I want to play now - 15 points to get started

Prepare a map, player boards and bags of game components according to the number of players.

1) What is what? Refer to the player fold out on page 1 (PFO1) for the name of all the components and symbols for the buildings, cohorts. For details, see the game rules pages 04 and 05 (GR04-05).

2) Move - Cohorts: in this sub-phase each cohort can be moved to an adjacent game field. Only combinations with ships are chained. Representation of movement capacity on PFO1, crossing and disembarkation in GR09.

3) Move - Retreat: Can retreat to a game field with its own completed settlement (or to a ship or ship to a shipyard). Heavy infantry never. Cannot retreat from a locked field (with a foreign cohort). Detail GR09.

4) Combat - Withdrawal: Within the field, it is possible to retreat to a settlement before combat, this will cause encirclement. In detail (GR10).

5) Combat - Battle: Attack, life and bonuses are determined by the cohorts involved. A roll of the dice determines the outcome. After the first round, it is possible to escape the battle. Otherwise, combat continues until one side is victorious. Victory points are added. Naval battle, battle with unfinished construction (GR10).

6) Combat - Siege: Optional attack. Must overcome fortifications (one level gives the defender 5 shields and one D2 die - lost after breakthrough). For success, gain victory points. Can wait for trade and buy siege machines. Details GR10.

7) Rear - Construction: representation of construction work done if conditions are met. Start at 50%. PFO2 (or GR12)

8) Rear - Trade: Purchase cohorts of light infantry. Purchase of upgrade cohorts. Purchase of materials for construction and its start. PFO2 and GR12-13

9) Taxes: for completed uncircled buildings and for controlled game fields, gain money according to PFO3 (GR14).

10) Salaries: Pay for cohorts and settlements according to Errata v0.965. Encircled doubled, unconnected destroyed.

11) Diplomacy: Can buy peace with another player through tribute or redemption. Vassalage can be offered. More detailed in GR15.

12) Map: Depending on the number of players, the valid boundaries and the game field with the bonus fortification level are determined (PFO1). See GR06 for details on game field and building capacities.

13) Game Goals: Achieve victory conditions in one of four ways (PFO2 or GR07).

14) Pre-game: to prepare for the game, follow 5.3 Pre-game in GR07 and Errata v0.965 (easy mode).

15) Simultaneous play: it really works. Consistently illustrate available capacities. If everyone is done or everyone is waiting, move to the next (sub)phase.

Ich möchte jetzt spielen - 15 Punkte für den Start

Bereiten Sie einen Spielplan, Spielertafeln und Beutel mit Spielkomponenten entsprechend der Anzahl der Spieler vor.

1) Was ist was? Auf der Spielerkarte auf Seite 1 (SK1) finden Sie die Namen aller Komponenten und Symbole für die Gebäude und Kohorten. Einzelheiten finden Sie in der Spielregel auf den Seiten 04 und 05 (SR04-05).

2) Bewegen - Kohorten: In dieser Unterphase kann jede Kohorte auf ein angrenzendes Spielfeld bewegt werden. Verkettung nur durch Kombination mit Schiffen. Darstellung der SK1-Bewegungskapazität, Kreuzbewegung und Ausschiffung in SR09.

3) Bewegen - Rückzug: Kann sich auf ein Spielfeld mit einer eigenen vollendeten Siedlung zurückziehen (oder auf ein Schiff oder ein Schiff auf eine Werft). Schwere Infanterie niemals. Rückzug aus einem gesperrten Spielfeld (mit einer fremden Kohorte) ist nicht möglich. Einzelheit SR09.

4) Kampf - Rückkehr: Innerhalb des Feldes ist es möglich, sich vor dem Kampf in eine Siedlung zurückzuziehen, was zu einer Einkesselung führt. Im Einzelnen (SR10).

5) Kampf - Schlacht: Angriff, Leben und Boni werden von den beteiligten Kohorten bestimmt. Ein Würfelwurf entscheidet über das Ergebnis. Nach der ersten Runde ist es möglich, aus dem Kampf zu fliehen. Andernfalls wird so lange gekämpft, bis eine Seite siegreich ist. Siegpunkte werden hinzugefügt. Seeschlacht, Schlacht mit unvollendeter Konstruktion (SR10).

6) Kampf - Belagerung: Optionaler Angriff. Muss Befestigungen überwinden (eine Stufe gibt dem Verteidiger 5 Schilde und einen W2-Würfel - nach dem Durchbruch verloren). Für den Erfolg erhalten Sie Siegpunkte. Kann auf den Handel warten und Belagerungsmaschinen kaufen. Einzelheiten SR10.

7) Hinterland - Konstruktion: Darstellung der Bauarbeiten, die durchgeführt werden, wenn die Bedingungen erfüllt sind. Start bei 50%. SK2 (oder SR12)

8) Hinterland - Handel: Kauf von Kohorten leichter Infanterie. Kauf von Beförderung der Kohorten. Kauf von Materialien für den Bau und dessen Beginn. SK2 und SR12-13

9) Steuern: für die Vollendung von unbewaffneten Bauten und für die Kontrolle von Spielfeldern erhält man Geld nach SK3 (SR14).

10) Löhne: Löhne für Kohorten und Siedlungen gemäß Errata v0.965. Eingekesselt doppelt, nicht verbunden zerstört.

11) Diplomatie: Kann Frieden mit einem anderen Spieler durch Tribut oder Erlösung kaufen. Vasallentum kann angeboten werden. Ausführlicher in SR15.

12) Karte: Die Anzahl der Spieler bestimmt die anwendbaren Grenzen und das Spielgebiet mit Bonusfestungsgrad (SK1). Siehe SR06 für Details zu Spielfeld- und Gebäudekapazitäten.

13) Spielziele: Erreichen der Siegbedingungen auf eine von vier Arten (SK2 oder SR07).

14) Spielvorbereitung: Um sich auf das Spiel vorzubereiten, folgen Sie 5.3 Vorspiel in SR07 und Errata v0.965 (einfacher Modus).

15) Gleichzeitiges Spielen: Es funktioniert wirklich. Veranschaulichen Sie konsequent die verfügbaren Kapazitäten. Wenn alle fertig sind oder alle warten, gehen Sie zur nächsten (Unter-)Phase über.

Chci hrát hned - 15 bodů jak začít

Připravte si mapu, desky hráče a sáčky s herními komponenty podle počtu hráčů.

1) Co je co? V kartě hráče na straně 1 (KH1) naleznete název všech komponent a symbolů pro stavby, kohorty. Podrobněji v herních pravidlech strany 04 a 05 (HP04-05).

2) Přesun - kohorty: V této podfázi lze pohnout každou kohortou na sousední pole. Řetězení pouze kombinací s loděmi. Znázornění kapacity pohybu KH1, překřížení a vylodění v HP09.

3) Přesun - ústup: Lze ustoupit na herní pole s vlastním dokončeným sídlem (nebo na loď nebo lodí do loděnic). Těžká pěchota nikdy. Nelze ustupovat ze zamčeného pole (s cizí kohortou). Podrobněji HP09.

4) Boj - stažení: V rámci pole lze ustoupit do sídla před bojem, tím nastane obklíčení. Podrobněji (HP10).

5) Boj - bitva: Podle zúčastněných kohort se určí útok, životy a bonusy. Hodem kostek se určí výsledek. Po prvním kole lze z bitvy utéct. Jinak se bojuje, dokud jedna strana nezvítězí. Přičtou se vítězné body. Námořní bitva, bitva s nedokončenou stavbou (HP10).

6) Boj - obléhání: Volitelný útok. Nutno překonat opevnění (jedna úroveň dává obránci 5 štítů a jednu kostku K2 - po prolomení ztraceno). Za úspěch zisk vítězných bodů. Lze počkat na obchod a koupit obléhací stroje. Podrobněji HP10.

7) Zázemí - výstavba: Znázornění vykonané stavební práce, pokud splněny podmínky. Start na 50%. HK2 (nebo HP12)

8) Zázemí - obchod: Nákup kohort lehké pěchoty. Nákup vylepšení kohort. Nákup materiálu na stavby a její start. HK2 a HP12-13

9) Daně: Za dokončené neobklíčené stavby a za ovládané herní pole získáte peníze podle HK3 (HP14).

10) Platby: Zaplaťte za kohorty a sídla podle Errata v0.965. Obklíčené dvojnásob, nenapojené zničeny.

11) Diplomacie: Lze si koupit mír s jiným hráčem díky tributu nebo vykoupení. Lze nabídnout vazalství. Podrobněji v HP15.

12) Mapa: Podle počtu hráčů se určí platné hranice a herní pole s bonusovou úrovní opevnění (HK1). Podrobněji o kapacitách herních polí a staveb v HP06.

13) Cíle hry: Dosažení vítězných podmínek jedním ze čtyř způsobů (HK2 nebo HP07).

14) Předehra: Pro přípravu hry postupujte podle 5.3 předehra v HP07 a Erraty v0.965 (snadný mód).

15) Souběžné hraní: Skutečně to funguje. Důsledně znázorňujte dostupné kapacity. Pokud jsou všichni hotovi nebo všichni čekají, přesuňte se do další (pod)fáze.