

# Tempus

Marker = Bevölkerungsmarker

Spielrunde – vier Phasen, jede Phase muß beendet sein, bevor nächste beginnt

**1. Aktionsmarker nehmen** – alle Spieler nehmen so viele Aktionsmarker, wie in der Reihe ihres Epochenmarkers angegeben ist.

Bei allen Aktionen Stapellimit beachten!

**2. Aktionsmarker einsetzen** – reihum im UZS, beginnend mit Startspieler **muß** jeder Spieler in jeder Aktionsrunde einen Marker einsetzen und jeweils eine der folgenden fünf Aktionen < ausführen (Passen = Aufschieben nur mit „Regierung“), auch dieselbe Aktion mehrfach pro Runde.

## < Bewegung

- nicht auf oder durch Felder mit fremden Markern
- nicht auf Städte
- durch eigene Städte und eigene Felder mit Verletzung des Stapellimits
- von einem Uferfeld eines Binnengewässers zu beliebigem anderen Uferfeld desselben Binnengewässers (= gesamte Bewegung)
- von einem Küstenfeld der offenen See zu beliebigem anderen Küstenfeld (= gesamte Bewegung), falls offene Seebewegung laut Epochentafel möglich

## < Vermehrung

- neuer Marker auf Graslandfeld mit mindestens einem eigenen Marker
- auf jedes eigene Graslandfeld kann pro Aktion „Vermehrung“ immer nur ein neuer Marker gesetzt werden.

## < Kampf

- Spieler, der nur 3 oder weniger Felder kontrolliert, ist vor Angriff geschützt
- Angriff nur von einem Feld mit mindestens einem eigenen Marker aus nur auf ein dazu direkt benachbartes Feld mit mindestens einem gegnerischen Marker oder Stadt
- aktiver Spieler gibt bekannt, von welchem Feld aus er welches Feld angreift
- bei Angriff auf Stadt entscheidet Verteidiger über das Gelände

- Angreifer spielt zuerst beliebig viele Karten verdeckt, dann Verteidiger beliebig viele Karten offen

## **Kampfstärke vergleichen**

- jeder Marker zählt 1
- jede verteidigende Stadt = Zahl
- jede Karte mit gleichem Gelände wie Verteidigungsfeld zählt 1
- jede Waffenkarte zählt 1
- für Verteidiger zählt jede seiner Befestigungskarten 2

Spieler mit mehr Punkten ist Sieger, bei Gleichstand siegt Verteidiger.

**Verteidiger verliert:** Entfernt alle Marker bzw. seine Stadt vom umkämpften Feld, zurück in seinen Vorrat. Dann zieht Angreifer beliebig viele seiner Marker vom Angriffsfeld auf das nun leere Feld.

**Angreifer verliert:** Entfernt nur *einen* seiner Marker vom Angriffsfeld, zurück in seinen Vorrat.

## < Fortschrittskarte ziehen [x/y]

x = Anzahl der zu ziehenden Karten,

y = Handlimit

Karten spielen ist keine Aktion, immer zusätzlich vor, während, nach Aktion, beliebig viele. Gespielte Karte auf Ablagestapel.

## < Stadt bauen

- nicht im Gebirge oder direkt neben anderer Stadt, alle Marker vom Feld zurück in Vorrat, Stadt mit Zahl  $\leq$  Marker setzen.

**3. Fortschritt** – **3.1** Alle noch rückständigen Spieler ziehen automatisch in aktuelle Epoche vor.

**3.2** Alle Spieler können beliebig viele Ideenkarten spielen.

Je 1 Punkt pro • Marker auf Gelände der nächsten Epoche • gespielte Karte Bildungswesen

• gespielte Karte mit Gelände der nächsten Epoche • Stadt

Spieler mit meisten Punkten rückt in nächste Epoche vor, bei Gleichstand alle daran Beteiligten.

**4. Epochenende** – Startspielermarker nach links weitergeben.

**SPIELENDEN UND SIEG** - Ende, sobald mindestens ein Spieler die Epoche „Luftfahrt“ erreicht.

**Siegpunkte** • jedes Landfeld *außer Gebirge* mit eigenen Markern zählt 1 Punkt • jede Stadt zählt Punkte = Zahl • jeder Spieler in Epoche Luftfahrt erhält 3 Punkte Spieler mit meisten Punkten ist Sieger, Gleichstand dabei wird durch Anzahl Handkarten gebrochen, Gleichstand dabei durch Anzahl Städte, Gleichstand dabei bleibt: mehrere Sieger.