

# Im **WANDEL** der **ZEITEN**

· **DAS WÜRFELSPIEL** ·

## **BRONZEZEIT**



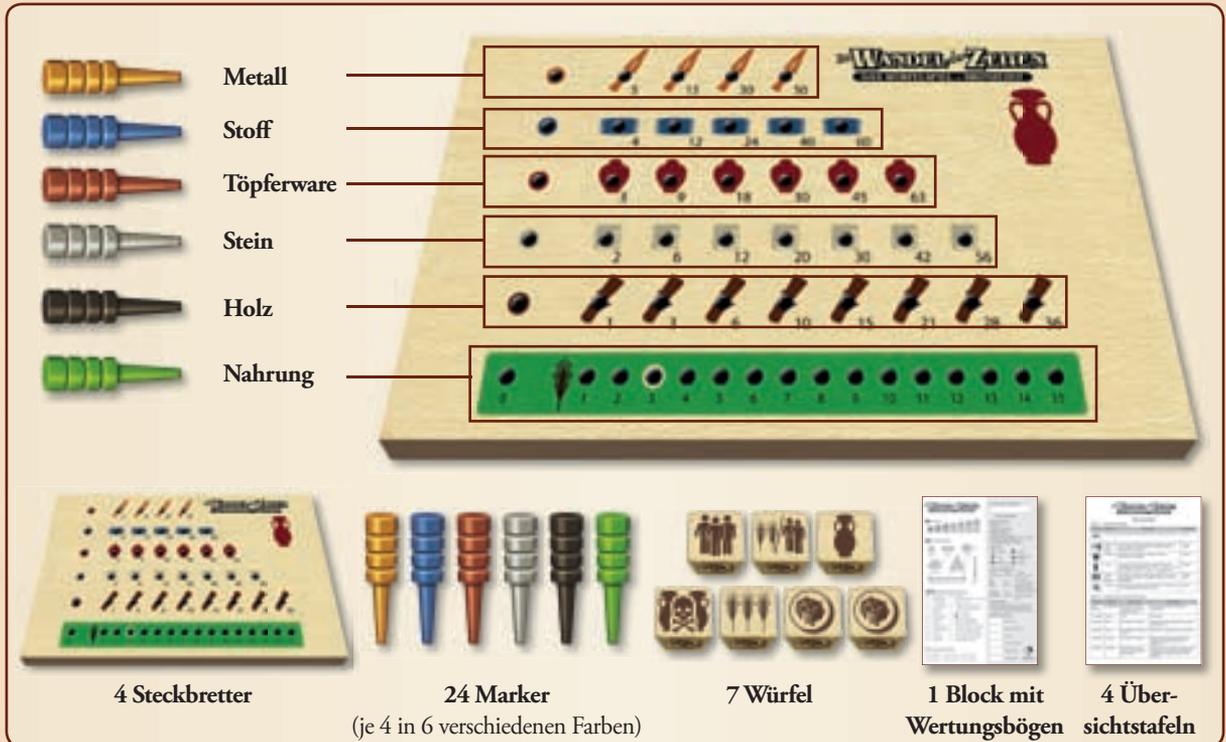
### **SPIELANLEITUNG**

EIN TAKTISCHES WÜRFELSPIEL FÜR  
1-4 SPIELER AB 8 JAHREN VON MATT LEACOCK

# SPIELIDEE

Entwickeln Sie in weniger als einer Stunde Ihre eigene Zivilisation. Engagieren Sie Arbeiter, um Städte und Monumente zu errichten. Sammeln Sie Waren, und wandeln Sie diese in kulturelle und wissenschaftliche Errungenschaften um. Aber vergessen Sie dabei nicht, genügend Nahrung herbeizuschaffen, um Ihre wachsende Bevölkerung zu ernähren! Wenn es Ihnen gelingt, die fortschrittlichste Zivilisation aufzubauen und drohenden Katastrophen aus dem Weg zu gehen, tragen Sie am Ende den Spielsieg davon.

## SPIELMATERIAL



## SPIELAUFBAU

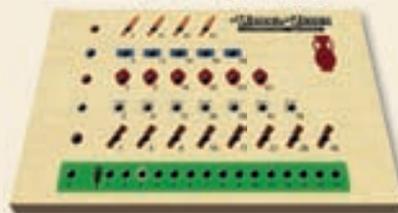
Jeder Spieler erhält:



1 Wertungsbogen



1 Übersichtstafel



1 Steckbrett



6 Marker (1 pro Farbe)

1 Stift  
(nicht im Spiel enthalten)

Stecken Sie Ihren grünen Marker in den **Wert 3** der Nahrungsleiste Ihres Steckbretts. Dies ist Ihr **Nahrungsmarker**. Die übrigen 5 Marker stecken Sie farblich passend jeweils in den **Wert 0** der übrigen Leisten. Dies sind Ihre **Warenmarker**.

Bestimmen Sie auf beliebige Weise einen **Startspieler**. Dieser markiert auf seinem Wertungsbogen das **Startspieler-Feld** und beginnt das Spiel.

**Achtung:** Falls Sie mit **3 Personen** spielen, streicht jeder Spieler auf seinem Wertungsbogen die Hängenden Gärten durch. Im Spiel mit **2 Personen** streicht jeder Spieler den Tempel und die Große Pyramide durch. Diese Monumente können dann nicht errichtet werden.

(Regeln für das Solospiel finden Sie am Ende dieser Anleitung.)

# SPIELBLAUF

Ein Spiel läuft über mehrere **Runden**. Beginnend mit dem Startspieler ist in einer Runde jeder Spieler einmal am Zug, reihum im Uhrzeigersinn. Waren alle Spieler am Zug, ist die laufende Runde beendet, und die nächste beginnt.

Der **Spielezug** eines Spielers ist in mehrere **Phasen** unterteilt, abhängig vom Würfelergebnis:

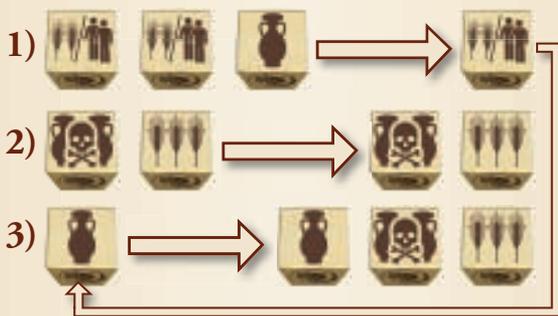
- 1) **Würfeln**
- 2) **Waren einsammeln**
- 3) **Nahrung einsammeln**
- 4) **Städte versorgen**
- 5) **Katastrophen abwickeln**
- 6) **Neue Städte und/oder Monumente errichten**
- 7) **Errungenschaft kaufen** (max. 1)
- 8) **Waren abgeben** (max. 6 behalten)

## 1) Würfeln

Die **Anzahl Ihrer Städte** bestimmt, über **wie viele Würfel** Sie in Ihrem Zug verfügen. **Zu Spielbeginn haben Sie 3 Städte**, verfügen also über 3 Würfel. Im Laufe des Spiels können Sie weitere Städte bauen und somit die Anzahl Ihrer Würfel erhöhen.

Werfen Sie alle Würfel. Ihnen stehen bis zu **3 Würfel** zur Verfügung. Nach jedem Wurf dürfen Sie beliebig viele Würfel **beiseite legen** oder **neu werfen**. Auch in einem früheren Wurf beiseite gelegte Würfel dürfen Sie später wieder neu werfen. Eine Ausnahme sind gewürfelte Schädel Symbole ☠️. Diese müssen Sie immer beiseite legen und dürfen Sie **nicht** wieder neu werfen!

Nach dem dritten Wurf steht Ihr **Würfelergebnis** fest. (Eine Übersicht aller Würfelsymbole finden Sie in Tabelle 1 Ihrer Übersichtstafel.)



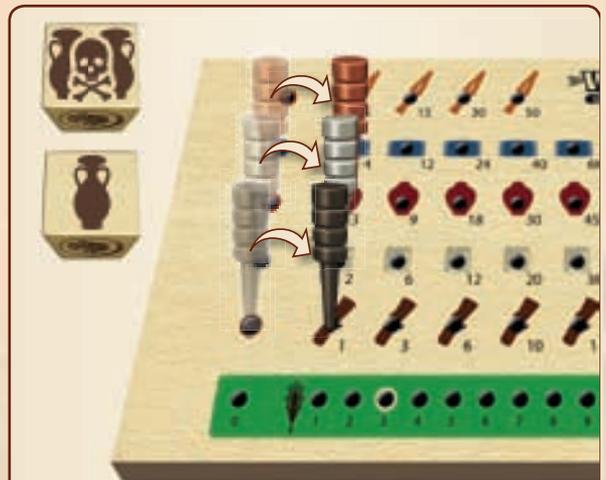
**Beispiel:** Sie werfen 3 Würfel. Ihr erster Wurf zeigt ☰☱☲ und ☱☲☳. Sie legen einen Würfel ☱☲☳ beiseite, um Nahrung zu sammeln, und werfen die beiden anderen Würfel neu. Diesmal erhalten Sie ☱☲☳ und ☱☲☳. Den Würfel ☱☲☳ dürfen Sie nicht neu werfen, also legen Sie ihn beiseite. Zudem entscheiden Sie sich, auch ☱☲☳ beiseite zu legen und dafür ☱☲☳ wieder neu zu werfen. Im dritten und letzten Wurf zeigt der geworfene Würfel ☱☲☳. Damit steht ihr Würfelergebnis fest: ☱☲☳ und ☱☲☳ und ☱☲☳.

## 2) Waren einsammeln

Für jedes Symbol ☱☲☳ erhalten Sie **2 Waren**, für jedes Symbol ☱☲☳ erhalten Sie **1 Ware**. Schädel Symbole ☠️ führen allerdings zusätzlich auch zu **Katastrophen**, die Sie in Phase 5 abwickeln.

Die **erste** Ware, die Sie in einer Runde sammeln, ist **Holz**. Die **zweite** Ware ist **Stein**, dann folgen **Töpferware**, **Stoff** und **Metall**. Die erhaltenen Waren fügen Sie, eine nach der anderen, den bereits in Ihrem Besitz befindlichen Waren hinzu, indem Sie den betreffenden **Warenmarker** pro Ware um eine Position nach rechts versetzen. Beginnen Sie in der untersten Reihe mit dem Holz, und arbeiten Sie sich dann nach oben vor. Erhalten Sie in einer Runde mehr als 5 Waren, beginnen Sie mit der 6. Ware wieder ganz unten beim Holz und arbeiten sich erneut hoch.

Ist eine Reihe voll (Marker am rechten Rand), können Sie keine weitere Ware dieser Art aufnehmen. Erhalten Sie trotzdem eine solche Ware, **verfällt** diese. Sie können Sie also nicht ausgeben, um eine Errungenschaft zu kaufen (siehe unten 7) *Eine Errungenschaft kaufen*).



**Beispiel:** Für Ihren Wurf aus dem vorigen Beispiel erhalten Sie 3 Waren. Sie stecken Ihre Marker für Holz, Stein und Töpferware jeweils um 1 Position nach rechts.

## 3) Nahrung einsammeln

Versetzen Sie Ihren **Nahrungsmarker** um die Anzahl Ihrer gewürfelten Nahrungssymbole nach rechts. Für jedes Symbol ☰☱☲ erhalten Sie **3 Nahrung**. Für jedes Symbol ☱☲☳ erhalten Sie nach Wahl entweder **2 Nahrung** oder **2 Arbeiter**. (Falls Sie 2 Arbeiter wählen, verwenden Sie diese in Phase 6.) Sie können maximal 15 Nahrung sammeln, überzählige Nahrungssymbole **verfallen**.

## 5) Katastrophen abwickeln

Außer von der soeben beschriebenen Hungersnot können Sie von weiteren **Katastrophen** getroffen werden. Die Anzahl Ihrer gewürfelten **Schädelsymbole** ☠ bestimmt die Art der Katastrophe:

- ☠ : Keine Katastrophe – 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.

(Eine Erläuterung aller Katastrophen finden Sie auch in Tabelle 2 Ihrer Übersichtstafel.)

Für jeden Punkt, den Sie verlieren, markieren Sie auf Ihrem Wertungsbogen 1 Kästchen im Bereich **Katastrophen**.



*Beispiel: In einem späteren Wurf zeigen Ihre Würfel u. a. ☠☠, also 2 Schädelsymbole. Sie sind von einer Dürre betroffen und verlieren 2 Punkte, markieren also 2 Kästchen im Bereich Katastrophen.*

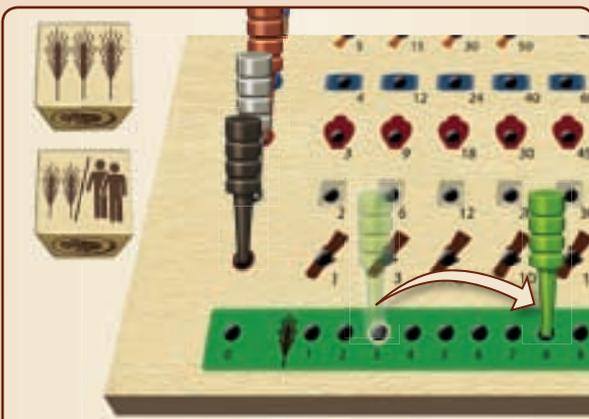
## 6) Neue Städte und/oder Monumente errichten

Für jedes Symbol ☰ erhalten Sie **3 Arbeiter**. Für jedes Symbol ☶ erhalten Sie **2 Arbeiter**, sofern Sie sich in Phase 3 nicht für Nahrung entschieden haben. **Für jeden gewürfelten Arbeiter** dürfen Sie **1 Kästchen** auf Ihrem Wertungsbogen zum Bau einer **Stadt** oder eines **Monuments** markieren.

Sobald Sie **alle Kästchen** einer Stadt markiert haben, gilt diese **Stadt** als **errichtet**. Umzingeln Sie das Symbol oberhalb der Kästchen. Ab der nächsten Runde werfen Sie **1 zusätzlichen Würfel**. Sie können bis zu 4 neue Städte bauen, also insgesamt über maximal 7 Würfel verfügen.

Falls Sie als **erster Spieler alle Kästchen** eines bestimmten **Monuments** markiert haben, umzingeln Sie die größere der beiden Punktzahlen unterhalb des Monuments. Teilen Sie dies den **anderen Spielern** mit, damit diese auf ihren Wertungsbögen diese Punktzahl durchstreichen. **Alle anderen Spieler**, die später das Monument vollenden, erhalten dafür nur noch die kleinere der beiden Punktzahlen.

Die Punktzahlen werden am Ende des Spiels verrechnet. **Unvollendete** Monumente haben dann keinerlei Wert.

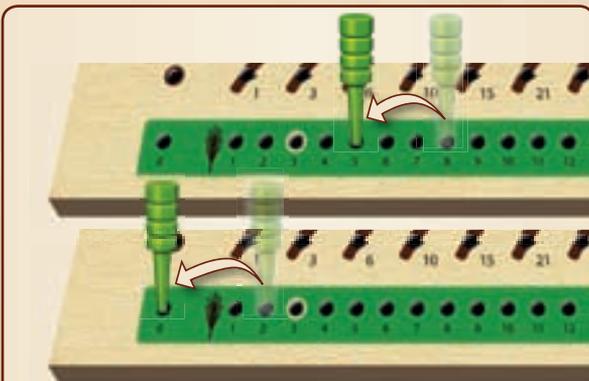


*Beispiel: In einem späteren Wurf zeigen Ihre Würfel u. a. je einmal ☶☶ und ☶☶☶. Sie entscheiden sich, keine Arbeiter zu wählen, sondern Nahrung. Insgesamt erhalten Sie somit 5 Nahrung. Sie bewegen Ihren Nahrungsmarker um 5 Positionen nach rechts, von 3 auf 8.*

## 4) Städte versorgen

Jede **Stadt**, also jeder geworfene Würfel, benötigt **1 Nahrung**. Versetzen Sie Ihren Nahrungsmarker um die Anzahl Ihrer Städte nach links.

Verfügen Sie nicht über genügend Nahrung, bricht eine **Hungersnot** aus: Für jede Stadt, die Sie nicht ernähren können, markieren Sie auf Ihrem Wertungsbogen 1 Kästchen im Bereich **Katastrophen**. (Jedes dieser markierten Kästchen bringt Ihnen am Spielende 1 Minuspunkt ein.)



*Beispiel: Sie besitzen zur Zeit 3 Städte, müssen also 3 Nahrung abgeben. Sie bewegen Ihren Nahrungsmarker um 3 Positionen nach links, von 8 auf 5. In einem späteren Spielzug besitzen Sie bereits 5 Städte, haben aber nur noch 2 Nahrung, also 3 Nahrung zu wenig. Sie markieren auf Ihrem Wertungsbogen 3 Kästchen im Bereich Katastrophen.*



**Beispiel:** In einem späteren Wurf zeigen Ihre Würfel u. a. . Für eines der beiden Symbole haben Sie Nahrung gewählt, für das andere nicht. Somit erhalten Sie insgesamt 5 Arbeiter.

In Ihren früheren Spielzügen haben Sie bereits 7 der 9 Kästchen des Obeliskens markiert. Nun markieren Sie die letzten beiden freien Kästchen des Obeliskens und vollenden ihn damit. Vor Ihnen hatte bereits ein anderer Spieler den Obeliskens vollendet und dafür 6 Punkte erhalten. Sie erhalten nun noch 3 Punkte dafür; deshalb umkreisen Sie die 3 unterhalb des Obeliskens.

Sie haben erst 2 Arbeiter genutzt; es bleiben noch 3 Arbeiter übrig. Diese nutzen Sie, um die 3 Kästchen für ihre 4. Stadt zu markieren. Sie umkreisen das Symbol oberhalb der Kästchen. Ab Ihrem nächsten Zug haben Sie 4 Würfel zur Verfügung.

## 7) Errungenschaft kaufen (max. 1)

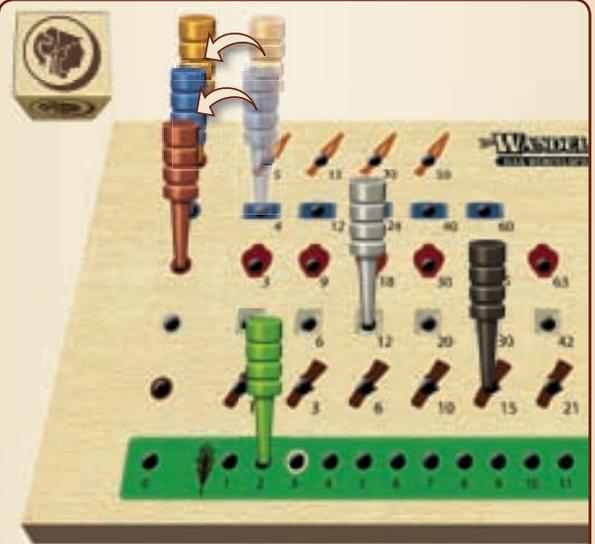
Pro Spielzug können Sie **maximal 1 Errungenschaft** kaufen. Dazu müssen Sie die Kosten dieser Errungenschaft in **Münzen** bezahlen.

Für jedes gewürfelte Münzsymbol erhalten Sie **7 Münzen**. Sie können diese Münzen nicht aufbewahren, sondern müssen sie in derselben Runde ausgeben, in der Sie sie gewürfelt haben. Nicht ausgegebene Münzen **verfallen**.

Weiterhin können Sie **Waren** in Münzen **umwandeln**, um die gewünschte Errungenschaft zu bezahlen. Ihre Warenmarker zeigen den aktuellen Münzwert Ihrer Waren an. Um eine Ware umzuwandeln, müssen Sie Ihren **gesamten** Vorrat dieser Ware einsetzen und erhalten dafür den angegebenen Münzwert. Ihren Marker dieser Ware stecken Sie also ganz nach links auf den Wert 0. Sie erhalten kein „Wechselgeld“: Zu viel gezahlte Waren **verfallen** und können nicht aufbewahrt werden. Sie dürfen **beliebig viele** Warenarten in Münzen **umwandeln**.

Sie können **jede Errungenschaft nur einmal** erwerben. Wenn Sie eine Errungenschaft kaufen, markieren Sie das Kästchen in der betreffenden Zeile auf dem Wertungsbogen und umkreisen den dort angezeigten Punktwert. Diese Punkte werden am Ende des Spiels verrechnet.

Ihre Errungenschaften bringen Ihnen nicht nur Punkte, sondern auch eine positive **Eigenschaft**, über die Sie ab sofort verfügen. Eine Erläuterung aller Errungenschaften und ihrer Eigenschaften finden Sie in Tabelle 3 Ihrer Übersichtstafel.



Kosten	Bezeichnung	Punkte	Auswirkung
10	Führungskraft	2	1 Würfel erneut werfen (nach letzten)
10	Bewässerung	2	Schutz vor Dürre
15	Landwirtschaft	3	+1 Nahrung / Nahrungswürfel
15	Steinbruch	3	+1 Stein bei Erhalt von Stein

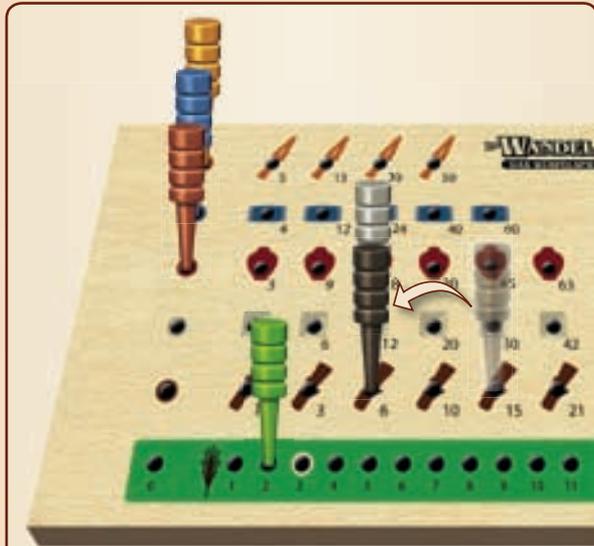
**Beispiel:** Sie möchten die Errungenschaft **Landwirtschaft** kaufen, welche 15 Münzen kostet. Einer Ihrer Würfel zeigt , somit haben Sie bereits 7 Münzen zur Verfügung. Für die fehlenden 8 Münzen müssen Sie Waren umwandeln. Auf Ihrem Steckbrett verfügen Sie über folgende Waren: 1 Metall im Wert von 5, 1 Tuch im Wert von 4, 3 Stein im Gesamtwert von 12 und 5 Holz im Gesamtwert von 15. Sie geben Ihr Metall und Tuch ab, welche zusammen 9 Münzen wert sind. Sie stecken die beiden Marker für Metall und Tuch auf den Wert 0, dann markieren Sie auf Ihrem Wertungsbogen, dass Sie nun über **Landwirtschaft** verfügen, und umkreisen die 3 Punkte dafür. Ab jetzt erhalten Sie außerdem 1 Nahrung mehr für jedes gewürfelte Nahrungssymbol , die positive Eigenschaft der **Landwirtschaft**.

Statt Metall und Tuch hätten Sie auch entweder alle Ihre Steine oder all Ihr Holz in Münzen umwandeln können, um die **Landwirtschaft** zu kaufen. Aber es wäre nicht erlaubt gewesen, beispielsweise Ihren Holzmarker nur von 15 auf 6 zu setzen, um dafür 9 Münzen erhalten; Sie müssen immer den gesamten Vorrat einer Ware umwandeln.

## 8) Waren abgeben (max. 6 behalten)

Die **Anzahl** Ihrer Waren darf **am Ende Ihres Zuges** insgesamt **höchstens 6** betragen. Dabei gilt jedes Symbol auf dem Steckbrett als 1 Ware. Haben Sie insgesamt mehr als das Limit von 6, müssen Sie überzählige Waren Ihrer Wahl **abgeben**, indem Sie einen oder mehrere Marker nach links bewegen. Sie müssen erst am Ende Ihres Zuges Waren abgeben. Vorher dürfen Sie mehr als 6 Waren besitzen.

Sind Sie damit fertig, **endet** Ihr Zug, und der Spieler zu Ihrer Linken ist an der Reihe.



**Beispiel:** Sie verfügen über 3 Stein und 5 Holz, also insgesamt 8 Waren. Sie geben 2 Holz ab, indem Sie den Holzmarker um 2 Positionen nach links bewegen. Sie beenden Ihren Zug mit 3 Stein und 3 Holz. (Stattdessen hätten Sie auch 2 Stein abgeben können oder 1 Stein und 1 Holz.)

## SPIELENDE

Sobald einer der beiden folgenden Fälle eintritt, endet das Spiel am Ende der Runde:

- Ein Spieler hat seine **5. Errungenschaft** erworben.
- **Jedes Monument** wurde mindestens einmal **vollendet**, egal von wem.

Spielen Sie die laufende **Runde** komplett **zu Ende**, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl von Spielzügen hatte. Der Spieler rechts vom Startspieler (Markierung auf dem Wertungsbogen) macht also den letzten Spielzug.

Nun errechnet jeder Spieler seine **Punkte**. Addieren Sie zunächst Ihre Punkte für **Errungenschaften** und **Monumente**. Haben Sie die Errungenschaft **Architektur**, erhalten Sie einen **Bonus** von 1 Punkt für jedes **Monument**, das sie vollendet haben. Haben Sie die Errungenschaft **Imperium**, erhalten Sie einen **Bonus** von 1 Punkt pro **Stadt**, die Sie besitzen. Zum Schluss bekommen Sie pro Kästchen im Bereich **Katastrophen** 1 Minuspunkt. Hieraus ergibt sich dann Ihr **Endergebnis**.

Der Spieler mit dem **höchsten Endergebnis** gewinnt das Spiel. Bei einem **Gleichstand** gewinnt von den Beteiligten derjenige Spieler, dessen verbliebenen Waren den größten Gesamtwert haben.

## SOLOSPIEL

Es gelten die oben aufgeführten Regeln mit den folgenden Änderungen:

- Sie versuchen, innerhalb von **10 Runden** das höchstmögliche Endergebnis zu erzielen. (Führen Sie am besten irgendwo auf Ihrem Wertungsbogen eine Strichliste, um die Runden zu zählen.)
- **Alle Monumente** stehen zur Verfügung.
- Eine **Seuche** wirkt sich immer auf Sie aus (sofern Sie nicht über **Medizin** verfügen).
- **Religion** verhindert die Auswirkungen eines **Aufstands**.
- Im Gegensatz zum Grundspiel dürfen Sie auch Würfel, die **Schädelsymbole**  zeigen, **neu werfen**.

## HANDELSPIEL

Probieren Sie als Variante des Grundspiels das **Handelsspiel**. Dazu gelten die oben aufgeführten Regeln mit den folgenden Änderungen:

Sie können mit Ihren Mitspielern **Waren und Nahrung tauschen**. Dazu fügen Sie noch eine **Handelsphase** hinzu, und zwar **zwischen den Phasen 5 und 6**, also nachdem Sie Ihre Städte versorgt und Katastrophen abgewickelt haben, aber bevor Sie Städte und Monumente errichten.

Während der Handelsphase darf der Spieler, der am Zug ist, Waren und Nahrung **in jeder beliebigen Kombination** mit den anderen Spielern tauschen, sofern sich die beiden am jeweiligen Handel beteiligten Spieler einig werden. So könnten Sie zum Beispiel mit einem Ihrer Mitspieler 3 Holz gegen 2 Stein tauschen und dann mit einem weiteren Mitspieler 3 Stein gegen 2 Töpferware. Natürlich können Sie nicht mehr Waren abgeben, als auf Ihrem Steckbrett angezeigt werden.

Die Mitspieler können nur mit dem Spieler handeln, der gerade **am Zug** ist.

## IMPRESSUM

**Autor:** Matt Leacock

**Illustration:** Claus Stephan und Marko Fiedler

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider, Pixel Productions, Inc.

**Übersetzung:** Dr. Rainer Nagel

**Spielanleitung:** Thygra Spiele-Agentur ([www.thygra.de](http://www.thygra.de))

Ein Spiel von Pegasus Spiele, Straßheimer Str.2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Fred Distribution und Matt Leacock. © der deutschen Ausgabe 2010 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. · [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**