





(WEIß) SCHNELL- MODUS (Spieljahre)	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN
1	WINTER	FRÜHLING	SOMMER	HERBST
2	BEWEGUNG EINHEITEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN RÜCKZUG
3	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG
4	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL
5	STEUERN	STEUERN	STEUERN	LÖHNE

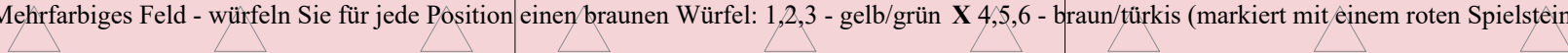
ÜBERSICHTSTABLEAU - 1

(GRÜN) GRUND- MODUS (Spieljahre)	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILLSTANDS- ABKOMMEN
1	WINTER	FRÜHLING	SOMMER	HERBST
2	BEWEGUNG EINHEITEN HERDEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN HERDEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN HERDEN RÜCKZUG	BEWEGUNG EINHEITEN HERDEN RÜCKZUG
3	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG	ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT KAMPF BELAGERUNG PLÜNDERUNG
4	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND BAUEN, ERFAHRUNGEN HANDEL, LÖHNE FISCHEN
5	VERMEHRUNG, AUSSAAT, ERTRAG	STEUERN	ERNTE	ERNÄHRUNG




(GELB) ORIGINAL- MODUS	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN
(Spieljahre)						
1	  WINTER	FRÜHLING		SOMMER		 HERBST  WINTER
2	NEUJAHR	VERMEHRUNG, AUSSAAT, ERTRAG	STEUERN	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG
3	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG	BEWEGUNG EINHEITEN SPEZIAL, HERDEN RÜCKZUG, ABNUTZUNG	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG
4	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG	KAMPF ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT BELAGERUNG PLÜNDERUNG	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL, LÖHNE FISCHEN
5	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL FISCHEN	HINTERLAND ERFAHRUNGEN, BAUEN HANDEL, LÖHNE FISCHEN	ERNTE	FESTEN	ERNÄHRUNG

(ROT) ERWEITERTER MODUS	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN	WAFFENSTILL- STANDS- ABKOMMEN
	(Spieljahre)							
1	WINTER	FRÜHLING		SOMMER		HERBST		WINTER
2	NEUJAHR	VERMEHRUNG	AUSSAAT, WETTER, ERTRAG	STEUERN	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung
3	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	BEWEGUNG Einheiten Spezial, Rückzug, Herden Abnutzung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung
4	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	KAMPF Zurückziehen, Schlacht, Belagerung, Plünderung	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Löhne, Fischen
5	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Fischen	HINTERLAND Erfahrungen, Bauen, Handel, Löhne, Fischen	ERNTE	FESTEN	WETTER	ERNÄHRUNG

<p>SEHR NIEDRIGE MORAL (0-9 PP) alle min.1 - max.5 Einheiten verlieren 1x Schwert (Wirkung ist kumulativ)</p>	<p>DURCHSCHNITTLICHE MORAL (30-49 PP) für je 4 Einheiten (Verteidigung): + 1 Schild nach vorne</p>	<p>SEHR HOHE MORAL (70+ PP) für je 3 Einheiten (Verteidigung): + 1 Schild nach vorne</p>	<p>MORAL</p>	<p>OHNE KOMMANDEUR (umsonst) Keine Boni außer Terrain</p>	<p>DURCHSCHNITTLICHER KOMMANDEUR Kauf: - 4 Gold, Löhne: - 2 Gold + jede Einheit kann 2-mal erneut Würfel (für PP)</p>	<p>BRILLANTER KOMMANDEUR Kauf: - 8 Gold, Löhne: - 4 Gold + jede Einheit hat eine Bewegungskapazität von 1 in Unterphase BEWEGUNG-Spezial</p>	<p>KOMMANDOEBENEN - 5</p>
<p>NIEDRIGE MORAL (10-29 PP) keine Wirkung</p>	<p>HOHE MORAL (50-69 PP) für je 4 Einheiten (Verteidigung): + 1 Schild nach vorne gegen Rivalen (Angriff): +1 Schwert für je 3 Einheiten. gegen Nicht-Rivalen (Angriff): +1 Schwert für je 4 Einheiten.</p>	<p>gegen Rivalen (Angriff): Für alle 3 Einheiten: +1 Schwert gegen Nicht-Rivalen (Angriff): Für alle 4 Einheiten: +1 Schwert</p>		<p>SCHLECHTER KOMMANDEUR Kauf: - 2 Gold, Löhne: - 1 Gold keine Wirkung</p>	<p>BESSERER KOMMANDEUR Kauf: - 6 Gold, Löhne: - 3 Gold + jede Einheit darf einmal gratis neu Würfeln</p>		




Runde der Schlacht	Mehrfarbiges Feld - würfeln Sie für jede Position einen braunen Würfel: 1,2,3 - gelb/grün X 4,5,6 - braun/türkis (markiert mit einem roten Spielstein). 			Verstärkung	6 - SCHLACHT-	
Initiative und Einsatz der Reserven	LINKE FLANKE (max. 5 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 3 Einheiten pro braun/türkisem Feld).	MITTE (max. 6 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 4 Einheiten pro braunem/türkisem Feld).	RECHTE FLANKE (max. 5 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 3 Einheiten pro braun/türkisem Feld).			
Elefantenangriff und Kavallerie- in Stellung Einsatz	Verluste 2 Einheiten aufrunden, 1 Einheit abrunden	Einsteigen / Reserven (3 Einheiten auf dem Spieltableau für jede Einheit auf der Karte)			Kavallerie, Kriegselefanten	Flucht
Einsteigen und Mindestanzahl für Positionen		Start mit 50% Energie. Energie: Kampf in Kampfrunde -25%, Reserven in Kampfrunde +25%.				

Verstärkung

Mehrfarbiges Feld - würfeln Sie für jede Position   




LINKE FLANKE

(max. 5 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 3 Einheiten pro braun/türkisem Feld).

einen braunen Würfel: 1,2,3 - gelb/grün X 4,5,6 - braun/türkis (markiert mit einem roten Spielstein).   

MITTE

(max. 6 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 4 Einheiten pro braunem/türkisem Feld).

RECHTE FLANKE

(max. 5 Einheiten pro gelb/grünem Feld, max. 3 Einheiten pro braun/türkisem Feld).

↑ und Verluste

Flucht?
Abfangen?
Bewegung?
Verstärkung?

Flucht

Kavallerie,
Kriegselefanten

Einsteigen / Reserven
(3 Einheiten auf dem Spieltableau für jede Einheit auf der Karte)

Start mit 50% Energie. Energie: Kampf in Kampfrunde -25%, Reserven in Kampfrunde +25%.

Verluste

2 Einheiten aufrunden,
1 Einheit abrunden

NEIN Sieg?
JA

↓ Siegpunkte
▲ Prestigepunkte

SIEGPUNKTSKALA - 8

0

1

2

3

4

5

6

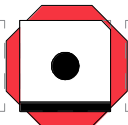
7

8

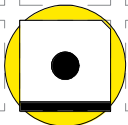
9

10

Platz für Einheiten, die durch Spielsteine dargestellt werden



+1 rot = +1 Einheit
(2 LI-Einheiten = Cube + 1 rot)



+1 gelb = +3 Einheiten
(10 LI-Einheiten = Cube + 3 gelbe Einheiten)

TRIBUT

Kostet mindestens die Hälfte der möglichen Steuereinnahmen des Steuerpflichtigen, abgerundet (siehe STEUERN). Kann in Waren bezahlt werden, kann jederzeit angeboten werden, kann aber auch abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ ändert Siegziele.

LÖSEGELD

Das gesamte potenzielle Steuereinkommen des Zahlers (siehe STEUERN). Es ist nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel und kann nicht abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ Ändert Gewinnziele.

SOUVERÄNITÄT

Schließe mit allen Spielern im Spiel einen Waffenstillstand für die nächste Runde als Empfänger oder Herr.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

30
Baukosten
-1
(●) PP

40

50
2x Bauge-
schwindigkeit
(●) PP

60

70

80

90

RIVALE

3+ Spieler: jeder hat einen Rivalen. In einem Kampf gegen einen Rivalen: 4 Einheiten = +1 Schwert. Zusätzliche Rivalen können für 8 PP gekauft werden. Gegen Rivalen +50% PP Gewinn. Beim Plündern des Feldes eines Rivalen mit einer Siedlung +4 PP.

VASALLENSCHAFT

Die Abtretung als Vasall ist jederzeit möglich. Man kann sie nicht ablehnen. Dauerhafter Frieden. Herr +2 SP Δ +8 PP; Vasall -1 SP Δ -8 PP. Die Siegziele werden geändert. Jeder Vasall zahlt dem Herrn 1/3 der Steuereinnahmen (abgerundet).

HILFE

Mindestens die Hälfte des möglichen Steuereinkommens des Spenders, abgerundet (siehe STEUERN). Nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel, kann aber abgelehnt werden. Spender +1 SP Δ +8 PP (Bedeutung +1 Punkt); Empfänger -8 PP (Bedeutung -2 Punkte). Kein Waffenstillstand oder Rabatte für den Sieg.

DOMINANZ

Erreiche 10 SP, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

SPIELERTABLEAU

P2 - 9

ZIELE DES SPIELS

MACHT

Erreiche zwei kleinere Ziele, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

BEDEUTUNG

Nach 5 Jahren Spielzeit wirst du in der Endwertung den ersten Platz belegen.

GEWONNENE STEINE

Am Ende der KAMPF-Phase

PP werden hinzugefügt (gegen RIVALE +50%):
LI-Einheit zerstört +02 (+03)
Zerstörte / besetzte Werft +04 (+06)
Zerstörte Einheit eines anderen Typs +04 (+06)
Zerstörtes / besetztes Dorf +08 (+12)
Zerstörte / besetzte Stadt +12 (+18)

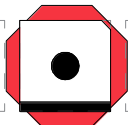
Die Siegpunkte werden weiterhin vergeben

am Neujahrstag:

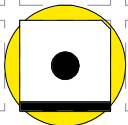
(+SP für jede im letzten Jahr zerstörte fremde Einheit; -SP für jede im letzten Jahr zerstörte eigene Einheit)
0-9 PP: +0 / -0 SP
10-19 PP: +1 / -1 SP
20-29 PP: +2 / -2 SP
30+ PP: +3 / -3 SP

Einheiten und Gebäude bleiben **bis zum Ende des Spiels** aus dem Spiel. Gilt nicht für Spezialeinheiten.

Platz für Einheiten, die durch Spielsteine dargestellt werden



+1 rot = +1 Einheit
(2 LI-Einheiten = Cube + 1 rot)



+1 gelb = +3 Einheiten
(10 LI-Einheiten = Cube + 3 gelbe Einheiten)

TRIBUT

Kostet mindestens die Hälfte der möglichen Steuereinnahmen des Steuerpflichtigen, abgerundet (siehe STEUERN). Kann in Waren bezahlt werden, kann jederzeit angeboten werden, kann aber auch abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ ändert Siegziele.

LÖSEGELD

Das gesamte potenzielle Steuereinkommen des Zahlers (siehe STEUERN). Es ist nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel und kann nicht abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ Ändert Gewinnziele.

SOUVERÄNITÄT

Schließe mit allen Spielern im Spiel einen Waffenstillstand für die nächste Runde als Empfänger oder Herr.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

Baukosten
-1
30
(●) PP

40

2x Bauge-
schwindigkeit
50
(●) PP

60

70

80

90

RIVALE

3+ Spieler: jeder hat einen Rivalen. In einem Kampf gegen einen Rivalen: 4 Einheiten = +1 Schwert. Zusätzliche Rivalen können für 8 PP gekauft werden. Gegen Rivalen +50% PP Gewinn. Beim Plündern des Feldes eines Rivalen mit einer Siedlung +4 PP.

VASALLENSCHAFT

Die Abtretung als Vasall ist jederzeit möglich. Man kann sie nicht ablehnen. Dauerhafter Frieden. Herr +2 SP Δ +8 PP; Vasall -1 SP Δ -8 PP. Die Siegziele werden geändert. Jeder Vasall zahlt dem Herrn 1/3 der Steuereinnahmen (abgerundet).

SPIELERTABLEAU

P2 - 9

ZIELE DES SPIELS

MACHT

Erreiche zwei kleinere Ziele, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

BEDEUTUNG

Nach 5 Jahren Spielzeit wirst du in der Endwertung den ersten Platz belegen.

GEWONNENE STEINE

Am Ende der KAMPF-Phase

PP werden hinzugefügt (gegen RIVALE +50%):
LI-Einheit zerstört +02 (+03)
Zerstörte / besetzte Werft +04 (+06)
Zerstörte Einheit eines anderen Typs +04 (+06)
Zerstörtes / besetztes Dorf +08 (+12)
Zerstörte / besetzte Stadt +12 (+18)

Die Siegpunkte werden weiterhin vergeben

am Neujahrstag:

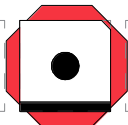
(+SP für jede im letzten Jahr zerstörte fremde Einheit; -SP für jede im letzten Jahr zerstörte eigene Einheit)
0-9 PP: +0 / -0 SP
10-19 PP: +1 / -1 SP
20-29 PP: +2 / -2 SP
30+ PP: +3 / -3 SP

Einheiten und Gebäude bleiben **bis zum Ende des Spiels** aus dem Spiel. Gilt nicht für Spezialeinheiten.

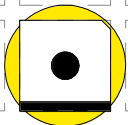
HILFE

Mindestens die Hälfte des möglichen Steuereinkommens des Spenders, abgerundet (siehe STEUERN). Nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel, kann aber abgelehnt werden. Spender +1 SP Δ +8 PP (Bedeutung +1 Punkt); Empfänger -8 PP (Bedeutung -2 Punkte). Kein Waffenstillstand oder Rabatte für den Sieg.

Platz für Einheiten, die durch Spielsteine dargestellt werden



+1 rot = +1 Einheit
(2 LI-Einheiten = Cube + 1 rot)



+1 gelb = +3 Einheiten
(10 LI-Einheiten = Cube + 3 gelbe Einheiten)

TRIBUT

Kostet mindestens die Hälfte der möglichen Steuereinnahmen des Steuerpflichtigen, abgerundet (siehe STEUERN). Kann in Waren bezahlt werden, kann jederzeit angeboten werden, kann aber auch abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ ändert Siegziele.

LÖSEGELD

Das gesamte potenzielle Steuereinkommen des Zahlers (siehe STEUERN). Es ist nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel und kann nicht abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ Ändert Gewinnziele.

SOUVERÄNITÄT

Schließe mit allen Spielern im Spiel einen Waffenstillstand für die nächste Runde als Empfänger oder Herr.

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

RIVALE
3+ Spieler: jeder hat einen Rivalen. In einem Kampf gegen einen Rivalen: 4 Einheiten = +1 Schwert. Zusätzliche Rivalen können für 8 PP gekauft werden. Gegen Rivalen +50% PP Gewinn. Beim Plündern des Feldes eines Rivalen mit einer Siedlung +4 PP.

DOMINANZ

Erreiche 10 SP, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

			Baukosten -1 30 (●) PP		2x Bauge- schwindigkeit 50 (●) PP				
--	--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--

VASALLENSCHAFT
Die Abtretung als Vasall ist jederzeit möglich. Man kann sie nicht ablehnen. Dauerhafter Frieden. Herr +2 SP Δ +8 PP; Vasall -1 SP Δ -8 PP. Die Siegziele werden geändert. Jeder Vasall zahlt dem Herrn 1/3 der Steuereinnahmen (abgerundet).

SPIELERTABLEAU

P2 - 9

ZIELE DES SPIELS

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

			Baukosten -1 30 (●) PP		2x Bauge- schwindigkeit 50 (●) PP				
--	--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--

MACHT

Erreiche zwei kleinere Ziele, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

			Baukosten -1 30 (●) PP		2x Bauge- schwindigkeit 50 (●) PP				
--	--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--

HILFE
Mindestens die Hälfte des möglichen Steuereinkommens des Spenders, abgerundet (siehe STEUERN). Nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel, kann aber abgelehnt werden. Spender +1 SP Δ +8 PP (Bedeutung +1 Punkt); Empfänger -8 PP (Bedeutung -2 Punkte). Kein Waffenstillstand oder Rabatte für den Sieg.

BEDEUTUNG

Nach 5 Jahren Spielzeit wirst du in der Endwertung den ersten Platz belegen.

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

			Baukosten -1 30 (●) PP		2x Bauge- schwindigkeit 50 (●) PP				
--	--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--	--

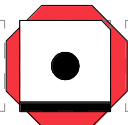
GEWONNENE STEINE

Am Ende der KAMPF-Phase PP werden hinzugefügt (gegen RIVALE +50%):
LI-Einheit zerstört +02 (+03)
Zerstörte / besetzte Werft +04 (+06)
Zerstörte Einheit eines anderen Typs +04 (+06)
Zerstörtes / besetztes Dorf +08 (+12)
Zerstörte / besetzte Stadt +12 (+18)

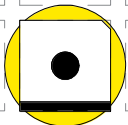
Die Siegpunkte werden weiterhin vergeben
am Neujahrstag:
(+SP für jede im letzten Jahr zerstörte fremde Einheit; -SP für jede im letzten Jahr zerstörte eigene Einheit)
0-9 PP: +0 / -0 SP
10-19 PP: +1 / -1 SP
20-29 PP: +2 / -2 SP
30+ PP: +3 / -3 SP

Einheiten und Gebäude bleiben bis zum Ende des Spiels aus dem Spiel. Gilt nicht für Spezialeinheiten.

Platz für Einheiten, die durch Spielsteine dargestellt werden



+1 rot = +1 Einheit
(2 LI-Einheiten = Cube + 1 rot)



+1 gelb = +3 Einheiten
(10 LI-Einheiten = Cube + 3 gelbe Einheiten)

TRIBUT

Kostet mindestens die Hälfte der möglichen Steuereinnahmen des Steuerpflichtigen, abgerundet (siehe STEUERN). Kann in Waren bezahlt werden, kann jederzeit angeboten werden, kann aber auch abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ ändert Siegziele.

LÖSEGELD

Das gesamte potenzielle Steuereinkommen des Zahlers (siehe STEUERN). Es ist nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel und kann nicht abgelehnt werden. Zahler -1 SP, Empfänger +2 SP Δ Ändert Gewinnziele.

SOUVERÄNITÄT

Schließe mit allen Spielern im Spiel einen Waffenstillstand für die nächste Runde als Empfänger oder Herr.

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

00

10

20

30
Baukosten
-1
(●) PP

40

50
2x Bauge-
schwindigkeit
(●) PP

60

70

80

90

RIVALE

3+ Spieler: jeder hat einen Rivalen. In einem Kampf gegen einen Rivalen: 4 Einheiten = +1 Schwert. Zusätzliche Rivalen können für 8 PP gekauft werden. Gegen Rivalen +50% PP Gewinn. Beim Plündern des Feldes eines Rivalen mit einer Siedlung +4 PP.

VASALLENSCHAFT

Die Abtretung als Vasall ist jederzeit möglich. Man kann sie nicht ablehnen. Dauerhafter Frieden. Herr +2 SP Δ +8 PP; Vasall -1 SP Δ -8 PP. Die Siegziele werden geändert. Jeder Vasall zahlt dem Herrn 1/3 der Steuereinnahmen (abgerundet).

DOMINANZ

Erreiche 10 SP, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

SPIELERTABLEAU

P2 - 9

ZIELE DES SPIELS

MACHT

Erreiche zwei kleinere Ziele, kündige sie an und behalte sie dann eine Runde lang.

BEDEUTUNG

Nach 5 Jahren Spielzeit wirst du in der Endwertung den ersten Platz belegen.

GEWONNENE STEINE

Am Ende der KAMPF-Phase

PP werden hinzugefügt (gegen RIVALE +50%):
LI-Einheit zerstört +02 (+03)
Zerstörte / besetzte Werft +04 (+06)
Zerstörte Einheit eines anderen Typs +04 (+06)
Zerstörtes / besetztes Dorf +08 (+12)
Zerstörte / besetzte Stadt +12 (+18)

Die Siegpunkte werden weiterhin vergeben

am Neujahrstag:

(+SP für jede im letzten Jahr zerstörte fremde Einheit; -SP für jede im letzten Jahr zerstörte eigene Einheit)
0-9 PP: +0 / -0 SP
10-19 PP: +1 / -1 SP
20-29 PP: +2 / -2 SP
30+ PP: +3 / -3 SP

Einheiten und Gebäude bleiben **bis zum Ende des Spiels** aus dem Spiel. Gilt nicht für Spezialeinheiten.

HILFE

Mindestens die Hälfte des möglichen Steuereinkommens des Spenders, abgerundet (siehe STEUERN). Nur in Gold zahlbar; nur in der Unterphase HINTERLAND-Handel, kann aber abgelehnt werden. Spender +1 SP Δ +8 PP (Bedeutung +1 Punkt); Empfänger -8 PP (Bedeutung -2 Punkte). Kein Waffenstillstand oder Rabatte für den Sieg.

WIKINGER

Schiffe können sich auf das an das Meer angrenzende Feld bewegen, ohne zu landen (außer auf Bergen). Schiffe verhalten sich im Feldkampf weiterhin wie Schiffe.

Schiffe können sich auf Flüssen (= auf Feldern mit Flüssen) bewegen, ohne zu landen. Sie können nicht zwischen Flüssen springen. Angreifen ist möglich, aber der Zurückziehen in eine Siedlung erzwingt eine Landung. Eine Flotte (= freie Bewegung in BEWEGUNG-Spezial) besteht aus 1 Einheit von Schiffen.

Plünderungen außerhalb der Wikinger-Heimat (alle Wikinger) ziehen kein Prestige ab (-4 PP/Feld), sondern erhöhen es (+4 PP/Feld).

FRANKEN

Sie beginnen mit einem Festungsplättchen in einem Dorf.

BRITISCHE INSELN

Fischen ist immer erfolgreich.

SLAWEN und BALTEN

Sie beginnen mit 7 LI-Einheiten, aber keinen Transportschiffen oder Docks. LI-Einheiten können für +1 Gold verkauft werden.

CHRISTLICHE REINOS

(nur auf der Iberischen Halbinsel gültig)

Vollbraunes Feld: +2 SVS (anstelle von +1 SVS).

Feld mit brauner Farbe: +1 SVS (anstelle von +0 SVS).
Alle Taifas sind Rivalen.

WIKINGER

Der Spieler beginnt im 2. Jahr des Spiels mit 5 Gold, 7 PP und 5 Kriegsschiffen. Er beginnt auf dem nördlichsten Küstenmeer Frankreichs. Er unterliegt im ersten Jahr nicht der Abnutzung.
+ siehe Wikinger (von der Karte VIKINGS)

MUSLIMISCHE TAIFAS

(einschließlich der Balearischen Inseln)

Kann keine LI-Einheiten rekrutieren.
Alternative Kosten für Söldner:
-10 PP \wedge -1 Gold.

ALMORAVIDEN

Sie können auch ohne Hafen mit Pferden handeln.

FRANKEN

Sie beginnen mit einem Festungsplättchen in einem Dorf.

STARTBONI - VIKINGS

STARTBONI - TAIFAS - P2 - 13