



(1) 49 Generalskarten

(2) 104 Taktikkarten

- 28 Grund-Landtaktikkarten
- 24 fortschrittliche Landtaktikkarten
- 28 Basis-Seetaktikkarten
- 24 fortschrittliche See-Taktikkarten

(3) 40 Technologiekarten

(4) 24 Kartenfelder

- 12 Nationsfelder
- 12 neutrale Felder

(5) 8 Aktionskacheln

(6) 8 Ereigniskacheln

(7) 210 runde Holzplättchen

- braun: 30 Regimenter leichte Infanterie,
30 Regimenter schwere Infanterie,
30 Regimenter Musketen,
30 Regimenter Bogenschützen,
30 Regimenter Artillerie
- dunkelbraun: 30 Regimenter leichte Kavallerie,
30 Regimenter schwere Kavallerie

(8) 16 quadratische Holzplättchen

- schwarz: 8 Geschwader Galeeren,
8 Geschwader Galeonen

(9) 112 Ressourcenmarker

(10) 51 Holzzyliner

- 43 weiße, 2 gelbe, 2 grüne, 2 rote, 2 blaue

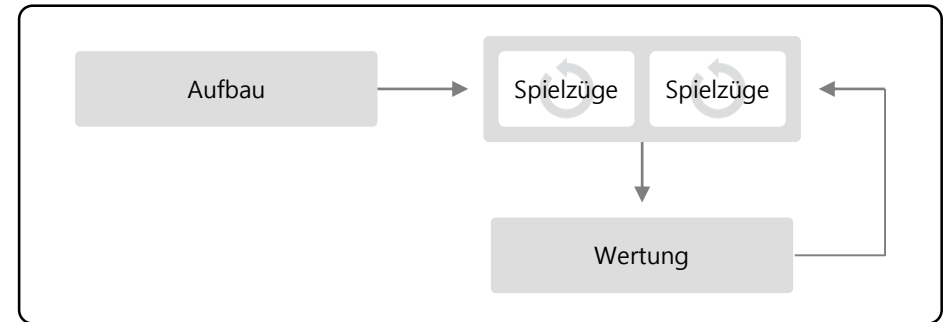
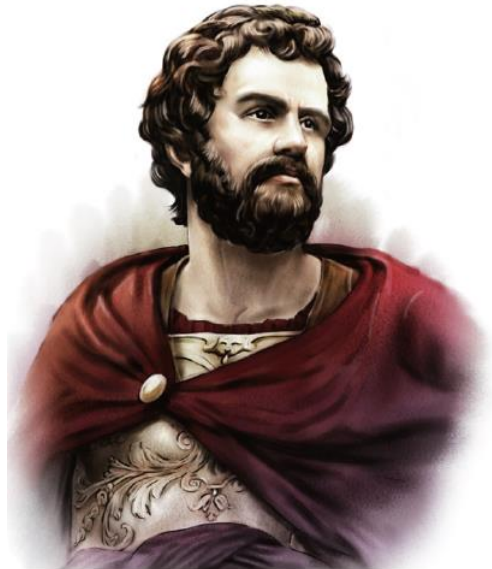
(11) 60 Holzwürfel

- 15 gelbe, 15 grüne, 15 rote, 15 blaue

Übersicht

Du wirst im Spiel 49 sehr berühmte Generäle aus Europa vom 4. Jahrhundert v.Chr. bis zum 19. Jahrhundert benutzen, wovon du einen zu deinem Kommandanten ernennst. Außerdem wirst du eine der folgenden Nationen regieren: Österreich, Byzanz, England oder Frankreich. Deine Nation wirst du damit intern führen sowie durch Ansammlung politischer Macht, Steigerung von Produktion und Bevölkerung und die Entwicklung von Technologien. Deine Außenpolitik kannst du durch deine Armeen und Allianzen steuern.

Während du mit anderen Spielern Geschichte schreibst, kannst du, basierend auf dem effizienten Einsatz deiner Aktionen, den Fähigkeiten deines Kommandanten, und ein wenig Glück, als Sieger gegenüber der Konkurrenz hervorgehen. Insbesondere können Spieler Siegpunkte verdienen, indem sie Schlachten gewinnen oder neue Technologien entwickeln.



Zuerst muss das Spiel für alle vorbereitet werden. Die Einzelheiten hierfür findest du auf Seiten 3-7.

Nachdem der Aufbau fertig ist, werden zwei Runden und dann eine Wertungsphase gespielt und so weiter (siehe Bild oben). Jede Runde besteht aus einem Zug für jeden Spieler in Spielerreihenfolge. In seinen Zug wählt der Spieler eine Aktionskachel und führt diese Aktion aus. Die übrigen Spieler führen dann der Reihe nach auch eine Aktion von der gleichen Kachel aus. Damit ist ein Spielzug fertig. Dann beginnt der nach der Reihenfolge nächste Spieler seinen Spielzug. Nachdem alle Spieler zwei Züge vollendet haben, erfolgt die Wertungsphase. Die Einzelheiten für die Aktionskacheln sind auf den Seiten 8-18.

In der Wertungsphase, erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte, zahlen für Unterhalt ihrer Truppen, und stellen die Spielerreihenfolge neu ein. Nach dieser Phase werden wieder zwei Runden wie oben beschrieben gespielt, und so weiter. Die Einzelheiten der Wertungsphase sind auf den Seiten 28-29 erläutert.

[Gewinnen]

- Der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.
- Wenn ein Spielzug zu ende ist und eine Hauptstadt von Einheiten besetzt ist, die nicht zu einem Verbündeten gehören, endet das Spiel. Spieler, die die Hauptstadt eines anderen Spielers besetzen haben, können nun ihre Siegpunkte mit diesen tauschen (wenn es mehrere solcher Spieler gibt, dann wird dies umgekehrter Spielerreihenfolge ausgeführt). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

(1) Spielerreihenfolge:

Die Spielerreihenfolge wird hier durch Holzwürfel in den Farben der im Spiel vorhandenen Nationen markiert. Bei Spielstart wird die folgende Reihenfolge verwendet: Österreich, Byzanz, England, Frankreich.

(2) Allianzstatus:

Bei 3 oder 4 Spielern werden verbündete Spieler dadurch angezeigt, dass Holzwürfel ihrer Farbe zusammen in einem der zwei Felder liegen. Zu Beginn des Spiels wird hier nichts platziert. In einem Spiel mit nur 2 Spielern wird dies nicht genutzt.

(3) Anzahl Schlachten:

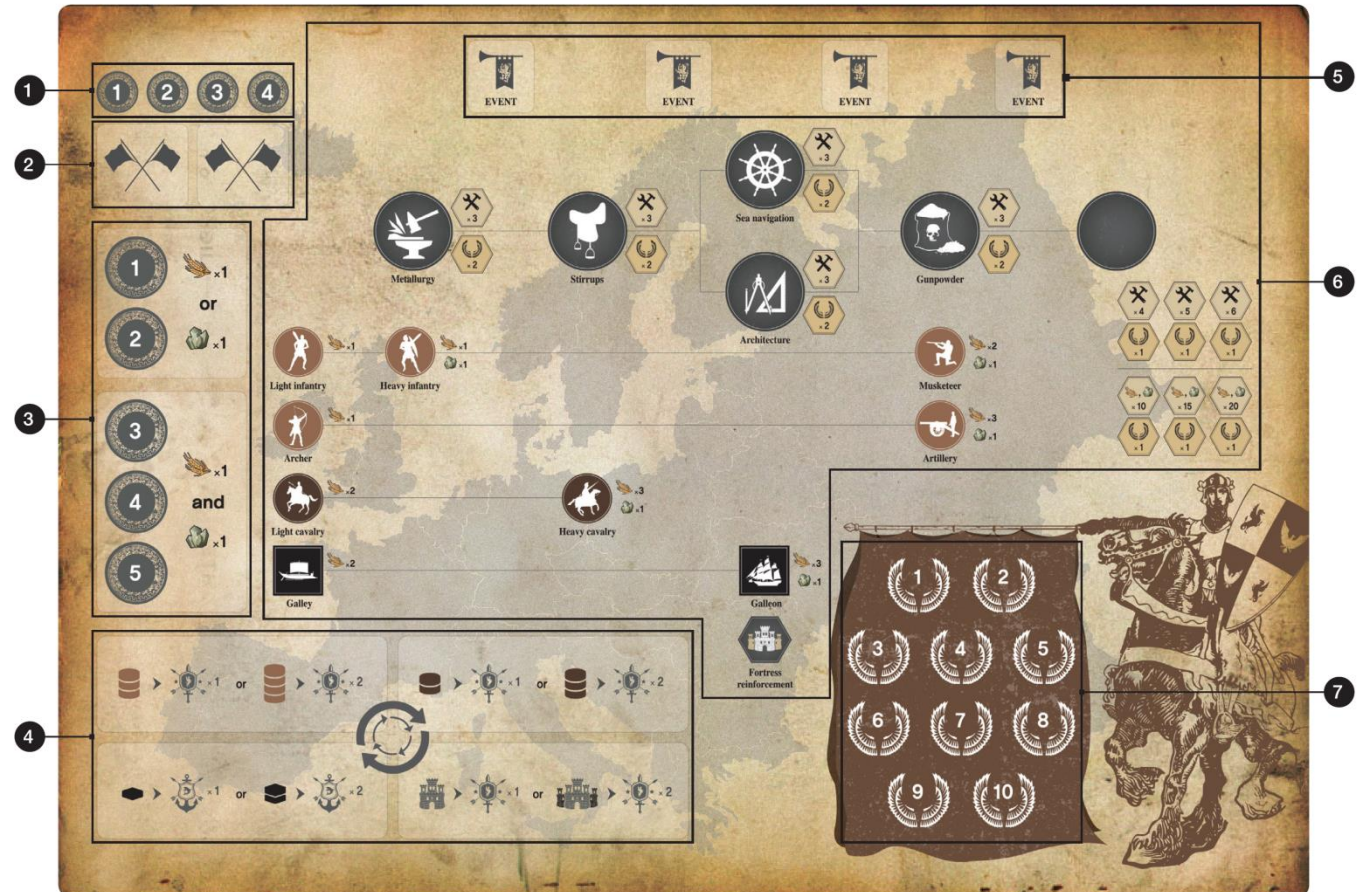
Jeder Spieler markiert seine Anzahl Schlachten hier durch einen Holzwürfel seiner Farbe. Zu Beginn des Spiels wird hier nichts platziert.

(4) Kriegsparadigma:

Lege bei Spielbeginn einen weißen Holzzylinder in das obere linke der vier Felder. Dies zeigt das aktuelle Kriegsparadigma an.

(5) Ereignisse:

Bei Entwicklung bestimmter Technologien wird ein Ereignis gezogen und auf die freie Stelle (eine Spalte direkt hinter der Technologie) gelegt und dann ausgeführt. Zu Beginn des Spiels wird hier nichts platziert.

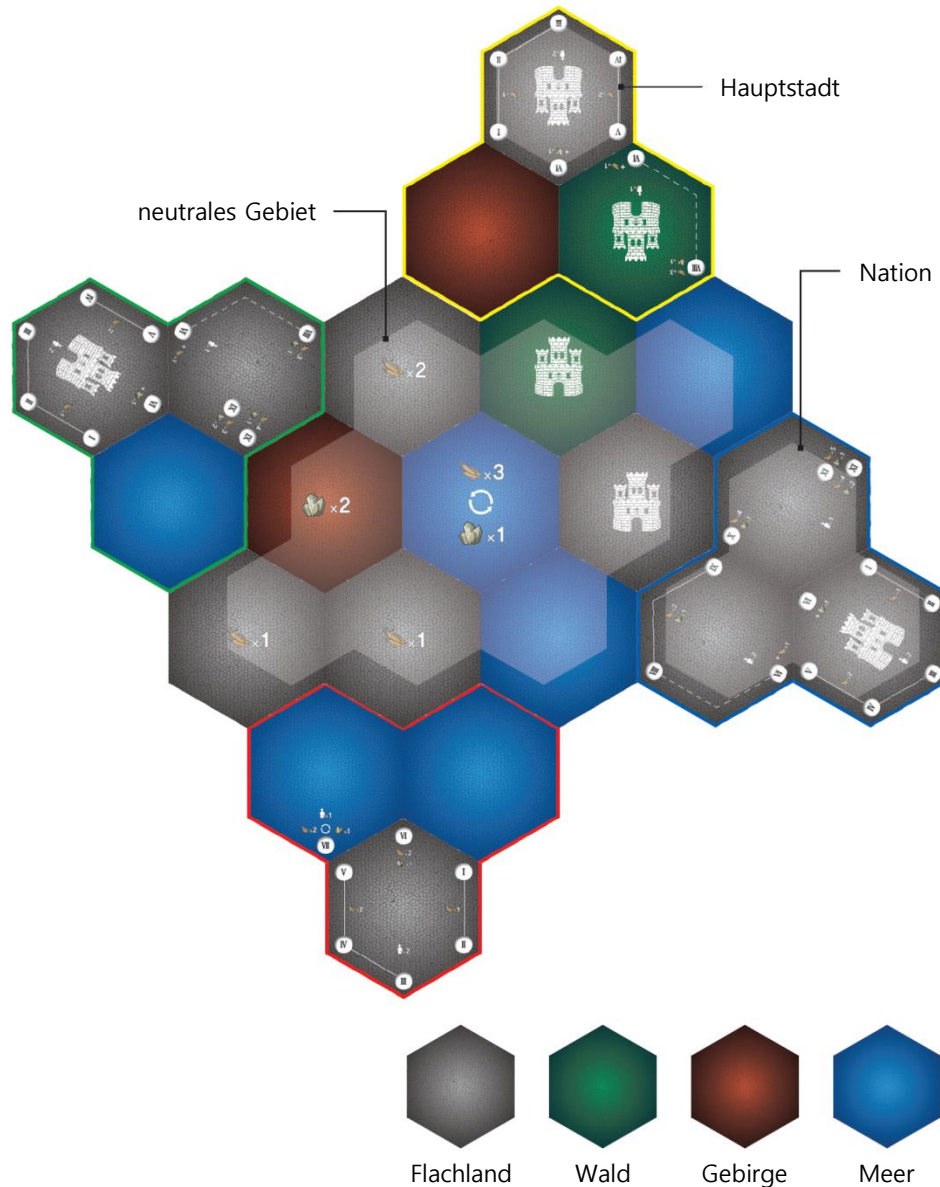


(6) Technologiebaum:

Ein Spieler, der eine Technologie entwickelt hat, muss sie markieren, indem er einen weißen Holzzylinder an der entsprechenden Stelle hier hinlegt. Zu Beginn des Spiels wird hier nichts platziert.

(7) Siegpunkteähler:

Die Spieler zeigen ihre Siegpunkte hier durch einen Holzwürfel ihrer Farbe an. Zu Beginn des Spiels wird hier nichts platziert.



Jeder Spieler wählt eine Nation aus und legt die drei Felder seiner Nation auf den Tisch.



Die Spieler müssen auch Felder für das neutrale Gebiet zwischen den Nationen legen. Zuerst werden Felder zufällig in den Ecken des neutralen Gebiets platziert.



Dann wird der Rest des neutralen Bereichs mit zufälligen Feldern aufgefüllt. Ein Meeresfeld kann nur angrenzend zu einem bereits gelegten Meeresfeld gelegt werden. Wenn es kein angrenzendes Meeresfeld gibt, dann ziehe solange weitere Felder, bis du ein Flachland-, Wald- oder Gebirgsfeld erhältst.

Kartenfelder (Forts.)

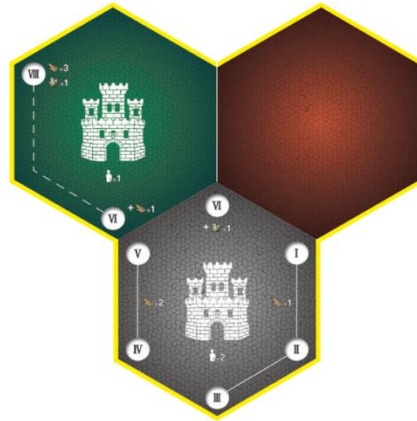
[Aufbau für 2 Spieler]



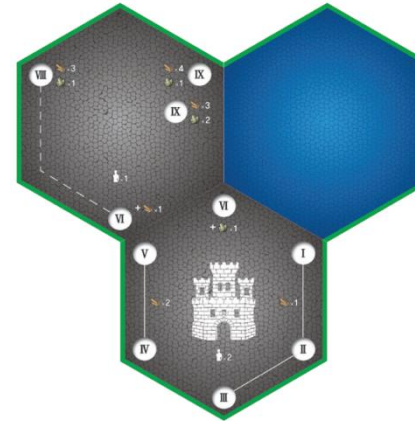
[Aufbau für 3 Spieler]



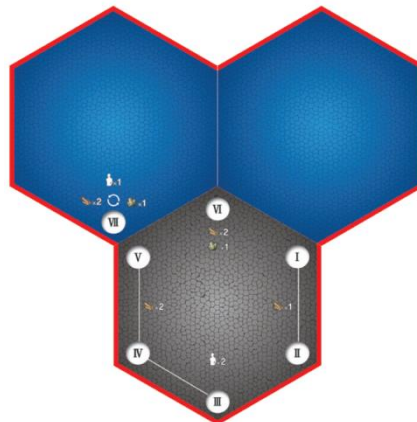
[Aufbau für 4 Spieler]



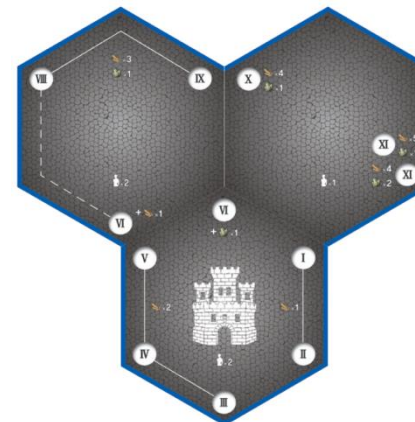
Österreich:
wenig Bevölkerung, aber effektive
Verteidigung



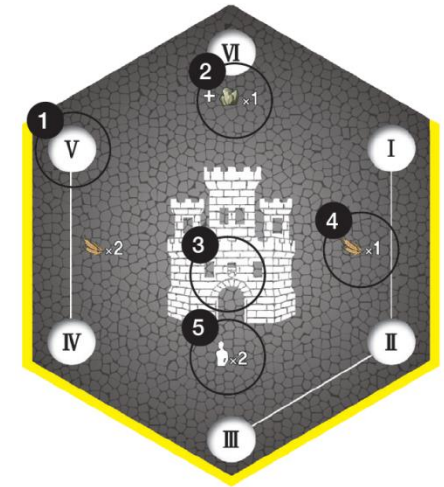
Byzanz:
ein gutes Gleichgewicht zwischen
Bevölkerung und Geographie



England:
wenig Bevölkerung, aber
durch das Meer geschützt



Frankreich:
große Bevölkerung, Armeen können
leicht rein und raus bewegen



- (1) Bevölkerungsposition
- (2) Metallproduktion
- (3) Festung
- (4) Nahrungsproduktion
- (5) Bevölkerungswachstum

Truppen & Aktionen

Infanterie- und Kavallerieeinheiten werden im Spiel Regimenter genannt. Die Infanterie-Regimenter sind die braunen runden Holzplättchen und die Kavallerie-Regimenter sind die dunkelbraunen runden Holzplättchen. Eine Schiffseinheit wird im Spiel Geschwader genannt und wird mit einem schwarzen quadratischen Holzplättchen dargestellt. Auf jedes Holzplättchen gibt es auf einer Seite ein Symbol, das die Art der Einheit anzeigt.



leichte Infanterie



schwere Infanterie



Musketen



Bogenschützen



Artillerie



leichte Kavallerie



schwere Kavallerie



Galeere



Galeone

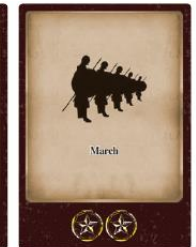
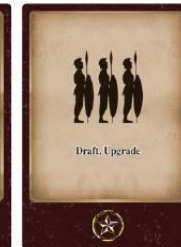
Ein Regiment oder Geschwader wird dem Symbol nach unten auf Kartenfelder platziert, so dass andere Spieler es nicht sehen. Jeder Spieler kann natürlich seine eigenen Einheiten jederzeit überprüfen.

Neben Regimentern und Geschwadern ist es wichtig zu wissen, was eine Division was und was eine Flotte ist. Eine Division ist ein Stapel aus Regimentern und Geschwadern in einem Flachland-, Wald- oder Bergfeld. Eine Flotte ist ein Stapel aus Regimentern und mindestens einem Geschwader in einem Meeresfeld. Ein einzelnes Regiment oder Geschwader in einem Feld wird auch als eine Division oder Flotte angesehen.

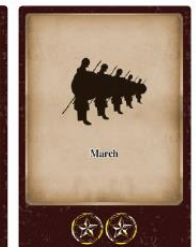
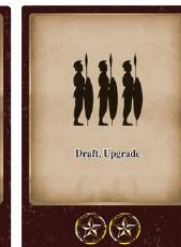
[Aufbau Aktionskacheln für 2 Spieler]



[Aufbau Aktionskacheln für 3 Spieler]



[Aufbau Aktionskacheln für 4 Spieler]



Drehe den Boden des Spielkartons nach oben und lege es auf den Tisch. Dies ist der Statusplan. Baue die Kartenfelder und die Aktionsplättchen auf, so wie in den vorhergehenden Abschnitten der Regeln beschrieben. Dann mische die Karten (einschließlich der Ereignisplättchen) getrennt nach Sorte und lege jede Sorte separat zu einem verdeckten Stapel.

Jeder Spieler wählt eine Nation aus und nimmt die 2 Holzzylinder und 15 Holzwürfel der entsprechenden Farbe (siehe Rand der Nationsfelder).

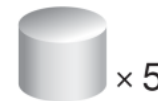
Jeder Spieler erhält verdeckt 5 Generalkarten, sowie 5 Bevölkerung (weiße Zylinder), 1 leichtes Infanterie-Regiment, 2 Nahrung und 1 Metall.



Jeder Spieler wählt 2 seiner 5 Generalkarten und verwirft die restlichen 3. Von diesen 2 Karten wählt jeder einen zum Kommandant legt ihn offen auf den Tisch. Dann legt er die andere Karte verdeckt rechts daneben.

Die Spieler können ihre Kommandanten ersetzen oder sie können von anderen Spielern während des Spiels entfernt werden. Die Eigenschaften und Fähigkeiten der einzelnen Kommandanten sind sehr wichtig für das Spiel. Die Spieler sollten daher die eigenen Kommandanten sowie die der anderen Spieler verstehen.

Die Anzahl der verdeckten Generalkarten rechts neben dem Kommandanten stellt die politische Macht des Spielers dar. Spieler können ihre politische Macht mit Aktionen erhöhen. In der Wertungsphase wird die Spielerreihenfolge an die politische Macht angepasst. Die politische Macht kann auch in verschiedenen Situationen während des Spiels verwendet werden.



× 5

Die Spieler erhalten 5 weiße Holzzylinder und legen sie auf die I-V nummerierten Kreise ihrer Nationsfelder.



Das 1 leichte Infanterie Regiment, das jeder Spieler erhält, wird dem Symbol nach unten in die Hauptstadt gelegt. Spieler markieren ihre Einheiten durch einen Holzwürfel ihrer Farbe oben auf jedem Stapel.



× 2

Jeder Spieler erhält 2 Nahrung und 1 Metall. Die Ressourcenmarker gibt es (nur) in Einheiten von 1 und 3.



× 1

Ein Zug beginnt damit, dass der Spieler, der am Zug ist, eine Aktionskachel auswählt. Um eine Aktionskachel auszuwählen, legt der Spieler einen Holzzylinder seiner Farbe auf einem leeren Kreis am unteren Ende der Aktionskachel. Daher kann ein Spieler keine Aktionskachel auswählen, die keine leere Kreise mehr hat.

Jede Aktionskachel besteht aus einer oder zwei möglichen Aktionen. Wenn es nur eine Aktion auf den gewählten Kachel gibt, dann führt der Spieler, der am Zug ist, diese Aktion aus und danach in Spielerreihenfolge jeder anderer Spieler auch. Dies ist dann ein kompletter Zug. Im Falle der Allianzaktion führt nur der Spieler, der am Zug ist, die Aktion aus (welches dann auch ein kompletter Zug ist).

Wenn der Spieler eine Aktionskachel mit zwei möglichen Aktionen auswählt, dann wählt er einen beiden Aktionen auf dieser Kachel aus und führt diese Aktion aus. Dann führen die anderen Spieler wiederum in Spielerreihenfolge die andere Aktion auf dieser Kachel aus. Zum Beispiel, wenn der Spieler, der am Zug ist, beschließt, die Produktionsaktion zu machen, müssen alle anderen Spieler die Bevölkerungswachstumsaktion machen.

Sobald der erste Zug fertig ist, ist der zweite Spieler an der Reihe und beginnt einen neuen Zug. Dies geht so weiter, bis jeder Spieler 2 Züge gemacht hat und damit seine beiden Zylinder verbraucht hat. Wenn dies soweit ist, dann wirst du sehen, dass es nur noch zwei leere Kreise auf den Aktionskacheln gibt.

Sobald während einer Runde ein Spieler die Siegbedingung (10 SP) erfüllt, endet das Spiel sofort.



Wenn du an der der Reihe bist und die links dargestellte Aktionskachel wählst, musst du entweder Produktion oder Bevölkerungswachstum ausführen. Die anderen Spieler müssen dann in Spielerreihenfolge die andere Aktion durchführen.

Wenn keine Ressourcenmarker mehr da sind, dann verwende geeigneten Ersatz oder mache Notizen auf Papier.

(1) Produktion

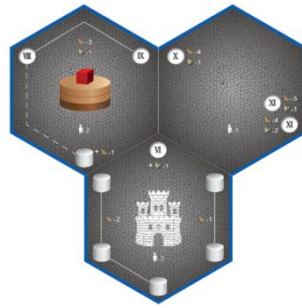
Die Bevölkerung deiner Nation produziert Ressourcen. Die Bevölkerungszylinder müssen in numerischer Reihenfolge auf die Kreise deiner Nation beginnend mit der Nummer I gelegt werden. Vor der Produktion musst du zuerst deine Bevölkerung anordnen, so dass sie der Reihe nach liegen. Du kannst auch den Zylinder auf der höchsten Nummer verlagern, wenn du mehrere Möglichkeiten für deinen am höchsten nummerierten Kreis hast.

Beispiel: Deine Nation ist Frankreich. Du musst die Art und Menge der Ressourcen bestimmen, die du aufgrund deiner Bevölkerung erhältst:

- Wenn du gar keine Bevölkerung hast, erhältst du für deine Bevölkerung keine Ressourcen.
- Wenn du 1-2 Bevölkerung hast, produzierst du 1 Nahrung.
- Wenn du 3-5 Bevölkerung hast, produzierst du 2 Nahrung.
- Wenn du 6 Bevölkerung hast, wählst du einen der beiden Kreise mit der Nummer VI. Du kannst dann den letzten Zylinder vor der Produktion verlegen. Du produzierst dann entweder 2 Nahrung und 1 Metall oder 3 Nahrung.
- Wenn du 7-9 Bevölkerung hast, produzierst du 3 Nahrung und 1 Metall.
- Wenn du 10 Bevölkerung hast, produzierst du 4 Nahrung und 1 Metall.
- Wenn du 11 Bevölkerung hast, kannst du auch den letzten Zylinder vor der Produktion ändern und damit entweder 4 Nahrung und 2 Metall oder 5 Nahrung und 1 Metall produzieren.

Wenn eine deiner Nationsfelder von einer Division oder Flotte eines nicht-verbündeten Spielers besetzt ist, ist deine Produktion möglicherweise eingeschränkt. Die Bevölkerung in den besetzten Feldern sowie alle deine Bevölkerung auf höheren Nummern sind nicht aktiv. Dies bedeutet, dass du sie weder für Produktion verwenden noch sie neu anordnen kannst.

Beispiel: Ein Kartenfeld innerhalb deiner Nation, Frankreich, ist durch eine Division Englands besetzt, welcher kein Verbündeter ist (siehe rechts). In diesem Fall kannst du deinen letzten Bevölkerungszylinder nicht für die Produktion verwenden und es auch nicht neu anordnen. Daher produzierst du nur 2 Nahrung mit 5 Bevölkerung.



Wenn Frankreich und England verbündet wären, könntest du deine Produktion normal durchführen. Mit der aktuellen Bevölkerungsanordnung würdest du 3 Nahrung erhalten. Du könntest stattdessen 2 Essen und 1 Metall erhalten, wenn du zuerst den letzten Zylinder auf den anderen leeren Kreis (Nr. VI) verlegen würdest.

Wenn du Kartenfelder im neutralen Bereich mit Ressourcen-Symbolen besitzt, erhältst du außerdem diese Ressourcen.

Wenn du die Produktionsaktion ausführst, kannst du auch Nahrung und Metall austauschen, wenn du das entsprechende Kartenfeld hast. Dies ist entweder als England bei voller Kapazität von 7 Bevölkerung, oder wenn du ein Meeresfeld mit dem Austauschsymbol (zwei Halbkreis-Pfeile) hast. Nach dem Abschluss der Produktion kannst du einmal für jedes solche Feld Ressourcen im angegebenen Verhältnis austauschen. Zum Beispiel, England bei voller Bevölkerung kann auf 2 Nahrung verzichten und 1 Metall erhalten, oder 1 Metall aufgeben und 2 Nahrung erhalten.

(2) Bevölkerungswachstum

Du erhältst einige zusätzliche weiße Holzzylinder und legst sie auf leere Kreise innerhalb deiner Nationsfelder in numerischer Reihenfolge beginnend mit der kleinsten Nummer. Bevor du mit dem Bevölkerungswachstumsaktion beginnst, muss du zuerst deine Bevölkerung der Reihe nach anordnen.

Die Anzahl an Bevölkerung, die du erhältst, ist die Bevölkerungszahl in der Mitte des Felds mit der niedrigsten freien Kreiszahl in deiner Nation (d.h. wo du als nächstes Bevölkerung hinstellen würdest). Österreich oder Byzanz bei 6 Bevölkerung jedoch erhalten nur 1 Bevölkerung, egal wo der sechste Zylinder steht.

Du kannst keine weiteren Bevölkerungszylinder erhalten, wenn deine Nation bei voller Bevölkerungskapazität ist. Die maximale Anzahl an Bevölkerung ist 8 für Österreich, 9 für Byzanz, 7 für England, und 11 für Frankreich.

Wenn einer deiner Nationsfelder durch eine Division oder Flotte eines nicht-verbündeten Spielers besetzt ist, ist dein Bevölkerungswachstum möglicherweise eingeschränkt. Alle leeren Kreise auf dem besetzten Feld sowie alle deine höher nummerierten leeren Kreise können nicht verwendet werden. Du kannst also dort keine Bevölkerung setzen. Darüber hinaus kannst du nicht deine Bevölkerung auf einem besetzten Feld sowie auf höher nummerierten Kreisen neu anordnen.

Bei Kreisen mit der gleichen Nummer musst du vorsichtig mit der Platzierung sein. Im Falle von Österreich, Byzanz oder Frankreich gibt es zwei Kreise mit der Nummer VI. Du musst eine davon auswählen, wenn du deine sechste Bevölkerung aufstellst. Später, bei der siebten Bevölkerung, musst dann den anderen Kreis mit der Nummer VI verwenden.

Im Fall von Byzanz gibt es zwei Kreise mit der Nummer IX. Du wählst einen davon, wenn du deine neunte Bevölkerung platzierst. Danach kannst du keinen weiteren platzieren. Ebenso im Falle von Frankreich, kannst du eine von zwei Kreisen wählen, wenn du deine elfte Bevölkerung platzierst (und danach keinen mehr).

Aktionen (Forts.)



Wenn du am Zug bist und du die Aktionskachel links wählst, musst du entweder die Aktion für Generalskarten oder die Aktion für Technologiekarten wählen. Die anderen Spieler führen dann reihum die andere Aktion aus. Für jede dieser Aktionen muss jeder Spieler weiterhin entscheiden, ob er neue Karten erhalten will oder die Karten, die er bereits hat, verwenden will.

Beispiel: Wenn du 1 Generalskarte nimmst, können die anderen Spieler jeweils wählen, entweder 2 neue Technologiekarten zu bekommen oder eine Technologie zu entwickeln mit den Technologiekarten, die sie bereits haben.

(1) Generalskartenaktion

Entweder du ziehst eine neue Generalskarte und fügst sie zu deinen noch nicht verwendeten Karten hinzu oder du verwendest deine noch nicht verwendeten Generalskarten. Bei der zweiten Option kannst du deinen Kommandanten ersetzen oder ernennen und deine politische Macht erhöhen. Zum Beispiel, wenn du 3 noch nicht verwendete Generalskarten hast, kannst du einen zu deinen Kommandanten ernennen und die anderen 2 Karten in politische Macht umwandeln. Die Karte eines ersetzten Kommandanten geht auf den Ablagestapel.

Um deine politische Macht mit einer Generals-karte zu erhöhen, legst du sie verdeckt unter dem rechten Ende deiner Generalskarten für politische Macht (wie im Bild rechts). Wenn du keine Karten für politische Macht hast, fängst du eine neue Reihe rechts neben deinem Kommandanten an. Die Anzahl der verdeckten Karten dort gibt deine politische Macht an.



Wenn du sowohl keinen Kommandanten als auch keine noch nicht verwendete Generalskarte hast, dann kannst du ausnahmsweise die Karte ganz rechts von deiner politischen Macht zu deinen neuen Kommandanten machen.

Die Symbole unter dem Namen des Generals auf der Karte zeigen die grundlegenden Eigenschaften dieses Generals an. Insbesondere solltest du die Zahlen für die Anzahl fortschrittlicher Land- und Seetaktikkarten wissen. Das ist die Anzahl der zusätzlichen fortschrittlichen Taktikkarten die du für diesen General in einer Schlacht erhältst. Diese Zahl kann höchstens 3 sein.

Als Kommandant gibt dir dein General außergewöhnliche Vorteile. Diese sind unten auf der Karte angezeigt. Auf einigen Karten ist der Rivale in der rechten oberen Ecke der Karte markiert. Wenn dein Kommandant der Rivale des gegnerischen Kommandanten in einer Schlacht ist, spielen beide Spieler als ob sie keinen Kommandanten in der Schlacht hätten.



- (1) Rivale
- (2) Christ-Symbol
- (3) Putsch-Symbol
- (4) fortschrittliche Seetaktikkarten

- (5) besondere Eigenschaften
- (6) Muslim-Symbol
- (7) fortschrittliche Landtaktikkarten

Aktionen (Forts.)

(2) Technologiekartenaktionen

Du kannst entweder 2 neue Technologiekarten ziehen oder eine Technologie entwickeln mit den Technologiekarten, die du bereits hast.

Es gibt nur zwei Arten von Technologiekarten: mit 1 Technologiepunkt oder mit 2 Technologiepunkten.

Dies bedeutet, dass, wenn du 2 neue Karten ziehst, wirst du mindestens 2 und höchstens 4 weitere Technologiepunkte erhalten.



Um eine neue Technologie zu entwickeln, musst du die Kosten in Technologiepunkten zahlen wie auf dem Statusplan angegeben. Diese Karten werden dann abgelegt. Zuviel zahlen ist auch möglich, aber die überschüssigen Punkte sind dann verloren.

Beispiel: Die Technologien von Metallurgie bis Schießpulver kosten jeweils 3 Technologiepunkte. Du kannst mit 3 Technologiekarten mit jeweils 1 Punkt oder einer Karte mit 1 Punkt und einer mit 2 Punkten bezahlen. Wenn du mit 2 Karten mit jeweils 2 Punkten bezahlst, geht der überschüssige Punkt verloren.

Technologien müssen in der Reihenfolge wie auf dem Technologiebaum dargestellt entwickelt werden. So kann beispielsweise der Steigbügel nur entwickelt werden, wenn Metallurgie bereits vorher entwickelt wurde. Für Schießpulver muss zuerst entweder Seenavigation oder Architektur entwickelt werden. Es ist aber nicht notwendig, dass beide entwickelt werden.

Nach der Entwicklung einer Technologie lege einen weißen Holzzylinder auf dem entsprechenden, grau markierten Fleck auf dem Statusplan. Dies zeigt an, dass diese Technologie entwickelt wurde und nun für alle Spieler zur Verfügung steht. Du erhältst 2 Siegpunkte für jede Technologie von Metallurgie bis Schießpulver, die du entwickelst. Jede Technologie kann nur einmal entwickelt werden.

Für die Technologien über Schießpulver hinaus zahlst du entweder mit Technologienpunkten oder mit Ressourcen und bekommst jeweils nur 1 Siegpunkt. Diese haben keine Wirkung darüber hinaus. Verwende zwei zusätzliche weiße Zylinder, um die Technologien zu markieren, die in diesem Abschnitt entwickelt wurden. Jede der sechs Technologien hier kann nur einmal entwickelt werden.



Wenn du Siegpunkte für die Entwicklung einer Technologie erhältst, aktualisierst du sofort deinen Siegpunktstand auf dem Statusplan. Wenn du noch keinen Holzwürfel dort hast, dann lege dort einen deiner Farbe hin auf die Anzahl deiner Siegpunkte. Andernfalls bewege deinen Holzwürfel dort an die neue Position entsprechend deiner Anzahl Siegpunkte.

Beispiel: Wenn du 2 Siegpunkte durch die Entwicklung einer Technologie erhältst und du bereits 5 Siegpunkte hattest, bewegst du deinen Würfel von der 5 zur 7.

Aktionen (Forts.)

Auch wenn du allein die Siegpunkte für die Entwicklung einer Technologie erhältst, können alle Spieler dessen Effekt verwenden. Zum Beispiel, sobald du Metallurgie entwickelst, könne alle Spieler schwere Infanterie-Regimenter bauen. Nur die Technologien im letzten Abschnitt des Technologiebaums haben keinen anderen Effekt als den Spieler, der die Technologie entwickelt, 1 Siegpunkt zu geben.

Nach der Entwicklung einer Technologie muss auf Ereignisse geprüft werden. Wenn die Ereignisstelle in der Spalte direkt rechts von der neuen Technologie leer ist, dann muss eine Ereigniskachel gezogen und dort hingelegt werden. Der Spieler, der die Technologie entwickelt hat muss zuerst das Ereignis für sich selbst ausführen und dann die übrigen Spieler in Spielerreihenfolge.

Es gibt 8 Ereigniskacheln, die auf historischen Ereignissen basieren. In einem Spiel wird es bis zu 4 davon geben.

Ereignis	Effekt
Putsch	Wenn dein Kommandant das „Putsch“-Symbol hat, so lege die Karte ganz rechts deiner politischen Macht ab.
Piratenausrottung	Wenn dein Kommandant dir fortschrittliche Seetaktik-karten gibt, erhalte 1 Siegpunkt.
Edikt von Mailand	Wenn dein Kommandant „Christ“ ist, erhalte 1 Siegpunkt.
Die Kreuzzüge	Entferne „Christ“ und „Muslim“-Kommandanten.
Schwarzer Tod	Spieler entfernen jeweils ihren Kommandanten, ein Drittel ihrer Bevölkerung und ein Drittel ihrer Regimenter und Geschwader (abgerundet).
Hexenverfolgung	Entferne ein Kommandant ohne "Christ"-Symbol und ersetze ihn mit der Karte ganz rechts deiner politischen Macht.
Renaissance	Die nächste Technologie wird automatisch entwickelt ohne Siegpunkte zu vergeben. Der auslösende Spieler entscheidet welche, falls nötig. Dies passiert nur einmal.
Dreißigjähriger Krieg	Entferne ein Kommandanten mit „Christ“-Symbol.



Wenn du die links dargestellte Aktionskachel in deinem Zug wählst, dann kannst du den Allianzstatus der Spieler ändern. Nachdem du die Aktion abgeschlossen hast, wird dein Zug zu ende sein. Andere Spieler bekommen hierbei keine Aktion.

Verbündete dürfen einander nicht bekämpfen. Spieler dürfen ihre Divisionen oder Flotten nicht auf Kartenfelder von Verbündeten bewegen. Ein Spieler darf nur in ein Nationsfeld eines Verbündeten bewegen, wenn dieses von einem nicht-verbündeten Spieler besetzt ist. Wenn er die Schlacht dort gewinnt, dann darf er dort bleiben. Wenn die Allianz später aufbricht, dann ist dieses Feld besetzt.

In der Wertungsphase können verbündete Spieler bei den Unterhaltskosten helfen. Isolierte Divisionen oder Flotten haben höhere Unterhaltskosten. Isolation kann durch Verwendung von Kartenfeldern verbündeter Spieler vermieden werden.

Der Allianzstatus wird mit farbigen Würfel auf dem Statusplan markiert. Spieler gehören zur selben Allianz, wenn dort jeweils einen Würfel ihrer Farbe im gleichem Allianzfeld liegt. Wenn z.B. ein roter Würfel und ein blauer Würfel zusammen im gleichen Allianzfeld liegen, sind Frankreich und England verbündet.

Wenn du die Allianzaktion ausführst, kannst du den Allianzstatus so vieler Spieler wie du willst und kannst ändern unter Beachtung der folgenden vier Regeln:

- Es kann nicht mehr als 1 Würfel jeder Farbe im gesamten Allianzbereich liegen.
- Bei 3 Spielern kann jedes Allianzfeld höchstens 2 Würfel haben. Bei 4 Spielern kann jedes Allianzfeld höchstens 3 Würfel haben.

Aktionen (Forts.)

- Du kannst Würfel in Allianzfelder ohne Kosten hineinsetzen. Du musst aber politische Macht verbrauchen, um Würfel herauszunehmen. Um einen Würfel herauszunehmen, lege die Karte ganz rechts deiner politischen Macht ab.
- Entferne am Ende der Aktion alle Würfel, die alleine in einem Allianzfeld liegen (ohne Kosten).

Beispiel: Es gibt zwei Allianzen (siehe Bild unten). England und Frankreich sind verbündet. Österreich und Byzanz sind verbündet. Du möchtest die Allianzen ändern, so dass die einzige Allianz die zwischen England und Österreich ist. In diesem Fall musst du zwei Karten vom rechten Ende deiner politischen Macht abgeben. Zuerst gibst du eine Karte ab, um den blauen Würfel zu entfernen. Dann eine weitere, um den gelben Würfel herauszunehmen und in das Allianzfeld zu legen, wo der rote Würfel ist. Schließlich leerst du ohne Kosten das Feld, wo der grüne Würfel alleine steht.



Wenn du die Aktionskachel links wählst, dann kannst du Einheiten ausheben und modernisieren. Du darfst so viele Einheiten ausheben und modernisieren, wie du willst und bezahlen kannst.

Ein Regiment oder Geschwader darf nicht im selben Zug ausgehoben und modernisiert werden.

So bald du diese Aktion gemacht hast, dürfen die anderen Spieler in Spielerreihenfolge auch diese Aktion ausführen.

Wenn alle Regimenter oder Geschwader eines Typs bereits auf Kartenfeldern sind, dann können diese nicht mehr ausgehoben werden.

(1) Ausheben

Um eine Einheit auszuheben, muss die notwendige Menge an Bevölkerung entfernt und Ressourcen je nach Art der Einheit bezahlt werden. Grundsätzlich gilt, dass für ein Regiment oder Geschwader 1 Bevölkerung entfernt werden muss und die Ressourcen wie auf dem Technologiebaum angezeigt bezahlt werden müssen.

Es gibt eine Ausnahme beim Ausheben leichter Infanterie-Regimenter. Du kannst 2 leichte Infanterie-Regimenter für die gleiche Ressourcenkosten wie für eine ausheben (die zusätzliche Bevölkerung muss aber entfernt werden).

Beispiel: Um 1 leichtes Infanterie-Regiment auszuheben, musst du 1 Bevölkerung und 1 Nahrung bezahlen. Um 2 solche auszuheben musst du 2 Bevölkerung und 1 Nahrung bezahlen. Für 3 müssen 3 Bevölkerung und 2 Nahrung bezahlt werden, und für 4 werden 4 Bevölkerung und 2 Nahrung benötigt.

Aktionen (Forts.)

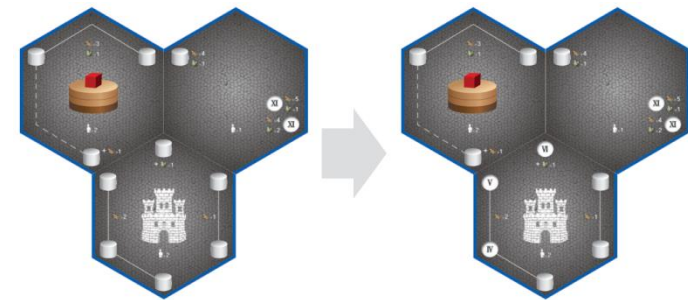
Zu Beginn des Spiels sind leichte Infanterie, Bogenschützen, leichte Kavallerie und Galeeren verfügbar. Für weitere Typen von Regimentern oder Geschwadern muss zuerst die dazugehörige Technologie entwickelt werden.



Einheitstyp	Kosten	benötigte Technologie
leichte Infanterie	1 Nahrung	-
schwere Infanterie	1 Nahrung und 1 Metall	Metallurgie
Musketen	2 Nahrung und 1 Metall	Schießpulver
Bogenschützen	1 Nahrung	-
Artillerie	3 Nahrung und 1 Metall	Schießpulver
leichte Kavallerie	2 Nahrung	-
schwere Kavallerie	3 Nahrung und 1 Metall	Steigbügel
Galeere	2 Nahrung	-
Galeone	3 Nahrung und 1 Metall	Seenavigation

Wenn du Bevölkerung entfernst für das Ausheben von Einheiten, so musst du die mit den höchsten Nummern entfernen. Bevölkerung auf Feldern, die von einem nicht-verbündeten Spieler besetzt sind, sowie alle höher nummerierten Kreisen sind allerdings nicht aktiv und können daher nicht verwendet werden. Du musst stattdessen die am höchsten nummerierte Bevölkerung verwenden, die aktiv ist.

Beispiel: Deine Nation ist Frankreich und einer deiner Nationsfelder wird durch eine Division Englands besetzt, der kein Verbündeter ist (siehe Bild unten). In diesem Fall, musst du 3 Bevölkerung von der Hauptstadt für das Ausheben von 3 Regimentern entfernen. Wenn Frankreich und England verbündet wären, würdest du stattdessen eine Bevölkerung vom Feld oben rechts und die zwei am höchsten nummerierten vom Feld oben links entfernen.



Nachdem du ein Regiment oder Geschwader ausgehoben hast, nimmst du das entsprechende Holzplättchen aus dem Vorrat und legst es verdeckt auf ein Kartenfeld. Du musst allerdings vorher den anderen Spielern dieses zeigen.

- Du musst alle neu ausgehobenen Regimenter in deine Hauptstadt legen. Im seltenen Fall, dass deine Hauptstadt von einem nicht-verbündeten Spieler besetzt ist, kannst du keine Regimenter ausheben.
- Du musst alle neu ausgehobenen Geschwader in ein Flachland- oder Waldfeld legen, das dir gehört und an ein Meeresfeld angrenzt. Wenn du kein solches Feld hast oder sie alle Einheiten anderer Spieler enthalten, so kannst du keine Geschwader ausheben.

Du musst alle deine neuen Divisionen und Flotten jeweils mit einen Würfel deiner Farbe markieren, welches du oben drauf legst.

(2) Modernisieren

Die Möglichkeiten und Kosten für das Modernisieren eines Regiments oder Geschwaders werden von den zur Verfügung stehenden Technologien und deiner Anzahl Schlachten bestimmt. Du kannst eine vorhandene Einheit nur entlang eines Zweigs des Technologiebaums modernisieren. Die möglichen Typen sind entlang der Linien auf dem Statusplan dargestellt. Die zugehörige Technologie für das Regiment oder Geschwader muss vor dem Modernisieren bereits entwickelt sein.

Für jedes modernisierte Regiment oder Geschwader musst du sofort deine Anzahl Schlachten um 1 reduzieren. Du musst bereits vorher eine Anzahl Schlachten (1-5) durch Schlachten mit anderen Spielern erworben haben. Markiere dies mit einem Würfel deiner Farbe in dem entsprechenden Abschnitt des Statusplans (siehe Bild rechts). Wenn du deine Anzahl Schlachten aufgebraucht hast, dann entferne deinen Würfel von hier. Du kannst dann keine weiteren Einheiten modernisieren, bis du wieder deine Anzahl Schlachten erhöhst (auf eine Zahl 1-5).

Du musst auch eine bestimmte Menge an Ressourcen für jede Einheit, die du modernisierst, zahlen. Diese Menge ist die Differenz der Ressourcenkosten für das Ausheben zwischen den beiden Einheitentypen (das heißt, die Kosten für den modernisierten Typ minus den aktuellen Typ). Die erforderlichen Ressourcen für das Ausheben der einzelnen Einheiten sind auf dem Statusplan angezeigt.

Die Anzahl Schlachten reduziert auch die Ressourcenkosten wie auf dem Statusplan angezeigt. Du benötigst 1 Nahrung oder 1 Metall weniger, wenn die Anzahl Schlachten 1 oder 2 ist. Bei 3-5 zahlst du 1 Nahrung und 1 Metall weniger.

Ersetze das Regiment oder Geschwader-Plättchen mit der modernisierten Version auf dem gleichen Kartenfeld. Ein Regiment oder Geschwader durch Modernisierung zu erhalten kostet weniger als durch Ausheben. Auch kann es ein Vorteil sein, ein modernisiertes Regiment oder Geschwader direkt auf einem wichtigen Kartenfeld zu erhalten.

Beispiel: ein leichtes Infanterieregiment in ein schweres Infanterieregiment zu verwandeln kostet keine Ressourcen, nur die Anzahl Schlachten wird um 1 verringert. Dies liegt daran, dass die notwendigen Ressourcen für eine leichte Infanterie 1 Nahrung und die notwendigen Ressourcen für eine schwere Infanterie sind 1 Nahrung und 1 Metall sind. Die Differenz ist 1 Metall, das für jede Anzahl von Schlachten 1-5 auf Null reduziert wird.

Wenn du eine leichte Infanterie auf Musketen modernisieren willst, variieren die Anzahl und Art der Ressourcen, die bezahlt werden müssen. Wenn deine Anzahl Schlachten 1-2 ist, kannst du entweder 1 Nahrung oder 1 Metall zahlen (weil du die Kosten entweder um 1 Nahrung oder 1 Metall reduzieren kannst). Wenn deine Anzahl Schlachten 3-5 ist, dann gibt es keine Kosten, da es sowohl um 1 Nahrung als auch um 1 Metall reduziert wird.

Auf die gleiche Weise kannst du eine schwere Infanterie auf Musketen modernisieren, ein Bogenschütze auf eine Artillerie, eine leichte Kavallerie auf eine schwere Kavallerie und eine Galeere auf eine Galeone.





Wenn du in deinem Zug die links dargestellte Aktionskachel wählst, kannst du deine Einheiten bewegen. Alle deine Regimenter und Geschwader beginnen den Zug mit einigen Bewegungspunkten, die du verwenden kannst. Du darfst, musst aber nicht, alle deine Einheiten bewegen.

Wenn du deine Division oder Flotte in ein Kartenfeld bewegst, die Einheiten eines nicht-verbündeten Spielers enthält, wird dieses Feld zum Schlachtfeld. Nachdem die Schlacht vorbei ist, kannst du andere Einheiten bewegen, die noch Bewegungspunkte haben.

Nachdem du deine Marschaktion abgeschlossen hast, führen die anderen Spieler in Reihenfolge jeweils ihre Marschaktion aus.

Wenn alle Spieler ihre Marschaktionen abgeschlossen haben, wird das Kriegsparadigma geändert, womit dann der Zug beendet ist.

Du kannst Einheiten auf angrenzende Kartenfelder mit ihren Bewegungspunkten (BP) bewegen. Wenn ein Regiment oder Geschwader seine Bewegungspunkte verbraucht hat, kann es sich nicht mehr in diesem Zug bewegen.

Die Kosten eine Einheit zu bewegen hängen vom Typ ab und dem Kartenfeld, in das hineinbewegt wird.

Am Anfang eines Zuges haben Infanterieeinheiten 1 BP, Kavallerie und Geschwader 2 BP. Grundsätzlich gilt, dass Infanterie auf angrenzende Flachland-, Wald- oder Gebirgsfelder bewegen können, Kavallerie auf angrenzende Flachland- oder Waldfelder und Schiffe auf angrenzende Meeresfelder.

[Grundbewegungstabelle]

	Flachland	Wald	Gebirge	Meer
Infanterie (1 BP)	kostet 1 BP	kostet 1 BP	kostet 1 BP	-
Kavallerie (2 BP)	kostet 1 BP	kostet 2 BP	-	-
Schiffe (2 BP)	-	-	-	kostet 1 BP

Es gibt einige zusätzliche Regeln zu den obigen Grundregeln. Zum Beispiel fängt ein Geschwader nach dem Ausheben in einem Flachland- oder Waldfeld neben einem Meeresfeld an. Das bedeutet, dass Schiffe auf Landfelder sein dürfen. Es wird angenommen, dass es neben einem Meeresfeld immer einen Hafen im Feld gibt, welches die Schiffe erlaubt ein und aus zu fahren. Auch kannst du ein Regiment von einem Flachland- oder Waldfeld auf ein angrenzendes Meeresfeld bewegen, indem ein Geschwader dort betreten wird.

Bevor du die zusätzlichen Regeln zur Marschaktion für Schiffe liest, solltest du die grundlegenden Funktionen von Schiffen kennen.

Bis zu 5 Regimenter können an Bord eines Geschwaders sein. Dies wird dadurch markiert, dass die Regimenter auf dem Geschwader gestapelt werden. Wenn es mehrere Geschwader auf einem Meeresfeld gibt, müssen sie so gehalten werden, dass es klar ist, welche Regimenter sind an Bord welches Geschwaders sind.

In einer Seeschlacht bekämpfst du deine Gegner mit Regimentern, die zu deiner Flotte gehören. Artillerieeinheiten in einer Flotte kann nur an einer Seeschlacht teilnehmen, wenn du dort eine Galeone hast. Kavallerieeinheiten können nie an Seeschlachten teilnehmen.

[zusätzliche Regeln für Schiffsbewegung]

- Ein Geschwader kann von einem Flachland- oder Waldfeld zu einem angrenzenden Meeresfeld bewegen, indem es seine gesamten Bewegungspunkte aufbraucht. Das Geschwader kann Regimenter von dort mitnehmen.
- Ein Geschwader kann von einem Meeresfeld zu einem angrenzenden Flachland- oder Waldfeld bewegen, in dem es seine verbleibenden Bewegungspunkte verbraucht. Alle Regimenter an Bord beenden hiermit ihre Bewegung.

[Borden und Anlanden von Regimentern]

- Ein Regiment auf einem Flachland- oder Waldfeld kann für 1 BP an Bord eines Geschwaders auf einem angrenzenden Meeresfeld gehen. Dies verbraucht alle verbleibenden Bewegungspunkte des Geschwaders. Vorher können aber noch weitere Regimenter von benachbarten Feldern auch an Bord hiervon gehen.
- Ein Regiment auf einem Geschwader auf einem Meeresfeld kann auf einem angrenzenden Flachland- oder Waldfeld an Land gehen, was seine Bewegung beendet. Das Geschwader verbraucht mit der Landung von Regimentern (einen oder mehrere) alle seine verbliebenen Bewegungspunkte auf.

Kurz gesagt, können sich Einheiten nicht mehr bewegen, die sich von einem Land- zu einem Meeresfeld oder umgekehrt bewegt haben oder daran beteiligt waren.

Eine Division oder Flotte, welches seine Bewegung beendet hat, wird durch einen zweiten Würfel der gleichen Farbe obenauf markiert. Dies wird auch für Einheiten gemacht, die in einer Schlacht waren. Eine Einheit, die sich gegen einen Angriff eines anderen Spielers verteidigen musste, kann sich daher nicht mehr im gleichen Zug bewegen.

Wenn du Einheiten auf ein Kartenfeld bewegst, die eine Division oder Flotte eines nicht-verbündeten Spielers enthält, wird dieses Feld zu einem Schlachtfeld. Der angegriffene Spieler darf dann sofort Divisionen oder Flotten dorthin bewegen, die das Schlachtfeld erreichen können (sie dürfen ihre Bewegung noch nicht beendet haben). Der Spieler am Zug kann dann auch das Schlachtfeld auf die gleiche Weise verstärken. Die Spieler müssen daran denken, dass die Eigenschaften ihres Kommandanten für diese Verstärkungen nicht anwendbar sind. Danach erst wird die Schlacht durchgeführt.

Eine Landschlacht zwischen zwei Spielern wird auf einem Flachland-, Wald- oder Gebirgsfeld ausgeführt. Eine Seeschlacht zwischen zwei Spielern wird auf einem Meeresfeld ausgeführt. Die Einzelheiten zu Schlachten sind auf den Seiten 19-22.

[finale Bewegungstabelle]

	Flachland	Wald	Gebirge	Meer
Infanterie (1 BP)	kostet 1 BP			kostet 1 BP von Flachland oder Wald (Geschwader verbraucht alle verbliebenen BP)
	verbraucht alle BP vom Meer (Geschwader verbraucht alle verbliebenen BP)		-	
Kavallerie (2 BP)	kostet 1 BP	kostet 2 BP	-	
	verbraucht alle BP vom Meer (Geschwader verbraucht alle verbliebenen BP)			
Schiff* (2 BP)	verbraucht alle verbliebenen BP vom Meer (Regimenter verbrauchen alle BP)		-	kostet 1 BP
	kostet alle BP von Flachland oder Wald			

* Details zu Schiffen sind oben im Text.

Aktionen (Forts.)

[Rückzug von Einheiten aus einer Schlacht]

- Beim Rückzug aus einer Landschlacht musst du alle deine Regimenter dort auf ein angrenzendes Landfeld von dir bewegen (die Eigenschaften deines Kommandanten gelten hierbei nicht und Kavallerie kann nicht in ein Gebirgsfeld). Wenn du Geschwader in deiner Division hast, müssen sie auf ein angrenzendes Meeresfeld von dir bewegen.
- Beim Rückzug aus einer Seeschlacht musst du deine Flotte auf ein angrenzendes Meeresfeld von dir bewegen. Du musst allerdings vorher alle Regimenter entfernen, die die Kapazität von 5 Regimenter pro Geschwader überschreiten.

Generell gilt, wenn es kein passendes Feld (wie oben beschrieben) für zurückziehende Einheiten gibt, dann sind diese Einheiten verloren.

Sobald die Schlacht ausgeführt worden ist, kannst du andere Einheiten von dir bewegen, die ihre Bewegungspunkte noch nicht ausgegeben haben. Du kannst auch weitere Schlachten auslösen in deiner Marschaktion. Wenn du am Ende Einheiten übrig hast, die sich nicht in deiner Marschaktion bewegt haben (d.h. jede Division oder Flotte mit nur einem Würfel oben drauf) kannst du diese später im Zug zu Schlachten hinzufügen, wo du angegriffen wirst (innerhalb ihrer Reichweite).



Du besitzt automatisch ein Kartenfeld im neutralen Gebiet, in der du eine Einheit hineinbewegst. Wenn Einheiten eines nicht-verbündeten Spielers dort sind, dann musst du allerdings zuerst die Schlacht dort gewinnen. Ein übernommenes Feld im neutralen Bereich wird durch einen Würfel der eigenen Farbe dort markiert. Wenn es dort ein Würfel eines anderen Spielers gibt, wird dieser entfernt.

Du kannst auch in Nationsfelder von nicht-verbündeten Spielern hineinbewegen. In diesem Fall besitzt du das Feld nur solange du es besetzt hältst. Wenn du alle deine Einheiten von dort wegbewegst, besitzt du es nicht mehr. Es kann nützlich sein Nationsfelder zu besetzen, um Aktionen wie Produktion zu behindern.

Du kannst nur in Nationsfelder eines Verbündeten hineinbewegen, wo es Einheiten eines nicht-verbündeten Spielers gibt. Wenn du die Schlacht dort gewinnst, können deine Einheiten bleiben. Du besitzt das Feld vorübergehend wie oben, aber dein Verbündeter kann die Bevölkerung für seine Aktionen verwenden.

Sobald der Zug endet, entfernen alle Spieler einen Holzwürfel von allen ihren Divisionen und Flotten, die zwei haben.

Schließlich wird das Kriegsparadigma verändert, indem der weiße Holzzylinder auf dem Statusplan dort eine Position im Uhrzeigersinn weiterbewegt wird.



Die Kriegsparadigmen sind (im Uhrzeigersinn beginnend von oben links): Ära der Infanterie, Ära der Kavallerie, Ära der Festungen, und Ära der Schiffe.

Schlacht

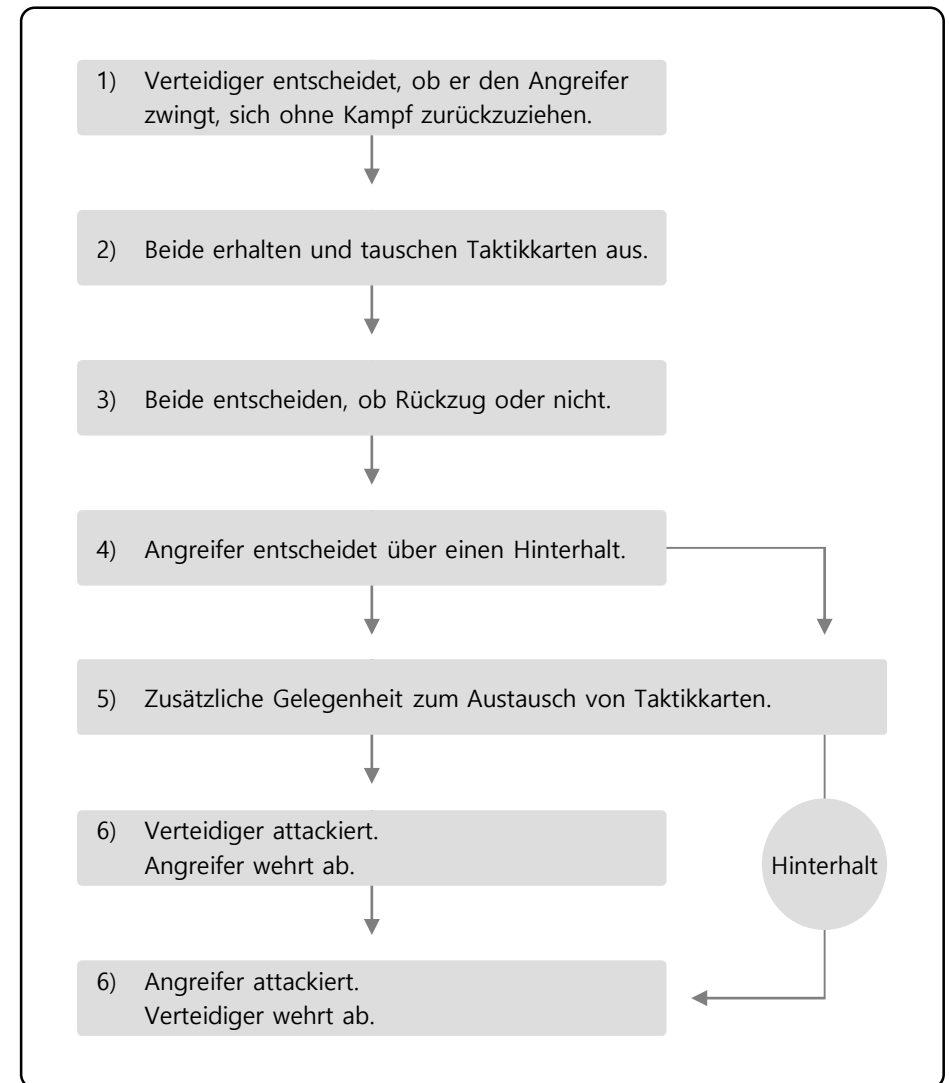
Wenn du deine Einheiten auf ein Kartenfeld bewegst, wo es Einheiten eines nicht-verbündeten Spielers gibt, wird dieses Feld zum Schlachtfeld. Der Kampf wird erst ausgeführt nachdem Verstärkungen hinzugefügt worden sind. Der Spieler, der Einheiten dort hineinbewegt hat und somit die Schlacht ausgelöst hat, ist der Angreifer. Der andere Spieler ist der Verteidiger.

Eine Schlacht besteht aus bis zu 2 "Attacken" (auch "Kämpfe" genannt). Der Angreifer kann erst seine Attacke ausführen nachdem er erfolgreich die Attacke des Verteidigers abgewehrt hat. Wenn jedoch dem Angreifer ein Hinterhalt gelingt, kann er dies überspringen und nur seine Attacke durchführen. Du kannst nur dann Einheiten verlieren, wenn du gegen eine Attacke verloren hast. Du verlierst nie irgendwelche Einheiten, wenn du selber attackierst (unabhängig davon, ob erfolgreich oder nicht).

Du führst eine Attacke aus, in dem du deine Einheiten in der Schlacht mit Taktikkarten kombinierst. Jede deine Einheiten, welches zu einer Grundtaktikkarte passt, darf kämpfen. Du kannst zusätzliche Vorteile mit Hilfe fortschrittlicher Taktikkarten gewinnen. Um deine Chancen auf einen Sieg in der Schlacht zu verbessern, musst du so viele Taktikkarten wie möglich erhalten.

Du erhältst Taktikkarten, wenn eine Schlacht stattfindet, und du musst sie alle zurück geben, wenn dies endet. Mit anderen Worten: sowohl der Angreifer und Verteidiger ziehen zufällig Karten aus einem zu Beginn der Schlacht kompletten Satz von Taktikkarten. Die Grundtaktikkarten haben ein silbernes Symbol auf den Rücken, die fortschrittlichen ein goldenes Symbol.

Wenn du die Schlacht gewinnst, kannst du entweder Siegpunkte erhalten oder den gegnerischen Kommandanten abwerfen.



Schlacht (Forts.)

(1) Angreifer zum Rückzug zwingen

Der Verteidiger kann jetzt entscheiden, dass sich der Angreifer ohne Kampf zurückziehen muss. In diesem Fall muss der Verteidiger die Karte ganz rechts seiner politischen Macht an den Angreifer abgeben, welcher sie entsprechend zu seinen hinzufügt. Der Angreifer muss sich dann zurückziehen. Wenn der Verteidiger keine politische Machtkarten hat, dann kann er dies nicht tun.

Wenn der Angreifer sich in solchem einem Fall zurückzieht, dann erhöht nur er seine Anzahl Schlachten um 1. Dies wird auf dem entsprechenden Abschnitt des Statusplans markiert (siehe Bild rechts).

Wenn seine Anzahl Schlachten vorher 0 war, legt der Angreifer seinen Würfel an die mit der 1 markierte Stelle. Wenn seine Anzahl Schlachten 1-4 war, so bewegt er seinen Würfel um 1 voran. Die maximale Zahl hierbei ist 5.



(2) Beide erhalten und tauschen Taktikkarten aus

Im Falle einer Landschlacht können die Spieler nur Landtaktikkarten erhalten. Im Falle einer Seeschlacht können sie nur Seetaktikkarten erhalten. Taktikkarten können sowohl Grundtaktikkarten als auch fortschrittliche Taktikkarten sein.

Angreifer und Verteidiger erhalten jeweils 5 Grundtaktikkarten. Wenn es jedoch ein Festungssymbol im Kartenfeld des Schlachtfelds gibt und Architektur noch nicht entwickelt wurde, erhält der Verteidiger 1 Grundkarte mehr. Die Spieler überprüfen dann verschiedene Bedingungen, um zu bestimmen, wie viele fortschrittliche Karten sie erhalten. Sie bekommen Karten für alle folgenden Bedingungen, die sie erfüllen.

[Anzahl fortschrittlicher Taktikkarten]

1	Basismenge	Beide Spieler erhalten 1 fortschrittliche Taktikkarte.
2	Kommandant	Beide Spieler erhalten fortschrittliche Taktikkarten für ihren Kommandanten. Z.B. wenn dein Kommandant Alexandros III ist, erhältst du 3 fortschrittliche Landkarten, aber keine fortschrittliche Seekarten.
3	Festung auf dem Schlachtfeld	Wenn es eine Festung auf dem Schlachtfeld gibt und Architektur entwickelt wurde, erhält der Verteidiger 1 fortschrittliche Karte (anstatt der 1 Grundkarte mehr).
4	Kriegsparadigma	Beide Spieler prüfen das aktuelle Kriegsparadigma und erhalten weitere fortschrittliche Karten dafür.

In der Ära der Festungen geschieht folgendes. Wenn Architektur noch nicht entwickelt ist, erhält der Verteidiger 1 fortschrittliche Taktikkarte anstatt der 1 Grundtaktikkarte mehr für in einer Festung zu sein. Wenn Architektur entwickelt worden ist, erhält der Verteidiger insgesamt 2 fortschrittliche Taktikkarten für in einer Festung sein, d.h. 1 fortschrittliche Taktikkarte zusätzlich zu der 1 fortschrittlichen Karte, die er sowieso dafür erhält, in einer Festung zu sein.

Wenn es nicht die Ära der Festungen ist, erhalten Verteidiger und Angreifer fortschrittliche Taktikkarten für ihre Einheiten in der Schlacht (siehe unten).

1	Ära der Infanterie	3 / 4+ Infanterie-Regimenter → erhalte 1 / 2 fortschrittliche Landtaktikkarten
2	Ära der Kavallerie	2 / 3+ Kavallerie-Regimenter → erhalte 1 / 2 fortschrittliche Landtaktikkarten
3	Ära der Festungen	vor / nach Entwicklung von Architektur: → erhalte 1 fortschrittliche Landkarte statt 1 Grund-Landkarte / 1 fortschrittliche Landkarte mehr
4	Ära der Schiffe	1 / 2+ Geschwader → erhalte 1 / 2 fortschrittliche Seetaktikkarten

Ein Spieler ohne Kommandant erhält auf jeden Fall nur 5 Grundtaktikkarten. Wenn die Kommandanten der beiden Spieler in der Schlacht Rivalen voneinander sind, dann wird gespielt, als ob keiner der beiden einen Kommandanten hätte.

Die Spieler schauen sich zuerst die Taktikkarten an, die sie erhalten haben. Dann können sie einige davon austauschen. Jeder Spieler darf einmal eine Anzahl fortschrittlicher Taktikkarten abwerfen und dann die gleiche Anzahl an Grundtaktikkarten ziehen. Die Verteidiger tut dies zuerst, danach der Angreifer.

(3) Beide entscheiden, ob Rückzug oder nicht

Sowohl Verteidiger als auch Angreifer können entscheiden, ob sie sich jetzt zurückziehen oder nicht. Um sich jetzt zurückzuziehen, muss ein Spieler die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 7, "Rückzug" spielen.

Der Verteidiger kann sich zuerst zurückziehen. Wenn jedoch der Angreifer dann die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 8, "Verfolgung" spielt, wird der Rückzug des Verteidigers verhindert. Wenn der Verteidiger sich nicht zurückzieht, dann kann der Angreifer dies versuchen. In gleicher Weise kann dann der Verteidiger den Rückzug des Angreifers verhindern. Gespielte Karten werden abgeworfen.

Wenn sich entweder Verteidiger oder Angreifer zurückziehen, endet die Schlacht und beide Spieler erhöhen ihre Anzahl Schlachten um eins.

(4) Angreifer entscheidet über einen Hinterhalt

Wenn dieser Punkt erreicht wird, dann es gibt in jedem Fall einen Kampf. Ein Angreifer muss meistens erfolgreich die Attacke des Verteidiger abwehren, um seine eigene Attacke zu machen. Wenn dem Angreifer aber ein Hinterhalt gelingt, kann er die Attacke des Verteidigers überspringen und direkt seine eigene Attacke starten. Dies bedeutet, dass der Angreifer den Verlust von Einheiten verhindern kann und eine bessere Chance hat, die Schlacht zu gewinnen.

Für einen Hinterhalt muss der Angreifer die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 6, "Hinterhalt" spielen. Wenn der Verteidiger aber die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 7, "Rückzug" spielt, wird der Hinterhalt verhindert. Wenn jedoch dann der Angreifer noch die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 8, "Verfolgung" spielt, ist der Hinterhalt doch noch erfolgreich. Gespielte Taktikkarten werden abgeworfen.

(5) Zusätzliche Gelegenheit zum Austausch von Taktikkarten

Die Spieler können nun vor den Attacken wieder Taktikkarten austauschen.

Zuerst verwirft der Verteidiger bis zu 5 Taktikkarten und zieht die gleiche Anzahl an Grundtaktikkarten. Er muss dafür die Karte ganz rechts seiner politischen Macht abwerfen. Der Verteidiger kann dies so oft wiederholen, wie er will, und verbraucht dabei jedes Mal eine politische Machtkarte.

Abgeworfene Taktikkarten gehen auf einen separaten Stapel. Diese können nicht mehr für diese Schlacht verwendet werden. Wenn es keine weiteren Grundtaktikkarten gibt dann kann auch kein Austausch mehr stattfinden.

Sobald der Verteidiger mit seinem Austauschen fertig ist, kann der Angreifer auch Taktikkarten austauschen, so oft wie er will auf der gleichen Weise.

(6)–(7) Attacken

Wenn der Angreifer keinen Hinterhalt machte oder er damit nicht erfolgreich war, dann wird er zuerst vom Verteidiger attackiert.

Der Verteidiger wählt einige oder alle seiner Regimenter und Geschwader in der Schlacht und fügt einige ausgewählte Taktikkarten dazu. Alle diese legt er verdeckt vor sich. Der Angreifer wählt dann auch Einheiten und Karten in der gleichen Weise aus. Dann decken beide Spieler ihre Einheiten und Taktikkarten auf und bestimmen den Gewinner. Hierfür berechnet der Verteidiger seinen Attackewert (ATK) und der Angreifer seinen Abwehrwert (DEF).

Unabhängig davon, wer Angreifer oder Verteidiger ist, in der Schlacht berechnet der attackierende Spieler seinen ATK-Wert und der andere seinen DEF-Wert.

- Wenn der ATK-Wert des Verteidigers größer ist als DEF-Wert des Angreifers, ist der Verteidiger erfolgreich und gewinnt die gesamte Schlacht. Der Angreifer muss dann seine verbleibenden Einheiten zurückziehen, nachdem er einige von ihnen verliert. Der Verteidiger wird für die siegreiche Schlacht belohnt. Beide Spieler erhöhen ihre Anzahl Schlachten um eins.
- Wenn der ATK-Wert des Verteidigers gleich oder kleiner als der DEF-Wert des Angreifers ist, gehen keine Einheiten verloren und beide Spieler müssen eine weitere Attacke, nämlich die des Angreifers, durchführen. Beide Spieler werfen die Taktikkarten, die sie gerade gespielt haben, ab.

Wenn es einen Hinterhalt gab, beginnen die Spieler den Kampf an diesem Punkt.

Auf der gleichen Weise wie oben (d.h. bei der Attacke des Verteidigers) wählt nun der Angreifer Einheiten und Karten aus. Dann macht der Verteidiger das gleiche. Der Angreifer berechnet seinen ATK-Wert, und der Verteidiger seinen DEF-Wert.

- Wenn der ATK-Wert des Angreifers größer ist als der DEF-Wert des Verteidigers, gewinnt der Angreifer die Schlacht. Der Verteidiger muss dann seine verbleibenden Einheiten zurückziehen, nachdem er einige von ihnen verliert. Der Angreifer wird für die erfolgreiche Schlacht belohnt.
- Wenn der ATK-Wert des Angreifers gleich oder kleiner ist als die DEF-Wert des Verteidigers, gehen keine Einheiten verloren und der Verteidiger gewinnt die Schlacht. Der Angreifer muss seine Einheiten zurückziehen. Der Verteidiger wird für die erfolgreiche Schlacht belohnt.

In beiden Fällen erhöhen beide Spieler ihre Anzahl Schlachten um eins.

[Belohnung für siegreiche Schlacht]

- Ein siegreicher Angreifer erhält 2 Siegpunkte, ein siegreicher Verteidiger 1 Siegpunkt.
- Der Sieger kann den gegnerischen Kommandanten abwerfen, anstatt Siegpunkte zu erhalten.

Sobald die Schlacht vorbei ist, werden alle verbliebenen und abgeworfenen Taktikkarten zusammengesammelt, so dass ein vollständiger Satz aller Taktikkarten für die nächste Schlacht zur Verfügung steht.

Weitere Details zu den Kämpfen (d.h. Attacken) sind auf den folgenden Seiten zu finden. Dazu gehört auch, wie Einheiten beteiligt werden, wie ATK- und DEF-Werte berechnet werden, wie Gewinner ermittelt werden, und wie Verluste bestimmt werden, usw.



(1) Attacken in einer Landschlacht

Es können maximal 5 Regimenter eines Spielers in der Schlacht an einer Attacke teilnehmen (attackierend oder abwehrend). Damit ein Regiment kämpfen kann, muss es mit einer Taktikkarte kombiniert werden. Mit anderen Worten, alle Regimenter müssen auf den ausgewählten Grund-Landtaktikkarten angezeigt sein. Du kannst nur einer der Optionen in der Liste einer Karte verwenden, welches auch zu Anzahl und Art der Regimenter passen muss. Eine Karte kann mit mehreren Regimentern kombiniert werden, aber nur wie auf der Karte angezeigt. Du kannst aber nicht mehrere Grundtaktikkarten mit einem Regiment kombinieren.

Berechne die Summe der ATK- oder DEF-Werte durch aufaddieren der Zahlen auf den ausgewählten Grundtaktikkarten passend zu den ausgewählten Einheiten.

Du kannst zusätzlich (nur) eine Karte von den fortschrittlichen Landtaktikkarten Nr. 1-5 spielen und einen Bonus auf deine ATK- oder DEF-Summe erhalten. Um eine fortschrittliche Taktikkarte zu verwenden, muss die Zusammensetzung deiner Regimenter im Kampf die Bedingung auf der Karte erfüllen.

Es gibt eine Besonderheit bei der fortschrittlichen Taktikkarte Nr. 5, "Irreguläre". Um diese Karte zu verwenden, muss dein Kommandant Kriegselefanten, berittene Bogenschützen oder Pferdeartillerie anführen können. Wenn dein Kommandant z.B. Pyrrros I ist, kannst du die "Irreguläre" Karte mit 3 oder 4 Kavallerieregimentern verwenden und einen Bonus erhalten, welcher einem Kriegselefanten entspricht. Allerdings kann Pyrrros I keine berittenen Bogenschützen oder Pferdeartillerie verwenden, auch wenn deine Regimenter diese Kartenbedingung erfüllen, weil seine Eigenschaft auf Kriegselefanten beschränkt ist.

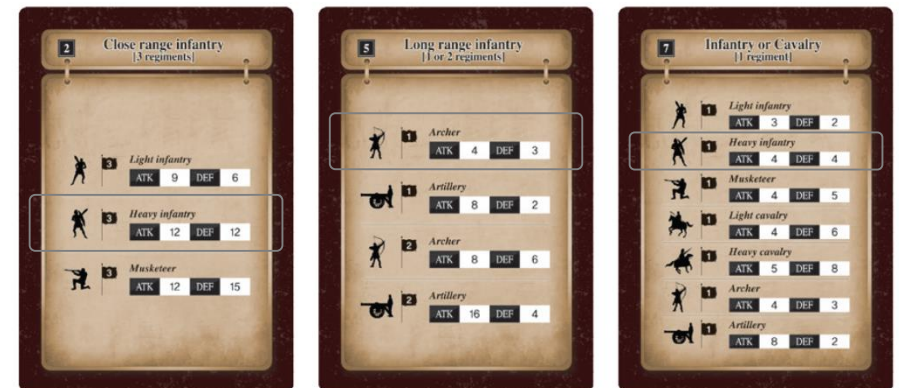
Der attackierende Spieler wählt zuerst seine Regimenter und Taktikkarten verdeckt aus. Der Spieler, der abwehrt, wählt dann ebenfalls seine Regimenter und Karten aus. Dann decken beide Spieler ihre Regimenter und Taktikkarten auf und berechnen die ATK- und DEF-Summen.

Beispiel: Ein attackierender Spieler wählt 4 schwere Infanterie-Regimenter und 1 Bogenschützen-Regiment aus zusammen mit 3 Grundtaktikkarten.

Genauer gesagt, macht er folgende Zuordnungen:

- die Grund-Landtaktikkarte Nr. 2, Nahkampfinfanterie [3 Regimenter], wird mit 3 Regimentern schwerer Infanterie kombiniert
- die Grund-Landtaktikkarte Nr. 5, Fernkampfinfanterie [1 oder 2 Regimenter], wird mit 1 Regiment Bogenschützen kombiniert
- die Grund-Landtaktikkarte Nr. 7, Infanterie oder Kavallerie [1 Regiment], wird mit 1 Regiment schwerer Infanterie kombiniert

Durch Aufaddieren der ATK-Werte aller mit Regimentern zugeordneten Karten, erhält der Spieler eine ATK-Summe von 20.



Kampf (Forts.)

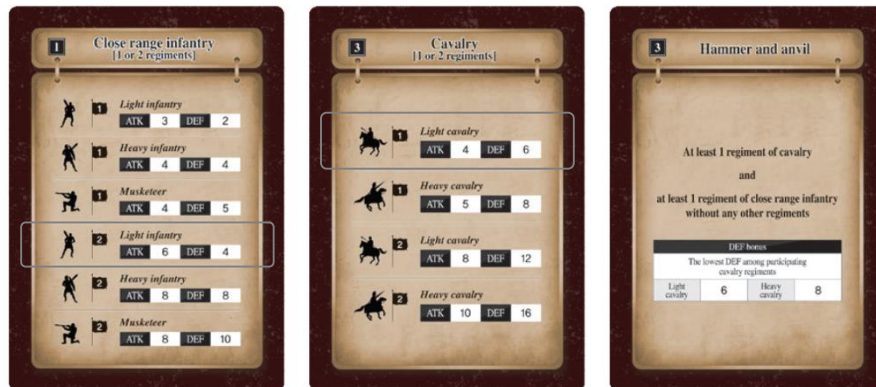
Beispiel: Ein abwehrender Spieler wählt 2 leichte Infanterie-Regimenter und 1 leichtes Kavallerie-Regiment zusammen mit 2 passenden Grund-Landtaktikkarten sowie eine zusätzliche fortschrittliche Taktikkarte aus.

Genauer:

- die Grund-Landtaktikkarte Nr. 1, Nahkampfinfanterie [1 oder 2 Regimenter], wird mit 2 Regimenter leichter Infanterie kombiniert
- die Grund-Landtaktikkarte Nr. 3, Kavallerie [1 oder 2 Regimenter], wird mit 1 Regiment leichter Kavallerie kombiniert

Zusätzlich spielt er die fortschrittliche Taktikkarte Nr. 3, "Hammer und Amboss" um einen Bonus auf seinen DEF-Wert zu erhalten.

Durch Aufaddieren der DEF-Werte der Grundtaktikkarten und dem DEF-Bonus der fortschrittlichen Taktikkarte erhält der Spieler eine DEF-Summe von 16.



Im vorherigen Beispiel ist die ATK-Summe größer als die DEF-Summe, womit der attackierende Spieler den Kampf gewinnt. Der andere (abwehrende) Spieler muss dann Einheiten verlieren. Die Anzahl hängt von der Differenz zwischen der ATK- und der DEF-Summe ab. Der Spieler, der Einheiten verliert, darf sie aussuchen und zwar von allen seinen Einheiten in der Schlacht (d.h. nicht nur von den am Kampf beteiligten).

Die Summe der DEF-Werte der verlorenen Regimenter (siehe Tabelle unten für Werte) muss größer oder gleich der Differenz der ATK- und DEF-Summen sein. Wenn die Summe aller DEF-Werte der an der Schlacht beteiligten Regimenter des Spielers kleiner als diese Differenz ist, muss er alle diese Einheiten entfernen.

Wenn er irgendwelche Schiffe hat, kann der Spieler diese ohne Verlust zurückziehen (dies gilt nur für eine Landschlacht).

Beispiel: Die Division eines Spielers, welcher gegen eine Attacke verloren hat, besteht aus 1 Bogenschützen, 2 leichte Infanterie und 1 leichte Kavallerie. Er kann und muss die Verluste von allen diesen Regimenter auswählen. Da gemäß dem vorherigen Beispiel die Differenz zwischen den ATK- und DEF-Summen 4 war, gibt es die folgenden drei Optionen für den Spieler:

- entferne 2 Regimenter leichter Infanterie
- entferne 1 Regiment leichter Infanterie und 1 Regiment Bogenschützen
- entferne 1 Regiment leichter Kavallerie

Einheitstyp	ATK	DEF
leichte Infanterie	3	2
schwere Infanterie	4	4
Musketen	4	5
Bogenschützen	4	3
Artillerie	8	2
leichte Kavallerie	4	6
schwere Kavallerie	5	8

(2) Attacken in der einer Seeschlacht

Ein Spieler kann mit bis zu 3 Regimentern und 1 Geschwader von allen seinen an der Seeschlacht beteiligten Einheiten kämpfen. Auf die gleiche Weise wie für eine Landschlacht wählen Spieler auch Taktikkarten aus, allerdings nur Seetaktikkarten.

Um Artillerie in einer Seeschlacht zu verwenden, musst du eine Galeone zum kämpfen auswählen. Kavallerie kann in einer Seeschlacht nicht verwendet werden.

Bevor die ATK- und DEF Summen berechnet werden, muss der Kampfstil bestimmt werden. Es gibt drei Arten von Kampf in einer Seeschlacht: Nahkampf, Schießen, und Bombardement.

Die Spieler wählen nicht direkt den Kampfstil aus, sondern er durch die Zusammensetzung der teilnehmenden Einheiten bestimmt, wie folgt:

- Nahkampf : wenn es mind. ein Regiment leichter oder schwerer Infanterie gibt
- Schießen: wenn es weder leichte noch schwere Infanterie gibt, und es mindestens ein Regiment Bogenschützen oder Musketen gibt
- Bombardement: wenn es nur Artillerieregimenter gibt

Jeder Spieler bestimmt seinen eigenen Kampfstil und dann werden die beiden verglichen, um den endgültigen Stil zu bestimmen.

Wenn die beiden Stile gleich sind, dann verwende diesen. Wenn sie unterschiedlich sind, dann wähle den mit der höheren Priorität aus wie folgt (vom höchsten zum niedrigsten): Bombardement, Nahkampf, Schießen.

Beispiel: Ein Spieler nimmt am Kampf teil mit Regimentern für den Nahkampf-Stil. Der andere Spieler wählt Regimenter für den Schießen-Stil aus. Die beiden Spieler müssen sich daher im Nahkampf-Stil bekämpfen.

Um den Gewinner einer Attacke zu bestimmen, müssen die ATK- oder DEF Summen unterschiedlich je nach Kampfstil berechnet werden wie folgt:

- Mit den Nahkampf- oder Schießen-Stilen, erhältst du die ATK- und DEF-Summen durch Addition der Zahlen auf den ausgewählten Grundtaktikkarten.
- Mit dem Bombardement-Stil erhältst du die ATK-Summe auch durch Addition der Zahlen auf den ausgewählten Taktikkarten. Der DEF-Wert wird jedoch durch die Art der Geschwader bestimmt: DEF 15 für eine Galeere und DEF 20 für eine Galeone.

Du kannst zusätzlich (nur) eine Karte von den fortschrittlichen Seetaktikkarten Nr. 1-5 spielen. Die fortschrittlichen Seetaktikkarten Nr. 1-3 können dir einen Bonus auf die ATK-Summe geben. Wenn die Zusammensetzung deiner Regimenter im Kampf die Bedingung auf der Karte erfüllen, kannst du diese verwenden.

Mit den fortschrittlichen Seetaktikkarten Nr. 4 und 5, kannst du grundsätzlich verändern, wie die Attacke ausgeführt wird:

- Wenn dein Stil der Schießen-Stil ist, kannst du die fortschrittliche Seetaktikkarte Nr. 4, "Umgehen von Nahkampf" benutzen, um doch noch im Schießen-Stil zu kämpfen, auch wenn der Stil des Gegners der Nahkampf ist.
- Wenn du nicht im Bombardement-Stil bist, kannst du die fortschrittliche Seetaktikkarte Nr. 5, "Umgehen von Bombardementkampf" benutzen, um den Kampf abubrechen, wenn der Stil des Gegners Bombardement ist. Dies bedeutet, dass der abwehrende Spieler die Attacke gewinnt. Daher solltest du als Attackierender diese Karte nicht spielen.

Der attackierende Spieler wählt zunächst seine Regimenter, Geschwader und Taktikkarten verdeckt aus. Dann tut dies der andere Spieler ebenfalls. Dann werden sie aufgedeckt und der Kampfstil bestimmt, und schließlich die ATK- und DEF-Summen auf dieser Grundlage berechnet.

Beispiel: Ein attackierender Spieler wählt 3 Regimenter Musketen, 1 Geschwader Galeonen, 2 passende Grundtaktikkarten und 1 fortgeschrittene Taktikkarte.

Genauer:

- die Grundtaktikkarte Nr. 4, Schießen [2 Regimenter], wird mit 2 Regimentern Musketen kombiniert
- die Grundtaktikkarte Nr. 3, Schießen [1 Regiment], wird mit 1 Regiment Musketen kombiniert

Auch kann er durch Spielen der fortschrittlichen Taktikkarte Nr. 4 den Nahkampf-Stil des Gegners vermeiden.



Beispiel: Ein abwehrender Spieler hat 2 Regimenter schwerer Infanterie, 1 Regiment leichter Infanterie, 1 Geschwader Galeeren und 2 passende Grundtaktikkarte ausgewählt.

Genauer:

- die Grundtaktikkarte Nr. 2, Nahkampf [2 Regimenter], wird mit 2 Regimentern schwerer Infanterie kombiniert
- die Grundtaktikkarte Nr. 7, Infanterie [1 Regiment], wird mit 1 Regiment leichter Infanterie kombiniert



Im obigen Beispiel ist der Stil des attackierenden Spielers, der Schießen-Stil und der Stil des anderen Spielers der Nahkampf. Normalerweise würden die beiden Spieler sich im Nahkampf bekämpfen. Doch wegen der fortschrittlichen Taktikkarte des attackierenden Spielers, tragen die beiden Spieler den Kampf im Schießen-Stil aus. Durch Addieren der Zahlen erhalten sie eine ATK-Summe von 12 und eine DEF-Summe von 10 basierend auf dem Schießen-Stil.

Kampf (Forts.)

Im vorherigen Beispiel, da die ATK-Summe insgesamt größer als die DEF-Summe ist, ist die Attacke erfolgreich. Der abwehrende Spieler verliert Einheiten wie in einem Landkampf. Doch das Verfahren ist je nach Kampfstil unterschiedlich wie folgt (siehe auch Tabelle unten):

- Wenn du beim Nahkampf- oder Schießen-Stil verlierst, musst du Regimente als Verluste wählen. Die DEF-Summe der verlorenen Regimente muss größer oder gleich der Differenz zwischen den ATK- und DEF-Summen sein. In diesem Fall sind die DEF-Werte von Artillerie-, leichte Kavallerie- und schwere Kavallerie-Einheiten 2. Wenn die DEF-Summe aller deiner Regimente in der Schlacht kleiner als die Differenz zwischen den ATK- und DEF-Summen ist, musst du auch Schiffe entfernen (der DEF-Wert für Galeeren ist 15 und für Galeonen 20).
- Wenn du beim Bombardement-Stil verlierst, musst du Schiffe als Verluste wählen. Die DEF-Summe der verlorenen Geschwader (DEF 15 für Galeeren, DEF 20 für Galeonen) muss größer oder gleich der Differenz zwischen den ATK- und DEF-Summen sein. Wenn die Summe der DEF-Werte der verlorenen Schiffe geringer ist als diese Differenz, dann sind alle Schiffe verloren. Alle Regimente an Bord sind automatisch auch verloren, wenn alle Schiffe dort weg sind.

Einheitstyp	Nahkampf		Schießen		Bombardement	
	ATK	DEF	ATK	DEF	ATK	DEF
leichte Infanterie	3	2	-	2	-	15 / 20
schwere Infanterie	4	4	-	4	-	15 / 20
Musketen	2	4	4	5	-	15 / 20
Bogenschützen	2	2	4	3	-	15 / 20
Artillerie*	-	-	-	-	8	20
leichte Kavallerie*	-	-	-	-	-	-
schwere Kavallerie*	-	-	-	-	-	-

* Verwende einen DEF-Wert von 2 für Artillerie, leichte Kavallerie und schwere Kavallerie, wenn sie als Verluste genommen werden.

Vom vorherigen Kampfbeispiel: Die Flotte des Spielers, der erfolglos die Attacke abwehrte, besteht aus 2 schwere Infanterie, 1 leichte Infanterie, 1 Artillerie, 1 leichte Kavallerie und 1 Galeere. Er muss seine Verluste von den Regimenten wählen, da er beim Schießen-Stil verloren hat. Der Unterschied zwischen den ATK- und DEF-Summen ist 2, also muss er irgendein Regiment entfernen.

Wenn du ein Schiff verlierst, aber noch genügend andere Schiffe auf dem Schlachtfeld hast, um die übrigen Regimente transportieren zu können, dann kannst du sie neu anzuordnen, so dass sie von anderen Schiffen transportiert werden. Wenn du nicht genügend Kapazität (d.h. 5 Regimente pro Geschwader) hast, dann musst du allerdings entsprechend Regimente entfernen.



Nachdem alle Spieler jeweils zwei Züge gemacht haben (jeweils als Spieler, der die Aktionskachel auswählt) erhalten alle Spieler ihre zwei Holzzyylinder zurück, die auf den Aktionsplättchen gelegt wurden.

Die Spieler erhalten dann Siegpunkte für Kartenfelder aus dem neutralen Gebiet in ihrem Besitz, zahlen Unterhalt für ihre Einheiten, und stellen schließlich die Spielerreihenfolge neu ein. Danach beginnt eine neue Runde mit dem ersten Spieler, der wieder eine Aktionskachel auswählt.

(1) Siegpunkte für Kartenfelder

Spieler, die 3 oder mehr Kartenfelder im neutralen Bereich besitzen, erhalten jeweils 1 Siegpunkt. Die Siegpunkte werden in Spielerreihenfolge vergeben, damit ein Spieler, der als erster die 10 Siegpunkte bekommt, das Spiel gewinnt.

(2) Unterhalt für Einheiten

In Spielerreihenfolge zahlt jeder Spieler die Unterhaltskosten für seine Einheiten. Vor der Zahlung dürfen Spieler Einheiten entfernen, um die Zahlung zu vermeiden.

Wenn du nicht genug Nahrung hast, den Unterhalt zu zahlen, musst du Einheiten nach Bedarf entfernen.

Es gibt zwei Arten von Unterhaltskosten: Die eine ist für die Gesamtzahl an Divisionen und Flotten und die andere ist für die Größe der einzelnen Divisionen oder Flotten. Kurz gesagt, muss ein Spieler höhere Unterhaltskosten zahlen, wenn seine Einheiten über ein größeres Gebiet verstreut sind, und wenn er größere Divisionen oder Flotten hat.

Unterhaltskosten für die Gesamtzahl an Divisionen plus Flotten

- Keine Kosten, wenn die Gesamtzahl an Divisionen plus Flotten höchstens 4 ist
- 1 Nahrung, wenn die Gesamtzahl an Divisionen plus Flotten 5 ist
- 1 weitere Nahrung pro weitere Division oder Flotte

Beispiel: Du hast 4 Divisionen und 2 Flotten. Du musst 2 Nahrung bezahlen.

Unterhaltskosten für jede Division oder Flotte je nach Größe

Du musst auch für jede Division oder Flotte einzeln zahlen je nach Größe.

Die Größe einer Division oder Flotte für die Unterhaltskosten ist die Summe der folgenden Werte je nach Art der Einheit. Für jedes Infanterie-Regiment addiere 1, für jedes Kavallerie-Regiment addiere 1,5 und für jedes Geschwader addiere 1,5. Runde die Summe für jede Division oder Flotte einzeln nach unten ab.

- Keine Kosten, wenn die Größe der Division oder Flotte höchstens 4 ist
- 1 Nahrung, wenn die Größe der Division oder Flotte 5 ist
- für Größen über 5, rechne Größe minus 4 an Nahrungskosten

Beispiel: Du hast 2 Divisionen. Eines besteht aus 3 Infanterie-Regimentern und die andere besteht aus 5 Kavallerie-Regimentern. Die Größe der Infanteriedivision ist 3, so dass es keine Unterhaltskosten hierfür gibt. Die Größe der Kavallerie-Division ist 7. Für diese musst du 3 Nahrung zahlen.

Beispiel: Du hast 5 Divisionen deren Größen 3, 3, 4, 5 und 6 sind. Du benötigst 1 Nahrung für die Gesamtzahl an Divisionen sowie 1 Nahrung für die Division der Größe 5 und 2 Nahrung für die Division der Größe 6. Daher musst du insgesamt 4 Nahrung zahlen, um keine Einheiten zu verlieren.

Es gibt eine weitere Sache, die du beachten musst bei den Unterhaltskosten. Du musst nämlich mehr Unterhalt für eine isolierte Division oder Flotte zahlen. Eine Division oder Flotte gilt als isoliert, wenn es keinen Versorgungsweg von deiner Hauptstadt zu dem Kartenfeld gibt, wo die Division oder Flotte liegt.

Ein Versorgungsweg ist eine gedachte Linie von deiner Hauptstadt zur Division oder Flotte. Diese Linie darf nur über Kartenfelder verlaufen, die zu dir oder einem Verbündeten gehören. Wenn eine solche Linie ohne Unterbrechung von deiner Hauptstadt zu deiner Division oder Flotte verläuft, dann ist es nicht isoliert. Wenn es keine solche Linie gibt, dann ist es isoliert.

Beispiel: Wenn die beiden Nationsfelder, die nicht deine Hauptstadt sind, beide von einem nicht-verbündetem Spieler besetzt sind, dann sind alle deine Divisionen und Flotten außerhalb deiner Hauptstadt isoliert.

Jede isolierte Division oder Flotte wird doppelt gezählt für die Gesamtanzahl an Divisionen und Flotten. Auch wird die Größe (bzgl. Unterhaltskosten) einer isolierten Division oder Flotte verdoppelt (vor dem Abrunden).

Beispiel: Die Größe einer isolierten Division bestehend aus 5 Kavallerie-Regimenter ist 15.

(3) Anpassen der Spielerreihenfolge

Die Spieler stellen die Spielerreihenfolge auf Grundlage der politischen Macht um. Ein Spieler mit einer höheren politischen Macht erhält eine höhere Priorität in der Reihenfolge. Der zweite Spieler beginnt. Wenn seine politische Macht größer ist als die des ersten Spielers, so tauscht er Positionen mit diesem. Hierzu werden die farbigen Würfel auf dem Abschnitt für die Spielerreihenfolge ausgetauscht.

Wenn nun die politische Macht des dritten Spielers höher ist als die des nun zweiten Spielers, so tausche auch diese aus. Wiederhole diesen Vorgang wie im Beispiel unten, bis ein Spieler mit der geringsten politischen Macht der letzte ist und ein Spieler mit der höchsten politischen Macht erster ist.

Mit anderen Worten: Ordne die Spieler nach ihrer politischen Macht (vom höchsten zum niedrigsten). Spieler mit der gleichen Anzahl an politischer Macht behalten relativ zueinander die gleiche Reihenfolge wie zuvor.

Beispiel: Die politische Macht der Nationen sind 2 für England, 3 für Frankreich, 3 für Österreich und 4 für Byzanz.

