



Regelerweiterung für Tempus

Regeloption 1:

Atlantis – die sagenhafte Stadt im Meer

Im Spiel sind zwei zusätzliche, blaue Stadtmarker enthalten. Sie repräsentieren jeweils eine sagenhafte Stadt, die im Meer gebaut wird: Atlantis.

Diese Städte zählen am Ende der Partie 5 Siegpunkte.

Um Atlantis im Meer bauen zu können, muss ein Volk in der Entwicklung die Stufe „Seefahrt“ erreicht haben. Sobald ein Spieler an der Reihe ist, kann er für 1 Aktionspunkt (AP) 5 Bevölkerungssteine, die sich in einem Küstenfeld befinden müssen, per Seebewegung auf ein Meerfeld ziehen. Für alle 5 Bevölkerungssteine muss das Meerfeld erreichbar sein. Anschließend werden 4 der 5 Bevölkerungssteine vom Meerfeld genommen und in den Vorrat des Spielers gelegt. Atlantis und einer der fünf Bevölkerungssteine werden auf das Meerfeld gelegt. Am Ende der Partie zählt diese Stadt im Meer 5 Siegpunkte.

Regeloption 2:

ARMEEN

Bei der Aktion Nachwuchs kann man sich entscheiden, anstelle eines normalen Bevölkerungssteins (rund) eine Armee (Würfel) zu nehmen. Der Vorteil der Armee ist, dass sie im Kampf (Angriff und Verteidigung) immer den Wert 2 hat. Allerdings kann sie keine Stadt gründen, das können nur normale Bevölkerungssteine.