

Bepaal startspeler: door loting, is elke ronde de startspeler.

Start met: 2 tijdreizigers, 4 Ecu, 25 gezagsblokjes, 4 bouwkaarten van trekstapel (niet laten zien aan anderen)

Spelersbeurt (In volgorde).

1. Bouwkaarten ruilen. (mag 1x per beurt)

- Leg voor 2 Ecu 1 of meerdere handkaarten af en neem nieuwe van de trekstapel.

2. Acties uitvoeren (Alleen waar een tijdreiziger staat. Max 2 kaarten per tijdreiziger) Je mag acties zoveel doen als je wil/kan

- **Tijdreizen:** betaal 1 Ecu per reis om te reizen naar een willekeurig ander tijdvak. Dit mag tussen het bouwen van gebouwen door.

- **Bouwen:** enkel in militair en religieus tijdperk. Leg evenveel handkaarten af als de waarde en in de kleur van het te bouwen gebouw. Op militaire en religieuze gebouwen leg je een eigen gezagsblokje. Op civiele gebouwen niet. Bouw je een gebouw van minstens waarde 2 dan ontvang je 1 ecu in militair tijdperk en 2 ecu in religieus tijdperk. Je hoeft niet aan te sluiten aan een bestaand domein.

- **Verbouwen:** alleen eigen of civiele gebouwen en enkel in militair en religieus tijdperk, maar geen gebouwen die je net gebouwd hebt deze ronde. Leg evenveel handkaarten af als het verschil in waarde van de gebouwen. Eventueel gezagsblokje dat al aanwezig was komt op nieuw gebouw te staan. Moet over bestaand gebouw en lege vakjes, niet over 2 of meerdere gebouwen. Bonus: ontvang 1 ecu in militair tijdperk en 2 ecu in religieus tijdperk.

Verbouwing in civiel tijdperk door echo? Gezagsblokjes op civiele gebouwen komen op nieuw gebouw te staan.

- **Vernietigen:** kost 1 Ecu & 1 kaart in kleur van dat gebouw van jezelf, een ander of civiel gebouw dat je wilt afbreken. Enkel gebouwen met waarde 1

- **Bevolken:** alleen in civiel tijdperk, speel blauwe kaart en plaats gezagsblokje op blauw gebouw. Maximum aantal = waarde gebouw. Verschillende kleuren gezagsblokjes mogen op eenzelfde gebouw liggen.

- **Renoveren:** alleen in civiel tijdperk, speel kaart en leg eigen gezagsblokjes op gebouw. Vesting en klooster 1 blokje, kasteel en abdij 2 blokjes. Het speelt geen rol van wie de gezagsblokjes zijn, en hoeft ook niet in één beurt vervolledigd te worden. Na renoveren gezagsblokjes terug bij resp. eigenaar leggen en gebouw omdraaien.

3. Belastinginning (ronde 4 en 7 bij tijdsvakken waar je staat met een tijdreiziger).

- In militair tijdperk scoor je in alle domeinen waar je het grootste militaire gebouw bezit. Som van de waarde van alle civiele gebouwen in dat domein = Score (+ X Ecu)

- In religieus tijdperk idem als militair tijdperk, maar dan met religieuze gebouwen.

- In civiel tijdperk scoor je in alle domeinen waar je de meeste gezagsblokjes hebt. Som van de waarde van alle militaire en religieuze gebouwen in dat domein = Score (+ X Ecu). Heb je samen met ander spelers de meeste gezagsblokjes, krijg je toch je Ecu's.

- Je kan maar 1 keer inkomsten krijgen per tijdperk, ook al sta je daar met je 2 tijdreizigers bij.

4. Hand aanvullen.

- Leg je ongebruikte kaarten op de aflegstapel. Neem daarna 4 nieuwe bouwkaarten

Bouwregels.

1. Geografisch

- Op rivieren mogen enkel dorpen en steden staan.
- 2-3 spelers: bouwen op bosvakjes kost één extra bouwkaart naar keuze.
- 2-3 (4) spelers: bouwen op bergvakjes kost 2 (1) extra handkaarten naar keuze.

2. Autoriteit

- Alleenstaande gebouwen en gebouwen die elkaar horizontaal of verticaal raken (maar niet diagonaal) vormen een domein.

- Domeinen mogen alleen verbonden worden door civiele gebouwen.

3. Rangorde (niet van toepassing in civiel tijdperk)

- In een domein mag maar één grootste militair en één grootste religieus gebouw staan. Civiele gebouwen vallen niet onder deze regel.

Domein herdefiniëren.

- Bij samenvoegen van domeinen de autoriteitsregel overtreden? Doe het volgende:

In het militaire tijdperk: diegene die aan de beurt is, maakt eerst de som van de waarde van de militaire gebouwen in de samen te voegen domeinen. (speelt geen rol wiens gezagsblokje er op staat). Als 1 domein sterker (meer waarde) is dan het andere, wordt het zwakker domein verkleind. In geval van gelijke macht moet de speler die aan de beurt is een eigen gebouw verkleinen. Is de speler niet aanwezig in de gelijke macht, mag hij/zij kiezen welk gebouw verkleind moet worden door de desbetreffende eigenaar. Daarna wordt hetzelfde gedaan met de religieuze gebouwen.

In het religieuze tijdperk wordt hetzelfde gedaan, maar er wordt begonnen met de religieuze gebouwen, dan de militaire gebouwen.

Domein verkleinen.

- Een militair of religieus gebouw wordt verkleind naar een kleinere rang van hetzelfde type gebouw. Is dat gebouw niet beschikbaar, wordt een nog kleiner gebouw gezet. Het kleinere gebouw wordt door de eigenaar van dat gebouw op een vakje gezet dat ingenomen werd door het grotere gebouw.

- Een gebouw van 1 verdwijnt (met uitzondering van voorgedrukte gehuchten)

- Bij verkleining kan de autoriteitsregel overtreden worden. In dat geval moet de speler die aan de beurt is zijn gebouw binnen het overtreedende domein verkleinen. Is hij/zij niet betrokken bij de overtreding, dan mag hij/zij kiezen wie moet verkleinen.

Tijdecho (gaat van Macht naar Geloof naar Rede)

1. Gebouwen van 1 (Wachtoren, Kapel, Gehucht)

- Deze laten nooit een tijdecho na.

2. Normaal

- Een gebouw in militair tijdperk gebouwd of verbouwd, verschijnt ook in religieus tijdperk (voorzien van zelfde gezagsblokje als in militair tijdperk) en civiel tijdperk zonder gezagsblokje

- Is het nodige gebouw niet beschikbaar voor een echo, is er geen echo.

- In civiel tijdperk is echo van militair of religieus gebouw altijd als ruïne zonder gezagsblokje

- Tijdecho stopt als er gezondigd wordt tegen autoriteit en rangorde regels.

3. Tijdparadox

- Als gebouwen door een tijdecho andere gebouwen gedeeltelijk of volledig overlappen, dan worden de overlapte gebouwen en gezagsblokjes vernietigd.

- Tijdecho's van verkleinde gebouwen gebeurt alleen als de gebouwen hetzelfde type zijn en dezelfde eigenaar hebben en op dezelfde plaats staan.