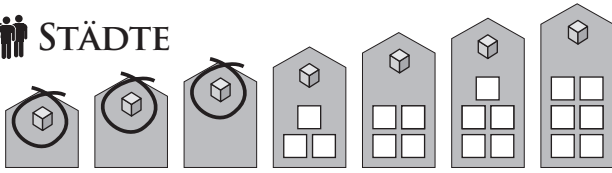


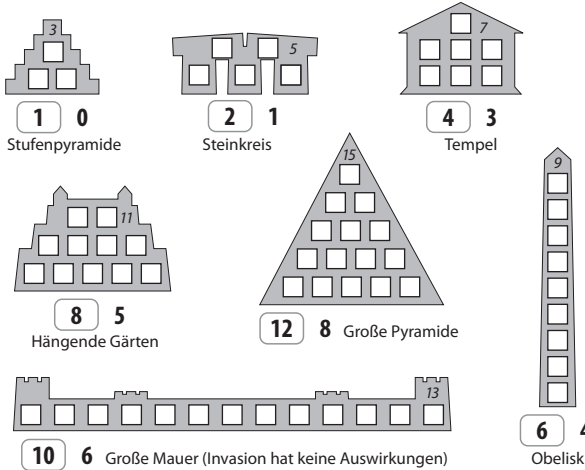
Im Wandel der Zeiten

DAS WÜRFELSPIEL – SPÄTE BRONZEZEIT

STÄDTE



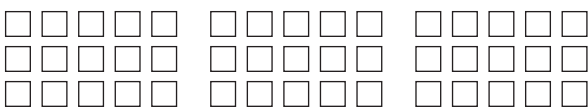
MONUMENTE



ERRUNGENSCHAFTEN

Kosten	Bezeichnung	Punkte	Auswirkung
10	<input type="checkbox"/> Führungskraft	2	1 Würfel erneut werfen (nach letztem Wurf)
10	<input type="checkbox"/> Bewässerung	2	Schutz vor Dürre
15	<input type="checkbox"/> Landwirtschaft	3	+1 Nahrung / Nahrungswürfel
15	<input type="checkbox"/> Steinbruch	3	+1 Stein bei Erhalt von Stein
20	<input type="checkbox"/> Karawanen	4	Warenlimit aufgehoben
20	<input type="checkbox"/> Konservierung	4	Nahrung x2 vor Würfelwurf für 1 Töpferware
20	<input type="checkbox"/> Medizin	4	Schutz vor Seuche
20	<input type="checkbox"/> Münzprägung	4	= 12 Münzen
25	<input type="checkbox"/> Religion	7	Aufstand betrifft Mitspieler
25	<input type="checkbox"/> Schiffsbau	5	1 Ware pro Schiff tauschen
25	<input type="checkbox"/> Schmiedekunst	5	Invasion betrifft Mitspieler
30	<input type="checkbox"/> Kornkammern	6	Nahrung in 6 Münzen umwandeln
30	<input type="checkbox"/> Maurerhandwerk	6	+1 Arbeiter / Arbeiterwürfel
40	<input type="checkbox"/> Handelsverkehr	8	1 Bonuspunkt pro Ware
40	<input type="checkbox"/> Technik	6	Stein in 3 Arbeiter umwandeln
60	<input type="checkbox"/> Architektur	8	2 Bonuspunkte pro Monument
70	<input type="checkbox"/> Imperium	8	1 Bonuspunkt pro Stadt

KATASTROPHEN



SCHIFFE

Erfordert Schiffsbau; Kosten: 1 Holz und 1 Stoff

NAME DES SPIELERS

STARTSPIELER

SPIELABLAUF

- 1) Würfeln
- 2) Waren einsammeln
- 3) Nahrung einsammeln
- 4) Städte versorgen
- 5) Katastrophen abwickeln
- 6) Neue Städte und/oder Monumente errichten
- 7) Waren handeln und/oder 1 Ware pro Schiff tauschen
- 8) Eine Errungenschaft kaufen
- 9) Waren abgeben

WÜRFEL



KATASTROPHEN

Ursache	Ergebnis	Auswirkung
Keine Nahrung	Hungersnot	-1 Punkt (pro Stadt)
	-	Nichts passiert.
	Dürre	Sie verlieren 2 Punkte.
	Seuche	Ihnen passiert nichts, aber jeder Ihrer Mitspieler verliert 3 Punkte.
	Invasion	Sie verlieren 4 Punkte.
	Aufstand	Sie verlieren alle Ihre Waren.

SPIELLENDE

- Das Spiel endet am Ende einer Runde, wenn:
- Ein Spieler über 7 Errungenschaften verfügt *oder*
 - Alle Monumente gemeinschaftlich erbaut sind.

ABRECHNUNG

<input type="text"/>	Monumente
<input type="text"/>	+ Errungenschaften
<input type="text"/>	+ Bonus
<input type="text"/>	= Zwischensumme
<input type="text"/>	- Katastrophen
<input type="text"/>	= Endergebnis