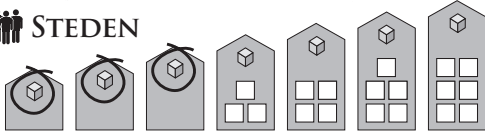


ROLL THROUGH the AGES

THE LATE BRONZE AGE

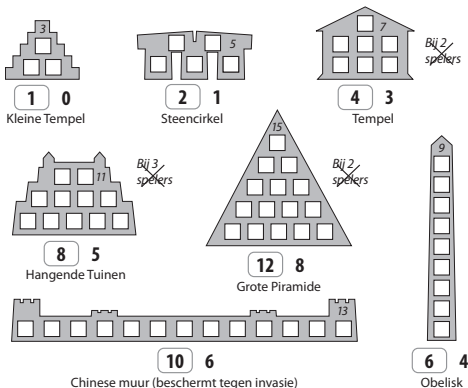
STEDEN



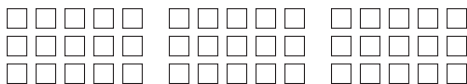
ONTWIKKELINGEN

Prijs	Naam	Pnt	Effect
10	<input type="checkbox"/> Leiderschap	2	Gooi 1 dobbelsteen opnieuw
10	<input type="checkbox"/> Irrigatie	2	Beschermt tegen 'Droogte'
15	<input type="checkbox"/> Landbouw	3	+1 voedsel per voedseldobbelsteen
15	<input type="checkbox"/> Mijnbouw	3	+ 1 steen bij ontvangst sten
20	<input type="checkbox"/> Geneeskunde	4	Beschermt tegen 'Dodelijke plaag'
20	<input type="checkbox"/> Conserven	4	Verkoop 1 aardewerk voor voedsel x2
20	<input type="checkbox"/> Munten	4	Muntdobbelstenen zijn 12 waard
20	<input type="checkbox"/> Karavanen	4	Goederenoverschot niet verwijderen
25	<input type="checkbox"/> Scheepsbouw	5	Ruil 1 goed per schip om
25	<input type="checkbox"/> Smeedkunst	5	'Invasie' treft tegenstanders
25	<input type="checkbox"/> Religie	6	'Opstand' treft tegenstanders
30	<input type="checkbox"/> Graanschuren	6	Verkoop voedsel voor 6 munten p. st.
30	<input type="checkbox"/> Metselwerk	6	+1 arbeider bij arbeidersdobbelsteen
40	<input type="checkbox"/> Bouwkunde	6	Verkoop steen voor 3 arbeiders p. st.
40	<input type="checkbox"/> Handel	8	Bonuspunten: 1 per goed
60	<input type="checkbox"/> Architectuur	8	Bonuspunten: 2 per monument
70	<input type="checkbox"/> Keizerrijk	8	Bonuspunten: 1 per stad

MONUMENTEN



RAMPEN



SCHEPEN

Voorwaarde: Scheepsbouw Kosten: 1 hout + 1 doek p.st.

NAAM VAN DE SPELER

SPELOVERZICHT

- 1) Dobbelstenen gooien
- 2) Goederen en goedsel ontvangen
- 3) Steden eten geven en plaatsvinden van rampen
- 4) Steden en/of monumenten bouwen
- 5) Goederen verhandelen en/of omruilen
- 6) Een ontwikkeling kopen
- 7) Goederenoverschot verwijderen

DOBBELSTENEN

3 voedsel	3 arbeiders
1 goed	2 voedsel of 2 arbeiders
2 goederen en 1 schedel	7 munten

GOEDEREN

hout	doek
steen	speren
aardewerk	

RAMPEN

Oorzaak	Resultaat	Effect
Geen voedsel	Hongersnood	-1 punt (per stad)
	Geen	Geen effect
	Droogte	-2 punten
	Dodelijke plaag	-3 punten (tegenstanders)
	Invasie	-4 punten
	Opstand	Verlies alle goederen

* verkoop speren met smeedkunst voor extra -2 p. st.

EINDE VAN HET SPEL

Het is afgelopen aan het einde van een ronde waarin

- een speler zijn 7e ontwikkeling koopt, of
- alle monumenten gezamenlijk gebouwd zijn

SCORE

<input type="text"/>	Ontwikkelingen
<input type="text"/>	+ Monumenten
<input type="text"/>	+ Bonuspunten
<input type="text"/>	= Subtotaal
<input type="text"/>	- Rampen
<input type="text"/>	= Totaal