

TIDES OF TIME

IM STROM DER ZEIT



EIN SPIEL VON KRISTIAN ČURLA
FÜR 2 SPIELER AB 8 JAHREN

EINLEITUNG

In Tides of Time – Im Strom der Zeit lenkt ihr die Geschicke zweier altertümlicher Zivilisationen, deren Königreiche in regelmäßigen Abständen zu voller Pracht aufsteigen und wieder in sich zusammenfallen. Ihr baut gigantische Monumente, errichtet undurchdringbare Festungen und sammelt unfassbares Wissen, während die Jahrhunderte verstreichen. Auch wenn die größten Zivilisationen lange nach ihrem Untergang noch Spuren hinterlassen, unterliegen ihre Königreiche von lange vergessenen Zeitaltern bis zu gerade erst verklungenen Tagen immer dem Wandel der Zeiten.

SPIELÜBERSICHT

In Tides of Time – Im Strom der Zeit versucht ihr durch den Ausbau eurer Königreiche die meisten Siegpunkte zu erhalten.

Das Spiel verläuft über drei Runden, in denen ihr jeweils Karten wählt und vor euch ausspielt, um eure Königreiche zu vergrößern. Am Ende des Spiels zählt ihr die Siegpunkte zusammen, die ihr in jeder der drei Runden erhaltet. Derjenige mit den meisten Siegpunkten hat die größte Zivilisation errichtet und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Tides of Time – Im Strom der Zeit

beinhaltet:

18 Spielkarten

4 Holzmarker

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

DIE SPIELKARTEN

- (1) **Kartename:** Jede Spielkarte besitzt einen Namen und eine eigene Grafik.
- (2) **Fähigkeit:** Jede Karte besitzt eine eigene Fähigkeit.
- (3) **Siegpunkte:** Fast alle Fähigkeiten nennen 1 Wertungsbedingung, für die ihr Siegpunkte  erhaltet.

- (4) **Symbol:** 15 Spielkarten zeigen jeweils 1 Symbol, nur 3 Spielkarten besitzen kein Symbol. Im Spiel gibt es 5 verschiedenen Symbolarten, die jeweils auf 3 Karten vertreten sind. Die Symbolarten repräsentieren verschiedene Gebäude: Palast , Bibliothek , Garten , Tempel , Festung .



SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 18 Karten und gibt jedem Spieler 5 Karten. Dies sind eure Startkarten, die ihr auf die Hand nehmt, ohne sie dem Mitspieler zu zeigen. Legt die anderen 8 Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit und die 4 Holzmarker daneben.

Ihr benötigt zusätzlich einen Notizzettel und Stift, um im Laufe des Spiels Siegpunkte zu notieren.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 3 Runden, in denen ihr Karten wählt und vor euch ausspielt, um eure Königreiche (eure Auslage) zu vergrößern. Am Ende jeder Runde führt ihr jeweils eine Wertung durch, in der ihr Siegpunkte für die erfüllten Wertungsbedingungen erhaltet. Abschließend bereitet ihr die nächste Runde vor, indem ihr eure Königreiche auf 1 Karte reduziert und 1 Karte aus dem Spiel entfernt. Nach der Wertung in der dritten Runde zählt ihr alle erhaltenen Siegpunkte zusammen und bestimmt den Sieger.

DIE 1. RUNDE

Ihr wählt beide gleichzeitig 1 eurer 5 Handkarten und legt sie jeweils verdeckt vor euch ab.

Anschließend deckt ihr diese Karten gleichzeitig auf. Sie bleiben vor euch liegen und bilden den Beginn eures Königreichs.

Ihr gebt die übrigen Handkarten an den Mitspieler und wählt aus dieser reduzierten Anzahl an Handkarten wieder gleichzeitig 1 Karte aus, die ihr vor euch ausspielt. Auf diese Weise setzt ihr die Runde fort und vergrößert eure Königreiche mit weiteren Karten, bis ihr beide 5 Karten vor euch ausgespielt habt.

Nun zählt ihr die Siegpunkte, die ihr für die erfüllten Wertungsbedingungen der vor euch liegenden Karten erhaltet. Ihr dürft jedes Symbol auf euren Karten für mehrere Wertungsbedingungen verwenden.

Notiert die Siegpunkte auf dem Notizzettel.

Wertungsbeispiel: Katharina besitzt die folgenden Karten: Das Dach der Welt, Die Altertümliche Kluft, Das Königsnest, Das Auge des Nordens und Der Vorhof.



Katharina erhält keine Siegpunkte durch die Karte Das Dach der Welt. Sie darf aber mit dieser Karte die Anzahl ihrer häufigsten Symbolart verdoppeln, so dass sie 4  besitzt.

Die Karte Das Auge des Nordens gibt ihr 6 Siegpunkte, da Katharina 2 der 5 Symbolarten nicht besitzt und für jede fehlende Art 3 Siegpunkte erhält.

Die Karte Der Vorhof gibt ihr 12 Siegpunkte, da sie die Anzahl der Kronen verdoppeln durfte und somit viermal 3 Siegpunkte erhält.

Auch wenn Katharina und Daniel jeweils 1  besitzen, gewinnt Katharina dank der Karte Das Königsnest diesen Gleichstand. Somit gibt ihr die Karte Die Altertümliche Kluft 7 Siegpunkte.

Katharina erhält somit in der 1. Runde insgesamt 25 Siegpunkte.

Das Relikt der Vergangenheit

Im Anschluss an die Wertung nehmt ihr alle Karten eures Königreichs auf die Hand.

Ihr wählt nun gleichzeitig 2 Karten, die ihr jeweils verdeckt vor euch ablegt: 1 Karte behaltet ihr dauerhaft in eurem Königreich, und 1 Karte kommt aus dem Spiel.

Nachdem ihr die Karten gewählt habt, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Markiert die Karte, die ihr als *Relikt der Vergangenheit* behalten möchtet, mit einem Holzmarker. Die Fähigkeit der Karte und deren Symbol stehen euch nun in den folgenden beiden Runden in den Wertungen zur Verfügung.



Legt die andere Karte offen zurück in die Schachtel. Sie wird in dem laufenden Spiel nicht mehr verwendet.

Ihr zieht 2 neue Karten vom Nachziehstapel und nehmt sie auf die Hand, ohne dass ihr sie dem Mitspieler zeigt. Nun habt ihr beide wieder 5 Handkarten und beginnt mit der 2. Runde.

DIE 2. RUNDE

Die 2. Runde verläuft fast genau wie die erste, mit den folgenden Ergänzungen:

Am Ende der Runde prüft ihr die Wertungsbedingungen für alle 6 Karten in euren Königreichen und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

Anschließend nehmt ihr nur die 5 Karten zurück auf die Hand, die ihr in der 2. Runde gespielt habt. Das am Ende der 1. Runde gewählte *Relikt der Vergangenheit*, also die Karte, auf der ein Holzmarker liegt, behaltet ihr auch für die dritte Runde.

Wie oben im Abschnitt **Relikt der Vergangenheit** beschrieben, führt ihr entsprechend die Schritte zur Vorbereitung der 3. Runde durch.

DIE 3. RUNDE

Die 3. Runde verläuft wieder wie die ersten beiden, außer dass sie bereits nach der Wertung endet. In der Wertung prüft ihr die Wertungsbedingungen aller 7 Karten in eurem Königreich und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

SPIELENDE

Im Anschluss an die 3. Runde zählt ihr alle eure erhaltenen Siegpunkte zusammen. Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Im seltenen Falle eines Unentschieden teilt ihr euch beide den Sieg und spielt sofort eine weitere Partie!



KARTENGLOSSAR

Die meisten Karten in **Tides of Time – Im Strom der Zeit** nennen Wertungsbedingungen, die ihr erfüllen müsst, um in den Wertungen Siegpunkte zu erhalten. Einige Karten geben euch Fähigkeiten, die ihr in den Wertungen nutzen könnt. Siegpunkte erhaltet ihr unter anderem für den Besitz bestimmter Symbole oder für die Mehrheiten an bestimmten Symbolarten.



Der Ewige Palast: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte.



Die Altertümliche Kluft: Wenn du mehr Symbole  besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte.



Das Königsnest: Du gewinnst alle Gleichstände gegen deinen Mitspieler, wenn ihr die Wertungsbedingungen der folgenden Karten überprüft: *Die Altertümliche Kluft, Die Große Bibliothek von Ahm, Der Goldene Tempel, Der Pass des alten Mannes, Die Bluttränenquelle, Der Maulwurfshügel, Der Saphirhafen.*

Beispiel: Auch wenn Katharina und Daniel jeweils 1  besitzen, gewinnt Katharina dank der Karte Das Königsnest diesen Gleichstand. Somit gibt ihr die Karte Die Altertümliche Kluft 7 Siegpunkte.



Die Zitadelle der Propheten: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte.



Die Große Bibliothek von Ahm: Wenn du mehr Symbole  besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte.



Der Manabrunnen: Du erhältst für jedes Set mit je 1 Symbol , 1 Symbol  und 1 Symbol  9 Siegpunkte.



Das Bad der Götter: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte.



Der Goldene Tempelturm: Wenn du mehr Symbole  besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte.



Das Labyrinth der Verdammten: Wenn du 1 Set mit allen 5 verschiedenen Symbolen besitzt (1 , 1 , 1 , 1 , 1 ) , erhältst du 13 Siegpunkte.



Die Fußfesseln der Dschinns: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte.



Der Pass des alten Mannes: Wenn du mehr Symbole  besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte.



Das Auge des Nordens: Du erhältst für jede fehlende Symbolart, die nicht auf deinen Karten gezeigt wird, je 3 Siegpunkte.

Beispiel: Katharina besitzt die folgenden Karten: Das Dach der Welt, Die Altertümliche Kluft, Das Königsnest, Das Auge des Nordens und Der Vorhof. Sie hat somit 2 , 1  und 1 . Ihr fehlen 2 Symbolarten und sie erhält somit 6 Siegpunkte.



Der Vorhof: Du erhältst für jedes Symbol  3 Siegpunkte.



Die Bluttränenquelle: Wenn du mehr Symbole  besitzt als dein Mitspieler, erhältst du 7 Siegpunkte.



Die Himmelssäulen: Du erhältst für jedes Set mit je 1 Symbol  und 1 Symbol  5 Siegpunkte.



Der Maulwurfshügel: Du und dein Mitspieler zählt die Symbolarten, von denen ihr jeweils nur genau 1 Karte besitzt. Besitzt du mehr dieser Symbolarten als dein Mitspieler, erhältst du 8 Siegpunkte. Ignoriere dafür die Fähigkeit der Karte *Das Dach der Welt*.

Beispiel: Für diese Wertungsbedingung zählen Katharina und Daniel die Symbolarten auf den 6 Karten ihrer beiden Königreiche, die sie jeweils nur einmal besitzen. Daniel besitzt die Karte *Der Maulwurfshügel* ohne Symbol sowie 3 🍀, 1 🏰 und 1 💧. Katharina besitzt 3 👑, 2 🏰 und 1 🍷. Somit besitzt Daniel 2 Symbolarten, welche die Wertungsbedingung der Karte *Der Maulwurfshügel* erfüllen, Katharina nur 1 Symbolart. Daniel besitzt also die Mehrheit und erhält die 8 Siegpunkte.



Das Dach der Welt: Verdopple die Anzahl an Symbolen der Symbolart, die du am häufigsten auf deinen Karten besitzt. Besitzt du Symbole mehrerer Symbolarten am häufigsten, verdopple diese alle.

Beispiel: Katharina besitzt 6 Karten. Neben der Karte *Das Dach der Welt* auch 2 👑, 1 🏰, 1 🍀 und 1 💧. Somit besitzt sie das Symbol 👑 am häufigsten und verdoppelt die Anzahl auf 4 👑. Wenn sie stattdessen die Karte *Das Dach der Welt* sowie 2 👑, 2 🏰 und 1 🍀 besitzt, besitzt sie die beiden Symbole 👑 und 🏰 am häufigsten und verdoppelt beide auf je 4 👑 und 4 🏰.



Der Saphirhafen: Du und dein Mitspieler vergleicht die Siegpunkte, die ihr für jede einzelne eurer Karten erhaltet. Ist dein höchster Siegpunktwert für eine Karte höher als der deines Mitspielers, erhältst du 8 Siegpunkte. Für die Erfüllung dieser Wertungsbedingung berücksichtigt ihr alle Karten außer der Karte *Der Saphirhafen*, die selber Wertungsbedingungen besitzen und die ihr in der aktuellen Wertung erfüllt.

Beispiel: Katharina besitzt die Karte Der Saphirhafen und möchte sehr gerne diese 8 Siegpunkte bekommen. Ihre ertragreichste andere Karte ist Der Manabrunnen, durch den sie 9 Siegpunkte erhält. Leider hat es Daniel geschafft, 5 verschiedene Symbole auszuspielen und erhält durch die Karte Das Labyrinth der Verdammten 13 Siegpunkte. Somit erfüllt Katharina die Wertungsbedingung der Karte Der Saphirhafen nicht und erhält dafür keine Siegpunkte.

IMPRESSUM

Autor: Kristian Čurla

Entwicklung: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

Grafische Gestaltung: Rafał Szyma

Kartengrafik: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger,
Tomasz Jędruszek, Dan Pellow

Lektorat: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Deutsche Ausgabe

Satz und Layout: Anja Pittner

Lektorat: Stefan Malz

Übersetzung & Realisation: Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Portal Games
Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](http://www.pegasus.de)

DIE 5 SYMBOLARTEN

Je 3x  ,  ,  ,  , 
und 3 Karten ohne Symbole.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.
Ihr erhaltet beide je 5 Handkarten.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 3 Runden.

DIE 1. RUNDE

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.
Prüft die Wertungsbedingungen auf den 5 Karten in euren Königreichen
und notiert die entsprechenden Siegpunkte.
Wählt 1 Relikt der Vergangenheit und entfernt 1 Karte aus dem Spiel.
Zieht 2 Karten, so dass ihr wieder 5 Handkarten besitzt.

DIE 2. RUNDE

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.
Prüft die Wertungsbedingungen auf den 6 Karten in euren Königreichen
und notiert die entsprechenden Siegpunkte.
Wählt 1 Relikt der Vergangenheit und entfernt 1 Karte aus dem Spiel.
Zieht 2 Karten, so dass ihr wieder 5 Handkarten besitzt.

DIE 3. RUNDE

Wählt gleichzeitig Karten und spielt sie vor euch aus.
Prüft die Wertungsbedingungen auf den 7 Karten in euren Königreichen
und notiert die entsprechenden Siegpunkte.

SPIELENDENDE

Zählt alle erhaltenen Siegpunkte aus den 3 Runden zusammen.
Derjenige mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!