

Regelübersetzung: Christoph Synatzschke

Hallo zusammen,

diese Übersetzung der Regel zu Scharz entspricht der derzeit (ca. eine Woche vor der Spiel 22) aktuellen, ausdrückbaren, englischen Regelversion samt Errata. Da Scharz sich noch in der Endphase der Entwicklung befindet, ist es möglich, dass, wenn ihr diesen Text lest, es kleine Änderungen gegeben hat. Im Idealfall gibt es sie bereits separat zum Download auf Deutsch. Ansonsten denke ich, dass diese Übersetzung den Einstieg in das Spiel trotzdem erleichtern wird.

Zur Nutzung des Farbcodes: Das Spiel lässt sich in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen, wobei der Schnellmodus nicht farblich unterlegt ist; für mehr Komplexität bietet es sich an grün (Grundmodus) oder gelb unterlegte Regeln mit ins Spiel zu nehmen. Die rot unterlegten Regeln schließlich, bieten nochmals weitere Möglichkeiten das Spiel zu individualisieren und auszubauen.

Inhalt:

- 1 doppelseitiges Spielbrett
- 12 Tableaus
  - 4 Spielertableaus
  - 4 Übersichtstableaus
  - Startbonustableau
  - Moral- und Kommandotableau
  - 2 Schlachttableaus
- Siegpunktskala
- Spielregeln
- 4 Spielhilfen
- „Erstes Spiel“ Spielhilfe
- 2 Standard sechsseitige Würfel
- 12 weiße Würfel
- 6 blaue Würfel
- 6 rote Würfel
- 3 Holzblöcke

Individuelles Spielmaterial

- 10 Herdenspielsteine
- 35 gelbe Getreidescheiben
- 10 achteckige rote Scheiben (Fische)
- 20 Einheitenmarker in Spielerfarbe
- 30 viereckige in Holzmarker Spielefarbe (Gebäude)

- Jeweils von jeder Sorte ein Stein als Reserve

Weitere Sprachversionen der Regeln finden sie auf [www.scharz.com](http://www.scharz.com)

## 1. Einheiten

Auf der Karte bewegen sich im Verlauf des Spieles verschiedene Einheitentypen. Auf der untersten Stufe der Hierarchie befindet sich die Einheit der leichten Infanterie. Sie besteht aus ca. 500 Soldaten. Diese Einheit kann zu höherstufigeren Einheiten aufgewertet, aber auch wieder degradiert werden. Die in der Handelstabelle angegebenen Kosten beziehen sich immer auf das Aufwerten einer leichten Infanterie in eine andere Einheit bzw. auf das Degradieren.

Nur die leichte Infanterie kann auch Gebäude bauen. Der Bau bindet mehrere Einheiten leichter Infanterie für eine bestimmte Zeit (siehe 9.1), kann aber unterbrochen werden z.B. bei einem Angriff (siehe 8.2.2)

Schiffe können, sofern sie ein Meerfeld kontrollieren, der Zivilbevölkerung Schutz bieten, um zu fischen und somit Nahrung für die Ernährung der Truppen und Bevölkerung zu erwirtschaften.

Einheiten können nur in Dörfern, Städten oder im Falle von Schiffen nur an Docks bzw. Häfen gekauft werden. In einer Runde können maximal eine Einheit pro Dorf bzw. zwei Einheiten pro Stadt gekauft werden.

### 1.1 Leichte Infanterie

- Kampfwürfel: weiß
- 1 Lebenspunkt
- Siedlungen und Gebäude bauen
- Kosten:
  - o -2 Münzen in Dorf oder Stadt (Kauf)
  - o -1 Münze auf einem kontrollierten Landfeld (Rekrutieren)

Einheiten der leichten Infanterie sind günstig und vielseitig, da sie als einzige Einheit auch bauen dürfen. Sie können gekauft oder rekrutiert werden und direkt zu stärkeren Einheiten aufgewertet werden.

Im Kampf sind sie die am wenigsten effektive Einheit, können in Überzahl allerdings auch gefährlich werden.

### 1.2 schwere Infanterie

- Kampfwürfel: blau
- im Kampf kann ein Würfel erneut geworfen werden
- 2 Lebenspunkte
- kann nur in Städten gebaut werden
- kann sich in der Rückzugsphase nicht zurückziehen
- Kosten: -1 Münzen (Upgrade)

Schwere Infanterie verliert den Wiederholungswurf in Bergen, Sümpfen und auf Schiffen. Ebenfalls hat sie dort nur einen Lebenspunkt, ist also leichter zu besiegen.

### 1.3 Belagerungsmaschinen

- 1 Lebenspunkt
- entfernt automatisch 4 Schilde  
Kosten: -2 Münzen

Mit Belagerungsmaschinen ausgestattete, leichte Infanterie. Diese Einheiten sind unentbehrlich bei der Belagerung von Befestigungen aller Art. Nach Durchbruch der Befestigung werden Belagerungsmaschinen automatisch zu leichter Infanterie.

### 1.4 Kavallerie

- Kampfwürfel: rot
- 3 Lebenspunkte
- Sturmangriff vor dem eigentlichen Kampf (nicht in Bergen und Sümpfen)
- Pferdeherde wird benötigt
- kämpft in Bergen und Sümpfen mit 2 Lebenspunkten und blauem Würfel
- Kosten: -3 Münzen
  - Kosten im Schnell- und Grundmodus: -8 Münzen
  - Degradierung: -3 Münzen in Siedlungen -2 außerhalb
- Ernährung: normale Ernährung +1

Kavallerieeinheiten sind sehr leistungsfähig und mobil. Im erweiterten Kampf ist ihre Spezialattacke unter bestimmten Bedingungen öfter einsetzbar als im normalen.

### 1.5 Transportschiffe

- Kampfwürfel: weiß
- 1 Lebenspunkt
- können bis zu 3 Einheiten transportieren
- Kosten: -2 Münzen (Dock oder Hafen muss vorhanden sein)
- Verkauf: +2 Münzen (an einem Dock oder Hafen) / 1 Münze auf anderen Küstenfeldern

Auch für diese Einheiten wird als Ausgangspunkt eine Einheit der leichten Infanterie benötigt. In Docks oder Häfen kann die leichte Infanterie dann zu einem Transport- oder Kriegsschiff aufgewertet werden. Transportschiffe können Einheiten transportieren.

### 1.6 Kriegsschiffe

- Kampfwürfel: blau
- Lebenspunkte
- Kosten: -3 Münzen (Hafen muss vorhanden sein)
- Verkauf: +3 Münzen (Hafen) oder +2 Münzen auf anderen Küstenfeldern

Teurer, aber effektiv auf dem Meer. Kriegsschiffe transportieren keine Einheiten.

### 1.7 Söldner

- Kampfwürfel: rot
- Lebenspunkte
- Kosten - 4 Münzen; + 2 Prestigepunkte
- Kosten im Schnell- und Grundmodus: -6 Münzen

Söldner werden in Dörfern und Städten angeworben. Sie zählen, wie jede Einheit auch, gegen das dortige Einheitenlimit. Anstatt ernährt zu werden verlangen Söldnereinheiten Sold. Im Schnell- und Grundmodus wird der Sold 1x pro Jahr in Höhe von 2 Münzen ausbezahlt, in allen anderen Modi, verlangen die Söldner dann jeweils in der Mitte und am Ende des Jahres eine Münze.

### 1.8 Korsaren

- 4 Lebenspunkte
- Preis - 16 Prestigepunkte Kauf in der Handelsphase

Korsaren werden nach ihrer Anschaffung in einem zu einer eigenen Siedlung benachbarten Meerfeld platziert. Sie bewegen sich im Laufe des Spieles nicht und müssen auch nicht ernährt werden.

Korsaren greifen Schiffe an, die sich im selben Meerfeld aufhalten. Dieser Angriff erfolgt über einen W6 Wurf. Wirft der Korsar eine 6 ist das Schiff versenkt.

### 1.9 Kriegselefanten

Auf Gras- und Wüstenfeldern

- rote Kampfwürfel
- 4 Lebenspunkte

Auf allen anderen Feldern

- 2 Lebenspunkte
- Kein Angriff

allgemein

- nur auf der Italienkarte und im Orient spielbar
- Preis: 8 Münzen
- Verkauf +2 Münzen
- Ernährung wie 3 Einheiten (normale Ernährung +2 weitere Einheiten Getreide)

Eine Einheit Kriegselefanten nimmt ein Transportschiff komplett ein. Kriegselefanten sind mächtige und unberechenbare Gegner. Sie erhalten vor dem eigentlichen Kampf einen freien Angriff.

## 2. Gebäude

### 2.1 Dorf (Siedlung)

- Kosten: -3 Münzen in Dorf oder Stadt (Kauf) und -3 Prestigepunkte
- Befestigungsstufe: 1
- bietet Platz für: 5 Getreide, 1 Herde und 5 Einheiten.
- ermöglicht den Kauf von 1 Einheit pro Runde
- kann zu einer Stadt ausgebaut werden
- kann um ein Dock, Hafen oder eine Befestigung erweitert werden
- Dörfer müssen ernährt werden

Sich im Bau befindliche Dörfer können angegriffen werden. Die am Bau beteiligte leichte Infanterie kann die Arbeiten zum Zwecke der Verteidigung unterbrechen, muss allerdings die Konsequenzen tragen. (siehe 9.2.2)

### 2.2 Stadt (Siedlung)

- Voraussetzung ist ein Dorf am gewünschten Ort
- Die zweite Stadt muss aus einem Dorf mit Hafen entstehen.
- Kosten: -5 Münzen und -5 Prestigepunkte.
- zum Bau werden 4 Einheiten benötigt und für die Bauzeit gebunden
- Befestigungsstufe 2
- bietet Platz für: 10 Getreide, 2 Herden und 10 Einheiten
- Erlaubt den Kauf von 2 Einheiten
- Aufwerten von 2 Einheiten leichter Infanterie zu 2 Einheiten schwere Infanterie
- kann um ein Dock, Hafen oder eine Befestigung erweitert werden
- Wirft in der Steuerphase +3 Münzen Steuern ab
- Städte müssen ernährt werden (sie verbrauchen doppelt so viele Ressourcen wie ein Dorf)

Sich im Bau befindliche Städte können angegriffen werden. Die am Bau beteiligte leichte Infanterie kann die Arbeiten zum Zwecke der Verteidigung unterbrechen, muss allerdings die Konsequenzen tragen. (siehe 9.2.2)

### 2.3 Dock (Werft)

- zum Bau wird 1 Einheit benötigt
- Kosten: 2 Münzen und 2 Prestigepunkte
- Befestigungsstufe 0
- bietet Platz für 2 Fische und 2 Schiffseinheiten
- erlaubt den Bau von Transportschiffen (eine Einheit der leichten Infanterie wird hierfür benötigt)
- das Dock muss an eine Siedlung angegliedert werden
- es kann zu einem Hafen ausgebaut werden
- es ermöglicht sicheres an Bord gehen

## 2.4 Hafen (Werft)

Häfen erwirtschaften ihren Ertrag in erster Linie aus Steuern und Festen. Sie ermöglichen den Handel mit Herden und verbessern die Getreidepreise

- Kosten: -4 Münzen und -4 Prestigepunkte
- Befestigungsstufe = 0
- bietet Platz für 4 Fische und 4 Schiffseinheiten
- ermöglicht den Bau von bis zu 2 Kriegsschiffen oder Transportschiffen
- anlandende Schiffe können für +2 Münzen (Transportschiffe) oder +3 Münzen (Kriegsschiffe) in leichte Infanterie umgewandelt werden
- Der Hafen muss an eine Siedlung angegliedert werden
- ermöglicht sicheres an Bord gehen

## 2.5 Befestigung

- Jede Siedlung kann mit einer Befestigungsstufe ausgestattet werden  
diese Befestigung fügt dem Gebäude +1 blauen Würfel und ein 5er Schutzschild hinzu.
- Zum Bau wird 1 Einheit der leichten Infanterie benötigt.
- Kosten: Siedlungen können für je -2 Geld und -2 Prestigepunkte um ein Befestigungsstufe erweitert werden
- die Kapazität für verteidigende Einheiten innerhalb der Siedlung erhöht sich dadurch um +1
- die Getreidekapazität steigt um +1

## 2.6 Einfluss von Gelände

In Bergen und Sümpfen steigt die Befestigungsstufe einer Siedlung automatisch um +1

# 3. Ressourcen

## 3.1 Schafherden

Schafherden dienen als Nahrungsquellen, um die eigenen Armeen zu versorgen. Sie sind mitunter heiß umkämpft, da sie, wenn erobert, auch von anderen Fraktionen genutzt werden können. Allerdings sind sie platzintensiv.

Die Vermehrung von Herden findet in der Vermehrungsphase statt.  
Schafherden können in der Unterphase Handel (siehe 10.2) gekauft und verkauft werden.  
Dazu benötigt man allerdings einen Hafen.

Ein Landfeld bietet Platz für eine oder zwei Herden. Durch Vieh besetztes Gelände kann nicht mehr für die Aussaat von Getreide genutzt werden.

Herden können in Siedlungen platziert werden. Sollte sich eine Herde nach einer Schlacht oder einer Bewegung jedoch auf einem Landfeld befinden, muss sie ernährt werden.

Herden können geschlachtet werden, um Fleisch zu generieren, das zur Ernährung oder Handel genutzt werden kann.

### 3.2 Schweineherden

Schweineherden verhalten sich spielmechanisch, wie Schafherden. Sie benötigen jedoch mehr Getreide zur Ernährung. Im Gegensatz zu den Schafen erbringen sie einen höheren Ertrag bei der Schlachtung und sind dadurch im Vergleich nicht so platzintensiv wie Schafherden.

### 3.3 Rinderherden

Rinderherden verhalten sich spieltechnisch wie Schafherden. Die Rinderherde ist die wertvollste Herde im Spiel. Sie bietet den höchsten Ertrag und ist trotz der hohen Anschaffungs- und Unterhaltskosten sehr effektiv.

### 3.4 Pferdeherden

Pferdeherden verhalten sich spieltechnisch wie Schafherden. Sie dienen jedoch nicht in erster Linie der Fleischproduktion, können aber in Notlagen geschlachtet werden. Pferdeherden sind im militärischen Bereich wichtig. Eine Herde kann bis zu 3 Einheiten mit Pferden versorgen. Diese Kavallerieeinheiten werden in der Anwerbungsphase erworben. Die Pferdeherde zählt gegen das Limit der Herden. Es ist möglich in der Handelsphase (siehe 10.2) Kavallerieeinheiten „wieder aufzufüllen“ (nur wenn es sich um einen kleineren Verband als 3 Einheiten handelt.), dies führt allerdings zum vollständigen Verlust der Herde.

### 3.5 Getreide (siehe 10.3 für Aussaat und Ertrag)

Mit Getreide werden Einheiten, Herden und Siedlungen ernährt. In der Unterphase Handel (siehe 10.2) ist es möglich Getreide zu kaufen und zu verkaufen. Der Besitz eines Hafens erhöht den Verkaufspreis von + 1/2 Münze auf +1 Münze. Im Frühling darfst du auf jedem kontrollierten Landfeld, das nicht von einer Herde besetzt ist (s.o.) einen Getreidestein platzieren. Der Ertrag hängt vom Gelände und vom Wetter ab. Am Ende der Erntephase wird das Getreide in den Siedlungen eingelagert (s. 2.1, 2.2 und 2.5)

Ist das Gelände durch eine Schlacht verheert brauchst du zwei Getreidesteine, um es wieder urbar zu machen. Du legst dafür einen Getreidestein auf das Feld und einen weiteren zurück in den Vorrat.

### 3.6 Fisch

Fisch dient ebenfalls als Nahrungsquelle. Im Wasser befindliche Transportschiffe erwirtschaften pro Schiff in der Unterphase Fischen einen Fisch. (siehe 10.3) Fisch kann in der Unterphase Handel gekauft und verkauft werden (siehe 10.2) Dock und Hafen bieten Lagerplatz für Fische (siehe 2.3 und 2.4). Mit Fisch können keine Herden ernährt werden.

### 3.7 Geld

Geld wird als Zahlungsmittel in der Unterphase Handel verwendet. Man kauft damit unter anderem Einheiten, baut Gebäude oder erwirbt andere Rohstoffe. Mit Geld kann auch Tribut geleistet oder eine Erlösung gezahlt werden. Geld wird auf dem Spielertableau mit einem gelben Marker angezeigt.

### 3.8 Prestigepunkte

Prestigepunkte symbolisieren dein Ansehen im Volk. Mit ihrer Hilfe kannst du außergewöhnliche Taten vollbringen.

Prestigepunkte können durch Kampf, Diplomatie oder auch Feste erworben werden. Im Kampf erhältst du sie immer erst im Anschluss, sie können also nicht direkt in dem Kampf eingesetzt werden, indem du sie erhalten hast.

Gewinnst du im Kampf gegen deine direkte Rivalin (siehe 7.2) bekommst du einen Aufschlag von 50% auf die gewonnenen Prestigepunkte.

Prestige ermöglicht den Erwerb von Spezialeinheiten, Gebäuden und Spezialaktionen im Spiel. Für angespartes Prestige erhältst du Boni (Technologie, Moral).

Für die Siegbedingung Macht sind 70 PP eine der möglichen zu erfüllenden Bedingungen. (siehe 6.) Prestigepunkte werden mit einem roten Fischmarker auf dem Spielertableau angezeigt.

#### 3.8.1 Prestigepunkte ausgeben und erhalten

Ausgeben:

- 02 PP in einer Siedlung einmalig die doppelte Anzahl Einheiten kaufen
- 04 PP 2 Kampfwürfel im Kampferneut würfeln, maximal 1x pro Würfel
- 04 PP 1 W6 Wurf wiederholen
- 04 PP Verlust eines Siegpunktes (je 4 PP pro SP)
- 06 PP im Kampf: Angreifer wählt ein Ziel in seinem Rücken
- 08 PP eine weitere Rival\*in bestimmen
- 10 PP +1 Münze Söldner (wenn es die Faktion erlaubt)
- 12 PP Einheiten der leichten Infanterie bauen eine Runde lang doppelt so schnell
- 14 PP Jede Einheit eine Runde +1 Kapazität für die spezielle Bewegung (s. 7.2)
- 16 PP Korsaren erwerben (im Austausch gegen eine andere Einheit)

Erhalten (gegen einen Rivalen +50%)

- + 02 PP leichte Infanterie besiegt
- + 04 PP Eroberung oder Zerstörung von Wertgebäuden
- + 08 PP Zerstörung oder Besetzung eines Dorfes
- + 12 PP Zerstörung oder Besetzung einer Stadt
- + 04 PP andere Einheiten besiegt
- + 08 PP pro neu gewonnenem Vasallen (ebenfalls in der Neujahrsphase)

## 4. Siegpunkte

Siegpunkte sind ein Gradmesser für den Fortschritt und Erfolg im Verlauf des Spieles

### 4.1 Siegpunkte

**Siegpunkte gehören zu einer der möglichen Siegbedingungen im Spiel.**

Erreichst du 10 Siegpunkte, musst du sie bis zum Ende der darauffolgenden Runde halten, um das Spiel zu gewinnen. Haben noch andere gleichzeitig 10 Siegpunkte, wird der Reichtum verglichen.

Siegpunkte können nicht unter 0 fallen. Am Ende einer Unterphase werden zuerst die Siegpunkte addiert und danach subtrahiert. Siegpunkte werden mit einem Gebäudestein angezeigt.

Siegpunkte erhältst oder verlierst du auf folgende Art:

- Eroberung Stadt / Dorf = + 8 SP / +4 SP
- Verlust Stadt / Dorf = - 4 SP / -2 SP
- Tribut, Erlösung = + 2 SP / -1 SP
- gestohlene / verlorene Herde = +1 SP /0/ -1 SP
- verbranntes Getreide = +1 SP /0/ -1 SP
- Schlacht gewonnen / verloren = +1 SP /0/ -1 SP

**Beispiel:** Für die Punktverteilung bei gestohlenem Getreide: Du besetzt ein mit Getreide bepflanztes Feld: Zerstörst du das Getreide bekommst du keinen Siegpunkt. Deine Mitspieler\*in verliert aber einen Punkt. Stiehlt du das das Getreide, erhältst du einen Siegpunkt und die ehemalige Besitzer\*in verliert nach wie vor einen. Besetzt du das Feld, ohne das Getreide anzurühren, bekommt und verliert niemand einen Punkt.

## 5. Spielbrett und Tableaus

### 5.1 Die Phasenanzeige

Die aktuelle Phase wird mit einem der roten Blöcke auf dem Phasentableau angezeigt. Im Verlauf der Runde werden in jeder Jahreszeit die drei Phasen Bewegung, Kampf und Hinterland von oben nach unten auf dem Phasentableau durchlaufen. Jede Phase besteht aus 2 bis 3 Unterphasen, die von rechts nach links durchlaufen werden. In der auf der Phasenübersicht angegebenen Reihenfolge wird eine Phase nach der anderen gleichzeitig gespielt. Der Wechsel in die nächste Phase erfolgt immer gemeinsam.

Am Ende von Frühling, Sommer und Herbst werden Steuern erhoben. Am Ende des Winters finden Ernährung (Bezahlung) und etwaige Soldzahlungen statt.

Zur Anzeige in welcher Phase bzw. Unterphase des Spieles man sich gerade befindet wird der rote Marker verwendet.

### 5.2 Das Jahr

Das aktuelle Jahr wird mit einem roten Block auf dem Übersichtstableau angezeigt. Die Anzahl der Jahre geben an, wie lang das Spiel maximal dauern wird.

### 5.3 Schlachtphase

Der rote Marker auf dem Schlachtttableau zeigt an in welcher Phase des Kampfes sich die Spieler gerade befinden.

## 6. Siegbedingungen

Um zu gewinnen, musst du eine der drei Siegbedingungen erreichen und bis zum Ende der folgenden Runde halten. Haben mehrere Spieler gleichzeitig ein Ziel erreicht, wird der Reichtum verglichen. Um das Spiel siegreich zu beenden, musst du, genügend Ressourcen besitzen um, die Ernährung deiner Siedlungen im Winter durchführen zu können.

Schafft es niemand während des Spieles eines der Ziele zu erreichen gewinnt nach Spielende der Spieler mit dem größten Reichtum:

Die Siegbedingungen im Einzelnen:

1. **Vereinigung:** alle sind einem Herrn als Vasallen unterstellt oder in einem Waffenstillstand als ihre Bittsteller verbunden.
2. **Überlegenheit:** 10 Siegpunkte
  - Als Vasall: pro Waffenstillstand (als Bittsteller) sind 2 Siegpunkte mehr nötig
  - Als Herr: pro Waffenstillstand (als Empfänger) sind 2 Siegpunkte weniger nötig
3. **Macht:** zwei Bedingungen von untenstehenden, kleineren Zielen, erfüllt.
  - 14 Felder kontrollieren
  - 7 vollendete Siedlungen
  - 35 Punkte Landwirtschaft
  - 2 vollendete Städte
  - 70 Prestigepunkte

Für Herrn verringern sich die Siegbedingungen unter 3.) Macht pro Vasallen wie folgt:  
-2 Felder, 1 vollendete Siedlung, 5 Punkte, 1 Stadt, 10 Prestigepunkte

## 6.1 Berechnung des Reichtums

Diese Punktwertung findet nur im Falle eines Gleichstandes in einer der oberen drei Siegbedingungen statt oder in dem Fall, das bis zum Spielende niemand eine dieser Bedingungen erfüllen konnte.

Münzen: 1 Punkt pro Münze  
 Siegpunkte: 1 Siegpunkt = 5 Punkte  
 Prestigepunkte: 1 Punkt pro 4 Prestigepunkte  
 leichte Infanterie: 1 Punkt pro Einheit  
 alle anderen Einheiten: je 1 Punkt  
 je 2 Fisch: 1 Siegpunkt  
 je Getreide im Lager: 1 Punkt  
 je Schafherde: 2 Punkte  
 je Schweineherde: 4 Punkte  
 je Rinderherde: 6 Punkte  
 je Pferdeherde = 4 Punkte  
 Kontrollierte Landfelder je 4 Punkte  
 Kontrollierte Meerfelder je 2 Punkte  
 Vasallenstatus: -10 Punkte  
 Herr über einen Vasall: 10 Punkte  
 je gezahlte Erlösung: 10 Punkte  
 je Tribut: -5 Punkte  
 je eigenem Spielstein auf der Karte: 1 Punkt  
 je entferntem Spielstein: -1 Punkt

Wer den größten Reichtum angesammelt hat gewinnt das Spiel.

## 7 Spielvorbereitung

### 7.1 Startspieler\*in

Jeder Spieler wirft sechs weiße Würfel. Wer die meisten Schwerter würfelt beginnt mit dem Prolog.

## 7.2 Rival\*innen

Rival\*innen werden ab dem Spiel zu dritt festgelegt. Hierzu wird reihum ein Gebäudemarker gezogen, der die Spielfarbe der rivalisierenden Person anzeigt. Ihre Boni gelten nicht automatisch für beide Seiten. Für Prestigepunkte können im weiteren Verlauf des Spieles weitere Rival\*innen „gekauft“ werden.

Im Kampf gegen Rival\*innen beträgt der Bonus für je 4 Einheiten +1 Schwert.

## 7.3 Prolog

In Reihenfolge setzt alle ein Dorf in eine beliebige Region. Wer als letztes setzt, setzt direkt ein weiteres Dorf und es rückwärts bis zum Anfang. Nun wird in der ursprünglichen Reihenfolge ein drittes Dorf gesetzt.

In entgegengesetzter Reihenfolge dürfen nun alle ein Dorf auf dem Spielbrett versetzen.

Im Anschluss platzieren alle gleichzeitig auf den von ihnen belegten Regionen 1 Dock mit Transportschiff, 2 Schafherden, 1 Schweineherde, 10 Getreide (in den Dörfern), 5 Einheiten der leichten Infanterie.

Solltest du keine Möglichkeiten haben ein Dock zu Dörfern zu legen, so erhältst du statt einem Schiff und einem Dock 7 Einheiten, und 7 Geld.

Alle starten mit 5 Münzen und (und 7 Prestigepunkten). Auf der Siegpunktleiste legt jeder einen Marker bereit.

## 8 Bewegung

In dieser Phase ist es möglich, Kohorten, Herden und auch Rohstoffe zu bewegen. Es müssen nicht alle Einheiten, Herden und Rohstoffe bewegt werden.

### 8.1 Einheiten

Einheiten haben eine Bewegungsweite von einem Feld. Sie können sich also in ein angrenzendes Feld bewegen. Nutzt man für einen Teil der Bewegung den Transport per Schiff, ist es möglich, eine Einheit, der es erlaubt ist, per Schiff transportiert zu werden, über zwei Felder zu transportieren.

Da alle Bewegungen gleichzeitig ausgeführt werden, beeinflussen sich die verschiedenen Züge nicht gegenseitig. Wer seine Bewegung beendet hat, wartet auf die Mitspieler.

Sollte jemand versuchen mit der Bewegung abzuwarten bis andere gezogen haben, um so noch zu reagieren werden sie aufgefordert ihren Zug zu machen. Andernfalls endet die Runde und alle Bewegungen gelten als abgeschlossen.

**Für den Ablauf des Spieles ist also eine faire und ehrliche Spielweise von Nöten.**

### 8.2 Anzeigen einer abgeschlossenen Bewegung

Unverbrauchte Einheiten werden durch den nach Norden zeigenden Rand auf dem Einheitenstein dargestellt. Nach der Bewegung werden diese nun verbrauchten Einheiten um 180 Grad gedreht, so dass der Rand nach Süden zeigt.

### **8.3 Spezialbewegung**

Manche Völker oder Einheiten dürfen in dieser Unterphase sogenannte Spezialbewegungen durchführen (s. z.B. 8.9 ff). In manchen Fällen ist es möglich sich Spezialbewegungen für 14 Prestigepunkte zu kaufen. Hierbei erhält jede Einheit diese besondere Form der Bewegung. Sollte aufgrund von anderen (Spezial-)Bewegungen ein vorher gesperrtes Feld, nicht mehr gesperrt sein, so können die nun frei gewordenen Einheiten ihrerseits Spezialbewegungen ausführen, sofern sie dazu berechtigt sind.

Spielfelder mit eingekesselten Siedlungen sind nur für die Verteidiger auf dem Feld, gesperrt das Gebiet kann von außen betreten werden.

Bewegungsarten wie Marschieren (8.9), Bewegung als Flotte (8.10), Transport (7.9) und Ritt (7.10) können im Zuge der Spezialbewegung ebenfalls durchgeführt werden.

Anschließend können Herden auf ein verbundenes, freundlich kontrolliertes Spielfeld, versetzt werden, sofern auf diesem Feld Platz ist. Auf diese Weise können auch andere Ressourcen umgesetzt werden.

### **8.4 Bewegung zwischen Häfen**

Zwei Spielfelder mit nicht blockierten Häfen gelten immer als angrenzend.

### **8.5 Rückzug**

In dieser Unterphase können sich Einheiten auf Felder mit Siedlungen oder Schiffe auf Meerfelder oder in Werften zurückziehen. Ein Rückzug in, durch gegnerische Einheiten gesperrte Spielfelder, ist nicht erlaubt (siehe 7.4)

### **8.6 Gesperrte Felder**

Ein Feld gilt als gesperrt, wenn sich vor und während der gesamten Rückzugs- und Spezialbewegungsphase eine fremde Einheit darauf befindet.

Schiffe können auf einem gesperrten Feld zwar landen aber keine Einheiten dort aufnehmen.

Ein gesperrtes Spielfeld mit einer Siedlung, die nicht verteidigt wird sei es, weil keine Einheiten im Feld sind oder diese sich in die Siedlung zurückgezogen haben, gilt als eingekesselt. (Siehe 8.1.1)

### **8.7 Grenzscharmützel**

Sollten sich während der Bewegung zwei gegnerische Einheiten entgegengesetzt über eine Grenze bewegen, so treffen sie in der Grenzregion aufeinander und verbleiben dort. Dies löst ein Grenzscharmützel aus, das in der Kampfphase abgehandelt wird. (Dies gilt auch für Schiffe)

Die erste Kampfrunde findet ausschließlich zwischen Einheiten statt, deren Bewegungen sich an dieser Grenze gekreuzt haben. Ab Runde 2 des Kampfes dürfen auch Einheiten auf Spielfeldern teilnehmen, die eine Grenze haben, an der diese Schlacht stattfindet. Solltest du selbst in eine Grenzschlacht verwickelt sein, so kannst du, sofern du diese siegreich beendest, in der darauffolgenden Kampfrunde zu Hilfe kommen.

Das gilt auch umgekehrt (wenn du nach einer bestimmten Kampfrunde frei bist, kannst du in der folgenden Runde als Verstärkung auf dem Nachbarfeld in die Schlacht ziehen). Wer den Kampf gewinnt muss nach der Schlacht eine Bewegung auf ein beliebiges, angrenzendes Feld ausführen. Im Falle eines Ausbruchs aus einem Kampf kann die Verfolgung unternommen werden und so ein neuer Kampf in derselben Spielrunde ausgelöst werden (aus einem solchen Kampf kann nicht noch einmal ausgebrochen werden).

## 8.8 Ausschiffung

Schiffe können Einheiten nur aufnehmen oder ausschiffen, wenn sie sich im Küstenbereich eines Spielfeldes ohne gegnerische Einheiten befinden. Ebenso können sie sich jederzeit in nicht blockierte Werften zurückziehen.

Leere Schiffe können bei der Landung verkauft werden. Ein Schiff ohne transportierte Einheiten kann beim Anlanden in eine Einheit der leichten Infanterie umgewandelt werden. Auf normalen Landfeldern erhält der verkaufende Spieler die Einheit sowie +1 Münze. Verkauft er das Schiff in einer Werft erhält er neben der Einheit der leichten Infanterie den vollen Preis, also +2 Münzen.

Natürlich ist es auch möglich das Schiffe lediglich andocken, ohne verkauft zu werden, hierbei muss aber die Kapazität des Gebäudes beachtet werden. (Siehe 2.3 und 2.4) Wenn Transportschiffe von Werften aus in See stechen und vorher Einheiten aufnehmen, so verbrauchen diese Einheiten ihre Bewegungspunkte beim an Bord gehen nicht. Sollten Transportschiffe allerdings Einheiten aufnehmen, die aus mehr als einem Spielfeld auf das Schiff gezogen werden, so verbraucht sich die Bewegungskapazität des Transportschiffes. Dies gilt auch für die Abfahrt aus verschiedenen Feldern sowie die Kombinationen aus Anlanden einer Einheit und Aufnehmen einer neuen Einheit eines anderen Feldes. Diese Möglichkeiten verfallen, sobald sich das Schiff bewegt hat.

## 8.9 Marschieren (siehe 8.3)

Armeeverbände auf (10 gleiche Landeinheiten auf einem Feld) können in der Phase Spezialbewegung kostenlos marschieren. Die normalerweise anfallenden Kosten an Prestigepunkten entfallen für Armeeverbände.

Man kann allerdings nicht einzelne Einheiten mit einer bezahlten Spezialbewegung zu einer Armee zusammenfassen, um sie dann in derselben Phase nochmals kostenlos zu bewegen.

## 8.10 Bewegung als Flotte (siehe 8.3)

4 Schiffe bilden eine Flotte, sie können in der Phase Spezialbewegung gemeinsam im Verband bewegt werden, wenn sie sich auf See befinden. Wikinger können diese spezielle Bewegung auch auf Flüssen vornehmen. Die normalerweise anfallenden Kosten an Prestigepunkten entfallen für Flotten.

Man kann allerdings nicht einzelne Einheiten mit einer bezahlten Spezialbewegung zu einer Flotte zusammenfassen, um sie dann in derselben Phase nochmals kostenlos zu bewegen.

## 8.11 Transport (siehe 8.3)

Zwei befreundete, nicht blockierte Häfen (weder von Land noch durch eine Seeblockade) können untereinander Einheiten oder Herden hin und her verschiffen.

Transportschiffe sind hierfür nicht nötig.

## 8.12 Sonderbewegung Kavallerie (siehe 8.3)

Die Kavallerie hat in jeder der drei Unterphasen eine Bewegung von 1. Sie ist nicht an die Bewegungseinschränkungen der Unterphase Rückzug gebunden, sondern kann operieren.

## 8.13 Abnutzung

Jede Einheit, die am Ende einer Runde **keine** ununterbrochene Verbindungslinie zu einer befreundeten Siedlung ziehen kann, muss auf Abnutzung würfeln. Bei einer 6 ist sie zerstört und wird vom Feld genommen.

Eine ununterbrochene Linie bedeutet, dass die Einheit von ihrem derzeitigen Feld aus durch eine beliebig lange Anzahl befreundeter, kontrollierter Felder eine Linie zu einer eigenen Siedlung ziehen kann.

### 8.14 Komplexe Bewegungen

Eine Herde kann auf einem Schiff nur ein Meerfeld pro Bewegung zurücklegen.

#### *Berge und Sümpfe:*

Alle Einheiten außer der leichten Infanterie müssen ihre Bewegung stoppen. Sollte sich eine Einheit zum Beispiel in der ersten Bewegung in ein Feld mit Bergen bewegen, so beendet sie die Bewegung dort für diese Spielrunde. Sowohl eine Spezialbewegung als auch Rückzug sind nicht mehr möglich.

#### **Sümpfe:**

- Schiffe dürfen die Felder befahren, ohne anlanden zu müssen

#### **Berge**

- Kavallerie und Elefanten würfeln auf Abnutzung, sobald sie das Bergfeld betreten. Bei einer 6 ist die Einheit zerstört und wird vom Feld genommen.
- Wikinger müssen von Bord gehen.

## 9 Kampf

Gegnerische Einheiten, die sich in dieser Phase auf einem Feld oder in Grenzscharmützel befinden, kämpfen nun gegeneinander. In Schlachten kann man Siegpunkte (siehe 4.), Prestige (siehe 3.8 Prestigepunkte) und Geld gewinnen. Wer eine mittelgroße Schlacht gewinnt, bekommt +1 Münze. Wer siegreich aus einer großen Schlacht hervorgeht erhält +2 Münzen. Dies bildet die erbeutete Ausrüstung der Unterlegenen ab. (siehe Tabelle 9.6)

### 9.1 Rückkehr

Befindet sich auf dem umkämpften Feld eine fertig gestellte Siedlung des Verteidigers so kann er bis zu 5 Einheiten in ein Dorf zurückziehen (in eine Stadt bis zu 10) Eine um ein Befestigungsstufe erweiterte Stadt hat eine um +1 erhöhte Kapazität. Sollten sich nach dieser Bewegung alle Einheiten, die vorher auf dem Feld waren, in der Siedlung befinden gilt diese als eingekesselt.

#### 9.1.1 Einkesseln von Siedlungen

Um eine Einkesselung vorzunehmen, musst du mindestens so viel angreifende Einheiten in dem betreffenden Feld haben, wie Befestigungsstufen vorhanden sind.

Ein gesperrtes Spielfeld mit einer Siedlung, die nicht verteidigt wird, sei es, weil keine Einheiten im Feld sind, oder diese sich in die Siedlung zurückgezogen haben, gilt als eingekesselt. In diesem Fall übernimmst du sofort die Kontrolle über Getreide oder Herden außerhalb der Siedlung. Hierfür bekommst du Siegpunkte.

Nun kannst du wählen, ob du das Getreide verbrennen oder in der Erntephase ernten willst. Herden können in der Handelsphase geschlachtet oder verkauft werden.

Bist du jedoch der Besitzer des Feldes vor der Einkesselung, so kannst du in dem Feld keine Steuern mehr erheben, keine Feste feiern und auch keine Einheiten mehr anwerben oder ausheben. Du kannst jedoch Einheiten, die sich auf diesem Feld befinden noch aufwerten.

Handel treiben ist ebenfalls nur noch möglich, wenn die Siedlung über Werftausbauten auf ein nicht blockiertes Meerfeld hinaus verfügt.

Verteidigende Einheiten können in der Bewegungsphase nicht aus der Einkesselung ausbrechen, erst in der Kampfphase kann die Siedlung verlassen und die Eindringlinge bekämpft werden. Sollten angreifende Einheiten das Feld in der Bewegung wieder verlassen, so können sich auch die ehemals verteidigenden Einheiten wieder bewegen. Besitzt die Siedlung eine Werft ist es möglich Einheiten per Schiff aus dem Feld zu bringen oder Ressourcen zur Versorgung zu heranzuziehen.

Verstärkungen des verteidigenden Spielers können eingekesselte Siedlungen ebenfalls nicht betreten. Es besteht für sie nur die Möglichkeit in der Schlacht einen Durchbruch zu erzielen oder nach der ersten Kampfunde zu fliehen.

## 9.2 Schlachten an Land

Wirst du angegriffen kannst du dich noch vor Schlachtbeginn zur Flucht entscheiden, allerdings wird trotzdem für jede angreifende Einheit gewürfelt, ohne dass du dich verteidigen kannst.

Für jede an der Schlacht beteiligte Einheit erhaltet ihr den entsprechenden Kampfwürfel. Gewürfelte Schwerter werden addiert und mit etwaigen Boni (Schwerter und Schilde) modifiziert.

***Jeweils drei gewürfelte leere Seiten ergeben hier einen weiteren Treffer.***

- 5 Einheiten im Kampf ergeben ein automatisches Schild, das von den Treffern des Gegners abgezogen wird
- Nehmen 6 Einheiten eines Typs am Kampf teil so erhalten sie einen Kampfwürfel als Bonus

1 Schwert zieht einer Einheit einen Lebenspunkt ab, sofern diese keine Schilder zur Abwehr hat, um gewürfelte Schwerter zu negieren.

Belagerungsmaschinen und bauende Einheiten sind die letzten Einheiten, die in einem Feld attackiert werden und werden dementsprechend erst entfernt, wenn alle anderen Einheiten bereits geschlagen sind.

Ein Kampf wogt so lange hin und her, bis nur noch eine Seite auf dem Feld steht. Am Ende jeder Runde dürfen beide Seiten entscheiden, ob sie fliehen möchten. Die Einheiten dürfen sich in ein benachbartes, freundlich kontrolliertes Landfeld oder auf ein Meerfeld zurückziehen. (letzteres, sofern Transportmöglichkeiten vorhanden sind). **Die Flucht kann jedoch abgefangen werden (siehe 8.5)**

Ziehen sich Einheiten auf ein neutrales Feld zurück, so kann der flüchtende dorthin verfolgt werden und es findet erneut ein Kampf statt.

Belagerungen gelten für die Dauer einer Schlacht als unterbrochen und werden nach deren Beendigung weitergeführt.

### 9.2.2 Schlacht mit unvollendetem Bau

Unvollendete Gebäude liefern keinen Schutz. Eine Schlacht mit einem Gebäude im Bau wird, wie eine normale Feldschlacht behandelt (siehe 8.2.1). Die am Bau beteiligten Einheiten können den Bau unterbrechen und die Angreifer bekämpfen. Befehligst du diese Einheiten hast du die Wahl wieviel Einheiten du vom Bau abziehen möchtest. Daraus ergibt sich eine Erhöhung der Bauzeit. Diese vom Bau abgezogenen Einheiten kämpfen mit ihren normalen Werten.

Sollten sich jedoch alle am Bau beteiligten Einheiten in den Kampf stürzen, so ist das Gebäude verloren und ein erneuter Bau muss komplett von Anfang an gestartet werden.

Einheiten, die weiter bauen kämpfen ebenfalls wenn sie abgegriffen werden, allerdings immer am Schluss der Kampfrunde. Ihr Angriffswert sowie etwaige Boni werden halbiert (aus 1 wird 0).

### **9.2.3 Seeschlachten**

Auch hier gilt: Solltest du angegriffen werden kannst du dich noch vor Schlachtbeginn zur Flucht entscheiden. Angreifende Einheiten würfeln dann trotzdem, ohne dass du dich verteidigen kannst.

Der Kampf zur See läuft etwas anders ab. Auch hier müssen sich gegnerischen Schiffe auf dem gleichen Seefeld befinden. In Runde 1 kämpfen nur Schiffe gegeneinander. Ab Runde 2 sind auch eventuell transportierte Einheiten kampfbereit und greifen in den Kampf ein. Bei der Trefferverteilung werden zuerst Kriegsschiffe zerstört und erst dann die Transportschiffe.

In der Folge kämpft die besiegte Infanterie nicht mehr bis zum Ende des Kampfes. Diese so besiegten Einheiten können durch Entern des Schiffes am Ende des Kampfes gerettet werden.

Nach Runde 1 ist es möglich zu fliehen, die Flucht kann nach den üblichen Regeln abgefangen werden.

### **9.3 Belagerung und Plünderung**

Für eine erfolgreiche Belagerung muss die Befestigungsstufe einer Siedlung überwunden werden.

Pro Befestigungsstufe kommen 5 Schilde, sowie ein blauer Würfel für den Kampfwurf hinzu. Erst nachdem die Befestigung überwunden ist, können die verteidigenden Einheiten von Angriffen getroffen werden.

Es ist wichtig dass alle Befestigungsstufen innerhalb einer einzigen Runde überwunden werden, sonst sind sie in der nächsten Runde wieder vollkommen neu hergestellt. Eine einzelne Belagerungsmaschine kann 4 Schilde entfernen, reicht also nicht aus, um eine Belagerung allein zu entscheiden. Nachdem eine Befestigung erfolgreich durchbrochen wurde, werden Belagerungsmaschinen zu Einheiten der leichten Infanterie degradiert und nehmen so am Kampf teil

Nach einer erfolgreichen Belagerung wird der Kampf als normale Schlacht innerhalb der Siedlung weitergeführt. Es gibt also dementsprechend keinerlei Vorteile durch Befestigungen mehr. Auch dieser Kampf wagt bis zum Sieg einer Seite oder bis sich angreifende Einheiten zurückziehen. In letzterem Fall können ehemals verteidigende Einheiten das Momentum übernehmen und ihrerseits angreifen. Es folgt dann eine normale Landschlacht (siehe 9.2)

Befinden sich in einer Stadt keinerlei verteidigende Einheiten und hat die belagernde Armee die Befestigungen durchbrochen, gilt eine Siedlung als besetzt. Durch die Eroberung werden Siedlungen stark beschädigt Dörfer werden von der Karte entfernt und geplündert.

Angreifende Einheiten können eine Stadt besetzen, sie wird durch die Kämpfe aber zu einem Dorf verkleinert. Ebenso kann die Stadt zerstört und geplündert werden.

In diesem Fall wird sie von der Karte entfernt. Der geplünderte Betrag beträgt in jedem Fall (Dorf, Stadt, Häfen) das doppelte des normalen Steuerertrages.

Bei einer Plünderung wird ein Hafen zu einem Dock und ein Dock vernichtet. Geld gewinnt der Angreifer nur beim Hafen. Etwaige gelagerte Vorräte fallen bei einer Plünderung an den Sieger. Dieser muss sie sofort einlagern sonst sind sie verloren.

War die Belagerung erfolglos wird die Siedlung vollständig wiederhergestellt.

Es ist möglich ohne Gewinn Getreide zu verbrennen oder Herden auf einem kontrollierten Landfeld zu schlachten.

#### 9.4 Sturmangriff

Die angreifende Kavallerie darf diesen Angriff unmittelbar vor Beginn der Schlacht ausführen. Im fortgeschrittenen Modus kann eine Kavallerie diesen Angriff immer durchführen, wenn sie aus der Bewegung heraus angreift. Diese Regel gilt auch für Kriegselefanten.

#### 9.5 Abfangen der Flucht

Entscheidet sich eine am Kampf teilnehmende Seite aus der Schlacht zu fliehen, kann die andere Seite ein Abfangmanöver starten. Die Anzahl, der an der Flucht teilnehmenden Einheiten, bestimmt die Chance des Erfolges. Eine einzelne Einheit hat bei einem Wurf von 1 Erfolg, zwei Einheiten bei einem Wurf von 2 usw.

Auf See zählt die Anzahl der Schiffe ohne transportierte Einheiten.

Wird eine Flucht abgefangen, wird eine weitere Kampfrunde gespielt, allerdings ohne Gegenwehr (sie würfelt nicht) der geflohenen Einheiten. Einheiten, die diese Kampfrunde überstehen, können schließlich fliehen.

In Bergen und Feuchtgebieten dauert die Flucht zwei Kampfrunden. Ebenso wenn fliehende Einheiten von Kavallerieeinheiten verfolgt werden.

#### 9.6 Sonderfälle und Ausnahmen

- 1 Befestigungsstufe entspricht 5 Schilden und einem blauen Würfel.
- Sumpf und Gebirge
  - +1 Befestigungsstufe für Siedlungen und Gebäude
  - Du darfst wählen welche Einheiten des verteidigenden Gegners du besiegt hast
- Armeen (10 Einheiten eines Typs) haben eine Spezialbewegung
- Sumpf und Gebirge
  - Leichte Infanterie kehrt ihren Würfelwurf um (Schwert = leer)
  - Schwere Infanterie hat in Sumpf und Gebirge nur einen Trefferpunkt und verliert den Wiederholungswurf
- Kriegselefanten greifen in Runde 1 zuerst an (Sturmangriff)
- Kriegselefanten können auf Schiffen nicht angreifen
- Kavallerie kämpft im Sumpf, Gebirge, auf Schiffen und während einer Belagerung wie schwere Infanterie (blauer Würfel, 2 Trefferpunkte)

## ERHALTENE MARKER

Am Ende der Kampfphase werden die Prestigepunkte ermittelt.  
(Gegen Rival\*innen +50%):  
zerstörte Einheit der leichten Infanterie +2 PP (+3 PP)  
zerstörte andere Einheit +4 PP (+6 PP)  
zerstörte oder besetzte Werft +4 PP (+6 PP)  
zerstörtes oder besetztes Dorf +8 PP (+12 PP)  
zerstörte oder besetzte Stadt +12 PP (+18 PP)

Siegepunkte an Neujahr für angesammelte oder verlorene Prestigepunkte:  
0-9 PP 0  
10 -29 PP +1/-1  
30+ PP +2/-2

Einheiten und Gebäude bleiben in Besitz bis zum Spielende (wichtig für die Abrechnung des Reichtums) Söldner kehren zurück.  
Die Anzahl der getöteten wird auf der Skala abgetragen.

## 10 Hinterland

Diese Phase beschäftigt sich mit der Wirtschaft des Reiches. Bau und Handel.

### 10.1 Bau

Einheiten der leichten Infanterie können in dem Feld bauen, in dem sie sich gerade befinden. In der Unterphase Konstruktion der darauffolgenden Runde wird der erste Baufortschritt angezeigt. (siehe Bild). Die zum Bauen entsandten Einheiten können die Baustelle nur während der Bewegungs- oder Kampfphase wieder verlassen. Teilt man mehrere Einheiten für den Bau ein, beschleunigt dies die Fertigstellung. Das Maximum besteht jedoch aus 4 Einheiten der leichten Infanterie. Es ist auch möglich die Baugeschwindigkeit für 12 Prestigepunkte zu verdoppeln. Welche Einheiten, wie lange an einem Gebäude bauen ist aus der Tabelle zu entnehmen.

### Bau von Gebäuden

= Darstellung des Bauprozesses mit Einheiten der leichten Infanterie

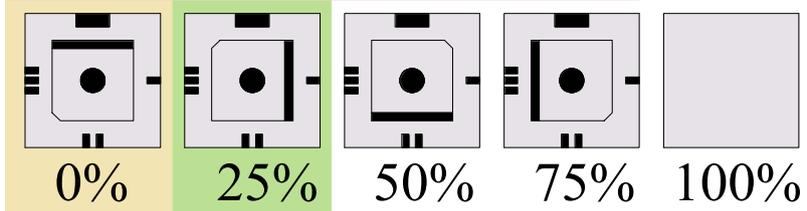
Beginn / Einsteig: nur in der Handelsphase  
Unterbrechung / Aufgabe des Baus: in Bewegungs- oder Kampfphase

An einem Gebäude dürfen maximal 4 Einheiten gleichzeitig bauen.

Verkürzung der Bauzeit um 25% indem du die Hälfte der Kosten des Gebäudes zahlst (aufgerundet).



2 Einheiten im Bau



Dörfer können zu Städten ausgebaut werden und Docks zu Häfen. Auf jedem Landfeld darf maximal ein Dorf bzw. eine Stadt mit einem zugehörigen Dock bzw. Hafen errichtet werden. Wird ein Gebäude im Bau vernichtet so erhält der Spieler +1 Münze.

## 10.2 Handel

In dieser Phase können Ressourcen gehandelt sowie Einheiten und Gebäude gekauft und verkauft werden. Ebenso ist es möglich die Anzahl der bauenden Einheiten zu erhöhen und ein Bauprojekt so schneller zum Abschluss zu bringen. Erlösungen können angeboten werden.

Es ist nicht möglich in einer eingekesselten und nicht mit einer anderen Siedlung verbundenen Siedlung zu handeln. Ein Hafen kann genutzt werden, sofern das angrenzende Meerfeld nicht blockiert ist.

### 10.2.1 Handel Rohstoffe

Folgende Möglichkeiten des Handelns gibt es

- Allein ohne Hafen
  - Getreide und Fische handeln, Herden können geschlachtet werden
- Allein mit Hafen
  - Getreidehandel ist profitabler, auch Herden können gehandelt werden
- Untereinander über zwei nicht blockierte Häfen
  - alle Waren
- mit einem angrenzenden Reich
  - alle Waren

### 10.2.2 Handel Gebäude

Das zu bebauende Feld muss über eine ununterbrochene Linie zu einem Feld mit Siedlung verfügen, damit der Geldfluss gesichert ist. Am Bau beteiligte Einheiten müssen sich ebenfalls bereits auf dem Feld befinden.

### 10.2.3 Handel Einheiten

Das Kaufen von neuen Einheiten kann nur in fertiggestellten Siedlungen erfolgen, in deren Landfeld sich keine fremde Einheit befindet. Aus benachbarten, kontrollierten Feldern, angeworbene Einheiten werden auf dem Feld platziert, auf dem sie angeworben werden. Es befindet sich also bereits eine eigene Siedlung oder Einheit auf dem Feld. Das Feld muss unter deiner Kontrolle sein.

## 10.3 Fischen

Auf einem kontrollierten Meerfeld kann 1 Fisch gefangen werden, sofern keine gegnerischen Schiffe anwesend sind. Die Fische können in angrenzenden Werftgebäuden gelagert werden. (Dock: 2 Fische; Hafen: 4 Fische)

Für erfolgreiches Fischen wirf einen W6, bei einer 1-4 hast du Erfolg. Bei rauem See ist der Ertrag +1.

## HANDEL

Begrenzt auf 15 Spielsteine pro Partie

PREIS (●) Münzen ▲ (●) Prestige	GEBÄUDE-TYP [minimale Anzahl bauender Einheiten]	SPIEL- STEIN	BAUZEIT in Runden
-3	Siedlung Dorf [2 Einheiten]		4 3 2
-5	Siedlung Stadt [4 Einheiten] (Ausbau des Dorfes)		4 3 2
-2	Werft Dock [1 Einheit]		4 3 2
-4	Werft Hafen [2 Einheiten] (Ausbau des Docks)		4 3 2
-2	Befestigung [1 Einheit] (max. 1 pro Siedlung)	+	4 3 2

Nur Einheiten der Leichten Infanterie dürfen bauen. Je mehr Einheiten zum Bau abgestellt werden (maximal 4), je schneller ist das Gebäude fertiggestellt. Nur ein Dorf mit Hafen darf zu einer zweiten Stadt ausgebaut werden. Bei Abbruch des Baus +1 Münze. Nur ein Bau pro Feld.

## 11 Sonderphasen

### 11.1 Neujahr

Wer weniger als 7 Prestigepunkte besitzt erhöht seinen Wert bis dorthin. Erst danach werden die Prestigepunkte für Vasallen vergeben.

### 11.2 Vermehrung

Für jeweils zwei gleiche Herden wird eine neue Herde aus dem Vorrat genommen und auf der Karte platziert. Dies gilt auch für die erste Neujahrphase im Spiel (+1 Schafherde). Der Herr und seine Vasallen zählen dabei ihr Vieh zusammen.

### 11.3 Aussaat und Ertrag

Auf jedem kontrollierten Landfeld, auf dem sich keine Herde befindet und das eine ununterbrochene Verbindung zu einer Siedlung besitzt, darf ein gelagertes Getreide ausgesät werden. Auf zuvor verwüsteten Feldern muss eine Getreidescheibe mehr ausgegeben werden. Auf grauen Feldern kann nicht ausgesät werden. Entsprechend des Geländetyps (Farbe des Landfeldes) werden auf zuvor gelegtes Getreide weitere Getreidesteine platziert.

FELD		
+3		0
+2		0
+1		+1
+1		+1
---		0
+3		0
+2		0
+1		+1
Getreide- ertrag	Befestigungs- stufe	

Zuvor verwüstete Felder (mit einem roten (Fisch)Marker markiert) kosten bei der Aussaat ein Getreide mehr. Es wird aber trotzdem nur ein Getreide auf das Feld gelegt. Das extra bezahlte Getreide kommt in den Vorrat zurück.

#### 11.4. Steuern

Vollendete und nicht eingekesselte Siedlungen und Gebäude werfen Steuern ab

Dorf +1 Münze  
Hafen +2 Münzen  
Stadt +3 Münzen

Je kontrolliertes Landfeld + 0,5 Münzen (abgerundet)  
In dieser Phase zahlen Vasallen auch ihren Tribut.

#### 11.5 Ernte

Nun kann das Getreide von den Landfeldern geerntet werden. Voraussetzung hierbei ist die Möglichkeit es einlagern zu können.

Dorf 5 Getreidesteine  
Stadt 10 Getreidesteine  
+1 Getreidestein pro Befestigungsstufe

#### 11.6 Rekrutierung

Pro kontrolliertem Landfeld kann für den Preis je einer Münze eine Einheit der leichten Infanterie rekrutiert werden. Diese so erworbenen Einheiten können direkt im Anschluss aufgewertet werden. Die Einheiten werden auf Feldern mit einer Siedlung oder Einheit platziert.

#### 11.7 Feste

In dieser Phase können Feste gefeiert werden. Feste sorgen für weitere Prestigepunkte  
Es gibt Prestige für fertiggestellte und nicht eingekesselte Gebäude. Die Anzahl der Prestigepunkte richtet sich nach der Größe des Festes.

Ein kleines Fest:  
Dorf +1 PP  
Hafen +2 PP  
Stadt +3 PP  
+ 0,5 PP für jedes kontrollierte Landfeld (abgerundet)

Für das mittlere Fest verdoppelt sich der Gewinn an Prestigepunkten, bei großen Festen verdreifacht er sich sogar.

Das Ausrichten eines Festes verursacht ab einem mittleren Fest Getreidekosten.

Die Kosten:  
mittleres Fest  
Dorf: 1 Getreide  
Stadt: 2 Getreide

Große Feste  
Dorf. 2 Getreide  
Stadt 4 Getreide

#### 11.8 Ernährung

Herden werden nun mit Getreide gefüttert oder geschlachtet.

Das so erhaltene Fleisch kann verkauft werden oder neben Getreide und Fisch zur Ernährung von Einheiten und Siedlungen genutzt werden. Hierbei ist es wichtig das aus verbundenen Gebieten heraus ernährt wird. Eingekeesselte Siedlungen, die nicht ernährt werden können, ergeben sich belagernden Reichen, wenn dieses ihnen Nahrung bieten kann und möchte. Wird eine Siedlung von niemandem ernährt, so wird sie zerstört und von der Karte genommen.

### 11.9 Transhumanz

Es besteht keine Notwendigkeit, Herden im Winter zu füttern, wenn sie sich auf grünen Feldern (subtropisches Klima) oder auf gelben Feldern (gemäßigtes und subtropisches Klima) befinden.

## 12 Diplomatie

### 12.1 Herr

Du wirst zum Herrn, sobald sich andere dir unterwerfen und somit eine Vasallenschaft eingehen. Dieses Angebot kannst du nicht ablehnen. Eroberst du die letzte Siedlung eines Reiches so wirst du automatisch zum Herrn. Auch hier tritt sofort die Vasallenschaft in Kraft.

Begibst du dich in Vasallenschaft erhält der Herr hierfür 8 Prestigepunkte (Bei Rivalen 12 Prestigepunkte) und 2 Siegpunkte.

In der Phase Neujahr erhält jeder Herr 8 Prestigepunkte und 2 Siegpunkte pro Vasallen. In der Phase Steuern spendet der Vasall seinem Herrn Tribut in Form von 1/3 seiner Steuereinnahmen.

Im Falle der Siegbedingungen, erleichtert jeder Vasall dem Herrn den Sieg. Vasallen sind am Spielende je 10 Punkte wert.

### 12.2 Vasall

Vasallen haben sich einem anderen (ihrem Herrn) unterworfen. Dieser Vorgang ist unumkehrbar, und kann, wenn angeboten vom Herrn nicht abgelehnt werden.

Hast du das das Erreichen eines Spielzieles angekündigt (Macht oder Überlegenheit) so kannst du kein Vasall mehr werden.

Vasallen spielen unabhängig vom Herrn, müssen jedoch folgende Änderungen beachten:

- 1.) -1 Siegpunkt (Bei Eintritt in die Vasallenschaft und dann in jedem Jahr)
- 2.) zahlen dem Herrn in der Steuerphase Tribut in Höhe von 1/3 ihrer Einnahmen (aufgerundet)
- 3.) er verliert, im Falle einer Berechnung des Reichtums zum Spielende, 10 Punkte an seinen Herren

### 12.3 Koalition

Herr und Vasall bilden eine Koalition. Vasallen können ebenfalls Vasallen besitzen. Es gibt in einer Koalition jedoch nur einen Herrn. Vasallen übernehmen die diplomatischen Verpflichtungen ihres Herrn, nicht umgekehrt.

Dies bedeutet. In einer Koalition herrscht automatisch Waffenstillstand, auch unter Vasallen. Rival\*nnen des Herrn sind auch Rival\*innen der Vasallen.

Bei der Vermehrung werden die gesamten Herden zusammengefasst, gemeinsames Schlachten ist möglich.

Koalitionen können dieselben Häfen nutzen, wenn es eine Anbindung gibt, gegenseitige militärische Unterstützung ist möglich. Diese gegenseitige Unterstützung geht so weit, dass es sogar möglich ist sich bei der Rückzugsbewegung in koalierende Siedlungen zurückzuziehen. (Limit beachten).

Herrn obliegt die Entscheidung in strittigen Situationen.

#### **12.4 Waffenstillstand**

Ein Waffenstillstand gilt ab der Runde, nach der er vereinbart wurde und von dort für ein komplettes Jahr

*Beispiel:*

*In der Phase, in der ein Waffenstillstand geschlossen wird, werden die Diplomatieplättchen (Gebäude) in das Feld "Waffenstillstand in Kraft" gelegt. Der Waffenstillstand tritt sofort in Kraft. Im nächsten Jahr in derselben Phase, wird das oberste Plättchen umgedreht - dies bedeutet, dass in dieser Runde keine gegenseitigen Angriffe möglich sind. Ab der nächsten Runde ist der Waffenstillstand nicht mehr in Kraft.*

Ein Waffenstillstand kann nur durch die Zahlung von Erlösung, Tribut oder dem Einleiten einer Vasallenschaft erreicht werden. Parteien, zwischen denen ein Waffenstillstand herrscht, dürfen sich nicht gegenseitig angreifen, ebenso wenig darf Eigentum beschädigt werden.

Es ist möglich die Ländereien des am Waffenstillstand beteiligten zu betreten, jedoch muss vorher um Erlaubnis gebeten werden. Diese kann später nicht mehr widerrufen werden. Hast du jedoch sogar eine Erlösung erhalten so darfst du die Ländereien des Bittstellers ohne explizite Erlaubnis betreten.

#### **12.5 Tribut**

Möchtest du andere von einem gemeinsamen Waffenstillstand überzeugen so musst du ihnen Tribut zahlen.

Die Zahlung kann in jeder beliebigen Phase erfolgen. Der Betrag entspricht mindestens der Hälfte des Steueraufkommens (abgerundet), über einen höheren Preis kann verhandelt werden. Anstatt Geld können auch Rohstoffe im betreffenden Wert oder mehr angeboten werden. Das Angebot kann abgelehnt werden.

#### **12.6 Erlösung**

Erlösung ist eine Alternative zum Tribut, die in der Phase Handel gezahlt wird. Ihre Höhe entspricht hierbei der potenziellen Steuereinnahmen und sie kann ausschließlich in Münzen bezahlt werden. Erlösung kann nicht abgelehnt werden.

#### **12.7 Vereinbarungen**

Im Verlauf des Spieles sind viele Vereinbarungen möglich (Nichtangriffspakt, das eigene Gebiet für Militär von Mitspielern öffnen, Sicherung von Verbindungen etc.). Diese Vereinbarungen sind allesamt unverbindlich.

Einheiten dürfen niemals in Siedlungen der Mitspielenden gekauft werden.

Zwei Fraktionen, die nicht zu einer Koalition gehören müssen, miteinander kämpfen, wenn sie sich auf dem gleichen Landfeld befinden.

In der Vermehrungsphase dürfen Herden nach wie vor nur durch Handel erworben werden.

Tipp: Es ist möglich anderen das Vasallentum schmackhaft zu machen, indem man ihnen z.B., vor einer Schlacht den Vasallenstatus anbietet und z.B. zwei Schweineherden dazu gibt.

## 13 Startboni

siehe Spielhilfen

## 14 Fortgeschrittener Modus

Hierbei handelt es sich sowohl um zusätzliche Regeln als auch um Ergänzungen für ein noch komplexeres Spiel.

### 14.1 Aussaat und Wetter

In jeder Region wird per Würfelwurf das Wetter bestimmt. Das Wetter beeinflusst das Wachstum und die Ernte des Getreides. Es bestimmt wieviel Getreidesteine auf das angesäte Getreide gelegt werden dürfen. Besteht ein Landfeld aus mehreren Klimazonen, wird für jede Zone separat gewürfelt.

SÄEN - WETTER - ERTRAG		
SUBTROPISCHES KLIMA	GEMÄßIGTES KLIMA	KALTES KLIMA
<b>GUTES WETTER</b> (+1 Getreidescheibe Ertrag für jede gesäte)		
		—
<b>NORMALES WETTER</b> (Kein Effekt)		
<b>SCHLECHTES WETTER</b> (-1 Getreidescheibe für jede gesäte)		

### 14.2 WETTER IM WINTER

Zu Beginn des Winters wird für jede Klimazone einzeln und für die See im Ganzen das Wetter für die gesamte Jahreszeit per Würfelwurf ermittelt. In bestimmten Regionen kann sich das Wetter auf die Bewegung und die Ernährung der Herden auswirken.

WETTER IM WINTER		
SUBTROPISCHES KLIMA	GEMÄßIGTES KLIMA	KALTES KLIMA
<b>GUTES WETTER</b> (Herden müssen nicht gefüttert werden)		
		—
<b>NORMALES WETTER</b> (Kein Effekt)		
<b>SCHLECHTES WETTER</b> (Keine Bewegung auf Landfeldern möglich)		
—		
<b>MEER - GUTES WETTER</b> 	<b>MEER - SCHLECHTES WETTER</b> 	

### 14.3 Beute

Je nachdem wie groß die vergangene Schlacht war, erhalten die teilnehmenden Fraktionen Münzen als Beute.

- kleine Schlacht (0-9 PP) +0 Münzen
- mittlere Schlacht (10-29 PP) +1 Münze
- große Schlacht (30+ PP) +2 Münzen

(siehe Tabelle 9.6)

#### 14.4 Moral (ersetzt einige Boni - 8.7)

- sehr niedrige Moral (0-9 PP)
  - o 1-5 Einheiten -1 Schwert
- niedrige Moral (10-29 PP)
  - o kein Effekt
- durchschnittliche Moral (30-49 PP)
  - o je 4 Einheiten = +1 Schwert auf den Würfelwurf
- Hohe Moral (50-69 PP)
  - o 4 Einheiten = +1 Schwert auf den Würfelwurf
  - o Gegen Rival\*innen: 3 Einheiten = +1 Schwert auf den Würfelwurf
  - o je 4 Einheiten +1 Schild für die Verteidigung
- Sehr hohe Moral (70+ PP)
  - o gegen Rival\*innen: 3 Einheiten = +1 Schwert auf den Würfelwurf
  - o gegen nicht Rival\*innen: 4 Einheiten = + Schwert auf den Würfelwurf
  - o je 3 Einheiten +1 Schild für die Verteidigung
  - o jeweils 3 gleiche Einheiten erhalten einen 4. Angriffswürfel

#### 14.5 Kommandoebenen

Kommandeure können Einheiten verbessern und Boni hinzuaddieren, allerdings kosten Kommandeure sowohl in der Anschaffung als auch was ihren Sold angeht Münzen.

- Ohne Kommandeur (umsonst)
  - o Keine Boni außer Terrain
- schlechter Kommandeur (Kauf -2 Münzen, Entlassung +1 Münze, Sold -1 Münze)
  - o keine Effekte
- durchschnittlicher Kommandeur (Kauf -4 Münzen, Entlassung +2 Münzen, Sold -2 Münzen)
  - o jede Einheit kann 2-mal erneut Würfel
- besserer Kommandeur (Kauf -6 Münzen, Entlassung +3 Münzen, Sold -3 Münzen)
  - o jede Einheit darf einmal gratis neu Würfeln
- brillanter Kommandeur (Kauf -8 Münzen, Entlassung +4 Münze, Sold -4 Münzen)
  - o jede Einheit hat eine Gratisbewegung in der Phase Spezialbewegung (siehe 7.2)

Sold wird in der Ernährungsphase gezahlt.

#### **14.6 Schlacht Tableau (4 Einheiten auf jeder Seite)**

**Zum Zeitpunkt der Übersetzung noch nicht fertig gestellt.**