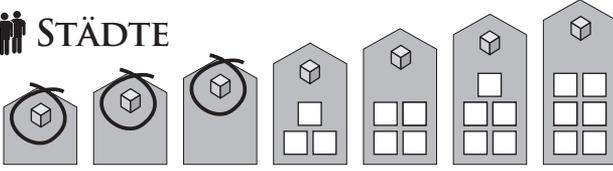


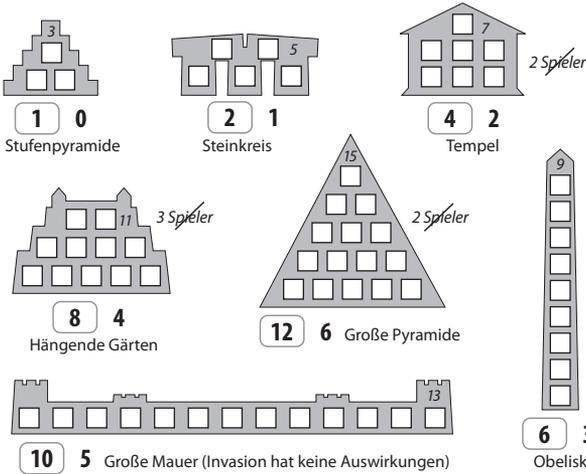
Im Wandel der ZEITEN

DAS WÜRFELSPIEL – BRONZEZEIT

STÄDTE



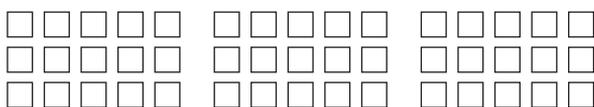
MONUMENTE



ERRUNGENSCHAFTEN

Kosten	Bezeichnung	Punkte	Auswirkung
10	○ Führungskraft	2	1 Würfel erneut werfen (nach letztem Wurf)
10	○ Bewässerung	2	Schutz vor Dürre
15	○ Landwirtschaft	3	+1 Nahrung / Nahrungswürfel
15	○ Steinbruch	3	+1 Stein bei Erhalt von Stein
15	○ Medizin	3	Schutz vor Seuche
20	○ Münzprägung	4	= 12 Münzen
20	○ Karawanen	4	Warenlimit aufgehoben
20	○ Religion	6	Aufstand betrifft Mitspieler
30	○ Kornkammern	6	Nahrung in 4 Münzen umwandeln
30	○ Maurerhandwerk	6	+1 Arbeiter / Arbeiterwürfel
40	○ Technik	6	Stein in 3 Arbeiter umwandeln
50	○ Architektur	8	1 Bonuspunkt pro Monument
60	○ Imperium	8	1 Bonuspunkt pro Stadt

KATASTROPHEN



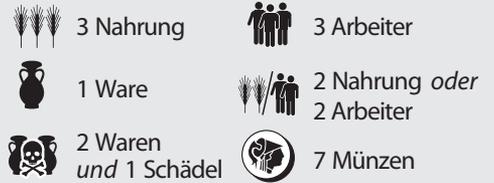
NAME DES SPIELERS

STARTSPIELER

SPIELABLAUF

- 1) Würfeln
- 2) Waren einsammeln
- 3) Nahrung einsammeln
- 4) Städte versorgen
- 5) Katastrophen abwickeln
- 6) Neue Städte und/oder Monumente errichten
- 7) Errungenschaft kaufen (max. 1)
- 8) Waren abgeben (max. 6 behalten)

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.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende einer Runde, wenn:
 • Ein Spieler 5 Errungenschaften gekauft hat *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

