

# KHRONOS

Militär

Religion

Zivil

[Might = Vergangenheit Faith = Gegenwart  
Reason = Zukunft]

**Vorbereitung:** Jeder Spieler setzt seine 2 Baumeister auf Baumeisterfelder in Vergangenheit, nimmt von seiner Farbe die 25 Kontrollmarker, 4 Bauarten vom gemischten Stapel und 4 G (= Geld). Startspieler einmalig für das gesamte Spiel (Variante: Pro Runde) beliebig bestimmen.  
**RUNDENABLAUF** – alle Spieler durchlaufen jede Phase in Reihenfolge im Uhrzeigersinn.

## PHASE 1 – Kartentausch

Einige oder alle Handkarten abwerfen, dafür neue ziehen –  
**Kosten:** 2 G (unabhängig von Kartenanzahl)

**PHASE 2 – Aktionen**, jeweils mehrfach und in beliebiger Reihenfolge der Aktionen

**2.1 Zeitreise** – 1 Baumeister reist zu beliebigem anderen Plan für **Kosten:** 1 G

**2.2 Bauarten benutzen** ♦ - nur dort, wo eigener Baumeister ist, maximal bis zu 2 Karten / Baumeister.

- Jeder Baumeister darf nur in einer (1) Zeit aktiv sein!

### ♦ 2.2.1 Gebäude bauen – NUR in Vergangenheit & Gegenwart

- Karten gleicher Farbe für entsprechendes Gebäude
- Anzahl benötigter Karten rechts oben auf Gebäude (= Wert)
- Kontrollmarker setzen, außer auf Zivilgebäude

**BONUS für Bau:** für mittlere und große Gebäude in **Vergangenheit** 1 G, in **Gegenwart** 2 G.

**BAUREGELN** (gelten für 2.2.1 Bau & 2.2.2 Vergrößerung)

#### a) Geographie:

- **Fluß** - nur Städte und Großstädte
- **Wald** - (auch nur teilweise) erfordert 1 weitere Karte (beliebig) *nur* bei 2 & 3 Spielern
- **Gebirge** - (auch nur teilweise) erfordert 2 weitere Karten (beliebig) bei 2 & 3 Spielern, 1 weitere Karte bei 4 Spielern

**b) Machtbereich** (ein oder mehrere Gebäude mit orthogonaler Berührung):

- Verbindung **nicht** durch **Militär** oder **Religion** erlaubt

**HIERARCHIEREGEL** (gilt nicht in **Zukunft**):

- Pro Machtbereich muß jeweils **größtes Militär- & Religionsgebäude einzigartig** sein.

## ZEITSCHATTEN

Kleine Gebäude werfen keine Schatten.

- **Militär-/Religionsgebäude** in **Vergangenheit** wirft Schatten gleicher Größe einschl. Kontrolle in **Gegenwart** und als Ruine ohne Kontrolle in **Zukunft**.
- **Militär-/Religionsgebäude** in **Gegenwart** wirft Schatten gleicher Größe als Ruine ohne Kontrolle in **Zukunft**.
- **Zivilgebäude** werfen immer Schatten als **Zivilgebäude** gleicher Größe
- Zeitschatten **zerstört** jedes Gebäude in **Gegenwart und Zukunft**, auf das er (auch nur teilweise) fällt (aus dem Spiel nehmen). Merksatz: *Alle Gebäude außer kleinen in Gegenwart und Zukunft sind immer gleich!*
- Zeitschatten von **Militär-/Religionsgebäude** wird **nicht** geworfen, wenn dadurch Machtbereichsregel oder Hierarchieregel verletzt wird - Gebäude wird aber trotzdem gebaut. Durch Zeitschatten von **Zivilgebäude** kann **Hierachieverletzung** erfolgen ► **SONDERFÄLLE:**

**SONDERFALL - Machtbereichsverbindung** (nur durch **Zivilgebäude!**) **mit Hierachieverletzung:**

**Vergangenheit** – zuerst wird das entsprechende **Militärgebäude** des Machtbereichs mit geringerer originärer **Militärstärke verkleinert**, danach wird gegebenenfalls das entsprechende **Religionsgebäude** in Machtbereich mit geringerer originärer **Religionsstärke verkleinert**  
**Gegenwart** – wie **Vergangenheit**, aber zuerst **Religionsgebäude verkleinern**, danach u. U. **Militärgebäude**  
≡ **Gleichstand:** Vorrangig wird Gebäude des aktiven Spielers verkleinert, sonst entscheidet dieser.

**FOLGEAKTION** ► **Gebäude verkleinern** – durch nächst kleineres Gebäude ersetzen, dadurch evtl. Machtber.teilung

- kleines Gebäude ist dadurch zerstört
- Schatten von (vorher) mittleren Gebäuden sind zerstört
- Schatten von (vorher) großen Gebäuden wird geworfen (als mittleres Gebäude), in **Zukunft**  
a) gerade renoviertes Gebäude wird wieder Ruine  
b) von in Renovierung befindlicher Ruine Marker entfernen<sup>1</sup>
  - In **Vergangenheit** verkleinertes Gebäude wirft nur dann Schatten, falls entsprechendes Gebäude in **Gegenwart absolut** identisch ist und demselben Spieler gehört. Verkleinertes Gebäude muß irgendwo auf Platz des vorherigen Gebäudes.
  - Von in **Zukunft** durch Zeitschatten **zerstörtem Zivilgebäude** Marker entfernen<sup>1</sup>, auf residentem kleinen Gebäude bleibt ein Marker des Spielers mit Mehrheit, bei Gleichstand entscheidet aktiver Spieler <sup>1</sup>Entfernte Marker zurück an Spieler.

**SONDERFALL - Machtbereichsteilung** – Hierarchieregel beachten, Rangfolge Gebäudeverkleinerung wie unter ≡!

♦ 2.2.2 Gebäude vergrößern – nur eigenes Gebäude **NUR in Vergangenheit & Gegenwart** (s. Bauregeln) & **Zivilgeb.** Muß alten Platz vollständig belegen, Kosten = Differenz

**BONUS für Vergrößerung:** für mittlere und große Gebäude in **Vergangenheit** 1 G, in **Gegenwart** 2 G

♦ 2.2.3 Kleines Gebäude zerstören – eigene oder fremde oder **zivile** kleine Gebäude zerstören.

**Kosten:** 1 entsprechende Karte und 1 G.

(Mögliche Folgeaktion Machtbereichsteilung s. o.)

## NUR in Zukunft

♦ 2.2.4 Zivilgebäude bevölkern –

- Kontrollmarker auf Gebäude legen, 1 Marker / Karte.
- Mehrere Spieler können sich Kontrolle teilen, max. Anzahl Marker / Gebäude = Wert

♦ 2.2.5 Militär-/Religionsruine restaurieren –

- Kontrollmarker auf Ruine legen, 1 Marker / Karte.
- Mehrere Spieler können sich Restaurierung teilen.
- Fertig, falls Anzahl Kontrollmarker = Wert, Marker entfernen, Gebäude auf fertige Seite drehen.

**PHASE 3 – nur in Runden 4 und 7 – Einkommen** aus Machtbereichen dort, wo eigener Baumeister anwesend ist

- **Vergangenheit** – Spieler mit größtem **Militärgebäude** jedes Machtbereichs erhält G = Wert **Zivilgebäude** \*
- **Gegenwart** – Spieler mit größtem **Religionsgebäude** jedes Machtbereichs erhält G = Wert **Zivilgebäude** \*
- **Zukunft** – Spieler mit meisten Markern auf **Zivilgebäuden** jedes Machtbereichs erhält G = Wert **Militär- & Religionsgebäude/ruinen** \*, bei Gleichstand alle Beteiligten.  
\* des jeweiligen Machtbereiches

**PHASE 4** – Eventuell übrige Handkarten abwerfen, 4 neue ziehen. Rundenmarker vorsetzen.