# Startboni für jede Karte - jeder Spieler repräsentiert nur eine Fraktion

## ITALIA — 290 V. CHR.

**Etrusker:** (mindestens ein Dorf in Etrurien ist für die Auswahl erforderlich) Extra +3 Gold in jeder Phase der STEUERN.
**Karthager:** Kann keine LI-Einheiten rekrutieren. Söldner alternative Kosten: -10 PP **Λ** -1 Gold.
**Griechen:** Die Flotte besteht aus 2 Einheiten von Schiffen. Häfen bringen eine Belohnung von +3 an Steuern oder Festen statt +2.
**Illyrien:** (Boni gelten nur in Illyrien)
LI kann durch unpassierbare (schwarze) Grenzen.
Vollbraunes Feld: +2 SVS (anstelle von +1 SVS).
Feld mit brauner Farbe: +1 SVS (anstelle von +0 SVS).
**Kelten:** 3 Ihrer anfänglichen 5 LI-Einheiten sind erfahren. Plünderungen außerhalb deines Heimatlandes mindern nicht das Prestige. (-4 PP/Feld), sondern erhöht es (+4 PP/Feld).
**Römer:** Die Mindestanzahl der Einheiten für den Bau von Dörfern und Städten wird halbiert. (1 Einheit statt 2 für Dörfer, 2 Einheiten statt 4 für Städte).
Schwere Infanterie kann auch bauen.
**Stadt Rom:** Das Rom-Feld ist nur für 1 Spieler verfügbar. Er kann 1 Stadt anstelle von 3 Dörfern bauen. Sie starten dann ohne Schweineherde und mit nur 3 LI-Einheiten.
**Karthager Hafen:** Karthago-Feld ist nur für 1 Spieler verfügbar. Kann 1 Hafen anstelle des dritten Dorfes platzieren. Dann beginnen sie ohne eine Schweineherde.
**Barbarorum** (Barbaren - dauerhaft neutrales Feld = hier wird nicht gekämpft): Jede Einheit würfelt für jede Runde, die sie auf diesem Feld verbringt, einen braunen Würfel. Bei einer 6 wird die Einheit zerstört.
**Wüste** (dauerhaft neutrales Feld = hier wird nicht gekämpft).

Klima: subtropisch und gemäßigt (weiße Schattierung) + Meer

## VIKINGS — 800 N. CHR.

**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).
**Britische Inseln:**
Fischen ist immer erfolgreich.
**Franken:**
Sie beginnen mit einem Festungsplättchen in einem Dorf.
**Slawen und Balten:**
Sie beginnen mit 7 LI-Einheiten, aber keinen Transportschiffen oder Docks. LI-Einheiten können für +1 Gold verkauft werden.

Klima: gemäßigt und kalt (weiße Schattierung) + Meer

## ORIENT — 1550 V. CHR.

**Ägypten:** Der Spieler kann 1 Stadt anstelle von 3 Dörfern bauen. Er beginnt mit keiner Schweineherde und nur 3 LI-Einheiten.
**Kanaan:** Es kann Wege und Wüsten sicher überqueren.
**Qatna:** Sie beginnen mit einem Festungsplättchen in einem Dorf.
**Jamchad:** Schiffe sind 1 Gold billiger.
**Hethiter:** Die leichte Infanterie darf einmal gratis neu Würfeln.
**Ägäis:** Häfen bringen eine Belohnung von +3 an Steuern oder Festen anstatt von +2.
**Mittani:** Kaufen Sie zwei LI-Einheiten in einer Runde und erhalten Sie eine dritte LI-Einheit umsonst.
**Assyrien:** Söldner alternativer Preis: -10 PP **Λ** -1 Gold. Kann keine LI-Einheiten rekrutieren.
**Babylon:** Der Spieler kann 1 Stadt anstelle von 3 Dörfern bauen. Er beginnt mit keiner Schweineherde und nur 3 LI-Einheiten.
**Elam:** Sie können Kriegselefanten kaufen.
**Kassiten:** Plünderung im Tiefland +4 PP (statt -4 PP).
**Hurriter:** Vollbraunes Feld: +2 SVS (anstelle von +1 SVS). Feld mit brauner Farbe: +1 SVS (anstelle von +0 SVS).

**Oase:** Die Oase ist ein Standardfeld. Die Kontrolle über die Oase ermöglicht eine sichere Passage durch die Pfade.
**Pfade:** (permanent neutrales Feld = aber hier wird gekämpft): Wirf für jede Einheit einen braunen Würfel. Wird eine 6 gewürfelt, wird die Einheit zerstört. Sicheres Passieren kostet -1 Gold. Wenn die Oase kontrolliert wird, wird ihr Besitzer bezahlt.
**Wüste:** (dauerhaft neutrales Feld = hier wurde nie gekämpft): Wirf für jede Einheit einen braunen Würfel. Wenn eine 5 oder 6 gewürfelt wird, wird die Einheit zerstört.

Klima: subtropisch und gemäßigt (weiße Schattierung) + Meer

## BRITANNIA — 410 N. CHR.

**Schotten, Iren** (Hibernia):
Der Fischfang ist immer erfolgreich. Im Kampf außerhalb Hibernias: +50% auf das gewonnene Prestige (kann mit einem Bonus gegen einen Rivalen kombiniert werden).
**Insulaner** (Inseln):
Häfen bringen eine Belohnung von +3 an Steuern oder Festen statt +2. Im Herbst besteht kein Risiko eines Schiffbruchs.
**Pikten** (Caledonia):
LI kann durch unpassierbare (schwarze) Grenzen.
Vollbraunes Feld: +2 SVS (anstelle von +1 SVS).
Feld mit brauner Farbe: +1 SVS (anstelle von +0 SVS).
**Römer** (Britannia):
Kann keine LI-Einheiten rekrutieren. Alternative Kosten für Söldner: -10 PP Λ -1 Gold. Die Mindestanzahl der Einheiten für den Bau von Dörfern und Städten wird halbiert. (1 Einheit statt 2 für Dörfer, 2 Einheiten statt 4 für Städte). Schwere Infanterie kann auch bauen.
**Germanen** (Britannia):
Jedes NEUJAHR können Sie 1 schwere Infanterieeinheit in Belgien zum Standardpreis kaufen/ausbilden. Belgica ist dauerhaft neutrales Feld (= hier wird nicht gekämpft).
Volltürkises Feld: +2 SVS (statt +1 SVS).
Feld mit türkiser Farbe: +1 SVS (statt +0 SVS).
**Kelten** (Britannia):
Sie beginnen mit 1 Schafherde und 2 Schweineherden.
Vollbraunes Feld: +2 SVS (statt +1 SVS).
Feld mit Braun: +1 SVS (statt +0 SVS).

Klima: gemäßigt und kalt (weiße Schattierung) + Meer

## TAIFAS — 1050 N. CHR.

**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.

**Muslimische Taifas**
(einschließlich der Balearischen Inseln)
Kann keine LI-Einheiten rekrutieren.
Alternative Kosten für Söldner: -10 PP **Λ** -1 Gold.

**Almoraviden:**
Sie können auch ohne Hafen mit Pferden handeln.

**Franken:**
Sie beginnen mit einem Festungsplättchen in einem Dorf.

**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)

Klima: subtropisch und gemäßigt (weiße Schattierung) + Meer

## HUNS — 373 N. CHR.

**Konstantinopel:** Das Feld von Konstantinopel steht 1 Spieler zur Verfügung. Anstelle von 3 Dörfern setzen Sie 1 Stadt. Sie beginnen ohne eine Schweineherde und mit 3 LI-Einheiten.
Sie sind der Herr über die Römer.
**Römer:** Jedes Dorf an der Donau beginnt mit einer Festung. Sie können die Donau jederzeit überqueren. LI können nur bei der Rekrutierung erworben werden. Vasall von Konstantinopel.
**Bospor:** Häfen bringen eine Belohnung von +3 an Steuern oder Festen statt +2. Beginne mit einem Festungsplättchen in zwei Dörfern.
**Hunnen:** Sie beginnen mit 2 Schafherden, 2 Pferdeherden, 3 LI, 3 Kavallerieeinheiten, 1 Dorf, 5 Getreide, 7 Gold und 7 PP und nutzen die Transhumanz (Ernährung - roter Modus).
**Alanen:** Sie können den Hunnen ein Lösegeld anbieten, das für das gesamte Spiel gilt (einmalige Zahlung).
**Westgoten:** Jedes Mal, wenn ein Römer einen Söldner kauft, erhält er +2 Gold. Für +4 Gold kann man ein Dorf abbauen. LI können undurchdringliche (schwarze) Grenzen in den Bergen überqueren.
**Ostgoten:** Sie können das Dorf für +4 Gold abbauen. Nur 1 Einheit wird benötigt, um ein Dorf für 4 Runden zu bauen.
**Slawen:** LI-Einheiten können für +1 Gold verkauft werden. Volltürkises Feld: +2 SVS (statt +1 SVS).
Feld mit Türkis: +1 SVS (statt +0 SVS).
**Schwarze Flüsse:** Jeder der schwarzen Abschnitte kann im Winter nur überquert werden, wenn eine 5 oder 6 (Fluss gefriert) auf dem braunen Würfel gewürfelt wird. Der schwarze Fluss kann auch überquert werden, wenn sich Schiffe im schwarzen Abschnitt befinden.
**Plündern:** Für Römer und Konstantinopel:
Plündern der Felder am rechten Donauufer bringt +4 PP.
Für nicht-römische Fraktionen:
Plünderung der Felder am linken Donauufer bringt +4 PP.

In der endgültigen Kartengrafik ist der südliche (und nicht der nördliche) Teil schattiert.
Klima: subtropisch (weiße Schattierung) und gemäßigt + Meer

## GEFAHR VON SCHIFFBRUCH

| | FRÜHLING, SOMMER | HERBST | GUTER WINTER | FALSCHER WINTER |
|---|---|---|---|---|
| ruhige See | - | - | - | ⚀⚁ |
| raue See | - | ⚁ | ⚂⚃ | ⚄⚅⚄⚅ |

## MORAL

Die Moral wird durch die Höhe des Prestiges bestimmt.

**SEHR NIEDRIGE MORAL**
(0-9 PP)
alle min.1 - max.5 Einheiten verlieren 1x Schwert (Wirkung ist kumulativ)

**NIEDRIGE MORAL**
(10-29 PP)
keine Wirkung

**DURCHSCHNITTLICHE MORAL**
(30-49 PP)
für je 4 Einheiten (Verteidigung): + 1 Schild nach vorne

**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.

**SEHR HOHE MORAL**
(70+ PP)
für je 3 Einheiten (Verteidigung):+ 1 Schild nach vorne
gegen Rivalen (Angriff):Für alle 3 Einheiten:+1 Schwert
gegen Nicht-Rivalen (Angriff):Für alle 4 Einheiten:+1 Schwert

## BEWEGUNGSBONI

Transfer: Bewegung zwischen zwei Häfen als eine einzige Bewegung in der Phase BEWEGUNG.
Flotte (4 Schiffe): Kann sich gemeinsam in BEWEGUNG-Spezial bewegen.
Berge: Wikinger müssen von Bord gehen.
Berge und Feuchtgebiete: Das Betreten stoppt die Bewegung der Einheiten für die laufende Runde (außer LI).
Feuchtgebiete: Schiffe dürfen das Feld betreten, ohne von Bord zu gehen.
Kavallerie und Kriegselefanten in den Bergen werfen einen braunen Würfel - Abnutzung. (6: Einheit wird zerstört).
Eine Einheit, die keine Verbindung zu einer abgeschlossenen Siedlung hat am Ende der Phase BEWEGUNG: plündert automatisch das Feld **X** wirft einen braunen Würfel - Abnutzung (6: Einheit wird zerstört).
Eingekesselte Einheiten und Siedlungen außerhalb der Fütterungsphase dieser Runde würfeln braune Würfel (6: Einheit/Siedlung muss gefüttert werden **X** zerstört). Die Einheit darf den für die Siedlung vorgesehenen Verlust hinnehmen.
Die Stadt/Kavalerie würfelt zweimal, die Kriegselefanten würfeln dreimal.

## KOMMANDOEBENEN

Erster Kauf direkt. Bei einem Upgrade zahlt man die Differenz.
Unbezahlte Löhne: automatisch reduziert auf Ohne Kommandauer.

**OHNE KOMMANDEUR**
(umsonst)
Keine Boni außer Terrain

**SCHLECHTER KOMMANDEUR**
(Kauf: - 2 Gold, Löhne: - 1 Gold)
keine Wirkung

**DURCHSCHNITTLICHER KOMMANDEUR**
(Kauf: - 4 Gold, Löhne: - 2 Gold)
+ jede Einheit kann 2-mal erneut Würfel (für PP)

**BESSERER KOMMANDEUR**
(Kauf: - 6 Gold, Löhne: - 3 Gold)
+ jede Einheit darf einmal gratis neu Würfeln

**BRILLANTER KOMMANDEUR**
(Kauf: - 8 Gold, Löhne: - 4 Gold)
+ jede Einheit hat eine Bewegungskapazität von in Unterphase BEWEGUNG-Spezial

## AUSSAAT - WETTER - ERNTE

Würfle einen braunen Würfel für jedes Feld mit ausgesätem Getreide.

| SUBTROPISCHES KLIMA | GEMÄSSIGTES KLIMA | KALTES KLIMA |
|---|---|---|
| **GUTES WETTER** (für jedes gesäte Getreide 1 zusätzliches Getreide einsetzen) | | |
| ⚀⚀ | ⚀ | — |
| **NORMALES WETTER** (keine Wirkung) | | |
| ⚀⚀⚀ | ⚀⚀⚀ | ⚀⚀⚀ |
| **SCHLECHTES WETTER** (für jedes ausgesäte Getreide 1 Getreide weniger setzen) | | |
| ⚀ | ⚀⚀ | ⚀⚀⚀ |

## WINTERWETTER

Würfle mit den braunen Würfeln für Klimazone 1, Klimazone 2 und alle Meere:

| SUBTROPISCHES KLIMA | GEMÄSSIGTES KLIMA | KALTES KLIMA |
|---|---|---|
| **GUTES WETTER** (keine Fütterung der Herden notwendig) | | |
| ⚀⚀⚀⚀ | ⚀ | — |
| **NORMALES WETTER** (keine Wirkung) | | |
| ⚀⚀ | ⚀⚀⚀⚀ | ⚀⚀⚀ |
| **SCHLECHTES WETTER** (Bewegung auf dem Boden ist nicht möglich) | | |
| — | ⚀ | ⚀⚀⚀⚀ |
| **SEE - GUTER WINTER** | | **SEE - SCHLECHTER WINTER** |
| ⚀⚀⚀⚀ | | ⚀⚀⚀ |



# Informationen vor dem Spiel

## ABKÜRZUNGEN

**Λ** - und zur gleichen Zeit
**X** - entweder, oder
AP - Agrarpunkt
D6 - sechsseitige Würfel
F - Fleisch
Feld - Landspielfeld
LI - Leichte Infanterie
P - Punkt
PC - Pappcounter
PP - Prestigepunkt
See - Meerspielfeld
SF - Spielfeld
SP - Siegpunkt
SVS - Siedlungsverteidigungsstufe
VF - verbundene Felder
VU(S) - vollendete uneingekesselte (Siedlung)

## GEBÄUDE — Steine:

- DORF (Siedlung; SVS 1)
- STADT (Siedlung; SVS 2)
- DOCK (Werft)
- HAFEN (Werft)
- + BEFESTIGUNG (+1 SVS, Überfall, Unterstützung)

## ROHSTOFFE — Steine:

- GETREIDE
- FISCH
- SCHAFHERDE
- SCHWEINEHERDE
- RINDERHERDE
- PFERDEHERDE
- kein Stein — FLEISCH

## SPIELERKOMPONENTEN

20 Cubes (Standardeinheiten - limitiert)
15 Plättchen (Gebäude - limitiert)
15 Plättchen (Diplomatie, SP)
10 farbige Blöcke (Herden, Spezialeinheiten)
35 gelbe Steine (Getreide, Gold)
10 rote Steine (Fisch, geplündertes Feld)
1 Spielertableau (Gold, PP, Diplomatie)

## GEMEINSAME KOMPONENTEN

81 doppelseitige PC (Pappcounters)
3 rote Blöcke (Jahr, Unterphase, Schlachtphase)
26 Spielwürfel (braun, weiß, blau, rot)
4 Spielhilfe
1 doppelseitige Karte
1 Siegpunktskala-Tableau
4 Übersichtstableaus (Modus weiß - grün - gelb - rot)
1 Startbonustableau
1 Tableau für die Moral und Kommandoebenen
2 Schlachttableau

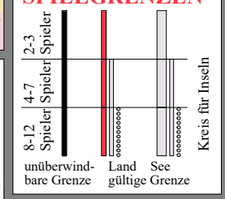
## EINHEITEN — Steine:

- LEICHTE INFANTERIE Weißer Würfel, 1 Leben, kann bauen
- SCHWERE INFANTERIE Roter Würfel, 2 Leben bewegt sich nicht aktiv im Rückzug
- BELAGERUNGSMASCHINEN Kein Angriff, 1 Leben, - 4 Schilde von SVS
- KAVALLERIE roter Würfel, 2 Leben kann reiten und Sturmangriff
- TRANSPORTSCHIFFE weißer Würfel, 1 Leben, transportiert bis zu 3 Einheiten
- KRIEGSSCHIFFE Blauer Würfel, 2 Leben, freie Bewegung in Rückzugsunterphase
- SÖLDNER Blauer Würfel, 2 Leben, kostet 2 Gold pro Jahr
- SEERÄUBER 4 weiße Würfel, 3 Leben, nicht bewegen, Unterhalt ohne Kosten.
- KRIEGSELEFANTEN 2 rote Würfel, 3 Leben, Sturmangriff, sie würfeln nie.

## SPIELFELD

| | | |
|---|---|---|
| ① SONDERPHASE | | |
| ② EINHEITEN | ③ BEWEGUNG SPEZIAL, HERDEN | ④ RÜCKZUG, ABNUTZUNG |
| ⑤ ZURÜCKZIEHEN, SCHLACHT | ⑥ KAMPF BELAGERUNG | ⑦ PLÜNDERUNG |
| ⑧ ERFAHRUNGEN, BAUEN | ⑨ HINTERLAND HANDEL, LÖHNE | ⑩ FISCHEN |
| ⑪ SONDERPHASE | | |

## SPIELGRENZEN




## FARBFELD

| | | |
|---|---|---|
| +3 | | 0 |
| +2 | | 0 |
| +1 | | +1 |
| +1 | | +1 |
| --- | | 0 |
| +3 | | 0 |
| +2 | | 0 |
| +1 | | +1 |
| Getreideertrag | | SVS Bonus |

## FELDERKAPAZITÄT

| | | |
|---|---|---|
| | unbegrenzte Einheiten | aktiv kontrolliertes Feld |
| | 1 Dorf X 1 Stadt | passiv kontrolliertes Feld |
| | | Siedlung-Auswertung |
| | 1 Dock X 1 Hafen | Werft-Erweiterung |
| | | Werft-Auswertung |
| + | 1 Befestigung | defensive Erweiterung |
| | 1 ausgesätes Getreide X 1 - 2 Herden | gehaltenes Feld |
| | | gehaltenes Feld |

## START-SPIELER-KOMPONENTEN

- 3 Dörfer
- 1 Dock
- 5 Leichte Infanterie
- 1 Transportschiff
- 10 Getreide
- 2 Schafherden
- 1 Schweineherde
- 5 Gold
- 0 Siegpunkte
- 7 Prestigepunkte

gültig für alle Modi (Weiß) — nur Schnell-
gültig für die Grund-, Original- und Erweiterter Modi (Grün) — nur Grund-
gültig für die Original- und Erweiterter Modi (Gelb)
gültig für das Erweiterter Modus (Rot)

## LAGERKAPAZITÄTEN UND BAUGRENZEN

| GEBÄUDE | LAGER | KAUFEN X REKRUTIEREN X | AUFWERTUNG X AUSBILDUNG |
|---|---|---|---|
| Dorf | 5 Getreide; 5 Einheiten; 1 gefütterte Herde | 1 LI-Einheit | 1 LI-Einheit |
| Stadt | 10 Getreide; 10 Einheiten; 2 gefütterte Herden | 2 LI-Einheiten | 2 LI-Einheiten |
| Dock | 2 Fisch; 2 Schiffe | - | 1 Schiffe |
| Hafen | 4 Fisch; 4 Schiffe | - | 2 Schiffe |
| Befestigung | +1 Getreide; +1 Einheit | - | - |

## BEWEGUNGSKAPAZITÄT und GROSSE ARMEE

**+1 rot = +1 Einheit** (2 LI-Einheiten = Cube + 1 rot) — nicht erschöpfte Bewegung
**+1 gelb = +3 Einheiten** (10 LI-Einheiten = Cube + 3 gelbe Einh.) — Erschöpfte Bewegung in Unterphase: ② ③ ④

## PROLOG

1) Jeder Spieler zieht ein Rivalenplättchen aus dem Vorrat (dies besteht aus einem Diplomatieplättchen für jeden Spieler im Spiel, außer dem Spieler, der zieht).
2) Jeder Spieler wirft 6 weiße Würfel. (Die meisten Schwerter bestimmen den ersten Spieler, der spielt).
3) Der erste Spieler legt das erste Dorfplättchen auf das Feld. (und dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn).
4) Der letzte Spieler legt das 2. Dorfplättchen auf das Feld. (und dann die anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn).
5) Der erste Spieler legt das 3. Dorfplättchen auf das Feld. (und dann die anderen Spieler im Uhrzeigersinn).
6) Der letzte Spieler darf ein Dorfplättchen versetzen. (und dann die anderen Spieler gegen den Uhrzeigersinn).
7) Alle Spieler legen die restlichen Komponenten auf ihre drei Felder. Wenn ein Spieler kein Küstendorf hat, beginnt er mit 2 LI und 2 Extra-Gold anstelle des Docks und der Schiffe.
8) Auf dem Spielertableau: Lege ein Goldplättchen auf Feld 5. Auf der SP-Skala werden die Plättchen auf 0 gesetzt.
9) Lege rote Blöcke auf die erste Unterphase und das Jahr 1. Auf dem Übersichtstableau.

## reguläre Phasen

| | |
|---|---|
| BEWEGUNG (2) EINHEITEN | Jede Einheit kann eine Bewegung pro angrenzendem Spielfeld ausführen. Kombiniert man die Bewegung von Einheiten und Schiffen, kann man eine Bewegung von bis zu zwei Spielfeldern erreichen. |
| BEWEGUNG (3) SPEZIAL | Nur Einheiten außerhalb des gesperrten Feldes (die vor und während der gesamten Unterphase eine fremde Einheit enthalten): jede Einheit hat die Kapazität für einen Sonderzug (pro 14 PP, Kavallerie, Flotte, Transport und brillante Kommandeure). |
| BEWEGUNG (3) HERDEN | Außerhalb des gesperrten Feldes: Herden, gelagertes Getreide und Fisch können innerhalb der Verbindung bewegt werden (aber nur 1 Feld über die See). |
| BEWEGUNG (4) RÜCKZUG | Außerhalb des gesperrten Spielfeldes: Einheiten können sich auf ein benachbartes Feld mit einer eigenen abgeschlossenen Siedlung zurückziehen oder sich zu Schiffen auf einem nicht gesperrten See zurückziehen. Schiffe können sich in eine Werft zurückziehen. |
| BEWEGUNG (4) ABNUTZUNG | Abnutzung (permanentes neutrales Feld / Schiffbruch / Wetter, keine Verbindung, Einkesselung, Berge). |
| KAMPF (5) ZURÜCKZIEHEN | Es ist möglich, Einheiten und Rohstoffe innerhalb eines Feldes in den VUS zurückzuziehen. Es kommt zu einer Einkesselung (Verlust der Konnektivität). Die zurückgezogene Herde, die nach der Schlacht in der Siedlung verbleibt, muss ernährt werden. |
| KAMPF (5) SCHLACHT | Angriff (Würfelwurf), Boni, Verluste, Flucht, Abbruch der Flucht und Wiederherstellung des Lebens. Es folgen weitere Kampfrunden. Die Verluste werden vom Angreifer für die Einheiten vorne und in Standardposition bestimmt (der Verteidiger bestimmt die Verluste für die Einheiten hinten). Am Ende werden die SPs und PPs gezählt. |
| KAMPF (6) BELAGERUNG | Optionaler schildloser Angriff für Angreifer. Der Angreifer müssen zunächst in die Siedlung einbrechen (alle SVS-Schilde in einer Runde brechen). Verteidiger greifen direkt mit dem SVS-Bonus an (pro SVS: 5 Schilde **Λ** 1 blauer Würfel). Nach dem Durchbrechen einer Festung verlieren die Verteidiger ihren SVS-Bonus und die Angreifer erhalten ihre Verteidigungsboni zurück. Am Ende dieser Phase werden die SPs und PPs gezählt. |
| KAMPF (7) PLÜNDERUNG | Einheiten dürfen das kontrollierte Feld plündern (sie erhalten +1 Gold, wenn es eine Verbindung zum VUS gibt). Markiert das Feld mit einem roten Stein. Die Plünderung hat Auswirkungen auf die Eigenschaften der Felder und auf PP. Aussaaten oder Herden auf dem Feld können ebenfalls zerstört werden. Nach einer erfolgreichen Belagerung wird das Gebäude zerstört und geplündert (Dorf +2 Gold; Hafen +4; Stadt +6) **X** degradiert. Ist es unverteidigt, wird es besetzt. |
| HINTERLAND (8) ERFAHRUNGEN | Hier wird die Erfahrung aus dem Kampf (Kampfphase) und der Ausbildung (für die letzte Runde) addiert. Es gibt immer ein Maximum von 1 Stufe pro Einheit. |
| HINTERLAND (8) BAUEN | Darstellung des Baufortschritts (Arbeit der LI-Einheiten) seit der letzten Runde (mehr LI-Einheiten sind schneller, aber maximal 4). |
| HINTERLAND (9) HANDEL | Ihr könnt Rohstoffe kaufen und verkaufen, neue Einheiten kaufen (eine Einheit für jedes Feld mit einem vollendeten und ungekesselten Dorf) oder ihr könnt eure Basiseinheit zu einer von fünf zusätzlichen Einheiten aufwerten. Die Ausbildung von Einheiten kann beginnen. Ihr könnt Baumaterialien kaufen und mit dem Bau neuer Gebäude beginnen. Einheiten können auch zu im Bau befindlichen Gebäuden hinzugefügt werden. Nur hier könnt ihr Lösegeld zahlen oder Hilfe / Rivalen kaufen. |
| HINTERLAND (9) LÖHNE | Wenn der weiße Text Löhne erscheint (einmal / zweimal im Jahr), müsst ihr Söldner bezahlen (2 Gold / 1 Gold). Außer denen, die in der aktuellen Runde gekauft wurden. |
| HINTERLAND (10) FISCHEN | Würfle mit dem braunen Würfel für jede See, um zu sehen, ob der Fischen erfolgreich war. Nimm 1 Fisch von jeder ruhigen See, die ihr kontrolliert. (2 Fische aus einer rauen See) zu den angeschlossenen Werften, wenn ihr die Kapazität habt, sie zu lagern (2 Fische in den Docks, 4 in den Häfen). |

## Sonderphasen

| | |
|---|---|
| NEUJAHR | Zuteilung von SP für Einheiten, die im letzten Jahr zerstört wurden (basierend auf dem PP-Wert der Einheit). Erhöhe dein Prestige auf 7 PP, wenn ihr weniger als 7 PP habt. |
| VERMEHRUNG | Für jeweils zwei gleiche Herden wird eine neue Herde aus dem Vorrat auf das kontrollierte Feld gestellt. Für eine ungerade Herde würfelst du einen braunen Würfel: 1,2 = Erfolg. |
| AUSSAAT | Auf jedem freien Feld (sofern es nicht von einer Herde besetzt ist), das man kontrolliert und das eine Verbindung zu einer VU-Siedlung hat, darf man 1 Lagergetreide aussäen. Auf einem grauen Feld kann man nicht säen. |
| WETTER (ERTRAG) | Ein Wurf mit dem braunen Würfel bestimmt das Sommerwetter für jedes Getreidefeld: gut (1 Getreide mehr), normal (kein Effekt) oder schlecht (1 Getreide weniger). |
| ERTRAG | Legt Getreideplättchen aus dem Vorrat auf jedes ausgesäte Getreide: 3 auf das gelbe Feld; 2 auf das grüne Feld; 1 auf das braune oder türkisfarbene Feld. |
| STEUERN | Goldgewinn durch VUS-Steuererhebung (Dorf +1 Gold, Hafen +2, Stadt +3) **Λ** +1/2 für jedes Feld. Feld muss an eine VUS angeschlossen sein **Λ** muss eine Einheit oder VUS-Präsenz haben. |
| ERNTE | Man kann Getreide von einem kontrollierten Feld in einen angeschlossenen VUS ernten, wenn man die Kapazität hat, es zu lagern (Dorf 5 Getreide, Stadt 10 Getreide, +1 Getreide pro Befestigung). |
| FESTEN | Gewinnt PP pro VU (Dorf +1 PP, Hafen +2, Stadt +3) **Λ** +1/2 für jedes Feld. Feld darf nicht geplündert werden **Λ** muss mit einem VUS verbunden sein **Λ** muss Einheiten oder VUS haben. Doppelt (-1 Getreide pro Dorf, -2 pro Stadt), dreifach (-2, -4). |
| WINTERWETTER | Ein Wurf mit dem braunen Würfel bestimmt das Winterwetter in Klimazone 1, Klimazone 2 und auf allen Meeren: (keine Notwendigkeit, Herden zu ernähren), normal (keine Wirkung), schlecht (keine Landbewegung, Stürme auf allen Meeren). |
| LÖHNE | -2 Gold für jeden Söldner, Kavallerie und Stadt. -1 Gold für jede zusätzliche Einheit und jedes VU-Dorf; das Doppelte für die Eingekesselten. Einheiten ohne VUS-Verbindung werden aufgelöst. Wenn sie eingekesselt sind, muss der Angreifer zuerst zahlen. |
| ERNÄHRUNG | Ernährt die Herden mit Getreide **X** schlachtet sie - ihr bekommt Fleisch. Ernährt gleichzeitig Einheiten und Siedlungen mit Fisch/Getreide/Fleisch. VF benötigt. Ungenährt verloren. Überschüssiges Fleisch kann verkauft werden. Ungenährte und eingekesselte Siedlungen müssen sich dem Angreifer ergeben. Wenn sie eingekesselt sind, muss der Angreifer zuerst ernähren. |

| HINTERLAND HANDEL EINHEITEN [ ● ] Gold<br>**Limit 20 Cubes pro Spiel und Spieler**<br>* in den Bergen, in Feuchtgebieten, auf Schiffen und Angriff bei Belagerungen | Standard-Bodeneinheiten | | | | Standard-Schiffseinheiten | | | Spezialeinheit | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Leichte Infanterie (Grundeinheit) | Schwere Infanterie | Belagerungs-maschinen Hinten | Kavallerie | Transport-schiffe Hinten | Kriegs-schiffe | Söldner Höhere Erfahrungen können gekauft werden. Keine Ausbildung. Außerhalb der Würfellimite. | Seeräuber Höhere Erfahrungen können gekauft werden. Keine Ausbildung. Außerhalb der Würfellimite. | Kriegs-elefanten Außerhalb der Würfellimite. Keine Erfahrung. |
| Anforderung | Dorf | **Stadt** | Dorf | Entfernung einer Pferdeherde für bis zu 2 Einheiten | Dock | **Hafen** | Dorf | Dock | in der Wüste zu sein (Italia), Elam sein (Orient) |
| Standort | Siedlung | Stadt | eingekesselte Siedlung | Siedlung | Werft | Hafen | Siedlung | See angrenzend an dem kontrollierten SF | Wüste (Italia), Elam (Orient) |
| Fähigkeit | kann bauen | sich nicht aktiv im Rückzug bewegt | bewegen sich nicht, -4 Schilde von SVS | Reiten, Sturmangriff | transportiert bis zu 3 Einheiten | freie Bewegung in Rückzugsunterphase | + Startbonuspreis: -1 Λ -10 PP | sie bewegen sich nicht, sie ernähren sich nicht, sie lohnen sich nicht | Sturmangriff, kein Neuwurf |
| Einkauf (Rekrutierung) | **-2 (-1)** | -- | -- | -- | -- | -- | -4 Λ -2 PP | -10 **X** -16 PP | -- |
| durch Aufwertung | -- | -3 | **-2** | -8 -4 | **-2** | -3 | -- | -- | -6 |
| standortfremde Degradierung | -- | 0 | 0 | 0 | Ausschiffung | Ausschiffung | -- | -- | 0 |
| Degradierung am Standort | -- | +3 | 0 | +4 | +2 | +3 | -- | -- | +6 |
| Standardangriff (*) | weißer Würfel (Umgekehrter wW) | roter Würfel (blauer Würfel) | -- | roter Würfel (blauer Würfel) | weißer Würfel | blauer Würfel | blauer Würfel (blauer Würfel) | 4 weiße Würfel | 2 rote Würfel (kein Würfel) |
| Standard-Leben (*) | 1 (1) | 2 (1) | 1 | 2 (1) | 1 | 2 | 2 (2) | 3 | 3 (2) |
| Größe für Schiffe (Löhne) | 1 (1) | 1 (1) | -- (1) | 2 (2) | -- (1) | -- (1) | 1 ( 1 2 ) | -- (--) | 3 (--) |
| Größe in der Ernährung | 1 | 1 | 1 | 1 (+1 Getreide) | 1 | 1 | 2 Gold pro Jahr | -- | 1 (+2 Getreide) |

| HINTERLAND HANDEL ROHSTOFFE [ ● ] Gold | OHNE HAFEN EINKAUF | OHNE HAFEN VERKAUF | IM HAFEN EINKAUF | IM HAFEN VERKAUF |
|---|---|---|---|---|
| Schafe | | +3F | -5 | +3 |
| Schweine | | +5F | -7 | +5 |
| Rinder | | +7F | -9 | +7 |
| Pferde | | +5F | -7 | +5 |
| Getreide | -2 | +1/2 | -2 | +1 |
| Fisch | -1 | | | +1/2 |
| Fleisch (F) | | im Frühling und Sommer +1/2<br>im Herbst und Winter +1 | | |

## ERNÄHRUNG

(VF wird benötigt), F = Fleisch

Alle Herden müssen ernährt werden (**X** geschlachtet).
Dann müssen alle Einheiten und Siedlungen ernährt werden (**X** zerstört). Ungenährte und eingekesselte Siedlungen ergeben sich automatisch dem Angreifer.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 : | = 2F | **X** | = 3F |
| 1 : | = 3F | **X** | = 5F |
| 1 : | = 4F | **X** | = 7F |
| 1 : | | **X** | = 5F |

1 Einheit oder 1 Dorf:
-1 **X** -2 **X** -1F **X** zerstört

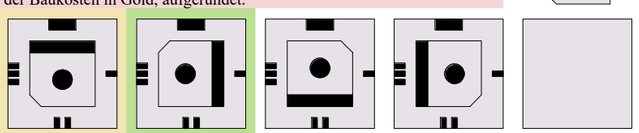
1 ungenutztes Fleisch = 1 Gold
1 Stadt wirkt wie 2 Einheiten
Kavallerie = 1 + 1 Getreide, Kriegselefanten = 1 + 2 Getreide

TRANSHUMANZ: Die Herden müssen im Winter nicht ernährt werden, wenn sie sich auf einem grünen Feld (für subtropisches Klima) oder einem gelben Feld (für gemäßigtes und subtropisches Klima) befinden.

## HINTERLAND - BAUEN

Der Verlauf des Baus mit Leichter Infanterie wird durch Drehen der Einheiten um 90° im Uhrzeigersinn für jede Mindestanzahl von Einheiten pro Runde angezeigt).
Betreten der Baustelle: Nur in HINTERLAND-Handel.
Verlassen der Baustelle: In der Phase BEWEGUNG oder KAMPF.
Alle Gebäude: Maximal 4 Einheiten auf der Baustelle. Eliteeinheiten bauen als zwei Einheiten (4 Eliteeinheiten als 8 Einheiten).
Beschleunigter Bau für Gold: 1/4 mehr bauen = 1/2 der Baukosten in Gold, aufgerundet.

2 LI-Einheiten auf einer Baustelle



0% 25% 50% 75% 100%

## KAMPF - BONI

(auch Vielfache)

3 Würfel ohne Schwert = 1 Schwert.
Gegen Rivalen: 4 Einheiten = +1 Schwert
3 Würfel ohne Schwert = 1 Schwert.
5 Einheiten = +1 Schild (vorne).
6 gleiche Einheiten = + 7. Würfel
1 Schwert entfernt 1 Leben oder 1 Schild.
2 freie (unbenutzte) Schwerter: 1 Schild **X** 1 Schwert - in der nächsten Kampfrunde.
Auf der Baustelle verbleibende Einheiten:
Hinter und haben volles Leben, aber halben Angriff und Boni (abgerundet).
1 Siedlungsverteidigungsstufe (SVS) = 5 Schilde und 1 blauer Würfel im Belagerung.
Feuchtgebiete (türkis) und Berge (braun): +1 SVS für vollendete Siedlungen.
Zerstörte Einheiten werden vom Angreifer ausgewählt, beginnend mit Einheiten in vorne, dann in Standardposition. Zerstörte Einheiten in der hinten werden dann vom Verteidiger ausgewählt.
Umgekehrter weißer Würfel:
Ein Schwert auf einem weißen Würfel bedeutet einen leeren Würfel und umgekehrt.
Unterstützung (Befestigung):
Blaue Würfel werden in der Schlacht hinzugefügt (1 pro Dorf; 2 pro Stadt).
Überfall (Befestigung): einseitiger Angriff mit blauen Würfeln, sobald der Feind das Feld betritt (1 pro Dorf; 2 pro Stadt).
Sturmangriff (Kavallerie und Kriegselefanten): Optional. Nur in der 1. Runde der Schlacht greifen sie zuerst an, danach die Überlebenden. Gilt nicht im Gebirge, in Feuchtgebieten, auf Schiffen und während Belagerungen. Schilde gegen Sturmangriffe werden verdoppelt.
Wikinger können auch Schiffe auf dem Feld haben (Küsten, kleine Flüsse).

## KAMPF - PLÜNDERUNG

[ ● ] Goldaufnahme

jedes Feld +1

Nur Einheiten können das Feld plündern. Kein Empfang ohne VUS-Anschluss.

Platziere maximal 1 roten Stein ( ● ) auf dem Feld:
- Das Freischalten einer Aussaat für 1 Jahr kostet 1 Getreide.
- Keine Steuern, Rekrutierung oder Festen aus Feld
- Entfernen: Bau von Siedlung **X** abschließen und 3 Gold bezahlen

Plündern des Feldes eines Rivalen mit einer Siedlung: + 4 PP
Plündern eines anderen Feldes (niemals mit der eigenen Siedlung): -4 PP

Nach einem erfolgreichen KAMPF-Belagerung:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Dorf | +2 | | |
| Hafen | +4 | **X** +0 | → Dock |
| Stadt | +6 | **X** +0 | → Dorf |

Die besiegte unverteidigte Siedlung wird besetzt.

Die besiegte verteidigte Siedlung ist zerstört und geplündert. **X** degradiert.

## LÖHNE

[ ● ] Goldausstoß

nur für den Schnell-Modus:

| | |
|---|---|
| Kavallerie | -2 |
| Söldner | -2 |
| Andere Einheiten | -1 |
| VU Stadt | -2 |
| VU Dorf | -1 |

Der doppelte Preis wird gezahlt für eine eingekesselte Einheit oder Siedlung.

Einheit ohne Anschluss (VF) an die VUS muss aufgelöst werden.

## PRESTIGE

[ ● ] PP

(+50% PP gegen einen Rivalen):
+2 für die Zerstörung einer LI-Einheit
+4 für die Zerstörung/Eroberung von Schiffswerften
+4 für die Plünderung des gegnerischen Siedlungsfeldes
+4 für die Zerstörung einer anderen Einheit
+8 für die Zerstörung/Eroberung eines Dorfes
+8 für die Gewinnung eines Vasallen
+8 für die Bereitstellung von Gold an einen anderen Spieler (Hilfe)
+12 für die Zerstörung/Eroberung einer Stadt
Kann auch friedlich während Festen erlangt werden.
Für die Plünderung eines Feldes außerhalb des Feldes des Gegners => -4
Für den Verlust von 1 SP (im Vergleich zur letzten Runde) => -4
Für die Kapitulation als Vasall => -8
Für das Annehmen von Gold von einem anderen Spieler (Hilfe) => -8
-2 für den Kauf von doppelt so vielen Einheiten in 1 Siedlung (einmal)
-4 für das Würfeln von 2 Würfeln im KAMPF
**X** für das Würfeln von 1 braunen Würfel (einmalig)
-6 dafür, dass der Angreifer im Kampf 1 Ziel von hinten wählt
-8 für die Wahl eines anderen Rivalen
-10 für den Kauf von Söldnern (Λ -1 Gold in HINTERLAND-Handel)
Dies ist nur für bestimmte Fraktionen als Startbonus erlaubt.
-12 für die Erlaubnis, alle Einheiten zweimal zu bauen in HINTERLAND-Bauen (1 Runde).
-14 für jede Einheit, die 1 Bewegungskapazität erhält. in BEWEGUNG-Spezial (1 Runde).
-16 für Korsaren (in HINTERLAND-Handle, für 1 Einheit).
Prestige gehalten:
30+ BP: Baukosten um 1 Gold reduziert.
50+ BP: Baugeschwindigkeit verdoppelt.
70+ BP: eines der MACHT-Ziele.
Λ Siehe Moral der Einheit

## HINTERLAND - HANDEL

**Limit 15 Steine pro Spiel und Spieler**
(die restlichen 15 Steine sind für die Diplomatie)

| KOSTEN [ ● ] Gold Λ [ ● ] PP | | GEBÄUDE [Mindestanzahl von LI-Einheiten] | STEIN | ZEIT Spiel-Runden (im HINTERLAND-Bauen) | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| -3 | Siedlung | Dorf [2 Einheiten] | 4 | 3 | 2 | |
| -5 | Siedlung | Stadt [4 Einheiten] (Aufwertung des Dorfes) | 4 | 3 | 2 | |
| -2 | Werft | Dock [1 Einheit] | 4 | 3 | 2 | |
| -4 | Werft | Hafen [2 Einheiten] (Aufwertung der Docks) | 4 | 3 | 2 | |
| -2 | | Befestigungen [1 Einheit] (max. 1 pro Siedlung) + | 4 | 3 | 2 | |

Nur leichte Infanterieeinheiten können bauen. Mehr Einheiten bauen schneller (max. 4). In einer eingekesselten Siedlung kann nicht gebaut werden. Siedlungsbau kann ohne Belagerung direkt angegriffen werden (Werft- oder Befestigungsbau ist durch die Siedlung geschützt). Nur ein Dorf mit Hafen kann zu einer zweiten Stadt aufgewertet werden. Abbruch eines Gebäudes außerhalb des Kampfes = +1 Gold. Nur eine Baustelle pro Feld.

## SIEG

Ein Spieler kann auf vier Arten gewinnen (sofort durch die Erlangung der Souveränität, nach 5 Jahren durch die Erlangung der Bedeutung). Die Erlangung der Dominanz/Macht muss zuerst vom Spieler bekannt gegeben werden und am Ende der nächsten Runde wird eine Überprüfung vorgenommen. Ist auch diese Bedingung erfüllt, endet das Spiel.
1) SUVERENITÄT: Waffenstillstand, Frieden mit allen Spielern als Empfänger/Herrn.
2) DOMINANZ: 10 Siegpunkte.
3) MACHT: 2 kleinere Ziele erfüllen
A) 14 Felder (Kontrolle X besitzen).
B) 9 Siedlungen (VU).
C) 40 Agrarpunkte.
D) 2 Städte (DN)
E) 70 Prestigepunkte
4) BEDEUTUNG: Wertung nach 5 Jahren.
Bedingung: Der Gewinner muss in der Lage sein, alle Siedlungen zu ernähren (bezahlen) (Außerhalb des kleinen Ziels C; nur hier zählt das gesäte Getreide).

Für jeden gültigen Waffenstillstand/Vasallenschaft als:
Empfänger/Herr - Bedingungen reduziert um:
Zahler/Vasall - Bedingungen erhöht um:
2 SP (auch beim Halten von 1 kleinen Ziel),
2 Felder (auch bei Besitz von 5+ SP),
1 VUS (auch bei Besitz von 5+ SP),
5 AP (auch bei Besitz von 5+ SP),
keine Reduzierung oder Erhöhung von Städten
10 PP (auch bei Besitz von 5+ SP).

## DOMINANZ

| | [SP] |
|---|---|
| Eroberung / Verlust einer Stadt | +8 / -8 |
| Eroberung / Verlust eines Dorfes | +4 / -4 |
| Vasallenschaft | +2 / -1 |
| Tribut oder Lösegeld | +2 / -1 |
| Hilfe | +1 / -0 |
| gestohlene/zerstörte/verlorene Herde | +1/0/-1 |
| gestohlenes/verlorenes/verlorenes Getreide | +1/0/-1 |
| eine gewonnene/verlorene Schlacht: | +1/0/-1 |
| für Einheiten, die am Neujahrstag ausgeschaltet wurden (Gesamtbetrag für das vergangene Jahr gezählt): | |
| 0-9 PP | +0 / -0 |
| 10-19 PP | +1 / -1 |
| 20-29 PP | +2 / -2 |
| 30+ PP | +3 / -3 |

## BEDEUTUNG

| | bei Unentschieden - Gold |
|---|---|
| 1 Tribut | +1 / -1 Punkt |
| 1 Lösegeld | +2 / -2 Punkte |
| 1 Vasallenschaft | +3 / -3 Punkte |
| 1 Hilfe | +1 / -2 Punkte |
| 1 Siegpunkt | 1 Punkt |
| 1 geplündertes Feld | 1 Punkt |
| 1 Feld ohne Plünderung | 2 Punkte |
| 1 Siedlung (VU) | 1 Punkt |
| 5 Agrarpunkte | 1 Punkt |
| 1 Stadt (VU) | 1 Punkt |
| 10 Prestigepunkte | 1 Punkt |

## 40 AGRARPUNKTE

| | |
|---|---|
| 2 Fisch **X** 1 gelagertes Getreide | 1 AP |
| 1 Schafherde | 2 AP |
| 1 Herde Schweine **X** Pferde | 4 AP |
| 1 Herde Rinder | 6 AP |

## STEUERN, FESTEN

[ ● ] Goldaufnahme [ ● ] PP-Aufnahme

| | | |
|---|---|---|
| VU Dorf | | +1 |
| VU Hafen | | +2 |
| VU Stadt | | +3 |

Sie können die Größe wählen:
klein: frei
doppelt: -1 Getreide / Dorf, -2 Getreide / Stadt
dreifach: -2 Getreide / Dorf, -4 Getreide / Stadt

jedes Feld **+1/2** (abgerundet)
Bedingung: Anschluss an VU-Siedlung Λ mit Einheit/Siedlung (kontrolliert)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Würfel braun | ● | ●● | ●●● | ●●●● | ●●●●● | ●●●●●● |
| Würfel weiß | | | | | ⚔ | ⚔ |
| Würfel blau | | | ⚔ | ⚔ | ⚔ | ⚔⚔ |
| Würfel rot | ⚔ | ⚔ | ⚔ | ⚔⚔ | ⚔⚔ | ⚔⚔ |

## HINTERLAND-FISCHEN

**Erfolgsrate**

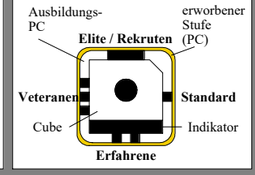
Im Grund-Modus ist das Fischen immer erfolgreich (1 Fisch).

Für jede See müssen Sie einen braunen Würfel werfen:
1 bis 4 - Erfolg,
5,6 - nichts.

In der ruhigen See fangen Sie 1 Fisch, in der raue See fangen Sie 2 Fisch.

## HINTERLAND-HANDEL: AUSBILDUNG

Ihr könnt die Erfahrungsstufe eurer Einheiten auch ohne Kampf erhöhen. Man kauft sie im HINTERLAND - Handel für Einheiten auf Feld mit VUS (gleiche Bedingungen wie für Aufwertungen). Eine Stufe kostet 2 Gold für 1 Einheit und dauert eine Runde (90°-Drehung in HINTERLAND - ERFAHRUNGEN).




## EINHEITSERFAHRUNG

Kampf **X** Ausbildung

Kampferfahrung verbessert die Fähigkeiten von Einheiten. 1 Einheit erhält 1 höhere Stufe für die Zerstörung von 1 Einheit. Maximal 1 Stufenanstieg pro Einheit pro Spielrunde.

**EINHEITEN REKRUTEN**
(im HINTERLAND-Handel: eine weiße PC unter die Einheit legen)
vorne Λ kann nie erneut geworfen werden (für 4 PP etc.) Λ keine Boni

**STANDARDEINHEITEN**
(im HINTERLAND-Handel: keine PC unter der Einheit)
Keine Wirkung (kann für 4 PP usw. erneut geworfen werden)

**ERFAHRENE EINHEITEN** (ein graues PC unter die Einheit legen) hinten Λ 1 freier erneuter Wurf

**VETERANEINHEITEN** (ein schwarzes pc unter die Einheit legen) hinten Λ 1 freier erneuter Wurf, dann bestes Ergebnis Λ +1 Leben

**ELITEEINHEITEN** (ein goldenes PC unter die Einheit legen) hinten Λ 2 freie erneute Würfe, dann das beste Ergebnis Λ +1 Leben Λ wie 2 Einheiten für Boni und Bauen

Belagerungsmaschinen: Rekruten -3 Schilde, Standard -4, Erfahrene -5, Veteranen -6, Elite -7

## BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNG

Schwere Infanterie kann sich in der Unterphase BEWEGUNG-RÜCKZUG nicht aktiv bewegen. Bewegung: 1 freie Bewegungskapazität in BEWEGEN-Einheiten, -Spezial, -Rückzug. Herden, die sich durch die See bewegen, müssen auf dem Feld an der Küste enden.