

A detailed illustration of a medieval battle scene. In the foreground, a knight in full plate armor, including a helmet with a visor, is mounted on a white horse. The knight's surcoat and the horse's saddle cloth both feature a prominent red cross. The knight is holding a long spear. The horse is also equipped with a white protective hood. In the background, another knight is visible, and a large white banner with a black cross is flying. The scene is filled with dust and sparks, suggesting a chaotic and intense battle.

giochix.it

Medioevo

Universale

Spielregel

INDEX

AUS DEM SPIEL AUSSCHEIDEN? 21
BARBAREN 26
BEGRIFFE 5
BELAGERUNGSMASCHINEN 18
BEWEGUNG (KRIEG) 14
BEWEGUNG (HANDEL) 22
DARLEHEN 26
 BANKROTT 26
DIPLOMATIE 25
EINFÜHRUNG 3
ENDE DER RUNDE 24
GEBIETE EROBERN 21
GEBIETE KONTROLLIEREN 21
HANDELSPHASE 22
HEERE 17
KÄMPFE 16
KAPITULATION 20
KARTENFÄHIGKEITEN IM DETAIL 30
KRIEG OHNE SIEGER 20
KRIEGSPHASE 14
 BEWEGUNG 14
 KRIEG 16
 AUS DEM SPIEL AUSSCHEIDEN? 21
 BELAGERUNGSMASCHINEN 18
 GEBIETE EROBERN/PLÜNDERN 21
 GEBIETE KONTROLLIEREN 21
 GEFANGENNAHME/LÖSEGELD 20
 HEERE 17
 KAPITULATION 20
 KRIEG OHNE SIEGER 20
 MEHRPARTEIENKRIEG 20
 MILITÄRGEBÄUDE 19
 OBJEKTE ENTFERNEN 21
 RÜCKZUG 20
 SEEKRIEG 18
MARKTBONUS 23
MEHRPARTEIENKRIEG 20

MILITÄRGEBÄUDE 19
OBJEKTE ENTFERNEN 21
PLÜNDERUNG 21
REICHE 3
REICHSKARTEN 24
 KARTENFÄHIGKEITEN 30
RÜCKZUG 20
SEEKRIEG 18
SIEG 27
SPIELAUFBAU 6
SPIELDAUER 3
SPIELMATERIAL 4
SPIELPHASEN 8
 1. ZUGREIHENFOLGE 8
 2. EREIGNISSE 8
 3. STEuern UND UNTERHALT 10
 4. KÄUFE 11
 BELAGERUNGSMASCHINEN 13
 GEBÄUDE 11
 HEERE 12
 REICHSKARTEN 13
 TECHNOLOGIE 11
 TRANSPORTMITTEL 12
SPIELVARIANTEN 29
AUKTION DER REICHE 29
BLUTMARKEN 29
GELÄNDEARTEN 29
TEAMSPIEL 29
VERDECKTE EINKÄUFE 29
SPIELRUNDE (ABLAUF) 5
TECHNOLOGIE 24
 BESCHREIBUNGEN IM DETAIL 33
ZIEL DES SPIELS 3

BETEILIGTE

Idee: Nicola Iannone
Entwicklung: Michele Quondam
Illustrationen: Fabio Porfidia
3D-Modelle: Kevin Dubeau (Personen) und Michele Quondam (übrige)
Grafikdesign: Inmedia Srl.
Deutsche Ausgabe: Spieleschmiede
Übersetzung: Lutz Pietschker, Lektorat Lars Frauenrath

Besonderer Dank geht an Federico Sonzogni, Mattia Porrozzi, Emiliano Caretti, Luigi De Feo, Virginia Grego. Ein Dankeschön auch den Unterstützern auf Giochistarter.it und Kickstarter, die dieses Projekt ermöglicht haben; speziell danken wir den Kampagnenführern Walter Cavalcante, Herbert Harengel, Davide Litterini, Maurizio Luciano, Riccardo Di Giovanni, Simone Silini, Daniele Giardino, Davide Musci, Karsten Keese, Matteo Chiarion, Pablo Valle und Fernando Latorre.

Wir danken den Testspielern und allen anderen, die geholfen haben, das Spiel und die Regeln zu verbessern: Pablo Martino, Arnaldo Matute, Tasker Ryrrie, Angelo Morini, Michele Todeschin, Bruno Zanotti, Daniele Cotrufo, Thomas Bopp, Jelle Nabuurs, David Florit, Rubén Gil, José Ramón Leal, Éric Hupin, Florian Noack, Graf Nikolaus Wolff Metternich, Ewen Glen, Jørgen Grøndal, Francesco Barretta, David Sugoni, der TdG Civita Castellana Club und viele andere.

giochix.it

Inmedia Srl. Alle Rechte vorbehalten.

EINFÜHRUNG

Im 13. Jahrhundert ging das Mittelalter langsam zu Ende. Die Päpste und das Heilige Römische Reich hatten gemeinsam die letzten Jahrhunderte beherrscht; jetzt entzweiten sie sich. Wissenschaft und Technik begannen wieder zu blühen. Die Gesellschaft veränderte sich schnell: Während der Verfall des Feudalsystems begann, lebten die Städte auf und wurden unabhängig.

In Medioevo Universale leitest du eines der Großreiche dieser Zeit. Du steuerst Handel, Diplomatie, Aufbau der Infrastruktur, Wissenschaft und Militärstrategie. Du baust Festungen und Burgen, überziehst deine Nachbarn mit Krieg, erobert neue Länder, entdeckst neue Technologien, weitest den Handel aus, hältst die Barbaren an deinen Grenzen in Schach, baust Heer und Flotte auf, schließt Bündnisse und erringst Siege!

Medioevo Universale enthält mehr als 1700 Teile. In ständigem intensiven Kontakt mit deinen Mitspielern lenkst du alle Regionen deines Reiches und gewinnst so einen tiefen Einblick in die Epoche des Mittelalters.

ZIEL DES SPIELS

In Medioevo Universale entwickelt jeder Spieler Handel, Außenbeziehungen und Militär eines mittelalterlichen Reiches, während er Katastrophen, Angriffe und Verrat abwehrt. Sieger wird, wer am Ende des Spiels die meisten Ehrenpunkte (EP) gesammelt hat.

SPIELDAUER

Das Spiel kann über **8, 10** oder **12** Runden gespielt werden (**kurz, mittel, lang**). Das kurze Spiel dauert mit vier Spielern normalerweise etwa 3 h. Ihr könnt euch darauf einigen, die Spieldauer anderweitig zu begrenzen:

Zeitlimit: Setzt euch eine Zeitgrenze. Ist sie erreicht, spielt die laufende Runde zu Ende und wertet dann eure Ergebnisse.

Ehrenpunkte (EP)-Limit: Setzt eine Grenze für EP fest, die ihr erreichen wollt. Erreicht oder überschreitet ein Spieler diese Grenze, endet das Spiel sofort, und die Schlusswertung folgt.

Ihr könnt diese Endbedingungen beliebig kombinieren. Die im Spiel erreichten EP haltet ihr auf einer Leiste auf dem Spielplan fest.

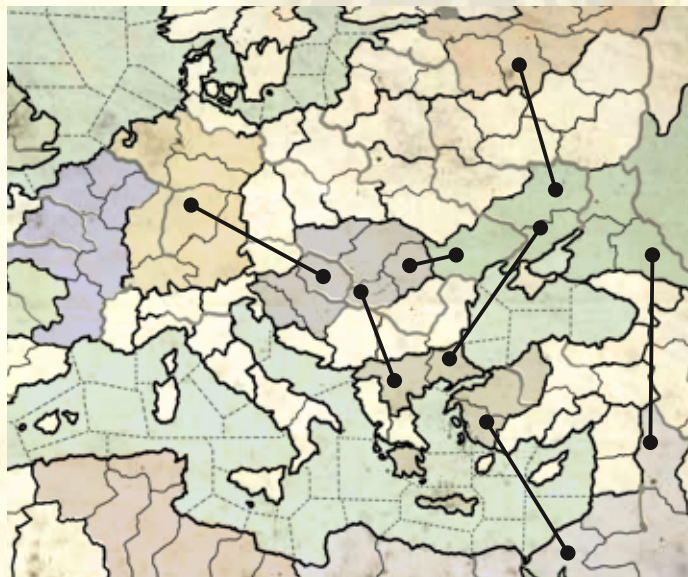
Beispiel: *Ihr habt euch eine Grenze von 30 EP gesetzt. Blau hat bereits 29 EP erreicht, als er durch die Eroberung eines*

bewohnten Gebietes 1 EP dazugewinnt. Sein Zug und das Spiel enden sofort, und ihr führt die Schlusswertung durch.

Beispiel: *Ihr habt euch eine Grenze von 3 h oder 10 Runden gesetzt. Sind die 10 Runden vor Ablauf der 3 Stunden gespielt, endet das Spiel. Andernfalls endet es nach 3 h, auch wenn ihr noch nicht alle 10 Runden gespielt habt.*

DIE REICHE

Die 6 Parteien im Spiel sind: Byzantinisches Reich, Sultanat der Mamluken, Ungarisches Reich, Heiliges Römisches Reich, Republik Nowgorod und Khanat der Goldenen Horde. Bei weniger als 6 Spielern müsst ihr Reiche wählen, die gemäß der folgenden Karte als miteinander verbunden gelten:



Das Heilige Römische Reich (gelb) ist zum Beispiel nur mit dem Ungarischen Reich verbunden; das Byzantinische Reich dagegen ist verbunden mit dem Ungarischen Reich, dem Khanat der Goldenen Horde und dem Sultanat der Mamluken.

Bei weniger als 6 Spielern reicht der Spielplan nur bis zu Gebieten, die euren Startreichen benachbart sind (Abstand von max. 3 Gebieten, siehe *Begriffe*). Legt Heere eines Reiches, das nicht im Spiel ist, auf die Gebiete jenseits der benachbarten Gebiete. Sie begrenzen euren Spielplan; Gebiete außerhalb der Grenze ignoriert ihr völlig.

Ihr könnt euch untereinander einigen, wer welches Reich spielt, die Reiche zufällig verteilen oder sie in Zugreihenfolge wählen. Bei weniger als 6 Spielern begrenzt die Wahl des Startspielers, welche Reiche die anderen wählen dürfen (wegen der Forderung, dass sie verbunden sein müssen).

SPIELMATERIAL

1 Set in jeder Spielerfarbe mit:



20x Schwere Infanterie



10x Reiterei



20x Leichte Infanterie



10x Bogenschütze



1 Sichtschirm



3x Hauptmann



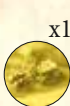
8x Kontrollmarker



x1



x7



x1



10 Besitzmarker

2x Marker I-III,
4x I-II,
2x II-III, 2x I

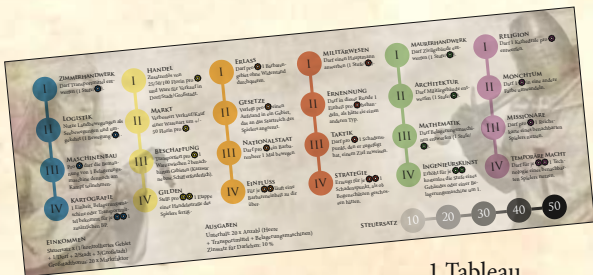
9x Straßenmarker



1 Satz Würfel



10 Markierscheiben



1 Tableau

WEITERES SPIELMATERIAL:



15 Galeeren



12 Handelsschiffe



15 Kampfwagen



12 Karawanen



16 Katapulte



14 Bliden



12 Bombarden



40 Barbaren-Infanterie



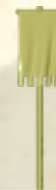
20 Barbaren-Bogenschützen



7 Barbaren-Hauptmänner



15 kleine Fahnen



10 große Fahnen



18 Blutmarken



4 Barbaren-Besitzmarker



17 Stoppmarker



180 Münzen
(30 pro Typ)



20 Schadensmarker



1 Satz
Barbarenwürfel



Spielplan



Rundenzähler

*Plättchen, optional Miniaturen



20 Mauern (Burgen)



20 Festungen*



40 Türme*



16 Kathedralen



12 Großstädte



17 Städte



24 Dörfer



Zielmarken
(Zahnräder)
in 6 Farben



160 Warenwürfel
in 8 Farben
*Einige Extrawürfel sind
als Ersatzteile dabei.*



72 Reichskarten



30 Ereigniskarten



Regelheft



4 Schlachtfelder:
*Bei großen
Gefechten könnt ihr
die Miniaturen hier
platzieren statt auf
dem Spielplan.*



4 Schlachtfeldmarker
*Sie markieren die Gebiete,
in denen sich die großen
Gefechte abspielen.*

Hier nicht gezeigtes Material gehört zur Prototyp-Version des Spiels und wird nur dort benötigt. Die komplette Materialliste findest du auf der Schachtel.

BEGRIFFE

Gebiet: Ein Landstück, das durch Grenzlinien, Flüsse oder Küsten begrenzt ist.

Angrenzende Gebiete: Zwei Gebiete mit gemeinsamer Grenzlinie oder Flussgrenze.

Benachbarte Gebiete: Alle Gebiete, die nur durch maximal 2 dazwischenliegende Gebiete voneinander getrennt sind.



Beispiel für Nachbargebiet. Dem gelben Gebiet sind alle Gebiete mit Ausnahme der roten Gebiete benachbart.

Barbarengbiet: Jedes Gebiet, das von keinem Spieler kontrolliert wird.

Bewohntes Gebiet: Stellt eine Ansiedlung dar und erlaubt bestimmte Aktionen. Auf dem Spielplan zeigt jedes bewohnte Gebiet ein berühmtes Gebäude dieser Gegend.

Leeres Gebiet: Jedes Gebiet ohne Heere, Belagerungsmaschinen, Transportmittel oder Gebäude.

Seegebiet: Ein Meeresbereich, der durch gepunktete Grenzlinien oder Küsten begrenzt ist.

Einheit: Leichte oder schwere Infanterie, Reiterei, Bogenschützen und Hauptmänner.

Heer: 1 oder mehr Einheiten beliebigen Typs, die im gleichen Gebiet sind und dem gleichen Spieler gehören.

Horde: Barbarenheer

Gegner: Ein feindlicher (gegnerischer) Spieler oder, im Kriegsfall, auch jedes Barbarenheer.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Die meisten Runden beginnen mit der Versteigerung der **Zugreihenfolge**. Der erste Spieler hat beachtliche Vorteile, aber die Folgepositionen sind ebenfalls wichtig.

In der 2. Phase ermittelt der Startspieler die Kampfstärke der Barbaren in dieser Runde und bewegt ihre Heere. Barbaren gefährden Transporte und Gebäude, die nicht ausreichend geschützt sind.

Anschließend findet ein Ereignis statt; das ist eine Katastrophe, die innerhalb bestimmter Regionen Heere, Gebäude, Transportmittel und Waren betreffen kann. Schützt euren Besitz, um auf Ereignisse vorbereitet zu sein!

In der 3. Phase erhebt ihr Steuern und bezahlt eure Einheiten. Der Steuersatz bestimmt die Höhe der Steuern, aber auch die Wahrscheinlichkeit eines Aufstandes – verlangt man zu viel von ihnen, rebellieren die Bürger! Nimmt man aber zu wenig, fehlt einem das Geld für die staatlichen Aufgaben; ihr müsst die richtige Balance finden und Sonderfähigkeiten klug einsetzen. Notfalls könnt ihr Darlehen aufnehmen.

In der 4. Phase könnt ihr Einheiten, Gebäude, Technologien und Reichskarten kaufen oder aufwerten. Heere benötigt ihr, um euch zu verteidigen oder anzugreifen, neue Gebiete zu erobern oder zu plündern. Transportmittel braucht ihr für den Handel und um eure Truppen zu bewegen. Technologien liefern neue Fähigkeiten und erlauben den Bau bestimmter Gebäude; sie lassen sich oft gut kombinieren. Reichskarten bieten direkte Vorteile oder geben Ziele vor.

In der 5. Phase bewegt ihr eure Heere und kämpft; das Kampfergebnis wird durch Würfel und andere Faktoren bestimmt.

Die 6. Phase ist dem Handel gewidmet. Hier legt ihr den Grundstein für zusätzliches Einkommen und Wohlstand: Ihr kauft Waren, legt Handelsstraßen an und könnt später auch an großen Marktplätzen handeln.

Schließlich solltet ihr nicht vergessen, durch Diplomatie offene oder geheime Abkommen mit anderen Spielern zu schließen. Das eröffnet neue Möglichkeiten und kann euch in schweren Zeiten schützen.

SPIELAUFBAU

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, sodass die abgebildete Seite sichtbar ist (die Rückseite ist für das Prototyp-Spiel). Mischt **Ereigniskarten** und **Reichskarten** getrennt voneinander und legt sie als verdeckten Stapel (Reichskarten: Personen-seite nach unten) neben den Spielplan.

Jeder Spieler wählt eine Farbe (oder ihr bestimmt die Farben zufällig) und nimmt sich sein Material:

Karawane/Handelsschiff/Kampfwagen/ Galeere	Im Wert von 2 Stufen
Dorf, Spielertableau und Sichtschirm	je 1
Heer des Spielers	1 Bogenschütze
Würfel in Spielerfarbe	je 1 W4, W6, W8
Markierscheiben und Marker	insgesamt 37

Transportmittel gibt es in 3 Stufen (I, II, III) – je höher, desto besser. Jeder wählt Transportmittel im Gesamtwert von 2 Stufen, also eines der Stufe II oder zwei der Stufe I.

Beispiel: Du darfst je 1 I-stufige Galeere und Karawane nehmen, oder 1 Handelsschiff der Stufe II, oder eine entsprechende Kombination.

Jeder Spieler erhält Münzen im Wert von 1600 Florin (Stückelung: 2x 500, 4x 100, 3x 50, 3x 10, 3x 5 und 5x 1 Florin). Dann führt die folgenden Schritte aus:

1. Bestimmt die Zugreihenfolge für die 1. Runde wie für die Phase *Zugreihenfolge* angegeben.
2. In Zugreihenfolge setzt jeder sein **Dorf** in ein bewohntes Gebiet seines Reiches.
3. In Zugreihenfolge setzt jeder sein Heer und sein(e) Transportmittel in beliebige Gebiete seines Reiches. Galeeren und Handelsschiffe müssen in Häfen platziert werden (↙-Symbol). Achtung: Wer keinen Hafen hat, darf keine Galeeren oder Handelsschiffe als Transportmittel wählen!

Sichtschirme verdecken euren Geldbestand.


Karten geben euch Spezialfähigkeiten, z. B. für Krieg, Handel oder Technologie.

Die Spielertableaus zeigen Technologiestand und Steuersatz der Spieler an.

Jeder Spieler hat einen eigenen Satz Würfel.

Reichskartenstapel



4. Setzt 1 leichte Barbaren-Infanterie in jedes Gebiet, das ein -Symbol zeigt.
5. Jeder Spieler zieht 3 **Reichskarten** vom Stapel. Reichskarten haben 2 Seiten: Die Vorderseite zeigt eine Person, die Rückseite ein Ziel. Jeder Spieler sieht sich geheim beide Seiten seiner Karten an, behält 1 Karte und legt sie mit der Personenseite nach oben neben sein Tableau. Die anderen beiden Karten mischt er wieder in den Stapel, bevor der nächste Spieler seine Karten zieht
6. Legt den Vorrat an Zielmarken (Zahnräder) neben dem Spielplan bereit. In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler 1 **Zielmarke** in der Farbe seiner Wahl aus dem Vorrat. Diese Marke gibt ihm einen Startvorteil in der Technologie gleicher Farbe.
7. Jeder legt die 10 **Markierscheiben**, die 10 **sternförmigen Kontrollmarker**, die 8 schildförmigen **Besitzmarker** und die 9 runden **Straßenmarker** seiner Farbe neben seinem Tableau bereit.
8. Jeder legt 1 Markierscheibe auf **Feld 10 der Ehrenpunkteleiste** und 1 Markierscheibe auf die **Reihenfolgeleiste**, um die Zugreihenfolge für diese Runde anzuzeigen.
9. Schließlich legt ihr noch den **Rundenzähler** auf das Feld 1 der EP-Leiste.

Der Aufbau ist jetzt fertig, das Spiel kann beginnen!



Ereigniskartenstapel

Der Kreis des Krieges: Hierher kommt die Barbarhorde und ihre Würfel.

Die Reihenfolgeleiste zeigt die Zugreihenfolge an.

Auf der EP-Leiste notiert ihr eure EP. Sie zeigt auch die Rundenzahl an.

Bewohnte Gebiete stehen für Ansiedlungen. Der Spielplan zeigt in solchen Gebieten ein berühmtes Gebäude dieser Region.

Jeder Spieler hat insgesamt 37 Markierscheiben und Marker in seiner Farbe.

SPIELPHASEN

Jede Spielrunde gliedert sich in 7 Phasen:

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1. Zugreihenfolge | 5. Krieg |
| 2. Ereignisse | 6. Handel |
| 3. Steuern und Unterhalt | 7. Ende der Runde |
| 4. Käufe | |

Die Zugreihenfolge ist in den Phasen 5 und 6 (Krieg und Handel) wichtig, alle anderen Phasen könnt ihr meist gleichzeitig abhandeln.

1. ZUGREIHENFOLGE

In jeder Runde **versteigert ihr die Positionen der Zugreihenfolge** (für die 1. Runde ist das Teil des Spieldaufbaus). Jeder bietet geheim eine Summe, indem er die Münzen in der Faust verbirgt. Alle decken ihr Gebot gleichzeitig auf.

Florin: Die Spielwährung, in der ihr Steuern einnehmt und Waren handelt, Gebäude, Armeen und Technologien kauft und Verträge verhandelt. Es gibt 6 Nennwerte: 1, 5, 10, 50, 100 und 500 Florin.

Wer die Auktion gewinnt, ist Startspieler, die anderen folgen in der Reihenfolge des gebotenen Betrages. Sind die höchsten Gebote gleich, addieren alle betroffenen Spieler in einer oder mehreren weiteren Bietrunden Beträge, bis der Gleichstand aufgelöst ist. Gleichstände für die übrigen Positionen werden in der 1. Runde zufällig aufgelöst, in allen folgenden Runden kehrt sich die bisherige Zugreihenfolge unter den Betroffenen um. **Nur der Startspieler zahlt** seinen Einsatz, und zwar **an den Letztplatzierten**; alle anderen behalten ihre Einsätze.

2. EREIGNISSE

Der Startspieler handelt diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab. Achtung: In der 1. Runde findet nur Schritt 1 statt.

1. Barbaren erwürfeln: In Barbarengeländen werdet ihr von Barbarenheeren empfangen. Auch im Falle eines Aufstandes tretet ihr gegen solche Heere an.

Die erwürfelte **Barbarenhorde** repräsentiert das Heer, das euch jedesmal entgegentritt, wenn ihr ein Barbarengebiet betretet oder einen Aufstand erlebt. Die Horde kann aus leichter Infanterie, Bogenschützen und Hauptmännern bestehen.

Die Zusammensetzung der Barbarenhorde wird in jeder Runde neu bestimmt; der Startspieler wirft dazu **alle 3 Barbarenwürfel**. Die Horde besteht immer aus **1 leichten Infanterie**

- +1 **leichten Infanterie**, wenn der W4 eine 1-3 zeigt,
- +1 **Bogenschützen**, wenn der W6 eine 1-3 zeigt,
- +1 **Hauptmann**, wenn der W8 eine 1-3 zeigt.

Nach dem 1. Wurf darf der Spieler, wenn er will, jeden Würfel **1x neu werfen**; der 2. Wurf gilt dann.

Beispiel: Der Startspieler wirft zunächst W4 = 3 (leichte Infanterie), W6 = 5 (nichts) und W8 = 1 (Hauptmann). Damit bestünde die Horde aus 2 leichter Infanterie und 1 Hauptmann. Der Spieler beschließt, nur den W8 neu zu werfen, und erzielt eine 4. Damit besteht die Horde in dieser Runde nur aus 2 Einheiten leichter Infanterie.

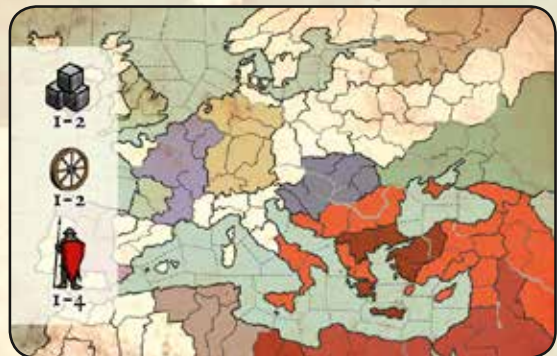
Steht das Ergebnis fest, setzt der Startspieler die entsprechenden Miniaturen und die Würfel (so wie sie liegen) in den **Kreis des Krieges** auf dem Spielplan. Diese Zusammensetzung gilt für die gesamte Runde.



Der **Kreis des Krieges** ist oben rechts auf dem Spielplan, über der EP-Leiste.

Die Würfelergebnisse verwendet ihr eventuell später in der Runde erneut, falls ihr gegen Barbaren kämpft (siehe Phase 5, Krieg).

2. Ereigniskarte (entfällt in Runde 1): Der Startspieler zieht die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel.



Jede **Ereigniskarte** zeigt hell- oder (in Startreichen) dunkelrot markiert, wo das Ereignis stattfindet. Sie zeigt links 3 Symbole für mögliche Folgen, von denen 2 nach Wahl des Startspielers eintreten. Hinweis: Ignoriert Gral-Symbole auf den Karten, sie gelten nur für die Prototyp-Regeln.

Der Startspieler **wählt** 2 der 3 Symbole und wendet sie auf alle rot markierten Gebiete und angrenzende Seegebiete an. Die Symbole haben folgende Bedeutung:




Bewegung: Jeder Spieler, der mindestens 1 Transportmittel in einem betroffenen Gebiet hat, muss 1W6 werfen. Bei einer 3-6 passiert nichts, ansonsten verlieren 1 oder 2 (= Würfelergebnis) seiner Transportmittel in betroffenen Gebieten alle ihre Bewegungs-

punkte. Jeder wählt selbst, welche Transportmittel betroffen sind. Legt zur Erinnerung **Stoppmarker**  neben die betroffenen Transportmittel. Diese Marker werden am Ende der Runde entfernt.



Einheiten: Jeder Spieler, der mindestens 1 Einheit in einem betroffenen Gebiet hat, muss 1W6 werfen. Bei einer 5-6 passiert nichts, ansonsten muss er 1 bis 4 (= Würfelergebnis) Schadenspunkte an 1 oder mehr seiner Einheiten in betroffenen Gebieten verteilen. Sterben dadurch Einheiten, nimmt er sie vom Spielplan.





Gebäude: Jeder Spieler, der mindestens 1 Gebäude in einem betroffenen Gebiet hat, muss 1W6 werfen. Bei einer 4-6 passiert nichts, ansonsten muss er 1 bis 3 (= Würfelergebnis) Schadenspunkte an 1 oder mehr seiner Gebäude in roten Gebieten verteilen. Er legt zur Erinnerung entsprechend viele **Schadensmarker**  neben die betroffenen Gebäude. Werden dadurch Gebäude zerstört, entfernt er sie vom Spielplan.



Waren: Jeder Spieler, der mindestens 1 Ware auf Transportmitteln in einem betroffenen Gebiet hat, muss 1W6 werfen. Bei einer 3-6 passiert nichts, ansonsten verliert er 1 oder 2 (= Würfelergebnis) Warenwürfel von seinen Transportmitteln in betroffenen Gebieten.

Beispiel für ein Ereignis: Der Startspieler hat die Ereigniskarte gezogen, die auf der vorigen Seite abgebildet ist. Er entscheidet, die Effekte für Heere und Bewegung anzuwenden. Nur Gelb hat ein Heer in den roten Gebieten, würfelt mit dem W6 eine 4 und muss also diesem Heer 4 Schadenspunkte zuweisen. Gelb entfernt 2 schwere Infanterieeinheiten, indem er ihnen je 2 Schadenspunkte gibt. Weitere Heere sind nicht betroffen. Nur Weiß und Blau haben in den roten Gebieten (oder in angrenzenden Seegebieten) Einheiten, die sich bewegen könnten; Weiß würfelt eine 5 (nichts passiert) und Blau eine 1. Blau legt also 1 Stoppmarker neben eine blaue Karawane im betroffenen Gebiet; diese Karawane darf sich in dieser Runde nicht bewegen.

3. Barbaren aufrüsten (entfällt in Runde 1): Der Startspieler darf 3 Punkte ausgeben, um neue Barbareinheiten zu rekrutieren oder Barbarenheere zu bewegen. Für jeden Punkt darf er 1 Barbareinheit einsetzen oder ein Barbarenheer in ein angrenzendes Gebiet verschieben.

- **Barbaren einsetzen:** Er setzt 1 Barbareinheit aus dem Vorrat in ein Gebiet, in dem schon mindestens eine Barbareinheit ist, oder in ein -Gebiet, das keinem Spieler gehört.
- Sind alle -Gebiete in Spielerhand, darf er die Einheit in jedes **leere** Gebiet setzen, das keinem Spieler gehört und nicht in einem der Startreiche liegt.
- Art der eingesetzten Einheit: Leichte Infanterie ist immer erlaubt. Bogenschützen darf er nur Heeren hinzufügen, die bereits mindestens 2 Einheiten haben. Einen Hauptmann darf er nur Heeren hinzufügen, die bereits mindestens 4 Einheiten haben.

- **Barbaren bewegen:** Der Startspieler muss **alle** Barbareinheiten bewegen, die sich im gewählten Gebiet befinden; 1 Punkt bewegt also das gesamte Barbarenheer, das dort ist. Bewegt er Barbaren in ein Seegebiet, platziert er dort eine Galeere und markiert sie durch einen Barbaren-Besitzmarker. Er ersetzt die Galeere wieder durch die Einheiten, wenn er sie aus einem Seegebiet an Land bewegt, und entfernt die Galeere dann (siehe auch Bewegung in der Kriegsphase).

Der Startspieler **darf nicht** bewegen:

- A) Barbaren, die sich in einem Gebiet befinden, in dem auch **Einheiten eines anderen Spielers** sind.
- B) Barbaren, die sich in einem Gebiet befinden, **das der Startspieler kontrolliert**.



Beispiel: Der Startspieler fügt in Trebisonda 1 leichte Barbareninfanterie hinzu und bewegt dann das ganze Barbarenheer (2 Einheiten) um 2 Felder, damit es den Spieler Gelb angreift.

- 4. Aufstände** (entfällt in Runde 1): Der Startspieler liest die Nummer ab, die auf der Rückseite der obersten Ereigniskarte des Stapels steht: Dies ist der erlaubte Steuersatz für die aktuelle Runde. Jeder Spieler, dessen Steuersatz höher ist, erleidet 1 Aufstand pro **Stufe** des Steuersatzes, die er über dem erlaubten Satz liegt. Für jeden Aufstand muss er ein Barbarenheer in eines seiner eigenen Gebiete setzen. Jedes Barbarenheer setzt sich genauso zusammen wie die Barbarenhorde im Kreis des Krieges, die in Schritt 1 dieser Phase ermittelt wurde.



Beispiel: Der Startspieler hat eine Ereigniskarte gezogen und abgehandelt. Jetzt liest er die Zahl von der Rückseite der nächsten Karte ab, die oben auf dem Stapel liegt (dies ist die Ereigniskarte der nächsten Runde): Der erlaubte Steuersatz ist in dieser Runde 30 Florin.

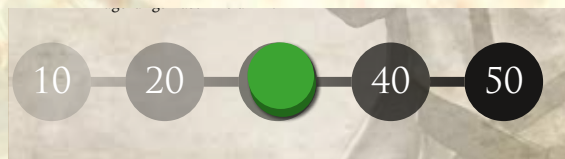
Wer einen Aufstand erleidet, muss prüfen, ob in seinem Startreich bereits in 1 oder mehr Gebieten Barbarenheere sind; ist das der Fall, **verliert er für jeden neuen Aufstand 1 EP**. Dann setzt er für jeden neuen Aufstand ein Barbarenheer in ein anderes seiner Gebiete im Startreich; haben schon alle Gebiete im Startreich einen Aufstand, wählt er eigene Gebiete außerhalb. Er muss Gebiete mit den wenigsten eigenen Einheiten bevorzugen, beginnend mit Gebieten ohne Einheiten; bei Gleichstand wählt er das Gebiet. Pro Gebiet kann es nur 1 Aufstand geben.



Beispiel: Grün hat einen Steuersatz von 50 Florin. Der erlaubte Steuersatz in dieser Runde ist 30 (2 Stufen darunter), also beginnen bei Grün 2 neue Aufstände. Da Grün bereits 2 rebellierende Gebiete hat, verliert er 2 EP.

3. STEUERN UND UNTERHALT

Jeder Spieler wählt jetzt den Steuersatz für sein Reich, indem er eine Markierscheibe auf den gewünschten Wert der Steuerskala auf seinem Tableau legt.



Beispiel: Grün hat einen Steuersatz von 30 gewählt.

Dann nimmt jeder von euch sein **Einkommen**:

- Nimm dir für jedes Gebiet, das du **kontrollierst**, so viele Florin, wie dein Steuersatz anzeigt. Falls du Zivilgebäude hast (siehe Phase 4. Käufe), addiere zur Zahl der Gebiete +1 pro Dorf, +2 pro Stadt, und +3 pro Großstadt.

Du **kontrollierst** ein Gebiet, wenn es entweder zu deinem Startreich gehört oder du dort ein Heer oder einen deiner Kontrollmarker hast. In dem Gebiet darf kein Barbarenheer sein und Heere anderer Spieler nur, sofern ein Staatsvertrag dies erlaubt.

- Für jede kontrollierte Großstadt nimmst du zusätzlich Florin in Höhe des Marktfaktors dieses Gebietes x20 (siehe Marktplätze).
- Solltest du **weder Einheiten besitzen noch Gebiete** kontrollieren, erhältst du **200 Florin**.

Dann zahlt jeder von euch seine **Ausgaben**:

- **20 Florin pro Einheit** (leichte Infanterie, schwere Infanterie, Bogenschützen, Reiterei, Hauptmann), pro **Transportmittel** (Karawane, Handelsschiff, Kampfwagen, Galeere) und pro **Belagerungsmaschine** (Katapult, Blide, Bombe), die du besitzt. Art und Stufe spielen für die Kosten keine Rolle.

Beispiel: Gelb besitzt 2x leichte Infanterie, 1x schwere Infanterie, 1x Bogenschützen, 1x Reiterei, 1 Hauptmann, 1 Bombe, 2 Kampfwagen und 1 Galeere. Seine Ausgaben für Unterhalt betragen $10 \times 20 = 200$ Florin.

- Für bestehende **Darlehen** zahlst du 10% Zinsen (siehe D. Darlehen).

Du darfst Besitztümer abgeben, um dir die Unterhaltskosten dafür zu ersparen. Die Figuren gehen dann wieder in deinen bzw. in den allgemeinen Vorrat zurück.

Hinweis: Kannst du **Unterhaltskosten** nicht bezahlen und auch kein Darlehen mehr aufnehmen, **musst** du entsprechend Besitz abgeben. Kannst du **Darlehenszinsen** nicht mehr bezahlen und auch kein Darlehen mehr aufnehmen, bist du **bankrott** (siehe D. Darlehen, Bankrott).



Spielertableau: Es gibt 6 Technologiezweige (blau = Transportwesen, gelb = Wirtschaft, orange = Gesetzgebung, rot = Kampf, grün = Bauwesen, violett = Religion), die je 4 Stufen haben (I bis IV). Die schwarze Skala zeigt den Steuersatz.

4. KÄUFE

In dieser Phase darf man Technologien, Gebäude, Transportmittel, Einheiten, Belagerungsmaschinen und Reichskarten kaufen. Man kann auch bereits erworbene Gebäude, Transportmittel, Hauptmänner und Belagerungsmaschinen aufwerten und beschädigte Gebäude reparieren.

Diese Phase könnt ihr gleichzeitig spielen; sind aber im allgemeinen Vorrat z. B. von einem gewünschten Gebäude nicht mehr genug Figuren für alle Spieler da, handelt ihr in Zugreihenfolge.

TECHNOLOGIE

Eine Technologie zu kaufen, kostet 100 Florin pro Stufe. Eine Technologie der Stufe IV kostet z. B. 400 Florin.

- Um eine Technologie höherer Stufe zu kaufen, musst du bereits **alle darunter liegenden Stufen dieses Technologiezweiges besitzen**.
- In jeder Runde darfst du **pro Zweig maximal 1 Technologie** kaufen.
- Erworbene Technologien kennzeichnest du mit Markierscheiben.
- Jede erworbene Technologie gibt dir bestimmte **zusätzliche Aktionen** oder **Fähigkeiten**.
- Jede dieser Aktionen oder Fähigkeiten hat **Aktivierungskosten** in Form von Technologiepunkten in der Farbe des Technologiezweigs (⚙️). Technologiepunkte erhältst du, indem du Reichskarten aktivierst oder Zielmarken der entsprechenden Farbe umdrehst (siehe Käufe/Reichskarten).

Beispiel: Besitzt du „Handel“ (gelb, I), erzielst du beim Warenverkauf höhere Preise, falls du ⚙️ pro Ware ausgibst.

Beispiel: Besitzt du „Maurerhandwerk“ (grün, I), darfst du Zivilgebäude entwerfen. Du musst dafür ⚙️ für ein Dorf, ⚙️⚙️ für eine Stadt und ⚙️⚙️⚙️ für eine Großstadt abgeben.

GEBÄUDE

Gebäude kann man errichten, wenn man die Voraussetzungen erfüllt und die Kosten bezahlen kann:

Typ	St	GP	Kosten (Florin)	Voraussetzung
Dorf	I	2	100	bewohntes Gebiet, Entwerfen: Maurerhandwerk
->Stadt	II	4	200	
->Großstadt	III	6	300	
Turm	I	3	100	Entwerfen: Architektur
->Festung	II	6	200	
->Burg	III	9	300	
Kathedrale	III	3	300	Entwerfen: Religion

Bevor du ein Gebäude bauen kannst, musst du es **entwerfen**. Dazu musst du bestimmte Technologien **besitzen und aktivieren**: **Maurerhandwerk für Zivilgebäude** (Dorf, Stadt, Großstadt), **Architektur für Militärgebäude** (Turm, Festung, Burg) und **Religion für Kathedralen**. Außerdem muss noch eine Figur bzw. Plättchen für diesen Gebäudetyp verfügbar sein und du musst einen passenden Besitzmarker haben.

Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, zahlst du die **Baukosten** in Florin. Dann setzt du die Figur bzw. das Plättchen in ein Gebiet, das du kontrollierst. Für Zivilgebäude gilt zusätzlich, dass du sie nur in **bewohnten Gebieten** errichten kannst.

In **bewohnten Gebieten** kannst du Gebäude aller Typen bauen, Handel treiben und Verstärkungen einsetzen. Man erkennt diese Gebiete auf dem Spielplan an dem Bild eines historischen Gebäudes und dem zugehörigen Ortsnamen.

Gebiete mit 🏰-Symbol haben einen **Hafen**.



Beispiel für bewohntes Gebiet: Die Gebiete B sind bewohnt, die Gebiete A nicht.

Städte und Großstädte sind **Aufwertungsstufen** für Dörfer; Festungen und Burgen sind Aufwertungsstufen für Türme. Aufwerten funktioniert genauso wie Bauen, allerdings zahlst du nur die Technologiepunkt- und Preis**differenz** zwischen der bestehenden und der neuen Gebäudestufe.

Beispiel: Du möchtest einen Turm um 2 Stufen zur Burg aufwerten. Dazu musst du zuerst die Burg entwerfen: Du aktivierst Architektur und gibst aus (die Differenz zwischen den für die Burg und dem , den du bereits für den Turm ausgegeben hattest). Dann zahlst du 200 Florin Baukosten (die Differenz zwischen den 300 für die Burg und den 100, die der Turm bereits gekostet hatte). Schließlich ersetzt du die Turmfigur in dem Gebiet durch eine Burgfigur aus dem Vorrat; der Turm kommt zurück in den Vorrat und kann erneut gebaut werden.

- In jedem Gebiet **kann nur 1 Gebäude jedes Typs** (zivil, militärisch, Kathedrale) stehen, also max. 3 Gebäude insgesamt.
- Gebäude können durch Ereignisse oder Belagerungsmaschinen **Schaden** nehmen. Lege für jeden Schadenspunkt 1 **Schadensmarker** neben das Gebäude. Wenn ein Gebäude so viele Schadensmarker hat, wie es Gebäudepunkte besitzt (GP, siehe Gebäudetabelle oben), ist es zerstört und kommt zurück in den Vorrat.
- Du kannst Gebäude in der Kaufphase **reparieren**, sofern sie in einem von dir kontrollierten Gebiet sind. Dadurch entfernst du Schadensmarker. Einen Schadensmarker zu entfernen kostet 50 Florin.

TRANSPORTMITTEL

Es gibt die folgenden Transportmittel: Karawane, Kampfwagen, Galeere, Handelsschiff. Sie haben jeweils eine Stufe (I, II oder III); eine Aufwertung auf eine höhere Stufe verbessert ihre Eigenschaften.

Bevor du ein Transportmittel bauen kannst, musst du es **entwerfen**. Dazu musst du zunächst die Technologie „Zimmerhandwerk“ **besitzen und aktivieren**; das kostet pro Stufe. Das Transportmittel zu bauen, kostet dann 100 Florin pro Stufe. Außerdem muss noch eine Figur für dieses Transportmittel verfügbar sein und du musst einen passenden Besitzmarker haben. Du kannst Transportmittel aufwerten, indem du die Differenz an und Baukosten zahlst.

Beispiel für Bau: Um eine Galeere der Stufe II zu bauen, aktivierst du zunächst mit „Zimmerhandwerk“ für den Entwurf. Dann gibst du 200 Florin für den Bau aus und stellst die Figur in einen deiner Häfen.

Beispiel für Aufwertung: Du willst eine Galeere der Stufe II auf Stufe III aufwerten. Dazu aktivierst du zunächst mit „Zimmerhandwerk“ (minus , die du schon für den Entwurf der Stufe II gezahlt hattest). Dann zahlst du 100 Florin für den Bau (300 Florin minus 200, die du schon für die Stufe II bezahlt hattest). Dann ersetzt du den Besitzmarker der Stufe II durch einen der Stufe III.

Transportmittel darfst du nur in Gebieten bauen oder aufwerten, die du kontrollierst. Zusätzlich gilt: Karawanen nur in bewohnten Gebieten, Kampfwagen nur in bewohnten Gebieten oder Gebieten mit Militärgebäude, Galeeren und Handelsschiffe nur in bewohnten Gebieten mit Hafen.



Transportmittel kennzeichnest du nach dem Bau oder der Aufwertung mit einem passenden **Besitzmarker** (Schild in deiner Spielerfarbe mit Stufen-Ziffer I/II/III). Hast du keinen passenden Marker mehr, kannst du nicht bauen/aufwerten.

EINHEITEN

Dies sind die Kosten für Einheiten:

Typ	Kosten (Florin)
Leichte Infanterie	20
Schwere Infanterie	50
Bogenschützen	50
Reiterei	100
Hauptmann	100/level

Hauptmänner musst du **anwerben**, bevor du sie kaufst; dazu brauchst du die Technologie „Militärwesen“ und 1 pro Stufe. Du kannst Hauptmänner aufwerten, indem du die Differenz an und Kosten zahlst. Einheiten darfst du nur in bewohnten Gebieten oder Gebieten mit Militärgebäude bauen oder aufwerten, die du kontrollierst.

Pro Kaufphase darf jeder Spieler maximal 3 Einheiten kaufen plus die Summe aller Stufen an Zivilgebäuden, die er besitzt. Aufwertungen sind nicht begrenzt.



Beispiel: Blau kontrolliert 1 leeres bewohntes Gebiet, 1 Dorf und 1 Großstadt. Er darf pro Kaufphase also höchstens $3 + (0 + 1 + 3) = 7$ Einheiten kaufen.






Für jede **Stufe eines Hauptmanns** erhält seine Figur ein bestimmtes Element: Stufe I = Speer, Stufe II = kleine Fahne, Stufe III = große Fahne. Ändert sich die Stufe, tauscht man das Element aus.

BELAGERUNGSMASCHINEN

Belagerungsmaschinen gibt es in 3 Stufen, die jeweils eine eigene Figur haben: Katapult (Stufe I), Blide (Stufe II), Bombarde (Stufe III).

Bevor du eine Belagerungsmaschine bauen kannst, musst du sie entwerfen. Dazu musst du zunächst die Technologie „Mathematik“ besitzen und aktivieren; das kostet 1  pro Stufe. Die Belagerungsmaschine zu bauen, kostet dann 100 Florin pro Stufe. Außerdem muss noch eine Figur für diese Belagerungsmaschine verfügbar sein und du musst einen passenden Besitzmarker haben. Du kannst Belagerungsmaschinen aufwerten, indem du die Differenz an  und Baukosten zahlst.

Beispiel für Aufwertung: Du willst ein Katapult zu einer Bombarde (d. h. Stufe I zu Stufe III) aufwerten. Dazu aktivierst du zunächst mit  „Mathematik“ ( minus , den du schon für den Entwurf der Stufe I gezahlt hattest). Dann zahlst du 200 Florin für den Bau (300 Florin minus 100, die du schon für das Katapult bezahlt hattest). Schließlich ersetzt du die Katapultfigur durch eine Bombarde aus dem Vorrat; das Katapult kommt zurück in den Vorrat und kann erneut gebaut werden.

Belagerungsmaschinen darfst du nur in bewohnten Gebieten oder Gebieten mit Militärgebäude bauen oder aufwerten, die du kontrollierst.

Du kennzeichnest sie nach dem Bau oder der Aufwertung mit einem passenden **Besitzmarker** (Schild in deiner Spielerfarbe mit Stufen-Ziffer I/II/III). Hast du keinen passenden Marker mehr, kannst du sie nicht bauen/aufwerten.

REICHSKARTEN

Hinweis: Die Eigenschaften dieser Karten werden am Ende der Spielregel einzeln und detailliert erklärt.

Jede Reichskarte hat 2 Seiten: die Vorderseite zeigt eine **Person**, die Rückseite nennt ein **Ziel**. Die Personenseite verleiht spezielle Fähigkeiten oder gibt Technologiepunkte, wenn man

die Karte aktiviert; die Rückseite nennt ein Ziel, für dessen Erfüllung man EP bekommt. Alle Reichskarten sind verschieden voneinander.

REICHSKARTEN KAUFEN

Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler eine Reichskarte (siehe *Spiel Aufbau*). In jeder Kaufphase darf man 1 weitere Reichskarte kaufen, wenn man will.

Jede Reichskarte kostet **100 Florin plus 50 Florin pro Reichskarte**, die man bereits besitzt.

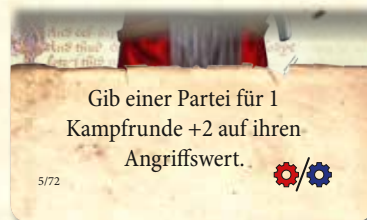
Beispiel: Hast du bereits 3 Reichskarten vor dir liegen, kostet dich die nächste Karte $100 + 3 \times 50 = 250$ Florin.

Wenn du eine Karte kaufst, ziehst du 2 Karten + 2 weitere pro Kathedrale, die du besitzt. Aus diesen Karten wählst du 1 aus und legst die übrigen verdeckt zurück unter den Stapel. Jeder legt seine Reichskarten mit der Personenseite nach oben neben seinem Tableau aus. Man darf sich die Zielseite seiner Karten jederzeit ansehen, sollte sie aber vor den anderen Spielern geheim halten.

REICHSKARTEN BENUTZEN

Du darfst Reichskarten jederzeit benutzen, auch während gegnerischer Züge. Die Karten haben 3 mögliche Verwendungen:

A) **Fähigkeit der Person:** Drehe die Karte um 90° und benutze die Fähigkeit, die der Kartentext beschreibt. Diese Karte kann dann erst in der nächsten Runde wieder benutzt werden.



Beispiel: Grün hat die abgebildete Karte und steht gerade im Kampf. Grün kann die Karte benutzen, um seinen Angriffswert um 2 zu erhöhen. Grün bekommt dabei keine Technologiepunkte.

B) **Technologiepunkte (TP):** Drehe die Karte um 90°, um die rechts unten abgebildeten Technologiepunkte zu erzeugen. Diese Karte kannst du dann erst in der nächsten Runde wieder benutzen. „/“ bedeutet, dass man entweder die eine oder die andere Art von Technologiepunkt erhält, nicht beide.

- Mit TP kannst du Technologien aktivieren (nutzen).
- Die TP, die du bekommst, musst du noch in derselben Phase dieser Runde ausgeben, sonst verfallen sie.

Hinweis: Karten ohne TP-Symbol liefern keine TP.

5. KRIEG



Beispiel: Du hast die 2 abgebildeten Karten. Du benutzt die linke Karte und bekommst 1 grünen TP (🟩); für die rechte bekommst du entweder 1 roten oder 1 blauen TP (🔴🟦); du entscheidest dich für rot. Drehe beide Karten um 90°. Du gibst 100 Florin und den grünen TP aus, um mithilfe von „Maurerhandwerk“ 1 Dorf zu bauen. Du benutzt den roten TP, um mithilfe von „Militärwesen“ und 100 Florin einen Hauptmann der Stufe I einzusetzen. Beide Karten sind für diese Runde verbraucht.

C) **EP für ein Ziel:** Erfüllst du die Bedingungen auf der Rückseite (Zielseite) einer Reichskarte, kannst du die Karte vorzeigen, um 1 **Zielmarke** (Zahnrad) zu bekommen. Das Symbol auf der Personenseite der Karte bestimmt die Farbe der Marke; sind dort mehrere Farben abgebildet, wählst du 1 davon. Ist kein Symbol abgebildet, nimmst du eine Farbe deiner Wahl. **Anschließend legst du die Karte verdeckt zurück unter den Stapel.**

Wichtig: Stehen dir Zielmarken zu und es sind keine passenden Marken mehr im Vorrat, verfällt dein Anspruch.



Beispiel: Du besitzt die abgebildete Karte und hast sie in dieser Runde noch nicht benutzt. Du baust eine Burg in einem Gebiet, das in einer Kette von 4 Gebieten liegt, in denen Türme stehen. Damit erfüllst du die Zielbedingung. Du zeigst die Karte den anderen Spielern, nimmst 1 rote Zielmarke aus dem Vorrat und legst die Karte verdeckt zurück unter den Stapel der Reichskarten.

Du kannst Zielmarken benutzen, um Technologiepunkte der gleichen Farbe zu bekommen; außerdem geben sie am Spielende EP. Benutzt du eine Zielmarke als TP, drehe sie auf die graue Rückseite; sie ist damit für diese Runde verbraucht.

Diese Phase spielt ihr reihum in Spielreihenfolge. Der Startspieler passt oder führt eine **abgeschlossene Bewegung** aus; resultiert daraus eine Schlacht, wird sie sofort abgehandelt. Dann hat der zweite Spieler die gleichen Optionen, dann der dritte usw., bis alle am Zug waren; damit endet eine **Kampfrunde**. Ihr spielt so viele Kampfrunden, bis entweder in einer Runde alle Spieler gepasst haben oder bis sich keiner mehr bewegen kann.

Abgeschlossene Bewegung: Ein Heer startet und bewegt sich, bis **entweder** seine gesamten Bewegungspunkte (BP) verbraucht sind **oder** der Spieler beschließt, die Bewegung zu beenden oder es ein Land- **oder** Seegebiet betritt, in dem ein gegnerisches Heer ist. Nach einer abgeschlossenen Bewegung bekommt das Heer einen Stoppmarker zur Erinnerung, dass es sich in dieser Runde nicht mehr bewegen darf.

Hinweis: Ein Heer darf während seiner Bewegung Einheiten aufnehmen oder zurücklassen. Es darf in durchquerten Gebieten nur Einheiten ohne Stoppmarker aufnehmen; lässt es Einheiten zurück, bekommen diese einen Stoppmarker.

Kampfrunde: Ein Abschnitt der Kriegsphase, in der jeder Spieler in Zugreihenfolge einmal am Zug war und entweder ein Heer bewegt oder gepasst hat. Eventuell resultierende Schlachten finden jeweils unmittelbar nach der Bewegung eines Heeres statt. Eine Schlacht endet erst, wenn nur noch Einheiten eines Spielers in dem Gebiet sind.

BEWEGUNG

Nur Transportmittel und Belagerungsmaschinen haben Bewegungspunkte (BP) zur Verfügung. Jedes Transportmittel hat eine Kapazität (Anzahl der Einheiten oder Waren, die es gleichzeitig laden kann). Heere können sich nur bewegen, indem sie durch Kampfwagen (zu Lande) oder Galeeren (zur See) transportiert werden oder wenn die Bewegung kostenlos ist.

- Jedes Transportmittel startet jede Runde mit seiner vollen Zahl an BP.
- Hat ein Transportmittel keine BP mehr, kann es nur noch kostenlose Bewegungen ausführen.
- Jedes Transportmittel darf sich auch unbeladen bewegen.
- Eine Bewegung von einem Land- oder Seegebiet zum anderen kostet 1 BP. An- oder abzulegen kostet für ein Schiff ebenfalls 1 BP.
- **An- und Ablegen:** Einheiten und Waren kann man nur auf Galeeren bzw. Handelsschiffe laden, wenn das Schiff an einem Landgebiet (mit oder ohne Hafen) angelegt hat. Anlegen ist eine Bewegung von einem Seegebiet in ein angrenzendes Landgebiet, Ablegen die umgekehrte Bewegung.
- Das **Laden/Entladen** von Einheiten oder Waren ist kostenlos. Dazu müssen Transportmittel und Einheit/Ware im gleichen Gebiet sein (auch Schiffe im gleichen Seegebiet dürfen umladen).
- Jede Bewegung zu Lande von einem **Gebiet mit Burg** in ein angrenzendes Gebiet ist für den Spieler kostenlos

(0 BP), der das Gebiet mit Burg kontrolliert – hier dürfen sich also ausnahmsweise Heere ohne Transportmittel bewegen. Die umgekehrte Bewegung hat normale Bewegungskosten.

Beispiel: Das Heer von Grün darf sich kostenlos und ohne Hilfe eines Kampfwagens gegen die blauen Einheiten bewegen, weil es aus einem Gebiet mit einer Burg kommt.



Die Dardanellen: Heere dürfen sich direkt zwischen den Gebieten bewegen, die diese Meerenge einschließen, d. h. sie benötigen dazu keine Galeeren. Diese Sonderregel gilt nur für diese Meerenge.

Anmerkung: Im Spiel haben Galeeren und Kampfwagen einander entsprechende Funktionen, obwohl der Wagentross eines Heeres im Mittelalter nicht für dessen Bewegung verantwortlich war, sondern nur für seine Versorgung.

In einigen Fällen gehen alle verbleibenden BP sofort verloren:

- Bewegt sich das Heer eines Spielers in ein Gebiet ohne Heer, das nicht von einem anderen Spieler kontrolliert wird, muss es anhalten und **verliert alle BP**. Platziert dort sofort ein **Barbarenheer** und führt die resultierende Schlacht aus. Besondere Fähigkeiten können den BP-Verlust und das Erscheinen der Barbaren verhindern.
- Bewegt sich das Heer eines Spielers in ein Gebiet, in dem ein gegnerisches Heer steht, muss es anhalten, es **verliert alle BP**, und eine **Schlacht** beginnt. Besondere Fähigkeiten können den BP-Verlust verhindern.
- Bewegt sich das Heer eines Spielers in ein Gebiet ohne Heer, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, muss es anhalten und **verliert alle BP**. Der Besitzer des Heeres übernimmt das Gebiet **kampflos**. Besondere Fähigkeiten können den BP-Verlust verhindern.

Die verfügbaren BP pro Runde und die Transportkapazität hängen von Typ und Stufe der Fahrzeuge ab:

Typ	Stufe	Kapazität	BP
Kampfwagen / Galeere	I	3	6
	II	6	7
	III	9	8
Belagerungsmaschine	alle	0	4

Kampfwagen und Galeeren können Einheiten transportieren. Jede Einheit belegt 1 Platz der Kapazität.

Beispiel: Ein Kampfwagen der Stufe II kann bis zu 6 Einheiten laden, eine Galeere der Stufe III bis zu 9.

Galeeren können auch leere Kampfwagen sowie Belagerungsmaschinen transportieren. Sie belegen jeweils 1 Platz der Kapazität.

Beispiel: Eine Galeere der Stufe II ist mit 1 Kampfwagen, 1 Katapult und 3 Einheiten beladen. Damit sind 5 ihrer 6 Ladeplätze belegt.



Beispiel für Bewegung: Blau bewegt mit einem Kampfwagen 3 Einheiten nach Konstantinopel (1 BP). Dort verlädt er die Einheiten auf die wartende Galeere (das kostet nichts). Er bewegt den Kampfwagen zurück (1 BP) und bewegt dann die Galeere.



Beispiel für Bewegung: Blau bewegt mit einem Kampfwagen 3 Einheiten in das angrenzende grüne Gebiet (1 BP). Dort endet seine Bewegung sofort, weil dort ein gegnerisches Heer wartet.

SCHLACHT

Treffen gegnerische Heere in einem Gebiet aufeinander, gibt es eine Schlacht; bei mehr als 2 Heeren kann es mehrere Schlachten geben (siehe *Mehrparteienkrieg*). Eine Schlacht besteht aus 1 oder mehr Gefechtsrunden; jede Gefechtsrunde besteht aus den folgenden 10 Schritten. Handelt jeden Schritt komplett ab, bevor ihr zum nächsten übergeht:

1. Zu Beginn greifen die **Belagerungsmaschinen** an. Dazu müsst ihr die Maschinen mit Einheiten bemannen; diese Einheiten können nicht an anderen Gefechtsschritten teilnehmen (siehe unten: *Belagerungsmaschinen*).
2. Dann prüft ihr, ob **Bogenschützen** oder **Hauptmänner** einsetzbar sind (siehe unten: *Bogenschützen, Hauptmänner*).
3. Jetzt greifen ggf. die **Bogenschützen** an. Handelt den Schaden sofort ab (siehe unten: *Bogenschützen*).
4. Es folgt der **Nahkampf**. Bestimmt zuerst, welche **Fähigkeiten** die leichte und schwere Infanterie sowie Reiterei der Heere verfügbar haben. Diese Fähigkeiten bestehen bis zum Ende der Gefechtsrunde, selbst wenn Einheiten ausfallen sollten.
5. Der aktive Spieler ist der Angreifer und wirft alle 3 Würfel (W4, W6, W8). Er darf danach beliebige Würfel neu werfen, aber der 2. Wurf gilt dann. Der höchste Wert, egal von welchem Würfel, ist der **Angriffswert**.
Kritischer Wurf: Haben mehrere Würfel den gleichen Wert, ist der Angriffswert das Produkt aus allen diesen Werten, aber nur, falls dieses Produkt höher ist als der höchste Einzelwert.
8. Berechnet das **Gefechtsergebnis** als Differenz zwischen den beiden Angriffswerten. Der Wert kann aber nie größer sein als die Zahl der Einheiten, die der Sieger im Nahkampf hatte; verringert ggf. das Gefechtsergebnis entsprechend. Das Gefechtsergebnis bestimmt die Höhe der Nahkampfverluste des Verlierers.
9. Das Heer des Verlierers erhält eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe des **Gefechtsergebnisses** und weist sie seinen Einheiten zu. Dazu kommen ggf. weitere Verluste durch Reiterei (siehe unten: *Reiterei*) und durch erdrückende Übermacht.
Erdrückende Übermacht: Für je 20 Punkten Differenz der **Angriffswerte** darf der Sieger zusätzlich entweder seine eigenen Verluste um 1 Schadenspunkt verringern oder die Verluste des Gegners um 1 Schadenspunkt vergrößern.
10. **Beide Heere** erhalten eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe ihres jeweiligen **Verlustwertes** und weisen sie ihren Einheiten zu (der Angreifer beginnt).

Beispiele: Das Ergebnis ist 3, 3, 3; der Angriffswert ist $3 \times 3 \times 3 = 27$.

Das Ergebnis ist 5, 5, 4; der Angriffswert ist $5 \times 5 = 25$.

Das Ergebnis ist 2, 2, 5; der Angriffswert ist 5 (weil $2 \times 2 = 4$ kleiner ist als 5).

Verlustwert: Der niedrigste Wert, egal von welchem Würfel, bestimmt die Verluste im eigenen Heer, unabhängig von Sieg oder Niederlage.

Malus für Zugreihenfolge: Vom Angriffswert wird noch ein Wert abgezogen, der sich gemäß der folgenden Tabelle aus Spielerzahl und Zugreihenfolge ergibt:

		Zugreihenfolge									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zahl der Spieler	3	0	-1	-3							
	4	0	-1	-2	-3						
	5	0	-1	-1	-2	-3					
	6	0	-1	-1	-2	-2	-3				
	7	0	-1	-1	-1	-2	-2	-3			
	8	0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3		
	9	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	
	10	0	-1	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3

Beispiel: Im Spiel zu viert hat der 3. Spieler einen Malus von 2 für jeden Angriff. (Die gelben Tabellenbereiche sind für erweiterte Spiele mit bis zu 10 Spielern da.)

Hinweis: Abgesehen von bestimmten Kartenfähigkeiten entscheidet jeder Spieler selbst, welchen seiner Einheiten er wie viele Schadenspunkte zuweist (siehe auch *Heere*, unten).

Sind jetzt noch Einheiten der beiden Gegner in dem Gebiet, hat der Angreifer 3 Optionen: Er kann eine **weitere Gefechtsrunde** beginnen, **fliehen** oder **kapitulieren** (siehe unten: *Rückzug, Kapitulation*).



Beispiel für eine Gefechtsrunde: Blau ist Startspieler. Er greift an und würfelt W4 = 1, W6 = 5 und W8 = 3. Er wirft W4 und W8 erneut und erhält W4 = 1 und W8 = 5. Das Ergebnis ist also 1, 5, 5; sein Angriffswert ist $5 \times 5 = 25$, sein Verlustwert ist 1.

Gelb ist in der Zugreihenfolge der 4. von 4 Spielern. Er verteidigt und würfelt W4 = 1, W6 = 2 und W8 = 4. Gelb wirft alle Würfel erneut und erhält als Ergebnis 4, 2 und 7. Sein Malus beträgt laut Tabelle -3, sein Angriffswert ist also $7 - 3 = 4$, sein Verlustwert ist 2.

Blau hat den höheren Angriffswert und gewinnt. Das Gefechtsergebnis ist $25 - 4 = 21$, aber da Blau nur 1 Einheit in seinem Heer hat, muss er das Gefechtsergebnis auf 1 reduzieren.

Gelb erleidet durch das Gefechtsergebnis 1 Schadenspunkt an Verlusten. Da die Differenz der Angriffswerte jedoch 21 ist, hat Blau eine erdrückende Übermacht; er entscheidet sich, seine eigenen Verluste von 1 (sein Verlustwert) um 1 auf 0 zu verringern. Gelb nimmt durch seinen Verlustwert weitere 2 Punkte Schaden, sein Gesamtschaden in dieser Gefechtsrunde ist also $1 + 2 = 3$.

6. Der Verteidiger ermittelt jetzt seinen Angriffswert nach exakt der gleichen Prozedur.
Alle Barbarenheere verwenden unverändert die Würfel, die seit Phase 2 im Kreis des Krieges liegen.
7. **Der Spieler mit dem höheren Angriffswert gewinnt die Schlacht.** Bei Gleichstand gibt es keinen Sieger: Überspringt dann Punkt 8 und führt von Punkt 9 nur die Verluste durch Reiterei aus.

HEERE

Jede Einheit hat eine spezielle Fähigkeit. Sie **kann aber nur genutzt werden, wenn der Gegner keine Einheit dieses Typs** in seinem Heer hat.

Ob Fähigkeiten genutzt werden können, wird strikt in dieser Reihenfolge geprüft: Nach dem Einsatz der Belagerungsmaschinen zunächst die Bogenschützen, dann leichte, dann schwere Infanterie, und zuletzt die Reiterei. Hauptmänner können für verschiedene Typen stehen und werden geprüft, wenn ihr angenommener Typ an der Reihe ist.

BOGENSCHÜTZEN

Fähigkeit: Schäden durch Bogenschützen werden abgehandelt, bevor der Nahkampf beginnt. Dadurch werden evtl. Einheiten eliminiert, bevor sie kämpfen können. Wirf für jeden Bogenschützen 1W8. Jedes Ergebnis von 1-3 fügt dem gegnerischen Heer 1 Schadenspunkt hinzu. Der Schaden muss sofort zugewiesen werden. Ist das Ziel ein Barbarenheer, trifft der Schaden zuerst die leichte Infanterie, dann Bogenschützen und zum Schluss Hauptmänner.

Schadenspunkte: Ein Bogenschütze muss entfernt werden, wenn er 1 Schadenspunkt erhalten hat.

LEICHTE INFANTERIE

Fähigkeit: Du darfst vor dem Angriffswurf beliebig viele dieser Einheiten aus deinem Heer entfernen; jede entfernte Einheit bringt einen Bonus von 4 auf deinen Angriffswert.

Schadenspunkte: Leichte Infanterie muss entfernt werden, wenn sie 1 Schadenspunkt erhalten hat.



Beispiel für die Fähigkeit der leichten Infanterie: Blau ist Startspieler und hat u. a. 2 leichte Infanterieeinheiten. Gelb hat keine, daher kann Blau ihre Fähigkeit nutzen: Er legt 1 leichte Infanterie zurück in seinen Vorrat (Bonus = 4), dann würfelt er und hat ein Endergebnis von 7, 5, 1. Durch den Infanteriebonus ist sein Angriffswert $7+4 = 11$ (statt 7 ohne den Bonus). Hätte er beide Infanterieeinheiten entfernt, wäre sein Bonus 8 und sein Angriffswert $7+8 = 15$ gewesen.

SCHWERE INFANTERIE

Fähigkeit: Jede schwere Infanterie in deinem Heer verringert deinen Verlustwert um 1. Der Verlustwert kann dadurch nicht unter 0 fallen.

Schadenspunkte: Erhält schwere Infanterie 1 Schadenspunkt, ersetze sie durch leichte Infanterie; hast du keine leichte Infanterie im Vorrat, ist die Einheit verloren.

REITEREI

Fähigkeit: Jede Reitereinheit des Siegers fügt dem Verlierer 2 zusätzliche Schadenspunkte zum Gefechtsergebnis hinzu. Auch bei Gleichstand der Angriffswerte dürfen Reiter ihre Fähigkeit nutzen (natürlich nur, falls der Gegner keine Reiter hat).

Schadenspunkte: Erhält Reiterei 1 Schadenspunkt, ersetze sie durch schwere Infanterie, hast du keine schwere Infanterie im Vorrat, ersetze sie durch leichte Infanterie; hast du auch keine leichte Infanterie im Vorrat, ist die Einheit verloren.



Beispiel für Fähigkeit der Reiterei: Nur Gelb hat Reiter, also kann Gelb ihre Fähigkeit nutzen. (Im Gegensatz dazu haben beide Seiten schwere Infanterie, also kann keiner ihre Fähigkeit nutzen.)

Gelb erzielt einen Angriffswert von 5 und einen Verlustwert von 1, Blau erzielt einen Angriffswert von 4 und ebenfalls einen Verlustwert von 1. Gelb gewinnt und verursacht 1 Schadenspunkt ($5-4 = 1$); dazu kommen 2 Schadenspunkte durch seine Reiterei (1 Einheit). Blau entfernt 1 schwere Infanterie (2 Punkte) und wandelt die andere schwere Infanterie in leichte Infanterie um (1 Punkt). Jetzt wenden beide ihren Verlustwert an (je 1): Gelb wandelt seine schwere Infanterie in leichte Infanterie um, Blau verliert seine letzte Einheit.

Gefechtsbeispiel (ohne Bild): Blau hat einen Bogenschützen, Gelb nicht; Blau kann also dessen Bonus anwenden. Blau wirft 1W8 und erzielt 1, also bekommt Gelb 1 Schadenspunkt. Gelb entscheidet, 1 Reiterei zu schwerer Infanterie umzuwandeln, um diesen Punkt zu absorbieren. Nahkampf: Keiner hat leichte Infanterie und beide haben schwere, also entfallen die entsprechenden Fähigkeiten. Blau hat aber jetzt die einzigen Reiter im Gefecht, also könnte deren Fähigkeit wirksam werden.

Beide Spieler würfeln, machen ggf. Wiederholungswürfe und wenden den Malus für die Zugreihenfolge an. Danach ist das Ergebnis für Gelb Angriffswert = 9, Verlustwert = 1; Blau hat Angriffswert = 7, Verlustwert = 1. Gelb gewinnt. das Gefechtsergebnis ist $9-7 = 2$, aber weil Gelb nur 1 Einheit hat, wird es auf 1 reduziert. Blau entfernt seinen Bogenschützen. Die Reiter von Blau haben keine Wirkung, weil Blau verloren hat.

Beide nehmen jetzt noch je 1 Schaden durch ihre Verlustwerte; beide entscheiden sich, ihre schwere Infanterie zu leichter Infanterie zu reduzieren.

HAUPTMÄNNER

Fähigkeit: Ein Hauptmann kann **pro Stufe** die Fähigkeit von 1 beliebigen anderen Typ von Einheit nutzen. Alternativ kann er **pro Stufe** 1 eigenen Einheit erlauben, ihre Fähigkeit zu nutzen, obwohl der Gegner Einheiten gleichen Typs hat, oder er kann die Fähigkeit von 1 gegnerischen Einheit annullieren. Haben beide Heere Hauptmänner, rechnet man die Stufen aller Hauptmänner jeder Seite zusammen und bildet die Differenz der beiden Sum-

men. Das Ergebnis sagt, wie viele Hauptmann-Fähigkeiten die Seite mit den stärkeren Hauptmännern anwenden darf.

Schadenspunkte: Ein Hauptmann muss entfernt werden, wenn er 1 Schadenspunkt erhalten hat.



Beispiel für Fähigkeit der Hauptmänner: Gelb hat einen Hauptmann der Stufe I, Blau hat keinen. Vor dem Nahkampf muss Gelb sagen, was der Hauptmann bewirken soll: Er könnte die Fähigkeit eines Bogenschützen oder von leichter Infanterie annehmen; alternativ könnte er die Fähigkeit der blauen schweren Infanterie annullieren (gleichbedeutend damit wäre, wenn er selbst diese Fähigkeit annimmt) oder seinen Reitern erlauben, ihre Fähigkeit trotz der blauen Reiterei anzuwenden. Gelb entscheidet sich für Bogenschützen: Der resultierende Fernkampf kostet Blau 1 leichte Infanterie. Nun beginnt der Nahkampf ...

BELAGERUNGSMASCHINEN

Belagerungsmaschinen gibt es in 3 Stufen: **Katapulte** (I), **Bliden** (II) und **Bombarden** (III). Sie können sich mit 4 BP pro Runde selbst bewegen, aber nichts transportieren. Deine Belagerungsmaschinen können nur in den 1. Schritt einer Gefechtsrunde eingreifen und nur, wenn du sie **bemannt** hast. Dazu musst du jeder Maschine 1 bis 3 Einheiten als Bedienmannschaft zuordnen; diese Mannschaft gilt dann in den anderen Schritten der Gefechtsrunde als nicht vorhanden. Für jede Belagerungsmaschine wirfst du 1W8 pro zugeordneter Einheit; die Maschine trifft bei 1-3. Vor dem Wurf musst du entscheiden, ob die Maschine gegnerische **Einheiten** oder **Gebäude** in diesem Gebiet angreift.

Beispiele: Mit 3 Einheiten als Besatzung hast du 3 Würfe, mit 2 Einheiten nur 2.

Treffer einer Belagerungsmaschine verursachen den folgenden Schaden:

Katapult: 2 Schadenspunkte gegen Einheiten, keine Wirkung gegen Gebäude

Blide: 3 Schadenspunkte gegen Einheiten, 1 Schadenspunkt gegen Gebäude

Bombarde: 4 Schadenspunkte gegen Einheiten, 2 Schadenspunkte gegen Gebäude

Der Schaden durch Belagerungsmaschinen muss in Schritt 1 der Gefechtsrunde komplett zugewiesen werden. Ist das Ziel ein Barbarenheer, trifft der Schaden zuerst die leichte Infanterie, dann Bogenschützen und zum Schluss Hauptmänner.

Einheiten, die Belagerungsmaschinen besetzen, können in keinem anderen Schritt der Gefechtsrunde handeln. Sie können weder Fähigkeiten einsetzen noch andere Einheiten hindern, ihre Fähigkeiten einzusetzen.

In jeder Gefechtsrunde darfst du die Besatzung beliebig neu zuweisen.

Wird ein Gebiet erobert, in dem Belagerungsmaschinen sind, darf der erobernde Spieler sie behalten (er tauscht dann den Besitzmarker aus) oder sie zerstören und sich 50% ihres Kaufpreises aus dem Vorrat nehmen (siehe *Gebiete erobern/Plündern*). Barbaren zerstören die Maschinen immer, bekommen aber kein Geld.

Schadenspunkte aus dem Gefechtsergebnis muss der Verlierer immer zuerst Nahkampfeinheiten zuweisen; erst wenn davon keine mehr übrig sind, können Bogenschützen und die Besatzungen der Belagerungsmaschinen Schaden nehmen. Diese Regel gilt nicht für Schäden durch Bogenschützen, Belagerungsmaschinen und durch den Verlustwert.



Beispiel: Blau ordnet dem Katapult 1 Reiterei und 1 leichte Infanterie als Besatzung zu; für den Kampf bleibt ihm damit nur 1 leichte Infanterie. In Schritt 1 würfelt Blau 2W8; die Ergebnisse sind 1 und 5. Der erste Schuss trifft und macht 2 Punkte Schaden, der zweite geht daneben. Gelb entfernt 2 leichte Infanterie, um den Schaden zu absorbieren.

Im Nahkampf (Schritt 4) stehen sich die gelben Reiter und 1 blaue leichte Infanterie gegenüber. Beide Spieler erzielen einen Angriffswert von 6 und einen Verlustwert von 1. Die gelben Reiter verursachen auch bei Gleichstand ihre 2 Schadenspunkte. Blau entfernt seine leichte Infanterie und entscheidet dann, für den 2. Schadenspunkt auch die leichte Infanterie aus der Katapultmannschaft zu entfernen. Die Schadenspunkte aus den Verlustwerten machen schließlich aus beiden Reitereinheiten schwere Infanterie.

SEEKRIEG

Seekriege finden statt, wenn feindliche Galeeren im gleichen Seegebiet stehen (Galeeren der Barbaren sind immer feindlich). Bis auf die folgenden Änderungen folgen Seeschlachten in allen Einzelheiten der Prozedur für Landschlachten, weil letztlich auch hier die gleichen Einheiten gegeneinander kämpfen:

- Beide Seiten addieren die Stufen ihrer Galeeren und ziehen die Ergebnisse voneinander ab. Die Seite mit der höheren Stufenzahl bekommt diese Differenz als zusätzlichen **Bonus auf den Angriffswert**.

Beispiel: Gelb hat 3 Galeeren der Stufe 1 ($3 \times 1 = 3$), Blau hat 2 Galeeren der Stufe II ($2 \times 2 = 4$). Blau bekommt einen Bonus von $4 - 3 = 1$ auf den Angriffswert.

- Jede Galeere kann so viele Stufen der auf ihr verladenen Belagerungsmaschinen benutzen, wie sie selbst Stufen hat.

Beispiel: Eine Galeere der Stufe II kann 2 der verladenen Katapulte oder 1 Blide im Kampf benutzen. Eine Galeere der Stufe III kann 3 Katapulte benutzen, oder 1 Blide und 1 Katapult, oder 1 Bombarde.

- In Seeschlachten können (auch von Hauptmännern) nur die Fähigkeiten von Bogenschützen und leichter Infanterie genutzt werden.
- Bei Seeschlachten sterben auch Reiterei und schwere Infanterie durch nur 1 Schadenspunkt.

Verliert deine Galeere alle Einheiten, die sie an Bord hat, wirfst du 1W8: Bei einer 1-3 **sinkt** die Galeere; lege die Figur zurück in den Vorrat.

Hinweis: Galeeren, die angelegt haben, können nicht an Seeschlachten teilnehmen.

MILITÄRGEBÄUDE

SCHUTZ IM KRIEG

Militärgebäude schützen den, der sie kontrolliert. Bei einem Gefecht im Gebiet des Gebäudes verringert sich für ihn der Schaden um:

- 1 Schadenspunkt für einen Turm,
- 2 Schadenspunkte für eine Festung,
- 3 Schadenspunkte für eine Burg.

Der Eigentümer muss vor jeder Gefechtsrunde ansagen, **ob das Gebäude seine Einheiten vor Belagerungsmaschinen, vor Bogenschützen oder im Nahkampf schützen soll**. Gegen Schäden durch den Verlustwert schützen Gebäude nicht, und sie schützen auch keine Gebäude.



Beispiel: Gelb kontrolliert einen Turm und wählt „Schutz vor Bogenschützen“. Blau hat 1 Bogenschützen, Gelb hat keinen. Blau würfelt eine 2, trifft also 1 Mal und würde 1 Schadenspunkt verursachen, aber der Turm wehrt genau 1 Punkt ab, sodass der Bogenschütze wirkungslos bleibt.

KONTROLLGEWINN DURCH MILITÄRGEBÄUDE

Baust du neue Militärgebäude, bekommst du sternförmige Kontrollmarker. Du kannst sie benutzen, um die Kontrolle über angrenzende Gebiete zu bekommen oder zu festigen, ohne dass du Heere dorthin schicken musst.

Ein Turm liefert 1 Kontrollmarker, eine Festung 2, eine Burg 3. Du musst die Kontrollmarker sofort einsetzen; kannst oder willst du das nicht, gehen sie zurück in den Vorrat.

Das Gebiet, in das du den Marker platzierst, muss:

- an das neue Gebäude angrenzen und
- frei von gegnerischen Heeren sein, und
- es darf nicht unter Kontrolle eines anderen Spielers sein.

Jeder Spieler hat nur 8 Kontrollmarker. Sind sie im Spiel, kann er keine weiteren einsetzen.

- Wertest du ein Gebäude auf, bekommst du die Differenz an Kontrollmarkern. Auch diese musst du sofort zuweisen oder wieder zurücklegen.
- Eroberst du ein Gebiet, in dem ein Kontrollmarker eines anderen Spielers liegt, erhält dieser den Marker zurück. Er kann ihn später wie oben beschrieben erneut benutzen.
- Eroberst du ein Gebiet mit Militärgebäude und übernimmst das Gebäude, statt es zu plündern, **und** hat dieses Gebäude Kontrollmarker in angrenzenden Gebieten, die keinem anderen Militärgebäude des Gegners benachbart sind, darfst du diese Kontrollmarker durch deine eigenen ersetzen (soweit dein Vorrat reicht); tust du das nicht, werden sie entfernt. Alle entfernten Kontrollmarker gehen zurück an ihre Eigentümer.



Beispiel für Kontrollgewinn: Gelb hat im vorigen Zug ein Gebiet erobert und baut jetzt dort einen Turm. Gelb bekommt sofort 1 Kontrollmarker, legt ihn in ein Nachbargebiet und kontrolliert jetzt auch dieses Gebiet.



Beispiel für verhinderte Kontrolländerung: Rot erobert das Gebiet mit dem Turm, auf den der Pfeil zeigt, und behält den Turm. Er kann den gelben Kontrollmarker aber nicht ersetzen, weil Gelb diesen Marker auch seinem anderen Turm zuordnen kann.

GEBÄUDE ZERSTÖREN

Belagerungsmaschinen und Ereignisse können Gebäude beschädigen und letztlich auch zerstören. Für jeden Schadenspunkt bekommt das Gebäude 1 Schadensmarker. Hat es so viele Schadensmarker, wie es Gebäudepunkte (GP) hat, ist es sofort zerstört; die Figur kommt zurück in den Vorrat. Sein Eigentümer

nimmt alle Kontrollmarker aus angrenzenden Gebieten zurück, die **nur diesem** Gebäude zugeordnet werden können. Erobern Barbaren ein Gebiet, zerstören sie dort alle Gebäude. Erobert ein Spieler ein Gebiet, darf er das Gebäude behalten oder es plündern. Plündert er es, entfernt er die Figur und erhält aus dem Vorrat 50% des regulären Baupreises in Florin.

RÜCKZUG

Als Angreifer darfst du dich aus der Schlacht zurückziehen. Wenn du das tust, spielt ihr eine Gefechtsrunde mit den folgenden Änderungen:

- Vor Schritt 5 musst du ansagen, dass du dich zurückziehen willst. Für den Rückzug benötigst dein Heer Transportmittel.
- Nach Schritt 5 halbiert du deinen Angriffswert (runde ggf. auf).
- Nach Schritt 9 darfst du dein komplettes Heer in ein angrenzendes Gebiet bewegen. Dort darf kein gegnerisches Heer sein.
- Vor Schritt 10 addierst du zu deinem Verlustwert die BP, die du für den 1. Schritt deiner Rückzugsbewegung verbraucht hast.
- Nach Schritt 10 darfst du mit deinem Heer im Rückzugsgebiet eine normale Bewegung durchführen.

Damit endet die Gefechtsrunde und auch dein Zug.



Beispiel: Die schwere Infanterie von Blau will sich zurückziehen. Blau kündigt vor dem Würfeln den Rückzug an. Gelb erwürfelt Angriffs- und Verlustwerte von 4 und 1, Blau von 7 und 1; der Angriffswert von Blau wird halbiert (= 3,5) und auf 4 aufgerundet.

Das Ergebnis ist ein Gleichstand. Blau zieht sich in Richtung seiner Reiter zurück (entspricht einer Bewegung von 1 BP). Sein Verlustwert erhöht sich dadurch auf 2.

Blau nutzt die Fähigkeit seiner schweren Infanterie, die Verluste zu reduzieren, und macht für den verbleibenden 1 Schadenspunkt die schwere zur leichten Infanterie. Gelb entfernt 1 leichte Infanterie. Blau darf jetzt an den Rückzug eine normale Bewegung anschließen, weil der Kampfwagen im Rückzugsgebiet dem Heer die nötigen BP liefert.

KAPITULATION

In einer Schlacht kannst du kapitulieren oder dem Gegner vorschlagen, er möge kapitulieren. Stimmen beide Seiten zu, endet die Schlacht sofort. Wer kapituliert hat, nimmt alle seine Einheiten vom Spielplan und setzt sie beiseite; er kann ab der nächsten Runde in der Kaufphase nach eigener Wahl alle oder einige davon wieder in seine bewohnten Gebiete oder Militärgebäude einsetzen; sie kosten nichts, zählen aber gegen die Zahl der Einheiten, die er pro Runde kaufen darf.

GEFANGENNAHME/LÖSEGELD

Im Gefecht kannst du versuchen, gegnerische Einheiten gefangen zu nehmen, statt sie zu vernichten; du musst das zu Beginn der Gefechtsrunde ankündigen.

Hast du **mindestens 3x so viele Einheiten** wie dein Gegner, ändert sich der Ablauf des Kampfes in keiner Weise; hast du jedoch nicht die nötige Überlegenheit, musst du nach Schritt 5 deinen Angriffswert halbieren (runde den Restwert ggf. auf). **Verlierst du** den Kampf, beende die Gefechtsrunde wie üblich. **Gewinnst du** den Kampf, wird jede komplett zerstörte Einheit deines Gegners zum Gefangenen, statt eliminiert zu werden. Wende den Verlustwert in diesem Fall nur auf dein Heer an, nicht auf die Gefangenen. Wird dein Heer durch den Verlustwert vollständig vernichtet, werden die Gefangenen wieder frei und gewinnen sogar die Schlacht.

Kriegsgefangene sind Beute. Der Sieger legt sie neben sein Tableau, bis ihr ursprünglicher Eigentümer sie freikauf. Sind am Spielende noch Einheiten in Gefangenschaft, verliert ihr ursprünglicher Eigentümer EP.

In Phase 4 (*Käufe*) kannst du alle oder einige deiner gefangenen Einheiten für das Doppelte des normalen Kaufpreises in Florin zurückzukaufen; diese Käufe zählen gegen dein Kauflimit pro Runde. Der Preis ist nicht verhandelbar und der Gegner darf das Angebot nicht ablehnen. Rückkehrer stellst du sofort in eines deiner militärischen Gebäude oder in ein bewohntes Gebiet, das du kontrollierst.



Beispiel: Blau greift Gelb an und kündigt an, dass er Gefangene machen will. Das Stärkeverhältnis ist nur 2:1, also halbiert sich der Angriffswert von Blau. Blau würfelt für Angriffs- und Verlustwert 7 und 1, Gelb würfelt 3 und 2. Blau nutzt die Eigenschaft einer Kriegsfürst-Reichskarte, um seinen Angriffswert um 2 auf 9 zu erhöhen. Blau halbiert dann den Angriffswert (4,5) und rundet auf 5 auf. Blau gewinnt und nimmt die gelbe Einheit gefangen. Schließlich wendet Blau seinen Verlustwert an und macht seine schwere Infanterie zu leichter Infanterie.

MEHRPARTEIENKRIEG

Sind mehr als 2 Parteien in einem Gebiet vertreten (z. B. 2 Spieler und 1 Barbarenheer), so wählt der aktive Spieler, wen er zuerst angreift; sind Barbaren dort, muss ihnen immer der erste Angriff gelten. Man muss nacheinander mit jedem Gegner kämpfen, und jede Schlacht wird für sich komplett abgehandelt, bevor die nächste beginnt.

Hinweis: Abgesehen von Barbaren ist der Spieler frei, wen er zuerst angreift, und allenfalls durch Staatsverträge gebunden.

KRIEG OHNE SIEGER

Es ist möglich, dass eine Schlacht alle Heere vernichtet; in diesem Fall gibt es keinen Sieger. Ist das Gebiet im Startreich eines Spielers, erlangt er automatisch die Kontrolle zurück, ansonsten wird es zum Barbarengbiet.

GEBIETE EROBERN/PLÜNDERN

Überlebt nur das angreifende Heer die Schlacht(en), d. h. wurden alle anderen vernichtet, gefangen oder haben kapituliert, erobert der Angreifer das Gebiet. Er entscheidet sofort, was er mit Gebäuden, Belagerungsmaschinen, Transportmitteln und Warenwürfeln tut, die in diesem Gebiet zurückbleiben. Er kann keine, einige oder alle Objekte **in seinen Besitz übernehmen**, den Rest muss er **plündern**.

- Objekte, die du übernimmst, kannst du nicht plündern. Übernommene Transportmittel und Belagerungsmaschinen musst du mit einem Besitzmarker kennzeichnen; hast du keine passenden Marker, kannst du sie nicht übernehmen (d. h. du musst sie plündern).
- Plünderst du ein Objekt, kommt es zurück in den Vorrat. Du erhältst 50% seines Kaufpreises in Florin; eine Ausnahme sind Warenwürfel eines Marktplatzes, die je 50 Florin bringen (siehe *Marktplatz*).



Beispiel: Blau erobert ein Gebiet, in dem ein Dorf, eine Kathedrale und eine Karawane der Stufe II sind. Blau beschließt, beide Gebäude zu zerstören; das bringt ihm $100+300 = 400$ Florin aus dem Vorrat, die Figuren gehen in den Vorrat zurück. Blau behält die Karawane einschließlich Ladung und ersetzt ihren Besitzmarker durch einen eigenen.

Im seltenen Fall, dass Objekte von unbeteiligten Spielern in dem Gebiet sind, behält ihr Eigentümer sie (z. B. eine Karawane, die einem Unbeteiligten gehört). Ihre Besitzverhältnisse regeln sich in der nächsten Runde.

GEBIETE KONTROLLIEREN

Dein Reich besteht aus allen Gebieten, die du kontrollierst, entweder weil sie Teil deines Startreiches sind oder weil du sie erobert hast.

Gebiete im Startreich bleiben unter deiner Kontrolle, selbst wenn du kein Heer dort hast (solange es nicht jemand anders erobert und besetzt hat). Bei allen anderen Gebieten verlierst du die Kontrolle sofort, wenn du kein Heer und auch keinen Kontrollmarker mehr dort hast (wie man Kontrollmarker einsetzt und verliert, wird in *Kontrollgewinn durch Militärgebäude* beschrieben).

Kontrollmarker werden aus einem Gebiet entfernt, wenn dort eine Schlacht stattfindet oder wenn ein gegnerisches (auch Barbaren-) Heer dort einfällt.



Beispiel: Gelb behält die Kontrolle über die gelb markierten Gebiete seines Startreiches und über das Gebiet mit dem Kontrollmarker (blaue Pfeile), obwohl er dort kein Heer mehr hat. Das Gebiet mit dem roten Pfeil würde er verlieren, wenn er sein Heer abzöge: Es ist weder Teil seines Startreiches noch hat er dort einen Kontrollmarker.

REICHSKARTEN

Reichskarten darfst du jederzeit spielen, auch außerhalb deines Zuges. Beeinflusst die Karte Verluste, musst du sie spielen, bevor Schadenspunkte angewandt werden.

TECHNOLOGIE EINSETZEN

Technologien, die Gefechte beeinflussen, darfst du jederzeit in einer Gefechtsrunde aktivieren (siehe *B. Technologie*).

OBJEKTE ENTFERNEN

Du darfst während deines Zuges jederzeit einige oder alle deiner Einheiten, Transportmittel, Belagerungsmaschinen und Warenwürfel vom Spielbrett nehmen und zurück in den jeweiligen Vorrat legen. Du darfst keine Einheiten entfernen, die in einer Schlacht sind.

AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN?

Allein durch Krieg kann kein Spieler aus dem Spiel ausscheiden. Selbst wenn du alle Gebiete und Einheiten verlierst, bleibst du im Spiel und kannst durch Einsatz von Geld, Darlehen, Staatsverträgen usw. weiter mitwirken. Außerdem erhältst du, wenn du weder Einheiten besitzt noch Gebiete kontrollierst, in Phase 3 *Steuern und Unterhalt 200 Florin* (siehe dort).

Wichtig: Du bleibst nominal immer Eigentümer deines Startreiches, auch wenn alle seine Gebiete von Gegnern besetzt sind. Sollte also irgendwann in einem deiner Startgebiete weder ein gegnerisches Heer noch ein Kontrollmarker sein, fällt die Kontrolle sofort wieder an dich.

6. HANDEL

In dieser Phase findet Handel statt: Ihr **bewegt** eure Handelsfahrzeuge und **kauft** und **verkauft** Waren.

BEWEGUNG

Nur eure Handelsfahrzeuge dürfen sich bewegen. Deren Bewegungspunkte und Ladekapazität hängen von ihrer Stufe ab:

Fahrzeug	Stufe	Kapazität	BP
Karawane / Handelsschiff	I	2	6
	II	4	7
	III	6	8

Ein Handelsfahrzeug benötigt **1 BP**, um sich **in ein angrenzendes Gebiet zu bewegen oder um entweder beliebig viele Waren zu kaufen oder zu verkaufen**. Es darf sich davor und danach bewegen, solange es BP übrig hat.

Handelsfahrzeuge dürfen fremde Gebiete betreten, wenn dort kein Heer ist. Betreten sie ein Barbareng Gebiet, wird dort **nicht** automatisch ein Barbarenheer platziert.

Betreten sie ein Gebiet, in dem ein Heer ist, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Das Heer gehört dir selbst oder einem Verbündeten: Das Handelsfahrzeug kann seine Aktionen unbehelligt fortsetzen.
- Das Heer gehört einem Gegner oder den Barbaren: Das Handelsfahrzeug wird sofort geplündert.



Beispiel A für Bewegung: Du kaufst in Caffa 1 grünen Warenwürfel für 100 Florin und lädst ihn auf deine Karawane der Stufe I. Das kostet 1 BP.



Du bewegst die Karawane für 3 BP von Caffa nach Saraj. Dort verkaufst du die grüne Ware (1 BP) und kaufst 1 orange Ware (1 BP). Du hast jetzt $1+3+1+1 =$ alle 6 BP ausgegeben, und deine Karawane kann nichts weiter tun.



Beispiel B für Bewegung: Du hältst das Fahrzeug an, bevor es Saraj erreicht, weil dort ein feindliches Heer ist.

KAUFEN/VERKAUFEN

Es gibt 8 Arten von Handelswaren, dargestellt durch Warenwürfel in 8 Farben. Jedes bewohnte Gebiet produziert genau 1 bestimmte Warenart.

Die Farben repräsentieren diese Waren:

Schwarz: Waffen

Weiß: Salz

Braun: Felle

Gelb: Getreide

Grün: Sklaven

Orange: Gewürze

Blau: Tuch

Violett: Wein

Du kannst in einem Gebiet nicht kaufen oder verkaufen, wenn:

- dort Krieg herrscht oder
- das Gebiet von einem Spieler kontrolliert wird, mit dem du keinen **Handelsvertrag** hast (siehe C. Diplomatie).

Du kannst eine bestimmte Warenart **kaufen**, wenn du eine Karawane oder ein Handelsschiff in einem bewohnten Gebiet hast, in dem sie hergestellt wird, und **1 BP dieses Handelsfahrzeuges** aus gibst.

Jedes bewohnte Gebiet produziert nur **1 Warenart**; sie ist neben dem Namen des Gebietes oder dem Bild des historischen Gebäudes dargestellt. Jeder Warenwürfel kostet **100 Florin**.

Du kannst mit einer Kaufaktion beliebig viele Würfel der Ware kaufen, aber **nicht mehr, als dein Handelsfahrzeug laden kann**.

Du kannst Waren verkaufen, wenn eines deiner Handelsfahrzeuge in einem bewohnten Gebiet ist. Du gibst **1 BP dieses Handelsfahrzeuges** aus und kannst dann beliebig viele der geladenen Warenwürfel **in den Vorrat** verkaufen. Pro Würfel erhältst du **100 Florin** aus dem Vorrat.

Du kannst nur Warenarten verkaufen, die es in dem Gebiet noch nicht gibt (als Marktwürfel oder auf dem Spielplan aufgedruckt). Technologien und Reichskarten können den Kaufpreis beeinflussen, Markt- oder Handelsstraßenboni und Reichskarten den Verkaufspreis.



Beispiel für Einkauf. Blau bewegt eine Karawane nach Rom, gibt dort 1 BP aus und kauft für 200 Florin 2 gelbe „Getreide“würfel

WARENWÜRFEL PLATZIEREN

Nachdem du Würfel verkauft hast oder wenn dein beladenes Handelsfahrzeug ein bewohntes Gebiet verlässt, **legst du 1 Warenwürfel aus dem Vorrat in das Gebiet**. Der Würfel muss eine Farbe haben, die du verkauft hast oder die auf deinem Handelsfahrzeug noch vertreten ist; außerdem darf es diese Warenart in dem Gebiet noch nicht geben, weder als Würfel noch auf dem Spielplan aufgedruckt.

MARKTBONUS

Liegt in einem bewohnten Gebiet mindestens 1 Warenwürfel, wird es zum Marktplatz. Sein Marktfaktor entspricht der Zahl der physischen Würfel, die dort liegen. Verkaufst du Waren auf einem Marktplatz, erhältst du für jeden verkauften Würfel einen **Bonus**; er beträgt **Marktfaktor x20 Florin**.

Hinweis: Du kannst bei einem Verkauf nicht gleichzeitig den Marktbonus und den Handelsstraßenbonus beanspruchen, falls nicht eine spezielle Fähigkeit dies erlaubt.



Beispiel für Verkauf: Du hast in Caffa 1 BP ausgegeben und für 100 Florin 1 grüne Ware gekauft. In Saraj kannst du sie nicht verkaufen, denn dort liegt schon ein grüner Würfel. Für 5 BP bewegst du deine Karawane (Stufe I) nach Trebisonda. Wenn du Saraj verlässt, platzierst du dort keinen Würfel; er müsste deiner Ladung entsprechend grün sein, aber ein grüner Würfel liegt schon dort. Deine BP sind für diese Runde verbraucht.

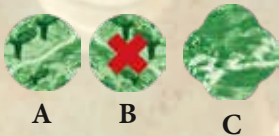
In der nächsten Runde gibst du 1 BP aus, um den grünen Würfel zu verkaufen. In Trebisonda liegen schon 2 Würfel (rot + gelb), der Marktfaktor ist also 2. Der Verkauf bringt dir also $100 + 2 \times 20 = 140$ Florin. Anschließend legst du 1 grünen Würfel aus dem Vorrat nach Trebisonda.

HANDELSSTRASSEN Bonus

Wenn du in einem bewohnten Gebiet **einkaufst**, kannst du von dort eine Handelsstraße in irgendein anderes bewohntes Gebiet beginnen. Eine Handelsstraße kann über 4, 6 oder 8 bewohnte Gebiete führen.

Lege in jedes der bewohnten Gebiete entlang der Straße 1 Straßenmarker, X-Seite („geplant“) nach oben; dazwischen liegende unbewohnte Land- oder Seegebiete ignorierst du dabei. Dein Ausgangsgebiet bekommt keinen Marker, das Zielgebiet bekommt den großen „Kleeblatt“-Marker. Jeder Marker entspricht 1 Etappe der Handelsstraße. Lege den kleinen Marker auf dein Handelsfahrzeug.

Einmal begonnen, kannst du die Handelsstraße nicht mehr ändern. Sie bringt dir nur einen Vorteil, wenn du sie erfolgreich abschließt, d. h. an ihrem Ziel Waren verkaufst.



Straßenmarker. Beide Seiten eines Straßenmarkers von Spieler Grün, links = etabliert, rechts = geplant.

Erreicht dein Handelsfahrzeug einen Straßenmarker, drehe ihn auf die Seite ohne X („etabliert“). Erreicht es den Zielort, sind alle Etappenmarker umgedreht und kannst du am Ziel noch mindestens 1 Ware verkaufen, bekommst du abhängig von der

Länge der Straße Handelspunkte:

4 Etappen: 2 Handelspunkte

6 Etappen: 4 Handelspunkte

8 Etappen: 6 Handelspunkte

Handelspunkte musst du sofort in **EP** und/oder in einen **Verkaufsbonus** umwandeln. Jeder Handelspunkt gibt dir 1 EP oder einen Bonus von 50 Florin pro verkauftem Würfel.

Wichtige Hinweise:

- Wenn du die Handelsstraße komplett etabliert hast, entferne alle Straßenmarker. Du kannst sie ab dann erneut benutzen.
- Verkaufst du von dem markierten Handelsfahrzeug Waren, bevor du am Ziel angekommen bist, wird die Handelsstraße sofort entfernt. Du kannst sie auch freiwillig abräumen, ohne etwas zu verkaufen. In beiden Fällen bekommst du keinen Handelsstraßenbonus.
- Du kannst nur 1 Handelsstraße zur gleichen Zeit etablieren. Nur das eine markierte Handelsfahrzeug kann sie bedienen, daher kann eine Handelsstraße nur entweder zu Land oder auf See verlaufen.
- Du kannst bei einem Verkauf nicht gleichzeitig die Florin für den Marktbonus und den Handelsstraßenbonus beanspruchen, falls nicht eine spezielle Fähigkeit dies erlaubt.



Beispiel Handelsstraße: Blau möchte diese Handelsstraße aus 4 Etappen bauen. Er legt Straßenmarker nach Caffa, Saraj und Trebisonda und den „Kleeblatt“-marker nach Antakya. Blau hat mit Gelb einen Vertrag, der dem Handelsfahrzeug freien Durchgang garantiert. In Trebisonda benutzt er die Technologie „Erlass“ und verhindert so, dass ihn die Barbaren angreifen.

In Antakya verkauft er den grünen Würfel; er bekommt 2 Handelspunkte, die er in 2 EP umwandelt. Der Verkauf bringt 100 Florin (hätte er 1 Handelspunkt als Verkaufsbonus genutzt, hätte er 150 Florin bekommen, hätte er beide so genutzt, sogar 200 Florin). Schließlich räumt er die Straßenmarker ab.

7. ENDE DER RUNDE

Falls dies nicht die letzte Runde war,

1. entfernt ihr alle Stopmarker vom Spielplan,
2. dreht benutzten Reichskarten gerade und eure Zielmarker wieder auf die farbige Seite,
3. rückt den Rundenanzeiger um 1 Schritt vor und
4. beginnt mit Phase 1 der nächsten Runde.

Falls dies die letzte Runde war, folgt jetzt die Schlusswertung.

BESONDERE SPIELELEMENTE

A. REICHSKARTEN

Jede Reichskarte hat 2 Seiten: die Vorderseite zeigt eine **Person**, die Rückseite nennt ein **Ziel**. Die Personenseite verleiht spezielle Fähigkeiten oder gibt Technologiepunkte, wenn man die Karte spielt; die Rückseite nennt ein Ziel, für dessen Erfüllung man EP bekommt. Alle Reichskarten sind verschieden voneinander.

Mehr Informationen über Reichskarten: siehe *Phase 4/Reichskarten*.

B. TECHNOLOGIE

Es gibt 6 verschiedene Technologiezweige:

- Transportwesen (blau)
- Wirtschaft (gelb)
- Gesetzgebung (orange)
- Kampf (rot)
- Bauwesen (grün)
- Religion (violett)

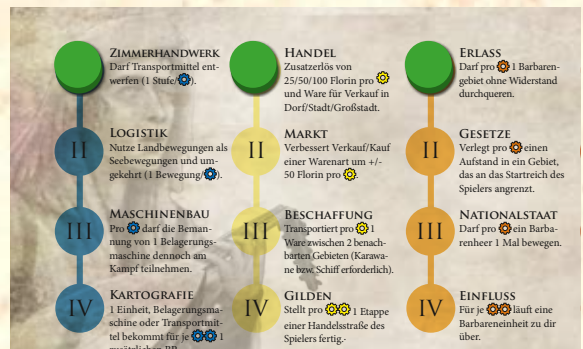
Jeder Zweig hat 4 Ausbaustufen.

TECHNOLOGIEN KAUFEN

Eine Technologie zu kaufen kostet 100 Florin pro Stufe. Eine Technologie der Stufe IV kostet z. B. 400 Florin.

- Um eine Technologie höherer Stufe zu kaufen, musst du bereits **alle niedrigeren Stufen dieses Technologiezweiges besitzen**.
- In jeder Runde darfst du **pro Zweig maximal 1 Technologie kaufen**.

Erworbene Technologien kennzeichnest du mit Markierscheiben. Entweder legst du auf jede erworbene Technologiestufe 1 Scheibe, oder du rückst einfach die Scheibe weiter, wenn du einen Technologiezweig um eine Stufe ausbaust.



Beispiel Technologiekauf: Grün kauft in 3 Zweigen jeweils die Technologie der Stufe I: Zimmerhandwerk (blau), Handel (gelb) und Erlass (orange). Das kostet $3 \times 100 = 300$ Florin. In diesen Zweigen (blau, gelb, orange) kann Grün erst in der nächsten Runde wieder Technologien kaufen. In der nächsten Runde kauft er für 200 Florin die 2. blaue Technologiestufe (Logistik). Er bewegt die Markierscheibe von der 1. in die 2. Reihe und zeigt damit an, dass er die Stufen I und II des blauen Zweiges besitzt.

TECHNOLOGIEN NUTZEN

Jede der 24 Technologiestufen gibt dir eine spezielle Fähigkeit. Um sie zu nutzen, musst du sie aber **aktivieren**, indem du Technologiepunkte (TP) abgibst. Technologiepunkte erhältst du, indem du Reichskarten aktivierst oder Zielmarken der entsprechenden Farbe auf ihre graue Seite drehst. TP muss man in der Runde erzeugen, in der man sie benötigt.

Du kannst **jeden fehlenden TP** durch Zahlung von 100 Florin ersetzen.



Beispiel: Blau will 1 Warenwürfel verkaufen. Er aktiviert die abgebildete Reichskarte und erzeugt dadurch . Mit aktiviert er seine Technologie „Handel“ (gelb, Stufe I) und erhöht dadurch den Verkaufspreis um 50 Florin. Den übrigen TP muss er noch in dieser Runde verbrauchen, sonst verfällt er.

C. DIPLOMATIE

Du kannst Abkommen und Staatsverträge schließen, die einen oder mehrere Spieler betreffen. Diplomatische Aktionen können einseitig, eine gegenseitige Übereinkunft oder zwischen 2 oder mehr Spielern vertraglich vereinbart sein. Sie können Geldzahlungen oder den Austausch von Gefangenen einschließen.

Kriegserklärung (einseitig): Hast du einem anderen Spieler den Krieg erklärt, darfst du ihn ab der folgenden Spielrunde angreifen. Kriegshandlungen ohne Kriegserklärung kosten dich sofort 3 EP, und der Kriegszustand beginnt automatisch; eine solche Handlung wäre es z. B., wenn du ein Heer in das Gebiet eines anderen Spielers bewegst oder ihn plünderst. Eine Kriegserklärung bricht alle bestehenden Verträge zwischen den Spielern, und die entsprechenden Strafen für Vertragsbruch werden fällig (siehe unten, *Vertragsbruch*).

Waffenstillstand (gegenseitige Übereinkunft): Beendet alle Kämpfe zwischen den Partnern bis zum Ende der Spielrunde.

Friedensschluss (gegenseitige Übereinkunft): Hebt den Kriegszustand zwischen den Partnern auf.

Staatsvertrag: Ein formaler Vertrag zwischen 2 oder mehr Spielern, der schriftlich festgehalten werden muss (das kann auf Papier, aber z. B. auch per Smartphone-Messengerdienst erfolgen).

Wichtig: Es gibt in Staatsverträgen keine stillschweigenden Annahmen. Was nicht explizit festgelegt ist, gilt als nicht vereinbart. Hinweis: Wenn für einen Vertrag keine Laufzeit festgelegt ist (z. B. über eine Zahl von Spielrunden), gilt er bis zum Spielende.

Es gibt verschiedene Arten von Staatsverträgen:

Handelsvertrag: Erlaubt dir, in Gebieten des anderen Spielers Handel zu treiben.

Wegerechtsvertrag: Erlaubt dir, Einheiten, militärische Transportmittel und Belagerungsmaschinen in die Gebiete des anderen Spielers zu bewegen.

Stationierungsvertrag: Erlaubt dir, neu gekaufte Einheiten, militärische Transportmittel und Belagerungsmaschinen in Gebieten des anderen Spielers einzusetzen, als ob es deine Gebiete wären.

Freihandelsvertrag: Erlaubt dir, neu gekaufte Karawanen und Handelsschiffe in Gebieten des anderen Spielers einzusetzen, als ob es deine Gebiete wären.

Nichtangriffspakt: 2 oder mehr Spieler dürfen sich gegenseitig nicht angreifen oder den Krieg erklären.

Verteidigungspakt: wirst du angegriffen, stellen dir der/die anderen Spieler mindestens X Einheiten und die dafür benötigten Transportmittel als Unterstützung zur Verfügung, und zwar so lange, wie der Krieg andauert oder bis der Vertrag endet. Du lenkst die unterstützenden Truppen; unterstützende Spieler müssen dem folgen, sofern sie dadurch nicht andere Verträge brechen oder EP verlieren würden. Tun sie das nicht, gilt das als Vertragsbruch.

Hinweis: Ein System aus Verteidigungspakten kann alliierte Spieler zwingen, Verträge zu brechen und/oder sich gegenseitig anzugreifen. Auch in diesem Fall gelten die Strafen für Vertragsbruch.

Angriffspakt: Wie oben, aber die unterstützenden Einheiten werden zum Angriff beigestellt.

Ebenfalls wie oben erklärt hast du die Befehlsgewalt über diese Truppen.

VERTRAGSBRUCH

Ein Vertragsbruch liegt vor, wenn ein Unterzeichner dem Vertrag zuwiderhandelt; das gilt auch, wenn er zugesagte Mittel oder Einheiten gar nicht besitzt. Der Vertrag endet dann sofort, und der vertragsbrüchige Spieler **verliert 2 EP**. Sind sich die Partner nicht einig, ob ein Vertragsbruch vorliegt, wird der Vertrag öffentlich gemacht und alle Spieler stimmen ab, ob ein Vertragsbruch anzunehmen ist. Die Mehrheit entscheidet; Gleichstand gilt als Votum gegen einen Vertragsbruch, d. h. der Vorwurf ist zurückgewiesen.

VERTRÄGE BEENDEN

Ein Vertrag endet automatisch am Ende seiner festgelegten Laufzeit oder jederzeit, falls alle beteiligten Spieler dem zustimmen.

Beispiele für Staatsverträge:

Wegerecht: „Ich darf mit meinen Heeren deine Gebiete betreten. Der Vertrag endet nach Runde 3.“

Handelsvertrag: „Ich darf in deinen Gebieten Handel treiben. Für jede Verkaufsaktion bekommst du 50 Florin. Der Vertrag endet nach Runde 4.“

Wegerecht und Nichtangriffspakt: „Ich darf mit meinen Heeren deine Gebiete betreten. Wir sind im Frieden und greifen einander nicht an. Ich zahle dir sofort und einmalig 100 Florin. Der Vertrag endet nach Runde 3.“

Verteidigungspakt: „Falls ich angegriffen werde, stellst du mir mindestens 6 Einheiten als Unterstützung. Der Vertrag gilt für das ganze Spiel.“

Angriffspakt: „Falls ich Blau oder Gelb angreife, stellst du mir mindestens 8 Einheiten als Unterstützung. Der Vertrag ist geheim und endet nach Runde 7.“

Beispiel für Vertragsbruch: Falls Gelb angegriffen wird, muss Blau ihn mit mindestens 5 Einheiten unterstützen. Der Vertrag endet nach Runde 6. In Runde 4 wird Gelb angegriffen und verlangt, dass Blau ein bestimmtes Gebiet angreift. Blau tut das nicht, sondern bewegt seine Einheiten in ein anderes Gebiet. Gelb klagt auf Vertragsbruch, aber Blau bestreitet das und erklärt, seine Aktion hätte Gelb keinen Nachteil gebracht. Der Vertrag wird offengelegt und alle Spieler stimmen ab; die Mehrheit entscheidet auf „Vertragsbruch“, also verliert Blau 2 EP.

D. DARLEHEN

Jederzeit, aber nur 1 Mal pro Runde, darfst du ein **Darlehen** von exakt **500 Florin** aufnehmen. Lege zur Erinnerung eine deiner Markierscheiben auf die Skala auf dem Spielplan oder bewege deine Scheibe ein Feld weiter. Spieler untereinander dürfen sich keine Darlehen geben.

Ab der folgenden Runde musst du in Phase 3 (*Steuern und Unterhalt*) Zinsen von 10% auf deine Darlehen zahlen, also 50 Florin pro Darlehen. Jederzeit, aber nur 1 Mal pro Runde, darfst du ein Darlehen durch Rückzahlung von 500 Florin auflösen. Passe deine Markierscheibe entsprechend an.

- Darlehen und Rückzahlungen erfolgen immer in Beträgen von 500 Florin. Du kannst insgesamt nicht mehr als 2500 Florin an Darlehen aufnehmen.
- Wenn in der Endabrechnung der reichste Spieler ermittelt wird, ziehst du für jedes Darlehen **550** Florin von deinem Vermögen ab (= Darlehen und letztmalige Zinszahlung).



Beispiel: Blau nimmt ein Darlehen auf, legt eine Markierscheibe auf das erste Darlehensfeld und erhält 500 Florin aus dem Vorrat. In derselben Runde kann er kein weiteres Darlehen aufnehmen. In der nächsten Runde zahlt er 50 Florin Zinsen. Er nimmt ein weiteres Darlehen auf und bewegt seine Markierscheibe entsprechend vorwärts. In der nächsten Runde muss er 100 Florin Zinsen zahlen.

BANKROTT

Wer seine Darlehenszinsen nicht bezahlen kann (Phase 3, *Steuern und Unterhalt*) und kein Darlehen mehr aufnehmen kann, geht **bankrott** und muss einen anderen Weg finden, die Zahlung zu leisten.

Um einen Bankrott abzuwenden, darfst du eigene Gebäude und/oder Transportmittel plündern und erhältst 50% des Kaufpreises. Außerdem darfst du nach den in Phase 2 beschriebenen Regeln Aufstände in deinen Gebieten auslösen; jeder Aufstand bringt dir 100 Florin. Du darfst auf diese Weise auch mehr Geld erkaufen, als zur Bedienung der Zinszahlung strikt nötig wäre.

Wer in zwei aufeinanderfolgenden Runden seine Zinsen nicht bezahlen kann, **scheidet aus dem Spiel aus**. Alle seine Marker, Figuren und Karten gehen zurück in den Vorrat.

E. BARBAREN

EINSETZEN UND BEWEGUNG

In der Ereignisphase setzt der Startspieler Barbarenheere ein und bewegt sie. Bewegen darf er ein Barbarenheer nur,

- wenn in dessen Gebiet **keine Einheiten eines anderen Spielers** sind und
- wenn es **nicht in einem Gebiet ist, das der Startspieler kontrolliert**.

Will sich ein Barbarenheer über das Meer bewegen, erhält es automatisch eine Galeere unbegrenzter Kapazität, die einen Barbaren-Besitzmarker bekommt. Nehmt die Galeere wieder vom Spielplan, sobald alle Barbaren sie verlassen haben.

WIDERSTAND DER BARBAREN

Betrifft das Heer eines Spielers ein Barbarengebiet, in dem noch kein **Barbarenheer** steht, erscheint dort eines. Jedes neue Barbarenheer hat die gleiche Zusammensetzung wie die Horde im Kreis des Krieges, die der Startspieler dort in Phase 2 platziert hat.

BARBAREN IM KAMPF

Die Würfel der Barbaren wurden bereits in Phase 2 geworfen; sie liegen im Kreis des Krieges, stellen den Angriffswurf der Barbarenheere dar und bleiben für die ganze Runde unverändert. Sind Barbaren in der Schlacht, würfelt ihr Gegner bei Bedarf (z. B. für Bogenschützen) zusätzliche Würfel für sie. Die Barbaren nutzen ihre Fähigkeiten nach diesen Regeln:

- Sie nutzen die Fähigkeit der **Bogenschützen** immer, wenn möglich.
- Der **Hauptmann** nutzt die Fähigkeit der Bogenschützen, wenn möglich.
- Die Fähigkeit der **leichten Infanterie** (Angriffswert +4 pro entfernter Einheit) setzen sie nur ein, wenn das Barbarenheer insgesamt weniger Einheiten als der Gegner und mindestens 2 leichte Infanterieeinheiten hat. Haben sie 2-3 leichte Infanterie, opfern sie 1 davon, haben sie 4 oder mehr, opfern sie 2.

RAUBZUG DER BARBAREN

Barbarenheere **zerstören**, sobald sie sich alleine in einem Gebiet befinden, sofort alle **Transportmittel**, **Belagerungsmaschinen** und **Gebäude** in dem Gebiet. Sie entfernen auch alle Warenwürfel, zerstören also die **Marktplätze**.



Beispiel: Eine Barbarenhorde besteht in dieser Runde aus 2 leichten Infanterieeinheiten, die Barbarenwürfel sind W4 = 2, W6 = 4 und W8 = 7 (also Angriffswert 7, Verlustwert 2).

Blau betritt ein Barbarengbiet mit 1 Reiterei und 1 leichten Infanterie. Sofort erscheinen 2 Einheiten leichter Barbareninfanterie, und eine Schlacht beginnt.

Blau würfelt und erzielt einen Angriffswert von 8 und einen Verlustwert von 1. Blau gewinnt und zerstört das Barbarenheer (1 Schadenspunkt aus dem Gefecht, 2 aus dem Verlustwert), erleidet aber selbst 1 Schadenspunkt aus seinem Verlustwert.

In derselben Runde betritt Gelb ein Barbarengbiet mit 1 Reiterei und 2x schwerer Infanterie. Wieder erscheinen 2 Einheiten leichter Barbareninfanterie. In diesem Fall können die Barbaren die Fähigkeit der leichten Infanterie nutzen, weil sie weniger Einheiten als Gelb haben (2 gegen 3) und mindestens 2x leichte Infanterie. Sie opfern 1 leichte Infanterie. Der Angriffswert von Gelb ist 8, sein Verlustwert 2. Die Barbaren haben natürlich immer noch dieselben Würfel, aber ihr Angriffswert steigt durch das Opfer auf $7+4 = 11$. Die Barbaren gewinnen und fügen Gelb 1 Schadenspunkt zu; Gelb wandelt die Reiterei in schwere Infanterie um. Der Verlustwert (2) entfernt beide Barbareneinheiten. Der Verlustwert von Gelb wird durch seine schwere Infanterie aufgefangen.

SIEG

Während des Spiels bekommt ihr auf verschiedene Weise Ehrenpunkte (EP):

Ein bewohntes Gebiet erobert	1
pro Gebäudestufe dort	+1
falls Rom oder Jerusalem (nur 1. Eroberung)	+2

Kathedralen zählen hier als Gebäude der Stufe III. Eroberung bedeutet, dass man nach einer Schlacht der einzige ist, der mit einem Heer in dem Gebiet steht.

Eroberst du z. B. ein bewohntes Gebiet, in dem eine Großstadt und eine Burg sind, bekommst du $1+3+3 = 7$ EP.

- Jedes Gebiet bringt in jeder Runde nur 1 Mal EP für die Eroberung.
- Du bekommst niemals EP dafür, dass du ein Gebiet deines Startreiches zurückeroberst.
- Die Punkte für die Eroberung von Rom oder Jerusalem bekommt nur der erste Spieler, der das in einem Spiel tut.

Großstadt gebaut	1
Burg gebaut	1
Kathedrale gebaut	1
Staatsvertrag gebrochen	-2

Die Strafe von -2 EP wird für jeden einzelnen gebrochenen Vertrag fällig.

Aufstand unterdrückt	1
----------------------	---

Gilt nur für die Rückeroberung von Gebieten im eigenen Startreich, die von Barbaren besetzt waren.

Großes Heer besiegt	1
---------------------	---

Jedes Heer (auch Barbaren) mit mindestens 5 Einheiten ist ein „großes Heer“. Du musst alle seine Einheiten in einer einzigen Schlacht **zerstören** oder **gefangen nehmen**.

Handelsstraße etabliert	variabel
-------------------------	----------

Je nach Länge der Handelsstraße bekommst du Handelspunkte, die du ganz oder teilweise in EP umwandeln kannst (siehe *Handelsstraßenbonus* in Phase 6 *Handel*).

Schlacht gegen Barbaren verloren	-1
----------------------------------	----

Wird dein Heer in einer Schlacht gegen Barbaren zerstört oder zieht es sich zurück, verlierst du EP.

Angriff ohne Kriegserklärung	-3
------------------------------	----

Bestraft werden nur Angriffe auf andere Spieler, nicht auf Barbaren. Als Angriff zählt zum Beispiel:

- Angriff auf ein Heer.
- Ein Heer in ein Gebiet bewegen, das ein anderer Spieler kontrolliert, ohne dass ein Staatsvertrag dazu berechtigt.
- Fremde Transportmittel oder Belagerungsmaschinen plündern oder stehlen.

Zusätzlicher Aufstand	-1
-----------------------	----

„Zusätzlich“ bedeutet, dass es bereits mindestens 1 Aufstand im Startreich des Spielers gibt. In dem Fall verliert der Spieler EP für weitere Aufstände, die ihn betreffen.

Wenn du EP gewinnst oder verlierst, passe deine Markierscheibe auf der EP-Skala entsprechend an. Hast du mehr als 49 EP, lege eine 2. Markierscheibe auf die erste und zähle bei 0 (d. h. bei 50) weiter.

Du kannst negative EP haben (weniger als 0). Um das anzuzeigen, lege einen beliebigen Warenwürfel auf deine Markierscheibe.

SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn ihr die vorher vereinbarte Endbedingung erreicht (ohne Vereinbarung endet es nach 12 Runden). Dann folgt die **Schlusswertung**.

Zunächst zieht ihr eine Ereigniskarte und prüft noch einmal (genau wie in Schritt 4 Aufstände der Phase 2), ob es *Aufstände* gibt. Ggf. bekommen noch einmal Spieler Strafen für zusätzliche Aufstände. Dann werden die folgenden EP vergeben; herrscht bei einem Punkt Gleichstand, bekommen alle am Gleichstand beteiligten Spieler je 1 EP.

Spieler mit dem meisten Geld	+3
------------------------------	----

Es zählt das Vermögen nach Abzug aller Schulden und einer weiteren, letztmaligen Zinszahlung. *Beispiel: Sind 2 Darlehen offen, werden $2x 500 + 2x 50 = 1100$ Florin abgezogen.*

SPIELVARIANTEN

AUKTION DER REICHE

Da die Startreiche ungleich gelegen sind, könnten erfahrene Spieler bestimmte Reiche bevorzugen. Für diesen Fall schlagen wir vor, die Startreiche gegen EP zu versteigern.

Jeder schreibt auf, welches Reich er gerne hätte und wie viele EP er bieten will; erlaubt sind 0 bis 10 EP. Dann deckt ihr alle Gebote auf. Wer für sein gewünschtes Reich am meisten geboten hatte, erhält es und verliert die EP (Markierscheibe auf der EP-Leiste entsprechend anpassen); bei Gleichstand bieten die Betroffenen sofort weiter. Die übrigen Spieler wiederholen für die übrigen Reiche die Bietprozedur mit neuen Geboten. Reiche, die nach der 2. Bietrunde nicht vergeben sind, verteilt ihr zufällig.

Anschließend rückt ihr alle EP-Marker parallel so vor, dass der niedrigste auf 10 steht.

GELÄNDEARTEN

				
Ebene	Wald	Hügel	Berge	Wüste

Bewegung: Die Kosten, um sich in ein Gebiet hinein zu bewegen, hängen von dessen Geländeart ab:


Ebene: 1 BP	Wüste: 2 BP
Wald: 2 BP	Berge: 3 BP
Hügel: 2 BP	Fluss überqueren: +1 BP

Unterhaltskosten: Die Unterhaltskosten der Einheiten sind jetzt abhängig vom Geländetyp:

bewohntes Gebiet	10 Florin
unbewohnt/Berge	30 Florin
unbewohnt/Wüste	40 Florin
sonstiges unbewohnt	20 Florin

Die Unterhaltskosten pro Transportmittel und Belagerungsmaschine betragen unverändert 20 Florin.

BLUTMARKEN

Immer, wenn ein anderer Spieler (kein Barbar) eines deiner Besitztümer plündert oder ein Gebiet in deinem Startreich erobert, bekommst du 1 Blutmarke . Du kannst Blutmarken in den Vorrat abgeben, um pro Marke +1 auf den Angriffswert eines einzigen Angriffs zu erhalten.

Spieler mit dem höchsten Marktfaktor	+3
--------------------------------------	----

Es zählt das Gebiet mit den meisten Warenwürfeln, das unbestritten in der Hand eines einzelnen Spielers ist.

Spieler mit dem höchsten Technologieniveau	+3
--	----

Prüft jede Technologiestufe einzeln (I bis IV). Wer die unabhängig vom Technologiezweig höchste Stufe erreicht hat, bekommt die Punkte. Sind mehrere Spieler auf dieser Stufe, gewinnt der, der diese Stufe in den meisten Technologiezweigen erreicht hat.

Kontrolle über Rom	+3
--------------------	----

Kontrolle über Jerusalem	+3
--------------------------	----

Wer das Sultanat der Mamluken spielt, kann die EP für Jerusalem nicht erhalten.

Spieler mit den meisten Kathedralen	+3
-------------------------------------	----

Spieler mit den meisten Großstädten	+3
-------------------------------------	----

Spieler mit den meisten Burgen	+3
--------------------------------	----

Spieler mit den meisten Gebieten	+3
----------------------------------	----

Jedes Monopol auf Waren	+3
-------------------------	----

„Monopol“ bedeutet, dass ein Spieler alle Gebiete, in denen die entsprechende Ware produziert wird (Aufdruck auf dem Spielplan), unter seiner Kontrolle hat. Diese Wertung erfolgt 8x, d. h. 1x pro Warenart.

1-3 Einheiten in Gefangenschaft	-3
---------------------------------	----

4-6 Einheiten in Gefangenschaft	-6
---------------------------------	----

7 oder mehr Einheiten in Gefangenschaft	-9
---	----

Dies bezieht sich auf die Summe eigener Einheiten, die bei anderen Spielern in Gefangenschaft sind.

1 / 2 offene Darlehen	-2/-4
-----------------------	-------

3 / 4 / 5 offene Darlehen	-6/-9/-15
---------------------------	-----------

Ein offenes Darlehen entspricht Schulden in Höhe von 500 Florin.

Schließlich zählt jeder seine **Zielmarker** und bekommt EP dafür:

Zielmarker	EP	Zielmarker	EP
1	0 EP	5	8 EP
2	1 EP	6	11 EP
3	3 EP	7	15 EP
4	5 EP	8+	20 EP

Wer jetzt am meisten EP hat, gewinnt das Spiel. Gleichstände löst ihr anhand des Geldbetrages auf. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der, der in der letzten Runde in der Spielreihenfolge vorne war.

TEAMSPIEL

Ihr bildet zu Beginn des Spiels nach eigenem Ermessen und für die Dauer des ganzen Spiels Teams. Die Wertung für jedes Team ist die Summe der EP aller Teammitglieder. In einem Team können erfahrene Spieler Neulingen helfen und ihr könnt insgesamt ausgeglichene Ergebnisse bekommen. Außerdem gibt es so die Möglichkeit, Gruppenstrategien zu entwickeln.

VERDECKTE EINKÄUFE

In Phase 4 *Käufe* kann jeder Spieler verlangen, dass alle Einkäufe zunächst verdeckt hinter den Sichtschirm gelegt werden.

Am Ende der Phase deckt in Zugreihenfolge jeder auf, was er erworben hat, und setzt dann die neuen Einheiten und Fahrzeuge ein.








KARTENFÄHIGKEITEN IM DETAIL

Alle Fähigkeiten der Reichskarten wirken **sofort**, nachdem die Karte aktiviert wurde. Ist keine Wirkungsdauer angegeben, ist der Effekt einmalig.

Hinweis: Wenn von „1W3“ die Rede ist, ist immer gemeint: Wirf 1W6; 1-2 gilt als 1, 3-4 als 2, 5-6 als 3.


Bischof	1	Bestimme ein Gebiet, in dem in dieser Spielrunde nicht gekämpft werden darf, weder zwischen Spielern noch gegen Barbaren. Laufende Gefechte enden nach der aktuellen Gefechtsrunde. Darf nicht in aufeinanderfolgenden Runden auf das gleiche Gebiet angewandt werden.
	2	Bestimme ein Gebiet, in dem in dieser Spielrunde kein Handel stattfinden werden darf. Laufende Handelsaktionen enden sofort. Darf nicht in aufeinanderfolgenden Runden auf das gleiche Gebiet angewandt werden.
	3	Bestimme ein Gebiet, in dem in dieser Spielrunde keine Bewegung möglich ist: Niemand darf es betreten oder verlassen. Brecht laufende Bewegungen ab. Darf nicht in aufeinanderfolgenden Runden auf das gleiche Gebiet angewandt werden.
Kriegsfürst	4	Gegner müssen in dieser Gefechtsrunde mindestens die gleiche Zahl eines Einheitentyps haben, um dich zu hindern, dessen Fähigkeit zu nutzen. <i>Beispiel: Blau greift mit mit 3 Bogenschützen an, Rot verteidigt mit 1 Bogenschützen; er würde verhindern, dass Blau seine Schützen einsetzt. Mit dieser Karte darf Blau seine Schützen einsetzen, weil er „mindestens die gleiche“ Stärke hat.</i>
	5	Erhöhe einen Angriffswert um 2; das darf dein eigener sein, der eines Gegners oder der von Barbaren. Der Effekt gilt für 1 Gefechtsrunde. Die Karte muss benutzt werden, bevor Schadenspunkte vergeben werden.
	6	Wenn du dich in das Gebiet eines anderen Spielers bewegst, behält die Hälfte (aufgerundet) deiner Einheiten ihre verbliebenen Bewegungspunkte und darf sich ggf. weiterbewegen. Die anderen Einheiten müssen wie üblich stoppen. Gilt nur für 1 Schritt in ein Gebiet.
Armbrustschütze	7	Wirf 1W3; so viele deiner Einheiten erhalten für 1 Gefechtsrunde Bogenschützen-Fähigkeit. Die Einheit behält ihre ursprüngliche Fähigkeit; wendest du die Karte auf einen Bogenschützen an, darf er 2x schießen. Dein Heer darf dadurch nicht mehr Bogenschützen-Fähigkeiten bekommen, als es insgesamt Einheiten hat.
	8	Für je 2 deiner Bogenschützen darfst du in einer Gefechtsrunde alle Bogenschützen-Trefferwürfe um 1 verringern (max. -3). <i>Hast du z. B. 5 Schützen, verringerst du alle 5 Trefferwürfe um je 2.</i>
	9	Bevor die Angriffswürfe beginnen, darfst du in dieser Gefechtsrunde jeden Bogenschützen-Trefferwurf 1x neu werfen. Der 2. Wurf gilt dann.
Wissenschaftler	10	Jede Einheit, die du als Bemannung einer Belagerungsmaschine abstellst, zählt in dieser Gefechtsrunde doppelt. Du kannst dadurch das Schusslimit von 3 überschreiten. <i>Ordnest du z. B. einem Katapult 2 Einheiten zu, dürftest du 2x schießen; mit dieser Karte werden daraus 2x 2 = 4 Schüsse.</i>
	11	In dieser Spielrunde bekommt 1 Karawane zusätzlich die Eigenschaften eines Kampfwagens der gleichen Stufe oder umgekehrt.
	12	Militärgebäude schützt in dieser Spielrunde vor 2 verschiedenen der 3 Angriffsarten (Belagerungsmaschinen, Bogenschützen, Nahkampf) statt nur vor einer.
Intrigant	13	Du darfst in Phase 7 gegen Zahlung von 100 Florin für 1W3 Reichskarten verhindern, dass die Spieler sie wieder aktivieren.
	14	Du darfst vor dem 1. Angriffswurf einer Schlacht 100 Florin zahlen und eine gegnerische Einheit (außer Hauptmann) bestimmen, die zu dir überläuft. Ersetze die gegnerische Figur durch deine eigene.
	15	Du darfst 100 Florin zahlen, um in einem benachbarten Gebiet (siehe Begriffe) ein Barbarenheer zu platzieren; die Zusammensetzung entspricht der Horde im Kreis des Krieges. Eine ggf. fällige Schlacht wird sofort ausgetragen.

Spion	16	Vor einem einzigen Würfelwurf darfst du versuchen, 1 Kampfwagen oder 1 Belagerungsmaschine deiner Wahl zu beschädigen, die in dieser Schlacht ist: Wirf 1W8; bei einer 1-3 verliert das Ziel dauerhaft 1 Stufe; ein Ziel der Stufe I wird entfernt. Bei einer 4-6 passiert nichts. Bei einer 7-8 geht der Versuch schief, und du musst 1 eigene Einheit aus der Schlacht entfernen.
	17	Vor einem einzigen Würfelwurf darfst du versuchen, 1 gegnerische Einheit deiner Wahl zu beschädigen, die in dieser Schlacht ist: Wirf 1W8; bei einer 1-3 entfernst du die Einheit. Bei einer 4-6 passiert nichts. Bei einer 7-8 geht der Versuch schief, und du musst 1 eigene Einheit aus der Schlacht entfernen.
	18	Vor einem einzigen Würfelwurf darfst du versuchen, 1 gegnerische Einheit zu neutralisieren, die in dieser Schlacht ist: Wirf 1W8; bei einer 1-3 nimmt die Einheit nicht am Gefecht teil, kann aber trotzdem Schaden nehmen. Bei einer 4-6 passiert nichts. Bei einer 7-8 geht der Versuch schief, und du musst 1 eigene Einheit aus der Schlacht entfernen.
Kaufmann	19	Du darfst 1 Warenwürfel in einem beliebigen (auch unbewohnten) Barbarengbiet verkaufen; dort darf aber kein Barbarenheer sein. Der Preis berechnet sich als (Zahl der Würfelfarben auf dem Handelsfahrzeug - 1) x 100 Florin. <i>Hast du z. B. Würfel in 4 verschiedenen Farben auf dem Handelsfahrzeug, darfst du 1 davon für 300 Florin verkaufen. Hätten alle die gleiche Farbe, wären sie wertlos.</i>
	20	Du darfst in beliebigen Gebieten, die du nicht kontrollierst, beliebig viele deiner Warenwürfel für je 50 Florin verkaufen, ohne die üblichen Einschränkungen zu beachten. <i>Du dürftest z. B. auch Würfel in unbewohnten Gebieten verkaufen, oder wenn in dem Gebiet bereits Würfel dieser Farbe sind, oder selbst dann, wenn ein Bischof Verkäufe verboten hat.</i>
	21	Du kannst in irgendeinem bewohnten Gebiet 1 beliebige Ware für 150 Florin kaufen und aufladen, selbst wenn sie dort eigentlich nicht erhältlich wäre.
Steuereintreiber	22-23	Du bekommst 10 (Karte 22) bzw. 20 (Karte 23) Florin aus dem Vorrat für jede Ware, die in von dir kontrollierten Gebieten auf Handelsfahrzeugen anderer Spieler liegt.
Miliz	24	Beginnt in einem von dir kontrollierten Gebiete ein Aufstand oder fällt ein Gegner dort ein, darfst du kostenlos aus deinem Vorrat eine beliebige Einheit in das Gebiet setzen.
	25	Beginnt in einem von dir kontrollierten Gebiete ein Aufstand oder fällt ein Gegner dort ein, bekommst du 3 BP. Du darfst sie verwenden, um Transportmittel mit ihrer Ladung oder ausnahmsweise auch Einheiten ohne Transportmittel in dieses Gebiet zu verlegen; sie müssen das Gebiet aber mit dieser Bewegung tatsächlich erreichen. Die Bewegungskosten für Einheiten entsprechen denen des eigentlich nötigen Transportmittels.
	26	Beginnt in einem von dir kontrollierten Gebiete ein Aufstand oder fällt ein Gegner dort ein, wird das Gebiet in dieser Spielrunde so behandelt, als ob dort ein Turm wäre. Ist dort bereits ein Militärgebäude, erhöht sich seine Stufe um 1 (bis auf max. III).
Chirurg	27	1 deiner Einheiten ignoriert den 1. Schadenspunkt, den du ihr zuweist.
	28	Du kannst (nur) in Phase 4 der nächsten Spielrunde Einheiten, die du in dieser Gefechtsrunde verlierst, zum halben Preis in Florin zurückkaufen. Für betroffene Hauptmänner brauchst du kein  zu zahlen.
	29	Du entfernst Einheiten, die durch Belagerungsmaschinen oder Bogenschützen sterben, erst am Ende dieser Gefechtsrunde; du kannst sie also im Nahkampf noch einsetzen.
Verkäufer	30	Wird dein Handelsfahrzeug zerstört, während es eine Handelsstraße etabliert, bleiben die Straßenmarker bis zum Ende der Spielrunde unverändert auf dem Spielplan, und du kannst der Straße ein anderes Fahrzeug zuweisen.
	31	Du darfst beliebige Straßenmarker einer unvollendeten Handelsstraße (von fertigen oder geplanten Etappen, unabhängig von der Position des Handelsfahrzeuges) neu auf dem Spielplan anordnen.
Architekt	32-33	In Phase 4 darfst du 1 Gebäude mit einem Rabatt von 50 Florin (Karte 32) oder 50% (Rabatt abgerundet, Karte 33) bauen.
Tempelritter	34	Du darfst 1 Einheit (außer Hauptmann) aus deinem Vorrat kostenlos in ein Gebiet außerhalb deines Startreiches einsetzen. Ist „Widerstand der Barbaren“ nicht außer Kraft, setze dort auch 1 Barbarenheer ein und handle ggf. die Schlacht sofort ab.
	35	Du darfst 1 Einheit (außer Hauptmann) aus deinem Vorrat kostenlos in ein beliebiges Gebiet einsetzen, in dem bereits Krieg herrscht.





















Magnat	36	Ist die Karte leer, lege 300 Florin aus deiner Kasse darauf; andernfalls nimm das Geld zurück und nimm zusätzlich 150 Florin aus dem Vorrat. Die Aktionen müssen im Wechsel benutzt werden, max. 1 davon pro Spielrunde.
	37	In Phase 3 zu nutzen: Du bekommst die Hälfte aller Darlehenszinsen, die andere Spieler in dieser Phase bezahlen.
	38	Du zahlst 50 Florin weniger an Darlehenszinsen (aber nicht weniger als 0).
Kerkermeister	39	Du darfst im Gefecht 1 gegnerische Einheit gefangen nehmen, statt sie zu entfernen.
	40	Um einen „Angriff zur Gefangennahme“ ohne Strafe zu erklären, genügt dir eine Überlegenheit von 2:1.
	41	Wenn du versuchst, mit zu geringer Überlegenheit Gefangene zu nehmen, trifft dich eine Strafe von nur 2 Angriffspunkten. Die Strafe kann nicht tiefer als auf 0 sinken.
Pestarzt	42-43	1 (Karte 43) bzw. max. 3 (Karte 42) Gebiete sind vor Ereignissen geschützt. Für Karte 42 wirf 1W3, um die Zahl der geschützten Gebiet zu bestimmen. Du darfst die Karte auch noch nach dem Ziehen der Ereigniskarte spielen.
Barde	44-45	Du darfst kostenlos (Karte 44) bzw. für 50 Florin (Karte 45) eine bereits benutzte Reichskarte sofort aktivieren; die Karte muss nicht dir gehören.
Attentäter	46-47	Ziehe von 1 beliebigen Würfelwurf irgendeines Spielers 1 ab (Karte 46) oder bis zu 2 ab (Karte 47); das Ergebnis kann nicht kleiner als 1 werden, und es kann einen Wurf kritisch machen. Im Gefecht musst du das tun, bevor Schadenspunkte zugewiesen werden. <i>Du könntest z. B. einen Angriffswurf von 5, 4, 2 auf 4, 4, 2 ändern, um einen kritischen Angriffswurf mit dem Wert 16 zu erzielen.</i>
Narr	48-49	Du darfst für 50 Florin (Karte 48) oder kostenlos (Karte 49) die Wirkung einer Reichskarte aufheben. Spiele den „Narr“ unmittelbar nach der Aktivierung der anderen Karte.
Diplomat	50-51	Schützt 1W3 Objekte (Karte 50) bzw. 1 Objekt (Karte 51) in deinem Besitz für 1 Spielrunde vor Plünderungen jeder Art (Liste der Objekte: siehe <i>Objekte entfernen</i>).
Kanonier	52	In 1 Schlacht dieser Spielrunde wird 1 deiner Belagerungsmaschinen behandelt, als hätte sie 1 zusätzliche Einheit als Besatzung. <i>Eine Maschine ohne Besatzung dürfte z. B. 1W8 werfen, mit 3 Einheiten Besatzung dürfte sie 4W8 werfen.</i>
	53	Eine deiner Belagerungsmaschinen darf während 1 abgeschlossenen Bewegung einem Transportmittel folgen und sich dadurch weiter bewegen, als ihre BP eigentlich erlauben würden. <i>Folgt die Maschine z. B. einem Kampfwagen der Stufe III, darf sie wie der Wagen 8 BP ausgeben.</i>
	54	1 deiner Belagerungsmaschinen hat in dieser Spielrunde eine Transportkapazität von 3 (statt 0).
Jäger	55-56	1 (Karte 55) oder eine beliebig große Gruppe (Karte 56) von Transportmitteln im gleichen Gebiet und ihre Ladung dürfen sich in der laufenden Spielrunde durch Gebiete hindurch bewegen, ohne dass andere Spieler oder Barbaren darauf reagieren können. Das gilt nicht für das Gebiet, in dem die Bewegung endet.
Pirat	57	Du erhältst 2 Technologiepunkte  in beliebigen gleichen oder verschiedenen Farben.
	58	Du erhältst 2 Technologiepunkte  in genau einer Farbe deiner Wahl.
Prinzessin	59	Du darfst von einer anderen Reichskarte sowohl ihre Fähigkeit als auch ihre  gleichzeitig nutzen. Die Karte muss nicht dir gehören.
	60	Eine andere Reichskarte liefert doppelt so viele  wie aufgedruckt. Die Karte muss nicht dir gehören.
Weiser	61	In Phase 1 zu spielen, auch nachdem bereits eine Ereigniskarte gezogen wurde: Du ziehst bis zu 3 Ereigniskarten und wählst 1 davon als Ereignis für diese Runde.
	62	In Phase 1 zu spielen, auch nachdem bereits eine Ereigniskarte gezogen wurde: Der Startspieler muss die gezogenen Karten abwerfen und neu ziehen.
Kameltreiber	63	Du darfst einen Warenwürfel aus einem bewohnten Gebiet in ein benachbartes Gebiet (siehe <i>Begriffe</i>) verschieben, in dem es diese Warenart noch nicht (aufgedruckt oder als Würfel) gibt.
	64	Beendet dein Handelsfahrzeug eine Handelsstraße, darf es am Ziel sowohl Markt- als auch Handelsstraßenbonus nutzen.























Marodeure	65	Für 100 Florin setzt du ein Barbarenheer (nach Vorgabe der aktuellen Horde im Kreis des Krieges) in ein Gebiet, das du kontrollierst und wo mindestens 1 deiner Einheiten steht. Die Barbaren unterstehen bis zum Ende der Runde deiner Kontrolle, dann musst du sie wieder entfernen.
	66	Du darfst einem Barbarenheer bis zu 3 deiner Einheiten hinzufügen; diese Einheiten können aus irgendwelchen deiner Gebiete kommen. Sie kämpfen bis zum Ende der Runde als Barbaren und kehren dann dahin zurück, wo sie hergekommen waren.
Heldin	67-68	In einem Heer ohne Hauptmann kannst du eine Einheit vorübergehend (bis zum Ende der Schlacht) zu einem Hauptmann der Stufe I machen (Karte 67), oder du kannst einen Hauptmann vorübergehend um 1 Stufe erhöhen (Karte 68, max. auf Stufe III). Das Heer muss nicht deines sein.
Verwalter	69	Du darfst kostenlos 1 Zivilgebäude um 1 Stufe aufwerten, falls im gleichen Gebiet ein Militärgebäude einer höheren Stufe existiert. Ersetze die Gebäudefigur. <i>Sind z. B. ein Dorf (I) und eine Festung (II) im gleichen Gebiet, darfst du das Dorf zur Stadt aufwerten. Um eine Stadt (II) zur Großstadt (III) aufzuwerten, müsste dort eine Burg (III) sein.</i>
	70	Wie Karte 69, nur dass ein Militärgebäude aufgewertet wird, falls ein entsprechendes Zivilgebäude existiert.
Mystiker	71	Erzeuge beliebig viele TP  beliebiger Farbe(n), ohne sie anderweitig zu nutzen. Für jeden TP bekommst du 20 Florin.
	72	Erzeuge beliebig viele Sätze aus TP     4 verschiedener Farben, ohne sie anderweitig zu nutzen. Für jeden Satz bekommst du 100 Florin.








DIE TECHNOLOGIEN IM DETAIL

Alle Technologien wirken **sofort**, nachdem sie aktiviert wurden. Die meisten haben einen einmaligen, momentanen Effekt oder gelten für 1 Runde. Jede Technologie wirkt ausschließlich für den Spieler, der sie aktiviert. Die -Symbole stehen für TP bestimmter Farben.

Zimmerhandwerk	I	Du darfst für  /Stufe Transportmittel entwerfen; das ist die Voraussetzung dafür, dass du sie bauen bzw. aufwerten kannst (siehe Phase 4 Käufe, Transportmittel). Für eine Aufwertung musst du nur die Entwurfskosten für die Stufendifferenz aufbringen. <i>Beispiel Bau: Du möchtest eine Karawane der Stufe II bauen. Du produzierst mit einer Reichskarte  und zahlst 100 Florin für 1 fehlenden  Jetzt darfst du die Karawane für weitere 200 Florin bauen.</i> <i>Beispiel Aufwertung: Du möchtest eine Galeere von Stufe I nach Stufe II aufwerten. Du produzierst mit einer Reichskarte  für den Entwurf. Das Aufwerten selbst kostet dich 100 Florin. Dann darfst du deinen Besitzmarker auf der Galeere gegen den der Stufe II austauschen.</i>
Logistik	II	Du darfst pro  1 Landfahrzeug für eine abgeschlossene Bewegung zur See benutzen und umgekehrt. Karawanen, Kampfwagen und Belagerungsmaschinen dürfen sich durch Seegebiete bewegen, Galeeren und Handelsschiffe durch Landgebiete. Am Ende der Bewegung müssen sie wieder in ihrer normalen Umgebung sein. <i>Du willst z. B. eine Karawane auf kürzestem Weg von Rom nach Panormus bewegen. Du kannst  bezahlen, um die Waren direkt mit der Karawane, ohne Schiff, dorthin zu bringen.</i>
Maschinenbau	III	Pro  , den du ausgibst, darf die Besatzung einer einzigen Belagerungsmaschine bis zum Ende der Spielrunde trotzdem normal kämpfen. <i>Teilst du z. B. 3 deiner 4 Einheiten als Besatzung eines Katapults ein und gibst  aus, darf das Katapult 3x schießen, aber alle 4 Einheiten können anschließend noch kämpfen.</i>

Kartografie	IV	Für  erhält 1 Einheit, Transportmittel oder Belagerungsmaschine 1 BP; sie darf nicht in einem Gebiet sein, in dem gerade eine Schlacht stattfindet. Einheiten dürfen sich dabei auch ohne Transportmittel zu bewegen. Du bewegst z. B. einen Kampfwagen mit Einheiten in ein Barbarenggebiet. Du gewinnst die Schlacht gegen das Barbarenheer, gibst anschließend  ab und darfst den Kampfwagen noch ein Gebiet weiter bewegen. Gelb ist z. B. Letzter in der Zugreihenfolge und mit Grün im Krieg. Gelb überfällt ein grünes Gebiet. Blau ist mit Grün verbündet, zahlt  und bewegt 1 Reiterei aus einem angrenzenden Gebiet in das Kriegsgebiet.
Handel	I	Für 1 Verkauf erhältst du pro  für 1 Warenwürfel einen zusätzlichen Erlös von 25/50/100 Florin, je nachdem, ob du in einem Dorf/einer Stadt/einer Großstadt verkaufst. Du verkaufst z. B. 2 Waren in einem Dorf; normalerweise bringt dir das pro Würfel 100 Florin = 200 Florin. Gibst du  aus, verkaufst du jeden Würfel für 125 Florin, bekommst also insgesamt 250 Florin.
Markt	II	Für 1 Handelsaktion erhöht (Verkauf) oder erniedrigt (Einkauf) sich der Preis pro  um 50 Florin. Der Preis kann nie auf 0 fallen. Du möchtest z. B. 2 gelbe Warenwürfel einkaufen; der normale Preis wäre $2 \times 100 = 200$ Florin. Du gibst  aus, um den Preis um $3 \times 50 = 150$ Florin zu senken, und zahlst nur 50 Florin für beide Würfel zusammen. Du kannst den Preis nicht durch ein weiteres  um weitere 50 Florin senken, weil du die Ware nicht kostenlos bekommen kannst.
Beschaffung	III	Du darfst pro  1 Warenwürfel in ein benachbartes bewohntes Gebiet (siehe Begriffe) verschieben. Dadurch ändern sich die Marktfaktoren. Eines der beiden Gebiete muss unter deiner Kontrolle sein, und in einem von beiden musst du ein passendes Handelsfahrzeug haben. Das Fahrzeug bewegt sich nicht. Du kontrollierst z. B. Rom und willst dort Waren verkaufen. In Panormos ist ein Marktplatz mit 4 Warenwürfeln, und du hast dort ein Handelsschiff. Du gibst  aus, um 2 dieser Würfel nach Rom zu bringen; das bringt dir in Rom einen besseren Verkaufspreis. Das Schiff bleibt in Panormos.
Gilden	IV	Für je  darfst du 1 Etappe einer Handelsstraße, die du gerade baust, als fertig kennzeichnen. Die letzte Etappe („Kleeblatt“ marker) kannst du auf diese Art nicht fertigstellen. Du baust z. B. an einer Handelsstraße mit 6 Etappen, 3 davon sind schon fertig. Du bewegst deine Karawane auf dem kürzesten Weg zum Ende der Straße (6. Etappe) und gibst  aus, um die 4. und 5. Etappe fertigzustellen. Damit ist deine Handelsstraße komplett fertig.
Erlass	I	Pro  dürfen 1 oder mehrere deiner Transportmittel oder Belagerungsmaschinen 1 Barbarenggebiet durchqueren, ohne dass die Barbaren Widerstand leisten (siehe E. Widerstand der Barbaren). In dem Gebiet darf kein Barbarenheer stehen, und du darfst die Bewegung dort nicht beenden. Du bewegst z. B. einen Kampfwagen, der ein Heer transportiert, in ein Barbarenggebiet ohne Heer. Du gibst  aus, also passiert nichts. Dann gehst du ohne „Erlas“ in das nächste, angrenzende Barbarenggebiet: Sofort bildet sich dort ein Barbarenheer.
Gesetze	II	Pro  darfst du 1 Aufstand aus deinem Startreich in ein Gebiet verlegen, das an dein Startreich angrenzt, nicht von dir kontrolliert wird und in dem kein Heer ist. Du erleidest in Phase 2 einen Aufstand in deinem Startreich. Du gibst  aus und verschiebst den Aufstand in ein passendes Gebiet außerhalb deines Reiches.
Nationalstaat	III	Du darfst pro  mit 1 Barbareneinheit in ein angrenzendes Gebiet bewegen. Du bewegst z. B. ein Heer in ein Gebiet, in dem ein Barbarenheer aus 1 Infanterie, 1 Bogenschützen und 1 Hauptmann ist. Du gibst  aus, um alle 3 Einheiten in ein angrenzendes Gebiet zu verschieben, und erobert das Barbarenggebiet kampfflos. Upps – dein Nachbar ärgert sich anscheinend, dass du ihm die Barbaren geschickt hast ...
Einfluss	IV	Wenn du eine entsprechende Einheit im Vorrat hast, darfst du für je  1 Barbareneinheit in eine eigene Einheit gleichen Typs umwandeln. Die Barbaren müssen in einem Gebiet sein, das an dein Reich angrenzt. Du kämpfst z. B. in einem Gebiet, das an dein Reich angrenzt, gegen ein Barbarenheer aus 1 Hauptmann und 1 Infanterie. Du gibst  aus; beide Einheiten laufen über und gehören jetzt zu deinem Heer.

Militärwesen	I	Du darfst für  /Stufe einen Hauptmann anwerben; das ist die Voraussetzung dafür, dass du ihn kaufen bzw. aufwerten kannst (siehe Phase 4 Käufe, Einheiten). Für eine Aufwertung musst du nur die TP-Kosten für die Stufendifferenz aufbringen. <i>Du gibst z. B.  aus, um einen Hauptmann der Stufe II anzuwerben; dann bezahlst du 2x 100 = 200 Florin. Nun darfst du deinen neuen Hauptmann den Regeln entsprechend einsetzen.</i>
Ernennung	II	In dieser Spielrunde darfst du 1 Einheit pro  so behandeln, als hätte sie einen anderen Typ. Die Einheit muss nicht dir gehören. <i>Du kämpfst z. B. mit 1 leichten Infanterie gegen ein Barbarenheer aus 1 Infanterie und 1 Hauptmann. Du gibst  aus; dafür darfst du deine Infanterie als Reiterei verwenden und den Barbarenhauptmann als einfache Infanterie.</i>
Taktik	III	Pro  , den du aus gibst, darfst du für 1 Schadenspunkt des Gefechtsergebnisses selbst bestimmen, welche gegnerische Einheit der Schaden trifft. Du musst das machen, bevor andere Schadenspunkte zugewiesen wurden. <i>Du gewinnst z. B. einen Kampf gegen Gelb und verursachst als Gefechtsergebnis 2 Schadenspunkte. Du gibst  aus und bestimmst für beide Schadenspunkte, welche gelbe Einheit jeweils betroffen ist.</i>
Strategie	IV	Du darfst für je  in Schritt 2 einer Gefechtsrunde 1 Schadenspunkt vergeben, als ob Bogenschützen geschossen hätten; es ist kein Würfelwurf nötig. Ist mit „Taktik“ kombinierbar. <i>Deine leichte Infanterie steht z. B. gegen 2 Infanterieeinheiten der Barbaren. Du gibst  aus, um beide vor Beginn des Nahkampfes zu eliminieren. Der Nahkampf entfällt mangels Gegner.</i>
Maurerhandwerk	I	Du darfst für  /Stufe ein Zivilgebäude entwerfen; das ist die Voraussetzung dafür, dass du es bauen bzw. aufwerten kannst (siehe Phase 4 Käufe, Gebäude). Für eine Aufwertung musst du nur die Entwurfskosten für die Stufendifferenz aufbringen. <i>Du wertest z. B. ein Dorf zu einer Großstadt auf, indem du  aus gibst und hinterher den Baupreis von 200 Florin entrichtest.</i>
Architektur	II	Du darfst für  /Stufe ein Militärgebäude entwerfen; das ist die Voraussetzung dafür, dass du es bauen bzw. aufwerten kannst (siehe Phase 4 Käufe, Gebäude). Für eine Aufwertung musst du nur die Entwurfskosten für die Stufendifferenz aufbringen. <i>Du wertest z. B. ein Turm zu einer Burg auf, indem du  aus gibst und hinterher den Baupreis von 200 Florin entrichtest.</i>
Mathematik	III	Du darfst für  /Stufe eine Belagerungsmaschine entwerfen; das ist die Voraussetzung dafür, dass du sie bauen bzw. aufwerten kannst (siehe Phase 4 Käufe, Belagerungsmaschinen). Für eine Aufwertung musst du nur die Entwurfskosten für die Stufendifferenz aufbringen. <i>Du entwirfst z. B. für  ein Katapult. Anschließend musst du noch den Baupreis von 100 Florin entrichten.</i>
Ingenieurskunst	IV	Für je  darfst du ohne sonstige Kosten die Stufe eines Gebäudes oder einer Belagerungsmaschine um 1 erhöhen. Das Gebiet muss dazu unter deiner Kontrolle und darf nicht im Krieg sein. Für Belagerungsmaschinen gilt außerdem, dass das Gebiet bewohnt sein muss oder dass dort ein Militärgebäude sein muss. <i>Du wertest z. B. für  1 Katapult zu einer Blide auf.</i>
Religion	I	Du darfst für  eine Kathedrale entwerfen; das ist die Voraussetzung dafür, dass du sie dann für 300 Florin bauen kannst (siehe Phase 4 Käufe, Gebäude). <i>Du gibst z. B.  aus, um eine Kathedrale zu entwerfen. Der Bau kostet dich dann noch 300 Florin.</i>
Mönchtum	II	Du darfst Technologiepunkte frei in TP beliebiger anderer Farbe umwandeln <i>Du hast z. B.  und darfst sie als    verwenden.</i>

Missionare	III	<p>Du darfst Reichskarten anderer Spieler nutzen; das kostet pro Karte . Die Karte bleibt unverändert liegen, wie sie war (gedreht oder nicht gedreht). Du kannst nur die Fähigkeit oder die TP nutzen, nicht das Ziel auf der Rückseite. Eines deiner Gebiete muss benachbart (s. <i>Begriffe</i>) zu einem Gebiet des anderen Spielers sein. Du musst alle Bedingungen der Karte erfüllen; jeder Spieler kann jede Karte nur 1x pro Spielrunde durch diese Fähigkeit benutzen.</p> <p><i>Du gibst z. B.  aus, um den Kriegsfürsten (Karte 5) eines anderen Spielers zu benutzen und deinen Angriffswert um 2 zu erhöhen.</i></p>
Weltliche Macht	IV	<p>Du darfst Technologien anderer Spieler nutzen; das kostet pro Technologie  . Eines deiner Gebiete muss benachbart (s. <i>Begriffe</i>) zu einem Gebiet des anderen Spielers sein. Du musst alle sonstigen Bedingungen der Technologie erfüllen</p> <p><i>Dir fehlt z. B. Militärwesen, aber dein Nachbar hat es. Du gibst   aus, um Zugriff auf die Technologie zu bekommen, und dann  und 100 Florin, um einen Hauptmann der Stufe 1 einzusetzen.</i></p>