

KHRONOS - REGELZUSAMMENFASSUNG

Allgemeine Bezeichnungen:

Die drei Zeitperioden werden hier

- **Mittelalter** (Zeit der Komturei),
- **Renaissance** (Zeit des Priorats) und
- **Aufklärung** (Zeit der Bruderschaft) genannt

Die Gebäude werden

- **militärische, religiöse** oder **zivile Gebäude** genannt
- ihre **Größe** entspricht der Kantenlänge, d.h. 1 – 3
- die **Macht** entspricht dem aufgedruckten **Wert** der Gebäude

Spiel Aufbau

Jeder Spieler erhält:

- 2 Spielsteine und 25 Kontrollmarker in seiner Farbe
- 4 Taler
- 4 Baukarten

Spielablauf

1. Baukarten tauschen
2. Aktionsphase
3. Auffüllen der Kartenhand
4. Einkommen (nur in der 4. und 7. Runde)

1. Baukarten tauschen

- Für 2 Taler kann ein Spieler beliebig viele Karten seiner Hand abwerfen und danach wieder entsprechend viele neue Karten ziehen (nur 1x pro Runde möglich)

2. Aktionsphase

Folgende Aktionen sind optional und können mehrmals in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden

1. Durch die Zeit reisen
2. Baukarten verwenden
 - 2.1. Ein Gebäude errichten
 - 2.2. Ein Gebäude vergrößern
 - 2.3. Ein kleines Gebäude zerstören
 - 2.4. Ein ziviles Gebäude in der Aufklärung bevölkern
 - 2.5. Ein militärisches oder religiöses Gebäude in der Aufklärung restaurieren

Aktion 1: durch die Zeit reisen

- Für 1 Taler kann eine Spielfigur in eine andere Zeit versetzt werden – dies ermöglicht:
 - o Den Einsatz von Baukarten auf dem jeweiligen Plan
 - o Das Kassieren des Einkommens des jeweiligen Plans in Runde 4 und 7

Aktion 2: Baukarten verwenden

- Je nach Anzahl der Spielfiguren auf einem Spielbrett kann man Baukarten einsetzen:
 - o Wenn beide Spielfiguren auf einem Spielplan stehen, maximal 4 Karten
 - o Wenn beide Spielfiguren auf unterschiedlichen Spielplänen stehen, können dort jeweils nur maximal 2 Karten eingesetzt werden
- Es ist möglich die Baukarten vor oder nach der Zeitreise einzusetzen

- Im **Mittelalter** sowie in der **Renaissance** können die **Baukarten** nur folgendermaßen benutzt werden
 - o Ein Gebäude errichten
 - o Ein Gebäude vergrößern
 - o Ein kleines Gebäude zerstören
- Dabei müssen **folgende Regeln** beachtet werden: Bauregeln, die Auswirkungen in der Zukunft, sowie die möglichen Veränderungen von Herrschaften
- In der **Aufklärung** können die **Baukarten** folgendermaßen benutzt werden:
 - o Ein ziviles Gebäude bevölkern
 - o Eine Ruine restaurieren

2.1 Ein Gebäude errichten

- Ein Gebäude zu errichten kostet eine Anzahl an Baukarten entsprechend der aufgedruckten Zahl des Gebäudes
- Die Farbe der Karten muss dabei mit der Farbe des Gebäudes übereinstimmen
- Um ein Gebäude zu errichten, muss eine Spielfigur auf dem entsprechenden Spielplan anwesend sein
- Bei dem Errichten eines militärischen oder religiösen Gebäudes legt der Besitzer einen Kontrollmarker auf das Gebäude, zivile Gebäude haben keinen Besitzer
- Der Bau eines Gebäudes mit einer Größe >1 wird im Mittelalter mit einem Taler und in der Renaissance mit 2 Talern belohnt

2.2 Ein Gebäude vergrößern

- Die Anzahl der Baukarten entspricht der Kostendifferenz zwischen zwei Gebäuden, wobei die Farben der Baukarten mit denen des Gebäudes übereinstimmen müssen
- Das vergrößerte Gebäude muss den Platz des alten Gebäudes vollständig abdecken und darf dabei die Bauregeln nicht verletzen
- Die Vergrößerung eines Gebäudes wird im Mittelalter mit einem Taler und in der Renaissance mit 2 Talern belohnt

2.3 Ein kleines Gebäude zerstören

- Ein Gebäude der Größe 1 kann mit einer entsprechenden Baukarte und 1 Taler zerstört werden
- Die fest aufgedruckten Gehöfte und die größeren Gebäude können nicht zerstört werden
- Das Zerstören eines Gebäudes kann zu einer Trennung einer Herrschaft führen

Die Bauregeln

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

- Die geographischen Regeln
- Die Herrschaftsregeln
- Die Hierarchieregeln

Die geographischen Regeln

Geographische Sonderregeln

- Ein Flussfeld darf nur von Dörfern oder Städten bedeckt werden (große zivile Gebäude)
- Ein Waldfeld kostet beim Bebauen oder Vergrößern eine Baukarte extra (nur bei 2 oder 3 Spielern)
- Ein Gebirgsfeld kostet beim Bebauen oder Vergrößern zwei Baukarten extra (nur bei 2 oder 3 Spielern) – bei 4 Spielern muss nur eine Baukarte mehr bezahlt werden

Die Herrschaftsregeln

- Als Herrschaft bezeichnet man eine Ansammlung seitlich aneinander liegender Gebäude
- Verbindungen zwischen Herrschaften dürfen nur durch den Bau oder das Vergrößern ziviler Gebäude hergestellt werden
- das Verbinden mehrerer Herrschaften durch den Bau oder das Vergrößern religiöser oder militärischer Gebäude ist verboten

Die Hierarchieregeln

- in jeder Herrschaft darf es nur ein einziges militärisches und ein einziges religiöses Gebäude mit dem höchsten Wert geben
- Es ist verboten, ein Gebäude zu errichten, das den gleichen Wert des momentan wertvollsten Gebäudes dieser Herrschaft besitzt (gilt sowohl für militärische als auch für religiöse Gebäude)

Zusammenfassung der Bauregeln

- Nur ein ziviles Gebäude mit dem Wert größer 1 darf auf einem Flussfeld gebaut werden
- Bei weniger als 5 Spielern entstehen in Wald- und Gebirgsfeldern Zusatzkosten
- Nur ein ziviles Gebäude darf Herrschaften verbinden
- Es ist verboten, in einer Herrschaft ein militärisches oder religiöses Gebäude zu errichten, wenn bereits das wertvollste Gebäude dieser Herrschaft den gleichen Wert hat

Regeln für die Auswirkungen in der Zukunft

ein gerade gebautes Gebäude kann Auswirkungen auf die Spielpläne der Zukunft haben

- Ein Gebäude der Größe 1 wirkt sich niemals auf die Zukunft aus
- **Zivile Gebäude** größer 1 werden zusätzlich in der Renaissance sowie in der Aufklärung platziert (**ohne Kontrollmarker**)
- **Militärische und religiöse Gebäude** werden zusätzlich in der Renaissance platziert und mit einem entsprechenden **Kontrollmarker** versehen
- außerdem werden militärische und religiöse Gebäude in der Aufklärung als entsprechende **Ruinen** platziert (ohne Kontrollmarker)
- Gebäude, die in der Renaissance gebaut werden, wirken sich nur auf die Aufklärung aus
- Die Abbildungen in der Zukunft können gegebenenfalls Herrschaften verbinden – dabei müssen die entsprechenden Regeln beachtet werden

Das Zeitparadoxon

- Wenn ein Gebäude gebaut wird und sein Abbild in der Zukunft ein anderes Gebäude überdecken würde, so wird dieses Gebäude aus dem Spiel entfernt
- Wird ein Gebäude vergrößert, so wird das vergrößerte Gebäude in der Zukunft platziert (es wird auch eine vergrößerte Ruine in der Aufklärung platziert, wenn die Ruine des kleineren Gebäudes vorher restauriert wurde)

Das Verlagern eines militärischen oder religiösen Gebäudes in die Zukunft ist in 2 Fällen verboten:

- Wenn die Verlagerung eine Verletzung der Herrschaftsregeln nach sich ziehen würde (d.h. eine unzulässige Verbindung von Herrschaften)
- Wenn die Verlagerung eine Verletzung der Hierarchieregeln nach sich ziehen würde (d.h. es existiert bereits ein militärisches oder religiöses Gebäude derselben Größe und dieses stellt das wertvollste Gebäude der Herrschaft dar)

Die Regeln zur Veränderung von Herrschaften

Zwei Herrschaften verbinden

- wenn zivile Gebäude zwei Herrschaften verbinden, gibt es einen Zusammenschluss
- Die Hierarchieregel muss beachtet werden, wird sie verletzt, so muss ein Gebäude verkleinert werden

Verkleinerung eines Gebäudes aufgrund der Missachtung der Regeln der Hierarchie

- Gibt es zwei wertvollste Gebäude, so zählt der Spieler, der die Verbindung ausgelöst hat die militärische und die religiöse Macht beider Herrschaften (Wert aller Gebäude)
 - o das größte Gebäude der schwächeren Herrschaft wird verkleinert
 - o bei gleicher Stärke der Herrschaften wird das Gebäude des Spielers verkleinert, der die Verbindung ausgelöst hat
 - o Besitzt dieser Spieler nicht das wertvollste Gebäude, so wählt er ein beliebiges Gebäude, das die Hierarchieregel missachtet und verkleinert dieses
- Im Mittelalter wird die militärische Macht zuerst gezählt, in der Renaissance ist es die religiöse Macht

Ein Gebäude verkleinern

- ein religiöses oder militärisches Gebäude wird in ein Gebäude desselben Typs mit geringerer Größe verkleinert
- dabei muss es auf einem Teil des ehemaligen Baugeländes gestellt werden, wobei der Besitzer den genauen Standort entscheidet
- Gebäude vom der Größe 1 werden beim Verkleinern zerstört
- Eine Verkleinerung eines Bergfriedes oder eines Klosters (Größe 2) hat eine sofortige Zerstörung des Gebäudes in der Zukunft zur Folge
- Wird ein Schloss oder eine Abtei verkleinert, so müssen auch deren Abbildungen in der Zukunft durch entsprechend verkleinerte Gebäude bzw. Ruinen ersetzt werden
- Kontrollmarker auf einer eventuell schon restaurierten Ruine gehen dabei verloren
- Wenn ein Gebäude im Mittelalter verkleinert wird, so wird das Abbild dieses Gebäude in der Renaissance nur dann verkleinert, wenn es dasselbe Gebäude ist und es den gleichen Besitzer hat

Eine Herrschaft teilen

- Wenn ein Gebäude zerstört oder verkleinert wird, kann es zu einer Teilung einer Herrschaft kommen
- Jede der neuen Herrschaften muss die Hierarchieregeln beachten
- Wird die Hierarchieregel missachtet, so werden zuerst die Gebäude des Spielers verkleinert, der die Trennung ausgelöst hat (bzw. das Gebäude seiner Wahl, wenn seine Gebäude nicht die Hierarchieregel verletzen)

2.4 Ein ziviles Gebäude bevölkern (nur in der Aufklärung)

- In der Aufklärung dürfen keine Gebäude gebaut werden
- Ein Spieler kann Bauarten nutzen, um Kontrollmarker in ein ziviles Gebäude zu legen
 - o Es ist möglich, dass verschiedene Spieler Kontrollmarker auf ein Gebäude legen
 - o Die maximale Anzahl an Kontrollmarkern entspricht dem Wert des Gebäudes
- Wird ein Dorf in eine Stadt vergrößert und dies wirkt sich auf die Aufklärung aus, so werden alle Kontrollmarker des Dorfes in die neu entstandene Stadt gelegt

2.5 Die Ruine eines religiösen oder militärischen Gebäudes restaurieren

- In der Aufklärung dürfen nur Ruinen restauriert werden – es dürfen keine Gebäude gebaut werden
- Um eine Ruine zu restaurieren benötigt man einen (Bergfried, Kloster) oder zwei (Schloss, Abtei) Kontrollmarker
- Um einen Kontrollmarker auf einer Ruine zu platzieren, muss der Spieler eine Baukarte in der entsprechenden Farbe ausspielen
- Ist ein Gebäude restauriert, so werden die Kontrollmarker sofort entfernt
- Ein Schloss oder eine Abtei können durch Kontrollmarker zweier Spieler restauriert werden

3. Baukarten ziehen

- am Ende seines Zuges kann ein Spieler überschüssige Karten abwerfen oder für die nächste Runde behalten
- danach füllt er seine Kartenhand wieder auf 4 Karten auf

4. Das Einkommen der Herrschaften kassieren (nur in der 4. und 7. Runde)

- In der 4. und 7. Spielrunde erhält jeder Spieler das Einkommen der Herrschaften am Ende seines Zuges
- Der Spieler bekommt dieses Einkommen nur, wenn sich mindestens eine seiner Spielfigur in der entsprechenden Zeit aufhält

Einkommen im Mittelalter

- In jeder Herrschaft wird geschaut, welcher Spieler die größte Militärmacht besitzt
- Falls dieser Spieler eine Spielfigur im Mittelalter besitzt, kassiert er den Wert der zivilen Gebäude, die sich in dieser Herrschaft befindet in Talern

Einkommen in der Renaissance

- In jeder Herrschaft wird geschaut, welcher Spieler die größte religiöse Macht besitzt
- Falls dieser Spieler eine Spielfigur in der Renaissance besitzt, kassiert er den Wert der zivilen Gebäude, die sich in dieser Herrschaft befindet, in Talern

Einkommen in der Aufklärung

- In jeder Herrschaft wird geschaut, welcher Spieler die größte zivile Macht besitzt (Anzahl der Kontrollmarker)
- Falls dieser Spieler eine Spielfigur in Aufklärung besitzt, kassiert er den Wert der militärischen und religiösen Gebäude, die sich in dieser Herrschaft befinden, in Talern
- Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl an Kontrollmarkern, so bekommen beide das volle Einkommen

Ende des Spiels

Das Spiel endet mit der 7. Runde. Wer nach dem Kassieren des Einkommens aus der 7. Runde die meisten Taler hat, gewinnt das Spiel.