

GENTES

ÜBERSICHT



1. BLÜTEPHASE

Im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler 1 Spielzug aus:

Aktion bezahlen => Aktionsplättchen und Zeitplättchen auf die Zeitskala legen => Hauptaktion ausführen:

- **Steuereinnnehmer:** Münzen nehmen (kein Aktionsplättchen, nur Sanduhren)
- **Neuer Startspieler:** Münzen nehmen; in der folgenden Niedergangphase neuer Startspieler werden (Aktionsplättchen, keine Sanduhren)
- **Philosoph*:** neue Personen ausbilden
- **Seefahrer:** Großstadt oder Heimatstadt errichten + Belohnungen einer Region
- **Schreiber*:** neue Zivilisationskarten nehmen
- **Chronist:** 1 Zivilisationskarte ausspielen

**Kosten auf dem Aktionsplättchen bestimmen Effektivität der Aktion*

ZUSATZAKTIONEN:

- **Orakel und Tempel:** 3 beliebige Holzwürfel abgeben => 1 Person ausbilden
- **Orakel:** 1 Holzwürfel abgeben => bis zu 2x Personen tauschen
- **Tempel:** 1 Holzwürfel abgeben => 1 „virtuelle“ Person erhalten

Spielrunde endet, wenn die Spieler alle Felder auf ihren Zeitskalen belegt haben. Freiwilliges Passen ist nicht erlaubt!



2. NIEDERGANGSPHASE

- Neuen Startspieler bestimmen
- Zeitskala aufräumen, Holzwürfel von markierten Heimatstädten und Zivilisationskarten entfernen
- Rundenmarker vorrücken und Epochenwechsel prüfen
- Großstädte und Zivilisationskarten aktivieren
- Handkartenlimit prüfen

SCHLUSSWERTUNG (NACH DER 6. SPIELRUNDE):

- Handkarten werten: Hälfte der Siegpunkte (aufgerundet; kein Bonus usw.)
- Für nicht erfüllte Handkarten: Hälfte der Siegpunkte abziehen (aufgerundet)
- Für je 10 Münzen je 1 Siegpunkt erhalten
- Für je 2 Holzwürfel auf Orakel und Tempel je 1 Siegpunkt erhalten
- Minuspunkte für Sanduhren auf der Zeitskala:

Anzahl	1	2	3	4+
Minuspunkte	-2 Siegpunkte	-4 Siegpunkte	-8 Siegpunkte	-16 Siegpunkte