bauern als auch Soldaten gelten als Bürger.

Jeder Spieler erhält einen Satz von 9 Kontrollmarkern **7**, mit denen er die Regionen unter seiner Kontrolle markiert. Drei dieser Marker besitzen auf einer Seite die Markierung „P/P“ (für die zu Spielbeginn gewählten Provinzen). Auf der Rückseite besitzen sie wie auch die anderen sechs Marker die Markierung „C / K“ (die Kolonien, die der Spieler während des Spiels durch Eroberungen annektiert).

Jeder Spieler erhält einen Satz von 6 Fortschrittsmarkern **8**, mit denen er seine erzielten Fortschritte markiert.



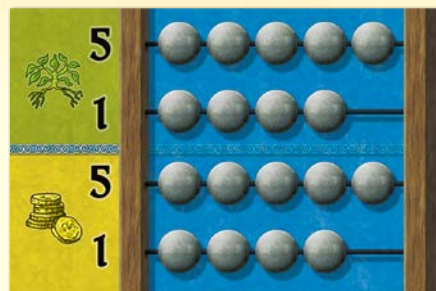
2.7 Startspielerfigur, Dynastie- und Generationenmarker, Würfel

Der Startspieler erhält die Startspielerfigur **1**. Die Dynastie- und Generationenmarker kommen auf die jeweiligen Skalen **2**. Die beiden Würfel werden im Laufe des Spiels für verschiedene Zwecke verwendet **3**.



2.8 Abaki

Jeder Spieler markiert seinen Vorrat an Getreide und Gold auf dem eigenen Abakus.



2.9 Spielübersichten

Jeder Spieler erhält eine Spielübersicht mit wichtigen Spielinformationen.

3.0 SPIELVORBEREITUNG

A Der Spielplan wird auf dem Tisch bereitgelegt.

B Ein Spieler sortiert die Ressourcenplättchen wie folgt nach ihren Rückseiten, bevor er je ein zufälliges Ressourcenplättchen in jede im Spiel befindliche Region legt.

• 5 Spieler: Es werden alle Ressourcenplättchen verwendet.



• 4 Spieler: Es werden die vier Ressourcenplättchen mit der Markierung „5“ entfernt und keine Plättchen in die vier Regionen für 5 Spieler gelegt.



• 3 Spieler: Es werden zusätzlich die sechs Ressourcenplättchen mit der Markierung „4+“ entfernt und keine Plättchen in die Regionen für 4 und 5 Spieler gelegt.



• 2 Spieler: Es werden zusätzlich die vier Ressourcenplättchen mit der Markierung „3+“ entfernt und keine Plättchen in die Regionen für 3 bis 5 Spieler gelegt.



Hinweis: Es sind nur die Regionen mit Ressourcenplättchen im Spiel. Die Spieler dürfen in den anderen Regionen keine Bürger platzieren. Sie dürfen aber Karawanen über die Grenzen in diese Regionen legen; es können aber keine Karawanenkettens durch solche Regionen fortgesetzt werden.

Aufgrund der zufälligen Verteilung der Ressourcenplättchen kommt es normalerweise zu asymmetrischen Verteilungen der beiden Ressourcen Getreide und Gold.

C Ein Spieler legt den grünen Generationenmarker auf das Startfeld der Generationenskala und den schwarzen Dynastiemarker auf das erste Feld der Dynastieskala.

D Der Chronikplan wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

E Jeder Spieler nimmt sich einen Satz an persönlichem Spielmaterial (Holzteile und Plättchen) und einen Satz Spielkarten (Aktionskarten, Schwerpunktkarten und Chronikkarten) sowie einen Abakus in der gewünschten Farbe. Außerdem nehmen alle Spieler eine Spielübersicht.

Nun legt jeder Spieler:

E1 einen seiner Marker auf das Feld „3“ der Unruheskala des Spielplans;

E2 je einen Marker neben jede der drei Überlieferungsskalen des Chronikplans;

E3 seine Siegpunktescheibe auf das Feld „0“ der Siegpunkteskala des Spielplans;

E4 je einen Marker neben jede der vier Reihen seines Abakus.

F Ein Spieler sortiert die Bauwerkplättchen nach Sorten und legt sie in Stapeln offen neben den Spielplan.

Abhängig von der Spielerzahl wird nur eine bestimmte Anzahl an Bauwerkplättchen jeder Sorte verwendet:

- 5 Spieler: 6 Bauwerke jeder Sorte
- 4 Spieler: 5 Bauwerke jeder Sorte
- 3 Spieler: 5 Bauwerke jeder Sorte
- 2 Spieler: 4 Bauwerke jeder Sorte

Unabhängig von der Spielerzahl werden immer *alle* Stadtplättchen verwendet.

BEISPIEL FÜR

E4

E3

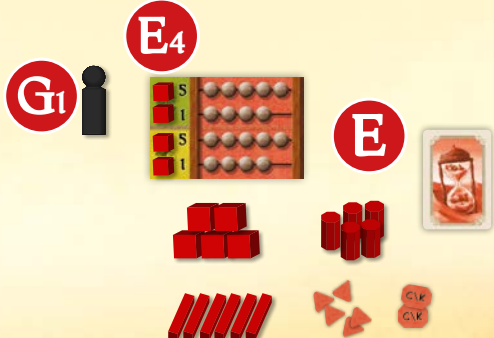
E1

B

C

E4

4 SPIELER



G Die Spieler wählen ihre Startregionen.

G1 Der Startspieler wird zufällig bestimmt und nimmt die Startspielerfigur.

G2 Jeder Spieler nimmt seine drei Provinz-Kontrollmarker. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine leere Region und legt einen seiner Provinz-Kontrollmarker hinein.

Beginnend mit dem letzten Spieler und dann entgegen dem Uhrzeigersinn wählen die Spieler eine zweite leere Region, die jeweils benachbart zur ersten eigenen Region liegen muss.

Erneut beginnend mit dem Startspieler wählen die Spieler eine dritte leere Region, die benachbart zu mindestens einer der beiden bereits gewählten Regionen liegen muss. *Ist dies in seltenen Fällen nicht möglich, darf der Spieler ausnahmsweise eine beliebige leere Region wählen.*

G3 Jeder Spieler legt je zwei Bauern und einen Soldaten in jede seiner drei Provinzen.

G4 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine seiner drei Provinzen als Hauptstadt aus und ersetzt den Provinz-Kontrollmarker in der Region mit seiner hölzernen Hauptstadt. Er legt den Kontrollmarker mit der Kolonieseite zurück in seinen persönlichen Vorrat. Die Hauptstadt gilt weiterhin als eine der drei Provinzen der Spieler.

Hinweis: Die Hauptstadt gilt nicht als Stadt. Eine Stadt wird immer durch das entsprechende Bauwerkplättchen markiert!

G5 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler eine Karawane auf die Grenze zwischen seiner Hauptstadtprovinz und einer eigenen anderen Provinz. Anschließend erhöht er den Wert auf „1“ auf einer der drei Überlieferungsskalen der drei Zivilisationskategorien.

G6 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler abschließend einen Bauern in eine seiner drei Provinzen.

H Ein Spieler sortiert die Fortschrittskarten nach den drei Zivilisationskategorien und deren Leveln.

H1 Der Spieler mischt jeweils die Level-2-Fortschritte in jeder der drei Zivilisationskategorien und legt diese offen neben den Level-1-Fortschritten des Chronikplans aus. *Auf diese Weise entstehen sechs getrennte Reihen an Fortschritten, jeweils mit einem Level-1- und Level-2-Fortschritt.*

H2 Die anderen Fortschrittstapel werden verdeckt unterhalb des Chronikplans bereitgelegt.

H3 Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler einen seiner Fortschrittsmarker auf den Level-1-Fortschritt seiner Wahl.

Strategiehinweis: Die gewählte Reihe mit Fortschritten beeinflusst die Aktionen der Spieler in den ersten Spielrunden. Unerfahrene Spieler sollten eine der sechs Wertungskategorien (A bis F) wählen, in der sie versuchen, am Ende der ersten Dynastie Siegpunkte für eine ihrer Chronikkarten zu erhalten. Entsprechend legen sie dann ihren Fortschrittsmarker auf den Level-1-Fortschritt einer der beiden Reihen der entsprechenden Zivilisationskategorie.

4.0 SPIELABLAUF

Eine Partie *The Sands of Time* verläuft über drei Dynastien, die jeweils in mehrere Generationen unterteilt sind. Jede Generation durchläuft sechs Phasen, wobei die Spieler in der zweiten Phase zwei bis vier Spielzüge mit jeweils zwei Aktionen ausführen.

Hinweis: Die letzte (dritte) Dynastie endet in derselben Weise wie die vorherigen zwei, wie im Folgenden beschrieben. Das bedeutet, dass sie erst dann endet, wenn die fünf Phasen der **finalen Generation** abgehandelt wurden. Der Dynastiemarker kann dadurch einige Felder in den vierten, dunkelbraunen Bereich gezogen werden, bevor die Bedingung für das Ende der Generation erfüllt wird. Dieser Bereich ist genau dafür vorgesehen.

In jeder Generation werden die sechs Phasen in der folgenden Reihenfolge durchgeführt:

- 4.1 Ressourcen erhalten
- 4.2 Spielzüge durchführen
- 4.3 Bevölkerungswachstum überprüfen (am Ende einer Generation)
- 4.4 Überbevölkerung prüfen (am Ende einer Generation)
- 4.5 Das Ende der Dynastie prüfen und Chronikkarten werten (am Ende einer Generation)
- 4.6 Eine neue Generation vorbereiten

4.1 Ressourcen erhalten

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt, um den Ablauf zu beschleunigen.

Der Spieler erhält in jeder Region unter seiner Kontrolle (Hauptstadt, Provinz oder Kolonie) je 1 Ressource für jeden seiner Bauern in der Region, entweder Getreide oder Gold wie auf dem Ressourcenplättchen angegeben, aber maximal nur die Kapazität der Region, also die auf dem Ressourcenplättchen angegebene Zahl. Der Spieler markiert alle erhaltenen Ressourcen auf seinem Abakus. Er erhält keine Ressourcen durch seine Soldaten, und auch keine Ressourcen durch seine Bauern in Regionen, die ein Mitspieler kontrolliert.

Beispiel: Marion kontrolliert Asia Minor, Syria und Armenia. Sie erhält trotz der vier Bauern in Armenia nur 3 Gold (die Kapazität von Armenia) und dank der übrigen Bauern insgesamt 5 Getreide.



4.2 Spielzüge durchführen

Diese Phase besteht aus den folgenden drei Schritten, die insgesamt zwei bis vier Mal wiederholt werden, bis die Generation in Schritt C endet:

- A Die Spieler wählen alle gleichzeitig zwei Karten aus, die sie verdeckt vor sich ablegen.
- B Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder Spieler seine zwei Karten auf und führt deren Aktionen aus, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug ausführt.

- C Der Startspieler versetzt die Scheiben auf der Dynastie- und Generationenskala jeweils um ein Feld vorwärts und würfelt einen der Würfel, um das Ende der Generation zu überprüfen.

Vorschlag: Die Spieler sollten Schritt A gut planen, um ihre jeweiligen Aktionen in Schritt B zügig ausführen zu können. Durch zu intensive Planung kann das Spiel ins Stocken kommen.

Wenn die Generation in Schritt C nicht endet, werden die drei Schritte wiederholt.

- A] Der Spieler schaut sich seine Aktions- und Schwerpunktkarten an und wählt davon zwei, die er verdeckt vor sich ablegt. Wenn der Spieler es möchte, darf er als eine der zwei Karten eine bereits zuvor in dieser Generation gespielte Karte erneut wählen (wenn bereits mindestens ein Spielzug in der aktuellen Generation durchgeführt wurde).

Der Spieler darf in einer Generation nur eine seiner Schwerpunktkarten spielen.

Hinweis: Wenn der Spieler plant, eine Schwerpunktkarte zu spielen, sollte er das im ersten Spielzug der Generation machen, da eine Generation nur maximal vier Spielzüge hat.

Siehe auch 5.0 und 7.0 für Details zu den Aktionen und Schwerpunktkarten.

- B Als erster deckt der Startspieler seine beiden Karten auf. Sind es beides Aktionskarten, darf er die Reihenfolge beider Karten frei bestimmen. Er muss aber die erste Aktion vollständig durchführen, bevor er mit der zweiten beginnt. Die Aktionen werden auf den nächsten Seiten im Detail erklärt.

Mehrere Aktionskarten und Bauwerke besitzen Aktionen und Vorteile in einer farbigen Box. Diese Boxen zeigen die Farben der Zivilisationskategorien: Zivil, Kultur und Politik.

Wichtig: Die Aktionen oder Fähigkeiten in diesen farbigen Boxen sind normalerweise **gesperrt**. Der Spieler darf diese erst dann verwenden, wenn er die entsprechende Zivilisationskategorie **freigeschaltet** hat. Das Freischalten erreicht er dauerhaft durch das Erreichen eines passenden Fortschritts oder für eine Generation zeitlich begrenzt durch das Ausspielen einer passenden Schwerpunktkarte. Siehe auch 6.0.

Zusätzlich darf der Spieler nach Wunsch zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug eine der drei Bonusaktionen durchführen, die oben rechts auf dem Spielplan abgebildet sind. Er muss dies nicht vorher ankündigen, sondern darf damit bis zu seinem Zug warten.

Verwendet der Spieler eine Aktion mit einem der drei Zivilisationssymbole (neben dem Namen der Aktion), das der bereits ausgespielten Schwerpunktkarte entspricht, legt er einen Marker auf ein leeres Feld unten auf der Schwerpunktkarte. Sobald er den dritten Marker auf diese Karte legt, erhöht er den Wert auf der Überlieferungsskala dieser Zivilisationskategorie um „1“. Der Spieler lässt die Marker auf der Schwerpunktkarte bis zum Ende der Generation liegen, so dass er die Felder der Karte in derselben Generation kein zweites Mal füllen kann.

Hinweis: Der Spieler darf die Felder der Schwerpunktkarte nicht aufgrund von Aktionen füllen, die er bereits vor dem Ausspielen der Schwerpunktkarte verwendet hat. Er darf nur Aktionen verwenden, die er zusammen mit der Schwerpunktkarte oder in folgenden Spielzügen der Generation ausspielt.

Der Spieler darf sich entscheiden, eine ausgespielte Aktion nicht zu verwenden. Er nimmt die Karte direkt wieder auf die Hand. In diesem Fall darf der Spieler keinen Marker auf die Schwerpunktkarte legen, wenn die Aktionskarte ein passendes Zivilisationssymbol besitzt.

Am Ende seines Spielzugs erhöht der Spieler seinen Unruhwert jeweils um „1“, wenn er eine Bonusaktion genutzt oder eine bereits vorher ausgespielte Aktionskarte ein weiteres Mal gewählt hat.

Beispiel: Marion spielt in ihrem Spielzug als erste Karte die Schwerpunktkarte **Bürgertum** ①. Ihre zweite Karte ist die Aktion **Tribut**, die neben dem Namen das Bürgertum-Symbol aufweist ②. Somit legt Marion einen Marker auf das erste leere Feld der Schwerpunktkarte. Nebenbei schaltet die Schwerpunktkarte auch die farbige Box mit dem &-Symbol der Aktion Tribut frei, so dass Marion beide Aktionen durchführen darf.



Anschließend deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine gewählten Karten auf und führt seinen Spielzug aus.

☉ Nachdem alle Spieler einen Spielzug hatten, versetzt der Startspieler die Scheiben auf der Dynastie- und Generationenskala jeweils um ein Feld vorwärts.

In der zweiten und dritten Spielrunde einer Generation würfelt er anschließend einen der Würfel. In der ersten und vierten Spielrunde muss nicht gewürfelt werden. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs gleich oder höher als die Zahl auf dem aktuellen Feld der Generationenskala, setzen die Spieler diese Phase fort und beginnen eine neue Spielrunde mit Schritt ①. Sie lassen bereits ausgespielte Aktions- und Schwerpunktkarten offen vor sich liegen. Ist das Ergebnis niedriger oder haben die Spieler bereits die vierte Spielrunde ausgeführt, endet diese Phase und die Spieler beginnen mit Phase 4.3.

Hinweis: Erreicht der Marker auf der Dynastieskala das erste Feld der nächsten Dynastie, ohne dass die aktuelle Generation endet, beginnen die Spieler die nächste Spielrunde dieser Generation. In diesem Fall endet die Dynastie erst, wenn die Spieler zur Phase 4.5 kommen.

Wichtig: In Schritt ☉ versetzt der Startspieler immer die Marker auf beiden Skalen, Dynastie und Generation.

Thematische Anmerkung: Jede Generation umfasst grob die Lebensdauer eines Herrschers; aber dessen Lebensdauer steht niemals genau fest...

Beispiel: Nachdem alle Spieler ihren zweiten Spielzug hatten, versetzt Angelika die beiden Marker auf den Dynastie- und Generationenskalen. Danach würfelt sie den Würfel und erhält eine „3“. Das Ergebnis entspricht der „3“ auf der Generationenskala, so dass die Spieler mit dieser Generation einen dritten Spielzug durchführen.



4.3 Bevölkerungswachstum überprüfen

Nachdem die Generation endet, prüfen die Spieler, ob sie während dieser Generation den Marker auf der Dynastieskala auf oder über ein Feld mit dem Bauernsymbol gezogen haben. Ist dies der Fall, wächst die Bevölkerung aller Spieler.

Jeder Spieler platziert einen Bauern aus seinem Vorrat in jede Region unter seiner Kontrolle. Das Platzieren der Bauern ist Pflicht, die Spieler dürfen darauf nicht freiwillig verzichten. Nur wenn ein Spieler nicht mehr genügend Bauern im Vorrat hat, darf er die Regionen bestimmen, in denen er seine letzten Bauern platziert.

Beispiel: Am Ende einer Generation ist der Marker auf der Dynastieskala an dem Feld mit dem Bauernsymbol vorbeigezogen. Somit platziert Marion je einen Bauern in jeder Region unter ihrer Kontrolle.



4.4 Überbevölkerung prüfen

Nachdem die Generation endet, prüfen die Spieler, ob in ihren Regionen zu viele Bürger leben, wodurch die Unruhwerte steigen.

Kontrolliert ein Spieler mindestens eine Region, in der mehr Bürger aller Spieler zusammen stehen (Bauern und Soldaten), als die Kapazität angibt, muss der kontrollierende Spieler seinen Wert um „1“ auf der Unruheskala erhöhen.

Stehen in einer Region mehr als doppelt so viele Bürger aller Spieler zusammen, als die Kapazität angibt (ohne Berücksichtigung von Effekten der Aquädukte oder Städte), müssen die Spieler beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn jeweils einen eigenen Bürger nach Wahl entfernen und in den eigenen Vorrat zurücklegen. Dies machen sie solange, bis die Anzahl auf oder unter die doppelte Kapazität sinkt. Jeder Spieler entfernt auf diese Weise dieselbe Anzahl an Bürgern.

Beispiel: Marion und Angelika besitzen insgesamt fünf Bürger in Asia Minor. Die Kapazität beträgt dort 4, so dass es in der Region eine Überbevölkerung gibt. Da Marion Asia Minor kontrolliert, muss sie ihren Wert auf der Unruheskala auf „5“ erhöhen.



4.5 Das Ende der Dynastie prüfen und Chronikkarten werten

Nachdem die Generation endet, prüfen die Spieler, ob sie den Marker auf der Dynastieskala auf oder über das erste Feld der nächsten Dynastie gezogen haben (wenn sich die Farbe der Skala geändert hat). Ist dies der Fall, endet die alte Dynastie und es folgt eine Wertung.

Zuerst erhält jeder Spieler je 1 Siegpunkt für jedes Wunder unter seiner Kontrolle. Der Spieler erhält 2 Siegpunkte, wenn er den Bürgertum-Fortschritt Vision erreicht hat.

Als nächstes werten die Spieler die Chronikkarten. Sie decken alle ausgespielten Chronikkarten auf dem Chronikplan auf und bestimmen die Siegpunkte für jeden Spieler, beginnend mit dem Startspieler. Der Spieler überprüft bei jeder Chronikkarte, ob sein Imperium die Bedingungen des gewählten Wertungsfeldes erfüllt.

Ist dies der Fall, überprüft der Spieler, ob die Zahl oben rechts auf der Chronikkarte *gleich oder kleiner* als dessen Wert auf der entsprechenden Überlieferungsskala der Zivilisationskategorie ist. Ist auch das der Fall, erhält der Spieler die auf der Chronikkarte genannten Siegpunkte und trägt sie auf der Siegpunkteskala ab.

Ausnahme: Wenn der Spieler zwei Chronikkarten in derselben Zivilisationskategorie werten möchte, muss die Summe der Zahlen rechts oben auf beiden Chronikkarten *gleich oder niedriger* als der Wert auf der Überlieferungsskala sein. Möchte der Spieler also die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „3“ auf dem Wertungsfeld C (Anzahl an Regionen) und die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „4“ auf dem Wertungsfeld D (Anzahl an Bürgern) werten, benötigt er einen Wert von *mindestens 7* auf der Überlieferungsskala Politik.

Erfüllt der Spieler nicht alle Bedingungen einer Chronikkarte, erhält er dafür auch keine Siegpunkte.

Als nächstes erhöht der Spieler in jeder Zivilisationskategorie, in der er Siegpunkte für mindestens eine Chronikkarte erhalten hat, seinen Wert um 1 auf der Überlieferungsskala.

Abschließend nimmt er alle ausgespielten Chronikkarten wieder auf die Hand. Siehe auch die Details zu allen sechs Wertungsfeldern auf der Spielübersicht.

Beispiel Wertung A: Während der gerade beendeten Dynastie hat Marion die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „1“ auf das Wertungsfeld C (Anzahl an Regionen) gelegt. Ihr Imperium besteht aus vier Regionen - Armenia, Asia Minor, Mesopotamia und Syria, so dass sie die Bedingung der Chronikkarte erfüllt. Marions Wert auf der Überlieferungsskala beträgt 1 und entspricht der Zahl auf der Karte. Sie erhält 1 Siegpunkt und markiert diesen auf der Wertungsskala. Anschließend nimmt sie die Chronikkarte wieder auf die Hand.



Beispiel Wertung B: Während der gerade beendeten Dynastie hat Angelika drei Chronikkarten gespielt: die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „3“ auf das Wertungsfeld B (Springbrunnensymbole), die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „4“ auf das Wertungsfeld C (Anzahl an Regionen) und die Chronikkarte mit einem Überlieferungswert von „5“ auf das Wertungsfeld D (Anzahl an Bürgern). Ihr Imperium besteht neben anderen Dingen aus sieben Regionen, 5 Springbrunnensymbolen und 30 Bürgern. Angelika besitzt einen Wert von 4 auf der Überlieferungsskala Bürgertum und von 7 auf der Überlieferungsskala Politik. Für die Karte auf dem Wertungsfeld B besitzt sie zwar genug Überlieferungspunkte, aber leider nicht genug Springbrunnensymbole und

erhält keine Siegpunkte. Die Bedingungen der Karten auf den Wertungsfeldern C und D erfüllt sie, aber ihr Überlieferungswert ist nicht hoch genug, um beide Chronikkarten zu werten. Sie benötigt einen Wert von $4 + 5 = 9$, hat aber nur einen Wert von 7. Somit entscheidet sie sich für die Karte mit einem Überlieferungswert von „5“ und erhält 15 Siegpunkte. Anschließend erhöht sie den Politik-Überlieferungswert um 1 auf 8 und nimmt alle drei Chronikkarten zurück auf die Hand.

4.6 Eine neue Generation vorbereiten

Der Startspieler gibt die Startspielerfigur an den Spieler zu seiner linken; dieser Spieler wird neuer Startspieler.

Er setzt den Marker auf der Generationenskala zurück auf das Startfeld. Der Marker auf der Dynastieskala bleibt auf dem aktuellen Feld!

Jeder Spieler versetzt alle seine Marker auf dem Abakus zurück auf 0 Ressourcen und nimmt alle ausgespielten Aktionskarten und eine eventuell gespielte Schwerpunktkarte zurück auf die Hand; er legt die Marker auf der Schwerpunktkarte zurück in seinen Vorrat.

5.0 DIE AKTIONEN IM DETAIL

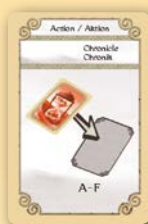
Im Folgenden werden die 10 verschiedenen Aktionen beschrieben, die den Spielern in Phase 4.2 zur Verfügung stehen.

Hinweis: Die von einem Spieler kontrollierten Regionen seines Imperiums müssen während des Spiels nicht zusammenhängend bleiben.

In der Spielvorbereitung müssen die ersten drei Regionen eines Spielers aneinandergrenzen. Während des Spiels darf er beliebige Regionen annektieren und erleidet keine Nachteile, wenn ein Mitspieler eine seiner Regionen annektiert und das Imperium so in mehrere Bereiche teilt.

Die Spieler besitzen je 11 Aktionskarten, da sie zwei Versionen der Aktion Karawane haben.

5.1 Chronik



Der Spieler wählt eine der Chronikkarten auf seiner Hand und legt sie auf dem Chronikplan verdeckt auf das Wertungsfeld seiner Wahl, in der Hoffnung, deren Bedingungen später zu erfüllen.

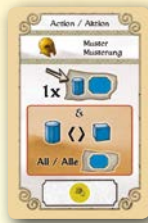
Der Spieler darf auf einem Wertungsfeld nur eine Chronikkarte ablegen. Außerdem darf er bereits gelegte Chronikkarten nicht mehr durch andere Chronikkarten ersetzen oder auf andere Wertungsfelder versetzen.

Verschiedene Spieler dürfen dasselbe Wertungsfeld wählen und dort jeder eine Chronikkarte ablegen.

Siehe auch die Details zu allen sechs Wertungsfeldern auf der Spielübersicht.

Thematische Anmerkung: Chronikkarten repräsentieren die kühnen Pläne der Herrscher. Sie hoffen, dass diese Pläne rechtzeitig umgesetzt werden, so dass die Welt die Errungenschaften ihrer Herrschaft bewundern kann.

5.2 Musterung



Der Spieler zahlt 1 Gold, um einen Soldaten aus seinem Vorrat in eine Region unter seiner Kontrolle zu stellen. Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Politik freigeschaltet (siehe 6.0), darf er je 1 Gold zahlen, um in jeder Region unter seiner Kontrolle je einen Bauern in einen Soldaten oder einen Soldaten in einen Bauern umzuwandeln. Dies darf er zusätzlich zur oben genannten Aktion machen und ist keine Pflicht. Der Spieler darf lediglich in einer Region unter seiner Kontrolle nur eine der beiden Möglichkeiten nutzen.

Der Spieler muss das benötigte Gold besitzen und markiert die entsprechenden Kosten auf seinem Abakus.

Beispiel Musterung A: Angelika kontrolliert Gallia, Hispania und Italia. Sie zahlt 1 Gold und stellt einen Soldaten in Gallia. Auch wenn sie noch weiteres Gold besitzt und gerne weitere Soldaten in Hispania und Italia stellen möchte, darf sie das nicht machen.

Beispiel Musterung B: Angelika kontrolliert Gallia, Hispania und Italia. In Italien befindet sich das Bauwerk Bewässerung. Angelika hat durch das Ausspielen der Schwerpunktkarte Politik in dieser Generation die Zivilisationskategorie Politik freigeschaltet. Sie zahlt 1 Gold und stellt einen Soldaten nach Gallia. Außerdem zahlt sie 1 Gold, um einen Bauern in Hispania in einen Soldaten umzuwandeln. Angelika hat bereits den Fortschritt Tyrannei erreicht und nutzt für 1 weiteres Gold die Bewässerung, um einen Bauern nach Italia zu stellen.



Der Spieler mit dem höheren Gesamtkampfwert ist der Sieger. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der angegriffene Spieler.

Der Sieger legt einen seiner Bürger aus der angegriffenen Region in seinen Vorrat zurück. Außerdem erhöht er seinen Unruhwert entsprechend der gewählten Augenzahl des Würfels. Der Verlierer legt zwei seiner Bürger aus der angegriffenen Region in seinen Vorrat zurück. Ist er außerdem der angegriffene Spieler, muss er seine übrigen Bürger aus der angegriffenen Region in eine benachbarte Region unter seiner Kontrolle zurückziehen. Kann er das nicht, muss er alle seine Bürger zurück in den eigenen Vorrat legen. Hat er die angegriffene Region kontrolliert, legt er auch seinen Kontrollmarker aus der Region zurück in den eigenen Vorrat.

Anmerkung des Autoren: Der Verlierer muss seinen Unruhwert nicht erhöhen. Dies entspricht nicht der Realität eines Kampfes, es passt aber sehr gut zum Spielablauf und macht Angriffe umso riskanter.

Verliert ein Spieler seine Hauptstadt, wählt er eine andere Region unter seiner Kontrolle als neue Hauptstadt und ersetzt den Kontrollmarker mit seiner hölzernen Hauptstadt. Die Werte des Spielers auf den Überlieferungsskalen bleiben unverändert, aber er muss zukünftige Karawanen eventuell entsprechend der neu platzierten Hauptstadt legen.

Wichtig: Ein Spieler verliert durch eine Eroberung niemals seine letzte Region, so dass er niemals komplett aus dem Spiel ausscheidet. Wird er dort von einem Mitspieler angegriffen und verliert den Kampf, legt er nur zwei Bürger zurück in den eigenen Vorrat, behält aber die Kontrolle dieser Region. Somit kann der erfolgreiche Angreifer diese Region nicht annektieren.

ⓑ Annektieren

Der Spieler darf die Region annektieren, wenn sie von keinem Spieler kontrolliert wird oder unter Kontrolle eines Spielers ist, dieser aber keine Bürger in der Region hat. Der Spieler muss mehr Bürger in der Region haben als jeder Mitspieler.

Hinweis: Der Spieler muss keinen Angriff in der Region durchführen, bevor er diese unkontrollierte oder verlassene Region annektiert.

Der Spieler zahlt eine Anzahl an Getreide entsprechend der bisherigen Anzahl an Regionen unter seiner Kontrolle und legt einen Kolonie-Kontrollmarker in diese Region.

Hinweis: Der Spieler kann nicht mehr als 10 Regionen kontrollieren. Die kontrollierten Regionen müssen nicht zusammenhängend liegen (mit Ausnahme der drei Startregionen während der Spielvorbereitung).

Thematische Anmerkung: Je größer das Imperium eines Spielers wird, desto schwieriger ist es zu regieren und desto höher sind die Kosten.

5.3 Eroberung



Der Spieler greift mit dieser Aktion Mitspieler an und/oder annektiert eine Region.

Der Spieler wählt eine Region, in der er die Eroberung ausführen möchte. Anschließend führt er eine oder beide folgende Aktionen durch.

Ⓐ Angriff

Der Spieler darf nur angreifen, wenn er und mindestens ein Mitspieler Bürger in der gewählten Region besitzen. Gibt es Bürger von mehreren Mitspielern, muss er einen der Mitspieler bestimmen, da er nur einen von ihnen angreifen darf. Der Spieler zahlt für den Angriff eine Anzahl an Getreide entsprechend des eigenen Unruhwerts.

Nun bestimmen beide Spieler zunächst ihren Kampfwert. Bauern tragen je einen Kampfwert von 1 bei, Soldaten je einen Kampfwert von 2.

Als nächstes dürfen beide Spieler ihren Kampfwert nach Wunsch erhöhen. Dazu nehmen sie beide je einen Würfel und legen ihn mit der gewünschten Augenzahl auf den Tisch, wobei sie ihn mit der Hand verdecken. Die Augenzahl muss gleich oder niedriger sein als die Differenz zwischen dem maximalen Unruhwert von 7 und dem aktuellen Unruhwert der Spieler. Hat ein Spieler bereits einen maximalen Unruhwert von 7, legt er den Würfel offen beiseite und kann seinen Kampfwert nicht erhöhen.

Beide Spieler heben gleichzeitig ihre Hand und multiplizieren die gewählte Augenzahl mit 3. Sie zählen diesen Wert zum Kampfwert ihrer Bürger hinzu.



Beispiel Eroberung A: Marion führt eine Eroberung in Rhodes durch. Sie kontrolliert Gallia, Sicilia und Cyprus. Nicole kontrolliert Rhodes, hat dort aber keine Bürger. Marion besitzt in Rhodes zwei Bauern und Angelika einen Soldaten. Marion besitzt also die meisten Bürger in Rhodes, während es keine Bürger der kontrollierenden Spielerin gibt. Somit annektiert Marion Rhodes und bezahlt 3 Getreide für ihr bisheriges Imperium mit drei kontrollierten Regionen. Nicole nimmt ihren Kontrollmarker zurück und Marion legt einen Kolonie-Kontrollmarker nach Rhodes.

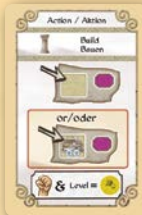


Beispiel Überfall: Nicole entscheidet sich für den Überfall. Sie hat drei Soldaten in Sicilia und einen in Hispania. Sie zieht zwei Soldaten aus Sicilia und den Soldaten aus Hispania nach Italien, das von Angelika kontrolliert wird und Getreide bietet. Nicole erhält 3 Getreide, während Angelika diese verliert.



Beispiel Eroberung B: Angelika führt eine Eroberung in Libya durch, das von Nicole kontrolliert wird. Sie besitzt dort zwei Soldaten und einen Bauern, Nicole zwei Soldaten. Als erstes greift Angelika Nicles Bürger an und zahlt ihren Unruhwert in Getreide. Angelika hat in der Politik den Level-3-Fortschritt Streitwagen erreicht, so dass ihre Soldaten in Libya einen um 1 erhöhten Kampfwert besitzen (Libya ist eine Ebene). Nicole hat in der Politik in der anderen Reihe den Level-1-Fortschritt Bronze-Verarbeitung erreicht, so dass ihr Kampfwert um 1 erhöht wird. Somit besitzt Angelika einen Kampfwert von 7 und Nicole von 5. Als nächstes nehmen beide je einen Würfel und wählen geheim eine Augenzahl. Sowohl Angelika als auch Nicole wählen die 2 und erhöhen ihre Kampfwerte auf 13 bzw. 11. Angelika gewinnt den Kampf und erhöht ihren Unruhwert um 2. Angelika verliert einen Bürger und wählt den Bauern, während Nicole beide Soldaten verliert und ihren Kontrollmarker aus der Region entfernt. Angelika entscheidet sich, Libya zu annektieren und zahlt eine Anzahl an Getreide für ihr bisheriges Imperium. Angelika hat in der Politik bereits den Level-1-Fortschritt Gesetz erreicht, so dass ihre Kosten dank der zwei Soldaten in Libya um 2 Getreide reduziert werden. Abschließend legt sie einen Kolonie-Kontrollmarker in die Region.

5.5 Bauen



Der Spieler errichtet mit dieser Aktion jeweils ein Bauwerk in einer Region unter seiner Kontrolle. Er wählt eines der verfügbaren Bauwerkplättchen aus dem Vorrat und legt es in die Region.

Hinweis: Möchte der Spieler eine Stadt errichten, muss er die Zivilisationskategorie Bürgertum freigeschaltet haben (siehe 6.0).

Der Spieler bezahlt die Baukosten des Bauwerks in Gold. Diese Baukosten entsprechen der Summe aus dem Unruhwert des Spielers und dem Level des Bauwerks (1 bis 4, wie auf dem Bauwerk angegeben).

Hinweis: Der Level einer Stadt entspricht der Kapazität der Region, die zwischen 3 bis 5 liegt.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die zum Bauwerk passende Schwerpunktkarte gespielt, legt er einen Marker auf eines der freien Felder der Schwerpunktkarte.

Einschränkungen:

- In einer Region darf nur ein Bauwerk jeder Sorte errichtet werden.
- In einer Region dürfen nicht mehr Bauwerke errichtet werden, als die Kapazität des Ressourcenplättchens in der Region vorgibt.

Errichtet der Spieler mit der ersten Aktion das Bauwerk, darf er dessen Vorteile sofort in der zweiten Aktion nutzen. Siehe auch die Details zu allen 12 Bauwerken auf der Spielübersicht.

Beispiel Bauen A: Marion entscheidet sich für den Bau eines Triumphbogens in Rhodes, dessen Kontrolle sie durch eine Eroberung in der vorherigen Runde übernommen hat. Ihr Unruhwert beträgt 4, so dass sie $4 + 1 = 5$ Gold zahlt und das entsprechende Plättchen nach Rhodes platziert. Dank des Vorteils des Triumphbogens erhöht Marion ihren Wert um 1 auf der Überlieferungsskala Politik.

Beispiel Bauen B: Marion wählt neben der Aktion Bauen auch die Schwerpunktkarte Bürgertum. Somit hat sie die Zivilisationskategorie Bürgertum freigeschaltet und entscheidet sich für den Bau einer Stadt in Asia Minor mit einer Kapazität von 4. In Asia Minor sind bereits ein Steinbruch und drei Bauern. Marion kontrolliert außerdem das benachbarte Armenia, in dem sie ein Amphitheater hat. Außerdem hat sie den Fortschritt Arbeit

5.4 Überfall



Der Spieler zieht mit dieser Aktion beliebig viele seiner Soldaten in jeweils benachbarte Regionen. Die Anzahl an Bürgern aller Spieler darf dadurch die Kapazität der Regionen überschreiten.

Danach erhält der Spieler in einer der Regionen, in die er gerade Soldaten gezogen hat, für jeden seiner anwesenden Soldaten je 1 Ressource entsprechend des Ressourcenplättchens in der Region. Er erhält maximal die Kapazität der Region. Wird die gewählte Region von einem Mitspieler kontrolliert, muss dieser dieselbe Anzahl an Ressourcen abgeben (besitzt er weniger, verliert er alle diese Ressourcen). Der Spieler darf für den Überfall jede Region wählen, auch wenn diese von niemanden kontrolliert wird oder der Mitspieler keine entsprechenden Ressourcen besitzt, mit Ausnahme der Regionen unter seiner Kontrolle.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Politik freigeschaltet (siehe 6.0), darf er Ressourcen aus allen Regionen erhalten, in denen seine Soldaten stehen, entsprechend der im vorherigen Absatz genannten Bedingungen. Die Spieler markieren die erhaltenen oder verlorenen Ressourcen auf ihren Abaki.

erreicht und besitzt einen Unruhwert von 5. Somit betragen die Kosten für die Stadt insgesamt 9 Gold (Level der Stadt = 4, Unruhe = 5). Der Steinbruch gibt Marion einen Rabatt von 1 Gold. Da sie die Zivilisationskategorie Kultur noch nicht freigeschaltet hat, bietet ihr das Amphitheater leider keinen Rabatt. Somit betragen die Kosten nur noch 8 Gold.

Marion hat aber nur 3 Gold auf ihrem Abakus. Sie entscheidet sich, die Bonusaktion Unterdrückung zu nutzen (siehe 5.11), um je 1 Gold für jeden Bauern in Asia Minor zu erhalten und hat nun 6 Gold zur Verfügung. Sie nutzt nun den Fortschritt Arbeit, um dank ihrer Bauern die Kosten der Stadt um 3 auf 5 Gold zu senken. Somit kann sie die Stadt bauen und behält sogar noch 1 Gold auf ihrem Abakus. Marion legt aufgrund der Folgen des Fortschritts Arbeit zwei Bauern zurück in ihren Vorrat. Sie legt zwei Marker auf die Schwerpunktkarte Bürgertum, je einen für die passende Aktionskarte und für das passende Bauwerk. Abschließend erhöht sie aufgrund der genutzten Bonusaktion ihren Unruhwert um 1. Marion hat ein atemberaubendes Bauwerk durch großes Leiden ihrer Bürger errichtet!

5.6 Regieren



Der Spieler reduziert durch diese Aktion den Unruhwert um einen oder mehrere Felder auf der Unruheskala.

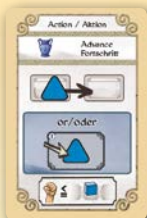
Der Spieler zahlt für jedes Feld, um das er den Unruhwert senken möchte, eine Menge an Getreide entsprechend der Anzahl an Regionen unter seiner Kontrolle.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Kultur freigeschaltet (siehe 6.0), reduziert er den Unruhwert um ein Feld, ohne dafür Kosten zu zahlen. Er zahlt nur für jedes weitere Feld, wie oben beschrieben.

Beispiel Regieren A: Nicole kontrolliert 3 Regionen. Sie muss für jedes Feld 3 Getreide zahlen, um dass sie ihren Unruhwert senken möchte.

Beispiel Regieren B: Angelika hat den Fortschritt Demokratie erreicht und in dieser Generation die Schwerpunktkarte Kultur ausgespielt. Auch wenn sie somit die Zivilisationskategorie Kultur auf zwei Arten freigeschaltet hat, addieren sich diese beiden nicht. Angelika darf die kostenfreie Reduzierung ihres Unruhwertes nur einmal durchführen. Sie darf zusätzlich Getreide zahlen, um den Unruhwert um weitere Felder zu senken.

5.7 Fortschritt



Der Spieler hat zwei verschiedene Möglichkeiten.

Er versetzt einen seiner Fortschrittsmarker in derselben Reihe nach rechts auf den nächsten Fortschritt.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Kultur freigeschaltet (siehe 6.0), darf er stattdessen einen neuen Fortschrittsmarker auf den Level-1-Fortschritt einer Reihe legen, auf der er bisher noch keinen solchen Marker liegen hat. Somit

dürfen verschiedene Spieler in derselben Reihe Fortschrittsmarker besitzen.

Der Spieler muss für diese Aktion keine Kosten zahlen. Er darf diese Aktion aber nur durchführen, wenn sein Unruhwert gleich oder niedriger als der Wert auf der Überlieferungsskala der Zivilisationskategorie ist, in der der Spieler seinen Marker versetzen oder einsetzen möchte.

Nachdem der Spieler seinen Marker versetzt hat und in der Reihe rechts vom aktuellen Fortschritt noch kein weiterer liegt (wenn er der erste ist, der diesen Fortschritt erreicht), zieht der Spieler zwei Karten vom Stapel des nächsten Levels in derselben Zivilisationskategorie und wählt eine von ihnen, die er offen in die Reihe neben den Fortschritt mit seinem Marker legt. Er legt die andere Karte verdeckt zurück auf den passenden Stapel.

Hinweis: Es kommen nicht alle Fortschrittskarten jeden Levels ins Spiel. Muss der Spieler eine Fortschrittskarte in einer Reihe hinzufügen und es gibt es nur noch eine im Stapel, hat er keine Wahl und legt diese letzte Karte offen aus.

Die Position des Fortschrittsmarkers eines Spielers in einer Reihe zeigt an, dass er Zugriff auf den Fortschritt hat, auf dem sein Marker liegt und auf alle Fortschritte mit niedrigerem Level in derselben Reihe.

Erhält der Spieler in seiner ersten Aktion des Spielzugs Zugriff auf einen neuen Fortschritt, darf er dessen Vorteile sofort in seiner zweiten Aktion nutzen. Siehe auch auf der Spielübersicht nach Details zu allen Fortschritten.

Beispiel Fortschritt A: Angelikas Fortschrittsmarker liegt in der zweiten Reihe der Zivilisationskategorie Bürgertum auf dem Level-1-Fortschritt Arbeit. Sowohl ihr Unruhwert als auch der Wert auf der Überlieferungsskala Bürgertum ist bei 3, so dass Angelika ihren Fortschrittsmarker auf den Level-2-Fortschritt Verzierung in derselben Reihe versetzen darf. Angelika ist die erste, die diesen Fortschritt erreicht und zieht nun die obersten beiden Fortschritte der Level-3-Fortschrittskarten in dieser Kategorie. Es sind Tyrannei und Kanalisation. Angelika wählt Kanalisation, legt diesen Fortschritt offen rechts neben den Fortschritt Verzierung und legt Tyrannei verdeckt zurück auf den Stapel.



Beispiel Fortschritt B: Nicole hat in dieser Generation die Schwerpunktkarte Kultur gespielt. Ihr Unruhwert liegt bei 3 und der Wert auf der Überlieferungsskala Bürgertum bei 1. Nicole möchte einen neuen Fortschrittsmarker auf den Level-1-Fortschritt Landwirtschaft legen, ihr fehlt aber ein Wert von 2 auf der Überlieferungsskala Bürgertum. Sie entscheidet sich, die Bonusaktion Unterstützung zu nutzen (siehe 5.11), um für diesen Spielzug vorübergehend den fehlenden Wert von 2 zu erhalten. Sie legt ihren Fortschrittsmarker auf den Fortschritt und erhöht dann am Ende des Spielzugs ihren Unruhwert um 1 aufgrund der verwendeten Bonusaktion.

5.8 Karawane



Der Spieler platziert mit dieser Aktion eine Karawane auf die Grenze zwischen zwei benachbarten Regionen. Dabei muss die neue Karawane entweder in eine Region unter Kontrolle des Spielers reichen, in der die Hauptstadt liegt oder er ein Bauwerk Stadt errichtet hat, oder in ununterbrochener Reihe mit anderen Karawanen des Spielers durch mehrere Regionen hindurch bis zur Hauptstadt oder einer Stadt des Spielers reichen. Der Spieler zahlt nach seiner Wahl entweder 2 Getreide oder 2 Gold für die Karawane. Er darf die Ressourcen zur Bezahlung nicht mischen.

Der Spieler darf zwischen zwei Regionen nur eine Karawane legen, er darf aber aus einer Region heraus mehrere Karawanen in verschiedene benachbarte Regionen legen. Außerdem darf der Spieler mehrere „Abzweigungen“ legen. Natürlich dürfen mehrere Spieler mit ihren Karawanen dieselben Regionen verbinden.

Hinweis: Die Spieler besitzen zwei Karawanen-Aktionskarten. Sie können die zweite Karte aber nur verwenden, wenn sie in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Kultur freigeschaltet haben (siehe 6.0).

Karawanen und Überlieferung: Erreicht eine neu platzierte Karawane des Spielers eine Region mit einer Hauptstadt oder einer Stadt, die bisher von keiner Karawane des Spielers erreicht wurde, oder liegt die Karawane auf einer Grenze mit einem Handelsgut, erhöht der Spieler den Wert um 1 auf einer Überlieferungsskala seiner Wahl (unabhängig davon, wie viele Hauptstädte, Städte oder Handelsgüter dieselbe Karawane gleichzeitig erreicht). Mit anderen Worten: Der Spieler kann durch das Platzieren einer Karawane den Überlieferungswert einer Skala nur um 1 erhöhen.



Thematische Anmerkung: Der Handel war in der antiken Welt eine reiche Quelle an kulturellem Austausch. In *The Sands of Time* wird dies durch die

Überlieferungsskalen simuliert – kultureller Austausch durch die Karawanenrouten sorgt für ein höheres Ansehen des Spielers. So wird es für ihn einfacher, durch Chroniken Siegpunkte zu erhalten und bessere Fortschritte zu erlangen.

Beispiel Karawane: Nicole besitzt eine Stadt im von ihr kontrollierten Gallia und hat eine Karawane auf die Grenze zwischen Gallia und Italia gelegt. Sie darf eine weitere Karawane zwischen Italia und Sicilia legen, da diese bis zu ihrer Stadt in Gallia reicht; sie darf aber keine Karawane auf die Grenze zwischen Hispania und Sicilia legen. Nicole zahlt 2 Getreide für die Karawane. Sicilia wird von Angelika kontrolliert, die dort ihre Hauptstadt besitzt. Somit darf Nicole den Wert um 1 auf einer ihrer drei Überlieferungsskalen erhöhen.



Beispiel Übersiedeln: Marion besitzt Bürger in Libya, Sicilia und Mauretania. Mauretania ist ihre Hauptstadt und beinhaltet als Bauwerk eine Straße. Marion zieht einen Bauern von Mauretania und einen Bauern von Libya nach Äthiopia, einen Soldaten von Sicilia nach Hispania und einen weiteren Soldaten von Libya über die Straße in Mauretania nach Hispania. Marion hat in dieser Generation die Schwerpunktkarte Kultur gespielt und darf deshalb auch eine Karawane platzieren. Sie wählt die Grenze zwischen Mauretania und Hispania.



5.9 Übersiedeln



Der Spieler zieht mit dieser Aktion beliebig viele seiner Bürger – Bauern oder Soldaten, in jeweils benachbarte Regionen. Der Spieler darf Bürger aus einer Region in verschiedene Nachbarregionen ziehen, sie müssen nicht als Gruppe zusammenbleiben. Auf diese Weise können mehrere Spieler Bürger in denselben Regionen besitzen. Die Anzahl an Bürgern aller Spieler darf die Kapazität der Regionen überschreiten.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Kultur freigeschaltet (siehe 6.0), darf er nun eine Karawane auf die Grenze zwischen zwei benachbarten Regionen platzieren. Zusätzlich zu den Beschränkungen für die Platzierung von Karawanen aus 5.8 muss eine der beiden Regionen auch mindestens einen Bürger des Spielers beinhalten. Im Gegensatz zur Karawanen-Aktion entstehen für diese Karawane keine Kosten.

Hinweis: Durch das Bauwerk Straße gelten alle Regionen, die zu der Region mit Straße benachbart sind, ebenfalls zueinander benachbart. Auf diese Weise darf ein Spieler Bürger durch diese Region in weiter entfernte Regionen ziehen, als nur in direkt aneinander grenzende Regionen. Möchte er auf einer Straße durch eine Region unter der Kontrolle eines Mitspielers ziehen, muss jener Spieler dieser Durchreise erst zustimmen. Der Spieler fragt zu Beginn der Übersiedelung um Erlaubnis; wird ihm die Durchreise verweigert, muss er mit den betroffenen Bürgern einen anderen Weg einschlagen.

Anmerkung des Autoren: Wenn sich die Spieler fragen, wie Straßen eine Insel mitten im Mittelmeer mit den Kontinenten verbindet, gilt die Antwort, dass sie Brücken verwendet haben. Sehr lange Brücken.

5.10 Tribut



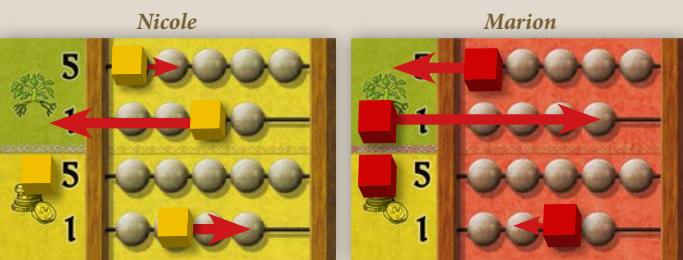
Der Spieler erhält je eine Ressource entsprechend der in den Regionen liegenden Ressourcenplättchen, **entweder** von jeder seiner Kolonien (nicht von den drei in der Spielvorbereitung gewählten Provinzen) **oder** von jeder Karawane der Mitspieler, die sowohl die Region mit der Hauptstadt als auch Regionen mit einer Stadt des Spielers erreichen. In diesem Fall müssen die betroffenen Mitspieler jeweils eine entsprechende Ressource für jede dieser Karawanen abgeben (wenn sie diese Ressourcen besitzen).

Dieser Vorgang wird für die Region mit der Hauptstadt und anschließend für jede Region mit einer Stadt des Spielers durchgeführt.

Auf diese Weise kann der Spieler mehrere Ressourcen von den Mitspielern erhalten und diese entsprechend mehrere Rohstoffe verlieren. Besitzt ein Mitspieler weniger Ressourcen, verliert er alle diese Ressourcen. Der Spieler bekommt auf jeden Fall alle ihm zustehenden Ressourcen, auch wenn die Mitspieler nicht genügend oder sogar keine entsprechenden Ressourcen besitzen.

Hat der Spieler in dieser Generation bereits die Zivilisationskategorie Bürgertum freigeschaltet (siehe 6.0), erhält er auf beide genannten Weisen Ressourcen, von seinen Kolonien **und** von den Karawanen der Mitspieler.

Beispiel Tribut: Nicole fordert Tribut. Ihre Hauptstadt ist in Italia und bietet Getreide. Marion besitzt zwei Karawanen, die nach Italia reichen, und Angelika besitzt eine Karawane. Nicole erhält zwei Getreide und trägt diese auf ihrem Abakus ab, während Marion zwei und Angelika ein Getreide verlieren. Außerdem besitzt Nicole eine Stadt in Sicilia, die Gold bietet. Dank Marions und Angelikas Karawanen erhält Nicole auch zwei Gold, und Marion und Angelika verlieren je ein Gold.



5.11 Bonusaktionen

Der Spieler darf jederzeit in seinem Spielzug **eine** der drei Bonusaktionen durchführen.

Entscheidet er sich für eine Bonusaktion, muss er am Ende seines Spielzugs den Unruhwert um 1 erhöhen. Innerhalb einer Generation darf er eine bereits verwendete Bonusaktion erneut nutzen, ohne dafür nochmals den Unruhwert erhöhen zu müssen.

Es gibt die folgenden drei Bonusaktionen:



Unterdrückung

Durch Unterdrückung erhält der Spieler für jeden Bauern in einer Region entsprechend des Ressourcenplättchens je eine Ressource (maximal die Kapazität).



Unterstützung

Durch Unterstützung erhöht der Spieler in einer der drei Zivilisationskategorien den Überlieferungswert vorübergehend um 2. Diese Erhöhung gilt nur bis zum Ende des Spielzugs, so dass der Spieler dies nicht auf der Überlieferungsskala markiert. Diese Erhöhung gilt nicht für die Wertung der Chronikkarten in Phase 4.5.



Steuern

Durch Steuern erhält der Spieler entweder je ein Gold oder ein Getreide für jedes Handelsgut, das von den Karawanen des Spielers erreicht wird. Der Spieler muss sich für eine Sorte entscheiden und darf beide Ressourcen nicht mischen.

6.0 GESPERRT/FREIGESCHALTET

Mehrere Aktionskarten und Bauwerke besitzen Aktionen und Vorteile in einer farbigen Box. Diese Boxen zeigen die Farben der Zivilisationskategorien: Zivil, Kultur und Politik. Siehe auf der Spielübersicht nach Details zu den Bauwerken.

Die Aktionen und Fähigkeiten in solchen farbigen Boxen sind **gesperrt**. Der Spieler darf diese erst dann verwenden, wenn er die entsprechende Zivilisationskategorie **freigeschaltet** hat.



Beispiel: Marion darf mit der Aktion Bauen keine Stadt errichten, solange sie nicht die Zivilisationskategorie Bürgertum freigeschaltet hat.

Freischalten: Um Aktionen und Fähigkeiten freizuschalten, muss der Spieler entweder:

- mit einem Fortschrittsmarker einen passenden Fortschritt erreichen und die Zivilisationskategorie dauerhaft erhalten, oder
- als eine von zwei Karten in Phase 4.2 eine passende Schwerpunktkarte ausspielen, mit der er eine der Zivilisationskategorien zeitlich begrenzt während der aktuellen Generation nutzen kann.

Sobald er dies erreicht, darf er die freigeschalteten Aktionen der Aktionskarten und die Fähigkeiten der Bauwerke sofort nutzen.

Hinweis: Schaltet der Spieler eine Zivilisationskategorie auf beide Weisen frei, durch den Fortschritt und die Schwerpunktkarte, darf er die Aktionen und Fähigkeiten trotzdem nur einmal pro Spielzug nutzen.

7.0 SCHWERPUNKTKARTEN



Jeder Spieler besitzt drei Schwerpunktkarten, je eine pro Zivilisationskategorie. Er darf eine dieser Karten anstelle einer Aktionskarte während einer Generation ausspielen.

Durch das Ausspielen der Schwerpunktkarte sind die Aktionen und Fähigkeiten der entsprechenden Zivilisationskategorie freigeschaltet.

Verwendet der Spieler eine Aktion mit einem Zivilisationssymbol, das der bereits ausgespielten Schwerpunktkarte entspricht, legt er einen Marker auf ein leeres Feld unten auf der Schwerpunktkarte. Sobald er den dritten Marker auf diese Karte legt, erhöht er den Wert um „1“ auf der Überlieferungsskala dieser Zivilisationskategorie.

Am Ende der Generation nimmt der Spieler die ausgespielte Schwerpunktkarte zusammen mit den ebenfalls gespielten Aktionskarten zurück auf die Hand.

Hinweis: Der Spieler darf die Felder der Schwerpunktkarte nicht aufgrund von Aktionen füllen, die er bereits vor dem Ausspielen der Schwerpunktkarte verwendet hat. Er darf nur Aktionen verwenden, die er zusammen mit der Schwerpunktkarte oder in folgenden Spielzügen der Generation ausspielt. Der Spieler lässt die Marker auf der Schwerpunktkarte bis zum Ende der Generation liegen, so dass er die Felder der Karte in derselben Generation kein zweites Mal füllen kann.

8.0 ÜBERLIEFERUNG

Die Überlieferung stellt das Ansehen des Spielers dar, das er über die vielen Generationen durch erfolgreiche Errungenschaften in den drei Zivilisationskategorien erreicht hat. Jede dieser Kategorien besitzt auf dem Chronikplan eine eigene Überlieferungsskala.

Der Spieler erhöht seine Überlieferungswerte durch seine Karawanen, die auf dem Spielplan Handelsgüter oder Hauptstädte und Städte der Mitspieler erreichen; durch das Vervollständigen der Schwerpunktkarten; durch das Errichten von Bauwerken und durch das erfolgreiche Werten von Chronikkarten.

Der Spieler benötigt höhere Überlieferungswerte in den drei Zivilisationskategorien für das Erreichen besserer Fortschritte und für die Wertung von Chronikkarten. Gerade die wertvolleren Chronikkarten werden über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Thematische Anmerkung: In *The Sands of Time* reicht es nicht, wenn die Spieler große Projekte beenden und mit diesen Erfolgen prahlen (indem sie Chronikkarten ausspielen). Sie müssen in diesen Bereichen auch genügend Überlieferungen vorweisen, so dass ihnen die „Prahlerien“ auch geglaubt werden.

Hinweis: Auch wenn die Spieler Marker für jede Überlieferungsskala besitzen, müssen sie nicht jede der drei Skalen nutzen. Oft ist es besser, sich auf eine oder zwei Zivilisationskategorien zu konzentrieren und dort hohe Überlieferungswerte zu erreichen. Nur so können die Spieler die wertvollsten Chronikkarten im Laufe des Spiels auch werten.



9.0 UNZUFRIEDENHEIT/ MAXIMALE UNZUFRIEDENHEIT

Die Unzufriedenheit steht für den Widerstand der Bürger gegen die Entscheidungen ihrer Herrscher. Auf das Spiel bezogen, bedeutet eine größere Unzufriedenheit für den Spieler erhöhte Kosten für das Errichten von Bauwerken oder einen Angriff auf Mitspieler. Außerdem benötigt er dann höhere Überlieferungswerte, um bessere Fortschritte erreichen zu können.

Der Unruhwert eines Spielers steigt:

- wenn er eine Bonusaktion verwendet;
- wenn er eine bereits früher ausgespielte Aktionskarte ein weiteres Mal in derselben Generation nutzt;
- wenn mindestens eine Region unter seiner Kontrolle am Ende einer Generation überbevölkert ist;
- wenn er bei einem Angriff einen Kampf gewinnt und dabei entsprechend den Kampffregeln mindestens einen Unruhwert von 1 gewählt hat.

Der Spieler kann den Unruhwert nur durch die Aktion Regieren senken.

Hinweis: Mit Ausnahme der Wertung für den geringsten Unruhwert am Spielende führt die Aktion Regieren niemals direkt zu einer positiven Wertung zu Gunsten des Spielers. Das Regieren ist manchmal sehr wichtig. Wenn ein Spieler diese Aktion zu oft durchführt, nur um den Unruhwert möglichst gering zu halten, wird er aber am Ende feststellen, dass er besser andere Aktionen gewählt hätte, mit denen er auch trotz höherer Kosten wertvollere Chronikkarten hätte werten können.

Der Spieler wird bestraft, wenn er den maximalen Unruhwert von 7 überschreiten muss. Wenn der Spieler:

- eine Bonusaktion wählt;
- eine bereits vorher ausgespielte Aktionskarte erneut nutzt;
- oder mindestens eine seiner Regionen überbevölkert ist,

verliert er für jeden Schritt über 7 (oder über 5, wenn er den Fortschritt Brot und Spiele erreicht hat) je 1 Siegpunkt. Der Unruhwert des Spielers bleibt dabei auf dem maximalen Wert stehen.

Der Spieler darf den Unruhwert *nicht* absichtlich über 7 erhöhen, wenn er einen Kampf bestreitet.

10.0 SPIELENDEN UND WERTUNG

Nach dem Ende der dritten Dynastie endet das Spiel.

Die dritte Dynastie endet in derselben Weise wie die vorherigen zwei, wie in 4.0 beschrieben. Dies bedeutet, dass sie erst dann endet, wenn die fünf Phasen der finalen Generation abgehandelt wurden. Der Dynastiemarker kann dadurch einige Felder in den vierten, dunkelbraunen Bereich gezogen werden, bevor die Bedingung für das Ende der Generation erfüllt wird. Dieser Bereich ist genau dafür vorgesehen.

Es folgt eine letzte Wertung für die folgenden drei Bereiche. Der Spieler mit:

- den meisten kontrollierten Gebieten;
- dem geringsten Unruhwert;
- der größten Summe an Springbrunnen- und Leier-Symbolen auf Bauwerken und Fortschritten

erhält nochmals je 3 Siegpunkte. Im Fall eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler je 3 Siegpunkte.

Die Spieler markieren diese Siegpunkte auf der Siegpunkteskala. Der Spieler mit der höchsten Anzahl an Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels!

Im Fall eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der am Ende der dritten Dynastie die meisten Siegpunkte durch Chronikkarten erhalten hat.

Autor: Jeff Warrender
Entwicklung: Uli Blennemann, Henning Kröpke
Graphik: Harald Lieske
Layout: Vladimir Krist

Unser großer Dank gilt den Testspielern: Tony Farrand, Matt Farrand, Chris Garman, P.D. Magnus, Daniel Purdy, Doug Hoover, TauCeti Deichmann, Andrew Wright, Vitas Povilaitis, Johan Forsell, Rich Gentile, Karl von Laudermann, Cindy Shettle, Quentin Hudspeth, John Hornberger, John Velonis, Preston Fuller, Geof Gambill, Joanna Gambill, Lloyd Keller, Stacy Keller, Mike Pearsall, Gil Hova, Tim Kizer, Billie Jean Van Knight, Daniel Bronson, Eric McCarthy, Mason Weaver, Tom Kiehl, Nate Brown, Dean Howard, Heather Hova, Steve Sisk, Dave Brown, Carl Olson, Kris Farwell, Joe Fritz, Dennis Greci, Kevin Warrender, Josh Messenger, Steve Kiehl, Ken Gomer, Alexandra Limmer, Bill Lauro, Tom Marli, Chris Klarmann, Ben Bruckart, Clay Ross, Chad DeShon, Cole Munro-Chitty, and Michael Petersen. Außerdem Dank an Seth Jaffee, Michael Mindes, Bill Allen, David Brain, Wendell Albright und Rene Wiersma für hilfreiche Diskussionen.



Copyright 2017 Spielworxx • Nielande 12 • D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de





Copyright 2017 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de