

CONQUEROR

EMPIRE RISES & SEAS OF DESTINY

EINFÜHRUNG

Der Krieg zwischen den sechs großen Nationen der Antike hat sich verschärft. Rom steht im Mittelpunkt. Es wird von Tag zu Tag mächtiger und drängt unaufhaltsam gegen seine großen Rivalen Karthago und Gallien. Es wird nicht aufhören, bis es sein Schicksal erfüllt hat.

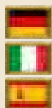
Im Osten haben die hellenistischen Reiche von Griechenland, Persien und Ägypten den Aufstieg Roms bemerkt und sind er wacht, um es herauszufordern. Sie kämpfen darum, das große Reich Alexanders wiederherzustellen.

Nur ein Imperium wird aufsteigen. Nur ein Imperium ist dazu bestimmt, über alle zu herrschen.

WICHTIGER HINWEIS

Conqueror: Empire Rises ist eine Erweiterung und erfordert eine Ausgabe von Conqueror: Final Conquest.

Wenn du mit der Erweiterung Empire Rises spielst, folge ausschließlich den Anweisungen in diesem Regelbuch. Ignoriere das Regelbuch von Conqueror: Final Conquest und alle Karten in dieser Box. Verwende nur die Karten aus Empire Rises.



REGELN /
REGOLE /
REGLAS



LOOKING TO
PLAY WITH ONLY
2 PLAYERS?

SCAN THE CODE AND PLAY 1 OF 5 SCENARIOS AVAILABLE.

Empire Rises bietet 2 Spielmodi:



Werftser-Modus: Über 10 Runden gespielt, dauert dieser Modus länger, abhängig von der Spielerfahrung und der Spieleranzahl.



Eroberungsmodus: Über 5 Runden gespielt, kann dieser Modus in unter 2 Stunden abgeschlossen werden.

Wenn du zum ersten Mal Conqueror spielst oder ein schnelleres Spiel bevorzugst, das dich sofort ins Geschehen eintauchen lässt, empfehlen wir den Eroberungsmodus:

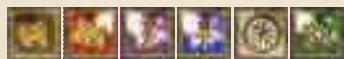
Wenn du lieber deine Zivilisation strategisch entwickelst und die Eroberung der Alten Welt planst, ist der Werftser-Modus die richtige Wahl.

Wenn sich Regeln zwischen den beiden Modi unterscheiden, wird dies durch ein entsprechendes Symbol neben der Regel hervorgehoben.

KOMPONENTEN



6 Spieltableaus
(1 pro Fraktion)



6 Marker für Temporäre
Hauptstädte (1 pro Spieler)



1 Rundenmarker



6 Festungsmarker



2 Leermarker



6 Gespeicherte
Nahrungsmarker
(1 pro Spieler)



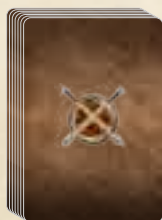
6 Nahrungsanzeiger
(1 pro Fraktion)



6 Festungsanzeiger
(1 pro Fraktion)



5 Automa-Karten



38 Kampftaktikkarten



18 Karten Zivile Bezirke (6 Akademien, 6 Basare, 6 Getreidespeicher)



1 Spielbrett Zivile Bezirke



1 Spielbrett
Einheitenverbesserungen



1 Handelsanzeiger (Beidseitig)



1 Rundenanzeiger (Beidseitig)



1 Anleitung



6 Eliteeinheiten
Miniaturen
Alternativ: Holz-
Meeples



4 Referenzkarten

17 Bogenschützen-Meebles
Aufgeteilt in:

- 2 Schwarz (Persien)
- 5 Gelb (Ägypten)
- 3 Rot (Rom)
- 2 Grün (Gallien)
- 2 Lila (Karthago)
- 2 Grau (Griechenland)



6 Dynastiekarten
(1 pro Fraktion)



2 Kampfstärke-
Anzeiger und 4
Würfel



11 Chronikkarten (4
Stufe 1, 3 Stufe 2 &
4 Stufe 3)



30 Heldenkarten
(5 pro Fraktion)



60 Einheitenverbesserung-Karten
Aufgeteilt in:

- 18 Kavallerie-Upgrades; je 6 von: Heavy Cavalry, Thoroughbred, Aggression
- 18 Infanterie-Upgrades; je 6 von: Discipline, Long Spears, Elite Armor
- 12 Marine-Upgrades; je 6 von: Naval Mastery, Amphibious Assault
- 12 Bogenschützen-Upgrades; je 6 von: Rapid Aim, Deadly Aim

Seas of Destiny



Beim Spielen mit der Mini-Erweiterung „Seas of Destiny“ befolge die zusätzlichen Anweisungen auf Seite 28.

12 Schiffs-Meebles
(2 pro Fraktion)

12 Belagerungs-
Meebles
(2 pro Fraktion)

6 Werftmarker

18 Megaprojektkarten



12 zusätzliche
Spielertableaus
(2 pro Fraktion)



1 Megaprojektbrett



Diese Spielertableaus dürfen nur mit der Erweiterung „Seas of Destiny“ verwendet werden..

SETUP

1 Aufbau des Hauptspielplans:

Lege den Hauptspielplan in die Mitte des Tisches.

- Für 3–4 Spieler: Lege den Spielplan mit der 3–4-Spieler-Seite nach oben.
- Für 5–6 Spieler: Drehe den Spielplan um und lege ihn mit der 5–6-Spieler-Seite nach oben.
- Bei 3 Spielern: Lege 2 Leermarker auf die Festungen in Alexandria und Theben.
- Bei 5 Spielern: Lege 2 Leermarker auf die Festungen in Gallien und Palma..

Diese Gebiete gelten zu Spielbeginn als ohne Festung.

2 Richte dann Folgendes neben dem Spielplan ein:

- Runden- und Handelsanzeiger, entsprechend dem Spielmodus (Eroberung oder Werftserreich).
- Tafeln für Einheitenverbesserungen und Zivilbezirke sowie die passenden Karten daneben bereitlegen.
Stelle sicher, dass jede Karte in der Anzahl der Spieler vorhanden ist.
Lege auch eine entsprechende Anzahl an Festung-Markern bereit.
- Platziere den Rundenzähler auf Runde 1.



Wählt zufällig 3 Chronikkarten jeder Stufe (I, II und III) aus und bildet ein Deck mit 9 Karten. Legt die Stufe-III-Karten ganz unten, gefolgt von Stufe II, und dann Stufe I obenauf. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel.

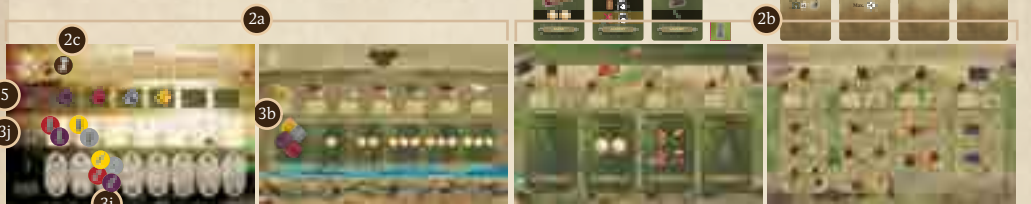


Wählt zufällig 5 Chronikkarten aus: 2 Karten der Stufe I, 2 Karten der Stufe II und 1 Karte der Stufe III. Erstellt ein Deck, indem ihr die Stufe-III-Karte ganz unten platziert, gefolgt von Stufe II und dann Stufe I. Legt die restlichen Karten zurück in die Schachtel. I III card at the bottom, followed by Level II, and then the Level I cards at the top. Return the rest to the box.

- Mische das Taktikkarten-Deck und lege es neben das Spielbrett. Jeder Spieler bewegt 1 Karte.
- Mische das Automa-Deck und lege es neben das Spielbrett.
- Alle Münzmarker.
- Die 2 Kampfstärketracker.
- Gelagerte Nahrungsmarker entsprechend der Anzahl der Spieler.

3 Als Spieler musst du:

- Wähle deine Fraktion und lege das einzigartige Spielertableau deiner Fraktion vor dir ab. Für dein erstes Spiel wähle das Spielertableau ohne . Jede Fraktion hat eine Farbe, die auf ihrem Tableau dargestellt ist.
 - In Spielen mit 5 Spielern kannst du nicht als Gallier spielen.
 - In Spielen mit 4 Spielern kannst du nicht als Gallier oder Perser spielen.
 - In Spielen mit 3 Spielern kannst du nur als Rom, Karthago oder Griechenland spielen.
- Platziere eines deiner Kavallerie-Spielsteine auf dem ersten Feld des Handelsanzeigers.
- Lege alle in deiner Kaserne aufgeführten Einheiten neben dein Spielertableau. Nur diese Einheiten stehen dir während des Spiels zur Verfügung. Lege alle übrigen Einheiten zurück in die Schachtel.
- Platziere deine Start-Einheiten auf dem Hauptspielbrett entsprechend der Rückseite deines Spielertableaus. Befolge die Anweisungen für den gewählten Spielmodus (und die Spieleranzahl).
- Lege die Heldenkarten deiner Fraktion neben dein Spielertableau.
- Platziere deine Eliteeinheit auf dem vorgesehenen Feld deines Spielertableaus (Das Modell deiner Eliteeinheit ist auf der Rückseite deines Tableaus abgebildet).
- Platziere deinen Agenten (in der Farbe deiner Fraktion) auf dem vorgesehenen Feld deines Spielertableaus.
- Lege das Token deiner Fraktion, das deine temporäre Hauptstadt darstellt, auf dein Spielertableau.
- Zähle deine Startgebiete mit einem Nahrungssymbol und platziere deinen Nahrungsmarker entsprechend auf der Nahrungsskala. Bewege diesen Marker im Spielverlauf sofort, sobald du Nahrung erhältst oder verlierst.
- Zähle deine Startgebiete mit einer Festung und platziere entsprechend deinen Festungsmarker auf dem Rundenzähler. Bewege ihn während des Spiels, sobald du Festungen erhältst oder verlierst.
- Lege deine Dynastiekarte mit der -Seite nach oben auf das vorgesehene Feld deines Spielertableaus.



4 Stelle die unabhängigen Armeen (weiße Farbe) gemäß der Tabelle unten auf.

4 Spieleranzahl	Unabhängige Armeen
3	Alpes: 2 Gaul 1 + 1 Alexandria 1 + 1 Asia Minor 1 + 1 Syria 1 + 1
4	Alpes: 2 + 1 Gaul 1 + 1 Asia Minor 2
5	Alpes: 2 + 1 Gaul 1 + 1 Asia Minor 2 Ilberia 1 + 1 Palestina 1 + 1
6	Alpes: 2 + 1 Asia Minor 2 Ilberia 1 + 1 Palestina 1 + 1

5 Gib die Sanduhr dem Spieler, der Karthago spielt.

Verwende dann die verbleibenden Kavallerie- oder Infanterieeinheiten (die nicht in deiner Kaserne platziert wurden), um die Spielerreihenfolge auf dem Rundentracker wie folgt anzuordnen: Karthago → Gallien → Rom → Griechenland → Persien → Ägypten. Nicht gespielte Fraktionen werden übersprungen.

ÜBERSICHT

INTRODUCTION:

Conqueror: The Empire Rises ist ein Area-Control-Spiel, das über maximal:



Werftser-Modus:
10 Runden.

ODE



Eroberungsmodus:
5 Runden.

Das Hauptspielbrett zeigt eine Karte der antiken Welt. Die Karte ist in mehrere Land- und Seegebiete unterteilt, die durch Grenzlinien getrennt sind. Jedes Gebiet hat einen Namen, der in einem braunen Balken geschrieben ist. Gebiete sind verbunden, wenn sie eine gemeinsame Grenze haben.

Du kontrollierst ein Land- oder Seegebiet, wenn sich mindestens eine deiner Einheiten darin befindet. Wenn du ein Gebiet kontrollierst, profitierst du von allen darin enthaltenen Ressourcen (falls vorhanden), einschließlich Festungen , Nahrungsvorrat  und Münze  Deine Hauptstadt hingegen benötigt nicht die Präsenz deiner Armee, damit du von ihren Ressourcen profitierst, es sei denn, sie wird von einer feindlichen Armee kontrolliert.

FRAKTIONEN

Jede Fraktion hat eine Hauptstadt, die auf der Karte mit dem Symbol der Fraktion markiert ist.



Conqueror: Empire Rises ist ein asymmetrisches Spiel. Zusätzlich zu unterschiedlichen Startpositionen beginnt jede Fraktion mit einer einzigartigen Fraktionsfähigkeit, einer einzigartigen Eliteeinheit und einzigartigen Heldenkarten, die sie im Laufe des Spiels rekrutieren kann. Das einzigartige Spielertableau deiner Fraktion definiert deine Fähigkeit, Eliteeinheit, Starttruppen und bietet begrenzten Platz für Aufrüstungskarten. Hier ist ein Überblick über den Aufbau des Spielertableaus.



WIE MAN GEWINNT

- a. Du gewinnst das Spiel, indem du Gebiete mit Festungen kontrollierst:



Imperator-Modus:
Kontrolliere 6 Festungen,
um zu gewinnen.



Eroberungsmodus:
Kontrolliere 5 Festungen,
um zu gewinnen.

Diese können große Festungen, kleine Festungen oder errichtete kleine Festungen sein (siehe Zivilbezirke auf Seite 9). **Kontrolliert ein Spieler am Ende einer Runde die erforderliche Anzahl an Festungen, gewinnt er sofort.**

Erreicht ein Spieler die erforderliche Anzahl an Festungen während seines Zuges, verliert aber vor Ende der Runde die Kontrolle über eine oder mehrere davon, wird das Spiel in einer neuen Runde fortgesetzt.

Wenn mehr als ein Spieler die erforderliche Anzahl an Festungen erreicht hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Festungen. Bei Gleichstand erfolgt die Wertung über Siegpunkte



- b. Wenn kein Spieler bis zum Ende der letzten Runde die erforderliche Anzahl an Festungen kontrollieren kann, erfolgt die Wertung über Siegpunkte . Du erhältst Siegpunkte für die Kontrolle von Gebieten mit Festungen wie folgt:

Deine Hauptstadt oder die eines anderen Spielers	je  10
Große Festungen (ausgenommen Spielerkapitalen)	je  6
Kleine Festungen (einschließlich errichteter Festungen)	je  4

DU ERHÄLTST AUSSERDEM:

- a.  1 pro gebautes Zivilbezirk und zusätzlich  2 wenn du 4 gebaut hast.
- b.  1 pro finanzierter Einheitenverbesserung und zusätzlich  2 wenn du 4 finanziert hast.
- c.  1 pro 5 Münzen am Spielende.
- d.  5 wenn du das letzte Feld der Handelsleiste erreichst.

Wichtiger Hinweis:

Falls du alle Einheiten und Gebiete verlierst, scheidest du aus dem Spiel aus.

Beispiel für ein Spiel mit 4 Spielern: Am Ende des Spiels kontrolliert Spieler 1 drei Hauptstädte (Karthago, Rom und Alexandria) und eine kleine Festung (Sizilien). Er erhält insgesamt 34 Punkte. Karthago erhält zusätzlich 5 Punkte für das Erreichen des letzten Feldes der Handelsleiste und kommt damit auf insgesamt 39 Punkte.



Die Siegpunkte können am Ende des Spiels mithilfe der Rückseiten der Spielbretter für Zivilbezirke und Einheitenverbesserungen sowie mit ungenutzten Einheiten-Meepls gezählt werden.

SO WIRD GESIEGUNKTEIET

DIPLOMATIE

Während des Spiels können die Spieler verHandel treiben, Allianzen schließen, Geld übertragen und mehr. Dies kann jederzeit im Spiel geschehen. Keine der getroffenen Absprachen oder Versprechen ist jedoch bindend.

Wichtiger Hinweis



Empire Rises wurde speziell entwickelt, um jedem Spieler die Chance auf ein episches Comeback zu geben, egal wie schlecht die Lage im Spiel ist. Gebt nicht auf, wenn ihr Gebiete oder eine wichtige Kampf verliert – Niederlagen bringen euch mehr Taktikkarten ein, und beim Verlust eurer Hauptstadt könnt ihr eine temporäre gründen. Plant euer Comeback klug und ihr werdet das antike Reich beherrschen!

VOR BEGINN DER ERSTEN RUNDE IM EROBERUNGSMODUS



1. Jeder Spieler erhält 10 .
2. Beginnend bei Karthago und im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler 2 Zivilbezirke/ Einheitenverbesserungen kaufen.
3. Wenn dies euer erstes Spiel ist, empfehlen wir allen Spielern, 1 Festung und 1 Basar zu kaufen.

ABLAUF EINER RUNDE

Eine Runde besteht aus 5 Phasen. Einige Phasen werden von allen Spielern gleichzeitig gespielt, andere im Uhrzeigersinn wie unten beschrieben:

1. **Neues Jahr** (gleichzeitig): Ab Runde 2 holen alle Spieler zuerst ihre Agenten zurück. Dann wird das Stundenglas an den Spieler mit den wenigsten Festungen übergeben – dieser bestimmt die neue Spielreihenfolge und bewegt die Chronikkarte der Runde.
2. **Besteuerung** (gleichzeitig): Erhalte Münzen.
3. **olitiken** (Reihenfolge): Tausche, um Münzen zu verdienen, verbessere deine Einheiten oder baue einen Bezirk.
4. **Vorbereitung** (gleichzeitig): Rekrutiere Standard-Einheiten, Eliteeinheiten und Helden.
5. **Feldzug** (Reihenfolge): Bewege dich und greife an.

I- NEUES JAHR

Wird gleichzeitig gespielt

Während der Neujahrphase, beginnend mit Runde 2:

1. Gib die Sanduhr an den Spieler mit den wenigsten Festungen weiter. Bei Gleichstand erhält sie der Spieler mit dem geringsten Nahrungsvorrat unter den Gleichstehenden. Besteht weiterhin Gleichstand, geht die Sanduhr im Uhrzeigersinn an den nächstgelegenen dieser Spieler. Dieser Spieler legt dann die Spielreihenfolge für die Runde fest, indem er die Reihenfolgemarken auf dem Rundentracker anpasst.
 2. Bringe deine Agenten  auf dein Spielertableau zurück
 3. Ziehe eine Chronikkarte. Deren Effekt gilt nur für diese Runde für alle Spieler.
- Du kannst einen Dynastiewechsel auslösen, indem du den Effekt auf deiner Dynastiekarte in der Mitte deines Spielertableaus auslöst, wenn du nicht mehr als 1 Große Festung und 2 Kleine Festungen

kontrollierst. Dies ist möglich ab:



- Runde 5 im Werfser-Modus.



- Runde 2 im Eroberungsmodus.

Nachdem du die aufgelisteten Boni erhalten hast (2 , 4 , 1  und 1  sofern du deine Nahrungsvorratsgrenze nicht überschreitest), verlierst du am Ende der Runde 2  drehst die Dynastiekarte um und erhältst fortan den passiven Bonus von 1  wenn dein Nahrungsvorrat auf 2 oder weniger sinkt.

II- STEUERN

Wird gleichzeitig gespielt

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt. Steuern sind der Hauptweg, um Münzen zu verdienen. Münzen werden verwendet, um deine Eliteeinheit, Helden, zivilen Bezirke und Einheitenverbesserungen zu kaufen. Sie können auch genutzt werden, um Absprachen mit anderen Spielern zu treffen..

Während der Steuerphase erhältst du Münzen in folgender Höhe:

1. Ein Grundeinkommen von 3 Münzen    (auf deinem Spielertableau vermerkt)
UND
2. Die Anzahl an Münzen aus den von dir kontrollierten Gebieten
UND
3. 2 Münzen   für jeden Bazar-Bezirk auf deinem Spielertableau.



Beispiel: In Runde 2 erhält Karthago insgesamt 5 Münzen (3 als Grundeinkommen und 2 aus den kontrollierten Gebieten: 1 aus Karthago und 1 aus Numidien).

III- POLITIK

In Spielerreihenfolge gespielt

In dieser Phase führen die Spieler reihum eine Agentenaktion durch, beginnend mit dem Spieler mit dem Startspielermarker. Jeder Spieler darf nur eine der folgenden 3 Agentenaktionen wählen:

A. Handel ODER B. Baue ein Ziviles Viertel ODER C. Einheiten verbessern.

Agentenaktionen werden ausgeführt, indem du deinen Agenten auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Handels-, Bezirks- oder Aufrüstungsbrett bewegst.

A- HANDEL

Um mit einer Fraktion oder den Unabhängigen Nationen (NPCs dargestellt durch weiße Einheiten) zu Handel treiben, platziere deinen Agenten auf das Feld unter der Flagge der entsprechenden Fraktion, sofern:

1. Kein anderer Agent diesen Platz belegt UND
2. Es sich nicht um das Feld deiner eigenen Fraktion handelt UND
3. Es sich um eine von einem anderen Spieler kontrollierte Fraktion oder die Unabhängigen Nationen handelt.

Jedes Mal, wenn du eine Handel durchführst, rücke deine Kavallerieeinheit, die als Handelsmarker dient, ein Feld nach rechts und erhalte die Vorteile des Feldes, auf dem du landest. Wenn du dich bereits auf dem letzten Feld der Handelsleiste befindest, kannst du dennoch Handel treiben, ohne den Marker zu bewegen. Du erhältst einfach erneut die Vorteile des aktuellen Feldes (Siegpunkte zählen nur einmal am Spielende).

Zusätzlich zum Erhalt von Münzen gilt:

- a. Die Fraktion, mit der du handelst, erhält ebenfalls +1 Münze.
- b. Du darfst diese Fraktion in dieser Runde nicht angreifen oder ihre Gegner verstärken, es sei denn, sie greift dich zuerst an (Verstärkung siehe Kampfabschnitt, Seite 18).

Hinweis

Du kannst immer mit den Unabhängigen Nationen Handel treiben, selbst wenn keine weißen Armeen mehr auf dem Spielbrett sind.



Beispiel: Griechenland kann nicht mit sich selbst oder den Unabhängigen Nationen (Weiß) Handel treiben, da Rom (Rot) diesen Platz besetzt. Es kann auch nicht mit Gallien (Grün) oder Persien (Schwarz) in einem 4-Spieler-Spiel Handel treiben, da diese Nationen nicht im Spiel sind. Griechenland kann seinen Agenten auf einen der freien Handelsplätze von Karthago, Rom oder Ägypten setzen. Griechenland entscheidet sich, mit Karthago zu Handel treiben, erhält 1 Münze und bewegt seinen Handelsmarker auf Feld 2 der Handelsleiste. Karthago erhält ebenfalls 1 Münze. Außerdem darf Griechenland Karthago in dieser Runde nicht angreifen, es sei denn, Karthago greift zuerst an.

A- HANDEL (FORTSETZUNG)

Die aufgelisteten Münzen und Siegpunkte sind Sofortboni (du erhältst sie sofort bei der Handel. Andere Vorteile sind situationsabhängig. Diese sind:



Für den Rest des Spiels erhältst du 1 Münze Rabatt, wenn du einen zivilen Bezirk baust.



Du darfst dir in dem Zug, in dem du dieses Feld erreichst, alle Karten der Hand des Spielers ansehen, mit dem du gehandelt hast.



Nachdem alle anderen Spieler ihre Agentenaktionen ausgeführt haben, kannst du deinen Agenten erneut einsetzen, um eine zusätzliche Aktion auszuführen. Diese Fähigkeit ist dauerhaft verfügbar, sobald du das letzte Feld der Handelsleiste erreichst. Wenn mehrere Spieler dieses Symbol im selben Politikzug erreichen, werden die zweiten Agentenaktionen in Spielreihenfolge ausgeführt.

B- BAUE EINEN ZIVILBEZIRK

Während deines Zuges kannst du einen der vier verfügbaren Zivilbezirke errichten. Diese Bezirke gewähren dir dauerhaft Vorteile. Ziehe dazu deinen Agenten auf das Zivilbezirks-Tableau und platziere ihn auf dem vorgesehenen Feld des Bezirks, den du errichten möchtest, vorausgesetzt:

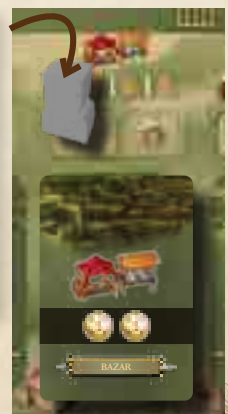
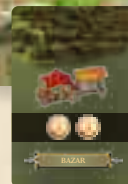
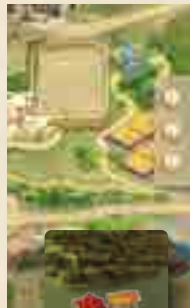
- Es ist nicht von einem anderen Spieler besetzt (2 Felder verfügbar, das zweite kostet immer 2 zusätzliche Münzen) **UND**
- Du hast mindestens 1 freien Platz für einen Zivilbezirk auf deinem Spielertableau (Ignoriere diese Regel beim Bau von Festungs) **UND**
- Du hast genügend Münzen, um den Bezirk zu kaufen.

Nachdem du deinen Agenten auf das vorgesehene Feld gestellt hast, bezahle den auf dem Zivilbezirks-Tableau angegebenen Preis und nimm eine der entsprechenden Bezirkskarten. Lege sie auf einen freien Zivilbezirksplatz unten auf deinem Spielertableau. Falls du eine Festung errichtest, nimm stattdessen einen verfügbaren Festungsmarker und platziere ihn auf ein Landterritorium, das du kontrollierst, sofern dort noch keine Festung (gedruckt oder gebaut) vorhanden ist. Die Festung funktioniert wie ein normales kleines Festung auf der Karte.

Jedes Bezirksfeld auf dem Spielbrett zeigt bis zu drei Preise an, die die Kosten für den mehrfachen Bau dieses Bezirks darstellen:

- Beim ersten Bau eines bestimmten Bezirks zahlst du den ganz linken Preis.
- Beim zweiten Bau desselben Bezirks in einer späteren Runde zahlst du den zweiten angegebenen Preis.
- Wird ein dritter Preis angezeigt, gilt dieser für alle weiteren Male (drittes, viertes usw.), die du diesen Bezirk baust.
- Wenn nur zwei Preise angezeigt werden, gilt der zweite Preis ab dem dritten Bau weiterhin.

Beispiel: Griechenland möchte einen zivilen Bezirk kaufen und hat nur 4 Münzen. Daher kann es sich die Kornkammer nicht leisten. Die Wahl liegt also zwischen: Festung, Akademie und Basar. Griechenland kontrolliert kein Territorium, in dem eine Festung legal platziert werden kann (ohne bestehende Festungen), und würde in dieser Runde nicht von der Akademie profitieren (es blieben 0 Münzen übrig und es könnte keine Heldenkarte kaufen). Daher bewegt Griechenland seinen Agenten auf das „Basar“-Feld im zivilen Bezirksbrett. Es zahlt 3 Münzen, um das Basar-Plättchen zu kaufen und legt es auf sein Spielertableau im vorgesehenen Bereich. In zukünftigen Runden erhält Griechenland durch dieses Upgrade während der Besteuerung +2 Münzen.



Ziviles Bezirksfeld

Granary/
Getreidespeicher



+1 Nahrungsvorrat



Bazar/Basar



+2 Münzen während der Steuerphase



Small Fort/
Kleine Festung



+1 Stärke bei der Verteidigung. Festungen können während der Vorbereitung 1 Infanterie oder 1 Bogenschützen rekrutieren. 4 Siegpunkte am Spielende, wenn du dieses Gebiet kontrollierst.

Academy/
Akademie



Helden kosten 2 weniger. Außerdem kannst du Helden erneut rekrutieren, aber nur nachdem du alle zweimal im Kampf eingesetzt hast. Die Akademie erlaubt dir auch, Eliteeinheiten erneut zu rekrutieren, nachdem sie im Kampf eliminiert wurden.

C- EINHEITEN VERBESSERTERN

Es gibt 4 Standard-Einheitentypen in Conqueror:

- Kavallerie: Stärke von +2
- Infanterie: Stärke von +1
- Bogenschützen: Stärke +0 | Salve: 1 Würfel, Treffer bei 4+
- Marine: Dies sind Kavallerie-, Infanterie-, Bogenschützen- oder Eliteeinheiten, die ein Seegebiet besetzen oder angreifen

Kavallerie- und Infanterieeinheiten haben jeweils 3 einzigartige Arten von Einheit-Upgrades zur Auswahl, während Bogenschützen und Marine jeweils 2 einzigartige Upgrades besitzen.

Im Laufe des Spiels kannst du deine Armeen stärken, indem du bis zu 4 permanente Einheit-Upgrades finanzierst. Du kannst verschiedene Einheitentypen aufwerten und/oder denselben Typ mehrmals aufwerten, **sofern du keine Upgrades doppelt kaufst. Einheit-Upgrades gelten für alle deine Einheiten dieses Typs.**

Beispiel: Wenn du deine Infanterie mit Elite-Rüstung aufrüstest, erhalten alle deine Infanterieeinheiten dauerhaft +1 Stärke (insgesamt +2 Stärke), einschließlich deiner Elite-Infanterie (falls vorhanden). Das ist äußerst mächtig und wird deine Armee erheblich verstärken.

Während deines Zuges darfst du 1 Einheitenverbesserung finanzieren. Sende dazu deinen Agenten auf das dafür vorgesehene Feld der gewünschten Einheit auf dem Upgrade-Board, sofern:

- Kein anderer Agent diesen Platz belegt (es gibt 2 Felder, das zweite kostet 2 zusätzliche Münzen) UND
- Du mindestens 1 freies Upgrade-Feld auf deinem Spielertableau hast UND
- Du genügend Münzen für das gewünschte Upgrade verfügst UND
- Du dieses Upgrade nicht bereits auf deinem Spielertableau hast.

Jedes Upgrade-Feld auf dem Board zeigt bis zu drei Preise an, die die Kosten für mehrere Upgrades desselben Typs angeben:

- Beim ersten Mal zahlst du den linken Preis.
- Beim zweiten Mal musst du den mittleren Preis zahlen.
- Beim dritten Mal gilt der rechte Preis.

Nachdem du deinen Agenten auf das vorgesehene Feld gesetzt hast, bezahle die auf dem Einheitenverbesserungs-Board angegebene Kosten und nimm 1 der entsprechenden Upgrade-Karten. Lege diese auf einen freien Platz im Upgrade-Bereich deines Spielertableaus.

Merke dir: Du darfst denselben Einheitentyp (Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Marine) mehrmals mit unterschiedlichen Upgrades verbessern, aber niemals dieselbe Upgrade-Karte zweimal kaufen.

Beispiel: Karthago schickt seinen Agenten zum Feld für Kavallerie-Upgrades. Da es bereits ein Upgrade für Schwere Kavallerie auf seinem Spielertableau hat, darf es dieses nicht erneut kaufen. Es kann jedoch das Upgrade "Vollblut-Kavallerie" kaufen. Karthago muss dafür 12 Münzen bezahlen, da es sich um das zweite Kavallerie-Upgrade handelt. Die "Vollblut"-Karte wird auf einen freien Platz im Upgrade-Bereich des Tableaus gelegt.



TIPP

Die Strategie, die du für Einheitenverbesserungen wählst, sollte deine Kampffeldstrategie widerspiegeln. Du kannst dich darauf konzentrieren, einen Einheitentyp mit mehreren (einzigartigen) Upgrades zu verbessern, oder eine ausgewogenere Armee aufbauen. Alternativ kannst du dein Geld auch für Heldenkarten ausgeben.



Bogenschützen-Verbesserungen

Rapid Aim/
Schnelles Zielen

Jeder Bogenschütze im Kampf darf einen Bogenschuss einmal erneut würfeln (max. 1 Wiederholungswurf).

Deadly Aim/
Tödliches Zielen

Bogenschützen treffen jetzt bei 3+ statt bei 4.



Marine-Verbesserungen

Amphibious Assault/
Amphibischer
Angriff

+3 Stärke beim Angriff auf ein Landgebiet vom Meer aus.

Naval Mastery/
Überlegenheit

+3 Stärke in allen Kämpfen, die auf See stattfinden.



Infanterie-Verbesserungen

Discipline/ Disziplin

Erhalte 1 Schild, wenn mindestens eine Infanterieeinheit am Kampf beteiligt ist.

Large Spear/
Lange Speere

Jede Infanterieeinheit erhält +1 Stärke pro feindlicher Kavallerieeinheit im Kampf (max. +4).

Elite Armor/
Elite-Rüstung

Jede Infanterieeinheit erhält in allen Kämpfen +1 Stärke.



Kavallerie-Verbesserungen

Thoroughbred/
Vollblut

Deine Kavallerieeinheiten können sich jetzt zweimal pro Zug bewegen oder angreifen.

Heavy Cavalry/
Schwere Kavallerie

Jede Kavallerieeinheit erhält in allen Kämpfen +1 Stärke.

Aggression

Verursacht 1 Verlust, wenn mindestens eine Kavallerieeinheit beteiligt ist, und einen weiteren bei einem Sieg mit 4+ Stärke Unterschied.

IV- VORBEREITUNG

Gleichzeitig gespielt

Diese Phase wird von allen Spielern gleichzeitig gespielt, aber es steht ihnen frei, sie in Spielerreihenfolge zu spielen, falls ihre Entscheidungen von den Aktionen anderer beeinflusst werden.

In dieser Phase bereiten sich die Spieler auf die Kampagnenphase vor, indem sie ihre Armeen verstärken. Es gibt keine Begrenzung der Aktionen, solange genügend Münzen zur Verfügung stehen. Du darfst:

- A. Standard-Einheiten rekrutieren UND
- B. Eliteeinheit rekrutieren UND
- C. Helden rekrutieren



A- STANDARD-EINHEITEN REKRUTIEREN

Du rekrutierst Einheiten, indem du sie aus den Festungs stellen lässt, die du kontrollierst. Bewege dafür eine Einheit aus deiner Kaserne zu dem Festung, das sie gespawnt hat. Die Art der Einheit hängt davon ab, ob es sich um ein Großes oder Kleines Festung handelt:

- Großes Festung: Stelle 1 Kavallerieeinheit ODER 2 andere Einheiten (Infanterie oder Bogenschützen) deiner Wahl.
- Kleines Festung: Stelle 1 Infanterieeinheit oder 1 Bogenschützeinheit Gilt sowohl für gedruckte als auch für gebaute Kleine Festungs.

Wichtige Hinweise

- Du kannst nur Einheiten rekrutieren, die du in deiner Kaserne hast.
- Du musst über ausreichende Nahrungsvorrat verfügen, um eine Einheit zu rekrutieren.
- Die rekrutierte Einheit muss im Gebiet des Festungs platziert werden, das sie gespawnt hat.

Nahrungsvorrat

Du musst deine Armeen versorgen, indem du Gebiete kontrollierst, die Nahrungsquellen bieten. Deine gesamte Nahrungsvorrat ergibt sich aus der Summe der Symbole in den von dir kontrollierten Gebieten sowie durch gebaute Speicherbezirke..

Deine gesamte Nahrungsvorrat bestimmt die maximale Anzahl an Standard-Einheiten, die du auf dem Spielbrett haben darfst (siehe Nahrungstracker für die zulässige Anzahl. Zum Beispiel erlaubt dir 1 Nahrung bis zu 6 Einheiten).

Wenn die Anzahl deiner Standard-Einheiten deine Nahrungsvorrat erreicht oder übersteigt, kannst du keine weiteren Einheiten rekrutieren. Wenn zu Beginn der Vorbereitungsphase deine Standard-Einheiten deine Nahrungsvorrat übersteigen (z. B. weil du ein Gebiet mit Nahrung verloren hast), musst du die überzähligen Einheiten eliminieren und in deine Kaserne zurücklegen.



Überschüssige Nahrung lagern:

Wenn dein Nahrungsvorrat die Anzahl, die du für deine Einheiten benötigst, um 2 oder mehr übersteigt (siehe Nahrungsvorrats-Tabelle), darfst du 1 Nahrung für später speichern. Nimm dazu einen gespeicherten Nahrungsvorratsmarker  und platziere ihn im vorgesehenen Bereich auf deinem Spielertableau. Du darfst nur einen Nahrungsvorratsmarker speichern, unabhängig davon, wie viel überschüssige Nahrung du hast. In zukünftigen Runden darfst du während der Vorbereitungsphase deinen gespeicherten Nahrungsvorratsmarker ablegen, um deinen Nahrungsvorrat für diese Runde um 1 zu erhöhen. Am Ende der Runde reduziere deinen Nahrungsvorrat um 1.

B- ELITEEINHEITEN REKRUTIEREN

Jede Fraktion verfügt über 1 Eliteeinheit – ihre stärkste Einheit. Um eine Eliteeinheit zu rekrutieren, bezahle die auf deinem Spielertableau angegebene Kosten und platziere die Eliteeinheit in deiner Hauptstadt. Wenn du die Kontrolle über deine Hauptstadt verloren hast, platziere sie stattdessen in einem anderen von dir kontrollierten Gebiet.

Jede Eliteeinheit besitzt eine einzigartige Stärke und besondere Fähigkeiten, wie auf deinem Spielertableau angegeben. Die erste Zeile zeigt die Stärke der Einheit, während die zweite Zeile ihre Fähigkeiten in bestimmten Situationen beschreibt (Boni/Mali).

Eliteeinheit	Fähigkeit
 Ägypten: Pharaonen-Streitwagen	Kavallerieeinheit mit  Stärke. Erhält  zusätzliche Stärke, wenn der Gegner mindestens 1 Infanterieeinheit  hat.
 Karthago: Kriegselefant	Kavallerieeinheit  mit  Stärke. Verliert  Stärke bei einem Seegefecht  .
 Griechenland: Gefährten-Kavallerie	Kavallerieeinheit  mit  Stärke. Erhält  zusätzliche Stärke, wenn sie von einer Infanterieeinheit im selben Armee begleitet wird.
 Rom: Prätorianergarde	Infanterieeinheit  mit  Stärke. Erhält  zusätzliche Stärke beim Angriff auf ein kleines oder großes Festung.
 Persien: Unsterbliche	Infanterieeinheit  mit  Stärke. Diese Einheit zählt auch als Bogenschützeinheit  (ermöglicht einen Würfelwurf in der Bogenschützenphase).
 Gallien: Freie Männer	Infanterieeinheit  mit  Stärke. Der Spieler kann wählen, die Stärke dieser Eliteeinheit im Nahkampf (vor dem Würfeln) um  zu erhöhen, sofern Infanterieeinheiten  in Galliens Armee sind. Gesamtstärke +4. In der Verlustphase muss 1 zusätzliche Infanterieeinheit  entfernt.



Vorteile von Eliteeinheiten

- A. Eliteeinheiten sind entweder Kavallerie-, Infanterie- und/oder Bogenschützeneinheiten, wie auf deinem Spielertableau angegeben. Alle relevanten Einheitenaufwertungen, die du kaufst, gelten auch für sie. (Beispiel: Das Upgrade 'Schwere Kavallerie' würde die Gesamtstärke der Gefährtenkavallerie von $+2$ auf $+3$ erhöhen).
- B. Eliteeinheiten benötigen keine Nahrungsvorrat und zählen daher nicht gegen dein Nahrungsvorratslimit.

Nachteile von Eliteeinheiten

Wenn eine Eliteeinheit im Kampf eliminiert wird, wird sie in die Schachtel zurückgelegt und kann nicht erneut rekrutiert werden – es sei denn, du hast das Akademie-Upgrade gekauft, das dir erlaubt, Eliteeinheiten nach ihrer Eliminierung erneut zu rekrutieren.

C- EINEN HELDEN REKRUTIEREN

Helden sind die tödlichste Waffe, die ein Spieler im Kampf einsetzen kann. Sie können den Verlauf des Krieges ändern, deine zurückbewegende Armee schützen oder feindliche Truppen ausschalten. Helden können während der Vorbereitungsphase durch Bezahlen der auf Vorder- und Rückseite der Heldenkarte angegebenen Kosten rekrutiert werden.

Jede Fraktion hat 5 Helden mit einzigartigen Fähigkeiten. Eine Heldenkarte kann zweimal im Spiel (in zwei verschiedenen Kämpfen) verwendet werden, bevor sie dauerhaft abgelegt wird. Wenn du eine Heldenkarte zum ersten Mal spielst, lege sie verdeckt auf den Tisch, damit dein Gegner nicht weiß, welchen Helden du einsetzt, bis alle Karten im Kampf aufgedeckt werden.

Nach dem Kampf drehe die Heldenkarte offen neben dein Spielertableau. Du darfst sie ein weiteres Mal in einem zukünftigen Kampf verwenden, aber sie muss offen gespielt werden. Nach dem zweiten Einsatz wird die Heldenkarte abgelegt.



Wenn du den Akademiebezirk gebaut hast, kannst du abgelegte Helden erneut rekrutieren, jedoch erst nachdem alle deine Helden abgelegt wurden.

KARTENAUFBAU – HELDENKARTE



Gibt an, welche Fraktion diesen Helden rekrutieren kann

Gibt den Preis dieser Karte an



Gibt die Kampfstärke des Helden an

Fähigkeiten/Vorteile der Heldenkarte zusätzlich zur Kampfstärke

V- FELDZUG

In Spielreihenfolge

Die Feldzugsphase wird in der zu Beginn der Runde festgelegten Spielreihenfolge durchgeführt. Jeder Spielerzug besteht aus zwei Schritten:

1. Bewege deine Einheiten. Erschöpfe alle bewegten Einheiten, indem du sie seitlich drehst.
2. Wenn du deinen Zug beendet hast, aktiviere alle erschöpften Einheiten, indem du sie wieder aufrichtest.

1. BEWEGUNG

Während des Feldzugs darf ein Spieler jede seiner aktiven Einheiten einmal bewegen, sofern sie nicht erschöpft ist.

Nicht-erschöpfte Einheiten werden als aktive Einheiten bezeichnet. Befinden sich mehrere aktive Einheiten in einem Gebiet, können sie sich gemeinsam als Armee bewegen.

AEine Einheit oder Armee kann sich in ein orthogonal angrenzendes Gebiet mit gemeinsamer Grenze bewegen – egal ob Land oder See. Danach wird sie erschöpft und ist nicht mehr aktiv. Erschöpfte Einheiten werden seitlich gedreht.

MERKREGEL

Einheiten können sich von Land zu Wasser und umgekehrt bewegen.



Aktive Einheit



Erschöpfte Einheit

2. ANGRIFF

Wenn deine Einheit oder Armee in ein Gebiet bewegt, das von einer anderen Fraktion oder einer unabhängigen Armee besetzt ist, wird sofort ein Kampf ausgelöst.

Du bist der Angreifer und die andere Fraktion ist der Verteidiger.

Hinweis

Du kannst nicht mit Einheiten aus mehreren Gebieten gleichzeitig angreifen. Ein Angriff erfolgt immer nur von einem Gebiet aus. Andere Armeen können sich jedoch in der Verstärkungsphase anschließen (siehe Seite 18).

KÄMPFE

Es gibt 2 Arten von Kämpfen in Empire Rises, die auf ähnliche Weise mit kleinen Unterschieden ausgefochten werden:

- i. Kämpfe gegen andere Spieler
- ii. Kämpfe gegen unabhängige Armeen

KÄMPFE GEGEN ANDERE SPIELER

Kämpfe entstehen, wenn du in ein Land- oder Seegebiet ziehst, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

Wie wird der Kampf gespielt und gewonnen

Kämpfe werden in 5 Phasen durchgeführt:

1. **Verstärkung:** Bis zu 1 Armee (pro Spieler), die an das angegriffene Gebiet angrenzt, kann sich dem Kampf anschließen.
2. **Bogenschützen-Salve:** Bogenschützen feuern Salven ab, um Einheiten zu eliminieren, bevor der Kampf beginnt.
3. **Kriegsrat:** Spiele geheim deine Helden- und Taktikkarten.
4. **Nahkampf:** Jeder Spieler würfelt einmal und die Gesamtstärke jeder Armee wird berechnet. Der Gewinner wird bestimmt (Würfelseiten: 1,1,2,3,4,4).
5. **Verluste und Eroberung:** Die Konsequenzen des Kampfes werden bestimmt.

Um einen Kampf zu gewinnen, muss deine Armee eine höhere Endstärke  haben als die deines Gegners.

1. VERSTÄRKUNG

In dieser Phase dürfen alle Spieler, beginnend mit dem Angreifer, dann dem Verteidiger, gefolgt von anderen Spielern, das angreifende oder verteidigende Armee verstärken. Jeder Spieler darf mit einer Armee verstärken, sofern folgende Bedingungen erfüllt sind:

- a. Die Armee befindet sich in einem angrenzenden Gebiet zum angegriffenen Gebiet.
- b. Die verstärkende Einheit oder Armee ist nicht erschöpft.

Jeder Spieler darf nur mit 1 Armee verstärken, auch wenn mehrere Armeen angrenzen. Ein Spieler, der weder Angreifer noch Verteidiger ist, muss angeben, welche Seite er unterstützt. Die verstärkende Armee wird sofort erschöpft und kann Verluste erleiden.

Hinweis

Da die verstärkende Armee erschöpft ist, bewegt sie sich nicht weiter, selbst wenn sie gewinnt.

Wenn mehrere andere Spieler verstärken können, müssen sie dies in Spielreihenfolge ansagen.

2. BOGENSCHÜTZENVOLLEY

Ifalls keine Armee Bogenschützen enthält, wird diese Phase übersprungen. Andernfalls beginnt der Verteidiger, danach folgt der Angreifer.

Ein Bogenschützen-Volley wird mit 1 Würfel pro Bogenschütze durchgeführt (max. 2 Würfel). Ein Treffer wird bei einer 4 erzielt. Der Gegner wählt und entfernt pro Treffer eine eigene Einheit.

Hinweis

Einige Einheitenverbesserungen erlauben Treffer bei 3+  oder das erneute Würfeln  eines Fehlschlags.



3. KRIEGSRAT

- A. Der Angreifer, gefolgt vom Verteidiger, darf eine oder mehrere zuvor rekrutierte Heldenkarten ausspielen. Wurde die Heldenkarte noch nicht gespielt (d. h. sie befindet sich noch in deiner Hand), kann sie verdeckt ausgespielt werden. Wurde sie bereits einmal gespielt (und liegt offen neben deinem Spielertableau), wird sie offen ausgespielt.
- B. Der Angreifer, gefolgt vom Verteidiger, darf beliebig viele Taktikkarten aus der Hand geheim auswählen. Diese können verdeckt oder unter einer Heldenkarte oder in der Hand versteckt ausgespielt werden, sodass der Gegner sie nicht erkennt

Hinweis: Taktikkarten sind einmalig verwendbar und werden nach dem Kampf abgeworfen. Zum Schluss decken beide Spieler alle Karten gleichzeitig auf.

ERINNERUNG !

Dritte Parteien (andere Spieler, die den Kampf verstärken) spielen keine Karten.

4. NAHKAMPF

Jetzt prallen die Armeen im Kampf aufeinander, und der Sieger wird ermittelt. In diesem Schritt berechnet jede Seite ihre Gesamtstärke. Die Armee mit der höchsten Stärke gewinnt. Die Stärke jeder Seite ergibt sich aus:

- a. Gesamtstärke der Standard- und Eliteeinheiten einschließlich Verstärkungen. Einschließlich der Effekte von Einheitenverbesserungs und Elitefähigkeiten.
- b. Stärke der gespielten Heldenkarte (oben rechts), sowie zusätzliche Effekte auf der Karte.
- c. Stärke der gespielten Taktikkarten.
- d. Der Verteidiger erhält +1 Stärke in einer kleinen Festung, +2 in einer großen Festung oder +4 in der eigenen Hauptstadt oder provisorischen Hauptstadt.
- e. Jeder Spieler würfelt 1 Würfel. Das Ergebnis wird zur Gesamtstärke addiert. Dies repräsentiert unvorhersehbare Einflüsse im Kampf.

+X

Hinweis: Die Würfel in Conqueror sind nummeriert von 1 bis 4!

Hinweis !

Deine Kampfstärkekarten können zur Nachverfolgung der Armee-Stärke verwendet werden.



Beispiel: Gallien greift die Fraktion Karthago an, indem es 4 Kavallerieeinheiten, 1 Eliteeinheit und 1 Infanterieeinheit vom Meer nach Berber bewegt. Gallien verfügt über die Einheitenverbesserung „Elite-Rüstung“, die jeder seiner Infanterieeinheiten +1 Stärke im Kampf verleiht.



- a** Verstärkung: Karthago verstärkt seine verteidigende Armee von 1 Kavallerie- und 1 Bogenschützeinheit in Berber mit 2 Kavallerieeinheiten aus dem benachbarten Karthago und dreht die 2 Kavallerieeinheiten zur Seite, um anzuzeigen, dass sie erschöpft sind. Gallien hat keine benachbarten Einheiten bei Berber, um den Kampf zu verstärken. Rom, das von einem dritten Spieler kontrolliert wird, befindet sich in Espanga, entscheidet sich jedoch dafür, keine Seite zu verstärken.
- b** Bogenschützen-Salve: Karthago würfelt 1 Würfel und erzielt eine 4. Das ist ein Treffer. Gallien muss eine seiner Einheiten eliminieren und sie in die Kaserne zurückschicken (ihre Armee besteht nun aus 1 Elite-, 3 Kavallerie- und 1 Infanterieeinheit).
- c** Kriegsrat: Als Nächstes spielt Gallien einen seiner Helden und eine Taktikkarte verdeckt aus der Hand. Karthago spielt ebenfalls eine Taktikkarte verdeckt. Alle Karten werden jetzt aufgedeckt.

Nahkampf: Die Einheiten Galliens haben eine Gesamtstärke von 11; 6 von 3 Kavallerieeinheiten (je 2 Stärke), 3 von der Eliteeinheit (2 + 1 durch Elite-Rüstung) und 2 von der Infanterieeinheit (1 Stärke + 1 durch „Elite Armor“). Sie erhalten außerdem +4 Stärke von der gespielten Heldenkarte und +1 Stärke von der gespielten Taktikkarte „Reserves“. Ihre Gesamtstärke beträgt somit 16 (11 aus der Armee + 4 von der Heldenkarte + 1 von der Taktikkarte).

Karthagos Einheiten haben eine Gesamtstärke von 6 (3 Kavallerieeinheiten mit je 2 Stärke). Ihr Upgrade „Aggression“ bringt im Kampf keine zusätzliche Stärke. Karthago spielte die Taktikkarte „Flank“, die +3 Stärke gibt, was eine Gesamtstärke von 9 ergibt (6+3).

Beide Spieler würfeln 1 Würfel. Gallien würfelt eine 2, Karthago eine 4. Diese Werte werden zur Gesamtstärke addiert. Gallien hat eine höhere Gesamtstärke (18: 16 + 2) als Karthago (13: 9 + 4), Gallien gewinnt den Kampf mit 18 zu 13.

5. VERLUSTE UND EROBERUNG

Verluste

Kämpfen führen zu Verlusten, dargestellt durch . Verluste werden wie folgt bestimmt:

1. Niederlage: Die unterlegene Armee erleidet einen Verlust.
2. Helden- und Taktikkarten: Einige Karten fügen dem Gegner wie angegeben Verluste zu.
3. Einheit-Upgrades: Bestimmte Upgrades können Verluste verursachen.

Beispiel: Wenn du  verursacht, muss dein Gegner 3 Einheiten aus dem Spiel entfernen und in seine Kaserne zurücklegen.

Wie man Verluste reduziert:

Verluste können durch Schutz , gemindert werden, der aus folgenden Quellen stammen kann:

1. Gespielte Taktikkarten und gekaufte Einheit-Upgrades.
2. Heldenkarten

Jeder  negiert einen .

Beispiel: Wenn dein Gegner dir  zufügt, du aber  hast, musst du nur 1 Einheit entfernen.

Verluste in Kämpfen mit mehreren Armeen.

Wenn mehrere Spieler Verluste erleiden (z. B. der Verteidiger und ein dritter Spieler, der verstärkt hat), weist der Gegner die Verluste zu, aber jeder Spieler wählt selbst aus, welche Einheiten entfernt werden.



sind nicht blockierbare Verluste und können durch keine Spielmechanik verhindert werden.

Eroberung

Sobald beide Seiten ihre Verluste abgewickelt haben, übernimmt der Sieger die Kontrolle über das Gebiet und der Verlierer muss sich zurückbewegen. Bei einem Gleichstand bewegt sich der Angreifer zurück.

1. Rückzug des Angreifers: Wenn der Angreifer verliert oder es ein Unentschieden gibt, muss er sich in das Gebiet zurückbewegen, von dem aus er den Angriff gestartet hat.
2. Rückzug des Verteidigers: Wenn der Verteidiger verliert, muss er sich zurückbewegen in:
 - Ein angrenzendes Gebiet, das er kontrolliert, oder
 - Ein Gebiet, das von keinem Spieler oder unabhängigen Armeen kontrolliert wird.

Wichtiger Hinweis



Armeen können sich nicht in ein Seegebiet zurückbewegen, es sei denn, sie haben ihre Bewegung aus einem Seegebiet begonnen.

Sieg des Angreifers: Wenn der Angreifer gewinnt, kann er wählen, 1 Einheit im Territorium zurückzulassen, von dem aus der Angriff erfolgte. Alle anderen Einheiten müssen in das neu eroberte Territorium ziehen.

Was passiert, wenn der Verteidiger sich nicht zurückbewegen kann?

Wenn sich die verteidigende Armee nicht zurückbewegen kann, werden alle Einheiten eliminiert und in die Kaserne des Verteidigers zurückgelegt.



TIPP

Wenn sich der Verteidiger nicht zurückbewegen kann, kann der Angreifer eine große Armee ausschalten.

Was passiert nach dem Abschluss der Verluste und Eroberung?

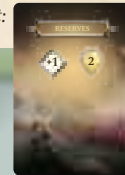
- Heldenkarten, die zum ersten Mal aus der Hand gespielt wurden, werden offen neben dein Spielertableau gelegt. Karten, die zum zweiten Mal gespielt wurden, werden aus dem Spiel entfernt.
- Gespielte Taktikkarten werden abgeworfen.
- Taktikkarten werden basierend auf den erlittenen Verlusten (nicht den zugefügten) gegen menschliche Spieler vergeben (nicht bei Kämpfen gegen unabhängige Armeen):
 - 0–1 Verluste: Ziehe 1 Taktikkarte.
 - 2–3 Verluste: Ziehe 2 Taktikkarten.
 - 4+ Verluste: Ziehe 3 Taktikkarten.



Beispiel: Im vorherigen Beispiel hat Gallien die Kampf gewonnen und verursacht:

1 Verlust  für den Sieg in der Kampf.

1 Verlust  durch die gespielte „Flankenangriff“-Taktikkarte sowie 1 Verlust  durch ihr (Beachte, dass der zweite Verlust durch „Aggression“ nicht ausgeführt wird, da Gallien die Kampf nicht gewonnen hat)



Die „Reserves“-Karte von Gallien hat jedoch  2. Diese negieren beide von Karthago verursachten Verluste. Gallien erleidet keine Verluste.

- Karthago entscheidet sich, eine seiner unterstützenden Kavallerieeinheiten in Karthago zu eliminieren und sie in die Kaserne zurückzuschicken.
- Danach bewegen Karthagos Bogenschütze und Kavallerieeinheit von Berber nach Karthago zurück.
- Gallien kontrolliert nun Berber und entscheidet sich, keine Einheiten im Seegebiet zurückzulassen, aus dem es angegriffen hat. Galliens Heldenkarte wird offen neben dem Spielertableau platziert (sie kann in einer weiteren Kampf gespielt werden).

Verwendete Taktikkarten werden abgelegt. Karthago und Gallien bewegen jeweils 1 neue Taktikkarte.



KÄMPFE GEGEN UNABHÄNGIGE ARMEE

Unabhängige Armeen repräsentieren die unabhängigen Nationen dieser Zeit und besetzen Gebiete mit wertvollen Ressourcen. Wenn du sie angreifst, folge den gleichen fünf Kampfphasen und Regeln wie bei Kämpfen gegen andere Spieler, mit folgenden Änderungen für Nahkampf und Verluste:

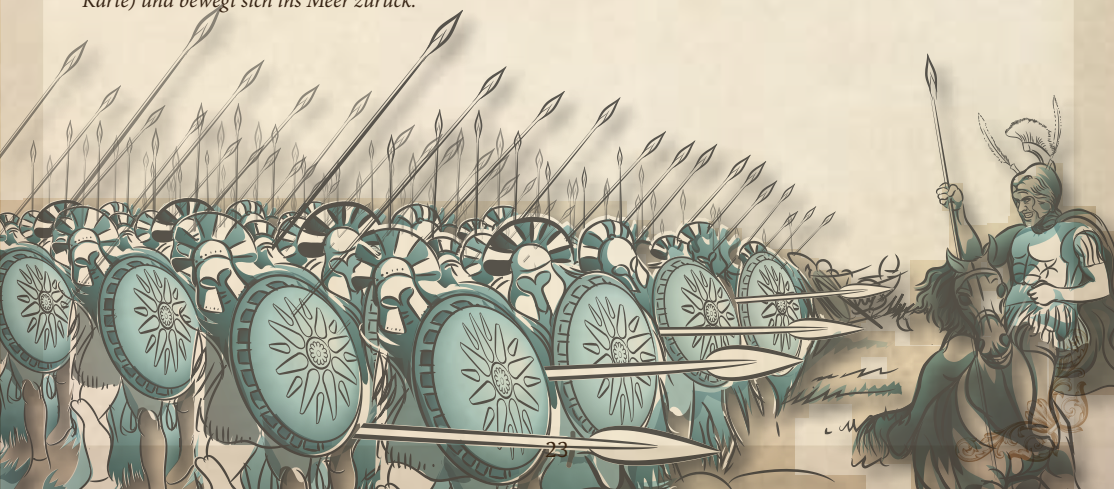
1. Kein Würfeln: Die Unabhängige Armeen würfelt nicht. Stattdessen ziehst du 1 Karte vom Automa-Stapel.
2. Die Stärke der Unabhängigen Armee wird wie folgt berechnet:
 - a. Ihre Einheitenstärke.
 - b. Der Verteidigungsbonus der Festung, die sie besetzt (+1 bei kleinen Festungen, +2 bei großen Festungen).
 - c. Der auf der bewegten Automa-Karte der Unabhängigen Armee angegebene Stärke-Wert (+1 bis +3).
3. Verluste: Einige bewegte Automa-Karten verursachen zusätzliche Verluste bei den Spielern. Diese  können durch aktivierte  während des Kampfes negiert werden.
MERKE: Du erleidest auch 1 Verlust, wenn du einen Kampf verlierst!
4. Wenn du eine Unabhängige Armeen besiegt, wird sie in die Schachtel zurückgelegt.
5. Du ziehst nach einem Kampf gegen Unabhängige Armeen keine Taktikkarten.

Hinweis

Alle anderen Regeln gelten weiterhin, auch der Rückzug bei verlorenen Kämpfen. Unabhängige Armeen können nicht von Spielern verstärkt werden.

Beispiel: Griechenland greift die Alpen vom Meer aus mit 3 Kavallerie- und 1 Infanterieeinheit an und spielt keine Helden- oder Taktikkarte. Die Unabhängige Armeen hat 2 Kavallerie- und 1 Infanterieeinheit. Da keine Seite Bogenschützen hat, wird die Bogenschützenphase übersprungen.

Dann wird eine Automa-Karte bewegt, die  und  zeigt. Griechenland würfelt eine 2. Gesamtstärke Griechenlands: 9. Die Stärke der Unabhängigen Armee beträgt 10 (5 von den Einheiten, 2 durch die Festung und 3 von der Karte). Griechenland verliert, erleidet 2 Verluste (1 wegen der Niederlage und 1 durch die Automa-Karte) und bewegt sich ins Meer zurück.



KÄMPFE MIT MEHR ALS 2 SPIELERN

Wie in der Verstärkungsphase auf Seite 18 erklärt, können sich andere Spieler in Kämpfe zwischen zwei Spielern einmischen. Dies ist möglich, wenn sie eine aktive Armee/Einheit haben, die an das angegriffene Gebiet angrenzt, und sie sich entscheiden, den Angreifer oder Verteidiger zu unterstützen.

Einige wichtige Hinweise dazu:

1. Intervenierende Spieler dürfen keine Karten ausspielen.
2. Nur Angreifer und Verteidiger würfeln im Nahkampf; andere Spieler nicht.
3. Wie andere verstärkende Armeen bewegen sich auch intervenierende Armeen nicht weiter, wenn sie gewinnen.
4. Intervenierende Armeen anderer Spieler können Verluste erleiden. (Siehe Seite 21: Verluste bei Kämpfen mit mehreren Armeen.)
5. Andere Spieler erhalten Taktikkarten.

**ZUG
BEENDET**



Wenn du deinen Zug beendest, vergiss nicht, alle erschöpften Einheiten wieder aufzustellen.

Hinweis

Du aktivierst NUR deine Einheiten am Ende DEINES Zuges.
Wenn du in einem anderen Spielerzug verstärkt hast, bleiben diese Einheiten erschöpft, bis dein nächster Zug endet.

Beispiel: Am Ende von Galliens Zug bleibt die Kavallerieeinheit in Karthago, die zur Verstärkung im Krieg um Berber eingesetzt wurde, erschöpft. Im nächsten Zug von Karthago kann sie nicht genutzt werden. Diese Einheit (und alle anderen Karthago-Einheiten) wird erst am Ende des Karthago-Zugs aktiviert.



FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Jede Fraktion hat eine einzigartige Fähigkeit, von der die Spieler profitieren können. Diese ist auf deinem Spielertableau aufgedruckt und in der untenstehenden Tabelle zu sehen:

Fraktion	Fähigkeit
 Rom	 Stärke beim Verteidigen eines Landgebiets ohne große oder kleine Festung.
 Karthago	 Stärke in Seeschlachten.
 Griechenland	 Stärke, wenn deine Armee (einschließlich Verstärkungen) 2 oder mehr griechische Infanterieeinheiten enthält.
 Ägypten	Gain  Stärke, wenn mindestens ein Bogenschütze  an der Kampf teilnimmt..
 Gallien	 Stärke beim Verteidigen eines Gebiets in Europa (grünes Gebiet).
 Persien	Alle 5 Einkommen      bringen zusätzliches Einkommen  .



FLÜSSE, HAUPTSTÄDTE UND DYNASTIEN

Fluss: Die Donau verbindet Keltika, Thrakien und das Schwarze Meer, sodass Spieler zwischen diesen Regionen bewegen können. Zum Beispiel kannst du von Keltika nach Thrakien oder zum Schwarzen Meer bewegen oder umgekehrt. Dies zählt als ein einzelner Zug.

Brücken: Brücken verbinden zwei durch Meer getrennte Landgebiete und ermöglichen die Bewegung von einem Gebiet zum anderen. Dies zählt als ein Zug.

Temporäre Hauptstädte: Wenn dein Gegner deine Hauptstadt erobert und du keine großen Festungen kontrollierst, kannst du eine „temporäre Hauptstadt“ errichten. Dies geschieht, indem du deinen Marker für die temporäre Hauptstadt auf ein von dir kontrolliertes Landgebiet platzierst.

Was bewirkt eine temporäre Hauptstadt?

Eine temporäre Hauptstadt gewährt dieselben Vorteile wie eine große Festung. Sie erlaubt das Rekrutieren von Einheiten, gibt dir 1 Nahrung und 1 Münze pro Runde sowie einen Verteidigungsbonus von  +4.

So unterstützt eine temporäre Hauptstadt einen stark geschwächten Spieler und gibt ihm die Chance auf ein Comeback.

Was passiert, wenn dein Gegner deine temporäre Hauptstadt erobert?

Verschiebe deine temporäre Hauptstadt in ein anderes Landgebiet, das du kontrollierst. Wenn du kein anderes Gebiet kontrollierst, lege den Marker zurück auf dein Spielertableau. Du kannst wieder eine temporäre Hauptstadt errichten, sobald du erneut ein Landgebiet eroberst.

Was passiert, wenn du deine Hauptstadt oder eine andere große Festung zurückerobert?

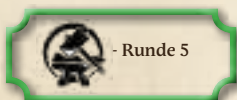
Am Ende der Runde legst du deinen Marker für die temporäre Hauptstadt zurück auf dein Spielertableau. Du erhältst die Vorteile nicht mehr.

Erhältst du Siegpunkte für eine temporäre Hauptstadt?

Ja. Wenn du das Spiel mit einer temporären Hauptstadt beendest, erhältst du  6.

Was ist die Dynastiekarte und wann kannst du sie verwenden?

Die Dynastiekarte ist eine einmal verwendbare Karte, die zu Beginn von



ODER



Sie muss während der „Neujahrs“-Phase gespielt werden, wie auf Seite 8 beschrieben.

FAQ

Gebietskontrolle und Hauptstädte

1. Was passiert, wenn du deine Einheit in ein leeres Gebiet bewegst?

Wenn du deine Einheit in ein leeres Gebiet bewegst, besetzt du es einfach ohne Kampf.

2. Was passiert, wenn ich meine Hauptstadt oder ein anderes Gebiet verlasse?

Wenn du deine Hauptstadt verlässt, kontrollierst du sie weiterhin und erhältst alle Ressourcen während der Besteuerung und Vorbereitung.

Wenn eine feindliche Armee deine leere Hauptstadt angreift, verteidige sie mit dem  +4 Verteidigungsbonus sowie mit beliebigen Helden- oder Taktikkarten aus deiner Hand.

3. Erhalte ich einen +4 Verteidigungsbonus, wenn ich die Hauptstadt eines anderen Spielers kontrolliere?

Nein, du erhältst den  +4 Bonus nur, wenn du deine eigene Hauptstadt verteidigst. Beim Verteidigen einer fremden Hauptstadt erhältst du nur  +2.

Handel und Interaktion mit Unabhängigen Armeen

4. Was passiert, wenn du mit einer unabhängigen Armee handelst?

Wenn du mit einer unabhängigen Armee handelst, erhält nur du den auf dem Feld angegebenen Vorteil. Du darfst sie jedoch in dieser Runde nicht angreifen.

5. Würfelst du für unabhängige Armeen?

Nein, nur Spieler würfeln. Unabhängige Armeen ziehen stattdessen eine Automa-Karte.

6. Kannst du Karten gegen unabhängige Armeen einsetzen?

Ja, du kannst Karten gegen unabhängige Armeen einsetzen.

Heldenkarten und Eliteeinheiten

7. Kann eine Heldenkarte nach dem Ablegen erneut gekauft werden?

Nur wenn du das Akademie-Upgrade gebaut hast und alle deine Heldenkarten abgelegt sind.

8. Kann ich meine Eliteeinheit nach ihrer Eliminierung erneut kaufen?

Nur wenn du das Akademie-Upgrade gebaut hast.

Seegebiete und Schlachten

9. Können zwei Armeen dasselbe Seegebiet besetzen?

Nein, Seegebiete folgen denselben Regeln wie Landgebiete. Wenn du deine Einheiten in ein Seegebiet bewegst, das bereits gegnerische Einheiten enthält, wird sofort eine Schlacht ausgelöst.

10. Verteidigende Armeen können nicht von Landgebieten ins Meer fliehen. Können sie stattdessen vom Meer an Land fliehen?

Ja, verteidigende Armeen können sich vom Seegebiet in ein Landgebiet zurückziehen.

Chronik-Karten

11. Beeinflusst die Chronik-Karte 'Handelsrouten' beide Fraktionen, die an einer Handelsaktion beteiligt sind?

Nein, die Chronik-Karte 'Handelsrouten' betrifft nur den Spieler, der die Aktion durchführt (den aktiven Spieler).

CREDITS

Spieledesigner: Mohamed Al Qadi

| Spielentwickler: Jad Yamine

SEAS OF DESTINY



Die Gezeiten der Zeit verschieben sich, während die antike Welt mit neuer Macht erwacht. Über weite Meere und tückische Küsten hinweg erheben sich mächtige Zivilisationen, deren Schicksale mit der Anziehungskraft der Ozeane verflochten sind. Die Erweiterung 'Seas of Destiny' eröffnet den Zugang zu maritimer Stärke, strategischer Seefahrt und prächtigen Bauwerken, die das Können an Land auf die Probe stellen und das Schicksal der Reiche formen werden.

In 'Seas of Destiny' erlebst du die großartigste Version von Conqueror, in der du Schiffe, Belagerungsmaschinen, Weltwunder und andere Megaprojekte einsetzt, um deine Zivilisation zur Vorherrschaft über die antike Welt zu führen..

Alle zuvor in diesem Regelbuch aufgeführten Regeln bleiben ohne Änderungen gültig; fügen Sie lediglich die folgenden Ergänzungen hinzu:

WÄHREND DES AUFBAUS

A. Megaprojekte

Platziere das Megaprojekte-Board neben dem Board für zivile Bezirke.

Lege eine Anzahl jeder Megaprojektkarte (Wonder, Temple, Port) entsprechend der Spieleranzahl neben das Megaprojekte-Board. Entferne beim Auswählen der Wonder-Karten diejenigen mit  7 Siegpunkten, bis die Anzahl der Karten der Spieleranzahl entspricht.



Lege außerdem eine Anzahl an Werftmarkern entsprechend der Spieleranzahl neben das Megaprojekte-Board.

B. Kaserne

Füge deiner Kaserne 2 Schiffe und 2 Belagerungsmaschinen hinzu.

C. Alternative Spielertableaus



Du kannst eines der alternativen Spielertableaus wählen. Diese sind mit dem 'Seas of Destiny'-Symbol gekennzeichnet und bieten neue Fraktionsfähigkeiten und Eliteeinheiten-Fähigkeiten..

Karthago

Fraktionsfähigkeit

Am Spielende: Erhalte  1 für je 3  (statt 5)

+1 , wenn du eine Handel mit deinem Agenten durchführst

Eliteeinheit

Kavallerieeinheit mit  +2. Diese Einheit ist auch eine Bogenschützeinheit (ermöglicht dir, 1 Würfel während der Bogenschützenphase des Kampfes zu werfen).

Kavallerieeinheit mit  +3. Erlaubt dir, einmal pro Vorbereitungsphase 1 , zu rekrutieren. Überschreite nicht deine Nahrungsvorrat.

Rom

Fraktionsfähigkeit

Nach dem Gewinn einer Kampf erhältst du 1



Eliteeinheit

Infantereeinheit mit +2. Erhält zusätzlich +1 beim Angriff auf +1 beim Angriff auf .

Belagerungsmaschinen erhalten +1

Infantereeinheit mit +2. Erhält zusätzlich +1 beim Angriff auf oder .

Griechenland

Fraktionsfähigkeit

Deine Helden erhalten +1

Eliteeinheit

Kavallerieeinheit mit +3

Bürgerbezirke (einschließlich Megaprojekte) bringen am Spielende zusätzlich 1 ein

Kavallerieeinheit mit +3

Ägypten

Fraktionsfähigkeit

Erhalte 1 während der Steuerphase, wenn du gespeichertes Essen auf deinem Spielbrett hast.



Eliteeinheit

Kavallerieeinheit mit +2. Diese Einheit ist auch eine Bogenschützeneinheit (ermöglicht dir, 1 Würfel während der Bogenschützenphase zu werfen).

Wunder und Tempel bringen zusätzlich 2

Kavallerieeinheit mit +2. Sie erhält zusätzlich +1 wenn der Gegner mindestens 1 besitzt.

Gallien

Fraktionsfähigkeit

+1 beim Angriff auf Armeen mit Stärke von +5 oder mehr

Eliteeinheit

Infantereeinheit mit +2. Der Spieler kann wählen, während des Nahkampfs (vor dem Würfeln) zusätzliche +2 zu erhalten, was insgesamt +4, ergibt, sofern sich Infanterieeinheiten in der gallischen Armee befinden. Während der Verlustphase muss jedoch eine zusätzliche Infanterieeinheit aus der gallischen Armee entfernt werden.

+1 für jeden verursachten Verlust

Infantereeinheit mit +2. Der Spieler kann wählen, während des Nahkampfs (vor dem Würfeln) zusätzliche +2 zu erhalten, was insgesamt +4, ergibt, sofern sich Infanterieeinheiten in der gallischen Armee befinden. Während der Verlustphase muss jedoch eine zusätzliche Infanterieeinheit aus der gallischen Armee entfernt werden.

Fraktionsfähigkeit

Während des Kampagnenzugs eines anderen Spielers kann 1 Münze ausgegeben werden, um zu verhindern, dass eine Armee oder Einheit mit Stärke 5 oder weniger sich bewegt oder angreift. Hinweis: Diese Armee kann weiterhin Kampfen verstärken.

Eliteeinheit

Infanterieeinheit mit +2. Diese Einheit kann sich zweimal pro Runde bewegen oder angreifen.

1 für jedes am Spielende kontrollierte Landgebiet

Infanterieeinheit mit +2. Die Einheit ist außerdem eine Bogenschützeneinheit (ermöglicht es, 1 Würfel in der Bogenschützenphase des Kampfes zu werfen).

WÄHREND DER POLITIKPHASE

Du hast eine vierte Option

D. Errichte ein Megaprojekt

Megaprojekte werden auf die gleiche Weise gebaut wie Zivilbezirke oder Einheit-Upgrades und belegen dieselben vorgesehenen Felder auf deinem Spielertableau (außer Werften).

Du darfst eine Megaprojektkarte entweder auf ein Feld für Zivilbezirke oder für Einheit-Upgrades legen. Dies zählt als abgeschlossener Distrikt/Upgrade für die Siegpunktwertung (Siehe Seite 7 unter „Du erhältst außerdem“, Punkte a & b).

Es gibt 4 Arten von Megaprojekten:

1. **Wonder/Wunder:** Wunder gewähren Siegpunkte. Das erste gebaute Wunder gibt 15, das zweite gibt 11, das dritte gibt 9, und ab dem vierten Wunder gibt jedes weitere 7.

2. **Port/Häfen:** Häfen erhöhen deinen Münzesertrag beim Handeln. Nach dem Bau eines Hafens erhältst du zusätzlich 2 wann immer du deinen Agenten zum Handelsbrett schickst.

3. **Wharf-Werft:** Beim Bau einer Werft nimmst du eines der Werft-Token und platzierst es in einem Landgebiet, das du kontrollierst und das an ein Seegebiet grenzt (Flüsse zählen nicht). Im Gegensatz zu anderen Bezirken und Projekten darfst du nur eine Werft kaufen. Beim Platzieren der Werft positionierst du deine 2 Schiffe in einem an die Werft angrenzenden Seegebiet. Wenn dieses Seegebiet von einer feindlichen Streitmacht besetzt ist, platziere die Schiffe stattdessen auf deiner Werft. Während deines Zuges kannst du sie zusammen mit anderen Einheiten in das Seegebiet bewegen, um eine Kampf zu beginnen (siehe: Schiffe im Kampf, Seite 31).

Hinweis

Schiffe zählen nicht zu deinem Nahrungslimit.

4. **Tempel:** Tempel gewähren dir zusätzlich 3 während der Steuerphase und am Spielende. 4

Hinweis

Handelsleisten-Rabatt Der Rabatt von 1 für das Erreichen des Feldes mit diesem Symbol gilt auch für den Bau von Megaprojekten.

WÄHREND DER KAMPAGNENPHASE

A. Schiffsbewegung:

Schiffe können durch folgende Aktionen erschöpft werden:

1. **Bewegung:** Das Bewegen in ein angrenzendes Seegebiet löst eine Kampf aus, wenn sich feindliche Einheiten in diesem Gebiet befinden.
2. **Transport:** Schiffe können 2 deiner Einheiten von einem Landgebiet in ein anderes bewegen, solange sie durch ein Seegebiet getrennt sind, das von einem deiner Schiffe besetzt ist – alles in einem einzigen Zug. Ein Schiff in einem Seegebiet macht angrenzende Landgebiete auf beiden Seiten zugänglich. Danach wird das Schiff erschöpft.

B. Schiffe im Kampf:

1. **Kampfstärke:** Jedes Schiff hat einen Kampfstärke von  und kämpft zusammen mit allen anderen Einheiten, die an der Kampf teilnehmen.
2. **Kampfeinsatz:** Schiffe nehmen nur an Kämpfen in Seegebieten teil, entweder durch Bewegung oder Verstärkung. Sie können keine Kämpfen in angrenzenden Landgebieten verstärken.
3. **Marine-Upgrades:** Da Schiffe nur in Seeschlachten teilnehmen können, profitieren sie nur vom Upgrade "Naval Mastery". Sie profitieren nicht vom Upgrade "Amphibious Assault".
4. **Rückzug:** Wenn ein Schiff einen Kampf verliert, bewegt es sich in ein Seegebiet oder zu seiner Werft (an Land) zurück. Wenn kein See verfügbar ist und die Werft weder angrenzt noch bereits vom Gegner besetzt ist, wird das Schiff eliminiert.
5. **Verluste:** Beim Zuweisen von Verlusten kannst du einen deiner Verluste einem Schiff zuweisen.
6. **Eroberung des Werfts:** Wenn sich deine Schiffe an deinem Werft befinden und dieses Landgebiet von einem anderen Spieler erobert wird, werden deine Schiffe eliminiert.
7. **Eliminierung:** Wenn ein Schiff eliminiert wird, wird es dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

BELAGERUNGSMASCHINEN (OPTIONALES MODUL)

- A. **Rekrutierung von Belagerungsmaschinen:** Du kannst während der Vorbereitungsphase eine Belagerungsmaschine für 4 Münzen rekrutieren. Sie dürfen nur in einer Großen Festung platziert werden, die du kontrollierst. Belagerungsmaschinen zählen nicht zum Nahrungsvorrat.
- B. **Kampfstärke:** Belagerungsmaschinen haben einen Kampfstärke von 0, außer wenn sie eine Festung angreifen – dann erhalten sie .
- C. **Elimination:** Eliminierung: Belagerungsmaschinen können wie jede andere Einheit eliminiert werden. Wenn sie eliminiert werden, sind sie dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- D. **Aufwertungen:** Belagerungseinheiten erhalten keine Boni durch Aufwertungen.

SYMBOLE



Große Festung



Nahrungsvorrat



Du darfst deinen Nahrungsvorrat nicht überschreiten.



Zivile Bezirke



Einheitenverbesserungen



Kleine Festung



Münzen



Du darfst deinen Nahrungsvorrat überschreiten.



Heldenkarten



Kampftaktikkarten



Kampfstärke



Victory Points



Immer wenn du Münzen erhältst



Chronikkarten



Agent



Infanterie



Armee



Armee mit einer Kampfstärke von X



Verteidigen



Bogenschütze



Kavallerie



Marine



Aufstellen/
Rekrutieren



Occupied Territory

HINWEIS:

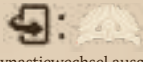
Diese Symbole können farblich einer Fraktion zugeordnet sein. Wenn keine Fraktionsfarbe angezeigt wird, repräsentieren farbige Streifen beliebige Einheiten – normalerweise deine (für Fähigkeiten oder Verbesserungen) oder die deines Gegners, wenn mit „VS“ markiert.



Münzen bezahlen



Bogenschütze trifft bei 3+



Dynastiewechsel ausgelöst



Rabatt



Würfel neu werfen



Passiver Bonus der Dynastiekarte aktiviert



Rückkauf (erneut kaufen)



Gebiet in Europa



+X Stärke beim Angriff



Rabatt beim Bau von Zivilbezirken.



Beliebiges Gebiet



Verluste (Einheit entfernen)



Kampf



Bewegen oder Angreifen



Unaufhaltbare Verluste



Gewonnener Kampf



Zweimal Bewegen oder Angreifen



Einheit schützen



Siegreiche Schlacht mit einem Stärkeunterschied von mehr als X



Agenten neu einsetzen



Handel



Eliteeinheit



Eliteeinheit oder Helden



Spielende



Nächste Runde



Sieh dir die Karten deines Handelspartners an.



Rom



Kann Rom nicht angreifen



Karthago



Kann Karthago nicht angreifen



Griechenland



Kann Griechenland nicht angreifen



Ägypten



Kann Ägypten nicht angreifen



Gallien



Kann Gallien nicht angreifen



Persien



Kann Persien nicht angreifen



Deine Hauptstadt



Kann Unabhängige Armeen nicht angreifen



Seas Of Destiny



Megaprojekte



Belagerungsmaschine



Schiff