

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

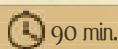


KHRONOS

Ludovic Vialla, Arnaud Urbon • Art : Jean-Claude Adelmant, Geoffrey Stepourenko



12+



90 min.



2-5

© 2006 Editions du Matagot

« Mon fidèle compagnon,

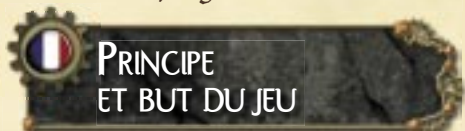
Le maître horloger est venu me parler ce matin pour me révéler un fabuleux secret : nous pouvons voyager dans le temps !

Non pas rêver de notre avenir, comme le fait mon astrologue, mais bien nous y rendre.

Te rends-tu compte ? Il existe, paraît-il, des temps où la puissance de nos murailles n'est rien comparée à la puissance de la Foi, et d'autres temps encore où le peuple est souverain ! Le maître horloger me le promet, notre pouvoir n'a plus de limite, nos terres et nos domaines nous appartiennent pour toujours.

Mon fidèle ami, mes adversaires n'ont pas attendu et de nombreux seigneurs sont déjà en route. Viens avec moi car en ce jour, plutôt que roi, je me sens aventurier... »

Hichmat, Seigneur des Terres de l'Ouest



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le jeu se déroule en 7 tours, sur 3 plateaux de jeu représentant chacun une même région à 3 périodes successives :

Le plateau des **Commanderies**

Le plateau des **Prieurés**

Et le plateau des **Confréries**

Chaque joueur incarne 2 aventuriers qui vont voyager dans le temps afin de participer à la construction de bâtiments militaires, religieux et civils pour être le plus riche possible à la fin de la partie.

Certaines constructions rapportent des écus, ce qui constitue une première possibilité de s'enrichir. Les constructions forment des domaines où seulement un joueur peut établir sa domination. Selon la période, il s'agira d'une domination militaire, religieuse ou civile. Cette domination permet, aux 4^e et 7^e, tours d'augmenter son trésor en écus, ce qui constitue la seconde possibilité de s'enrichir.

Les joueurs peuvent aussi détruire certains bâtiments ou tenter de joindre des domaines pour renverser la domination d'un joueur sur une période. Selon leur taille, certaines constructions peuvent être transférées d'un plateau à l'autre, traversant ainsi les époques et permettant aux joueurs d'étendre leur domination à travers le temps.

Mais attention : l'effet du temps peut créer des surprises ! Un bâtiment construit sur la période des Prieurés pourrait très bien disparaître et n'avoir finalement jamais existé, s'il est remplacé par une construction plus ancienne...

À la fin du 7^e tour, le joueur ayant amassé la plus grande fortune sera déclaré vainqueur.

« My Faithful Companion,

The Master Clocksmith came to speak to me this morning revealing a fabulous secret... We can travel in time, my friend!

Not just dreaming about it like my astrologist does, but actually going there.

I can hardly believe it! There seem to be periods in our future where the strength of our walls will be nothing compared to the strength of our collective faith. Or an even stranger future epoch where the people will rule themselves. The Master Clocksmith has convinced me that our power is now limitless. Our lands and domains are ours forever.

My opponents will not wait and my Lords have already started preparing for their journeys. My dear friend, come with me, for from this day forward, I will be remembered as the king who forged our own destiny... literally! «

Hichmat, Great Lord of the Western Lands



GAME MECHANICS AND OBJECTIVE

The game is played over 7 turns and on 3 game boards, each representing the same region, but during three successive time periods:

The age of **Might**

The age of **Faith**

The age of **Reason**

Each player controls two time traveling adventurers, each voyaging to allow you to construct military, religious and civil buildings. They will give you a chance at becoming the richest player by the end of the game.

Certain constructions produce money, Ecus, and that is one way to gain wealth. As these buildings are grouped they form domains. This allows you to establish dominant positions. In function of the period, the criteria for dominion will be either military, religious or civil. Domains allows players to earn tax and tithe revenue on turns 4 and 7 if they control them. Earning Ecus in this manner is the second way to gain wealth.

The players also have the power to destroy certain buildings or attempt to connect domains in an effort to change their overall ownership within an epoch. Depending on their size, certain constructions cast time shadows and are "rippled", or copied, from one game board to the next, expanding a player's domination forward through time.

But beware; the echoes of time are difficult to hear and might surprise you. An edifice constructed during the age of Faith might very well disappear, never to be remembered, if its geographical footprint is replaced by an older structure. Time can be a most difficult river to navigate.

On the end of the 7th turn, the player holding the largest pile of wealth is declared the winner.

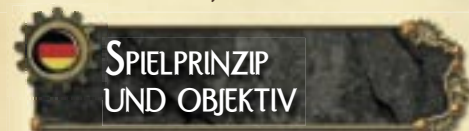
« Mein treuer Gefährte,

Der Zeitmeister ist heute Morgen zu mir gekommen, um mir ein phantastisches Geheimnis zu verraten; wir könnten durch die Zeit reisen! Nicht nur von der Zukunft träumen, wie es mein Astrologe macht, sondern dort auch hinreisen.

Kannst du Dir das vorstellen? Es gibt, so scheint es, Zeiten wo die Kraft der Mauern nicht zu vergleichen ist mit der Kraft des Glaubens, und noch andere Zeiten, wo das Volk stark ist! Der Zeitmeister versichert mir, dass unsere Kraft keine Grenze mehr kennen würde, und dass unsere Territorien und Länder uns für immer gehören.

Mein treuer Gefährte, meine Ratgeber haben nicht damit gerechnet und zahlreiche Meister sind schon auf dem Weg. Komm mit mir! Heute fühle ich mich wie ein Abenteuerer... »

Hichmat, Herr über die West-Erde



SPIELPRINZIP UND OBJEKTIV

Das Spiel umfasst 7 Runden. Es wird auf 3 aneinanderliegenden Spielplänen gespielt. Jeder Spielplan repräsentiert die gleiche Region in drei unterschiedlichen Zeitperioden:

Zeit der Komturei (Mittelalter)

Zeit des Priorats (Renaissance)

Zeit der Bruderschaft (Aufklärung)

Jeder Mitspieler hat zwei Abenteuerer, die durch die Zeit reisen werden, damit diese am Aufbau militärischer, religiöser und öffentlicher Einrichtungen teilnehmen, um am Ende des Spiels die Reichsten zu sein. Einige Einrichtungen bringen Taler ein, die zum ersten Reichtum verhehlen können. Die Einrichtungen bilden dann ein Landgut/Gebiet, oder der Spieler selbst kann seine Herrschaft begründen. Je nach Zeitperioden sind es militärische, religiöse oder öffentliche Herrschaften. Während der vierten und siebten Spielrunde können diese Herrschaften ihren Reichtum an Talern weiter aufstocken.

Die Spieler können auch einige Einrichtungen oder Gebäude zerstören oder versuchen, sich einem Gebiet anzuschließen, um die Herrschaft eines Mitspielers zu stürzen. Entsprechend ihrer Größe, können einige Einrichtungen, und somit auch die Epoche, von einem Spielplan auf einen anderen umgestellt werden. Die Spieler haben somit die Möglichkeit, ihre Herrschaft in einer anderen Epoche bekannt zu machen und zu verbreiten und durch die Zeit reisen zu lassen.

Die Reise durch die Zeit verbirgt jedoch einige Überraschungen! Ein Gebäude, welches in der Zeit des Priorats errichtet wurde, kann durch die Zeitreise verschwinden und nie existiert haben, wenn es durch eine ältere Einrichtung ersetzt wurde.

Spielziel : Sieger ist, wer am Ende der 7. Runde die meisten Taler gesammelt hat.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Le plateau est placé au centre de la table.

Compte-tour

Le pion « Compte-tour » est placé sur la case « 1 » du plateau Compte-tour, situé sous le plateau des Commanderies.

Tuiles bâtiments

Les 155 tuiles sont rangées dans les compartiments de la boîte qui correspondent à leur couleur :

- Les bâtiments militaires de couleur orange, 20 tours de guet, 24 donjons et 9 châteaux.
- Les bâtiments religieux de couleur fuchsia, 20 chapelles, 20 monastères et 9 abbayes.
- Les bâtiments civils de couleur bleue, 20 hameaux, 24 villages et 9 cités.

10 hameaux sont déjà disposés sur chacun des trois plateaux de jeu.

La valeur indiquée sur chaque tuile correspond à la fois au coût de construction du bâtiment et à sa valeur lors des gains aux 4^e et 7^e tours de jeu.

Les tuiles donjon, château, monastère et abbaye disposent également d'un verso représentant le bâtiment en ruine.

SET-UP MATERIAL

The game boards are placed in the center of the table.

Turn Indicator

The "Turn Indicator" pawn is placed on the first square of the game turn counting ruler, found on the bottom of the Age of Might board.

Building Tiles

The 155 tiles are organized by color and placed in the compartments found in the box:

- The Military buildings are orange; 20 Watchtowers, 24 Keeps and 9 Castles.
- The Religious buildings are fuchsia; 20 Chapels, 20 Monasteries, and 9 Abbeys.
- The Civil buildings are blue; 20 Hamlets, 24 Towns and nine Cities.

10 Hamlets are already printed on each of the three game boards.

The value indicated on each tile corresponds to both its building's construction cost and the number of Ecus yielded during the revenue phase of the 4th and 7th game turns.

The Keep, Castle, Monastery and Abbey tiles also have a back side representing vestiges of the same building gone to ruins.

SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf der Tischmitte ausgebreitet.

Rundenzähler

Der Spielstein „Rundenzähler“ wird auf das erste Feld des Rundenzählerbrettes gestellt. Dieses Brett wird unten an den grossen Spielplan gelegt.

Gebäudeplättchen

Die Gebäudeplättchen sind nach Farben in den Fächern der Spielschachtel sortiert:

- Die Militärsgebäude in orange: 20 Angriffstürme, 24 Bergfriede und 9 Schlösser
- Die Religionsgebäude in fuschiafarben: 20 Kapellen, 20 Klöster und 9 Abteien
- Die Bürgersgebäude in blau: 20 Gehöfte, 24 Dörfer und 9 Städte.

10 Gehöfte je Epoche sind schon auf dem Spielbrett.

Die Zahl auf den Plättchen zeigt die Kosten für den Bau und das Einkommen in der 4. und 7. Spielrunde.

Die Plättchen Bergfried, Schloss, Kloster und Abtei zeigen auf der Rückseite das jeweilige Gebäude als Ruine.



Tour de guet Watchtower Angriffstürme	Donjon Keep Bergfriede	Château Castle Schlösser	Chapelle Chapel Kapellen	Monastère Monastery Klöster	Abbaye Abbey Abteien	Hameau Hamlet Gehöfte	Village Town Dörfer	Cité City Städte
--	-------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--	-----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

Pions Aventurier

Chaque joueur prend les 2 pions Aventurier de même couleur et les pose sur l'emplacement réservé pour ces pions sur le plateau des Commanderies.

Adventurer Pawns

Each player takes two Adventurer Pawns of identical color and places them on their corresponding locations on the Age of Might board.

Abenteurerfiguren

Jeder Spieler nimmt sich 2 Figuren der gleichen Farbe und stellt sie auf die reservierten Plätze des Komtureiplans.

Cubes de Contrôle

Chaque joueur prend les 25 cubes de Contrôle correspondant à la couleur de ses pions Aventurier.

Écus

Chaque joueur débute la partie avec **4 pièces représentant 1 écu**, qu'il peut garder visibles ou cachées.

Les autres écus sont rangés dans le quatrième compartiment de la boîte.

Il y a en tout 30 pièces de valeur 1, 15 pièces de valeur 5 et 15 pièces de valeur 10.

Cartes Construction

Les 33 cartes Construction sont mélangées et forment une pioche face cachée. Cette pile est constituée de **11 cartes Construction militaire (orange)**, **11 cartes Construction religieuse (fushia)** et **11 cartes Construction civile (bleu)**.

Chaque joueur pioche 4 cartes, qui constituent sa main de départ, et les garde secrètes.

Control Cubes

Each player takes 25 Control Cubes of the same color as their Adventurer Pawns.

Ecus

Each player starts the game with 4 Ecus, using 1 Ecu coin pieces. They can be kept face up or down in front of each player. The remaining Ecus are kept in the 4th compartment in the game box. There are thirty 1 Ecu coins, fifteen 5 Ecu coins, and fifteen 10 Ecu coins.

Construction Cards

The 33 Construction cards are shuffled and placed in a pile face down. The pile is made up of **11 Military Construction cards (orange)**,

11 Religious Construction cards (fuchsia) and **11 Civil Construction cards (blue)**.

All players draws four cards to form their starting hands. They are kept hidden.

Kontrollmarker

Jeder Spieler nimmt sich die 25 Kontrollmarker seiner Farbe.

Taler

Jeder Spieler fängt mit **4 Talern im Wert von 1 an**, die er sichtbar oder versteckt verwahren kann.

Die übrigen Taler werden ins vierte Fach der Spielschachtel sortiert.

Es gibt 30 Taler im Wert von 1, 15 Taler im Wert von 5 und 15 Taler im Wert von 10.

Baukarten

Die 33 Baukarten werden gemischt und als Stapel verdeckt neben einem Spielplan bereitgelegt. Es gibt **11 Militärbaukarten (orange)**, **11 Religionsbaukarten (fushia rot)**, und **11 Bürgerbaukarten (blau)**.

Am Anfang zieht jeder Mitspieler vier Karten und legt sie verdeckt vor sich.

RÉCAPITULATIF

Chaque joueur débute avec :

- 2 pions Aventurier,
- 25 cubes de Contrôle,
- 4 écus,
- 4 cartes Construction.

SUMMING IT UP

Each player starts with :

- 2 Adventurer Pawns
- 25 Control Cubes
- 4 Ecus
- 4 Construction Cards.

ZUSAMMENFASSUNG

Jeder Mitspieler fängt an mit:

- 2 Abenteurerfiguren
- 25 Kontrollmarker
- 4 Taler
- 4 Baukarten.

TOUR DE JEU

Le premier joueur est déterminé aléatoirement. Le jeu se poursuit dans le sens horaire.

À son tour, le joueur actif suit les étapes suivantes :

I. Changer toute, ou en partie, sa main de cartes Construction.

II. Phase d'action :

1. Voyager dans le temps.
2. Utiliser des cartes Construction pour construire, détruire, agrandir, peupler ou restaurer un bâtiment. À noter : certains bâtiments rapportent une prime en écus lors de leur construction.

III. Défausser ses cartes Construction restantes et piocher 4 nouvelles cartes Construction.

IV. Empocher le revenu des domaines (aux 4^e et 7^e tours seulement).

Lorsqu'un joueur a terminé son tour de jeu, le joueur situé à sa gauche débute le sien.

Lorsque le tour revient au premier joueur, celui-ci déplace le pion Compte-tour.

GAME TURN

Decide who goes first in a random manner. Players take turns in a clockwise fashion.

The following phases are played by each player during their turn.

I. Exchange all or a part of your Construction Card hand.

II. The Action Phase:

1. Travel in time.
2. Use Construction Cards to construct, demolish, upgrade, populate or renovate a building. Note: certain buildings award an immediate Ecu bonus when they are constructed.

III. Discard all remaining unused Construction Cards and draw 4 new Construction Cards.

IV. Pocket Earnings from domains (only on turns 4 and 7).

When a player finishes a game turn, the player to their left starts their own.

When the turn comes back to the first player, that player moves the Turn Indicator pawn up a notch.

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der am Zug ist, führt folgende Handlungen durch:

I. Alle oder nur einen Teil der Baukarten tauschen.

II. Aktionsphase

1. In der Zeit reisen.
2. Mit den Baukarten ein Gebäude bauen, zerstören, vergrößern, bevölkern oder restaurieren. Hinweis: Einige Gebäude bringen während der Konstruktion Taler ein.

III. Die unbenutzten Baukarten werden abgelegt und vier neue Baukarten gezogen.

IV. Einkommen der Herrschaften (nur in der 4. und 7. Runde).

Wenn ein Spieler seine Runde beendet hat, kommt der linke Nachbar dran.

Wenn der erste Spieler wieder am Zug ist, versetzt er den Spielstein auf dem Rundenzähler.



I- CHANGER TOUTE OU EN PARTIE SA MAIN

À son tour de jeu, si le joueur n'est pas satisfait de sa main, il peut la défausser intégralement ou en partie et piocher des cartes Construction pour revenir à une main de 4 cartes. **Cette action lui coûte 2 écus.**

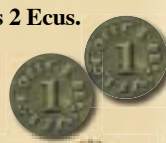
Un joueur ne peut changer sa main qu'une seule fois par tour de jeu.



I- EXCHANGING ALL OR A PART OF YOUR HAND

During their turn, players that are dissatisfied with their hand can discard it entirely or partially. Once all the chosen cards are discarded, new Construction Cards are drawn until a hand of 4 cards is made. **This action costs 2 Ecus.**

This may only be done once per turn.



I- ALLE ODER NUR EINEN TEIL DER BAUKARTEN TAUSCHEN

Falls der Spieler mit seiner Hand nicht zufrieden ist, kann er alle 4 Karten oder auch nur einen Teil der Karten austauschen. **Dieser Tausch kostet 2 Taler.**

Der Spieler kann nur einmal pro Runde seine Karten tauschen.



II- PHASE D'ACTION

Les 2 actions suivantes (**Voyager dans le temps** et **Utiliser ses cartes Construction**) sont facultatives et peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, et plusieurs fois.

1. VOYAGER DANS LE TEMPS

En dépensant 1 écu, un joueur peut utiliser la machine à voyager dans le temps. Cela lui permet de déplacer l'un de ses pions Aventurier vers un des deux autres plateaux.

Un joueur peut utiliser la machine à voyager dans le temps autant de fois qu'il le souhaite, avec le même pion Aventurier ou avec les deux.



Se déplacer vers un plateau permet :

- D'agir sur ce plateau (voir 2).
- D'empocher les revenus du plateau à la fin des tours 4 et 7 (voir IV).



II- ACTION PHASE

The following 2 actions (**Traveling in Time** and **Using Construction Cards**) are optional and can be made in any order, and several times.

1. TRAVELING IN TIME

By spending 1 Ecu, a player can use the Time Machine to travel in time. Each time it is used, one of the player's Adventurer Pawns is moved to one of the other two game boards.

A player can use the Time Machine as many times as wanted, with either the same Adventurer or both.



Moving to a different Epoch's game board allows one to :

- Take actions on that game board (see 2).
- Pocket the Earnings on that game board on turns 4 and 7 (see IV).



II- AKTIONSPHASE

Die folgenden 2 Aktionen (**Durch die Zeit reisen** und **Verwendung der Baukarten**) sind freiwillig und können mehrmals und in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

1. DURCH DIE ZEIT REISEN

Für 1 Taler kann der Spieler die Zeitmaschine benutzen. Eine Abenteuerfigur darf dann auf einen der anderen Spielpläne versetzt werden.

Der Spieler kann die Zeitmaschine mit derselben Figur oder mit beiden Figuren so oft wie er will benutzen.



Die Figur zu versetzen gibt die Möglichkeit

- Auf dem jeweiligen Spielplan zu handeln (siehe 2).
- Am Ende der Runden 4 und 7 Einkommen des jeweiligen Spielplans einzuholen (siehe IV).



Le joueur rouge déplace son premier pion Aventurier du plateau des Commanderies vers le plateau des Confréries, ce qui lui coûte 1 écu.

Il déplace également son second pion Aventurier du plateau des Commanderies vers le plateau des Prieurés pour 1 écu.

The red player moves her first Adventurer Pawn from the Age of Might board to the Age of Reason, for a cost of 1 Ecu.

He also moves her second adventurer from the Age of Might to the Age of Faith board by spending another 1 Ecu.

Für 1 Taler versetzt der rote Spieler seine erste Figur vom Komtureiplan auf den Bruderschaftsplan.

Seine zweite Figur versetzt er im selben Spielzug vom Komtureiplan auf das Prioratsplan für 1 Taler.

2. UTILISER LES CARTES CONSTRUCTION

Chaque joueur commence avec 4 cartes Construction en main.

Il ne peut utiliser ses cartes Construction que sur un plateau où se trouve au moins un de ses pions Aventurier.

Deux situations se présentent :

1) Si les 2 pions Aventurier sont réunis sur un même plateau, le joueur utilise ses 4 cartes sur ce plateau.

2) Si les 2 pions Aventurier sont sur deux plateaux différents, le joueur utilise 2 cartes sur un plateau et 2 cartes sur l'autre.



2. USING CONSTRUCTION CARDS

Each player starts with 4 Construction Cards in hand.

Construction Cards may only be played on game boards containing at least one of the player's Adventurer Pawns.

Two scenarios are possible:

1) When both Adventurers are present on the same game board, the player may play up to four cards in that time period.

2) When the two Adventurers are on two different game boards, the player may use up to two cards on one game board and two cards on the other.



2. VERWENDUNG DER BAUKARTEN

Jeder Spieler beginnt mit 4 Baukarten. Jede Baukarte kann erst dann eingesetzt werden, wenn auf einem Spielplan mindestens eine Abenteuerfigur steht.

Zwei der folgenden Situationen können auftreten:

1) Befinden sich beide Abenteuerfiguren eines Spielers auf einem Spielplan, dann werden alle 4 Baukarten benutzt.

2) Sind die Abenteuerfiguren allerdings auf 2 verschiedenen Spielpläne, dann benutzt der Spieler 2 Baukarten für die eine und 2 für die andere Figur.



Il est donc impossible de construire sur trois plateaux durant le même tour de jeu et impossible de dépenser 3 cartes sur un plateau et la quatrième sur un autre plateau.

Le joueur peut utiliser ses cartes Construction avant ou après un voyage dans le temps.

Si le joueur ne souhaite pas utiliser ses 4 cartes, les cartes non utilisées sont perdues et défaussées.

Sur les plateaux des Commanderies et des Prieurés, il est possible d'utiliser ses cartes de Construction pour :

- 2.1. Construire un bâtiment.
- 2.2. Agrandir un bâtiment.
- 2.3. Détruire un petit bâtiment.

Ces 3 actions doivent tenir compte :

- A - des règles de construction.
- B - du transfert dans le temps.
- C - de la transformation des domaines.

Sur le plateau des Confréries, il est possible d'utiliser ses cartes Construction pour :

- 2.4. Peupler un bâtiment civil.
- 2.5. Restaurer une ruine.

Un joueur peut construire, agrandir, détruire, peupler et restaurer plusieurs fois dans le tour dans la limite de ses cartes Construction, et en respectant les règles liées à chaque action.

2.1. Construire un bâtiment

(périodes des Commanderies et des Prieurés)

Le joueur peut utiliser ses cartes Construction pour construire un bâtiment.

- Il ne peut le faire que sur une période où se trouve au moins un de ses pions Aventurier.
- Pour construire un bâtiment, il faut dépenser des cartes Construction de la couleur du type du bâtiment choisi et seulement celles-ci. Des **cartes orange pour les bâtiments militaires**, des **cartes fushia pour les bâtiments religieux** et des **cartes bleues pour les bâtiments civils**.
- Le nombre de cartes nécessaires à la construction est indiqué sur la tuile bâtiment.

It is hence impossible to construct on all three game boards during the same turn. It is also impossible to spend three cards on one game board and the remaining one on a different game board.

A Player may play Construction Cards before or after a time travel.

If the player does not wish to use all 4 of their cards, the unused cards are lost and discarded.

On the Might and Faith game boards, it is possible to use the Construction Cards to :

- 2.1. Construct a building.
- 2.2. Upgrade a building.
- 2.3. Demolish a small building.

These three actions must take into consideration:

- A- Construction Rules.
- B- Time Rippling Effects.
- C- Domain Transformation.

On the Age of Reason game board, it is possible to use Construction Cards to:

- 2.4. Populate a Civil Building.
- 2.5. Renovate a ruin.

A Player may construct, upgrade, demolish, populate and renovate as many times as they wish during the same turn, limited only by the number of Construction Cards in hand, and respecting the rules linked to each action.

2.1. Constructing a building

(during the Ages of Might and Faith only)

The player must use Construction Cards in order to build a building.

- This can only be done during an epoch where at least one of the player's Adventurers is present.
- In order to construct a building, Construction Cards of the same color type for the chosen building, and only that type, must be spent. **Orange cards are used for Military buildings, fuchsia cards for Religious buildings and blue cards for Civil buildings.**
- The number of Construction Cards necessary to build the edifice is indicated on each tile.

Es ist daher unmöglich, während der gleichen Spielrunde auf alle drei Spielplänen Bauten zu errichten. Und es ist ebenfalls nicht erlaubt, drei Bauarten für eine Figur und die vierte für einen anderen einzusetzen.

Der Spieler kann seine Bauarten vor oder nach einer Zeitreise benutzen.

Wenn der Spieler seine Bauarten nicht benutzen möchte --- sind sie verloren und können dann nicht mehr eingesetzt werden.

Die Bauarten können auf dem Komturei- und Prioratsplan für folgende Aktionen eingesetzt werden:

- 2.1. Ein Gebäude errichten
- 2.2. Ein Gebäude vergrößern
- 2.3. Ein kleines Gebäude zerstören

Dabei müssen allerdings die Regeln folgenden Aktionen beachtet werden:

- A- Gebäudebau
- B- Zeitreisen
- C- Herrschaften verlagern

Auf dem Bruderschaftsplan kann Folgendes durchgeführt werden:

- 2.4. Öffentliche Einrichtungen bevölkern
- 2.5. Ruinen restaurieren

Ein Spieler kann in einer Spielrunde gemäß der Anzahl seiner Bauarten und der Regeln beliebig bauen, vergrößern, zerstören, bevölkern und restaurieren.

2.1. Ein Gebäude errichten

(Zeitperiode der Komturei und des Priorats)

Der Spieler kann seine Bauarten einsetzen, um ein Gebäude zu errichten.

- Der Bau kann allerdings erst dann durchgeführt werden, wenn in einer Zeitperiode auf einem Spielplan mindest eine Abenteurerfigur vorhanden ist.
- Gebäude können nur mit den Bauarten und Gebäudeplättchen in der gleichen Farbe errichtet werden. Die **orange- Karten für die militärischen Gebäude**, die **fushia roten- Karten für die religiösen Gebäude** und die **blauen Karten für die öffentlichen Gebäude**.
- Die Anzahl der benötigten Bauarten ist auf den Gebäudeplättchen angezeigt.



La construction du donjon nécessite deux cartes Construction militaire.

The construction of a Keep requires two Military Construction Cards.

Für den Bau eines Bergfriedes benötigt man zwei militärische Bauarten.

Un bâtiment peut être construit sur le plateau des Commanderies ou des Prieurés, **mais il est interdit de construire sur le plateau des Confréries.**

Un bâtiment doit être construit sur des cases libres du plateau de jeu et respecter les contraintes géographiques, domaniales et hiérarchiques de construction (voir A – Les 3 règles de construction).

A building may be constructed on the Might and Faith boards **but it is forbidden to construct a building during the Age of Reason.**

A building must be constructed on free squares on the game board and respect geographical, dominical, and hierarchical rules for construction (see A – The 3 Construction Rules).

Ein Gebäude kann auf dem Komtureiplan oder auf dem Prioratsplan errichtet werden, **aber es ist nicht gestattet, auf dem Bruderschaftsplan zu bauen.**

Ein Gebäude darf nur auf freien Feldern unter Beachtung der geografischen, staatlichen und hierarchischen Grenzen gebaut werden (siehe A- Die 3 Bau-Regeln).

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment militaire ou religieux, il pose sur la tuile un de ses cubes de Contrôle.

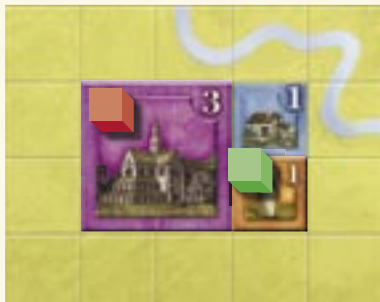
On ne pose pas de pion de Contrôle lors de la création d'un bâtiment civil, ce dernier n'appartenant à personne.

When players construct Military or Religious buildings, they place one of their Control Cubes on the tile to show ownership.

Control Cubes are not placed on Civil buildings when they are created, they belong to no one).

Wenn der Spieler ein militärisches oder religiöses Gebäude baut/errichtet, legt er einen Kontrollmarker auf die Gebäudeplättchen.

Beim Bau eines öffentlichen Gebäudes wird kein Kontrollmarker benutzt, da dieses Gebäude niemandem gehört.



Le monastère est contrôlé par le joueur rouge, la tour de guet par le joueur vert.

The Monastery is controlled by the Red player; the Watch Tower by the Green player.

Das Kloster wird vom roten Spieler kontrolliert, der Angriffsturm vom grünen Spieler.

Prime de construction

La construction d'un bâtiment de taille 1 (hameau, tour de guet et chapelle) ne rapporte rien. **La construction d'un bâtiment de taille supérieure (village, cité, donjon, château, monastère ou abbaye) rapporte, au moment de sa construction, 1 écu sur le plateau des Commanderies et 2 écus sur celui des Prieurés.**

Construction bonuses

The construction of a small building (size 1: Hamlets, Watch Towers, Chapels) awards no bonus. **The construction of any bigger building (size 2 & 3: Towns, Cities, Keeps, Castles, Monasteries or Abbeys) awards, at the moment of its construction, 1 Ecu on the Age of Might board and 2 Ecus on the Age of Faith board.**

Bauprämien

Der Bau eines Gebäudes von Größe 1 (Gehöft, Angriffsturm und Kapelle) bringt nichts ein. **Der Bau eines Gebäudes der nächsten Größe (Dorf, Stadt, Bergfried, Schloß, Kloster oder Abtei) bringt während des Baus auf dem Komtureiplan 1 Taler ein, und auf dem Prioratsbrett 2 Taler-.**



Le joueur vert construit un donjon sur le plateau des commanderies et empoche 1 écu.

The green player builds a Keep on the Age of Might board and immediately pockets 1 Ecu.

Der grüne Spieler baut einen Bergfried auf dem Komtureibrett und bekommt 1 Taler.

2.2. Agrandir un bâtiment

(plateau des Commanderies et des Prieurés)

Un joueur peut utiliser ses cartes Construction pour agrandir un bâtiment religieux ou militaire **qu'il contrôle** ou n'importe quel bâtiment civil.

- Le nombre de cartes nécessaires à l'agrandissement est la différence de coût existant entre les deux bâtiments.
- Pour agrandir un bâtiment, il faut dépenser des cartes Construction de la couleur du type du bâtiment choisi.

2.2. Upgrading a building

(during the Ages of Might and Faith only)

A player uses Construction Cards to upgrade a Religious or Military building that **they control** or any Civil building on the Age of Might and Faith game boards.

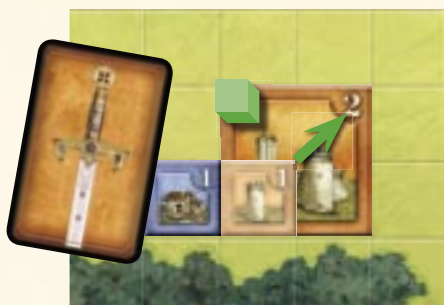
- The number of cards necessary for the expansion is the difference in the cost of the original building and the newer version.
- To upgrade a building, Construction Cards of the appropriate building color must be spent.

2.2. Ein Gebäude vergrößern

(Zeitperiode der Komturei und des Priorats)

Der Spieler kann die Bauarten zum Vergrößern seiner religiösen oder militärischen Gebäude benutzen, oder für die Vergrößerung eines öffentlichen Gebäudes.

- Die Anzahl der Karten, die man zur Vergrößerung braucht, ist die Kostendifferenz zwischen den zwei Gebäuden.
- Zum Vergrößern der Gebäude muß man die Bauarten in der Farbe des jeweiligen Gebäudes aussuchen.



Transformer une tour de guet en donjon coûte 1 carte construction militaire.

Upgrading a Watch Tower into a Keep costs 1 Military Construction Card.

Ein Angriffsturm in einen Bergfried umwandeln kostet 1 militärische Baukarte.

Le nouveau bâtiment doit **entièrement** recouvrir l'espace occupé par l'ancien et occuper des cases libres du plateau. L'agrandissement doit respecter les mêmes règles géographiques, domaniales et hiérarchiques que la construction (voir A – Les 3 règles de construction).

Dans le cas d'un bâtiment militaire ou religieux, le joueur conserve le contrôle du nouveau bâtiment (il y laisse son cube de Contrôle).

Il est interdit d'agrandir un bâtiment sur le plateau des Confréries.

Prime de construction

L'agrandissement d'une construction rapporte 1 écu à la période des Commanderies et 2 écus à celle des Prieurés.

The new building must cover **entirely** the space occupied by the original building and other unoccupied free squares on the game board. The upgrade must respect geographical, dominical and hierarchical construction rules (See A – The 3 Construction Rules).

When upgrading a Military or Religious building, the player retains control of the new building (leaving their control cube on the new tile).

It is forbidden to upgrade a building on the Age of Reason game board.

Upgrade construction bonuses

Upgrading a building awards an immediate bonus of 1 Ecu during the Age of Might epoch and 2 Ecus on the Age of Faith board.

Das neue Gebäude muß den Platz des alten Gebäudes **vollständig** abdecken und freie Felder des Spielbretts belegen. Die Vergrößerung darf nur unter Einhaltung der geografischen, staatlichen und hierarchischen Grenzen erfolgen, wie auch beim Bau eines Gebäudes (siehe A- Die 3 Bau-Regeln).

Bei einem militärischen oder religiösen Gebäude behält er die Kontrolle über das neue Gebäude (er läßt seinen Kontrollmarker liegen).

Es darf kein Gebäude auf dem Bruderschaftsbrett vergrößert werden.

Bauprämie

In der Periode der Komturei bringt die Vergrößerung 1 Taler und in der Prioratsperiode 2 Taler.



Le joueur rouge agrandit une chapelle en monastère sur le plateau des Prieurés et empoche 2 écus.

The red player upgrades a Chapel to a Monastery on the Age of Faith board and immediately pockets 2 Ecus.

Der rote Spieler vergrößert eine Kapelle in ein Kloster auf dem Prioratsbrett und nimmt 2 Taler ein.

23. Détruire un petit bâtiment

Un joueur peut utiliser ses cartes Construction pour détruire n'importe quel bâtiment de taille 1 (hameau, chapelle ou tour de guet) qu'il contrôle ou non.

- Pour détruire, le joueur doit dépenser 1 écu et une carte Construction qui soit impérativement de la même couleur que le bâtiment choisi.
- Les hameaux imprimés sur le plateau de jeu et les bâtiments de taille supérieure à 1 ne peuvent être détruits.

Un bâtiment détruit peut provoquer la séparation d'un domaine (C-b. Séparer un domaine).

23. Demolishing a small building

A player uses Construction Cards to demolish and destroy any size 1 building (Hamlet, Chapel or Watch Tower) whether it is controlled by them or not.

- Demolition requires that the player spend one Ecu and one Construction Card of the exact same color type as that of the building to be destroyed.
- The Hamlets printed on the game board and the buildings of a size greater than 1 may not be demolished.

A demolished building might provoke the separation of a domain (C-b. Dividing a Domain).

23. Ein kleines Gebäude zerstören

Ein Spieler kann mit seinen Baukarten ein Gebäude der Größe 1 (Gehöft, Kapelle oder Angriffsturm), welches er oder ein anderer Mitspieler kontrolliert, zerstören.

- Zum Zerstören muß der Spieler 1 Taler und eine Baukarte in der gleichen Farbe wie das ausgewählte Gebäude ausgeben.
- Die vorhandenen Gehöfte auf den Spielbrettern und die größeren Gebäude können nicht zerstört werden.

Ein zerstörtes Gebäude kann zu einer Trennung einer Herrschaft führen (siehe C-b. Eine Herrschaft Teilen).



Détruire une chapelle coûte 1 carte Construction religieuse et 1 écu.

Demolishing a Chapel costs 1 Religious Construction Card and 1 Ecu.

Für das Zerstören einer Kapelle muß man 1 religiöse Baukarte und 1 Taler bezahlen.

A- LES 3 RÈGLES DE CONSTRUCTION

1 - La règle géographique

Le fleuve



Il est interdit de construire un hameau, de construire ou d'agrandir un bâtiment militaire ou religieux sur le fleuve. Seuls un village ou une cité peuvent occuper une case de fleuve.

La forêt



• À 2 ou 3 joueurs, si la construction ou l'agrandissement d'un bâtiment recouvre au moins une case de forêt, le joueur doit dépenser 1 carte Construction supplémentaire de la couleur de son choix.

• À 4 ou 5 joueurs, la forêt est sans effet.

La montagne



• À 2 ou 3 joueurs, si la construction ou l'agrandissement d'un bâtiment couvre au moins une case de montagne, le joueur doit dépenser 2 cartes Construction supplémentaires de son choix.

• À 4 joueurs, le joueur doit dépenser une 1 carte Construction supplémentaire.

• À 5 joueurs, la montagne est sans effet.

Note : Une case mêlant plaine et forêt est considérée comme une forêt. Une case mêlant forêt et montagne est considérée comme de la montagne. Une case fleuve, où qu'elle se trouve, n'est pas considérée comme de la forêt ou de la montagne. C'est une case de fleuve (cf. règle du fleuve).

2 - La règle domaniale

Un domaine est un ensemble de bâtiments qui sont joints par les côtés (orthogonalement). Un domaine peut être constitué d'un ou plusieurs bâtiments.

Il est interdit de construire ou d'agrandir un bâtiment militaire ou religieux qui pourrait établir une jonction entre deux domaines.

La construction ou l'agrandissement de bâtiments civils entraînant la jonction de 2 domaines est autorisée (voir C-a. Joindre deux domaines).

A- THE 3 CONSTRUCTION RULES

1 Geographical Restrictions

The River



It is strictly forbidden to construct a Hamlet, or to construct or upgrade a Military or Religious building over a River square. Only Towns and Cities may occupy River squares.

The Forest



• When playing with two or three players, if the construction or upgrade of a building covers at least one forest square, the player must spend one supplementary Construction card of any color they wish.

• For 4 and 5 player games, the forest has no effect.

The Mountain



• When playing with two or three players, if the construction or upgrade of a building covers at least one mountain square, the player must spend 2 supplementary Construction Cards of any color they wish.

• For four player games the cost is 1 supplementary Construction card.

• For five players, the mountain has no effect.

Note : a square mixing plain and forest is considered a forest. A square mixed with forest and mountain is considered a mountain. A River square, wherever it is found, is considered as neither a mountain nor forest. It's simply a River square (See The River rule above).

2 The Rule of Dominion

A domain is a group of buildings connected by their sides. (either horizontally or vertically but not diagonally). A domain is made up of one or more buildings.

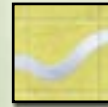
It is forbidden to construct or upgrade a Military or Religious building that would in so doing establish a junction between two domains.

The construction or upgrading of Civil Buildings that would then create the junction of two domains is authorized. (see C-a. Connecting 2 domains).

A- DIE 3 BAU-REGELN

1 - Die geographische Regel

Der Fluss



Es ist verboten, am Fluss ein Gehöft zu errichten, eine militärisches – oder religiöses Gebäude zu bauen oder zu vergrößern. Nur ein Dorf oder eine Stadt kann ein Feld am Fluss besetzen.

Der Wald



• Bei 2 oder 3 Spielern, wenn der Bau oder die Vergrößerung eines Gebäudes wenigstens ein Feld des Waldes bedeckt, muss der Spieler eine Baukarte mehr in der Farbe seiner Wahl anwenden.

• Bei 4 oder 5 Spielern ist der Wald ohne Wirkung.

Das Gebirge



• Bei 2 oder 3 Spielern, wenn das vergrößerte oder neugebaute Gebäude wenigstens ein Gebirgfeld, muss der Spieler zwei zusätzliche Baukarten seiner Wahl benutzen.

• Bei 4 Spielern muss er eine zusätzliche Baukarte benutzen.

• Bei 5 Spielern ist das Gebirge ohne Wirkung.

Anmerkung: Eine Feld, das Ebene und Wald vermischt, wird als Wald angesehen. Ein Feld das Wald und Gebirge vermischt wird als Gebirge angesehen. Ein Fluss Feld je wo es steht wird nicht als Wald oder Berg angesehen, sondern als Fluss.

2 - Die Herrschaften-Regel

Eine Herrschaft ist eine Ansammlung von Gebäuden die an den Seiten aufeinanderstossen (octogonal). Eine Herrschaft kann aus einem oder mehreren Gebäuden bestehen.

Es ist verboten militärische oder religiöse Bauten zu bauen, die eine Verbindung zwischen zwei Herrschaften sein könnten.

Der Bau oder die Vergrößerung von Bürgerbauten, die eine Verbindung zwischen zwei Herrschaften könnten, ist erlaubt. (siehe C-a. Zwei Herrschaften verbinden).



4 domaines sont présents sur cet exemple. Le hameau seul et la tour de guet appartenant au joueur blanc constituent chacun un domaine.

4 domains are shown in this example. The lone Hamlet and the Watch Tower belong to the White player, each belonging to its own domain.

4 Herrschaften sind auf diesem Beispiel zu sehen. Nur die Gehöfte und die Angriffstürme, die dem weissen Spieler gehören, gründen jedes eine Herrschaft.

3 - La règle hiérarchique

Chaque domaine peut être constitué de bâtiments militaires, religieux ou civils de tailles différentes, mais dans chaque domaine, le bâtiment militaire le plus prestigieux doit être unique (le bâtiment dont la valeur est la plus élevée). Le bâtiment religieux le plus prestigieux doit lui aussi être unique.

Il est interdit de construire ou d'agrandir un bâtiment militaire qui atteindrait la même valeur que le plus élevé des bâtiments militaires déjà présents dans le domaine. Le bâtiment militaire le plus prestigieux (celui qui a la valeur la plus haute) de chaque domaine doit être unique.

Il est interdit de construire ou d'agrandir un **bâtiment religieux** qui atteindrait la même valeur que le plus élevé des bâtiments religieux déjà présents dans le domaine. Le bâtiment religieux le plus prestigieux (celui qui a la valeur la plus haute) de chaque domaine doit être unique.

La règle hiérarchique ne s'applique pas aux bâtiments civils.

3 The Rule of Hierarchy

Each domain might be made up of Military, Religious or Civil building of varying sizes, but within each domain, the most prestigious Military building must be unique (meaning, the building with the highest value). The most prestigious Religious building must also be unique.

It is forbidden to construct or upgrade a Military building that would end up having the same value as the highest Military Building already present in the domain. The most prestigious Military building (that with the highest value) in each domain must be unique.

It is forbidden to construct or upgrade a Religious building that would end up having the same value as the highest Religious building already present in the domain. The most prestigious Religious building (that with the highest value) in each domain must be unique.

The Rule of Hierarchy does not apply to Civil buildings.

3 - Die Hierarchie-Regel

Jede Herrschaft kann aus militärischen, religiösen oder bürgerlichen Gebäuden bestehen, aber in jeder Herrschaft darf es nur ein herausragendes militärisches Gebäude geben (das heisst das Gebäude, dessen Wert am höchsten ist). Das grösste religiöse Gebäude muss auch ein Einzelfall bleiben.

Es ist verboten ein militärisches Gebäude zu vergrössern oder zu bauen, das denselben Wert, wie das höchste bereits bestehende Militärgebäude der Herrschaft hat. Das militärische Gebäude, das den höchsten Wert hat muss auch einzig bleiben.

Es ist verboten ein **religiöses Gebäude** zu bauen das denselben Wert erreicht, wie das bereits bestehende Gebäude einer Herrschaft. Das wertvollste religiöse Gebäude jeder Herrschaft muss einzig bleiben.

Die Hierarchie-Regel gilt nicht für die Bürgerbauten.



Le plus gros bâtiment militaire de ce domaine est le donjon du joueur rouge. Il est permis d'ajouter à ce domaine une tour de guet ou un château mais pas d'autre donjon. Le plus gros bâtiment religieux est l'abbaye du joueur vert. Il est donc permis d'ajouter à ce domaine, une chapelle ou un monastère, mais l'ajout d'une abbaye est interdit.

The biggest Military building in this domain is the Red player's Keep. It is possible to add a Watch Tower to this domain or a Castle, but not another Keep. The biggest Religious building is the Green player's Abbey. It is possible to add a Chapel or a Monastery but the addition of an Abbey is not allowed.

Das grösste militärgedäude dieser Herrschaft ist der Bergfriede des roten Spielers. Es ist erlaubt in dieser Herrschaft einen Angriffsturm oder ein Schloss zu bauen, aber keinen anderen Bergfried. Das grösste religiöse Gebäude ist die Abtei des grünen Spielers. Es ist erlaubt eine Kapelle oder ein Kloster zu bauen aber eine Abtei ist verboten.

RÉCAPITULATIF

- Seul un bâtiment civil de valeur supérieure à 1 peut être construit sur une case de fleuve.
- À moins de 5 joueurs, les cases de forêt et de montagne coûtent plus cher à construire.
- Seul un bâtiment civil peut relier deux domaines.
- Il est interdit, dans un même domaine, de construire un bâtiment militaire égal au plus gros bâtiment militaire du domaine.
- Il est interdit, dans un même domaine, de construire un bâtiment religieux égal au plus gros bâtiment religieux du domaine.

SUMMING IT UP

- Only Civil buildings with a value superior to 1 can be constructed on a river square.
- When playing with fewer than 5 players, the forest and mountain squares have higher construction costs.
- Only a Civil building can be used to connect two domains.
- It is forbidden, within the same domain, to construct a Military building of equal value to the highest Military building already in the domain.
- It is forbidden, within the same domain, to construct a Religious building of equal value to the highest Religious building already in the domain.

ZUSAMMENFASSUNG

- Nur ein Bürgerbau, der mehr als 1 wert ist, darf auf einem Flussfeld gebaut werden.
- Bei weniger als 5 Spielern, sind die Gebirge – und Waldfelder teurer zu bebauen.
- Nur ein Bürgerbau darf zwei Herrschaften verbinden.
- Es ist verboten auf derselben Herrschaft ein ebenso grosses oder grösseres militärisches Gebäude zu bauen, als das, was schon existiert.
- Es ist verboten auf derselben Herrschaft ein ebenso grosses oder grösseres religiöses Gebäude zu bauen als das, was schon existiert.

B- TRANSFERT D'UN BÂTIMENT DANS LE FUTUR

Suivant sa taille, **un bâtiment qui vient d'être construit ou agrandi** doit être transféré sur les plateaux du jeu correspondant aux périodes futures :

- Une tuile représentant les bâtiments de taille 1 : hameau, tour de guet ou chapelle n'est jamais transférée dans le futur.
- Une tuile représentant un village ou une cité est transférée sur le plateau des Prieurés et des Confréries.
- Une tuile représentant un donjon, un château, un monastère ou une abbaye est transférée sur le plateau des Prieurés. Le pion de Contrôle est reporté sur le nouveau bâtiment.

Le bâtiment est également transféré sur le plateau des Confréries, mais la tuile est retournée côté « ruine ». On ne pose pas de pion de Contrôle sur une ruine.

B- RIPPLING A BUILDING THROUGH TIME

Depending on its size, **a building that has just been constructed or upgraded** must be rippled to all the game boards moving forward through time:

- A tile representing a building of size 1 : Hamlet, Watch Towers and Chapels is never rippled into the future.
- A tile representing a Town or a City is rippled onto the Faith and Reason game boards.
- A tile representing a Keep, a Castle, a Monastery or an Abbey is rippled onto the Faith game board. The control of that building is copied forward to the next Epoch as well.

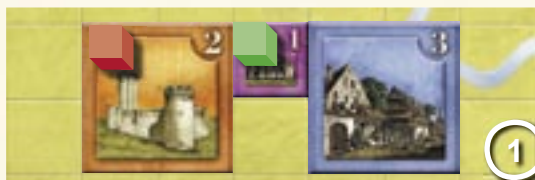
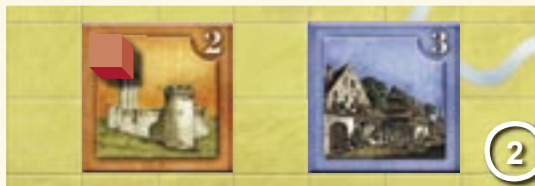
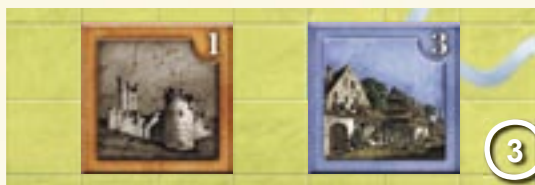
The building is also partially rippled to the Age of Reason board but the new tile is only a vestige and is turned "ruin" side up. Control Cubes are never placed on ruins.

B- VERLAGERUNG EINES GEBÄUDES IN DIE ZUKUNFT

Entsprechend seiner Grösse kann **ein Gebäude, das gerade gebaut oder vergrößert** wurde auf einen Spielplan des Spieles verlagert werden, das den zukünftigen Epochen entspricht:

- Ein Plättchen das den Gebäuden von Grösse 1 entspricht: Gehöft, Angriffsturm, Kapelle wird nie in die Zukunft verlagert.
- Eine Plättchen, das ein Dorf oder eine Stadt darstellt wird auf den Spielplan des Priorats oder der Bruderschaft verlagert werden.
- Ein Plättchen, das einen Bergfried, ein Schloss ein Kloster oder eine Abtei darstellt, kann auf den Spielplan des Priorats verlagert werden. Der Kontrollmarker wird auf das neue Gebäude gelegt.

Das Gebäude wird auch auf den Spielplan der Bruderschaft verlagert, aber die Karte wird umgedreht auf die „Ruinen“-Seite. Man legt keinen Kontrollmarker auf eine Ruine.



La chapelle du joueur vert n'est pas transférée. Le village est transféré sur les 2 plateaux suivants. Le donjon est transféré sur le plateau des Prieurés avec le pion de Contrôle du joueur rouge et transféré en ruine sur le plateau des Confréries, sans pion de Contrôle.

The Green player's Chapel is not rippled. The Town is rippled onto the next two game boards. The Keep is rippled onto the Faith board with a new Red control cube and its ruin is rippled to the Age of Reason epoch, without a control cube.

Die Kapelle des grünen Spieler ist nicht verlagert. Das Dorf wird auf die zwei nächsten Spielplan verlagert. Der Bergfriede ist auf dem Prioratspläne verlagert mit dem Kontrollmarker des roten Spielers und als Ruine auf dem Bruderschaftsplan verlagert ohne Kontrollmarker.

- Un bâtiment créé sur le plateau des Prieurés n'est naturellement transféré que sur le plateau des Confréries.

Le transfert d'un bâtiment civil peut entraîner une jonction de domaine sur un autre plateau. Il faut alors appliquer la règle domaniale (voir A2. La règle domaniale).

Le paradoxe temporel

Si un bâtiment construit ou agrandi sur le plateau des Commanderies, en étant transféré sur le plateau des Prieurés, **occupe totalement ou partiellement l'espace** d'un autre bâtiment construit ou agrandi sur le plateau des Prieurés (quel que soit le type ou la taille du bâtiment), ce dernier est retiré du jeu.

Lorsqu'un donjon est agrandi en château, celui-ci est transféré en ruine sur le plateau des Confréries, même si le donjon avait été préalablement restauré. De même pour une abbaye, dans le cas d'un monastère restauré. (voir 2 – 5 - Restaurer un bâtiment).

- A building constructed during the Faith time period is naturally not rippled backwards in time to the Age of Might board. Time only ripples forward.

The ripple of a Civil building might create a junction between domains on successive boards. In that event, domain rules are immediately applied (see A2).

Temporal Paradox

If the legal construction or expansion of a building during the Age of Might creates a ripple on to the Age of Faith board that **occupies totally or partially the space** occupied by a different building (no matter what the size or type), that building is removed from the game.

When a Keep is upgraded into a Castle, the Castle leaves a ripple print of a ruin on the Age of Reason board, even if the Keep had been previously renovated. The same is true for an Abbey ripple print that replaces a renovated Monastery. (See 2-5: Renovating a building).

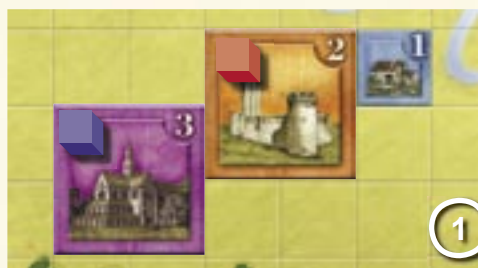
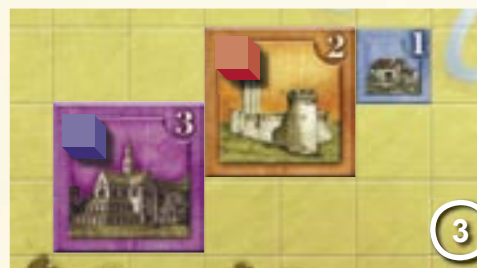
- Ein Gebäude, das auf der dem Priorat gebaut wurde kann natürlich nicht auf den Spielplan der Bruderschaft verlegt werden.

Die Verlagerung eines Gebäudes auf einen anderen Spielplan kann die Verbindung zu einer anderen Herrschaft schaffen. Man muss dann die Herrschaftsregel anwenden.

Das Zeitparadox

Wenn ein Gebäude, dass auf dem Plan der Komturei gebaut wurde auf den Prioratsplan verlegt wird, **völlig oder teilweise den Grundriss eines anderen Gebäudes auf dem Prioratsplan bedeckt** (was für ein Gebäude es auch sein mag) so wird dieses Gebäude aus dem Spiel gezogen.

Wenn ein Bergfried in ein Schloss verwandelt wird, so wird dieses, als Ruine, auf den Plan der Bruderschaft verlagert, selbst wenn der Bergfried vorher restauriert worden war. Dasselbe gilt für eine Abtei, im Falle eines restaurierten Klosters (siehe 2-5 ein Gebäude restaurieren).



Le monastère du joueur bleu, construit sur le plateau des Commanderies, occupe l'espace du monastère du joueur vert créé au temps des Prieurés. Le monastère du joueur vert est détruit.

The blue player's Monastery, constructed on the Age of Might board, casts a time shadow that occupies the space created during the Age of Faith epoch. The Green player's monastery is forgotten and removed from the game.

Das Kloster des blauen Spielers auf dem Komtureiplan steht am platz des grünen Spielers Kloster auf dem Prioratsplan. Das Kloster des grünen Spielers ist zerstört.

N'importe quel bâtiment construit sur le plateau des Prieurés pourra donc être détruit par un bâtiment construit sur le plateau des Commanderies et transféré sur le plateau des Prieurés. Il n'a en fait jamais existé.

Le transfert d'un bâtiment militaire ou religieux est interdit dans deux cas :

- Si le transfert d'un bâtiment militaire ou religieux, construit sur le plateau des Commanderies, **risque d'entraîner une violation de la règle domaniale** sur le plateau des Prieurés, le bâtiment n'est pas transféré.
- Si le transfert d'un bâtiment militaire ou religieux construit au temps des Commanderies, **risque d'entraîner une violation de la règle hiérarchique** sur le plateau des Prieurés, le bâtiment n'est pas transféré.

Any building that had been constructed on the Age of Faith board could potentially be destroyed by the time shadow of a building constructed during the Age of Might when it ripples. It had never really existed in the new reality.

The rippling of a Military or Religious building is forbidden on two instances:

- If a Military or Religious building, constructed on the Age of Might board **violates the Rule of Dominion** on the Age of Faith board, the building does not cast a shadow and the building is not rippled. The Age of Faith in this instance defies Might.
- If a Military or Religious building, constructed on the Age of Might board **violates the Rule of Hierarchy** on the Age of Faith board, the building does not cast a shadow and the building is

Jedes Gebäude auf dem Prioratsplan kann also von einem Gebäude das auf dem Bruderschaftsplan gebaut wurde und auf den Prioratsplan verlagert wurde zerstört werden, es hat eigentlich nie existiert.

Die Verlagerung eines militärischen oder religiösen Gebäudes ist in zwei Fällen verboten :

- Wenn die Verlagerung eines solchen Gebäudes, das auf dem Bruderschaftsplan gebaut wurde **eine Verletzung der Hierarchie-Regel nach sich zieht**, kann das Gebäude nicht verlagert werden
- Wenn das verlagern vom Komturei-plan bis zum Prioratsplan, von einen Militär- oder Religiösen Gebäude der Hierarchie-Regel **widerspricht** kann das Gebäude nicht verlagert werden.



Le monastère du joueur bleu, construit sur le plateau des Commanderies, n'est pas transféré sur le plateau des Prieurés car il viole la règle domaniale qui interdit la jonction de domaines avec un bâtiment militaire ou religieux.

The blue player's Monastery, constructed on the Age of Might board, is not rippled forward to the Faith board because the rippled building would violate the Rule of Dominion that prohibits the junction of domains by the creation of a Religious or Military building.

Das Kloster des blauen Spielers auf dem Komtureiplan wird nicht auf dem Prioratsplan verlagert weil es die Herrschaft-Regel die der Verbindung ein religiöse und eines Militär Baus verbietet.



Le monastère du joueur noir, construit sur le plateau des Commanderies, n'est pas transféré sur le plateau des Prieurés car il viole la règle hiérarchique qui implique que le plus gros bâtiment religieux soit unique dans le domaine.

The blue player's Monastery, constructed on the Age of Might board, is not rippled forward to the Age of Faith board because it would violate the Rule of Hierarchy that requires that the largest Religious or Military building be unique within the domain.

Das Kloster des blauen Spielers, das auf dem Komtureiplan gebaut ist, wird nicht auf dem Prioratsplan gebracht weil es die Hierarchie-Regel das der grösste Religiöse Bau einzeln ist auf ein Herrschaft widerspricht.



À noter : Le fait qu'un bâtiment ne puisse être transféré sur le plateau des Prieurés n'empêche en rien sa construction sur le plateau des Commanderies.

Le transfert d'un bâtiment civil dans le temps peut conduire à la jonction (C-a. Joindre deux domaines) ou à la séparation (C-b. Séparer un domaine) de deux domaines sur un autre plateau. Tout transfert doit donc faire l'objet d'une vérification de la règle hiérarchique de la part du joueur qui réalise le transfert.

not rippled. The Age of Faith in this instance, again gets the better of the Age of Might.

Note: the fact that a building cannot be rippled forward to the Age of Faith does not impede its construction on the Age of Might board.

The rippling of a Civil building through time might create the junction (C-a. Connecting two domains) or the division (C-b. Dividing domains) of two domains on the same board. The Hierarchical implications of all ripples must therefore be verified by the player constructing the building.

Anmerkung: Die Tatsache, dass ein Gebäude nicht auf den Prioratsplan verlagert werden kann verhindert in keiner Weise, dass es auf dem Bruderschaftsplan gebaut werden kann.

Die Verlagerung eines Bürgergebäudes in der Zeit kann zu der Verbindung oder der Trennung von zwei Herrschaften auf einem anderen Spielplan führen. Jede Verlagerung muss von dem Spieler, der sie macht, auf die Hierarchie-Regel geprüft werden.

C- TRANSFORMATION DE DOMAINE

a- JOINDRE DEUX DOMAINES.

Lorsqu'un bâtiment civil, lors d'une construction ou d'un agrandissement, relie 2 domaines, il y a jonction.

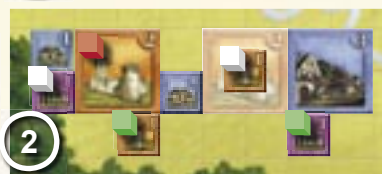
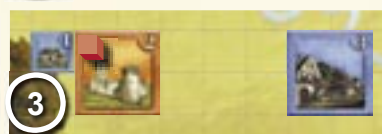
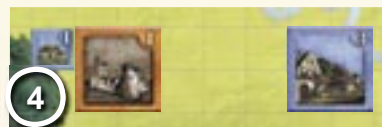
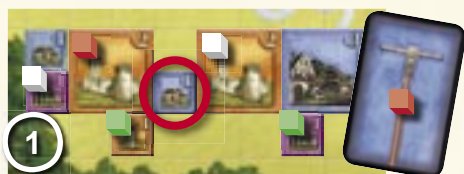
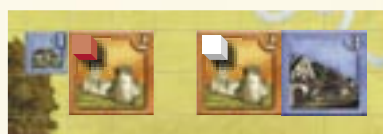
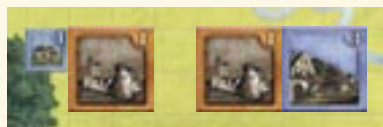
Lors d'une jonction, **la règle hiérarchique doit être respectée** : les bâtiments militaire et religieux de plus forte valeur doivent être uniques dans ce nouveau domaine. Sinon :

Au temps des Commanderies :

Le joueur ayant réalisé la jonction calcule la puissance militaire des deux anciens domaines (c'est-à-dire la somme des valeurs des bâtiments militaires) **quel qu'en soit le propriétaire. Si un domaine est plus puissant que l'autre**, c'est le bâtiment du domaine le plus faible qui doit être réduit (cf. Réduire un bâtiment).

S'il y a égalité de puissance, le bâtiment réduit sera en priorité **celui du joueur ayant réalisé la jonction** ou celui de son choix s'il n'est pas concerné par la violation de la règle hiérarchique.

Le joueur procède ensuite de la même façon si la règle hiérarchique n'est pas respectée pour les bâtiments religieux.



Le joueur rouge utilise une carte construction civile pour construire un hameau et créer une jonction entre deux domaines sur le plateau des Commanderies. Deux donjons sont dorénavant présents sur ce domaine ce qui est contraire à la règle hiérarchique.

La puissance militaire du domaine de gauche est de 3 contre 2 pour le domaine de droite. Le donjon du joueur blanc doit être réduit en tour de guet. Le donjon est retiré des 3 plateaux et la tour de guet doit être placée sur l'espace occupé par l'ancien donjon.

The Red player uses Civil Construction cards to build a Hamlet and thusly creates the junction between two domains on the Age of Might board. Two Keeps are now present within the new domain, which is contrary to the Rule of Hierarchy.

The Military power of the domain to the left beats the domain to the right 3 to 2. The White player's Keep is downsized to a Watch Tower. The Keep is removed from the three games boards and the Watch Tower is placed on the space occupied by the defeated Keep.

Der rote Spieler benutzt eine Bürgerbaukarte um ein Gehöft zu bauen und eine Verbindung auf dem Komtureplan zu schaffen. Zwei Bergfriede sind jetzt auf der selben Herrschaft es ist wegen der Hierarchie-Regel nicht erlaubt.

Die Militärmacht der linken Herrschaft ist von 3 gegen 2 für den rechten. Der Bergfried des weißen Spielers muss zur Angriffsturm reduziert werden. Der Bergfried wird von den drei spielplänen zurück gezogen. Der Angriffsturm wird an den vorherigen platz des Bergfrieds gestellt.

- Au temps des Prieurés :

La procédure est identique, mais le joueur ayant réalisé la jonction procédera d'abord à la vérification de la règle hiérarchique pour les bâtiments religieux, puis pour les bâtiments militaires.

- Au temps des Confréries :

La règle hiérarchique ne s'applique pas.

Lorsque la construction d'un bâtiment civil entraîne la jonction de 3 domaines ou plus, les règles demeurent identiques. La puissance militaire ou religieuse est calculée pour chaque domaine et le joueur devra toujours, en cas d'égalité, réduire ses propres bâtiments en priorité.

The player proceeds in the same manner if the Hierarchical rule is not respected for Religious buildings.

During the Age of Faith :

The procedure is identical but the player who has provoked the junction verifies the Rule of Hierarchy for the Religious buildings first, then the Military buildings.

During the Age of Reason:

The Rule of Hierarchy does not apply.

Whenever a Civil building would connect 3 or more domains, the rules are the same. The military or religious power is calculated for each domain and the initiating player must always, in the event of a tie, downsize their own buildings first.

C- DOMAIN TRANSFORMATION

a- CONNECTING 2 DOMAINS.

Whenever a Civil building, during its construction or upgrade, links two domains, a junction has been made.

When a junction takes place, **the Hierarchical rule must be respected** : the most prestigious (of highest value) Military and Religious buildings must be unique within this new, larger domain. In the event that there is more than one prestigious building:

During the Age of Might :

The player provoking the junction calculates the Military power of the two original domains (meaning the sum of the values of all Military buildings) no matter who the owner of those buildings is individually. **If one domain is more powerful than the other**, the building within the weaker domain is downsized. (See Downsizing a building).

In the event of equal power, the building to be downsized would be in priority that of the **player who caused the junction** or if the player is not concerned by the violation of the Hierarchical rule, the building the player chooses.

C- VERÄNDERUNG EINER HERRSCHAFT

a- ZWEI HERRSCHAFTEN VERBINDEN

Wenn ein Bürgergebäude bei seinem Bau oder seiner Vergrößerung 2 Herrschaften verbindet gibt es einen Zusammenschluss.

Bei einem Zusammenschluss wird die Hierarchieregel respektiert: die Militär – und Religionsgebäude der grössten Bedeutung müssen einzig auf der neuen Herrschaft sein. Sonst:

Zur Zeit der Bruderschaften:

Der Spieler der die Verbindung geschafft hat muss die Militärmacht der beiden ehemaligen Herrschaften ausrechnen, **wer auch immer der Besitzer sei. Wenn eine Herrschaft mächtiger als die andere ist**, ist es das Gebäude des Schwächeren, das vermindert werden muss. (Siehe Ein Gebäude vermindern)

Wenn es gleiche Macht gibt, wird das Gebäude des Spielers vermindert, der die Verbindung geschaffen hat, oder das Gebäude seiner Wahl wird vermindert, wenn es nicht von der Hierarchieregel betroffen ist.

Der Spieler wird für die religiösen Gebäude den selben Hierarchieregeln folgen.

Zur zeit des Priorats :

Der verlauf ist identisch, aber der Spieler der die Verbindung erschaffen hat, wird zu erst die Hierarchieregel für die religiöse Gebäude sichern danach für die Militärischen Gebäude.

Zur Zeit der Bruderschaft:

Die Hierarchie –Regel gilt nicht.

Wenn der Bau eines Bürgerbaus die Verbindung von drei Herrschaften oder mehr nach sich zieht, bleiben die Regeln gleich. Die Militär- oder Religionsmacht wird für jede Herrschaft berechnet und der Spieler muss im Falle einer gleichen Macht zuerst seine eigenen Gebäude vermindern.

RÉDUIRE UN BÂTIMENT

La réduction consiste à transformer un bâtiment militaire ou religieux en un bâtiment de même type et de taille directement inférieure. Le bâtiment réduit doit être intégralement remplacé sur une partie de l'emplacement de l'ancien bâtiment, au choix du propriétaire du bâtiment, sans autre contrainte.

La réduction entraîne la destruction des bâtiments de taille 1 (tour de guet et chapelle).

Downsizing a Building

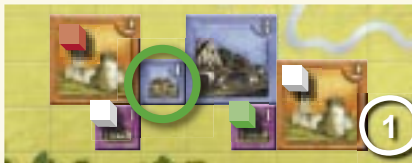
When downsizing a Military or Religious building, the building of the same type of the directly inferior size replaces it. The building must be placed on squares occupied by the older version of the building, the choice being up to its owner, without any further constraints.

Downsizing destroys size 1 buildings (Watch Towers and Chapels).

Ein Gebäude vermindern

Die Verminderung besteht darin ein militärisches oder religiöses Gebäude in ein Gebäude desselben Typus in einer darunterstehenden Größe zu schaffen. Das verminderte Gebäude muss auf einen Teil des ehemaligen Baugeländes gestellt werden, wie der Besitzer es wünscht und ohne andere Bedingungen.

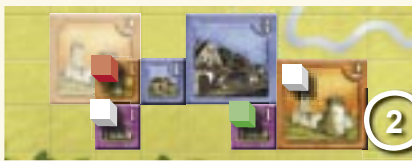
Die Verminderung zerstört die Gebäude vom Typ 1 (Angriffsturm und Kapelle).



1 - Le joueur vert utilise une carte Construction civile pour construire un hameau et créer une jonction entre deux domaines. Comme aucun des 2 donjons ne lui appartient, il décide lequel doit être détruit : le rouge.

1 - The Green player uses a Civil Construction card to build a Hamlet and creates the junction between two domains. Since neither of the two Keeps belong to him, he decides which one will be downsized: he chooses the red one.

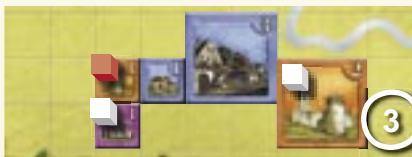
1- Der grüne Spieler benutzt eine Karte um ein Gehöft zu bauen und eine Verbindung zwischen zwei Herrschaften zu schaffen. Da keiner der zwei Bergfriede ihm gehört, wählt er welchen zerstört werden soll: den roten.



2 - Le joueur rouge réduit son donjon en tour de guet de sorte que celle-ci reste attachée au domaine. La conséquence de ce choix est que les 2 chapelles violent à leur tour la règle hiérarchique.

2- The Red player downsized her Keep into a Watch Tower in such a manner that it remains attached to the domain. The resulting consequence is that now two Chapels violate the Rule of Hierarchy.

2- Der rote Spieler reduziert seinen Bergfried zu einem Angriffsturm so dass die Herrschaft bleibt. Die Konsequenz dieser Wahl ist, dass es jetzt die zwei Kapellen die Hierarchie-Regel nicht mehr respektieren.



3- Cette fois-ci, le joueur vert est concerné puisqu'il possède l'une des 2 chapelles. C'est donc lui qui doit la réduire, autrement dit la détruire.

3- This time, the Green player is concerned because he controls one of the two Chapels. He must downsize his own in priority. Being a small building, it is destroyed.

3- Dieses Mal ist der grüne Spieler betroffen da einer der zwei Kapellen ihm gehört. Er muss sie reduzieren, anders gesagt, zerstören.

Suite à une réduction, il est possible que 2 domaines soient séparés (C-b - Séparer 2 domaines).

After downsizing, it is possible that the original domain becomes divided into two separate domains.

Als Folge einer Verminderung kann es sein, dass zwei Herrschaften getrennt werden.

Transférer dans le futur un bâtiment réduit

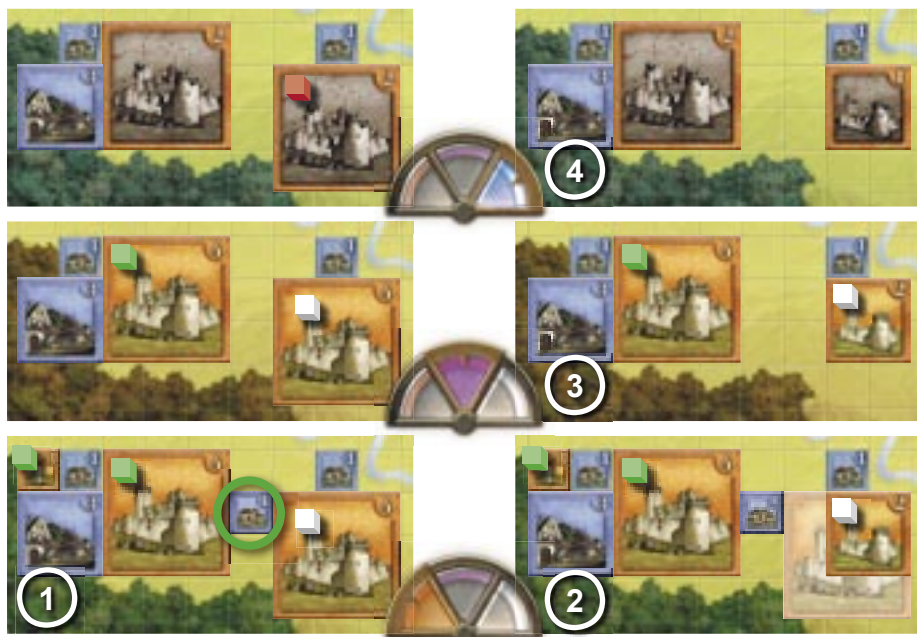
- La réduction d'un donjon ou d'un monastère entraîne immédiatement la destruction de ce bâtiment dans les périodes futures.
- Lorsqu'un château ou une abbaye sont réduits, le donjon ou le monastère qui les remplacent doivent être transférés dans les périodes futures. L'éventuel cube de Contrôle posé sur la ruine au temps des Confréries est perdu, et si le bâtiment avait été rénové, il redevient une ruine (voir point 2.5).

Rippling a downsized building through the future

- Downsizing a Keep or a Monastery destroys its time shadows immediately in future epochs.
- When a Castle or an Abbey is downsized, the Keep or Monastery that replaces it is rippled forward into future time periods. The Control Cube placed on a new ruin in the Age of Reason is lost, and if the building had been renovated, it become a ruin again (see 2.5).

Verlagerung in die Zukunft eines verminderten Gebäudes.

- Die Verminderung eines Bergfrieds oder eines Klosters hat eine sofortige Zerstörung dieses Gebäudes in der Zukunft zur Folge.
- Wenn ein Schloss oder eine Abtei vermindert werden, müssen der Bergfried oder das Kloster, die sie ersetzt in zukünftige Zeiten verlagert werden. Ein eventueller Kontrollmarker, der auf der Ruine zur Zeit der Bruderschaft lag, ist verloren, und wenn das Gebäude restauriert worden ist, wird es wieder zu einer Ruine. (siehe Punkt 2.5)



Le joueur vert construit un hameau et réalise une jonction entre les 2 domaines. Les 2 châteaux ne respectent pas la règle hiérarchique. Le domaine de gauche étant plus puissant militairement que celui de droite, le joueur blanc doit réduire son château.

Le château est détruit sur les 3 plateaux ainsi que le pion de Contrôle sur le plateau des Confréries (le joueur rouge avait commencé à restaurer ce château). Le donjon remplaçant le château réduit est transféré sur le plateau des Prieurés et sur celui des Confréries (en ruine).

The Green player builds a Hamlet and creates the junction between two domains. The two Castles do not respect the Rule of Hierarchy. The domain to the left has more Military Power than the one to the right, the White player must downsize his Castle.

The Castle is destroyed on the three game boards and the control cube on the Age of Reason board is removed (the Red player had started to renovate the Castle). The Keep replacing the downsized Castle is rippled to the Age of Faith board and to the Age of Reason as a ruin.

Der grüne Spieler baut ein Gehöft und verbindet seine zwei Herrschaften. Die zwei Schlösser respektieren nicht die Hierarchie-Regel. Die Linke Herrschaft ist militärisch gesehen machtvoller als die rechte, der weisse Spieler muss sein Schloss reduzieren.

Das Schloss ist auf der 3 Spielplänen zerstört. Der Kontrollmarker ist auf dem Bruderschaftsplan zerstört. (der rote Spieler hatte angefangen das Schloss zu restaurieren). Der Bergfried am vorherigen platz des Schlosses ist auf den Priorsplan und Bruderschaftsplan verlagert. (eine Ruine).

Quand un bâtiment est réduit sur le plateau des Commanderies, le transfert du bâtiment réduit n'est réalisé que si le bâtiment présent sur le plateau des Prieurés est identique (même type, même valeur) et appartient au même joueur.

Un bâtiment réduit peut conduire à la séparation d'un domaine.

b. SÉPARER UN DOMAINE

Lorsqu'un bâtiment est détruit ou qu'il doit être réduit suite à la jonction de 2 domaines, il peut arriver qu'un domaine soit séparé.

Chacun des nouveaux domaines doit respecter la règle hiérarchique qui peut entraîner la réduction d'un bâtiment militaire et/ou religieux.

Si la règle hiérarchique n'est pas respectée, le bâtiment réduit sera, en cas d'égalité, **en priorité celui du joueur ayant provoqué la séparation** ou celui de son choix s'il n'est pas concerné par la violation de la règle hiérarchique.

When a building is downsized on the Age of Might board, the time shadow of the downsized building is only rippled if the building present on the Age of Faith board is identical (same type, same value) and belongs to the same player.

A downsized building might create the division of a domain.

b. DIVIDING A DOMAIN

Whenever a building is destroyed or downsized following the junction of two domains, it is possible that a domain might become divided.

Each of the new domains must respect the Rule of Hierarchy that might require the Downsizing of Military and Religious buildings.

If the Hierarchical rule is not respected, the downsized building will be **in priority that of the player who provoked the separation** or the player they choose if they are not concerned by the violation of the Hierarchical rule.

Wenn ein Gebäude auf dem Spielplan der Bruderschaft vermindert wird, wird die Verlagerung des verminderten Gebäudes nur gemacht, wenn das Gebäude, das auf dem Prioratsplan, mit dem Gebäude identisch ist (selber Typ, selber Wert) und wenn es demselben Spieler gehört.

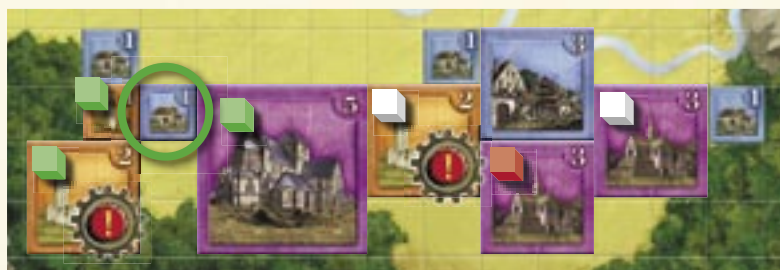
Ein vermindertes Gebäude kann zur Teilung einer Herrschaft führen.

b. EINE HERRSCHAFT TEILEN

Wenn ein Gebäude zerstört ist oder wenn es vermindert werden muss als Folge einer Vereinigung von zwei Herrschaften, kann es zu einer Teilung einer Herrschaft kommen.

Jede der neuen Herrschaften muss die Hierarchieregeln respektieren, die die Verminderung eines Militär- oder Religionsgebäudes zur Folge haben kann.

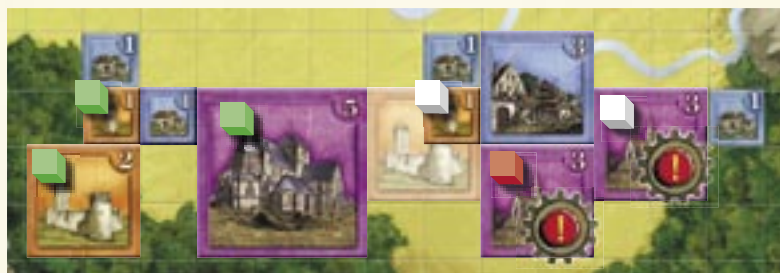
Wenn die Hierarchieregel nicht respektiert wird, wird das verminderte Gebäude **in erster Linie das des Spielers sein, der die Trennung verursacht hat** oder das Gebäude seiner Wahl, wenn er die Hierarchie-Regel nicht verletzt hat.



1- Le joueur vert construit un hameau et réalise une jonction entre les deux domaines. Les 2 donjons ne respectent pas la règle hiérarchique. Le domaine de gauche étant plus puissant militairement que celui de droite, le joueur blanc doit réduire son donjon.

1- The Green player constructs a Hamlet and makes a junction between two domains. The two Keeps do not respect the Rule of Hierarchy. The domain to the left is more powerful militarily speaking than the domain to the right. The White player must downsize her Keep.

1- Der Grüne Spieler baut einen Gehöft und verbindet die 2 Herrschaften. Die Zwei Bergfriede respektieren nicht mehr die Hierarchie-Regel. Die linke Herrschaft ist Militärisch gesehen mächtiger als die rechte, der weisse Spieler muss sein Bergfried reduzieren.



2- Le donjon est réduit en tour de guet, ce qui provoque une séparation de domaine.

Les 2 monastères du domaine de droite, à leur tour, ne respectent pas la règle hiérarchique.

Le joueur vert qui n'est pas concerné par cette violation de règle décide lequel des 2 monastères doit être réduit.

2- The Keep is downsized to a Watch Tower and consequently creates a separation of the domain.

The two Monasteries in the domain to the right, no longer respect the Rule of Hierarchy. The Green player is not concerned by this rule violation and will decide which of the two Monasteries must be downsized.

2 - Der Bergfried wird als Angriffsturm reduziert, als Konsequenz wird die Herrschaft getrennt. Die 2 Klöster der rechten Herrschaft respektieren jetzt nicht mehr die Hierarchie-Regel. Der grüne Spieler der von dieser Regelverletzung nicht betroffen ist entscheidet welches Kloster zerstört sein wird.

2.4. Peupler un bâtiment civil sur le plateau des Confréries

Il est interdit de construire le moindre bâtiment civil sur le plateau des Confréries. Un joueur peut néanmoins utiliser les cartes Construction civiles pour peupler les bâtiments existants.

Un joueur peut ainsi dépenser une ou plusieurs cartes Construction civile pour poser un ou plusieurs pions de Contrôle sur un bâtiment civil.

Il est possible de poser des pions de Contrôle de joueurs différents sur un même bâtiment civil.

Le nombre maximum de pions sur une tuile correspond à la valeur du bâtiment : 1 pion maximum sur un hameau, 3 sur un village et 5 sur une cité.

Lorsqu'un village est agrandi en cité et que celle-ci est transférée sur le plateau des Confréries, les pions déjà posés sur le village sont reportés sur la cité.

2.4. Populating a Civil Building on the Age of Reason game board

It is forbidden to construct any building at all on the Age of Reason game board. A player can still use Construction Cards to populate existing buildings.

A player might in this manner use several Civil Construction cards in order to place Control cubes on a Civil building.

It is possible to place Control cubes on Civil buildings that already house Control cubes from different players.

The maximum number of Control cubes that might be placed on a tile corresponds to the value of the building: 1 cube maximum on a Hamlet, 3 on a Town and 5 on a City.

When a Town is upgraded into a City and it is subsequently rippled onto the Age of Reason board, the Cubes that were already placed on the town are kept and placed on the City.

2.4 Ein Bürgerhaus bevölkern auf dem Plan der Bruderschaft

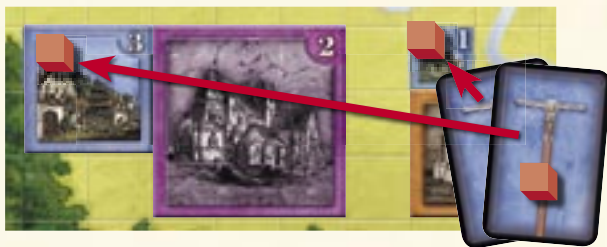
Es ist verboten das kleinste Bürgerhaus auf dem Plan der Bruderschaft zu bauen. Nichtsdestotrotz kann ein Spieler die Bürgerbaukarten benutzen, um die existierenden Bauten zu bevölkern.

Ein Spieler kann also eine oder mehrere Bürgerbaukarten benutzen, um einen oder mehr Kontrollmarker auf ein Bürgerhaus zu setzen.

Es ist möglich, dass eine oder mehrere Kontrollmarker verschiedener Spieler auf dasselbe Bürgerhaus gelegt werden.

Die maximale Anzahl von Markern auf einer Karte entspricht dem Wert des Gebäudes: ein Marker maximal auf ein Gehöft, 3 auf ein Dorf, und 5 auf eine Stadt.

Wenn ein Dorf in eine Stadt vergrößert wird und diese auf den Plan der Bruderschaft verlagert wird, werden die bereits darauf gelegten Kontrollmarker auf die Stadt transferiert.



Le joueur rouge utilise 2 cartes Construction civile pour ajouter un pion de Contrôle sur le hameau et un autre sur le village.

The Red player uses two Civil Construction cards in order to add a Control cube on the Hamlet and another on the Town.

Der rote Spieler benutzt seine 2 Bürgerbaukarten um einen Kontrollmarker auf ein Gehöft und auf ein Dorf zu legen



Le joueur blanc utilise à son tour 2 cartes Construction civile pour placer 2 pions de Contrôle sur le village.

The White player uses two Civil Construction cards on their turn to place two Control cubes on the Town.

Der weisse Spieler benutzt jetzt zwei Bürgerbaukarten um 2 Kontrollmarker auf das Dorf zu legen.

2.5. Restaurer un bâtiment militaire ou religieux sur le plateau des Confréries

Il est interdit de construire le moindre bâtiment militaire ou religieux sur le plateau des Confréries. Un joueur peut néanmoins utiliser les cartes Construction, militaire ou religieuse, pour restaurer les bâtiments existants.

Pour cela, il doit dépenser les cartes correspondantes au type du bâtiment restauré (militaire ou religieux) lui permettant ainsi de déposer un cube de Contrôle sur la ruine concernée).

Un cube de Contrôle est nécessaire pour restaurer un donjon ou un monastère.

Deux cubes de Contrôle sont nécessaires pour restaurer un château ou une abbaye.

Quand un bâtiment est restauré, le ou les cubes de Contrôle sont immédiatement retirés et la tuile est retournée.

Un château ou une abbaye peuvent être restaurés à l'aide de cubes pions de Contrôle de deux joueurs différents.

Restaurer un bâtiment permet d'augmenter la valeur du domaine au temps des Confréries.

2.5. Renovating a Military or Religious building on the Age of Reason game board

It is forbidden to construct a Military or Religious building on the Age of Reason game board. A player may still use the corresponding Military or Religious Construction cards to renovate existing ruins.

To do that the player must spend a card corresponding to the type of building to be restored (Military or Religious) in order to place one of their Control Cubes on that ruin.

One Control Cube is necessary in order to renovate a Keep or Monastery.

Two Control Cubes are necessary in order to restore a Castle or Abbey.

Whenever a building is renovated, the control cubes are immediately removed and the tile is turned face up.

A Castle or Abbey can be restored using Cubes from two different players.

The renovation of a building increases the value of its domain during the Age of Reason.

2.5. Ein Militär- oder Religions-Gebäude restaurieren auf dem Spiel Plan der Bruderschaft

Es ist verboten ein solches Gebäude auf dem Plan der Bruderschaft zu bauen, ein Spieler kann aber seine Militär –und Religionsbaukarten dazu benutzen, die existierenden Bauten zu restaurieren.

Dafür muss er seine Karten, die dem zu restaurierenden Bautyp entsprechen, benutzen und seine Kontrollmarker auf der betreffenden Ruine niederlegen.

Ein Kontrollmarker ist notwendig, um einen Bergfried oder ein Kloster zu restaurieren.

Zwei Kontrollmarker sind notwendig, um ein Schloss oder eine Abtei zu restaurieren.

Wenn ein Gebäude restauriert worden ist, werden der oder die Kontrollmarker sofort entfernt und die Karte wird umgedreht.

Ein Schloss oder eine Abtei können durch Kontrollmarker von 2 verschiedenen Spielern restauriert werden.

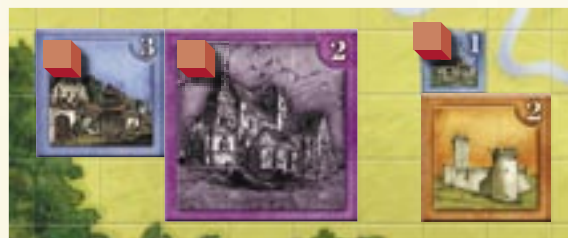
Eine Gebäude restaurieren erlaubt, den Wert der Herrschaft zur Zeit der Bruderschaft zu erhöhen.



Le joueur rouge utilise une carte Construction militaire pour ajouter un pion de Contrôle sur le donjon et une carte Construction religieuse pour ajouter un pion de Contrôle sur l'abbaye.

The Red player uses a Military Construction card to add a Control cube on the Keep and a Religious Construction card to add a Control Cube to the Abbey.

Der rote Spieler benutzt eine Militärbaukarte um einen Kontrollmarker auf dem Bergfried und einer Religiösbaukarte um einen Kontrollmarker auf die Abtei zu legen.



Le donjon est restauré. Il est retourné et le pion de Contrôle est retiré. L'abbaye reste en ruine. Si un joueur ajoute un second pion sur ce bâtiment, il sera également restauré.

The Keep is restored. It is turned face up and the Cube is removed. The Abbey remains a vestige ruin. Any player may pay to add a cube and complete the renovation.

Der Bergfried ist restauriert, er ist umgedreht und der Kontrollmarker ist zurückgezogen. Die Abtei bleibt eine Ruine. Würde ein Spieler einen zweiten Marker auf das Gebäude legen wäre es auch restauriert.

III- EMPOCHER LES REVENUS DES DOMAINES AU 4E ET 7E TOURS

Au 4^e tour et au 7^e tour, chaque joueur empoche le revenu des domaines à la fin de son tour de jeu. Un joueur ne peut empocher ce revenu que sur les plateaux où est présent au moins 1 de ses pions Aventurier.

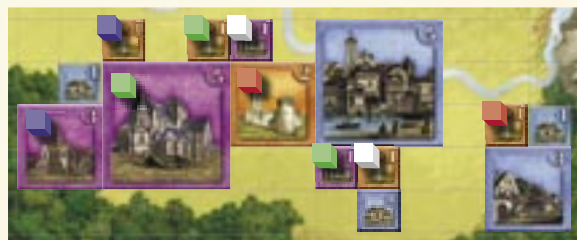
III- POCKETING DOMAIN EARNINGS ON THE 4TH AND 7TH GAME TURNS

On the 4th and 7th turns, each player pockets income from domains at the end of their individual turn. A player cannot pocket earnings from the boards if he or she does not have at least one Adventurer there (and then).

III- DAS EINKOMMEN DER HERRSCHAFTEN IN DER 4. UND IN DER 7. SPIELRUNDE EINZIEHEN

Bei der 4. und 7. Spielrunde erhält jeder Spieler das Einkommen der Herrschaften, wenn er dran ist und zu Ende gespielt hat. Ein Spieler bekommt dieses Einkommen nur auf dem Spielplan, wo mindestens eine seiner Abenteuerfiguren sich aufhält.

Sur le plateau des commanderies, si le joueur contrôle **le bâtiment militaire le plus prestigieux d'un domaine**, il empoche la valeur civile du domaine : c'est-à-dire la somme des valeurs des bâtiments civils présents dans le domaine. Le joueur empoche le revenu de tous les domaines qu'il contrôle sur ce plateau.



On the Age of Might board, if the player controls **the most prestigious Military building on a domain**, he or she pockets its Civil power in Ecus: meaning the sum of the values of all Civil buildings present on the domain. The player pockets these revenue taxes from all the domains under his or her control.

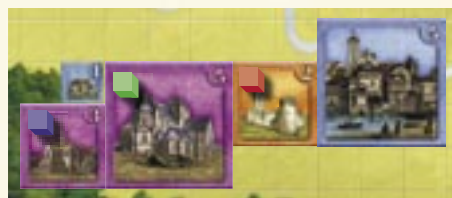
Auf dem Komtorei-plan: Wenn der Spieler das wertvollste **Militärgebäude einer Herrschaft kontrolliert**, erhält er den **bürgerlichen Wert der Herrschaft**, das heisst die Summe aller bürgerlichen Gebäude auf dieser Herrschaft. Der Spieler erhält das Einkommen aller Herrschaften, die er auf diesem Spielplan kontrolliert.

Sur le plateau des Commanderies : le joueur rouge empoche 7 écus avec le donjon et 4 écus avec la tour de guet.

On the Age of Reason board: the Red player pockets 7 Ecus for the domain with the Keep and 4 Ecus for her Watch Tower domain.

Auf dem Komtorei-plan: Bekommt der rote Spieler 7 Taler mit dem Bergfried, 4 mit dem Angriffsturm.

Sur le plateau des Prieurés, si le joueur contrôle **le bâtiment religieux le plus prestigieux d'un domaine**, il empoche la valeur civile du domaine : c'est-à-dire la somme des valeurs des bâtiments civils présents dans le domaine. Le joueur empoche le revenu de tous les domaines qu'il contrôle sur ce plateau.



On the Age of Faith board, if the player controls **the most prestigious Religious building on a domain**, he or she pockets its Civil power in Ecus: meaning the sum of the values of all Civil buildings present on the domain. The player pockets these donations from all the domains under his or her control.

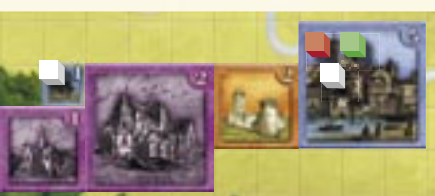
Auf dem Prioratsplan, wenn der Spieler die **wertvollsten religiösen Gebäude einer Herrschaft kontrolliert**, bekommt er den Wert der Bürgergebäude auf dieser Herrschaft. Der Spieler bekommt das Einkommen von allen Herrschaften, die er auf diesem Plan kontrolliert.

Sur le plateau des Prieurés : le joueur vert empoche 6 écus avec l'abbaye.

On the Age of Faith board: the Green player pockets 6 Ecus for his Abbey domain.

Auf dem Prioratsplan: Mit der Abtei bekommt der grüne Spieler 6 Taler.

Sur le plateau des Confréries, si le joueur possède **la majorité de pions de Contrôle sur les bâtiments civils d'un domaine**, il empoche la valeur militaire et religieuse du domaine : c'est-à-dire la somme des valeurs des bâtiments militaires et religieux présents dans le domaine. Le joueur empoche le revenu de tous les domaines qu'il contrôle. Si plusieurs joueurs sont à égalité de pions de Contrôle sur un même domaine, ils touchent chacun, la totalité des revenus du domaine.



On the Age of Reason board, if the player possesses **the majority of Control Cubes on the Civil buildings on a domain**, he pockets the Military and Religious power of the domain. This means the sum of the values of all Military and Religious buildings present. The player pockets revenue from all domains under his or her control. If several players have equal numbers of Control Cubes on a same domain, each player will be eligible to collect these taxes and tithes.

Auf dem Bruderschaftsplan: Wenn der Spieler **die Mehrheit aller Kontrollmarker auf den Bürgerbauten einer Herrschaft** besitzt, bekommt er den Wert der Militär- und der Religionsgebäude, die es auf der Herrschaft gibt, der Spieler erhält das Einkommen von allen Herrschaften, die er dominiert. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Kontrollmarkern, auf demselben Gebiet, so bekommen sie jeder das volle Einkommen der Herrschaft.

Sur le plateau des Confréries : le joueur blanc empoche 5 écus : 2 écus pour le donjon restauré et 3 écus pour l'abbaye et le monastère en ruine, grâce aux deux pions de Contrôle qu'il possède dans ce domaine.

On the Age of Reason board: the White player pockets 5 Ecus; 2 Ecus for the renovated Keep and 3 Ecus for the vestiges of the Abbey and the Monastery, all this thanks to her three Control Cubes populating the domain.

Auf dem Bruderschaftsplan: bekommt der weisse Spieler 5 Taler: 2 für den Restaurierten Bergfried und 3 für die Kapelle und Klosterruine, Dank der 2 Kontrollmarker die ihm in dieser Herrschaft gehören.

IV- PIOCHER 4 CARTES CONSTRUCTION

À la fin de son tour, le joueur défausse les éventuelles cartes Construction qui lui restent et en pioche 4 nouvelles. Ces cartes n'ont pas à être dévoilées aux autres joueurs avant utilisation. Si la pile est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour constituer la nouvelle pioche.

IV- DRAW 4 CONSTRUCTION CARDS

At the end of their turns, the player discard any Construction cards that were not played and draws 4 new ones. These cards shouldn't be shown to other players before they are played. If there are no more cards in the draw pile, the discard pile is shuffled and turned over to make a new draw pile.

IV- 4 BAUKARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieler dran ist, kann er am Ende seine eventuellen Baukarten, die er noch hat, ablegen und 4 neue ziehen. Er braucht die Karten nicht zu zeigen, ehe er sie gebraucht. Wenn der Kartenzug zu Ende ist, muss man die Karten vermischen um einen neuen zu bilden.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque le dernier joueur a empoché les revenus des domaines du 7^e tour. Chaque joueur compte alors ses écus et le plus riche est déclaré vainqueur.

END OF THE GAME

The game is over after the last player has collected revenue from his or her domains on the 7th turn. Each player counts up their Ecus and the richest player is declared the winner.

DAS ENDE DES SPIELS

Die Partie ist zu Ende, wenn der letzte Spieler bei der 7. Runde sein Herrschaftseinkommen erhalten hat. Jeder Spieler zählt seine Taler und der reichste wird zum Sieger erklärt.

Nous adressons nos remerciements à Monsieur Phal et Manuel Rozoy pour leur forte contribution, la ludothèque de Boulogne-Billancourt ainsi que les membres du jury du concours annuel des créateurs de jeux, Olivier Arneodo lors de notre participation au JSP project, les joueurs de la ludothèque de Magny-les-Hameaux et la joyeuse bande des testeurs de l'Ancora. Et des remerciements particuliers à Jean-Claude Adelmand pour son aide précieuse, aux polyglottes Jutta, Sophie, Sébastien, Kurt, Alberto et Heike et à Lili, notre « bêta testeuse » de compétition...