

CONQUEST

OF THE

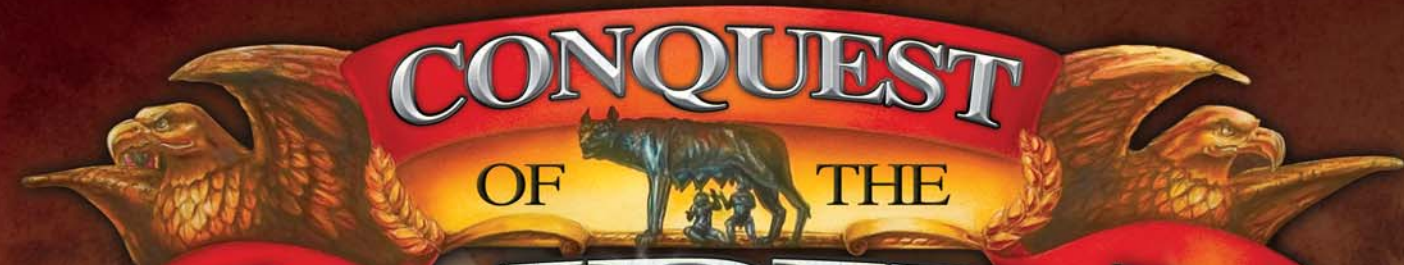


EMPIRE

III

SPIELREGELN

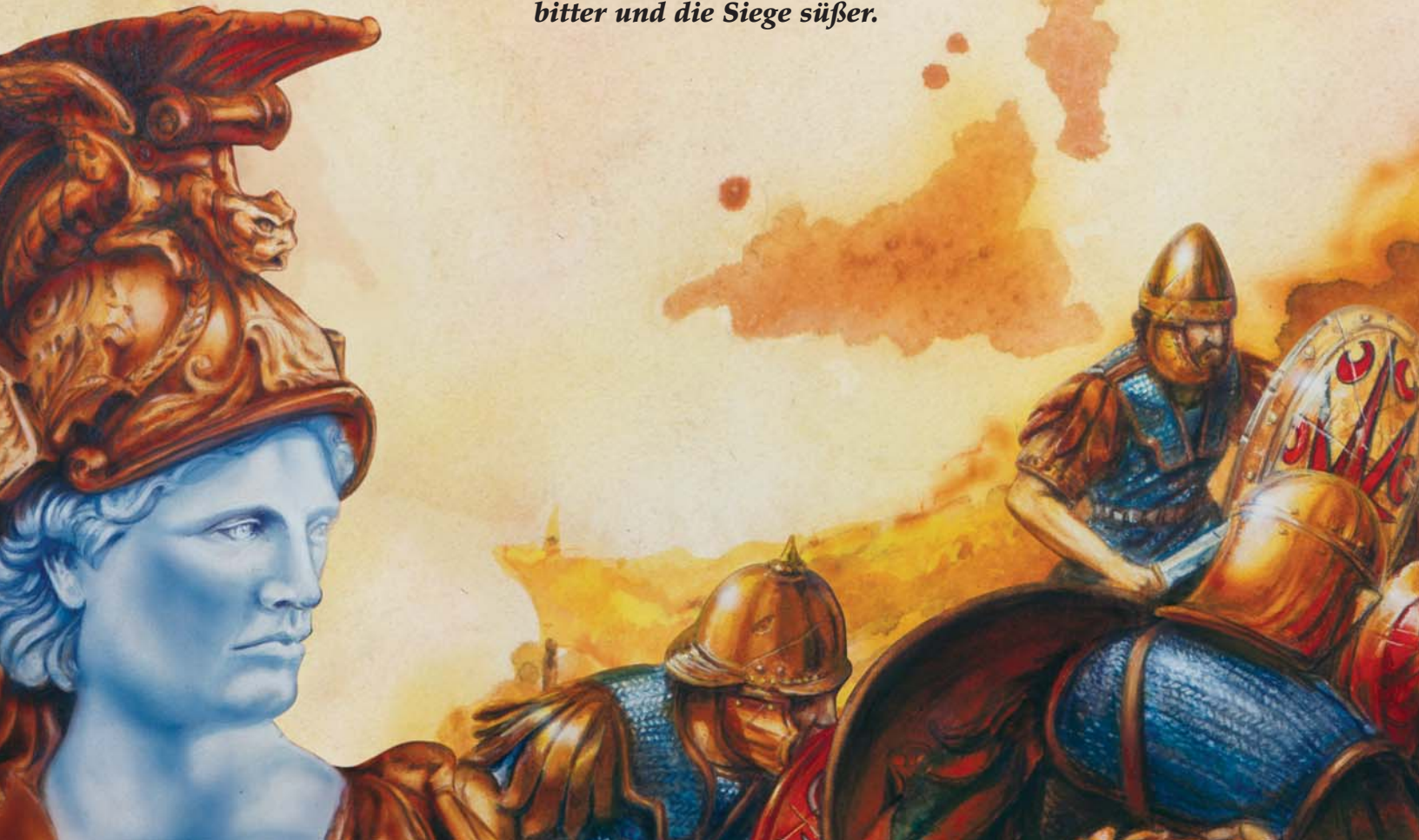


The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire logo is set against a red and yellow background.

CONQUEST OF THE EMPIRE

**ENTWICKELT VON GLENN DROVER
INSPIRIERT DURCH EIN DESIGN VON MARTIN WALLACE**

*Dieses Spiel ist meiner Frau Christine in Liebe gewidmet.
Du machst die Niederlagen meines Lebens weniger
bitter und die Siege süßer.*



© COPYRIGHT 2005 EAGLE GAMES, INC.
CONQUEST OF THE EMPIRE (EROBERUNG DES IMPERIUMS)
IST EIN MARKENZEICHEN VON LARRY HARRIS



www.eaglegames.net

EROBERUNG DES RÖMISCHEN REICHES II

DER HISTORISCHE RAHMEN

Es ist eine chaotische Periode im Römischen Reich. Der letzte Caesar wurde von seiner Prätorianischen Garde ermordet, die dann den Onkel des Caesars einlädt, den Thron zu besteigen. Er flieht voller Furcht und versteckt sich.

Kurz darauf, beinahe gleichzeitig, beginnt das Gerücht in Rom umzugehen, dass verschiedene Generäle in den Provinzen von ihren Truppen zum nächsten Caesar „deklariert“ worden sind.

Nun plündern diese Truppen die entfernten Gebiete des Imperiums, wobei sie neue Rekruten zum Eintritt in ihre Reihen zwingen. Bald werden sie nach Rom ziehen, um ihren Caesar auf den Thron zu erheben. Dies ist eine Zeit blutiger Bürgerkriege. Kann ein Caesar das Reich wieder einigen oder wird der Krieg das Reich zersplittern?

DAS SPIEL

Das Spiel besteht aus vier Feldzügen. Zu Beginn jedes neuen Feldzuges (diese bestehen aus vier Spielrunden plus gewissen Endphasen) werden neue Allianzen geschlossen. In jeder Runde führen die Spieler je zwei Aktionen durch. Am Ende jedes Feldzuges werden Steuern eingezogen und Siegespunkte verzeichnet, die nach der relativen Anzahl von „Einfluss“ Spielmarken“ berechnet werden, welche jeder Spieler in jeder Schlüsselprovinz besitzt. Militärische Einheiten verschiedener Art werden dazu benutzt, die „Einflussmarken“ eines Caesars zu verteidigen und die Truppen der anderen Caesare anzugreifen. Gewonnene „Reichseroberungskarten“ gewähren wirtschaftliche, politische und militärische Vorteile, die einem Spieler zum Gewinn verhelfen können. Geld ist wesentlich und kann durch normale Steuern am Ende jedes Feldzuges gewonnen werden oder auch durch „Sondersteuern“ (allerdings wird durch diese das Chaos im Reich verstärkt.) Die Spieler müssen ihre wertvollen Aktionen, Gelder und Truppen dazu benutzen, die anderen Spieler auszustechen und die Herrschaft in möglichst vielen Schlüsselprovinzen zu erreichen. Die Kontrolle über diese Schlüsselprovinzen gibt den Spielern Siegespunkte und schließlich den Titel Caesar.

DIE LANDKARTE



Die Landkarte ist in viele Landprovinzen und Seezonen unterteilt. Landtruppen (Infanterie, Kavallerie, Katapulte, Generäle und Caesare) dürfen nur Landprovinzen besetzen, Galeeren dürfen nur Seezonen besetzen.



ALLIANZFELD: Dieses Feld wird von den Spielern benutzt, während der Allianz-auktion die vorgeschlagenen Allianzen zu zeigen (Vorschlag A und B), und zeigt die tatsächlichen Allianzen und Zugreihenfolge für diesen Feldzug, wenn die Auktionen beendet sind.



VERFOLGUNG DER SIEGESPUNKTE: Jeder Spieler benutzt eine besondere Einflussmarke dazu, seine Siegespunkte durch das gesamte Spiel hindurch zu verfolgen.



SCHLÜSSELPROVINZEN: Schlüsselprovinzen sind die wichtigsten Provinzen im Römischen Reich. Einfluss in diesen Provinzen ist wesentlich, um der nächste Caesar zu werden. In Eroberung des Römischen Reiches II erhalten die Spieler Siegespunkte für Einflussmarken in diesen Provinzen. Die Schlüsselprovinzen sind jene, deren Zahlen durch Schrägstrich getrennt sind (z. B. EGYPT: 15/5.) Die 11 Schlüsselprovinzen sind Hispania, Narbonensis, Italia (wo sich Rom befindet), Neapolis, Sicilia, Achaia, Asia, Galacia, Mesopotamia, Egypt und Numidia.



ZUGZÄHLER: Das Spiel besteht aus vier Feldzügen, von denen jeder vier Runden hat (16 Runden insgesamt in jedem Spiel). Die Spieler sollten zwei spezielle militärische Einheiten dazu benutzen, um die Übersicht über die Runde und den Feldzug zu behalten.

EINHEITEN, KARTEN, MÜNZEN UND SPIELMARKEN

EINHEITEN

Die Plastikminiaturen werden Einheiten genannt. Die Einheiten können die Provinzen oder Seazonen auf der Landkarte besetzen und können dazu benutzt werden, spezielle Aktionen durchzuführen. Einige Einheiten werden als „militärische Einheiten“ bezeichnet (Infanterie, Kavallerie, Katapulte und Galeeren), „Führer“ (Generäle und Caesare), „Marineeinheiten“ (Galeeren), oder „Landeinheiten“ (Infanterie, Kavallerie, Katapulte, Generäle und Caesare), je nach der Situation.



INFANTERIE: (Militärische Einheit; Landeinheit). Infanterieeinheiten repräsentieren eine Kohorte römischer Fußsoldaten. Die römische Infanterie bildete das Rückgrat der römischen Armee und bestand gewöhnlich aus gut ausgebildeten Berufssoldaten. In Eroberung des Römischen Reiches II sind diese Einheiten billig und sehr wirksam in der Schlacht.



KAVALLERIE: (Militärische Einheit, Landeinheit). Verglichen mit der Anzahl der Fußsoldaten besaßen die römischen Armeen wenige Reiter, aber diese Truppen waren wesentlich für das Auskundschaften, kleinere Scharmützel und die Verteidigung der Flanken in einem Gefecht. In CotEII erhöhen diese Einheiten die Gefechtsstärke einer Armee in der Schlacht.



KATAPULTE: (Militärische Einheit, Landeinheit). Diese Einheiten repräsentieren alle römischen Kriegsmaschinen von den Ballistas und Katapulten, die auf dem Schlachtfeld benutzt wurden, bis zu den schweren Onagern, die zum Einstoßen von Stadtmauern dienten. In CotEII (Conquest of the Empire II) vervollständigen die Katapulte die Armee. Keine Armee ist komplett ohne wenigstens eine Katapulteinheit.



GALEERE (Militärische Einheit: Marineeinheit. Diese Kriegsgaleeren, auch als Trireme bekannt, stellen Kriegsschiffsflotten und Transportschiffe dar, die vom Römischen Reich für Hunderte von Jahren dazu benutzt wurden, das Mittelmeer zu beherrschen. In CotEII werden sie dazu verwendet, das Überqueren der Meerengen (die Doppelpfeile auf der Landkarte) zu verhindern, Landeinheiten zu weit entfernten Ufern zu transportieren und andere Flotten anzugreifen. Sie können auch das Ergebnis von Landgefechten in nahen Küstenprovinzen beeinflussen.



GENERAL: (Führer; Landeinheit). Generäle repräsentieren die Führung der römischen Legionen (Armeen). Sie repräsentieren auch die politische Führung der Splitterparteien, die um die

Macht wetteifern. In dieser Stellung können sie die örtliche Bevölkerung beeinflussen, die Heeresbewegungen dirigieren und sowohl Schlachten wirkungsvoll führen als auch Geld und zusätzliche Truppen beschaffen.



CAESAR: (Führer; Landeinheit). Die Caesare repräsentieren die oberste Führungsschicht jeder Splitterpartei einschließlich des Kandidaten für den Thron selbst. Sie können alle Funktionen eines Generals durchführen, einige davon wirkungsvoller.

KARTEN



Die Spieler können jederzeit während des Spieles Eroberungskarten erhalten, die verschiedene Fähigkeiten verleihen. Diese Fähigkeiten reichen von der Verstärkung seiner Armee in der Schlacht bis zum Mord der Generäle und Senatoren anderer Spieler, von der Fähigkeit, den Senat für die Rekrutierung zusätzlicher Truppen abstimmen zu lassen und Siegespunkte, Geld oder Einfluss in Rom zu erhalten für Sondereinsätze, durch welche Provinzen von der Invasion durch Barbaren geschützt werden.

MÜNZEN



Die Münzen stellen römische Gold"talente" dar. Die Goldmünzen sind 10 Talente wert, Silbermünzen sind 5 Talente wert.

SPIELMARKEN



CHAOSSPIELMARKEN: Diese Spielmarken haben verschiedene Werte (1, 5 und 10). Sie werden Spielern gegeben, die Chaospunkte „verdienen“ für das Rekrutieren von Einheiten, die Erhebung von Sondersteuern und den Verlust von Schlachten. Der Spieler kann den Wert seiner Chaosspielmarken vor den anderen Spielern verbergen, indem er sie mit der Rückseite nach oben aufbewahrt. Jeder Spieler muss aber am Ende jedes Feldzuges seine Chaosmarken zeigen, damit festgestellt werden kann, wer die meisten davon besitzt (er verliert 10 Siegespunkte) und wer die zweitgrößte Anzahl besitzt (er verliert 5 Siegespunkte). Die Spieler können sich aus dem unbenutzten Vorrat der Chaosspielmarken nötigenfalls „Wechselgeld“ holen.



PROVINZSPIELMARKEN: Jede dieser Marken trägt den Namen einer „Schlüssel provinz“. Zu Beginn des Spieles zieht jeder Spieler auf gut Glück vier Provinzmarken (wobei die „Italia“-marken zurückgegeben werden und eine neue Marke gezogen wird, weil kein Spieler mit Einfluss in Italia beginnen darf.) In jede der gezeigten Schlüssel-provinzen wird nun eine der Marken gelegt, welche die vier vom Kartenspiel gezogenen Spielmarken, ersetzen.

Danach, zu Beginn jedes Feldzuges (einschließlich des ersten), wird die doppelte Anzahl von Provinzmarken wie Spieler vorhanden sind, auf gut Glück aus dem verbleibenden Vorrat gezogen und jeweils auf die Schlüsselprovinz, die auf der Marke gezeigt ist, gelegt. Diese Spielmarken können dann von den Spielern gekauft und gegen die Einflussmarken des Käufers ausgetauscht werden. Ist eine Provinzmarke einmal gekauft worden, so wird sie aus dem Spiel entfernt. (Hinweis: Sie wird nicht zum Vorrat der unbenutzten Provinzspielmarken zurückgelegt sondern „außerhalb des Spiels“ zu einer separaten Ansammlung von nicht gewählten Provinzspielmarken gelegt.)



EINFLUSSSPIELMARKEN

Einflussspielmarken stellen den Einfluss eines Caesars in den Schlüsselprovinzen des Römischen Reiches dar. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit vier Einflussspielmarken auf dem Spielbrett. Die Spieler können auf vier verschiedene Weisen zusätzliche Einflussmarken gewinnen:

- 1) Provinzmarken können mit den Einflussmarken des Spielers gekauft und durch sie ersetzt werden, wenn der kaufende Spieler einen General oder Caesar in der betreffenden Provinz besitzt.
- 2) Ein Spieler kann die Einflussmarke eines anderen (nicht alliierten) Spielers kaufen und ersetzen, wenn der Käufer in dieser Provinz einen General oder Caesar besitzt - und wenn der Spieler, dessen Marke gekauft wird, keine militärischen Einheiten am Orte hat. (Hinweis: Die Bank erhält den Kaufpreis, nicht der Spieler.)
- 3) Eine Politikerkarte wird gekauft. Der Käufer erhält eine weitere Einflussmarke für die Provinz, in der sich sein Caesar befindet.
- 4) Ein Spieler gewinnt die Senatabstimmung: Einfluss in Rom. Der Spieler erhält zwei neue Einflussmarken in Italia.

Einflussmarken werden nur in Schlüsselprovinzen gelegt und können niemals von einer Provinz in eine andere verlegt werden wie Einheiten.

Extra Einflussmarken werden auch als Markierung benutzt, um die Siegespunkte und den Allianz/Zug-Status anzuzeigen.

AUFSTELLUNG DES SPIELS

Jeder Spieler wählt eine Farbe und beginnt das Spiel mit 1 Caesar, 1 General, 8 Infanterieeinheiten, 2 Kavallerieeinheiten, 1 Katapulteinheit, 1 Galeere und 4 Einflussmarken in seiner Spielfarbe. Die Spieler können nur Stücke ihrer eigenen Farbe benutzen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 80 Talenten (8 Goldmünzen) und drei „Senatorenkarten“. (Jeder Spieler erhält je eine Karte des Wertes I, II und III.)

Die fünf Karten „Abstimmung im Senat“ werden aus dem Kartenspiel entfernt und mit dem Gesicht nach oben neben das Spielbrett gelegt. Die restlichen Karten werden gemischt und mit dem Gesicht nach unten neben das Spielbrett gelegt.

Beginnend mit dem Ersten Spieler zieht jeder Spieler 4 Provinzmarken auf gut Glück und legt je eine seiner Einflussmarken in diese Provinzen. Wird eine der Provinzmarken für Italia gezogen, so wird sie zurückgelegt, und der Spieler zieht noch einmal. (Kein Spieler darf das Spiel mit einer Einflussmarke für Italia beginnen.) Wenn alle Spieler 4 Einflussmarken platziert haben, werden diese Provinzmarken aus dem Spiel entfernt.

Alle verbliebenen Münzen werden in eine „Bank“ neben dem Spielbrett gelegt. Alle Zahlungen werden von den Spielern an die Bank geleistet, und alle Steuern werden von der Bank eingenommen und dem Spieler ausgezahlt.

Bemerkung: Die Spieler dürfen einander niemals Geld, Einheiten, Einflussmarken, Chaosmarken oder Eroberungskarten direkt geben.

Hinweis

Geld (in der Form von Silber- oder Goldmünzen) wird für eine ganze Reihe von Zwecken benötigt, und es kann vorkommen, dass Spieler nicht genügend von diesem wertvollen Bedarfsartikel besitzen. Glücklicherweise kann ein Spieler immer mehr Gold beschaffen, indem er die „Sondersteuer“ Aktion verwendet, während er am Zuge ist, allerdings nur, indem er zusätzliches Chaos akzeptiert. Für jeden akzeptierten Chaospunkt kann man 5 Talente erhalten, bis zu 25 Talente für jede Aktion.

FELDZUGSEQUENZ

Das Spiel besteht aus einer Serie von Feldzügen, von denen jeder aus den folgenden Phasen besteht:

- 1) Auslegen der Provinzmarken
- 2) Auslegen der erhältlichen Eroberungskarten
- 3) Bestimmung der Allianzen zwischen den Spielern und der Spielsequenz
- 4) Aufstellen der Starteinheiten – (nur beim ersten Feldzug)
- 5) Spieleraktionen (2 pro Spieler pro Runde)
- 6) Steuern und Instandhaltung
- 7) Siegespunkte & Chaos
- 8) Ende des Feldzuges

1) AUSLEGEN DER PROVINZMARKEN

Neue Provinzspielmarken auf gut Glück von dem unbenutzten Vorrat ziehen und mit dem Gesicht nach oben in ihre jeweiligen Felder auf der Landkarte legen. Provinzspielmarken von vorhergehenden Feldzügen bleiben auf der Karte liegen, bis sie gekauft werden. Die Anzahl der gezogenen Provinzspielmarken beträgt doppelt soviel wie die Anzahl der Spieler. (Wenn also 6 Spieler teilnehmen, werden am Anfang jedes neuen Feldzuges 12 Provinzmarken gezogen.)

2) AUSLEGEN DER ERHÄLTlichen EROBERUNGSKARTEN

Doppelt so viele Eroberungskarten wie teilnehmende Spieler werden vom Kartenspiel gezogen und mit dem Gesicht nach oben neben das Spielbrett gelegt. Diese Karten sind nun den Spielern erhältlich und können während ihres jeweiligen Zuges gewählt werden.

3) BESTIMMUNG DER ALLIANZEN ZWISCHEN DEN SPIELERN UND SPIELSEQUENZ

Die Spieler müssen sich nun in zwei Allianzen spalten, wie durch eine Serie von Allianzauktionen bestimmt. Der Zweck dieser Auktionen ist die Feststellung, welche Spieler welcher Allianz angehören, ebenso die Spielsequenz.

Hinweis:

Es kann sehr nützlich sein, diese Auktionen zu gewinnen, so dass man entscheiden kann, welche Spieler angegriffen werden können und welche Spieler einen während des nächsten Feldzuges nicht angreifen können. Ein solcher Gewinn erlaubt Ihnen auch zu entscheiden, welcher Spieler vor welchem anderen zum Zuge kommt. Das kann SEHR wichtig sein und bestimmt mit Sicherheit den Fluss des Spieles.

Beim ersten Feldzug erfolgt das Steigern in der ersten Allianzauktion im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem (durch Zufallswahl bestimmten) Ersten Spieler. Die nächste Auktion beginnt mit dem Spieler auf seiner Linken, usw.

In folgenden Feldzügen beginnt das Steigern in der Allianzauktion mit dem Spieler, der im letzten Feldzug zuletzt am Zuge war und seine Aktionen zuletzt durchführte. Die nächste Auktion wird durch den Spieler zu seiner Linken eröffnet, usw.

Die Spieler steigern mit Talenten (Münzen). Der erste Spieler macht sein Angebot, und der nächste Spieler kann entweder den Einsatz erhöhen oder passen. Die Spieler machen ihre Angebote oder passen im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler passt, kann er/sie immer noch das nächste Mal später in dieser Rund mitbieten, vorausgesetzt, das Spiel kommt wieder zu ihm zurück. Eine Auktion endet, wenn alle Spieler nach einem Angebot passen. Der Spieler, der das höchste Angebot

machte, gewinnt die Auktion. (Hinweis: Der erste Spieler kann ein Angebot von „Null“ machen – was nicht als „passen“ gilt. Wenn kein Spieler höher als Null bietet, gewinnt der erste Spieler die Auktion ohne Einsatz.)

Wenn ein Spieler ein Angebot macht, muss er/sie die Allianzsituation zeigen, die er/sie mit dem Angebot vorschlägt (man benutzt eine extra Einflussspielmarke von jedem Spieler zu diesem Zweck.) Das geschieht, indem man die Spielmarke eines nicht-alliierten Spielers in Vorschlagsfeld A legt und eine andere nicht-alliierte Spielmarke in Feld B. Der Spieler, der das Angebot macht, darf eine nicht-alliierte Marke, einschließlich seiner eigenen, in eines der beiden Felder legen. Der einzige Fall, in dem ein Spieler eine einzelne nicht-alliierte Spielmarke (ohne entsprechende Marke im anderen Feld) ablegen darf, ist, wenn es sich um die letzte übrige Spielmarke in einer Auktion mit einer ungeraden Anzahl von Spielern handelt. Wenn ein anderer Spieler das Angebot erhöht, kann er/sie auch andere, nicht-alliierte Spielmarken nach Belieben neu arrangieren oder ersetzen.

Der Spieler, der die Auktion schließlich gewinnt, bezahlt den Betrag seines Angebots in Gold an die Bank und verlegt dann die beiden Marken von den Vorschlagsfeldern auf die Allianzfelder, so dass sie dem Vorschlag entsprechen. (Das Ergebnis der ersten Auktion verlegt die Marke von Vorschlagsfeld A in das „1.“ Feld und die Marke in Vorschlagsfeld B in das „2.“ Feld. Das Ergebnis der zweiten Auktion verlegt A nach „3“ und B nach „4“ usw.)

Dieses Verfahren wird wiederholt, bis alle Spieler Mitglieder einer der beiden Allianzen sind.

4) AUFSTELLEN DER STARTEINHEITEN (NUR ZU BEGINN DES ERSTEN FELDZUGES)

Nach der ersten Auktion (ausschließlich) wechseln sich die Spieler ab bei der Aufstellung ihrer Starteinheiten (8 Infanterie, 2 Kavallerie, 1 Katapult, 1 Galeere, 1 Caesar und 1 General) auf dem Spielbrett. Der Spieler mit der Marke im „1.“ Feld platziert alle seine oder ihre Einheiten zuerst, gefolgt vom „2.“ Spieler usw. bis alle Spieler ihre Starteinheiten platziert haben. Ein Spieler darf Starteinheiten nur in den Provinzen aufstellen, in denen sich bereits seine Einflussmarke befindet. Galeeren werden in eine Seezone gesetzt, die an eine Provinz mit des Besitzers Einflussmarke grenzt.

5) SPIELERAKTIONEN (2 PRO SPIELER PRO RUNDE)

Jeder Feldzug umfasst 4 Runden. Die Spielsequenz wird durch die Position der Spielmarken auf der Allianzanzeige bestimmt (entsprechend den Aktionen).

Der Spieler, dessen Marke sich auf „1“ befindet, führt 2 Aktionen durch, gefolgt von dem Spieler, dessen Marke sich auf „2“ befindet, und so weiter.

In jeder Runde kann ein Spieler zwei beliebige Aktionen oder Aktionskombinationen durchführen (außer, dass die Aktion:

„Eine Eroberungskarte beschaffen“ von jedem Spieler nur einmal pro Runde durchgeführt werden darf). Ein Spieler kann jede beliebige Kombination der folgenden Aktionen in jeder gewünschten Reihenfolge durchführen:

- Erstellen einer Eroberungskarte (nur einmal pro Runde)
- Rekrutieren
- Einfluss kaufen
- Sondersteuer
- Landeinheiten verlegen
- Landgefecht
- Marinebewegung / Marinegefecht
- Passen

Wenn alle Spieler zwei Aktionen durchgeführt haben, wird die Rundenmarkierung um einen Schritt vorwärts gerückt, und die nächste Runde beginnt. Nach vier Runden rückt das Spiel vorwärts zur Steuern und Instandhaltungsphase (6).

EINE EROBERUNGSKARTE BESORGEN (EINMAL PRO RUNDE)

Der Spieler am Zug kann eine Karte von den erhältlichen (mit dem Gesicht nach oben) wählen und der Bank den Preis bezahlen (der als Münze in der unteren rechten Ecke gezeigt wird). Wird auf der Karte kein Preis gezeigt, so ist sie „frei“, obwohl der Spieler immer noch eine Aktion durchführen muss, um sie zu erhalten. Der gezeigte Preis dient zum Kauf der Karte, die Benutzung der Karte ist nicht mit einem zusätzlichen Preis verbunden.

Es gibt fünf verschiedene Arten von Eroberungskarten. Jede Art Karte hat ihr eigenes Symbol in der linken unteren Ecke. Jede der verschiedenen Karten ist auch mit verschiedenen Benutzungsregeln verbunden.



SOFORTIGE BENUTZUNG: Werden diese Karten gewählt, so müssen sie sofort verwendet und dann aus dem Spiel genommen werden.



SENATOR: Diese Karten werden nach ihrer Wahl mit dem Gesicht nach unten vor den Besitzer gelegt (und können sogar verborgen werden, wenn der Spieler das wünscht). Wurde die Karte einmal benutzt (als Teil einer Abstimmung im Senat), so wird/werden die Karte(n) aus dem Spiel genommen (siehe ABSTIMMUNG IM SENAT unten).



DIPLOMATIE: Nach ihrer Wahl werden diese Karten für den Rest dieses Feldzuges mit dem Gesicht nach oben vor den Spieler gelegt. Am Ende des Feldzuges werden sie zu der Gruppe der erhältlichen Karten neben dem Spielbrett zurückgelegt (mit dem Gesicht nach oben) und können von anderen Spielern wieder gewählt werden.

MEHRZWECKKARTEN: Diese Karten werden nach ihrer Wahl mit dem Gesicht nach oben vor den Besitzer gelegt und gehören diesem Spieler für den Rest des Spieles. Sie können aber nur einmal pro Feldzug benutzt werden.

Sie dürfen nur benutzt werden, während der Besitzer am Zuge ist, kosten aber keine Aktion bei ihrer Verwendung (so könnte ein Spieler, während er am Zuge ist, einige, keine oder alle seiner Mehrzweckkarten benutzen, ohne dass ihm während seines Zuges eine Aktion angerechnet würde.) Nach Benutzung einer Karte wird sie mit dem Gesicht nach unten niedergelegt und darf für den Rest dieses Feldzuges nicht mehr benutzt werden. Zu Beginn eines neuen Feldzuges muss der Spieler daran denken, seine Mehrzweckkarten umzudrehen, so dass sie mit dem Gesicht nach oben liegen, was bedeutet, dass sie nun wieder verwendet werden können.

KEIN SYMBOL: Hat eine Karte kein Symbol in der unteren linken Ecke, so bleibt sie nach ihrer Wahl wirksam bis zum Ende des Spieles. Die Karte muss mit dem Gesicht nach oben vor den Spieler gelegt werden.

REKRUTIEREN

Der Spieler am Zug kann militärische Einheiten von seinem Vorrat unbenutzter Einheiten rekrutieren (kaufen). Neue Rekruten müssen in eine Provinz gesetzt werden (oder, im Falle von Galeeren in Seezonen), die an diese Provinz grenzen) in welcher der Spieler am Zug wenigstens eine Einflussmarke besitzt und entweder einen General oder einen Caesar. Die Kosten der Einheiten werden an die „Bank“ bezahlt und betragen:

■ Infanterie	5
■ Kavallerie	10
■ Katapult	15
■ Galeere	15
■ General	20

Der Spieler am Zug kann jede beliebige Anzahl militärischer Einheiten kaufen, ist aber auf die Anzahl von Einheiten in seiner Farbe beschränkt.

Die Aufstellung von Armeen hat oft die Folge, die Bevölkerung aufzubringen, da ihre jungen Männer „rekrutiert“ werden. Das verärgert sie noch mehr, wenn diese Rekrutierung nicht durch die legitime Staatsgewalt geschieht.

Jedesmal, wenn ein Spieler die Aktion „Rekrutieren“ durchführt, erhält er 2 Chaospunkte.

EINFLUSS KAUFEN

Der Spieler am Zug kann in jeder Provinz eine Einflussmarke kaufen, in der sich eine Einflussmarke ungeschützt befindet – oder in der eine Provinzmarke erhältlich ist (siehe unten),

vorausgesetzt, er/sie hat einen General in dieser Provinz oder 2 Einfluss-/Provinzspielmarken in einer Provinz, in der sich seine Caesareinheit befindet. (Hinweis: Diese Voraussetzungen können nicht kombiniert werden. In anderen Worten: ein Spieler kann nicht 3 erhältliche Einfluss-/Provinzspielmarken kaufen, wenn er in der betreffenden Provinz sowohl einen General als auch einen Caesar besitzt.)

Jede gekaufte Einfluss-/Provinzspielmarke kostet den Spieler 10 Talente (zahlbar an die Bank). Wenn ein Spieler eine Provinzmarke kauft, so wird diese aus dem Spiel gezogen und durch die Einflussmarke des Käufers ersetzt. Kauft ein Spieler die Einflussmarke eines anderen Spielers, so wird sie diesem Spieler zurückgegeben und durch die Marke des Käufers ersetzt.

BESCHÜTZEN DER EINFLUSSMARKEN

Eine Einflussmarke kann nicht von einem anderen Spieler gekauft werden, solange der Besitzer wenigstens eine militärische Landeinheit in dieser Provinz besitzt (Infanterie, Kavallerie oder Katapult). Ein Spieler, der eines anderen Spielers Einflussmarke kaufen will, muss also zuerst die militärischen Einheiten dieses Spielers erfolgreich angreifen und sie entweder eliminieren oder zum Rückzug zwingen.

Hinweis

Eine Ihrer größten Herausforderungen im Spiel Eroberung des Römischen Reiches 2 besteht darin, alle Ihre eigenen Einflussmarken zu beschützen und gleichzeitig sich die der anderen Spieler anzueignen. Das bedeutet, dass Sie wahrscheinlich Ihre militärischen Einheiten zu einer großen Armee zusammenfassen wollen, um sicherzustellen, dass Sie Ihre Schlachten mit einem Minimum an Todesopfern gewinnen können. Allerdings wollen Sie auch die Provinzen, in denen sich Ihre Einflussmarken befinden, mit wenigstens einer Infanterieeinheit versehen, um ihre Gegner zu zwingen, eine zusätzliche Aktion durchzuführen, bevor sie Ihre Einflussmarken kaufen können. Manchmal lohnt es sich auch, Provinzen um die Schlüsselprovinz herum zu schützen, um leichten Zugang zu verhindern.

SONDERSTEUER

Der Spieler am Zug kann sich durch eine „Sondersteuer“ Geld beschaffen (im Grunde, von der Bevölkerung mit oder ohne deren Zustimmung nehmen, was er braucht.) Zur Durchführung dieser Aktion nimmt der Spieler 5 bis 25 Talente von der Bank (der Spieler entscheidet, wie viele) und erhält 1 Chaospunkt für je 5 entnommene Talente.

VERLEGUNG VON LANDEINHEITEN

Der Spieler am Zug kann seine/ihre Landeinheiten verlegen. Zuerst muss der Spieler eine einzelne Provinz wählen, in der sich zumindest ein General oder Caesar befindet. Aus dem gewählten Gebiet kann der Spieler unter den folgenden Umständen eine beliebige/alle Einheit(en) verlegen:

- Einheiten, die auf dem Land verlegt werden, dürfen sich von einer Provinz zur benachbarten durch eine beliebige Anzahl von Provinzen bewegen, müssen aber anhalten, wenn sie auf eine Provinz stoßen, die von einer nicht-alliierten militärischen Einheit besetzt ist. (Infanterie, Kavallerie oder Katapult).
- Landeinheiten können sich entlang der Pfeile von einer Provinz zu einer benachbarten bewegen, solange keine nicht-alliierten (feindlichen) Galeeren in der Seezone sind, wo sich die Pfeile befinden.
- Einheiten, die sich ursprünglich in der gleichen Provinz befinden, dürfen nach verschiedenen Provinzen verlegt werden, vorausgesetzt, alle anderen Bewegungsvorschriften werden befolgt. (Ein Spieler könnte sechs Einheiten von ein und der selben Provinz aus in sechs andere Provinzen verlegen.)
- **AMPHIBISCHE VERLEGUNG:** Ein Spieler kann seine Landeinheiten von einer Provinz, die einer Seezone benachbart ist (beliebige Entfernung) nach einer anderen, auch einer Seezone benachbarten Provinz verlegen, vorausgesetzt, dass:
 - 1) er eine oder mehrere Galeere(n) in der der Zielprovinz benachbarten Seezone hat;
 - 2) er pro Galeere in der Seezone, welche der Zielprovinz benachbart ist, nicht mehr als 4 militärische Landeinheiten bewegt (zuzüglich jeder beliebigen Anzahl von Generälen/Caesaren);
 - 3) die Einheiten nicht bewegt werden dürfen, bevor sie eine amphibische Verlegung beginnen.

Diese Aktion darf nicht durch nicht-alliierte Galeeren behindert werden.

LANDSCHLACHT

ERKLÄRUNG

Der Spieler am Zug kann sich vornehmen, nur feindliche (nicht-alliierte) Einheiten anzugreifen, die sich in der gleichen Provinz wie seine eigenen Einheiten befinden. Er bestimmt das Schlachtfeld und erklärt, welchen Spielers Einheiten er angreifen wird.

EINSATZ VON GALEEREN

Ist eine Schlacht angekündigt, so bestimmen die Teilnehmer, ob sie ihre Galeeren von benachbarten Seezonen einsetzen wollen. Wird eine Galeere eingesetzt, so nimmt sie teil wie alle anderen Einheiten. Wenn sie die Schlacht überlebt, so wird sie

in die Seezone zurückverlegt, aus der sie genommen wurde.

EINSATZ VON ALLIIERTEN TRUPPEN

Nun können die Alliierten der beiden Teilnehmer erklären (in Spielersequenz), ob sie irgendwelche ihrer militärischen Einheiten für die Schlacht zur Verfügung stellen. Alliierte können nur Landeinheiten zur Verfügung stellen, die sich in der Provinz befinden, in der die Schlacht stattfindet wird, und/oder Galeeren, die sich in den dem Schlachtfeld benachbarten Seezonen befinden. Hat ein Alliiertes beschlossen, Einheiten zur Verfügung zu stellen, so wählt er sie aus und unterstellt sie dem Befehl des Schlachtteilnehmers für die Dauer der Schlacht. Überlebende werden nach der Schlacht dem Besitzer zurückgegeben. Ein Alliiertes kann keine Eroberungskarten oder Einheiten von einer DIPLOMATIE-Karte zur Verfügung stellen. Eine Stadt/Festung kann nicht von einem Alliierten zur Verfügung gestellt werden.

DIE SCHLACHT

Beide Spieler stellen ihre „Schlachtarmee“ zusammen und stellen alle Einheiten unter ihrem Befehl einander gegenüber auf. Dann wird die Schlacht in Runden durchgeführt. In jeder Runde werfen die Spieler die Schlachtwürfel und entfernen ihre Verluste. Die Schlacht dauert zumindest eine volle Runde und endet, wenn ein Spieler keine militärischen Einheiten übrig hat oder „sich zurückgezogen hat“ (siehe unten).

SCHLACHTRUNDE

Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln, gleichgültig, um wieviele militärischen Einheiten es geht. Jeder Spieler kann zusätzlich noch einmal würfeln, wenn ein alliierter General/Caesar an der Schlacht teilnimmt, ein weiteres Mal, wenn der Verteidiger in der Provinz, in der die Schlacht stattfindet, eine Stadt besitzt (somit also die Stadt verteidigt), und noch weitere Male für „Ameetraining“ Karten.

Jedes Würfelsymbol, das der Art einer Einheit in einer „Schlachtarmee“ entspricht, bedeutet einen „Treffer“ gegen die Armee des Gegners. (Hinweis: Treffer sind auf die Anzahl der Einheiten dieser Art in der Schlachtarmee beschränkt. Wenn z. B. der rote Spieler eine Infanterieeinheit und eine Kavallerieeinheit in der Schlacht hat und drei Infanterie-, eine Kavallerie- und eine Katapulteinheit würfelt, so erhält er zwei Treffer – einen für die Infanterie- und einen für die Kavallerieeinheit.)

Für jeden gewürfelten „Treffer“ muss der Gegner eine zu entfernende Einheit wählen. Generäle/Cesare dürfen nicht als Verlust gewählt werden (sie können nicht in einer Schlacht eliminiert werden). Würfeln und Verluste für beide Spieler gelten als gleichzeitig, außer, wenn der Verteidiger eine Stadt verteidigt. In diesem Fall würfelt der Verteidiger zuerst, und die Verluste des Angreifers werden bestimmt und entfernt, bevor der Angreifer würfelt.

RÜCKZUG

Nach jeder Schlachtrunde kann jeder der Spieler sich zum Rückzug entscheiden (der Verteidiger entscheidet zuerst.) Ein Spieler muss dann alle seine Einheiten von dieser Provinz in eine andere, benachbarte Provinz verlegen, in der sich keine nicht-alliierten militärischen Einheiten befinden (Generäle und Caesare zählen nicht.)

Hat ein Spieler alle seine militärischen Einheiten verloren, so müssen sich alle überlebenden Generäle oder Caesare in eine benachbarte Provinz zurückziehen, selbst wenn sie von einer nicht-alliierten Einheit besetzt ist.

Hinweis: Galeeren ziehen sich nicht zurück; sie kehren einfach zu der Seezone, von der sie kamen, zurück.

CHAOS

Der Verlierer jeder Schlacht erhält 2 Chaospunkte. Alliierte, die Streitkräfte zur Verfügung stellten, erhalten keine Chaospunkte.

MARINEVERLEGUNG / SEEGEFECHT

Wählt ein Spieler diese Aktion, so kann er alle seine Galeeren, gleichgültig, wo sie sich befinden, und in jede beliebige Entfernung in eine einzige Ziel-Seezone verlegen. Diese Aktion darf durch nicht-alliierte Galeeren nicht behindert werden.

Als Teil der selben Aktion kann der Spieler auch ein Seegefecht ankündigen. Die Verlegung innerhalb dieser Aktion muss vor der Schlacht stattfinden – oder überhaupt nicht.

SEEGEFECHTE

Seegefechte werden genau wie Landschlachten gefochten, mit den folgenden Ausnahmen:

- 1) Der Würfel wird einmal für jede Galeere in der „Schlachtmarine“ des Spielers gerollt und einmal zusätzlich für jede „Marinetraining“ Karte.
- 2) Landeinheiten dürfen an Seegefechten nicht teilnehmen.
- 3) Galeeren aus benachbarten Seegebieten dürfen nicht teilnehmen.
- 4) Galeeren können sich nicht zurückziehen.
- 5) Seegefechte dauern maximal 3 Runden.

PASSEN

Ein Spieler kann sich zum Passen entscheiden. Dieser Spieler kann aber in späteren Runden immer noch Aktionen durchführen.

6) STEUERN UND INSTANDHALTUNG

Während dieser Phase erhält jeder Spieler Steuern durch seinen Einfluss in jeder Provinz. Jeder Spieler erhält 5 Talente pro Einflussmarke, die er auf dem Spielbrett besitzt.

Er erhält einen Bonus von 5 Talenten pro Einflussmarke in Provinzen, wo er eine Stadt besitzt (d.h. insgesamt 10 Talente pro Einflussmarke in Provinzen, wo er eine Stadt besitzt.)

7) SIEGEPUNKTE & CHAOS

Am Ende jedes Feldzugs berechnen die Spieler, wieviele Siegespunkte sie erhalten. Für jede Provinz werden zwei Werte gezeigt (in Italia 3). Diese stellen die Anzahl der Siegespunkte dar, welche die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Einflussmarken in dieser Provinz erhalten (einschließlich drittmeisten im Falle Italia). Haben mehrere Spieler die gleiche größte, zweit- und drittgrößte Anzahl, so erhalten die punktgleichen Spieler alle die Siegespunkte für den entsprechenden Rang.

Beispiel: Die Provinz Neapolis ist 15/5 wert. Angela hat 3 Einflussmarken hier, ebenso Charles, während Blake 2 und Dave 1 hat. Angela und Charles bekommen beide 15 Siegespunkte, Blake erhält 5, und Dave erhält nichts.

Jede Stadt verringert die Chaospunkte des Besitzers um 3.

Nach dem Abzug der Stadt-Chaospunkte verlieren die Spieler Siegespunkte für Chaospunkte, die sie in größerer Anzahl als andere Spieler besitzen. Der Spieler mit den meisten Chaospunkten verliert 10 Siegespunkte, und der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl verliert 5. Punktgleichheit wird behandelt wie die Punktgleichheit im Falle von Siegespunkten.

8) ENDE DES FELDZUGES

Der Rundenzähler wird zurück zur Startposition gebracht und der Feldzugzähler wird um eins vorgerückt. Alle Mehrzweckkarten, die während des vorigen Feldzuges benutzt worden sind, werden wieder mit dem Gesicht nach oben hingelegt, um zu zeigen, dass sie nun wieder benutzt werden können. Alle Diplomatiekarten werden mit dem Gesicht nach oben wieder zu den verfügbaren Karten gelegt. Die Allianzanzeige wird gelöscht, nachdem festgestellt wurde, wer der letzte Spieler war (der nun die Allianzauktion für den nächsten Feldzug beginnt.)

SENATORKARTEN



Jede „Senatorkarte“ ist mit einer römischen Zahl (I – IV) gekennzeichnet. Dies ist der Wert der Karte für das Bieten bei einer Abstimmung im Senat. Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler Senatorkarten (mit dem Wert von 6 Stimmen insgesamt). Man kann zusätzliche Senatoren erhalten, indem man Senatorkarten zieht, wenn sie erhältlich werden. Senatoren können durch die Verwendung von Senatorbestechungskarten bestochen (anderen Spielern weggenommen) werden! Der Spieler mit dem größten Einfluss in Italia bekommt eine Senatorkarte aufs Geratewohl aus der Gruppe von Senatorkarten, die vom Gewinner jeder Abstimmung im Senat bezahlt werden (siehe unten).

DIE ABSTIMMUNG IM SENAT



Zu Beginn des Spieles befinden sich fünf (5) Abstimmung im Senat Karten mit dem Gesicht nach oben unter den erhältlichen Karten. Diese Karten sind während des ganzen Spieles erhältlich, bis ein Spieler sie kauft. Hat ein Spieler diese Karte gekauft, so bestimmt er für den Rest des Spieles das Resultat dieser Abstimmung im Senat.

Ein Spieler kann seine Karte während jedes Feldzuges einmal „benutzen“. Die Benutzung der Karte gilt nicht als Aktion, muss aber geschehen, während der Spieler normalerweise am Zug ist (vor oder nach irgendeiner Anzahl von Aktionen.)

Um eine Abstimmung im Senat in Gang zu setzen, erklärt der Spieler einfach: „Ich verlange eine Abstimmung über .“, was immer seine spezielle Karte aussagt. Dann setzt er die Abstimmung in Gang, indem er eine oder mehrere seiner

Senatorkarten mit dem Gesicht nach oben legt. (Hinweis: Der Spieler, der die Wahl beginnt, kann „passen“). Der nächste Spieler zu seiner Linken kann entweder eine größere Stimmenzahl einsetzen (indem er mehr Senatorkarten auflegt, als die schon gezeigten) oder „passen“. Die Abstimmung wird auf diese Weise fortgesetzt, bis alle Spieler „gepasst“ haben (außer dem Bieter).

Der letzte Bieter (höchstes Angebot) gewinnt die Wahl, bezahlt sein Angebot in Senatorkarten (es wird kein Rückgeld gegeben; die bezahlten Karten müssen dem Angebot entsprechen.), und erhält den auf der Karte „Abstimmung im Senat“ angegebenen Vorteil sofort. Gibt es kein Votum (alle Spieler passen), so wird der Nutzen auf der Karte nicht in Anspruch genommen (aber die Karte ist doch für diesen Feldzug „benutzt“ worden.)

Spieler, die das Votum nicht gewonnen haben, erhalten ihre verwendeten Senatoren zurück.

BEZAHLUNG DES ANGEBOTS / EINFLUSS IN ROM

Der Spieler mit den meisten Einflusskarten in Italia (Rom) wählt nun eine Karte aufs Geratewohl von den Senatorenkarten, die der Gewinner des Votums ausspielte. Die übrigen verwendeten Senatorenkarten werden aus dem Spiel genommen. Haben zwei Spieler die gleiche höchste Anzahl von Einflussmarken für Rom, so erhält keiner der Spieler diesen Vorteil.

Ein einzelner Spieler kann, während er an seinem normalen Zuge ist, mehrere Abstimmungen im Senat in Gang setzen (basierend auf verschiedenen Karten).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet am Schluss des 4. Feldzuges (des 5., falls die Spieler ein längeres Spiel bevorzugen.) Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Falls zwei Spieler punktgleich sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten UND den meisten Einflussmarken. Er wird der nächste Caesar des Römischen Reiches!

BEISPIELE

Jack hat 2 Einflussmarken in Egypt, und es sind zur Zeit keine anderen Einfluss- oder Provinzmarken dort erhältlich. Jack hat auch 8 Infanterie- und 2 Kavallerieeinheiten, eine Katapulteinheit, einen General und einen Caesar in Egypt. Er beschließt, als seine erste Aktion Landeinheiten zu verlegen. Er „aktiviert“ diese Provinz und verlegt (EINE Aktion), wie folgt:

- 1 Infanterieeinheit nach Numidia
- 1 Infanterieeinheit nach Hispania
- 1 Infanterieeinheit nach Sicilia
- 4 Infanterieeinheiten, 2 Kavallerieeinheiten, die Katapulteinheit und den General nach Galacia.

Jack konnte Truppen nach Hispania (und Numidia) verlegen, weil sich zwischen Egypt und Hispania entlang der

afrikanischen Küste keine nicht-alliierten Truppen befanden und auch keine nicht-alliierten Galeeren die Meerenge von Gibraltar blockierten. Jack konnte Hispania nicht auf dem (langen) nördlichen Wege erreichen, weil der Weg durch nicht-alliierte Truppen blockiert war. Er konnte nach Sicilia ziehen, weil er bereits eine Galeere im Seegebiet von Sicilia hatte (Amphibienbewegung). Und schließlich konnte er nach Galacia ziehen, weil keine nicht-alliierten Truppen zwischen Egypt und Galacia standen. Wie Sie sehen, können ganz beträchtliche Truppenverlegungen stattfinden, vorausgesetzt, der Spieler ist nicht durch gegnerische Truppen behindert.

Jack ließ eine Infanterieeinheit (und seinen Caesar) in Egypt als Schutzgarnison gegen mögliche Angreifer. Ein Gegner würde zwei Aktionen benutzen müssen, um die Garnison aus dem Wege zu schaffen: eine zum Marsch nach Ägypten und eine zum Kampf gegen die einzelne Infanterieeinheit. Jack wäre dann imstande, Truppen zurück nach Ägypten zu verlegen (vorausgesetzt, sie werden nicht blockiert!) oder seinen Caesar zurückkehren zu lassen (nach dessen Rückzug), um zusätzliche Truppen anzuwerben und seinen Einfluss dort zu schützen.

DIE SCHLACHT

Fahren wir mit Jacks Zug vom obigen Beispiel fort. Er zog nach Galacia, weil er dort Einfluss gewinnen möchte. Unglücklicherweise ist Galacia schon durch nicht-alliierte Truppen, (die Keith gehören), besetzt, die Keiths Einflussmarken dort beschützen. Jack entschließt sich, eine Schlacht zu schlagen. Er hofft, Keith zu besiegen und dann in einer späteren Runde Keiths Einflussmarken zu kaufen (ersetzen). Jacks Truppenverlegung geschah in einer Aktion; diese Schlacht wird seine zweite Aktion sein.

Keith hat nur eine Infanterieeinheit (Garnison) in Galacia und keine Stadt. Es wird also eine kurze Schlacht werden: Keith wird viermal würfeln (weil er einen General aber keine „Truppentraining“ Karten besitzt), während sein Gegner dreimal würfelt (kein General, keine Stadt und kein „Truppentraining“). Jack bekommt wenigstens einen „Treffer“, mit dem er die feindliche Infanterie ausschaltet. Sein Gegner hat aber eine blanke Seite und zwei Infanteriesymbole gewürfelt. Mit nur einer Infanterieeinheit kann Keith natürlich nur eine davon benutzen. Jack muss eine Einheit verlieren. Er wählt eine Infanterieeinheit als sein Opfer aus, beide Spieler haben also 1 Infanterieeinheit in dieser Schlacht verloren. Jack stellt sicher, dass sein Gegner 2 Chaospunkte von der „Bank“ nimmt, weil er die Schlacht verloren hat.

EINFLUSS KAUFEN

Wir fahren mit dem Beispiel fort ... In der folgenden Runde findet Jack heraus, dass sein Gegner Galacia nicht abgesichert hat. Ohne Schutz kann Jack eine Einflussmarke für 10 Talente kaufen, die er der Bank bezahlt. Jack beschließt, beide verfügbaren feindlichen Einflussmarken in Galacia zu kaufen, wozu er 2 Aktionen benötigt. Zu schade, dass Jack

seinen Caesar nicht mitgebracht hat, denn dieser hätte 2 Einflussmarken in einer einzigen Aktion kaufen können!

RATSCHLÄGE

Immer wenigstens eine Infanterieeinheit als Garnison aufstellen, um Ihren Einfluss zu verteidigen. Die Gegner müssen dann eine Aktion dazu verwenden, diese Garnison zu besiegen, was es für sie attraktiver macht, unbeschützten Einfluss zu ergreifen. Außerdem kann die Verzögerung Ihnen Zeit verschaffen, diese Provinz mit zusätzlichen Truppen zu verstärken

Es ist auch weise, einzelne Infanterieeinheiten in Blockierbereichen aufzustellen, um es feindlichen Landeinheiten unmöglich zu machen, in Ihre Provinzen einzudringen. Diese Strategie entwickelt sich gewöhnlich später im Spiel, nachdem die Spieler begonnen haben, größere Armeen zusammenzustellen und es sich leisten können, ein paar Infanterieeinheiten aus ihren Hauptarmeen zu abzuziehen.

Die Herrschaft über das Meer kann kritisch sein. Sie können die Überquerungsstellen für den Gegner (Mitglieder der anderen Allianz) blockieren, indem Sie Ihre Galeeren strategisch einsetzen. Wenn Sie Galeeren in der der Schlacht benachbarten Seezone besitzen, so können Sie diese zu Ihren Truppen hinzufügen und so Ihrem Schlachtwürfel eine zusätzliche „Trefferseite“ geben. Dies kann in einer hart umkämpften Schlacht den Unterschied zwischen Gewinn und Verlust bedeuten.

Versuchen Sie, Einfluss in mehreren Provinzen zu gewinnen. Es ist besser, die gleiche Anzahl von Einflussmarken an verschiedenen Orten zu besitzen, denn Sie können dann mehr Siegespunkte erhalten. Obwohl sie schwieriger zu verteidigen sind, denken Sie daran, dass Siegespunkte zum Gewinn des Spiels führen, nicht Geld oder die schiere Anzahl von Einflussmarken.

Es gibt zwei Hauptstrategien zum Gewinn: Die Einnahme von Rom (Italia), Neapolis und vielleicht Sicilia oder einer anderen an Italia angrenzende Provinz. Diese „Zentralstrategie“ bringt Ihnen viele Siegespunkte ein, dafür dass Sie Rom und seine Umgebung beherrschen. Dies erlaubt Ihnen auch den Versuch, den Senat zu beherrschen (der Spieler mit dem größten Einfluss in Italia erhält in jeder Abstimmung im Senat einen aufs Geratewohl zugeteilten Senator.)

Die Alternativstrategie besteht darin, Kontrolle über die meisten außenliegenden Provinzen zu gewinnen, vorzugsweise einschließlich Ägyptens. Diese „Provinzialstrategie“ kann zum Erfolg führen, während andere Spieler um die Kontrolle über Rom kämpfen.

Ein interessantes Element des Spieles ist die Abstimmung im Senat. Durch weissen Einsatz des Senates kann ein Spieler das Spiel ohne dauernde militärische Bemühungen gewinnen. Der Senat ist am mächtigsten, wenn er mit der „Zentralstrategie“ verbunden wird, weil der Spieler, der Abstimmungen im Senat bestimmt, Vorteile erhält und außerdem die Anzahl seiner Senatoren ergänzt!

Achten Sie auf Gelegenheiten, in denen Ihre Truppen vor einer Schlacht vom Gegner umringt werden. Das entzieht Ihnen die Option des Rückzugs!



ARTEN VON EROBERUNGSKARTEN (UND BESONDERE REGELN)

HÄNDLER (7 spezielle Karten)

SYMBOL: VIOLETTE RAUTE

Die Händlerkarte erlaubt es dem Besitzer, einmal pro Feldzug zusätzliches Einkommen einzunehmen. Diese Karte kann jederzeit während der Aktionsphase eines Spielers benutzt werden. Die Benutzung dieser Karte kostet keine Aktion.

- EGYPT – Sie erhalten 10 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Ägypten. Preis: 25
- SICILIA – Sie erhalten 10 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Sicilia - Preis: 25
- HISPANIA – Sie erhalten 5 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Hispania – Preis: 15
- ITALIA – Sie erhalten 5 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Italia. Preis: 15
- ACHAIA – Sie erhalten 5 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Achaia. Preis: 15
- ASIA – Sie erhalten 10 Talente für jede Ihrer Einflussmarken in Achaia. Preis: 25

MÖRDER (eine spezielle Karte)

SYMBOL: VIOLETTE RAUTE

Besitzen Sie einen Mörder, so sind Sie gefürchtet. Einmal pro Feldzug können Sie einen General oder eine beliebige Senatorenkarte eliminieren. Da der Mörder nicht aufgespürt werden kann, können Sie es sogar einem Ihrer Alliierten „versetzen“!

- Sie können jeden General oder einen beliebigen Senator eliminieren. Diese Karte kann an einem Alliierten verwendet werden. Preis: 20

PLÜNDERUNG DES LANDES

(eine spezielle Karte)

SYMBOL: VIOLETTE RAUTE

Diese praktische Karte erlaubt Ihnen die Erhebung der doppelten „Sondersteuer“ für die gleichen Chaospunkte. Und Sie können sie einmal pro Feldzug benutzen, ohne eine zusätzliche Aktion zu verwenden.

- Sie erhalten 50 Talente und bekommen nur 5 Chaospunkte. Preis: 10

ABSTIMMUNG IM SENAT (5 spezielle Karten)

Hinweis: Die Vorder- und Rückseiten dieser Karten sind verschieden von denen der anderen Karten, da sie vor Spielbeginn aus dem Kartenstapel geholt werden. Sie können von Anfang des Spieles an gekauft werden.

SYMBOL: VIOLETTE RAUTE

Der Besitz einer dieser Karten kann für einen wartenden Caesar eine große Hilfe sein. Zwei oder drei dieser Karten macht Sie zum „großen Mann“ in Rom. Sie allein können die von Ihnen kontrollierten Abstimmungen einleiten, und Sie können mehrere Wahlvorgänge einleiten – in der von Ihnen bestimmten Reihenfolge – wodurch Sie Ihre Gegner zwingen, ihre Senatoren zu benutzen oder Ihnen billige Vorteile zu gewähren. Und wenn Ihre Gegner keine Senatoren mehr haben ...

- NOTSTANDSSTEUER – Der Gewinner bekommt 40 Talente. Preis: 15
- BROT UND ZIRKUSPIELE – Der Gewinner verliert 10 Chaospunkte. PREIS: 15
- HEIL CAESAR! – Der Gewinner erhält 15 Siegespunkte. Preis: 15
- NEUE LEGIONEN – Der Gewinner erhält 6 Infanterieeinheiten in Italia oder Neapolis. Preis: 15
- EINFLUSS IN ROM – Der Gewinner erhält 2 neue Einflussmarken in Italia. Preis: 15

SENATOR (4 spezielle Karten, jede für eine andere Anzahl)

SYMBOL: EIN BLATT KARTEN

Senatoren sind das Lebensblut für den Senat abstimmungsteil des Spieles. Sie können ein paar Stimmen gewinnen, aber es ist nicht einfach. Andererseits, Senatoren zu besitzen und richtig zu benutzen, kann ein verlierendes Spiel in eine Gewinnstrategie verwandeln. Irgendwann während des Spieles werden Sie wünschen, Sie hätten mehr davon. Denken Sie daran, eine dieser Karten zu nehmen, wenn Ihnen keine bessere Aktion einfällt. Sie sind schließlich frei!!!

- I << 8 davon >>
- II << 8 davon >>
- III << 8 davon >>
- IV << NUR 4 davon >>

DIPLOMATIE (6 spezielle Karten)

SYMBOL: GRÜNER KREIS

Die DIPLOMATIE-Karten werden nur für einen einzigen Feldzug gekauft und müssen zu Ende jedes Feldzuges wieder zum Vorrat der verfügbaren Karten zurückgegeben werden, (so dass sie im nächsten Feldzug wieder gekauft werden können.) Die auf jeder Karte gezeigten Truppen erscheinen in voller Stärke für JEDE neue Schlacht im Feldzug. (Hinweis: Die Spieler sollten zur Bezeichnung dieser Truppen Spielstücke in der Farbe einer „Dritten Partei“ benutzen.) Der Spieler am Zuge kann seine Verluste zuerst von diesen Truppen nehmen! Ein Spieler muss jedoch wenigstens eine seiner eigenen militärischen Landeinheiten in der „anzugreifenden“ Provinz stationiert haben.

- ITALIA – Allianz mit dem Senat. Für jede Schlacht in Italien während dieses Feldzuges 4 Infanterieeinheiten und 1 Kavallerieeinheit zu Ihren Streitkräften hinzufügen. Preis: 40
- MESAPTOAMIA – Allianz mit Parthia. Für jede Schlacht in Mesopotamien während dieses Feldzuges 3 Kavallerieeinheiten zu Ihren Streitkräften hinzufügen. Preis: 15
- NUMIDIA – Allianz mit numidischen Stämmen. Für jede Schlacht in Numidien in diesem Feldzug 4 Infanterieeinheiten zu Ihren Streitkräften hinzufügen. Preis: 15
- EGYPT – Allianz mit Ägypten. Für jede Schlacht in Ägypten in diesem Feldzug 2 Infanterieeinheiten, 1 Kavallerieeinheit und 1 Trireme zu Ihren Streitkräften hinzufügen. Preis: 15
- ACHAIA – Allianz mit mehreren griechischen Städten. Für jede Schlacht in Achaia in diesem Feldzug 2 Infanterieeinheiten und 2 Trireme zu Ihren Streitkräften hinzufügen. Preis: 15
- PIRATEN – Allianz mit Piraten. 2 Trireme zu Ihren Streitkräften hinzufügen, die in diesem Feldzug an einer Seeschlacht teilgenommen haben. Preis: 15

EINE FLOTTE BESCHLAGNAHMEN

(2 spezielle Karten)

SYMBOL: ROTES X

Mit diesen Karten gewinnt der Spieler 2 Galeeren (in seiner Farbe).

- Verlegen Sie eine Trireme in das Mare Aegaeum, so gewinnen Sie 2 Trireme in dem Mare Aegaeum. Die Verlegung ist augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie eine Trireme in das Mare Alexandria, so gewinnen Sie 2 Trireme im Mare Alexandria. Die Verlegung ist augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.

EINE STADT BAUEN (6 spezielle Karten)

SYMBOL: RED X

Eine Stadt kann nur gebaut werden, wenn der Spieler die richtige Stadtbau-Karte besitzt. Der Spieler kann sich dazu entscheiden, nur in einer der beiden angegebenen Provinzen zu bauen. In jeder Provinz darf nur eine Stadt gebaut werden. Der Spieler, der die Stadt baut, stellt seine in dieser Provinz befindlichen Einheiten bei der Stadt auf, um zu zeigen, dass er sie besitzt. Wenn danach ein anderer Spieler die Ländereien des Besitzers in dieser Provinz erfolgreich angreift und die Schlacht gewinnt, so besitzt er die Stadt. Wird die Stadt niemals ungeschützt gelassen, so gehört sie dem ersten Spieler, der Landeinheiten in diese Stadt führt.

- Bau einer Stadt in Ägypten oder Numidien. Preis: 40
- Bau einer Stadt in Hispanien oder Sizilien. Preis: 40
- Bau einer Stadt in Italien oder Neapel. Preis: 40
- Bau einer Stadt in Italien oder Mesopotamien. Preis: 40
- Bau einer Stadt in Narbonensis oder Achaia. Preis: 40
- Bau einer Stadt in Asien oder Galatien. Preis: 40

BARBAREN AN DER PFORTE

(6 spezielle Karten)

SYMBOL: ROTES X

Erhält ein Spieler eine dieser Karten, so muss er imstande sein, eine normale „BEWEGUNG“ Aktion durchzuführen (d.h. den Bewegungsrichtlinien zu folgen), die auf der Karte angegeben sind. Die BEWEGUNG verlangt jedoch keine Aktion (d.h. Erhalten der Karte und Durchführung der BEWEGUNG sind eine einzige Aktion).

- Verlegen Sie 4 Armee-Einheiten nach Moesia, so gewinnen Sie 3 Infanterieeinheiten und 1 Kavallerieeinheit in Moesia. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie 4 Armeeeinheiten nach Dacia, so gewinnen Sie 3 Infanterieeinheiten und 1 Kavallerieeinheit in Dacia. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie 4 Armeeeinheiten nach Armenien, so gewinnen Sie 40 Talente. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie 4 Armeeeinheiten nach Pannonien, so gewinnen Sie 40 Talente. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie 4 Armee-Einheiten nach Germanien, so gewinnen Sie 10 Siegespunkte. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.
- Verlegen Sie 4 Armee-Einheiten nach Britannien, so gewinnen Sie 10 Siegespunkte. Die Verlegung geschieht augenblicklich und kostet keine zusätzliche Aktion.

POLITIKER (5 Karten ... alle gleich)

SYMBOL: ROTES X

Der Spieler nimmt eine seiner unbenutzten Einflussmarken und setzt sie in die Provinz, in der sich seine Caesareinheit befindet.

- Sie erhalten eine neue Einflussmarke für die Provinz, in der sich Ihr Caesar befindet. Preis: 15

BESTECHUNG EINES SENATORS

(6 Karten ... alle gleich)

SYMBOL: ROTES X

Der Spieler wählt einen Mitspieler und nimmt eine beliebige Senatkarte aus dem Blatt des anderen Spielers.

- Einem gegnerischen Spieler (oder auch einem Alliierten) eine beliebige Senatkarte wegnehmen. Preis: 5

SKLAVENAUFGAND (eine spezielle Karte)

SYMBOL: ROTES X

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, wählt eine Provinz für den Aufstand und greift dann zunächst die Armee eines Mitspielers an. Die „Sklaven“ bekämpfen nacheinander alle Armeen in dieser Provinz, bis sie alle eliminiert sind oder bis keine militärischen Landeinheiten übrig sind. (Hinweis: Die Sklaven greifen selbst die Armee des Spielers an, der die Karte ausgespielt hat, wenn sich eine in dieser Provinz befindet und alle anderen besiegt worden sind.)

- 4 Infanterieeinheiten erscheinen in einer Provinz und bekämpfen alle Armeen dort, bis diese eliminiert sind. Wenn die „Sklaven“ überleben, werden sie entfernt. Können gegen einen Alliierten eingesetzt werden!

ARMEETRANING, SIR (5 Karten ... alle gleich)

SYMBOL: KEINES

Die Wirksamkeit dieser Karten ist kumulativ: Ein Spieler mit zwei Armeetrainingkarten erhält in Landgefechten zwei zusätzliche Würfel usw.

- Der Besitzer erhält in allen Landgefechten einen zusätzlichen Würfel. Preis: 10

MARINETRAINING (3 Karten ... alle gleich)

SYMBOL: KEINES

Die Wirksamkeit dieser Karten ist kumulativ: Ein Spieler mit zwei Marinetrainingkarten erhält in Seegefechten usw. zwei zusätzliche Würfel. Diese Karten haben keine Wirksamkeit in Landgefechten, an denen Galeeren teilnehmen.

- Der Besitzer erhält einen zusätzlichen Würfel in allen Seegefechten. Preis: 5

GUTER WIND (eine spezielle Karte)

SYMBOL: KEINES

Der Spieler, der diese Karte besitzt, kann jedes Seeangriff auf seine Galeeren beenden, bevor das Gefecht beginnt. Unbeschränkte Verwendung.

- Seegefechte vermeiden.

NACHSPANN

Spieldesign: ...Glenn Drover

Künstlerische Gestaltung: ...Paul Niemeyer

Grafisches Design und Layout: ...Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates; Glenn Drover, Paul Niemeyer

Regelhandbuch: ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

Produktion & Zusammenstellung: ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

Spieltest: ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Chris Lavoy, John Minderman, Gina Cummings, John Sheppard, David Wage, Lary mit einem „R“, Jacoby O'Connor

Ein spezieller Dank geht an: ...Larry Harris und Martin Wallace



RAILROADTM TYCOON

THE BOARDGAME

Revisit
“The Age of Steam”

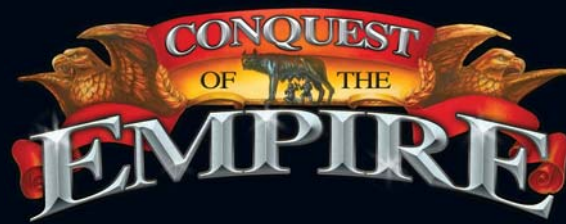
EAGLE  GAMES

Coming Soon

AGE *of* EMPIRES[®]



THE BOARDGAME



FELDZUG SPIELSEQUENZ

- (1) Provinzspielmarken platzieren
- (2) Erhältliche Eroberungskarten platzieren
- (3) Die Allianzen unter den Spielern und die Spielreihenfolge bestimmen
- (4) Die Starteinheiten platzieren – (nur für den ersten Feldzug)
- (5) Spieleraktion (2 pro Spieler pro Runde)
- (6) Steuern und Instandhaltung
- (7) Siegespunkte & Chaos
- (8) Ende des Feldzugs

SPIELERAKTIONEN

- Eine Eroberungskarte beschaffen (nur einmal pro Runde)
- Rekrutieren
- Einfluss kaufen
- Sondersteuer
- Landeinheiten verlegen
- Landschlacht
- Marineverlegung/Seegefecht
- Passen

PREIS PRO EINHEIT

- Infanterie 5
- Kavallerie 10
- Katapult 15
- Galeere 15
- General 20

