

The SANDS of TIME



Spielübersicht

Ablauf einer Generation

1. Ressourcen erhalten

Jeder Spieler erhält eine Ressource für jeden Bauern in den kontrollierten Regionen (bis zur Kapazität).

2. Spielzüge durchführen

Alle Spieler wählen gleichzeitig zwei Karten (Aktions- und Schwerpunktkarten) und führen anschließend ihre Spielzüge nacheinander aus; der Startspieler setzt die Generationen- und Dynastiemarker vor und würfelt. Endet die Generation nicht, beginnt ein weiterer Spielzug.

3. Bevölkerungswachstum überprüfen

4. Überbevölkerung prüfen

5. Das Ende der Dynastie prüfen und Chronikkarten werten

6. Eine neue Generation vorbereiten

Die Chronikkarten

Chronicle / Chronik	
I	1 2
A	2
B	2
C	4
D	14
E	2
F	2

Es gibt insgesamt sechs Wertungskategorien, die den Spielern den Hauptteil an Siegpunkten ermöglichen. Für jede Chronikkarte prüft der Spieler, ob sein Imperium die Bedingungen der gewählten Wertungskategorie erfüllt.

A



A (Bürgertum): Größe der Hauptstadt

Der Spieler zählt die gesamten Level der Bauwerke, die in der Hauptstadtregion errichtet wurden.

Hinweis: Der Level einer Stadt entspricht der Kapazität der Region, in der sie errichtet wurde. Die Hauptstadt gilt selber nicht als Stadt.

B



B (Bürgertum): Springbrunnensymbole

Der Spieler zählt alle Springbrunnensymbole auf Bauwerken unter seiner Kontrolle und erreichten Fortschritten. Einige

Fortschritte haben diese Symbole auf der rechten Seite der Karten, andere nennen Bedingungen, durch die der Spieler weitere Symbole erhält.

Hinweis: Eine Stadt besitzt ein gesperrtes Springbrunnensymbol. Hat der Spieler in dieser Generation die Zivilisationskategorie Bürgertum freigeschaltet, zählt er dieses Springbrunnensymbol auf den Städten bei der Wertung mit.

Hinweis: 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.

C



C (Politik): Regionen

Der Spieler zählt alle Regionen unter seiner Kontrolle – Provinzen und Kolonien.

D



D (Politik): Bürger

Der Spieler zählt alle seine Bürger auf dem Spielplan – Bauern und Soldaten.

E



E (Kultur): Handelsgüter

Der Spieler zählt alle Handelsgüter auf Grenzen, die von seinen Karawanen erreicht werden.

Hinweis: Nur in einer Partie mit 5 Spielern kann in dieser Wertungskategorie die maximale Siegpunktzahl erreicht werden.

F



F (Kultur): Leiersymbole

Der Spieler zählt alle Leiersymbole auf Bauwerken unter seiner Kontrolle und erreichten Fortschritten. Einige Fortschritte haben diese Symbole auf der rechten Seite der Karten, andere nennen Bedingungen, durch die der Spieler weitere Symbole erhält.

Hinweis: Eine Stadt besitzt ein gesperrtes drittes Leiersymbol. Hat der Spieler in dieser Generation die Zivilisationskategorie Kultur freigeschaltet, zählt er dieses Leiersymbol auf den Städten bei der Wertung mit.

Hinweis: 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.

Die Bauwerke

Die Details aller Bauwerke werden wie folgt aufgelistet:
Zivilisationskategorie: Bürgertum, Politik, Kultur.
Hat der Spieler in der laufenden Generation bereits die zum Bauwerk passende Schwerpunktkarte gespielt, legt er einen Marker auf eines der freien Felder der Schwerpunktkarte.

Name des Bauwerks, (Level des Bauwerks), Anzahl an Plättchen im Spiel

Vorteil: Welchen Vorteil kann der Spieler nach dem Errichten des Bauwerks nutzen.

Gesperrter Vorteil: (falls vorhanden)

Bauwerke des Bürgertums



Steinbruch (I) 8

Vorteil: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Die Kosten der Aktion Bauen in dieser oder einer benachbarten Region werden um 1 Gold gesenkt.



Kolosseum (II) 8

Vorteil: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Bei der Bestimmung der Anzahl an kontrollierten Regionen (für die Aktion Regieren und beim Annektieren weiterer Regionen) zählt diese Region nicht mit.



Aquädukt (III) 8

Vorteil: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Die Kapazität der vom Spieler kontrollierten benachbarten Regionen (nicht diese) ist um 1 bei der erlaubten Anzahl an Bürgern erhöht, aber nicht bei der erlaubten Anzahl an Bauwerken.



Wunder (IV) 8

Vorteil: Besitzt 2 Springbrunnensymbole. Der Spieler erhält 1 Siegpunkt in jeder Chronikwertung am Ende einer Dynastie.

Bauwerke der Politik



Triumphbogen (I) 8

Vorteil: Der Spieler erhöht sofort einmalig den Wert um 1 auf der Überlieferungsskala Politik. Der Triumphbogen darf nur in Kolonien platziert werden. Verliert der Spieler die Kontrolle über die Kolonie mit dem Triumphbogen, muss er den Wert um 1 auf der Überlieferungsskala Politik reduzieren. Wählt der Spieler diese Kolonie als neue Hauptstadt, muss er den Triumphbogen entfernen ohne den Überlieferungswert zu reduzieren.



Straße (II) 8

Vorteil: Alle Regionen benachbart zur Region mit der Straße gelten auch zueinander als benachbart. Straßen beeinflussen jedoch nicht das Platzieren von Karawanen; diese müssen weiterhin über eine Grenze zwischen zwei Regionen gelegt werden.



Stadtmauer (II) 8

Vorteil: Besitzt 2 Springbrunnensymbole. Der Spieler zählt +5 zu seinem Kampfwert hinzu, wenn er an einem Kampf um diese Region beteiligt ist.

Hinweis: Die Stadtmauern zwingen einen Spieler nicht zum Angriff, um die Region zu annektieren, wenn der kontrollierende Spieler keine Bürger in der Region besitzt.

Bauwerke der Kultur



Bibliothek (II) 8

Vorteil: Der Spieler erhöht sofort einmalig den Wert um 1 auf einer Überlieferungsskala seiner Wahl. Verliert der Spieler die Kontrolle über die Region mit der Bibliothek, muss er den Wert um 1 auf einer Überlieferungsskala seiner Wahl reduzieren.



Amphitheater (III) 8

Vorteil: Bietet 1 Leiersymbol.
Gesperrter Vorteil: Die Kosten für die Aktionen Bauen, Eroberung oder Karawane sind in dieser und den benachbarten Regionen um 1 gesenkt.



Universität (IV) 8

Vorteil: Bietet 2 Leiersymbole.

Universelle Bauwerke



Bewässerung (I) 8

Vorteil: Nur in der Phase 4.1 erhöht der Spieler die Kapazität dieser Region um 1, so dass die Produktion um 1 höher ist als auf dem Ressourcenplättchen angegeben. Weder die erlaubte Anzahl an Bürgern und Bauwerken noch die Anzahl an Ressourcen durch die Aktion Überfall sind davon betroffen.

Gesperrter Vorteil: Nutzt der Spieler die Aktion Musterung, darf er für 1 Gold einen Bauern in diese Region stellen.



Stadt (Level entspricht der Kapazität der Region, zwischen III-V) 12

Vorteil: Besitzt 2 Springbrunnensymbole. Wird mit verschiedenen Fortschritten aktiv. Der Spieler darf eine neue Karawane von seiner Stadt aus legen.

Gesperrte Vorteile: +1 Springbrunnensymbol; +1 Leiersymbol; +3 Kampfwert.

Hinweis: Die Hauptstadtregion des Spielers zählt selber nicht als Stadt.

Die Fortschritte

Es folgt die Liste mit allen Fortschritten, sortiert nach den drei Zivilisationskategorien.

BÜRGERTUM

Level 1



Landwirtschaft: Besitzt 1 Leiersymbol. Jede Bewässerung gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Springbrunnensymbol.



Arbeit: Die Kosten für das Errichten von Bauwerken sind um je 1 niedriger für jeden Bauern des Spielers in der Region. Nach dem Bauen legt der Spieler zwei dieser Bauern zurück in den eigenen Vorrat.

Level 2



Technik: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Jede Straße oder jedes Kolosseum gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Springbrunnensymbol.



Verzierung: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Jedes Bauwerk, dessen Level größer ist als die aktuelle Dynastie, gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Springbrunnensymbol.

Level 3



Tyrannei: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Schaltet dauerhaft die Zivilisationskategorie Bürgertum frei.



Öffentliche Bauten: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Jedes Amphitheater oder jeder Aquädukt gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Springbrunnensymbol.



Kanalisation: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. In jeder Region mit einer Stadt unter der Kontrolle des Spielers ist die Kapazität um 1 bei der erlaubten Anzahl an Bürgern erhöht, aber nicht bei der erlaubten Anzahl an Bauwerken.

Level 4



Brot und Spiele: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Der Unruhwert des Spielers ist maximal 5.



Zentralisierung: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Jede Stadt gibt dem Besitzer 2 zusätzliche Springbrunnensymbole.



Vision: Besitzt 1 Springbrunnensymbol. Jedes Wunder gibt dem Besitzer bei der Chronikwertung am Ende einer Dynastie 1 zusätzlichen Siegpunkt.

POLITIK

Level 1



Bronze-Verarbeitung: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Spieler erhöht seinen gesamten Kampfwert um 1.



Gesetz: Besitzt 1 Leiersymbol. Die Kosten für die Annektierung einer Region sind um je 1 niedriger für jeden Soldaten des Spielers in der Region.

Level 2



Aggression: Besitzt 1 Leiersymbol. Schaltet dauerhaft die Zivilisationskategorie Politik frei.



Eisen-Verarbeitung: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Kampfwert jedes Soldaten des Spielers wird um 1 erhöht.

Level 3



Streitwagen: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Kampfwert jedes Soldaten des Spielers wird in der Ebene um 1 erhöht (nicht im Gebirge oder auf Inseln).



Nationalismus: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Kampfwert jedes Soldaten des Spielers wird in den Provinzen des Spielers um 1 erhöht (die vom Spieler in der Vorbereitung gewählten Regionen).



Verehrung: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Spieler erhöht den Wert um 1 auf der Überlieferungsskala Politik.

Level 4



Elefanten: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Kampfwert jedes Soldaten des Spielers im Gebirge wird um 1 erhöht (nicht in der Ebene oder auf Inseln).



Trireme: Besitzt 1 Leiersymbol. Der Kampfwert jedes Soldaten des Spielers auf den Inseln wird um 1 erhöht (nicht in der Ebene oder im Gebirge).

Kultur

Level 1

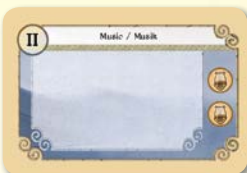


Alphabetisierung: Der Spieler erhöht den Wert um 1 auf der Überlieferungsskala Kultur.



Technologie: Der Spieler erhält 1 zusätzliches Leiersymbol für jeden Fortschrittsmarker, den er auf einer der Fortschrittsreihen platziert hat.

Level 2



Musik: Besitzt 2 Leiersymbole.



Literatur: Besitzt 1 Leiersymbol. Jede Bibliothek gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Leiersymbol.

Level 3



Besitznahme: Besitzt 1 Leiersymbol. Jede Kolonie gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Leiersymbol.



Demokratie: Besitzt 1 Leiersymbol. Schaltet dauerhaft die Zivilisationskategorie Kultur frei.



Drama: Besitzt 1 Leiersymbol. Jedes Amphitheater gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Leiersymbol.

Level 4



Ästhetik: Besitzt 3 Leiersymbole.



Philosophie: Besitzt 1 Leiersymbol. Jede Universität gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Leiersymbol für jeden Level-3-Fortschritt oder höher, den der Spieler bereits erreicht hat.



Reputation: Besitzt 1 Leiersymbol. Im Kampf multipliziert der Spieler die gewählte Augenzahl mit 4 statt mit 3, bevor er den Wert zum Kampfwert hinzuzählt.

Level 5



Ethik: Besitzt 2 Leiersymbole.



Bildhauerei: Besitzt 1 Leiersymbol. Jedes Wunder gibt dem Besitzer 1 zusätzliches Leiersymbol.



Copyright 2017 Spielworxxx
Nielande 12 • D-48727 Billerbeck
www.spielworxxx.de