

Khronos

סקירה כללית

- המשחק משוחק על פני 7 סבבים, כאשר בכל סבב שחקנים יכולים להזיז את סוכנים לתקופות שונות - לבנות, לחדש, לשדרג, לאכלס או להרוס מבנים.
- מטרת המשחק היא להשיג כמה שיותר מטבעות אקו, בסוף הסבב ה-7.

הכנה למשחק

- פרוס את לוח המשחק.
- ערבב את חפיסת קלפי הבניה והצב אותה עם הפנים מטה.
- כל שחקן בוחר צבע, ולוקח:
 - 2 סוכנים מאותו הצבע.
 - 25 קוביות שליטה מאותו הצבע.
 - 4 מטבעות אקו.
 - 4 קלפי בניה אקראיים.
- הצב את הסוכנים במקומות ההתחלתיים שלהם **בתקופת העוצמה**.

תקציר הכללים

מירוט השלבים בכל תור בסבב

1	החלפת כל או חלק מקלפי הבניה: פעם בתור, בעלות 2 אקו, שחקן רשאי להחליף קלפים.
2	שלב הפעולה: שחקן רשאי להעביר כל סוכן בעלות של 1 אקו לסוכן, לכל תקופה. שחקן רשאי להשתמש בקלפי הבניה בכדי לבנות/ להרוס/ לשדרג/ לאכלס/ לחדש מבנה.
3	השלמת היד: שחקן רשאי להשליך קלפים שלא ניצל, ואז משלים את היד ל-4.
4	איסוף רווחים מהריבונות (רק בסבבים 4 ו-7): שחקן אוסף רווחים מהריבונות בסוף תורו, לפני תחילת התור של השחקן הבא. שחקן אוסף רווחים רק מתקופות הזמן שבהן מוצב סוכן שלו: <ul style="list-style-type: none"> בתקופת העוצמה – השחקן בעל המבנה הצבאי היוקרתי ביותר בכל ריבונות זוכה לאקו בשווי ערך הישויבים האזרחיים. בתקופת האמונה – השחקן בעל המבנה הדתי היוקרתי ביותר בכל ריבונות זוכה לאקו בשווי ערך הישויבים האזרחיים. בתקופת התבונה – השחקן בעל המספר הרב ביותר של קוביות שליטה על מבנים אזרחיים בכל ריבונות זוכה לאקו בשווי ערך המבנים הדתיים והצבאיים בריבונות יחדיו.
5	סוף התור: השחקן מעביר את תורו לשחקן משמאל, עד שהשחקן האחרון מסיים את תורו. אז השחקן הראשון מתחיל סבב חדש, ומזיז את סמן התורות מספר אחד קדימה.

שלב הפעולה (מפורט)

תנועה בזמן

- ניתן להעביר סוכן לכל תקופת זמן בעלות של 1 אקו, אין הגבלה למספר הפעמים בהן ניתן להעביר סוכן, או לתקופות הזמן.

שימוש בקלפי בניה

- הערה 1:** כל סוכן יכול לנצל עד 2 קלפי בנייה, ועליו להימצא בתקופה בו בונים. כדי לבנות בערך של 4 על שני הסוכנים להימצא באותה תקופה.
- הערה 2:** כל שינוי בתוואי הזמן חייב לציית לחוקי הזמן (הסבר בהמשך), וכל שינוי בפני השטח חייב לציית לחוקים המתאימים.

בנייה (עוצמה | אמונה):

- כדי לבנות מבנה, על שחקן להשקיע מספר קלפים כערך המבנה ובצבע המבנה.
- עבור בנייה של מבנים מסדר גודל 2 ו-3 זוכה השחקן ב-1 אקו **בתקופת העוצמה** וב-2 אקו **בתקופת האמונה**.
- עבור בנייה של מבנים מסדר גודל 1 לא זוכה השחקן באקו.
- השחקן עוקב אחר הדהוד הזמן, מניח קוביות שליטה בתקופות המתאימות. (לא על מבנים אזרחיים).

שדרוג (עוצמה | אמונה):

- כדי לשדרג מבנה, על שחקן להשקיע מספר קלפים כערך ההפרש בין המבנה החדש לישן, בצבע המבנה.
- מותר לשחקן לשדרג רק מבנים בשליטתו, והמבנה המשודרג חייב לכסות את המקום שבו היה המבנה הישן.
- עבור כל שדרוג זוכה השחקן ב-1 אקו **בתקופת העוצמה** וב-2 אקו **בתקופת האמונה**.
- השחקן עוקב אחר הדהוד הזמן, משאיר את קוביות שליטה בתקופות המתאימות.

הריסה (עוצמה | אמונה):

- כדי להרוס מבנה על שחקן לנצל קלף אחד מאותו הצבע ולשלם עלות של 1 אקו.
- רק מבנים בסדר גודל 1 יכולים להיהרס. (ולא ישובים המודפסים על הלוח)

אכלוס (תבונה):

- כדי לאכלס מבנה אזרחי על השחקן לנצל קלף בניה בצבע המתאים, הוא מניח קוביית שליטה על כל קלף שנוצל.
- מותר להציב סך של קוביות שליטה עד הערך הרשום על המבנה האזרחי.

חידוש (תבונה):

- כדי לחדש מבנה על שחקן לנצל קלפים בצבע המתאים בערך הרשום על החורבה (לא חובה להשלים מבנה). כאשר שחקן משפץ מבנה באופן חלקי הוא מניח קוביית שליטה כדי לסמן את שיפוצה באופן חלקי.
- כל שחקן יכול לחדש כל מבנה, גם אם שופץ על ידי שחקן אחר באופן חלקי. כאשר המבנה משופץ השחקן מחזיר לעצמו את קוביית השליטה והופך את מבנה החורבה לפעיל.

תנאים גיאוגרפיים (תקף תמיד)

- רק מבנים אזרחיים יכולים להבנות(ולשדרג) על משבצות נהר.
- עבור 2-3 שחקנים : בנייה/שדרוג של מבנים על יער/הר עולה +2/+1.
- עבור 4 שחקנים : בנייה/שדרוג של מבנים על הר עולה +1.

חוק הריבונות (אינו תקף למבנים אזרחיים)

- ריבונות היא שורה של מבנים המחברים מצידיהם (לא באלכסון).
- בנייה או שדרוג של מבנים צבאיים או דתיים אסורה אם היא תגרום לחיבור של שתי ריבונויות שונות.
- רק מבנים אזרחיים יכולים לחבר שתי ריבונויות, כאשר זה קורה, יש לעקוב אחר חוקי החיבור וההפרדה.
- בהדהוד זמן יש לציית לחוק זה!** מבנים לא מהדהדים אם הם מפירים את חוק הריבונות.

חוק המדרג (אינו תקף למבנים אזרחיים)

- על המבנים הכי יוקרתיים בריבונות להישאר ייחודיים (כלומר, אסור לבנות שני מבנים מהגודל הגדול ביותר באותה ריבונות).
- בהדהוד זמן יש לציית לחוק זה!** מבנים לא מהדהדים אם הם מפירים את חוק המדרג.

חוקי הזמן (הדהוד זמן וסתירה בין-זמנית)

- הדהוד זמן**
 - מבנים בגודל 1 אינם מהדהדים בזמן, מבנים בגודל גדול יותר מהדהדים. מבנים שמהדהדים בזמן מוצבים על הלוח באזור זמן עתידיים.
 - מבנים צבאיים ואזרחיים הופכים לחורבות **בתקופת התבונה** (הופכים את המבנה), כאשר על חורבות לא מציבים קוביות שליטה. מבנים אזרחיים אינם הופכים לחורבות.
 - מבנה לא יכול להדהד בזמן אם הוא מפר את חוק המדרג או חוק הריבונות.
- סתירה בין-זמנית**
 - אם בניה או שדרוג חוקיים של מבנה גורמים להדהוד כזה, שהבניין שמהדהד תופס חלק או את כל השטח של מבנה אחר בתקופת זמן עתידיים – אותו מבנה מוסר מהלוח.
- חוקים מיוחדים לתקופת התבונה, מבנים אזרחיים שנהרסו**
 - הסר את קוביות השליטה מהמבנה האזרחי שנהרס.
 - אם המבנה מודפס על המפה, השחקן עם מספר קוביות השליטה הגבוה ביותר משאיר קובייה אחת על מבנה זה.
 - במקרה של תיקו, השחקן שעתה שיחק בוחר איזה שחקן ישלוט בשוב.

כאשר מחברים שתי ריבונויות, חייבים להקפיד על חוק המדרג – כלומר, המבנה היוקרתי ביותר חייב להיות ייחודי.

בתקופת העוצמה

- מחשבים את הכוח הצבאי של הריבונויות שחוברו, והריבונות החלשה ביותר מוקטנת. במקרה של תיקו השחקן שחיבר רשאי לבחור.

בתקופת האמונה

- מחשבים את הכוח הדתי של הריבונויות שחוברו, והריבונות החלשה ביותר מוקטנת. במקרה של תיקו השחקן שחיבר רשאי לבחור.

בתקופת התבונה

- אין התייחסות לחוקים אלו, מכיוון שאי אפשר לבנות בתקופה זו.

הקטנת מבנה

- הקטנת מבנה היא החלפת גודל של מבנה קיים בגודל קטן יותר. מבנים בגודל 1 מושמדים.
- המבנה המוקטן חייב להימצא על משבצות שהיו חלק מהמבנה המקורי. המבנה הקטן יותר מהדהד גם הוא בזמן, וקוביות השליטה שחידשו אותו **(בתקופת התבונה)** מוסרות.
- בניין בגודל 1 אינו מהדהד.

הפרדת ריבונויות

- אם ריבונות מופרדת לשתיים, הריבונויות החדשות שנוצרו חייבות לציית לחוק המדרג. השחקן שהפריד בין הריבונויות מחליט אילו מבנים לצמצם.

מספר מושגים ומוסכמות

- תקופת העוצמה/האמונה/התבונה. בהקבלה ל- Age of Might/Faith/Reason.
- מבנה אזרחי/צבאי/דתי. בהקבלה ל-Civil, Military, Religious.
- ריבונויות, Domains.
- מכיוון שהמשחק כולל חוקים רבים, ולעיתים – חוסר דיוק בנושאים מסוימים, ההוראות שונו מעט כדי להכיל מספר חוקי בית ותיקונים קטנים לפי ראות עיני.