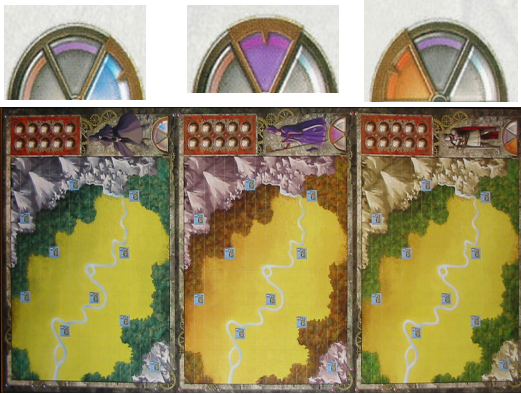


Begin van spel, iedere speler:

- ✓ 2 tijdreizigers
- ✓ 25 markeerstenen
- ✓ 4 geld
- ✓ 4 kaarten

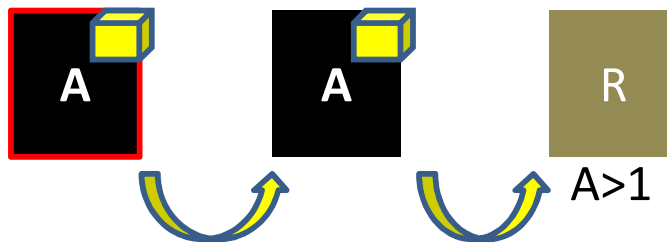
Vorbereiding:

4 kaarten open leggen (variant)

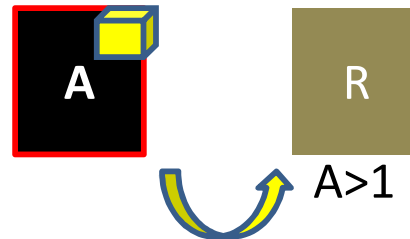


EK	Extra bouwkosten (willekeurige kaart):		
	2, 3 spelers	4 spelers	5 spelers
Bos		-	-
Berg			-

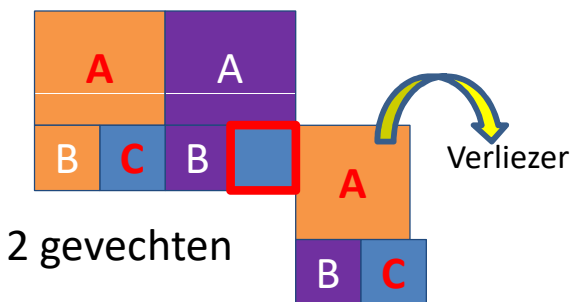
Tijdrimpel:



Of



Gevecht:

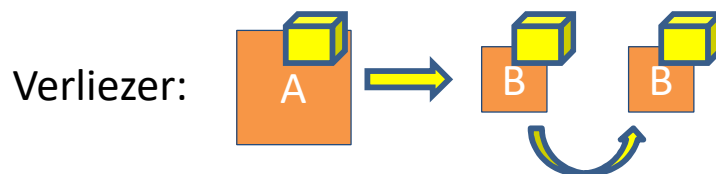


Tel waarde (van de ene kleur op) in de 2 gebieden, winnaar is hoogste

Voorbeeld:  $A+B > A$

Bij gelijkstand verliest de veroorzaker.

Als veroorzaker er niets mee te maken had, bepaalt hij de verliezer.



Verklein ook in de toekomst.

Mits zelfde eigenaar en even groot

Als door verkleining een nieuwe stad ontstaat met weer 2 gelijke partijen, bepaald de originele grootste wie er vervolgens moet verkleinen

# Limitaties



Op de rivier

Alleen bouwen

3

5

Tijdreiziger

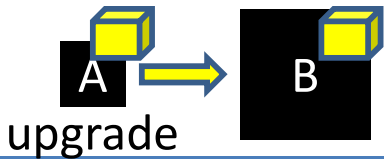


Max 2 kaarten spelen/beurt



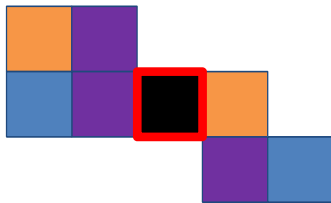
markeersteen

Enkel op ruines bij renovatie,  
niet na het bouwen

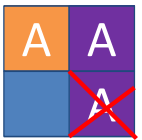


upgrade

Mag niet als er al een B van die kleur in de stad zit



Aan elkaar groeien van 2 steden mag enkel met  
een blauw huis (ook in de toekomst)  
Als niet kan, dan wordt hij niet geplaatst

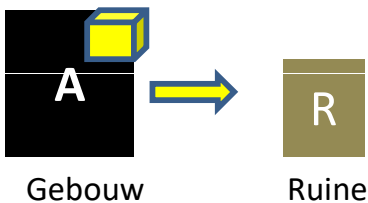


Er mag maar 1 grootste oranje en paars zijn in een stad  
(na elke actie opnieuw controleren) => zie gevecht




Voorraad op

Als de huizen op zijn pak je een kleinere

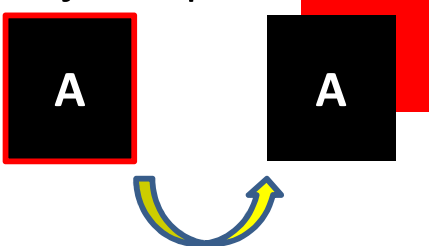


Gebouw

Ruine

Als gebouw in  verkleint, dan  
Wordt deze weer een ruine zonder markeerstenen

Tijd rimpel












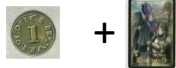







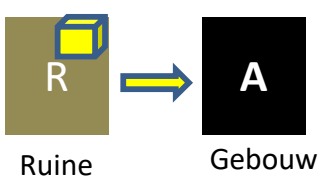


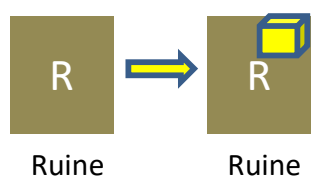

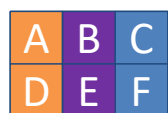





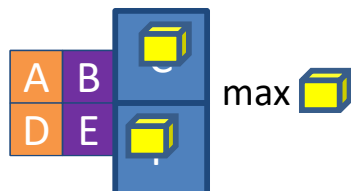




Als gebouw tgv tijd rimpel bouwen wordt overlapt,  
Wordt de onderste verwijderd (in alle komende tijden)

Alle markeerstenen gaan terug naar eigenaar



in

Als blauw gebouw wordt vernietigd (tgv tijdrimpel),  
En er zit een voorbedrukt gebouw onder, dan mag  
degene met de meeste markeerstenen er 1 op het  
voorgedrukte gebouw zetten. Bij gelijkstand niet.

Acties:		Kost	Gebied	Inkomen
1. Wissel kaarten	 1...4			
2. Tijdreis				
3a. Bouw gebouw		 $\# = A + EK$ Kleur van gebouw		If $A > 1$ : 
3b. Vernietig gebouw		 Kleur van gebouw		
3c. Upgrade gebouw	 Op dezelfde vakjes	 $\# = B - A$ Kleur van gebouw		
3d. Bevolk	 1...4 Max = Y	 1...4 - blauw		
3e. Renoveer	 Ruine Gebouw $\# = R -$ blokjes Kleur van gebouw			
	 Ruine Ruine $\# =$ blokjes Kleur van gebouw			
4. Belasting innen (ronde 4, 7)	 $A + D = \max$			 = C+F
	 $B + E = \max$			 = C+F
	 $\max$ 			 = A+B+D+E
5. Handkaarten	 0...4 weggooien Eind 4 kaarten op hand			