

ASSYRIAN WARS

Regeln

Version D1.1
© 2005 UGG

Inhaltsverzeichnis

1.0	Einleitung	1
1.1	Länder:	2
1.2	Die Karte	2
1.3	Gelände	3
2.0	Counter	3
2.1	Einheiten	3
2.2	Andere	4
2.3	Karten	5
3.0	Spielverlauf	5
3.1	Spielen mehrerer Karten	5
3.2	Zuvorkommen	5
3.3	Ausspielen von Karten für Kleinstaaten	6
3.4	Ende des Zuges	6
3.5	Verlängerter Zug	6
3.6	Interphase und Spiel-Ende	6
4.0	Es geht los	6
4.1	Vorbereitungen	6
4.2	„Force Pool“	6
5.0	Spielablauf	6
5.1	Zug Einleiten	7
5.2	Tribut	7
6.0	Aktionsphase	7
6.1	Bau von Einheiten und Schiffen	8
6.2	Söldner Anheuern	8
6.3	Anführer Kaufen	8
6.4	Reparatur	8
6.5	Einheiten aus der „Regroup Box“ kaufen	8
6.6	Bewegung	8
6.7	Schlacht	11
6.8	Belagerung	13
6.9	Politik	15
6.10	Einheiten auf feindlichem Gebiet versorgen	15
6.11	Ereignisse spielen	15
6.11.a	Desaster	16
6.11.b	Krieg außerhalb der Karte	16
6.11.c	Allianz brechen	16
6.11.c2	Stadtstaaten Pakt	17
6.11.d	Kampf-Karten	17
6.11.e	Reaktion Karten	17
6.11.f	Politische Karten	17
6.11.g	„Karten“ Karten	17
6.11.h	Bewegungs-Karten	17
6.11.i	Wirtschafts-Karten	17
6.11.j	Rekrutieren Karten	17
6.11.k	Sabotage Karten	17
6.11.l	Dauerhafte Karten	17
6.11.m	Geheime Diplomatie	17
6.12	Änderung der Kontrolle	17
6.12.a	Folgen der Kontrolländerung	18
6.13	Eroberung	18
6.14	Plünderung	18
6.15	Handelsstörung	18
6.16	Marineangelegenheiten	19
6.16.a	Bau und Reparatur	19
6.16.b	Seebewegung	19
6.16.c	Seetransport	19
6.16.d	Laden und Entladen	19
6.16.e	Amphibische Landung	19
6.16.f	Such Prozedur	19
6.16.g	„Trade Boxes“ (Handels Boxen)	20
6.17	Das Verhalten Neutraler	20
6.18	AP Einkommen	20
6.19	Ende des Spielzuges	20
7.0	Die Interphase	20
7.1	Eroberung	20
7.2	Anführer Befördern	22

7.3	Einkommen Berechnen	22
7.4	Politik	23
7.5	Geheime Diplomatie	24
7.6	Zeittafel-Ereignisse	25
7.7	Armee-Verlegung	25
7.8	Das Spiel fortsetzen	25
8.0	Spezielle Regeln	25
8.1	Neutrale	25
8.2	Kriegseintritt	26
8.3	Sieg	26
8.4	Kampagnen Spiele für 2 Spieler	26
9.0	Optionale Regeln	26
9.1	Vorzeitiges Ende	26
9.2	Anführer Rückseiten	27
9.3	Kombinieren von Rückseiten	27
9.4	Stehendes Heer	27
9.5	Nebel des Krieges	27
9.6	Söldner verkaufen	27
9.7	Spezialfähigkeiten der Einheiten	27
10.0	Erweiterte Regeln	28
10.1	Nomadenvverhalten	28
10.2	Die Meder	29
10.3	Tronfolge	29
10.4	Seltene Spiel-Situationen	29

Credits

© 2005 UGG
(Udo Grebe Gamedesign)
Assyrian Wars ist ein UGG (Udo Grebe Gamedesign) eingetragenes Warenzeichen

Spiel-Autor: Udo Grebe
Spiel-Entwickler: Andreas "The Japanese" Bertram, Dirk Blech, Thomas Lentzen
Korrekturen: Thomas Lentzen
UGG CHEF Playtester:
Ludwig Schmelz

Playtester:
Christian Didler, Niek van Diepen, Wouter de Groot, Mathieu de Hingh, Benjamin Radermacher, Andre Steenveld, Matthias Timmer, "Rasmus Ashur" Schulte Ladbek, Wolfgang Peschke, Urs Bleuel, Tobias Peters, Dirc Franke und andere, die nicht hier erwähnt werden wollten.

Counterdesign: Andreas Bertram, Thomas Lentzen
Titel Grafik: Adrian George
Kunst-Direktor: Udo Grebe
Graphiken: Udo Grebe, Andreas Bertram, Dirk Blech, Thomas Lentzen
"Logistik": Bianca Blech

Spiel-Zubehör

- 3 vollfarbige zugeschnittene Countersheets
- 1 Landkarte DIN A 1
- 2 Quickstart Karten
- 1 Regelheft.
- 1 Tutorialheft
- 2 Szenario-Karten
- 1 Siegpunkte Notizblatt
- 6 sechsstellige Würfel (W6)
- 110 Karten
- Box
- Nur für P 500 Kunden: 1 x Szenario karte „Ashurbanipals Kampagnen“

Die Bezeichnung "W6" bezieht sich einen 6 seitigen Würfel .

Wenn irgendwelche dieser Teile fehlen oder beschädigt sind, entschuldigen uns wir für die momentane Unannehmlichkeit und bitten Sie, Kontakt mit uns aufzunehmen: orders@ugg.de oder gmtoffice@aol.com für Kunden in den USA, Kanada oder Mexiko.

Wenn Regel Fragen hinsichtlich des Spiels entstehen, beantworten der Autor und der Verleger sie gerne. Bitte halten sie sich an die unten angegebene Vorgehensweise, um sicherzustellen, das sie schnell Antwort erhalten:

** Jede Frage bitte unter Angabe der Regelnummer stellen, welche sich auf die Frage anwenden lässt und wenn möglich, die Frage in "ja" oder „nein“ Form ausdrücken..*

Kundendienstcenter:

Post: Udo Grebe Gamedesign
(UGG)

Bergheimer Str. 6
D - 50181 Bedburg
Deutschland

Telefax: + 49-2272 -930357

Unsere E-Mail Adresse ist:
rulz@ugg.de

*Die Telefonnummer ist +49 - 2272 - 7702, aber **Regelfragen werden nicht am Telefon beantwortet.** UGG bevorzugt E-Mail, Telefax oder Briefe für Spielfragen, damit es einfacher für uns ist, eine Aufzeichnung der gestellten Fragen, und wie sie beantwortet wurden, zu erstellen.*

- *Wenn Sie Ihren Namen und Adresse bei Udo Grebe Gamedesign registrieren möchten, bitte einen Brief oder eine E-Mail schicken. Registrierte Kunden erhalten kostenlos das UGG Rundschreiben, (per Massen E-Mail) mit Errata und Informationen über zukünftige Produkte.*

UGG Webseite

<http://www.ugg.de>

FAQ - Seite:

<http://www.ugg.de/bg/AW/AW.FAQ.shtml>

Für Diskussion über UGG Spiele in der Öffentlichkeit: www.consimworld.com suchen sie nach „pregunpowder“, Ancient, Assyrian Wars.

ASSYRIAN WARS

1.0 Einleitung

Assyrian Wars ist ein Spiel für 1 bis 5 Spieler, welches sich mit den Kriegen zwischen Assyrien und seinen Nachbarländern zwischen 722 und 605 BC beschäftigt. Die Spieler übernehmen eine oder mehr der 5 Großmächte im Spiel. Die Empfehlung des Designers ist 3 oder mehr Spieler.

1.1 Länder:

In Assyrian Wars werden die Länder unterteilt in Großmächte, Kleinstaaten, Stadtstaaten und Nomadenstämme.

A) Großmächte:

- 1)  Assyrien (AS)
- 2)  Meder (ME)
- 3)  Ägypten (ÄG)
- 4)  Babylonien (BA)
- 5)  Elam (EL)

B) Wer spielt wen?

Wer welche Großmacht spielt hängt vom Szenario und der Anzahl der Spieler ab. Die Einstiegs-ECO Level und die anderen Szenarioinformationen können sich von den durch die Spielmechanismen ermittelten Werten unterscheiden, aber diese Änderungen werden durch die angenommenen Aktionen verursacht, die vor Beginn des Szenario durchgeführt wurden.

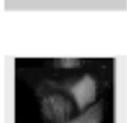
Spieler	AS	ME	ÄG	BA	EL
Kampagne					
5	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	3
3	1	3	2	2	3
2	1	2	2	2	2
Aufstieg und Fall					
4	1	2	-	3	4
3	1	2	-	2	3
2	1	2	-	2	2

Die Zwei Flüsse					
3	1	-	-	2	3
2	1	-	-	2	2

Wenn sich die Spieler nicht darüber einig werden, wer welche Großmacht spielt, würfelt jeder Spieler einen W6. Wer am höchsten würfelt darf zuerst aussuchen usw.

Sonderregeln für 2-Spieler Spiele siehe 8.4.

C) Kleinstaaten

- 1)  Phönizien
- 2)  Judäa, Israel
- 3)  Syrien
- 4)  Urartu
- 5)  Phrygien
- 6)  Persien,

D) Kleinstädte

- 1)  Zypern, Petra, Adana, Malatia, Dilmun und Zirkitia

E) Nomadenstämme

Araber und Aramäer sind Söldner mit einigen Besonderheiten, Skythen und Cimmerer sind unabhängige Stämme.

- 1)  Skythen



G) Lager

Das Assyrische Lager

Assyrien und alle seine Verbündeten.

Das Rebellenlager (Rebellen)

Alle Länder, die sich der Herrschaft des Assyrischen "Königs der Welt" widersetzen.

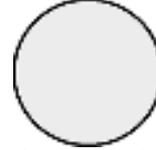
Andere Länder

Alle Länder, die nicht zu einem der beiden Lager gehören.

- In den Szenarien steht der politische Anfangsstatus für jedes Land.

1.2 Die Karte

Die Karte wird in **Gebiete** unterteilt.



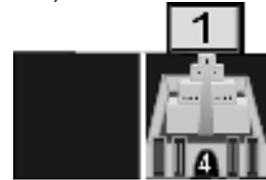
Runde Gebiete haben keine Produktion.



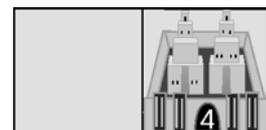
Doppelte rechteckige Gebiete enthalten eine Stadt oder eine Festung.



Rechteckige Gebiete werden für Länder mit örtlich festgelegter Wirtschaftsstärke (Persien) verwendet.

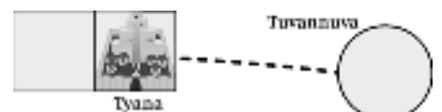


Gebiete mit einer Zahl auf der Stadt (ECO-Level) stellen reiche Städte mit starker Wirtschaft dar.



Damascus

Hauptstädte haben 2 Türme und ihr Name wird in Rot unterstrichen.



ASSYRIAN WARS

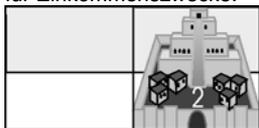
Alle Gebiete haben Verbindungen, die anzeigen zwischen welchen Gebieten Bewegung erlaubt ist.

Das Meer wird in **Seezonen** unterteilt. Diese werden durch dunkelblaue Linien getrennt. Seezonen haben keinen Namen, wir bezeichnen Seezonen anhand der angrenzenden Küstengebiete.

1.3 Gelände

Die Gebiete im **Heimatland** eines Landes sind in ihrer **nationalen Farbe gedruckt und heißen Heimatgebiete**

Alle Gebiete, mit Mischfarben (Inhaberfarbe oben, Weiß unten) sind verbündete Gebiete. Verbündete Gebiete gelten als Städte für Einkommenszwecke.



Tarsus

Verbündete Gebiete können durch andere Länder genommen werden und zählen als Verbündetes Gebiet für den neuen Inhaber, der die Kontrolle dort so lange behält, wie er dort eine Garnison aufrechterhält.

Seezonen können von Landeinheiten nicht betreten oder überquert werden.

Das „**Sealand**“ Gebiet ist sowohl ein Gebiet als auch eine Seezone. Es kann von Landeinheiten und Schiffen betreten werden. Landeinheiten hinein und heraus zu bewegen kostet 2 AP und verursacht Abnutzung für nicht Babylonische Einheiten.

Anmerkung: In den antiken Zeiten verlief die Küste des Persischen Golfes (welcher damals „Bitter River“ genannt wurde) deutlich anders als heute.

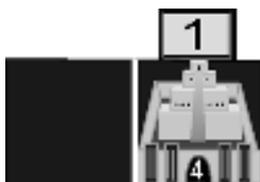
Die große Seezone mitten in einem Meer kann nicht betreten oder überquert werden, es sei denn zum Betreten der Handelsbox. Wenn Sie Schiffe in eine andere Seezone bewegen möchten, müssen Sie sich entlang der Seezonen neben der Küste bewegen.

Eine **Feldschlacht** wird durch die Effekte der Gelände Verbindungen **beeinflusst**, durch welche der Angreifer das Kampfgebiet betritt.



Die Zahl, die in der Stadt gedruckt ist, wird die **Stadt-Verteidigung** genannt. Dieses ist die Zahl an Kampfwürfeln, welche die Stadt gegen angreifende Belagerer zur Verfügung stellt.

Anmerkung: Die Terrain-Tabelle auf der Landkarte zeigt fälschlicherweise an, dass die Stadtverteidigung im Tor angegeben sei.



Festung

Angreifer -1: verringert die Kampffaktoren aller angreifenden Belagerer um eins.

Um eine Festung von einer Standardstadt zu unterscheiden, beachte dass eine Festung höhere Stadtmauern hat, die Türme dunkel sind und die Stadtverteidigung im Stadttor gedruckt ist.

Verbindungs- oder Rand-Effekte

Dieses Regelheft ist in Schwarz-weiß gedruckt. Wenn eine Farbe erforderlich ist, um eine Verbindung zuzuordnen so wird sie angegeben. Ansonsten wird keine Farbe erwähnt.

Standard Verbindung (schwarz)

Das Überqueren einer Standard Verbindung verursacht keine speziellen Effekte

Wüste (Orange Linie auf weißem Hintergrund).

Abnutzungs- Check beim Überqueren einer Wüstenverbindung und beim Beginn eines Impulses in einem Gebiet, das **nur** Wüsten Verbindungen hat.



Flüsse (blau)

Verteidiger + 1 Kampfwürfel

nur einmal gezählt, selbst wenn mehrere Flüsse überquert werden

Gebirgs- Verbindung

Verteidiger würfelt 2 extra Kampfwürfel



Meder (weiß)

Abnutzungs- Check für alle Landeinheiten außer Medischen regulären Einheiten. Verteidigende Medischen reguläre Einheiten würfeln 1 extra Kampfwürfel.



Mede Only

Nur Meder (Rot)

Nur Medische Reguläre könne das „Mede Far East“ Gebiet betreten und diese Verbindung überqueren.

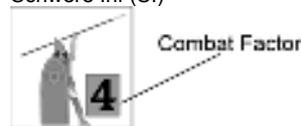
2.0 Counter

In den meisten Fällen wird das gleiche Bild für den gleichen Einheitentyp bei allen Ländern benutzt. Manchmal haben bestimmte Länder eigene Bilder. Wenn dies der Fall ist, so wird das unter dem Bild angemerkt.

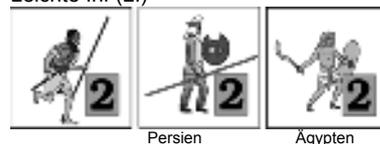
2.1 Einheiten

2.1.1 Land-Einheiten

Schwere Inf (SI)



Leichte Inf (LI)



Schwere Kav. (SK)



Leichte Kav. (LK)



Berittene Bogenschützen (BB)



Bogenschützen (B)



Assyrien

Streitwagen (SW)



Jede Einheit hat eine **Zahl** und ein **Symbol**, aufgedruckt. Die Zahl ist der **Kampf-faktor** der Einheit, das Symbol kennzeichnet die **Kategorie der Einheit**.

Einige Einheiten Kategorien verwenden unterschiedliche Symbole, siehe oben.

Nur mit den speziellen Regel 9.7 unterscheiden wir zwischen den Einheiten Kategorien wie oben. Andernfalls werden alle Einheiten gleich behandelt. Die einzige relevante Information ist dann der **Kampf-faktor**.

2.1.2 Anführer



Ein Anführer hat ein Kommando Limit (Command Rating), welches der Höchst-

ASSYRIAN WARS

zahl der regulären Einheiten, die er befehlen kann, entspricht.

Der Aktionswert (Action Rating) wird für Kampfmodifikator, Abfangen- und Ausweich-Proben verwendet.

Wenn ohne die freiwillige Regel **9.2** gespielt wird, agieren Anführer immer mit ihrer stärkeren Seite.

Könige

König



Königsmarker



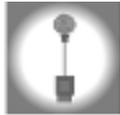
Könige arbeiten wie Anführer, aber haben keine Rückseite. Die Rückseite stellt einen anderen König dar. Der Königsmarker (anders als ein benannter König) befördert einen Standard Anführer zu einem König und erhöht auf diese Weise beide Werte dieses Anführers. Siehe auch **6.3**.

Armee und Armeegruppe

Armeegruppe



Armee



Diese Marker werden benutzt, um Unordnung auf der Karte zu reduzieren, wenn zu viele Einheiten in einem Gebiet sind. Der Marker wird ins Gebiet gelegt und die Einheiten auf die Armeegruppenkarte des Spielers gelegt.

2.1.3 Schiffe

Combat Factor

Search Number



Schiffe können je 1 Einheit transportieren und haben einen Kampf-Faktor (Combat Factor) und einen Suchwert (Search Number).

Frontseite und Rückseite

- Fast alle Counter sind beidseitig auf ihren Vorder- und Rückseiten bedruckt.
- Die Rückseiten sind flach. Die Vorderseiten sind an ihren Rändern gerundet.
- Die Kampffaktoren auf den Rückseiten, sind immer niedriger als die auf den Vorderseiten.
- Zahlen auf dem Vorderseite sind schwarz, Zahlen auf der Rückseite sind weiß.

Großmächte

Assyrien	Schwarz (mit Spot)
Babylon	Dunkel Grün (mit Spot)
Ägypten	Gelb (mit Spot)
Mede	Rot (mit Spot)

Elam	Dunkelgrau (mit Spot)
------	-----------------------

Kleinstaaten

Phönizien	Braun (mit Spot)
Syrien	Hellgrün (mit Spot)
Israel	Dunkelblau (mit Spot)
Judäa	Blau (mit Spot)
Persien	Hellbraun (mit Spot)
Phrygien	Hellblau
Urartu	Pink (mit Spot)

Nomaden

Cimmerer	Hellgelb
Scythians	Hellgrau mit orangen Streifen

Söldnernomaden

Aramäer	Hellgrau mit umgekehrtem Spot
Araber	Weiß
Söldner	Orange (mit Spot)

Kleinstädte haben keine Streitkräfte außer ihrer Stadtverteidigung. Ihre Gebiete sind in Weiß gedruckt.

Diese sind: Zypern, Petra, Adana, Malatia, Dilmun und Zirkitia.

Jede kleine Stadt hat einen Marker, zum Anzeigen des politischen Status auf der Diplomatie Tabelle.



Runde Gebiete in Weiß sind Niemandsland, ohne diplomatischen Status. Sie gehören niemandem und können von jedem betreten werden.

2.2 Andere Marker

Marker für:

Plünderung

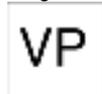


Stadtbeschädigung

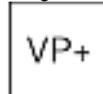


Die Hintergrundfarbe zeigt an, zu welchem Land der Marker gehört. Das ist für alle Marker mit nationalen Farben zutreffend.

Sieg Punkte



Sieg Punkte+



Handelsmarker



Zahlen Marker



Zahlen Marker können benutzt werden, um die Dauer einer Aushungerungsbelagerung anzuzeigen, zur Anzeige der Zahl von AP, welche für den gegenwärtigen Impuls übrig sind, oder um andere Marker zu erhöhen. Platz auf einer Tabelle ist begrenzt. Deshalb wird, wenn ein Marker auf einer Tabelle sein Maximum erreicht hat, dieser Marker auf seine + Seite gedreht, die anzeigt,

dass er jetzt 1 x das Maximum der Tabelle + die angezeigte Nummer zählt.

Ein Zahl Marker auf einer Tabelle zeigt an, wie viele Male die Tabelle ihr Maximum erreicht hat.

Beispiel: Assyrien hat einen VP+ Marker auf der Nr. 5 seiner Tabelle und einen Marker mit 2 Zahlen unter dem VP+ Marker.

Assyrien hat $3 \times 15 + 5 = 50$ VPs. 2×15 für den Marker der Nr. 2 + 1×15 für VP+ und 5 für die auf der Tabelle angezeigte Position.

Aushungern



Einkommen



ECO-Level Marker geben das Einkommen eines Landes an.

ECO plus



ECO minus,



ECO+ Marker zeigen Gebiete mit zusätzlichem ECO-Einkommen an (ein voller ECO-Level pro Marker); ECO minus Marker zeigen Gebiete mit negativem ECO-Einkommen an. (Siehe **7.3.1**).

Tributverweigerung



Schwarzer Hintergrund markiert solche Kleinstaaten, welche in diesen Zug die Zahlung verweigern (nach Tribut Check), weißer Hintergrund (Rückseite) markiert solche die im letzten Zug erfolgreich Tribut verweigerten und ihren Tribut Check um einen weiteren W6 erhöht bekommen (Siehe **5.2**).

Tribut



Revolte



Tribut Marker zeigen das positive (nur Großmächte) oder negative Einkommen eines Landes durch Tribut an. Verwende für Kleinstaaten die Tributtabelle auf der Karte, Großmächte verwenden ihre eigene Tabelle.

Einige der Revolte Marker haben auf der Rückseite „Pillage 1“.

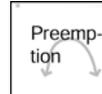
Spiel-Zug



Impuls Runde



Zuvorkommen



Impuls



Beendete letzten Zug



Verwendet



ASSYRIAN WARS

Verluste



Fernkampftreffer



2.3 Karten

Am Ende des Tutorialbuches ist ein spezieller Anhang mit einer Liste aller Karten. Karten und AP vom Einkommen steuern das Spiel. Ohne diese kann man fast nichts tun.

Die meisten Karten werden von einem gemeinsamen Stapel gezogen und nach Gebrauch sichtbar in einem gemeinsamen Ablagestapel gelegt (diese werden auch als „Zufallskarten“ bezeichnet). Heimatkarten dagegen gehören einem bestimmten Land und werden nach Gebrauch auf Seite gelegt und in der Interphase dem besitzenden Land zurückgegeben.

Die Armeegruppenkarten sind nur ein Platz um Einheiten und Anführer aufzunehmen.

Heimatkarten

- Die Karten jedes Landes, die seine nationale Farbe tragen, sind die Heimatkarten. Diese werden während des Spiels behalten. Heimatkarten können nicht durch andere Spieler von Ihrer Hand entfernt werden und zählen nicht, wenn man die minimale oder maximale Handgröße überprüft. Wenn eine Heimatkarte benutzt wird, legt das besitzende Land sie mit der Oberseite nach oben auf einen extra Ablagestapel.
- Jedes aktive Land führt seinen eigenen Heimatkarten Ablagestapel. Die Rückseiten der Heimatkarten der Großmächte enthalten die geheime Diplomatieltabelle und eine Zusammenfassung der Besonderheiten der Großmächte (als Gedächtnisstütze).
- Die Rückseiten können für diese Zwecke benutzt werden, auch wenn die Heimatkarte bereits diesen Zug gespielt wurde.
- In Phase 7.3.2 werden die Heimatkarten ihren Besitzern zurückgegeben.

3.0 Spielverlauf

- Das Spiel besteht aus 5 Zügen, wobei jeder Zug für die Herrschaftsperiode eines Assyrischen Königs steht.
- Jeder Zug wird in Impulsrunden eingeteilt. Jede Impulsrunde wird in Impulse eingeteilt.

3.1 Impuls: Das Land mit dem Impuls Marker auf seinem Feld in dem Impulsschieber (in der Kampagne Assyrien) führt einen Impuls durch.

- Um einen Impuls durchzuführen **MUSS** das handelnde Land **eine Karte** während des Impulses **spielen**.
- Die Karte kann entweder als Ereignis gespielt werden (tun, was der Text vorgibt), oder als **Action Points (AP)** entsprechend der Zahl auf der Karte.
- Egal, ob die Karte als Ereignis oder als AP gespielt wird, kann das Land eine An-

zahl von AP vom AP Einkommen für diese Impulsrunde zusätzlich spielen. Diese Zahl darf kleiner oder gleich dem Einkommen sein (plus gesparte AP, falls vorhanden).

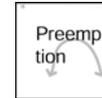
- Ein Maximum von 4 AP kann gespart werden, um in einem späteren Impuls verwendet zu werden. Benutze einen Zahlen Marker, um anzuzeigen wie viel AP gespart wurden.
- Das Sparen von mehr als 4 AP ist nicht erlaubt. Sollte die Zahl der gesparten AP absichtlich oder unabsichtlich diese Zahl übertreffen, sind überschüssige AP verloren.
- Was während eines Impulses im Detail getan werden kann, siehe Kapitel 6.
- Nachdem ein Land seinen Impuls beendet hat, vollzieht das Land rechts davon auf dem Impulsschieber einen Impuls.
- Nachdem der Impuls Marker einmal bis zum Startland durchgelaufen ist, wurde damit eine **Impulsrunde** beendet. Bewege den Impulsrundenmarker ein Feld weiter. Benutze die Tabelle Assyriens, um Spielzug und Impulsrunde anzuzeigen.

3.2 Spielen mehrerer Karten

- Normalerweise kann nur eine Karte pro Impuls gespielt werden. Bestimmte Karten erlauben das Spiel von zwei Karten pro Impuls. Das sind die **+ Karten**, welche meistens Heimatkarten sind. Vorheriges Ankündigung des Spielers mehrerer Karten ist nicht erforderlich. Die + Karte kann die erste oder zweite Karte sein, die im Impuls gespielt wird.
- Pro Impuls können nicht mehr als 2 Karten gespielt werden.
- Ausnahme: Reaktion- oder Kampf-Karten als Ereignis dürfen in beliebiger Anzahl aber nur in passenden Spielsituationen gespielt werden (Details siehe 6.11).

3.3 Zuvorkommen

- Das Land mit den meisten Karten auf der Hand (einschließlich Heimatkarten) kann einem anderen Land zuvorkommen, einfach durch Ankündigung bevor das andere Land seinen Impuls durchführt. Das zuvorkommende Land vollzieht einen Impuls. Danach fährt das Land, dem zuvorgekommen wurde fort.



- Die Land mit der Zuvorkommen Fähigkeit (meistens Assyrien) hat den „Preemption“ Marker auf seinem Feld in der Impuls Tabelle. Wenn 2 oder mehr Länder die meisten Karten auf der Hand haben, kann keiner zuvorkommen.

Wann kommt man zuvor

- Zuvorkommen tritt **ZWISCHEN** Impulsen nie während eines Impulses auf.
- Bevor man einem Impuls nimmt, muss der Spieler mit der Zuvorkommen Fähigkeit gefragt werden, ob er zuvorkommen möchte. Wenn die Antwort "nein" ist, setzt man das Spiel normal fort.

Wem man zuvorkommen kann

- Einem Land ohne spielbare Karten auf der Hand kann nicht zuvorgekommen werden. Diese Bedingung wird zum Zeitpunkt des Zuvorkommens überprüft. Wenn während eines Zuvorkommen Impulses das Land, dem zuvorgekommen wurde, alle seine Karten verliert, kann das nicht nachträglich das Zuvorkommen verhindern.
- Das ist auch zutreffend, wenn solch ein Land nur eine andauernde Belagerung fortsetzt oder die Nummer auf einer „Krieg Außerhalb der Karte“ Karte anpasst.

Name der Karte

Aramäische Nomaden 4

AP-Wert der Karte



Illustration

Legende: Lege die aramäischen Nomaden Einheiten in deinen Söldner Pool. Du kannst diese wie normale Söldner anwerben und sie werden von "Oberführer" und "Geführer" Karten nicht betroffen. Sie werden nicht in der "Interphase" entfernt. Solange Du noch aramäische Nomaden anwerben kannst, kannst du keine Söldner, die keine Nomaden sind, aus deinem Söldner Pool anwerben. Wenn diese Karte erneut gespielt wird bevor alle Einheiten der aramäischen Nomaden eliminiert wurden, werden die nicht eliminierten von Spiel entfernt, bevor der Effekt der Karte angewendet wird.

Effekt(e) des Ereignisses

AP-Kosten des Ereignisses

AP 3

40 Rekrutieren

Art der Karte

Nummer der Karte

ASSYRIAN WARS

- Wenn ein Land ohne Karten noch genügend AP hat, um eine Karte zu kaufen, (5 oder mehr, einschließlich dem Einkommen des aktuellen Impulses) muss es das tun. **Wenn ein Land genügend AP hat, um eine Karte zu kaufen, kann ihm zuvorgekommen werden.**
- Einem aktivem Nomadenstamm, mit der Fähigkeit eine Zufalls- Karte vom Kartestapel zu ziehen, kann man zuvorkommen.
- Einem inaktiven nicht alliierten Kleinstaat kann man zuvorkommen.
- **In der ersten Impulsrunde eines Zuges ist kein Zuvorkommen erlaubt.**
- Kein Land kann 2 aufeinanderfolgende Impulse durchführen.
- Nachdem ein Land mit der Zuvorkommensfähigkeit einen Impuls durchgeführt hat, muss ein anderes Land einen regulären Impuls durchführen, bevor weiteres Zuvorkommen möglich ist.

Zuvorkommen und Einkommen:

- Ein Zuvorkommen-Impuls bringt keine AP vom Einkommen (siehe 6.18).
- Merke: Das Einkommen ist pro Impulsrunde, nicht pro Impuls.
- Für einen Zuvorkommen- Impuls können nur AP von Karten oder Ereignissen verwendet werden. Außerdem ist erlaubt die AP Kosten eines Ereignisses auf den folgenden regulären Impuls zu kreditisieren.
- Oder verwende AP von einem Zahlen Marker welche in einem vorherigen regulären Impuls gespart wurden.

3.4 Ausspielen von Karten für Kleinstaaten

- Das Ausspielen von Karten für Kleinstaaten wird durch die Großmacht verwaltet, die mit dem Kleinstaat verbündet ist.
- Wenn der Kleinstaat keine verbündete Großmacht hat, aber im Krieg ist, bestimmt ein zufälliger Spieler die Aktionen des Kleinstaates (siehe 7.3.3).
- **Nicht verbündete Kleinstaaten, die nicht im Krieg sind, sind inaktiv und tun nichts!**

3.5 Ende des Zuges

- Der Zug ist beendet, nachdem die letzte Karte gespielt ist, und alle Aktionen des daraus resultierenden Impulses durchgeführt wurden.
- Wenn ein Land das letzte mit spielbaren Karten ist, aber das Ausspielen einer weiteren Karte einen aufeinanderfolgenden Impuls verursachen würde, endet der Zug. Die überschüssigen Karten, die zu einem aufeinanderfolgendem Impuls führen, werden bis 7.3.2 behalten.
- Die Fähigkeit der aktiven Nomaden, Zufalls- Karten zu ziehen oder die Fähigkeit der Länder, eine Karte für 5 AP zu kaufen, wird für die Überprüfung, ob der Zug zu Ende ist, ignoriert.

3.6 Verlängerter Zug

Was der letzte Impuls zu sein scheint, könnte dadurch, dass ein anderes Land eine Karte erhält, oder durch die ungespielten Karten eines **inaktiven** Kleinstaats, welche durch ein Bündnis oder eine Kriegserklärung verfügbar werden, verlängert werden.

3.7 Interphase und Spiel-Ende

- Zwischen den Spiel Zügen findet eine Interphase statt.
- Das Spiel beginnt mit dem ersten Impuls von Assyrien in der Herrscherperiode von Sargon II. Es endet nach der Interphase, die auf Zug 5 folgt.
- Das Spiel kann vorher enden, hauptsächlich durch eine frühe Niederlage eines Lagers. (Plötzliches Ende siehe 9.1.).
- Es gibt mehr Szenarien, die andere Anfangsdaten haben.

4.0 Es geht los

Die beste Weise, das Spiel zu erlernen ist die Regeln nur zu „Überfliegen“. Dann sollte man das Szenario „Die Zwei Flüsse“ aufbauen und das Tutorial durchspielen.

Beim Spielen des **Tutorials** *gebrauche* die Regeln als „Lexikon“, um Sachen nach zu schauen, die unklar sind. Es wird nicht empfohlen, zu versuchen, vor Spielbeginn die ganzen Regeln auswendig zu lernen.

Die Spielmechanismen selbst sind einfach. Komplexität kommt durch die vielen Möglichkeiten, die Spieler haben und die Entscheidungen, die sie treffen müssen.

Der erfahrene „Point to Point“ Spieler ist mit den meisten Angelegenheiten vertraut. Anmerkung: Einige Verfahren wie das Abfangen oder Ausweichen sind im Detail anders als in den meisten anderen „Point to Point“ Spielen.

4.1 Vorbereitungen

- Alle Länder stellen ihre Truppen **gleichzeitig** entsprechend dem Szenario auf (siehe dort).
- Platziere die Marker für: Handel, ECO, Tribut und Diplomatie für jedes Land.
- Kleinstaaten, die nicht im Krieg sind und nicht verbündet sind, werden nicht aufgestellt. Für Sie werden nur ECO, Tribut und diplomatischen Marker platziert.
- Großmächte benutzen ihre Tabelle für VP und Tribut. Kleinstaaten benutzen die Tribut Tabelle für Tributmarker.
- Marker für Impuls und Zuvorkommen werden auf der Impuls Tabelle auf den Punkt für Assyrien platziert.
- Marker für den Spielzug und die Impulsrunde werden auf die Assyrien Tabelle der Diplomatie Tabelle platziert.

Die aktiven Länder erhalten ihre Zufallskarten, entsprechende den Information in den Szenarien:

- Jeder Spieler hat eine Kartenhand welche die Heimatkarten und Zufallskarten, die vom Stapel gezogen werden enthält. Die anderen Spieler dürfen sich diese Karten nicht ansehen.
- Heimat- und Armeegruppen-Karten werden nicht im Zieh-Stapel platziert, sondern den besitzenden Ländern gegeben.
- Die übrigen Karten werden gemischt und mit der Oberseite nach unten hingelegt als Zieh-Stapel von dem die Zufallskarten für alle Spieler gezogen werden.
- Die Heimatkarten werden benutzt, um anzuzeigen, welche Handkarten welchem Land gehören.
- Alle Karten außer den Heimatkarten werden nach dem Ausspielen im selben Ablagestapel entsorgt.
- Die Ausnahme vom obigen sind „Krieg Außerhalb der Karte“ Karten und Karten deren Effekte dauerhaft sind, oder zumindest länger als einen Impuls anhalten, welche mit der Oberseite nach oben liegen bleiben bis der Effekt vorbei ist. Dann werden sie in den Ablagestapel gelegt.
- Jeder Spieler darf für die Heimatkarten einen eigenen Ablagestapel führen, in den die gespielten Heimatkarten mit der Oberseite nach oben gelegt werden. Diese Karten werden in der Interphase zurückgegeben.
- Alle Ablagestapel dürfen von jedem eingesehen werden.
- Der Zieh-Stapel wird nicht neu gemischt. Wenn alle Karten gezogen wurden, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zieh-Stapel umgedreht hingelegt. Sonst wird der Zieh-Stapel nie gemischt.

4.2 „Force Pool“

- Der „**Force Pool**“ eines Landes besteht aus allen Einheiten, die diesem Land zur Produktion zur Verfügung stehen, aber noch nicht gebaut sind.
- Alle verfügbaren regulären Einheiten eines Landes kommen in den „Force Pool“. Einige Einheiten sind am Anfang nicht erhältlich, werden aber dem „Force Pool“ durch bestimmte Kartenergebnisse hinzugefügt.
- Die folgende Anzahl zufällig gezogener Söldner werden dem „Force Pool“ des betreffenden Landes hinzugefügt:

Assyrien: 8
Großmacht: 4
Kleinstaaten: 1

- Nomaden erhalten keine Söldner. Inaktive Kleinstaaten erhalten ihre Söldner nicht jetzt, sondern wenn sie aktiviert werden (siehe 6.17).
- Führe eine Geheimdiplomatiephase wie in 7.5 durch.

5.0 Spielablauf

Aktionen werden in **genauer Übereinstimmung** mit dem folgenden Ablauf durchgeführt:

5.0 Anfang des Spielzuges
(alle Länder gleichzeitig)

ASSYRIAN WARS

5.1 Zug Einleiten

5.2 Tribut

6.0 Aktions-Phase (Details siehe 6.0)

Der Ablauf in 6.0 wird wiederholt, bis es nur noch ein Land mit Karten auf der Hand gibt. Dieses Land spielt eine letzte Karte (eventuell 2, mit einer + Karte).

6.19 Ende des Zuges

Nach Abschluß dieses letzten Impulses endet der Zug und das Spiel wird mit der Interphase fortgesetzt.

7.0 Interphase (Details siehe 7.0)

5.1 Zug Einleiten

- Alle Länder entlassen ihre Söldner welche noch auf der Karte, in der „Regroup Box“ und im „Force Pool“ sind.
- Nur Assyrien kann beschließen, Söldner, die auf der Karte sind, zu behalten. Alle Assyrische Söldner bleiben auf Karte und im Dienst, bis Assyrien auswählt, welche Assyrien in seinem ersten Impuls erneut anheuert. Söldner, die Assyrien nicht neu anheuert, werden danach entlassen.
- Wenn Assyrien mehr als 8 Söldner im Dienst hat, können sie mehr als 8 oder alle davon erneut anheuern.

Neue Söldner werden zum „Force Pool“ hinzugefügt:

- Assyrien: erhält seine neuen Zufalls-Söldner zum „Force Pool“ in seinem ersten Impuls gemäß: 8 (minus der Anzahl, die er vom letzten Zug behalten hat)

Großmacht: 4

Kleinstaat: 1

Dieser Schritt 5.1 wird im ersten Zug übersprungen (weil das bereits beim Aufbau in Phase 4 erledigt wurde).

5.2 Tribut



"Frieden ist kein Zustand zwischen unabhängigen Ländern. Frieden ist eine Dienstleistung, die man kaufen kann...für Tribut an den Assyrischen König."

- Die Szenarien geben vor, wer bereits Tribut an Assyrien gezahlt hat und wer ablehnte, Tribut zu zahlen.
- Bei Großmächten, und bei Kleinstaaten, die mit einer Großmacht verbündet sind, entscheidet der Spieler, ob Tribut gezahlt wird.
- Länder, die von irgend jemandem erobert wurden oder anderweitig verpflichtet sind, einer Großmacht Tribut zu zahlen, tun dies während der Interphase und werden in dieser Phase nicht erneut überprüft.
- Alle anderen nicht verbündeten Kleinstaaten werden auf Tribut in Reihenfolge der Impuls Tabelle überprüft. Die, die bei der Tributprüfung durchfallen, werden mit einem „Tribut Refused“ Marker markiert.

Nur Großmächte können Tribut erhalten, Kleinstaaten können nur Tribut zahlen. Wenn nur Einheiten eines Kleinstaates

verwendet werden, um ein Land zu erobern, dann erhält die Großmacht, die mit diesem Kleinstaat verbündet ist, den Tribut.

Von Kleinstaaten mit Status pro oder besser zu Assyrien hin, wird angenommen, daß sie für diesen Spielzug eine erfolgreiche Tributprüfung durchgeführt haben, selbst wenn sie unter den Status pro zu Assyrien hin fallen, fahren sie fort, während dieses Spielzuges Tribut zu zahlen, es sei denn, sie verbünden sich mit jemand anderem.

- Nomaden zahlen keinen Tribut

5.2.1 Tribut Überprüfung

- Wirf einen Blick auf die Hauptstadt eines Landes. Die Stadtverteidigungszahl in ihr ist die Zahl der Würfel für den Tribut-check. Wenn man eine "6" würfelt verweigert das Land die Zahlung, und wird als Tributverweigerer gekennzeichnet („Tribute Refused“ Marker mit schwarzem Hintergrund).
- Länder mit Tribute Refused Marker mit weißem Hintergrund in Ihrer Box erhalten einem Würfel mehr.
- Ausnahme: Da Persien keine Städte hat, zahlt es Assyrien immer Tribut, es sei denn es ist diplomatisch verpflichtet, Tribut an eine andere Großmacht zu zahlen.
- Wenn keine 6 gewürfelt wird, zahlt das Land Tribut.

5.2.2 Tributzahlung

- Tribut wird vom Einkommen eines Landes bezahlt.
- Das Einkommen des Tributzahlers wird um eins verringert und das Einkommen der Tribut erhaltenden Großmacht um eins erhöht.
- Wenn eine **Großmacht** Tribut zahlen muss, werden dementsprechend 2 ECO-Einkommen gezahlt.
- Kleine Städte werden nicht überprüft, sie zahlen ihrem Eroberer oder Stadtstaatenpaktinhaber Tribut. Wenn eine kleine Stadt nicht im Paktstatus ist oder erobert ist, zahlt sie keinen Tribut.
- Kleine Städte haben keine Handelsmarker oder Streitkräfte und erhöhen das Einkommen der empfangenden Großmacht durch Tribut um eins.
- **Wenn der Tributstatus eines Landes oder Stadtstaates sich ändert, werden die Einkommen- und Tribut- Marker sofort angepasst.**

Beispiel: Syrien zahlt sowohl an Assyrien (wegen einer erfolgreichen Tributprüfung) als auch an Babylonien (wegen dem "pro" Status auf der Diplomatie Tabelle) Tribut. Korrigiere die Marker wie folgt: Syriens Tributmarker mit der "Tribut +"-Seite nach oben in die -1 Box der Kleinstaaten Tribut Schieber. Erhöhe die Tributmarker für Assyrien und Babylonien um 1 auf den beiden Schiebern der Großmächte. Wirtschaftsschieber: Syrien -2, Assyrien +1, Babylonien +1.

5.2.3 Folgen von Tribut

- Wenn jemand Tribut an Assyrien zahlt, hat er für diesen Spielzug Frieden mit dem Assyrischen Lager.
- Wenn Assyrien sich mit einem Land verbündet, dann beendet das sofort den Krieg zwischen diesem Land und allen Ländern, die Tribut an Assyrien zahlen.
- Assyrien kann Tributzahlern trotzdem den Krieg erklären, einem Kleinstaat für 10 AP oder einer Großmacht für 15 AP. Das beendet sofort jede Tributzahlung von den angegriffenen Ländern an Assyrien.
- Ländern, die es ablehnen, Tribut zu zahlen, kann Assyrien ohne AP Kosten den Krieg erklären. Dies trifft auch zu, wenn ein Land anfing, in 5.1 Tribut zu zahlen, aber in späteren Impulsrunden nicht mehr zahlt.
- Assyrien soll Tributverweigerer bestrafen, die in der Tributphase **den Tribut-Scheck** nicht schaffen. Falls Assyrien **solch** einen Tributverweigerer nicht während des Spielzuges bestraft, erhält das jeweilige Land 1 zusätzlichen Würfel für die Tribut- Überprüfung im nächsten Zug (siehe 7.4.4). **Assyrien ist nicht verpflichtet, jene zu bestrafen, die sich durch Spielerentscheidung weigerten, Tribut zu zahlen.**
- Assyrien verliert 2 VP pro Kleinstaat der **Tribut (Check) verweigerte** und in der Interphase immer noch unbestraft ist. (siehe 7.4.4 und 8.3).

Anmerkung des Autors: Zusätzlich zu den wirtschaftlichen Aspekten, sahen die historischen Assyrer Tributverweigerung als eine Beleidigung des Gottes Ashur an.

6.0 Aktionsphase

- Die Impuls Tabelle verzeichnet alle Länder beginnend mit Assyrien und mit den Skythen am Ende. Die Kleinstädte nehmen keine Impulse.
- Am Anfang eines Spiels zeigt der Impuls Marker Assyrien an.
- Wenn der Impuls Marker ein Land anzeigt und dieses Land einen Impuls nimmt, indem es eine Karte spielt, wird dieses Land das handelnde Land genannt.
- Nachdem ein Land seinen Impuls beendet hat, wird der Impuls Marker nach rechts verschoben und das folgende Land nimmt einen Impuls.
- Inaktive Länder werden übersprungen.

Benutze APs zum:

- o 6.1 Bau von Einheiten und Schiffen
- o 6.2 Söldner anheuern
- o 6.3 Anführer kaufen
- o 6.4 Reparatur
- o 6.5 Einheiten aus der „Regroup Box“ zurück kaufen
- o 6.6 Bewegen
- o 6.7 Angriff
- o 6.8 Belagerung
- o 6.9 Politik
- o 6.10 Versorgung von Einheiten in Feindgebiet.

ASSYRIAN WARS

- o 6.11 Ereignisse
- o 6.12 Kontrolländerung
- o 6.13 Eroberung
- o 6.14 Plünderung
- o 6.15 Handelsstörung
- o 6.16 Marineangelegenheiten
- o 6.17 Verhalten Neutraler
- o 6.18 Einkommen- AP

- Obige Aktionen kann man in jeder gewünschten Reihenfolge durchführen. Wie viele Aktionen man machen kann, wird durch die Anzahl der APs und die gespielte Karte begrenzt.
- Reparatur oder Anheuern von Söldnern, während einer Schlacht ist nicht erlaubt. Innerhalb dieser Aktionen kann eine bestimmte Reihenfolge oder Verfahrensweise verlangt werden. In diesem Fall, wird das dort beschrieben.
- Nachdem das handelnde Land fertig ist, spielt das folgende Land in der Impulschieber eine Karte und ergreift Maßnahmen wie oben.
- Nachdem jedes Land seinen Impuls durchgespielt hat, fängt eine neue Impulsrunde an, was auf der Tabelle Assyriens gekennzeichnet wird.
- Ein aktives Land ohne Karten und weniger als 5 AP, insgesamt (gesparten und vom Einkommen des laufenden Impulses) kann keinen Impuls durchführen und wird stattdessen übersprungen.
- Ausnahmen: Eine bereits begonnene Belagerung kann fortgesetzt werden (siehe 6.8.3.D), unversorgte Einheiten erleiden Abnutzung (siehe 6.6.1) und für Kriege außerhalb der Karte wird weiter gezahlt (siehe 6.11.B).
- Diese Länder erhöhen gesparte AP durch das Einkommen dieses Impulses.

Brüche

Um die gesamten AP Kosten für den laufenden Impuls zu ermitteln, addiere die Kosten jeder Prozedur, unter Beibehaltung Von Brüchen. Dann wird die Gesamtzahl aufgerundet. Unbenutzte AP Brüche sind danach verloren.

Beispiel siehe 6.5

6.1 Bau von Einheiten und Schiffen

Ein Land kann eine Einheit bauen, indem es diese vom „Force Pool“ in eine Heimatstadt platziert, deren Gebiet frei von feindlichen Truppen ist. Ein Schiff muss aus dem „Force Pool“ in eine Sezone, mit einem freundlichen Hafenstadt platziert werden.

- Gibt es keine solche Stadt, können keine Einheiten gebaut werden.
- Einheiten werden immer in Voller Stärke gebaut.
- Die **Baukosten** jeder Einheit betragen 2 AP pro Stärke Punkt. D.h., eine Stärke 4 Einheit kostet 8 AP.

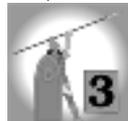


- Spezielle Einheiten kosten nur dann mehr, wenn mit Regel, 9.7 gespielt wird.
- Nur reguläre Einheiten (nicht Söldner Einheiten) können gebaut werden. Söldner könne stattdessen angeheuert werden, siehe 6.2.
- Ein Schiff kostet 2 AP.

6.2 Söldner Anheuern

- Länder können einen Söldner anheuern, in dem sie ihn aus ihrem Söldner „Force Pool“ (siehe 5.1) für diesen Zug nehmen. Platziere diese neuangeheuerten Söldner zu eigenen Truppen auf der Karte, oder in leere Heimatgebiete oder verbündete Gebiete, nicht aber in Gebiete verbündeter Länder.
- Söldner können für 1/2 AP pro Stärke Punkt angeheuert werden. Beim Spielen mit Regel 9.7, verursachen Söldner keine Kosten für spezielle Fähigkeiten, die sie haben.

D.h., ein Stärke 3 Söldner kostet 1.5 APs.



- Länder können nur Söldner anheuern, die gegenwärtig in ihrem „Force Pool“ sind. Zusätzliche Söldner können durch Ereigniskarten erhältlich werden.

6.3 Anführer Kaufen

- 1 Anführer pro Impuls und Land kann für 2 AP gekauft werden. Der Anführer wird **zufällig** von den vorhandenen Anführern aus dem „Force Pool“ für dieses Land gewählt.
- Platziere den neuen Anführer in einem Heimatgebiet, welches keine feindlichen Einheiten enthält.
- Könige können nicht gekauft werden aber das Spiel ausschließlich per Zeittafelergebnis betreten. Ersatzweise kann ein Anführer mit dem Kronprinz Ereignis zu einem König befördert werden.
- Wenn ein Anführer getötet wird, darf er wieder gekauft werden. Getötete Könige können nicht wieder gekauft werden, sie sind verloren. Anführer mit einem König Marker dürfen wieder gekauft werden, aber ohne den König Marker.

6.4 Reparatur

- Reduzierte Einheiten werden repariert indem sie zurück auf ihre Vorderseite gedreht werden.
- 1 Stärke Punkt einer **regulären** Einheit zu reparieren kostet 2 APS.
- *Beispiel: Die Reparatur einer Stärke 2 Rückseite zu einer Stärke 4 Vorderseite kostet 4 APS.*



- Söldner reparieren kostet 1/2 AP pro 1 Punkt Stärke Unterschied.
- Beim Spielen mit Regel 9.7 werden die speziellen Stückkosten bei der Reparatur nicht bezahlt.
- Um reguläre Einheiten zu reparieren muss ein ununterbrochener Weg von freundlich kontrollierten Gebiete zu einem freundlichen kontrollierten Heimatgebiet verfolgt werden. Dieses kann auch über Meer verfolgt werden.
- Jedes mögliche Sezone, die mehr Feindliche Schiffe enthält als freundliche Schiffe unterbricht diese Seeverbindung.
- Söldner können ohne die oben genannten Beschränkungen repariert werden.
- **Plünderungsmarker** entfernen, indem Sie ein AP pro Plünderungsmarker aufwenden, es kostet 2 APS für einen Plünderungsmarker 2.
- **Stadt Verteidigung** reparieren kosten 1 AP pro Punkt reparierte Stadtverteidigung. Belagerte Städte können nicht repariert werden. Die Städte, die von einem Eroberer kontrolliert werden, können nur vom Eroberer repariert werden.

6.5 Einheiten aus der „Regroup Box“ kaufen

- Einheiten und Anführer können aus der „Regroup Box“ zu einem einheitlichen Preis, unabhängig von der Einheiten Stärke zurück gekauft werden. Sie werden auf der Karte platziert, gemäß obigen Regeln für Reguläre Truppen, Söldner und Anführer.
- Einheiten in voller Stärke aus der „Regroup Box“ werden in voller Stärke platziert, solche mit reduzierter Stärke werden mit reduzierter Stärke platziert.
- Reguläre Einheiten und Anführer: 1 AP pro Einheit
- Söldner 1/2 AP pro Einheit, egal, wer sie ursprünglich anheuerte.
- Die Reparatur der Söldner kann mit Söldner anheuern aus der „Regroup Box“ kombiniert werden.

Beispiel: Bezahle einen AP, zum einen Stärke 1 Söldner zu einem Stärke 2 Söldner zu reparieren und einen Söldner aus der „Regroup Box“ anzuheuern.

6.6 Bewegung

- Alle Bewegungen werden **zwischen verbundenen Gebieten** oder **Seezonen durchgeführt**; "Beamen" zu nicht-verbundenen Gebieten oder Seezonen ist nicht erlaubt.
- Für Land Einheiten ohne einen Anführer müssen Sie 1 AP pro Einheit und Gebiet zahlen, welches betreten wird. „Sealand“ und „Mede“ kosten 2 AP (siehe 1.3)
- Eine leistungsfähigere Weise, Einheiten zu bewegen ist eine Armee zu bilden. Ein Anführer kann eine Armee mit sich bewegen für einen AP pro Gebiet, das betreten wird (2 AP für Sealand und Mede). (Armeen und Armeegruppen sind in 6.6.2 und 6.6.3 definiert).

ASSYRIAN WARS

- Söldner können sich nicht selbständig bewegen, sie brauchen dazu einen Anführer des sie kontrollieren Landes.
- Sie können Ihre Einheiten bewegen, soweit Sie wünschen, und so lange Sie die nötigen APs bezahlen können.
- Jede Land Einheit, die sich mehr als 4 Gebiete in einem Impuls bewegt, wird auf Abnutzung für jedes zusätzliche Gebiet geprüft welches betreten wird (siehe 6.6.1).
- Alle freundlichen Schiffe in einer Seezone bilden eine Flotte. Es kostet 1/2 AP, um eine Flotte von einer Küstenseezone in eine angrenzende Seezone zu bewegen.
- Es kostet 1 AP zahlen, um eine Flotte von einer Seezone in eine Handelsbox oder heraus zu bewegen. Die Handelsbox kann nicht benutzt werden, um dem Weg bei der Seebewegung zu verkürzen

6.6.1 Abnutzung

Die folgenden Tätigkeiten können Abnutzung verursachen:

- Bewegen von mehr als 4 Gebieten pro Impuls (siehe oben).
- Unterhalt nicht zu zahlen und nicht in der Lage sein, für Unterhalt stattdessen zu plündern.
- Bestimmte Rückzüge.
- Handelsstörung
- In einem Wüstengebiet starten, überqueren von Wüsten- und Meden-, Verbindungen, Betreten des Sealands.
- Bestimmte Ereigniskarten
- Seebewegung verursacht keine Abnutzung.
- Anführer werden nicht auf Abnutzung überprüft.

Für Abnutzung werden so viele W6 gewürfelt wie Einheiten betroffen sind. Eine 6 verursacht einen Treffer. Andere Resultate haben keinen Effekt.

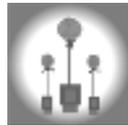
6.6.2 Armeen



- Eine Truppe, die einen Anführer und Einheiten enthält, wird als Armee bezeichnet.
- Das Kommando Limit des Anführers ist die Höchstzahl an regulären Einheiten, die in dieser Armee sein dürfen. Zusätzlich dazu dürfen eine Anzahl Söldner bis zum Kommando Limit des Anführers in der Armee sein.
- Eine Armee kann nur Einheiten und Söldner enthalten, die zum gleichen Land gehören wie der Anführer. Eine Armee kann keine Einheiten von unterschiedlichen Ländern enthalten.
- Eine Armee kann nicht mehr als einen Anführer haben.
- Eine Armee kann beim Bewegen beliebig Einheiten aufnehmen oder zurücklassen, solange nie mehr Einheiten darin sind, als das Kommando Limit gestattet.

- Wenn ein Gebiet angegriffen wird, das mehrere Anführer aber keine Armeegruppe enthält, werden die vorhandenen Einheiten so auf die Anführer verteilt, das jeder davon mindestens eine Kampfeinheit hat, also eine Armee bildet. (Es wird dem Besitzer überlassen, welche Einheiten bei welchem Anführer sind.)

6.6.3 Armeegruppen



- Zwei oder drei Armeen des gleichen Lagers im gleichen Gebiet können eine Armeegruppe bilden, ungeachtet dessen, wie es dazu kam, dass sie das gleiche Gebiet besetzen.
- Ein Anführer ist der Kommandant. Diesen platziert man auf dem mittleren Anführer Feld der Armeegruppe. Alle Armeegruppen Einheiten und Anführer werden in die entsprechenden Kästen auf der Armeegruppen Karte gelegt und deren Position auf der Landkarte wird mit dem Armeegruppen Marker gekennzeichnet.
- In einer Armeegruppe addieren alle Anführer, die Einheiten kommandieren, eine Anzahl an Kampfwürfeln gleich ihrem kombinierten Aktionswert, aber nur der Anführer der Armeegruppe zählt für das Abfangen und Ausweichen.
- Nur der handelnde Spieler kann Armeegruppen bilden. Eine Ausnahme davon tritt beim erfolgreichen Abfangen ein, dann kann vor einer Schlacht spontan eine Armeegruppe gebildet werden.
- Eine Armeegruppe kann ein Maximum von drei Armeen aus bis zu 3 unterschiedlichen Ländern mit Söldnern beinhalten.
- Wenn ein **König** anwesend ist, ist er automatisch der Kommandant der Armeegruppe.
- Eine Armeegruppe kann nur einen König enthalten. Wenn sich 2 Armeen, die von Königen geführt werden, im gleichen Gebiet aufhalten, können sie sich nicht zu einer Armeegruppe verbinden. Wenn ein Anführer in einer Armeegruppe zum König umgewandelt wird, und dies zur Folge hätte, dass zwei Könige in dieser Armeegruppe wären, so muss der neue König mit seiner Armee die Armeegruppe verlassen.
- Eine Armeegruppe darf bei der Bewegung beliebig Einheiten, Anführer oder Armeen aufnehmen bzw. zurücklassen, solange sie zu keinem Zeitpunkt mehr Einheiten in einer ihrer Armeen hat als das Kommando Limit des Armeeführers beträgt und zu keinem Zeitpunkt aus mehr als 3 Armeen besteht.
- Die Rückseite eines Armeegruppen Markers kann für eine einzelne Armee benutzt werden, die auf die Armeegruppen Karte gesetzt wird.

Dies könnte man tun, wenn der Besitzer keine Armeegruppe braucht, aber eine größere Armee außerhalb der Landkarte verwalten möchte.

Bilden einer Armeegruppe

- Eine Armeegruppe muss nicht gebildet werden, wenn eine freundliche Armee durch das Gebiet einer anderen freundlichen Armee marschiert, aber sie darf formiert werden.
- Wenn dies der Fall ist, schließt sich die stationäre der sich bewegenden an und es wird ein Anführer zum Kommandanten bestimmt.
- Das Formen einer Armeegruppe kostet keine AP.
- Jede Armeegruppe benötigt eine Armeegruppen Karte. Steht den im Gebiet anwesenden Ländern keine Armeegruppen Karte zur Verfügung, kann keine Armeegruppe gebildet werden.

6.6.4 Multinationale Armeegruppen

Eine Armeegruppe, die aus Armeen von 2 oder 3 unterschiedlichen Ländern besteht, ist eine Multinationale Armeegruppe. Mindestens eine dieser Armeen muss von der Großmacht kommen, welche die Armeegruppe Karte besitzt. Das Formen einer solchen Armeegruppe erfordert die Zustimmung aller teilnehmenden **Spieler**. Wird diese Zustimmung nicht erteilt, kann die relevante verbündete Armee der Armeegruppe nicht beitreten.

- Andernfalls, sobald solche Zustimmung gegeben wird, bleibt der Kommandant der aktive Kommandant bis ein anderer Anführer sich als Kommandant der Armeegruppe qualifiziert. (Beispiel: wenn sich ein König der Armeegruppe anschließt, wird er der Kommandant).
- Eine Multinationale Armeegruppe kann aktiviert werden, wann immer eines der Länder, welches eine Armee darin hat, einen Impuls nimmt. In diesem Fall wechselt das Kommando zu einem Anführer des handelnden Landes.
- Das handelnde Land kann seinen eigenen Kommandanten der Armeegruppe durch einen anderen ersetzen.
- Wenn ein König in einer Multinationale Armeegruppe anwesend ist, kann die Armeegruppe zwar durch andere Länder aktiviert werden, aber der König ist immer noch der Kommandant.
- Wenn durch eine Schlacht die Truppen des Inhabers der Armeegruppen Karte vollständig entfernt werden und Verbündete noch überlebende Truppen haben, wird die Armeegruppe aufgelöst.
- Eine verbündete anwesende Großmacht kann dann ihre eigene (unbenutzte) Armeegruppen Karte zur sofortigen Formierung einer neuen Armeegruppe verwenden.
- Länder ohne Armeegruppe Karte können keine Armeegruppen bilden, aber können der Armeegruppe eines anderen Landes beitreten.
- Truppen unterschiedlicher Länder können sich nicht zu einer Multinationalen Armee verbinden. Wenn sie sich verbinden, dann zu einer Multinationalen Armeegruppe.

6.6.5 Mehrere Armeen in einem Gebiet

- Es kann mehrere Armeen unterschiedlicher Länder im gleichen Gebiet geben. Wenn sie nicht während ihres Impulses eine Armeegruppe gebildet haben, erhalten sie bestimmte Nachteile.
- Sie können **NICHT** als Reaktion auf einen Angriff spontan eine Armeegruppe bilden.
- **Desorganisation:** Bis 3 Armeen können sich zusammen verteidigen, aber die Anführer können keine zusätzlichen Kampfwürfel für ihre Aktionswerte erhalten. Gibt es 4 oder mehr Armeen, müssen sich die Verteidiger aufteilen. Die Verteidiger beschließen, welche 3 Armeen zuerst verteidigen sollen. Wenn sich die Verteidiger nicht einigen können, wird zufällig ermittelt, welche Armeen zuerst verteidigen.
- Wenn der Angreifer gewinnt, gibt es mit den Verteidigern, welche noch nicht im ersten Kampf gekämpft haben einen weiteren Kampf und so weiter. Es steht dem Angreifer frei, ob er diesen weiteren Kampf durchführen will, oder ob er sich in das Gebiet zurückzieht, aus dem er kam.
- Wenn sie nicht als Armeegruppe organisiert sind, können Armeen, die im gleichen Gebiet stationiert sind, nicht zusammen abfangen oder Ausweichen, sondern müssen solche Versuche als einzelne Armeen getrennt durchführen.
- Mehrere unterschiedliche Armeen können nicht zusammen angreifen. Es sei denn sie sind zu einer Armeegruppe formiert.
- Ausnahme: die Garnison einer Belagerten Stadt kann sich der Truppe anschließen, die zu ihrem Entsatz angreift. Solange in der Garnison nicht mehr als ein Anführer ist, führt dies nicht zu **Desorganisation**.
- Die ganze Garnison kann an so einem Angriff teilnehmen, selbst wenn dadurch das Kommando Limit des Anführers überschritten wird (Siehe **6.9.3**).
- Dennoch führt mehr als ein Anführer innerhalb einer Garnison zu **Desorganisation** (siehe **6.7.5**) und die Anführer Kampfwürfel werden annulliert.

6.6.6 Verkaufen einer Armeegruppen Karte

- Eine Großmacht kann in **ihrem ersten Impuls** in jedem Spielzug entscheiden, die Armeegruppen Karte für 4 AP zu verkaufen, um diese zusätzlich zum Einkommen in diesem Impuls zu verwenden.
- Die AG Karte zu verkaufen, bedeutet für den gesamten Spielzug nicht in der Lage zu sein, Armeegruppen zu bilden. Dennoch darf eine Armee der Armeegruppe eines Verbündeten beitreten.
- In der folgenden Interphase werden die Armeegruppen Karten ihren Besitzern zurückgegeben.
- Assyrien mit seinem stehenden Heer darf seine Armeegruppen Karten nie verkaufen.
- Der Meder kann vor Spielzug 4 keine Armeegruppen bilden und hat somit keine andere Wahl als die Medische Armee-

gruppen Karte in den Zügen 1-3 zu verkaufen.

6.6.7 Verlegen eines Anführers

Für einen AP kann ein Land, das **einen Anführer in einem Gebiet ohne eigene Truppen** hat, diesen bis zu 8 Gebiete weit verlegen. Dieser Anführer kann in diesem Impuls keine weiteren Aktionen durchführen. Pro Impuls kann man nur einen Anführer verlegen.

6.6.8 Gewaltmarsch

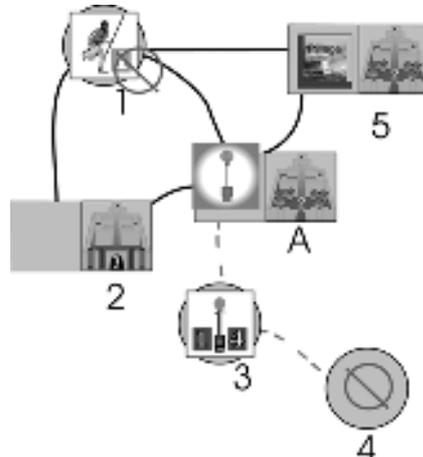
Mindestens eine Karte muss in Verbindung mit AP vom Einkommen oder von einer + Karte gespielt werden. Für insgesamt 10 AP kann **eine Armee** eine unbegrenzte Anzahl von Gebieten mit Landverbindung, innerhalb von **eigenen** Territorium, verlegt werden. Ein Gewaltmarsch ist dem Verlegen in der Interphase ähnlich. Die Einheiten erleiden keine Abnutzung. Ein Anführer kann auf dem Weg bis zu seinem Kommando Limit Einheiten aufnehmen, aber es dürfen keine Einheiten unterwegs zurückgelassen werden. Die Armee ist für diesen Impuls zu keinen weiteren Aktionen fähig.

6.6.9 Abfangen

- Wenn eine freundliche Truppe ein Gebiet, das an eine feindliche Truppe angrenzt, betritt, kann diese feindliche Truppe versuchen die freundliche Truppe abzufangen.
- Eine gegnerische Truppe kann auch versuchen Einheiten, die als Verstärkungen oder durch ein Ereignis platziert werden, abzufangen.
- Wenn bereits Einheiten in dem Gebiet sind, kann dorthin nicht abgefangen werden, es sei denn diese Einheiten sind dem Abfangendem gegenüber freundlich gesinnt.
- Ein einzelner Anführer ohne Einheiten kann nicht abfangen.
- Eine Armee oder eine Armeegruppe verwendet den kommandierenden Anführer. Bei Einheiten ohne einen Anführer, muss jede Einheit einzeln versuchen abzufangen.
- Wenn mehrere Truppen versuchen können eine Bewegung abzufangen, wird in Reihenfolge des Impulsschiebers bestimmt, wer abfangen möchte und wer nicht. Eine einer Armeegruppe untergeordnete Armee muss dann ansagen ob sie am Abfangen teilnehmen möchte, wenn der Armeegruppenkommandant beschließt, ob abgefangen werden soll oder nicht. Wenn einmal beschlossen wurde, dass ein Abfangversuch stattfindet, kann ein Spieler diese Entscheidung nicht zurücknehmen.
- Nachdem alle Abfangabsichten angesagt wurden, aber bevor irgendwelche davon durchgeführt werden, dürfen alle Spieler in Reihenfolge des Impulsschiebers durch das Ausspielen von Karten die Abfangversuche beeinflussen.
- Wenn sich einander feindlich gesinnte Truppen für das Abfangen in das gleiche Gebiet qualifizieren (um eine Truppe ab-

zufangen, die beiden feindlich gegenübersteht), darf die Truppe mit dem besseren Anführer Aktionswert den ersten Versuch durchführen. Bei Gleichstand wird gewürfelt, wer den ersten Versuch erhält. Ist dieser Versuch erfolgreich, wird dadurch der Abfangversuch der anderen Truppe verhindert.

- **Die Abfangende Truppe würfelt 2 W6. Wenn das modifizierte Ergebnis 7 oder mehr beträgt, war das Abfangen erfolgreich.**



Beispiel: Die Armee in A kann nicht in Gebiet 1 abfangen (wegen der feindlichen Einheit dort) und nicht in Gebiet 4 (weil es keine Verbindung gibt). Sie kann in die Gebiete 2,3 und 5 abfangen und der einzelne Anführer in Gebiet 3 kann das nicht verhindern.

Modifikatoren:

- -2 abfangende Truppe hat keinen Anführer
- -1 Abfangen in feindliches Gebiet
- + Aktionswert des abfangenden Anführers

Fortgeschrittene Modifikatoren (mit 9.7)

Diese Modifikatoren werden entweder addiert oder abgezogen, so dass die Seite mit weniger Kavallerie benachteiligt ist.

- +3 für reine Kavallerie Truppe gegen Truppe ohne Kavallerie
- +2 für reine Kavallerie gegen gemischte Truppe
- +1 für eine gemischte Truppe gegen eine Truppe ohne Kavallerie
- +1 für gemischte Truppe mit höherer Mobilität, wenn beide Seiten gemischte Truppen haben
- Jede Truppe kann nur einen Abfangversuch, pro feindlicher Truppe, die einen angrenzenden Gebiet kommt, durchführen.
- Jede Truppe, die einen Abfangversuch nicht geschafft hat, kann später versuchen eine Truppe (sogar dieselbe Truppe), die ein anderes angrenzendes Gebiet betritt abzufangen. Sie kann sogar versuchen in das selbe Gebiet hin abzufangen, wenn die erste Truppe dieses wieder verlassen hat und es nun von einer anderen Truppe betreten wird.

ASSYRIAN WARS

- Im Falle erfolgreichen Abfangens erhält keine Seite Modifikatoren für Gelände in der bevorstehenden Schlacht.
- Wenn es bei einer Schlacht wegen erfolgreichem Abfangens nach 2 Kampfunden unentschieden steht, gibt es keinen Gewinner. Keine Seite kann durch Anführer „Routs“ verhindern und beide müssen sich zurückziehen. Derjenige, der abfangen hat, zieht sich zuerst zurück.
- Wenn mit 9.7 gespielt wird, zählt die Seite mit der höheren Mobilität als der Verteidiger bei Schlachten, wegen erfolgreichem Abfangen.
- Eine Armee, die bereits in einer Schlacht in diesem Impuls gekämpft hat, kann nicht abfangen. Solch eine Truppe wird einem "Used" Marker gekennzeichnet. Nachdem der Impuls beendet ist werden die "Used" Marker entfernt.



Ausnahme: Wenn eine Truppe einen Sieg durch Überrennen erzielt hat, bekommt sie keinen „Used“ Marker.

- Ein erfolgreiches Abfangen nach Sealand und über „Mede“ Verbindungen, verursacht bei der Abfangenden Truppe Abnutzung. Die Verluste durch Abnutzung werden angewendet bevor es zur Kampfauswertung kommt.
- Ein fehlgeschlagener Abfangversuch verursacht niemals Abnutzung, da keine Bewegung stattgefunden hat.
- **Eine Bewegung zum Abfangen kann nicht abfangen werden.**
- **Bewegungen zum Ausweichen oder ein Rückzug können abfangen werden.**

Armeegruppen und Abfangen

- Armeegruppen können als Ganzes abfangen mit dem Aktionswert des Armeegruppen Kommandanten oder als unabhängige Armeen. Einige von diesen können sich entscheiden, überhaupt nicht abzufangen.
- Wenn Armeen einzeln abfangen, werden die Aktionswerte der unterschiedlichen Armee Kommandanten benutzt.
- Eine unterstellte Armee eines anderen Spielers kann nicht vom Armeegruppenkommandanten gezwungen werden abzufangen. Wenn das Abfangen erfolgreich ist, so bleiben die Armeen, welche nicht abfangen wollten, wo sie sind und treten aus der Armeegruppe aus.
- Umgekehrt kann keine Armee eines anderen Spielers ohne die Zustimmung des Armeegruppen Kommandanten alleine abfangen.

6.6.10 Ausweichen

- Wenn eine feindliche Truppe ein Gebiet betritt, welches verbündete Truppen enthält, können die verbündeten Truppen versuchen auszuweichen, indem sie sich in die Stadt (falls eine **verbündete oder eigene Stadt** vorhanden ist) oder ein angrenzendes Gebiet bewegen.

- Wenn kein freundlich kontrolliertes Gebiet verfügbar ist, kann die Truppe auch in gegnerisch kontrolliertes Gebiet ausweichen., allerdings nicht in **ungebundene** Gebiete oder in eine feindlich kontrollierte oder **eigene Stadt**.
- Eine Truppe, die in gegnerisches Gebiet ausweicht, erleidet sofort Abnutzung.
- Eine Truppe kann nicht in ein Gebiet ausweichen, das unbelagerte feindliche Einheiten enthält. Sie kann in ein Gebiet ausweichen, welches ausschließlich feindliche Schiffe oder Anführer enthält.
- Eine Truppe deren Bewegung abfangen wurde, kann nicht ausweichen.
- Alle Kräfte des gleichen Landes in einem Gebiet müssen in das gleiche Zielgebiet oder in die gleiche Zielstadt ausweichen. Des weiteren kann man nicht einen Teil der Truppen zurückziehen und den Rest zum Kämpfen zurücklassen.
- Wenn Truppen von unterschiedlichen Ländern anwesend sind, verkündet jedes Land einzeln, ob die Truppen versuchen auszuweichen.
- Eine Armeegruppe kann sich zum Ausweichen nicht aufteilen. Der Armeegruppenkommandant entscheidet über das Ausweichen der gesamten Armeegruppe.
- Alle Truppen müssen ihre Ausweichversuche ansagen, bevor eine Truppe den Ausweichversuch auswürfelt. Spieler können nach dem Ansagen der Absichten ihre Entscheidung nicht mehr ändern.
- Nachdem alle Ausweichversuche angesagt wurden, aber bevor welche ausgeführt wurden, dürfen alle Länder in Reihenfolge des Impulsschiebers versuchen die Ausweichversuche durch das Ausspielen von Karten zu beeinflussen.

Jede Truppe, die Ausweichen will, würfelt 2 W6. Wenn das modifizierte Ergebnis 9 oder mehr beträgt ist das Ausweichen erfolgreich.

Modifikatoren

- +1 für Ausweichversuche in benachbartes freundliches Gebiet
- +3 für Ausweichversuche in eine eigene Stadt im gleichen Gebiet
- -2 Für ausweichende Truppe ohne Anführer
- + Aktionswert des ausweichenden Anführers
- - Aktionswert des angreifenden Anführers
- + 2 für **hastiges Ausweichen** (muss vor dem Würfeln angekündigt werden; und verursacht immer sofort Abnutzung) Anführer ohne Einheiten können dies ohne Abnutzung tun.

Hastiges Ausweichen

Eine Standardausweichen wird durch Anhalten des Truppenkörpers durchgeführt. Ein Spieler darf ein hastiges Ausweichen beschließen, um die Chancen des Ausweichens zu erhöhen, riskiert aber Zermürbung.

Fortgeschrittene Modifikatoren (mit 9.7)

Diese Modifikatoren werden entweder addiert oder abgezogen so dass die Seite mit weniger Kavallerie benachteiligt ist.

- +3 für reine Kavallerie Truppe gegen Truppe ohne Kavallerie
- +2 für reine Kavallerie gegen Gemischte Truppe
- +1 für eine gemischte Truppe gegen eine Truppe ohne Kavallerie
- +1 für gemischte Truppe mit höherer Mobilität, wenn beide Seiten gemischte Truppen haben
- Alle Modifikatoren sind kumulativ.
- Jede Truppe kann nur einmal, pro feindlichem Angriff, versuchen auszuweichen.
- Wenn eine Truppe den Ausweichversuch nicht schafft verursacht jeder Treffer gegen diese Truppe im folgenden Kampf einen „Rout“ statt jeder zweite Treffer (siehe 6.7.4).
- Nach erfolgreichem Ausweichen des Verteidigers, darf der Angreifer sofort eine Belagerung im gleichen Gebiet beginnen, ohne dafür AP zu zahlen.

Automatisches Ausweichen

- Eine einzelne Einheit oder ein Anführer in einem Gebiet können automatisch in die freundliche Stadt innerhalb des Gebiets ausweichen.
- Dasselbe ist zutreffend, wenn die angreifende feindliche Truppe 3:1 oder mehr überlegen ist. Gezählt wird die Gesamtzahl der Einheiten und Anführer.

Verfolgung

Wenn sie genug AP zur Verfügung haben, kann die handelnde Truppe die ausweichende(n) Truppe(n) in das angrenzende Gebiet verfolgen oder einen anderen Weg einschlagen. Sollten sie die ausweichende Truppe verfolgen, so kann diese erneut versuchen auszuweichen. Dies kann dazu führen, das der Angreifer und/oder der Verteidiger Abnutzung erleiden.

6.7 Schlacht

- Eine freundliche Truppe in ein Gebiet mit gegnerischen Truppen zu bewegen beginnt eine Schlacht (wenn die Gegner nicht erfolgreich ausweichen).
- Das Einleiten einer Feldschlacht erfordert keine AP.
- Die Schlacht kann nicht verzögert werden, um auf andere freundliche Kräfte zu warten, die für weitere AP nachkommen könnten, selbst wenn diese anderen Truppen im gleichen Gebiet wie die angreifende Truppe gestartet haben.
- Sobald die angreifende Truppe das Kampfgebiet betreten hat werden alle anderen Aktionen gestoppt (außer Ausweichen- und Abfangversuche). Der handelnde Spieler kann keine Karten, die weder Kampf- noch Reaktion- Ereignisse haben, spielen um den Kampf zu beeinflussen.

ASSYRIAN WARS

- Wenn es zwei oder mehr getrennte verteidigende Truppen geben sollte, Siehe **6.6.5** um zu erfahren, ob sie gemeinsam verteidigen dürfen oder wenn nicht, welche zuerst kämpfen wird.
- **Nur durch simultane Bewegung als Armeegruppe oder durch mehrfaches Abfangen, oder die Karte „Koordinierter Angriff“ können verschiedene Kräfte gemeinsam als Angreifer in eine Schlacht eintreten.**

6.7.1 Kampfkarten

- Bevor die Schlacht beginnt entscheiden alle daran beteiligten Länder in Reihenfolge des Impulsschiebers, welche Kampfkarten sie zur Beeinflussung dieser Schlacht spielen möchten. Man darf beliebig viele Kampfkarten spielen, auch keine. Die bestimmten Kampfkarten werden mit der Rückseite nach oben hingelegt, bis jeder sich entschieden hat. Dann werden sie aufgedeckt. (Siehe **6.11.d**)
- Direkt nach dem Umdrehen der Kampfkarten dürfen die beteiligten Länder „Gegenmanöver- oder „Schlacht Gegenmaßnahmen- Karten (wie sie manchmal genannt werden) spielen, nach dem gleichen Verfahren wie oben.
- Wenn alle Gegenmanöver Karten aufgedeckt wurden, können die beteiligten Länder Gegenmaßnahmen Karten spielen, um irgendwelche der davor gespielten Karten unwirksam zu machen, nach dem gleichen Verfahren wie oben.

6.7.2 Kampfverlauf

- **Würfel mit einem Würfel für jede teilnehmende Einheit. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich der modifizierten Stärke der Einheit, erzielt sie einen Treffer.**
- Die modifizierte Stärke einer Einheit ist die Zahl, die auf der angreifenden Einheit aufgedruckt ist, plus oder minus den Modifikatoren für Gelände oder Ereignisse.
- Schiffe haben keine Modifikatoren, Ausnahme die phönizische Heimatkarte.
- Landeinheiten können nicht gegen Schiffe kämpfen und umgekehrt.
- Bevor gewürfelt wird, muss der würfelnde Spieler ansagen, für welche Einheit dieser Wurf gilt.
Anmerkung des Autors: Am besten, alle Würfe für alle Einheiten der gleichen Stärke zusammen durchzuführen (und beim Spielen mit Regel 9.7 gleichem Einheitentyp). Einfach ankündigen, für welche Einheiten Stärke jetzt gewürfelt wird.
- Eine Schlacht wird theoretisch von beiden Seiten gleichzeitig durchgeführt. Aus Gründen der Spielbarkeit sollte allerdings das handelnde Land zuerst für alle seine Einheiten würfeln. Die Treffer werden mit dem LOSSES Marker auf dem „Losses“ Schieber festgehalten. Danach, aber bevor die Treffer angewendet werden, würfelt das nicht-handelnde Land für alle seine Einheiten.
- *Erfahrene Spieler führen Schlachten gleichzeitig durch.*
- Nachdem eine Kampfrunde abgeschlossen ist (alle Einheiten haben entspre-

chend ihrer Möglichkeiten gekämpft) werden die Verluste abgezogen. (Siehe **6.7.4**)

6.7.3 Kampfwürfel

Anführer, Städte und bestimmte Spielsituationen stellen Bonus Kampfwürfel zur Verfügung. Ein Bonus Kampfwürfel ist immer Stärke 3 und wird wie eine Kampfeinheit modifiziert.

Anführer:

- Ein Anführer bringt Bonus Kampfwürfel, gleich seinem Aktionswert.
- Ein Anführer erhält nur dann Kampfwürfel, wenn er mit Kampfeinheiten gestapelt ist oder in einer Stadt ist, die Kampfwürfel zur Verfügung hat. (Siehe **6.8**)
- Treffer aus einer Schlacht können freiwillig auf einen Anführer gelegt werden. Wenn ein Anführer einen Treffer nimmt, ist er eliminiert.
- Wenn alle anderen Einheiten eliminiert wurden, und immer noch Treffer anzuwenden sind, müssen diese den Anführern zugeteilt werden.

Gelände

- Wenn irgendeine angreifende Einheit zum Betreten des Kampfgebietes einen Fluss überquerte, erhält der Verteidiger einen zusätzlichen Kampfwürfel.
- Wenn irgendeine angreifende Einheit zum Betreten des Kampfgebietes eine Gebirgsverbindung überquerte, erhält der Verteidiger 2 zusätzliche Kampfwürfel.
- Die oben genannten Bonuswürfel ergänzen sich zwar, werden aber pro Kampf nur jeweils einmal gezählt.
- Kampfwürfel für Terrain gelten nur in der ersten Kampfrunde.
- Wenn die Schlacht durch ein Abfangen zustande kam, erhält keine Seite Boni für Gelände.

Elite-Truppen

- Jeder Stapel der eine oder mehr **Assyrische reguläre** (nicht Söldner) Land **Einheit** enthält, erhält einen Bonus Kampfwürfel.
- Ein Assyrischer Anführer alleine erhält keinen Bonus Kampfwürfel.

6.7.4 Treffer

- Anführer und Könige werden durch einen Treffer eliminiert.
- Jede andere Einheit hält 2 Treffer aus.
- Der erste Treffer schwächt die Einheit und reduziert die Kampfstärke. Dies wird angezeigt in dem die Einheit auf die Rückseite gedreht wird.
- Ein zweiter Treffer eliminiert die Einheit.
- Eliminierte reguläre Einheiten werden in den Force Pool zurückgelegt.
- Eliminierte Söldner werden in den Spiel Pool zurückgelegt.

- Wenn ein Anführer eliminiert wird, geht er zurück in den Force Pool. Wird ein König eliminiert wird dieser dauerhaft entfernt.
- Das Land, welchem die Einheiten gehören, entscheidet nach den folgenden Regeln, wie die Treffer auf die Einheiten verteilt werden:
- Die Hälfte der Treffer muss auf Söldner, die andere Hälfte auf reguläre Einheiten gelegt werden. Bei einer ungeraden Anzahl entscheidet das besitzende Land, welcher Einheitentyp den überzähligen Treffer nimmt.
- Wenn alle Einheiten (einschließlich Anführer) eliminiert wurden, sind überzählige Treffer wirkungslos.

6.7.4.a „Routs“ (Flucht)

- Für je 2 erlittene Treffer in einer Feldschlacht muss jeweils eine überlebende Einheit ge„Rout“ed werden. Brüche werden aufgerundet.
z.B.: Drei Treffer verursachen 2 „Routs“.
- Sollte es mehr „Routs“ geben als Einheiten, so werden die übrigen „Routs“ den Anführern zugewiesen.
- Der Gewinner der Schlacht zählt die Aktionswerte seiner Anführer, die an der Schlacht teilnahmen, zusammen und zieht diese Zahl von der Anzahl der anzuwendenden „Routs“ ab.
- Wenn es mehr als eine verteidigende Armee gibt, und diese nicht als Armeegruppe organisiert sind, können sie ihre Anführer nicht verwenden, um „Routs“ zu verhindern.
- **Eine Hälfte der „Rout“ Ergebnisse muß auf Söldner angewendet werden, die andere Hälfte auf Reguläre. Wenn es eine ungerade Zahl an „Routs“ gibt, entscheidet das Land, das betroffen ist, welcher Typ den zusätzlichen „Rout“ durchführt.**
- Ge„Rout“ete Einheiten und Anführer werden in ihrem derzeitigen Zustand die „Regroup Box“ gelegt. Einheiten aus der „Regroup Box“ zurück zu kaufen ist billiger als sie aus dem „Force Pool“ zu bauen.

Beispiel: Deine Truppe gewinnt eine Schlacht und erleidet dabei 9 Treffer. Das bedeutet, das auf die Überlebenden 5 „Routs“ angewendet werden müssten. Da Du die Schlacht gewonnen hast, könntest Du mit einem Anführer mit Aktionswert 2 und einem weiteren mit Aktionswert 1 insgesamt 3 Einheiten sammeln. Nur 2 Einheiten müssten demnach in die „Regroup Box“ gelegt werden.

Anmerkung des Autors: „Routs“ stellen dar, das Einheiten während einer Schlacht Desorganisiert und Verstreut werden.

6.7.5 Multinationale Truppen

- Wenn auf derselben Seite mehr als ein Land kämpft, werden Treffer und „Routs“ gleichmäßig zwischen diesen Ländern verteilt. Die Verteilung von Treffern und Fluchten zwischen Ländern wird durchgeführt, bevor sie zwischen Regulären und

ASSYRIAN WARS

Söldnern (6.7.4 und 6.7.5) verteilt werden.

- Wenn diese nicht gleichmäßig verteilt werden können, entscheidet der Armeegruppenkommandant wer den überzähligen Treffer / "Rout" anwenden muss. Wenn die Truppen nicht in einer Armeegruppe sind, wird dies von demjenigen entschieden, der am Beginn des Kampfes die größere Armee hatte.
- Wenn ein Land nicht mehr genug Einheiten hat, um alle Treffer oder "Routs" anwenden zu können, müssen die anderen Länder die überzähligen übernehmen nach der gleichen Regelung wie oben.

Anmerkung des Autors: Obwohl der Begriff "Multinational" in den damaligen Zeiten unangebracht ist, wird er in diesen Regeln dennoch verwendet um unmissverständlich Truppen zu kennzeichnen, welche aus den Einheiten verschiedener Länder bestehen.

Reduzierung auf "0"

Durch das **Gelände** kann die Kampfstärke einer Einheit auf "0" oder weniger gesenkt werden. Solche Einheiten **können nicht kämpfen**, können aber benutzt werden um Treffer anzuwenden.

6.7.6 Gewinnen einer Schlacht

- Die Seite, welche mehr Treffer verursacht hat, gewinnt die Schlacht. Wenn allerdings durch Treffer, "Routs" oder Ereignisse eine Seite komplett vernichtet wird so gewinnt die überlebende Seite.
- Wenn keine Seite gewonnen hat, dann gibt es nach dem Anwenden der Treffer und "Routs" eine zweite Kampfunde.
- Wenn nach der zweiten Kampfunde wieder beide Seiten gleich viele Treffer erzielten, gewinnt der Verteidiger.
- Wenn allerdings ein Kampf, der durch ein Abfangen eingeleitet wurde, nach 2 Runden unentschieden steht, hat keine Seite gewonnen. Beide Seiten wenden "Routs" an, ohne sie durch ihre Anführer verringern zu können. Beide Seiten müssen sich zurückziehen. Die Seite, welche Abgefangen hatte, zieht sich zuerst zurück.

6.7.7 Überrennen

- Ein "Überrennen" kommt dann vor, wenn eine Seite die gegnerische durch Treffer, "Routs" oder Ereignisse ganz von der Karte entfernt.
- Wenn allerdings noch eine feindliche Truppe in diesem Gebiet steht, gibt dies kein "Überrennen".
- Es zählt ebenfalls als "Überrennen" wenn man eine Stadt durch Stürmen einnimmt (Siehe 6.8.2) oder in einer Belagerung von einer Runde Dauer (Siehe 6.8.3).
- Alle an einer Schlacht beteiligten Truppen sind für den aktuellen Impuls fertig, wenn die Schlacht nicht in einem "Überrennen" endete.
- Wenn die handelnde Großmacht eine Schlacht durch "Überrennen" gewinnt, kann sie sich weiterbewegen, das Gebiet plündern oder ohne zusätzliche AP Kos-

ten eine Belagerung gegen die Stadt in diesem Gebiet starten.

6.7.8 Rückzug nach Schlacht

- **Alle** Einheiten der Verliererseite einer Schlacht müssen sich zurückziehen. Die Gewinner bleiben in diesem Gebiet.
- **Der Rückzug kann in jedes verbundene eigene Gebiet erfolgen, das zu einem Land gehört, in das man Marsch-Status oder besser hat oder in die Stadt, wenn das Gebiet eine verbündete Stadt hat.**
- Wenn kein **solches** Gebiet zur Verfügung steht, kann man sich in ein gegnerisches zurückziehen. Wenn dies vorkommt, so erleidet die sich zurückziehende Truppe Abnutzung.
- In Gebiete, die gegnerische Truppen enthalten oder **Gebiete von Ländern, mit denen man Frieden hat (aber unter Marsch-Status)**, auf Schiffe, in eine Sezone oder in gegnerische oder **nicht verbündete Städte ist kein Rückzug möglich.**
- **Wenn man den Wunsch hat, sich in ein Gebiet zurückzuziehen, das zu einem Land gehört, mit dem man Frieden hat, aber unterhalb des Marsch-Status, dann kann man vor dem Rückzug die Kosten für eine Kriegserklärung gegen dieses Land bezahlen, das Gebiet ändert sich in ein feindlich kontrolliertes Gebiet. Wenn es keine feindlichen Truppen in diesem Gebiet gibt, dann kann man sich in dieses Gebiet wie oben zurückziehen.**
- Ein Rückzug in das Gebiet, aus dem die Gewinner die Schlacht betreten haben, ist nicht erlaubt.
- Sich zurückziehende Truppen können von gegnerischen Truppen, welche an das Rückzugsgebiet angrenzen, abgefangen werden, allerdings nicht von der Truppe im Gebiet der eigentlichen Schlacht.
- Eine Truppe darf sich nur dann in ein Gebiet, in dem sie abgefangen werden kann, zurückziehen, wenn kein anderer Rückzug möglich ist.
- Wenn es keine gültigen Rückzugsmöglichkeiten gibt, erleidet die sich zurückziehende Truppe Abnutzung und alle Überlebenden werden in die "Regroup Box" gelegt.
- Länder, welche sich zurückziehen, können beim Rückzug nicht ihre Truppen aufteilen, aber Truppen von verschiedenen Ländern dürfen sich in unterschiedliche Gebiete zurückziehen.

6.8 Belagerung

- Um eine Belagerung zu starten, muss eine Armee oder Armeegruppe ihre Bewegung in einem Gebiet mit einer feindlichen Stadt, welches keine gegnerischen Einheiten außerhalb der Stadt enthält, beenden.
- Eine Truppe kann im gleichen Impuls, in dem sie das Gebiet der Stadt betritt, eine Belagerung gegen diese Stadt starten. Dies kostet keine AP.

- Um eine in einem vorherigem Impuls gestartete Belagerung fortzusetzen, muss man 1 AP bezahlen, unabhängig davon, wie viele Armeen daran teilnehmen.
- Nur Armeen innerhalb einer Armeegruppe können zusammen eine Belagerung durchführen. Alle anderen müssen einzelne Belagerungen durchführen.
- Eine Stadt gilt als "belagert", wenn eine gegnerische Truppe eine der 3 Arten von Belagerungen, welche unten aufgeführt werden, begonnen hat. Einfach nur das Gebiet um die Stadt zu besetzen zählt nicht als Belagern der Stadt.
- Eine Belagerung gilt als aufgehoben, wenn alle feindlichen Einheiten das Gebiet verlassen haben.

Stadtverteidigung

- In jeder Stadt ist eine Nummer aufgedruckt, welche der **Stadtverteidigungswert** genannt wird. Dies ist die Anzahl an Kampfwürfeln, welche der Stadt in jeder Kampfunde zur Verfügung stehen, um die Verteidigungsanlagen und die Garnison der Stadt darzustellen.



- Der Stadtverteidigungswert wird um die Anzahl der Stadtbeschädigungen, welche die Stadt gerade hat, reduziert.
- Die Anzahl Kampfwürfel, welche die Stadt erhält, ist gleich dem aufgedrucktem Stadtverteidigungswert minus der Anzahl an Stadtbeschädigungs-Markern. Die Stadtverteidigung hat auf Feldschlachten, Ausfälle eingeschlossen, keine Auswirkungen.

Belagerungskampf

- Während eines Belagerungskampfes gibt es keine „Routs“.
- Die Spezialfähigkeiten der Einheiten, wie in 9.7 angegeben, werden bei Belagerungen ignoriert außer das verteidigende Bogenschützen beim Stürmen und bei Standart-Belagerungen +1 auf den Kampfwert erhalten.
- Assyrer erhalten 2 zusätzliche Kampfwürfel, immer wenn sie an irgendeiner Form von Belagerungskämpfen beteiligt sind. Dies ersetzt den Bonus Kampfwürfel, den Assyrer in Feldschlachten erhalten.
- Im Falle von multinationalen Stadtverteidigern werden Verluste zwischen ihnen gleich verteilt. Der Besitzer der Stadt entscheidet, wer überzählige Verluste erleidet, einschließlich Ausfällen.

Ausfall

- Ein Ausfall kann von einer Garnison entweder als Reaktion auf das gegnerische Erhöhen des Hunger Levels in deren Impuls oder aber im Impuls der Verteidiger als normale Aktion für 1 AP durchgeführt werden.
- Die Stadtverteidigung bringt den Einheiten beim Ausfall keine Vorteile. Es gibt nur eine Kampfunde. Diese wird genau

so behandelt, wie eine normale Feldschlacht, außer das es keine "Routs" gibt. Wenn die Verteidiger genau so viele oder mehr Treffer erzielen als die Belagerer ist die Belagerung aufgehoben und die Belagerer müssen sich zurückziehen. Ein Ausfall gegen eine Belagerung zählt für VP als Feldschlacht.

Multinationaler Ausfall

- Ein multinationaler Ausfall funktioniert wie ein Standardausfall durch eine Garnison, entweder als Reaktion, wenn die Belagerer versuchen, den Hunger Belagerungslevel während ihres Impulses zu erhöhen oder während des Impulses des Besitzers der Stadt, durch Aufwenden eines AP als Aktion (die Zahl der teilnehmenden Nationen werden nicht gezählte).
- Der Besitzer der Stadt hat das Recht an einem Armeegruppenkommandanten und alle Nationen in der Stadt müssen an dem Ausfall teilnehmen. Mehr als ein Anführer führt zur Desorganisation (6.7.5), es sei denn, eine Armeegruppe ist Stadtgarnison.
- Eine Armee einer anderen Nation, als der Besitzer der Stadt, kann in ihrem eigenen Impuls einen Ausfall durchführen, aber ohne Teilnahme der anderen Nationen.

Arten der Belagerungen:

6.8.1 Aushungern

- Der Begriff "Aushungern" wird im Spiel benutzt, um eine Belagerung zu beschreiben, bei der versucht wird, durch das Aushungern der Stadt, die Unterwerfung derselben zu erzwingen. Es finden keine Kampfhandlungen statt, wenn die Verteidiger keinen Ausfall versuchen.
- Um diese Art der Belagerung zu starten wird ein Marker mit der Zahl "1" auf die Belagerer gelegt und ein „Hungersiege“ Marker auf die Stadt. Im nächsten Impuls der Belagerer wird der Zahl Marker auf die Stadt verschoben. In jedem weiteren Impuls der Belagerer wird diese Zahl um 1 erhöht.
- Sobald diese Zahl um 2 größer ist als die aktuelle Stadtverteidigung, ergibt sich die Stadt und alle verbleibenden Einheiten in der Stadt werden eliminiert. Es wird kein Stadtbeschädigungs-Marker gelegt. Um eine Hauptstadt einzunehmen muss die Zahl um 3 größer sein als die Stadtverteidigung.
- Die aktuelle Stadtverteidigung ist die aufgedruckte Stadtverteidigung – der Stadtbeschädigungs-Marker auf der Stadt.
- Gegen eine Hafenstadt (Ankersymbol) kann man nur dann eine Belagerung zum Aushungern starten, wenn der Hafen **blockiert** ist. Ein Hafen ist blockiert, wenn vom Standpunkt des Belagerers aus mehr freundliche als feindliche Schiffe in der Seezone bei dem Hafen sind.

6.8.2 Stürmen

- Das Stürmen ist ein massiver Angriff mit der Absicht die Stadt in einem Ansturm einzunehmen.
- Während des eigenen Impulses kann der Angreifer das Stürmen für 1 AP einleiten.
- Das Stürmen wird so durchgeführt, wie oben unter Belagerungskämpfe beschrieben, mit der Ausnahme, das die Verteidiger die Anzahl ihrer Würfel verdoppeln.
- Wenn die Angreifer mehr Treffer verursachen als die Verteidiger, ist die Stadt gefallen. Alle überlebenden Verteidiger werden ge"Rout"ed. **Das Letztere ist eine Ausnahme der Regel, daß es keine Flucht im Belagerungskampf gibt.** Es werden keine Stadtbeschädigungs-Marker platziert.
- Es gibt keine zweite Kampfrunde.

6.8.3 Standardbelagerung

- Bei einer Standardbelagerung wird die Stadtverteidigung Schritt für Schritt reduziert.
- Im eigenen Impuls kann der Belagerer für 1 AP eine Standardbelagerung durchführen. Es wird eine Runde Belagerungskampf durchgeführt wie oben beschrieben.
- Wenn die Angreifer eine Anzahl von Treffern, die gleich dem aktuellen Stadtverteidigungswert ist, erzielen, wird die Stadtverteidigung um 1 gesenkt. Weniger Treffer zu erzielen hat keine Auswirkungen auf die Verteidiger obwohl die Angreifer trotzdem Verluste erleiden können.
- Eine Stadt kann bei einem Angriff mehr als ein Level Stadtverteidigung verlieren.
- Platziere einen Stadtbeschädigungs-Marker auf der Stadt, um anzuzeigen wie viele Level der Stadtverteidigung bereits zerstört sind.
- Wenn der Wert der Stadtbeschädigungs-Marker den aufgedruckten Stadtverteidigungswert erreicht, fällt die Stadt. Überzählige Treffer werden auf die Garnison angewendet. Alle überlebenden Verteidiger werden in die "Regroup Box" gelegt.
- Statt Treffer direkt auf die Stadt zu legen, kann der Verteidiger wählen, ob er einige oder alle Treffer auf die Garnison (falls vorhanden) anwenden will. Der Verteidiger bestimmt welche Einheiten diese Treffer erleiden.

Beispiel: Assyrien belagert eine Level 3 Stadt mit einer Garnison von 6 Verteidigern. Assyrien erzielt 6 Treffer gegen die Stadt. Wenn keine Garnison da wäre, würden 3 dieser Treffer das Stadtverteidigungslevel auf 2 reduzieren, 2 weitere Treffer auf 1 und der 6. Treffer würde die Stadt einnehmen. Allerdings beschließen die Verteidiger 2 der Treffer auf die Garnison zu legen und dadurch die Treffer an der Stadt auf 4 zu reduzieren. 3 Treffer reduzieren die Stadtverteidigung auf 2 und der letzte Treffer hat keine Auswirkungen, da er nicht ausreicht um den Stadtverteidigungslevel auf 1 zu

reduzieren. Ein Level 1 Stadtbeschädigungs-Marker wird auf die Stadt gelegt.

Multiple Belagerungsrunden

- Eine Truppe kann für 1 AP vom Einkommen eine vorher bereits begonnene fortführen. Bei einer Belagerung zum Aushungern wird einfach der Marker weitergedreht.
- Wenn kein AP bezahlt wird macht die Belagerung zwar keine Fortschritte, ist aber auch nicht beendet. Die Belagerer müssen auf Abnutzung überprüft werden, wenn sie sich nicht durch plündern oder AP-Zahlung versorgen können.
- Handelnde Länder ohne AP Einkommen und Karten können keinen Impuls nehmen und sind daher nicht in der Lage ihre Belagerungen fortzuführen, können aber immer noch Abnutzung erleiden, wenn sie die Truppen nicht versorgen können.
- Belagerungen können in den nächsten Spielzug übergehen.
- Eine Stadt durch Stürmen oder mit einer Belagerung von nur einer Runde zählt als Überrennen. (Siehe 6.7.7)

6.8.4 ECO Deportation

- Wenn ein Gebiet eingenommen wird können dort platzierte ECO + Marker deportiert werden. Wenn ein anderes Land als Assyrien das Gebiet mit dem ECO + Marker einnimmt, muss der Marker in das Nächste Gebiet mit einem ECO – Marker gelegt werden. Wenn keine ECO – Marker auf der Karte sind, kann das Land den ECO + Marker in ein beliebiges Heimatgebiet gelegt werden.
- Nomaden haben keine Heimatgebiete. Sie erhalten 7 AP pro ECO +1 Marker zum Bauen, Reparieren oder aus der "Regroup Box" zurückkaufen. Der ECO + Marker wird in den Marker Pool zurück gelegt.
- **Assyrien kann den ECO + Marker nach Belieben in ein Heimatgebiet legen, unabhängig von ECO – Markern.**
- Assyrien hat ebenfalls die "Deportation" Heimatkarte, welche verwendet werden kann, um auch aus Städten ohne ECO + Marker ECO Marker zu deportieren. Assyrien legt einen ECO - 1 Marker in die Zielstadt und einen ECO +1 Marker in eine beliebige Heimatstadt.
- Es können nicht mehr als 2 ECO + 1 Marker gleichzeitig deportiert werden, kein Zielgebiet kann mehr als einen ECO – Marker haben und kein ECO Marker erhaltendes Gebiet kann mehr als 2 ECO + 1 Marker erhalten (ohne auf der Karte aufgedruckte ECO Punkte).
- **Die Meder** legen die ECO + Marker, welche sie von der "Die Stämme Sammeln" Karte erhalten in die "Mede Far East" Box. Das ist der einzige Weg auf dem dort ECO + Marker platziert werden können. Die Zahl der ECO + Marker, die dort sein kann, ist unbegrenzt. Wenn sie einmal dort liegen, können sie nicht mehr deportiert werden.

6.9 Politik

- Eine Großmacht kann Kleinstaaten entweder so beeinflussen, dass die Bindung zu einer anderen Großmacht geschwächt wird, oder so, dass die eigene Bindung zum Kleinstaat gestärkt wird.
- Um anzuzeigen, dass ein Kleinstaat eine Bindung zu einer Großmacht hat, wird dessen diplomatischer Marker auf den diplomatischen Schieber der Großmacht gelegt. Wie weit diese Bindung geht wird durch die Position des Markers auf dem Schieber angezeigt.
- Eine Großmacht kann AP ausgeben, um Kleinstaaten zu beeinflussen. Es wird 1 AP gezahlt, um den diplomatischen Marker ein Feld auf der **Diplomatie Tabelle** zu bewegen. Ausnahme: Israel und Juda dürfen für jeweils ½ AP pro Feld auf dem Schieber beeinflusst werden.
- Normalerweise kann eine Großmacht einen Marker nur auf dem eigenen Schieber nach oben oder auf dem Schieber einer anderen Großmacht nach unten verschieben. Allerdings ist es mit einer Allianz brechen Karte auch möglich einen Marker auf dem Schieber einer anderen Großmacht nach oben zu bewegen.
- Eine Großmacht kann kein Land beeinflussen, mit dem sie sich im Krieg befindet. Ausnahme: Eine Großmacht kann Nomaden auch dann beeinflussen, wenn sie sich im Krieg mit diesen befindet.
- Nomaden ohne Einheiten auf der Karte können nicht diplomatisch beeinflusst werden. Einheiten in der „Regroup Box“ zählen nicht als Einheiten auf der Karte.
- Ein Land kann pro Impuls nicht mehr als 6 AP für diplomatische Zwecke ausgeben. Eine Allianz brechen Karte kann einen diplomatischen Marker mehr als 6 Felder weit verschieben, aber dann können in diesem Impuls keine AP mehr für diplomatische Beeinflussung ausgegeben werden.

Diplomatischer Status

Neutral (0-3)

Das Land ist streng Neutral. Für die **Diplomatie Tabelle auf der Karte lege Diplomatie Marker mit "0" in die weiße "Neutrale" Box.**

„Trade“ (Handel) (4-6)

Die Großmacht erhält einen Handelspunkt für jeden Kleinstaat, der sich in der Interphase beim Status „Trade“ oder einem besseren steht.

Pro (7-9)

Das selbe wie „Trade“ und das Land zahlt Tribut an die Großmacht, die den Kleinstaat in ihrem Pro Feld auf dem diplomatischen Schieber hat. Wenn die Großmacht eine andere als Assyrien ist, muss der Kleinstaat dennoch während der Tributphase auf das Zahlen des Tributs an Assyrien überprüft werden. Dies kann dazu führen, dass Tribut an die eigene Großmacht und an Assyrien gezahlt wird.

„March“ (Marsch) (10-12)

Alle Vorteile von „Pro“ und die Großmacht braucht für Truppen auf dem Gebiet des

Kleinstaaates keine Versorgung mehr zu bezahlen. Der Status „March“ erlaubt es dir das Gebiet des Kleinstaaates zu betreten, ohne eine Kriegserklärung auszulösen und das gesamte Territorium des Kleinstaaates gilt als freundlich.

Allerdings erlaubt der Marsch Status zu keiner Zeit die Städte der Kleinstaaten zu betreten.

Recht zur Passage

Das Recht zur Passage kann zwischen 2 Großmächten, die weder im Krieg miteinander noch verbündet zueinander sind, vereinbart werden.

Beide Großmächte stimmen überein, freundlichen Status zu einander zu haben.

„Alliance“ (Bündnis) (13-15)

- Die Großmacht erhält alle Vorteile der Level „March“, „Pro“ und „Trade“ und die Handlungen des Kleinstaaates stehen unter vollständiger Kontrolle der Großmacht. **Außerdem können die Bündnispartner die Städte des anderen betreten und zusammen oder als Teil der Armeegruppe des anderen verteidigen.**
- Wenn eine Großmacht Vereinbarungen wie oben geschlossen hat, so sind alle verbündeten Kleinstaaten damit eingeschlossen. Dies schließt Vereinbarungen über das Recht zur Passage mit anderen Großmächten mit ein.
- Allerdings kann eine Großmacht den Kleinstaat nicht dazu zwingen, mehr Tribut zu zahlen oder Truppen, AP oder Karten abzugeben.
- Die Großmacht kann verbündete Truppen nur innerhalb einer gemeinsamen Multinationalen Armeegruppe oder Flotte mit den eigenen AP bewegen.
- **Ein Kleinstaat wird aktiviert, sobald er mit einer Großmacht verbündet ist.** Dessen Truppen werden auf der Karte platziert und er erhält Karten entsprechend des ECO-Einkommens auf der Karte. (Die andere Gelegenheit, bei der ein Kleinstaat aktiviert wird, ist wenn ihm jemand den Krieg erklärt.)
- Sobald ein Land in einem Bündnis mit einer Großmacht ist, können andere Länder diese Bindung nicht mehr mit AP beeinflussen. Dieses Bündnis kann dann nur noch mit einer passenden Allianz brechen Karte aufgebrochen werden.
- Eine Kriegserklärung gegen einen verbündeten Kleinstaat kann eine Großmacht als Anlass für eine kostenlose Kriegserklärung gegen den Aggressor verwenden (muss dies jedoch nicht tun).
- Eine Kriegserklärung gegen eine Großmacht ist automatisch eine Kriegserklärung gegen alle Kleinstaaten, welche mit dieser verbündet sind und gegen alle Großmächte, welche im gleichen Lager sind und deren Verbündeten. (siehe auch 7.4.2).
- Verbündete Länder können zusammen in einer Multinationalen Armeegruppe oder Flotte sein. Es ist nicht möglich Multinationale Armeen zu bilden.

Lager

Alle Großmächte, welche miteinander verbündet sind, und alle Kleinstaaten, welche mit diesen verbündet sind, bilden ein Lager. Es gibt zwei Lager, Assyrer oder Rebellen. Neutrale Großmächte können zwar verbündete Kleinstaaten haben, bilden jedoch kein eigenes Lager. **Großmächte haben keine Unterebenen auf der Diplomatie Tabelle, sie sind entweder neutral oder in einem Lager.** (Mehr siehe 7.4.1 und 7.4.2)

Bündnisse aufbrechen

Das Brechen von Bündnissen zwischen einer Großmacht und einem Kleinstaat/Nomadenstamm kann auf 2 mögliche Arten getan werden:

- 1) spielen eines Allianz brechen Ereignisses.
- 2) Eroberung (Details siehe 7.1)

Verbündete Kleinstaaten werden Neutral

- Wenn ein vorher verbündeter Kleinstaat wieder neutral wird, so wird er sofort deaktiviert. (Jeder Status unterhalb eines Bündnisses wird hierfür als Neutral betrachtet)
- Die Truppen des Kleinstaaates werden von der Karte entfernt und in der derzeitigen Verfassung auf die Heimatkarte des Kleinstaaates platziert. Die Handelsstörer des Kleinstaaates gehen in die „Regroup Box“. Einheiten, welche bereits in der „Regroup Box“ sind, bleiben dort. Zufallskarten, welche der Kleinstaat auf der Hand hat werden abgeworfen.
- Sollte dieser Kleinstaat wieder aktiviert werden, so wird die Startaufstellung ignoriert. Die Einheiten von der Heimatkarte werden nach Entscheidung des kontrollierenden Spielers in Heimatstädten platziert und es werden neue Zufallskarten gezogen.

6.10 Einheiten auf feindlichem Gebiet versorgen

- Jede Truppe, welche sich am Anfang eines Impulses auf feindlichem Gebiet befindet, erfordert eine Versorgungszahlung von 1 AP oder muss das Gebiet, in dem sie sich befindet, plündern.
- Wenn eine Truppe weder die Versorgungskosten bezahlen noch plündern kann, wird für jede darin befindliche Einheit eine Abnutzungsüberprüfung durchgeführt.

6.11 Ereignisse spielen

- Anstatt den AP Wert einer Karte zu verwenden, kann man das darauf aufgeführte Ereignis benutzen, indem man sich an die Vorschriften auf der Karte hält. Wenn das Ereignis in dieser Spielsituation nicht gespielt werden kann, so kann man diese Karte nur als AP benutzen.
- Einige Ereignisse erfordern die Zahlung von AP vom Einkommen. Die AP Kosten sind unten auf die Karte aufgedruckt. Wenn das Einkommen für diesen Impuls

nicht ausreicht, könnte das Land das Ereignis immer noch spielen, wenn:

- Es gesparte AP dafür verwendet, oder
- eine + Karte für die AP verwendet, oder
- sich die fehlenden AP vom nächsten Impuls leiht. Wenn dies getan wird, werden Pillage Marker auf die Heimatkarte gelegt, um anzuzeigen wie viele AP geliehen wurden. Wenn diese ausgeliehenen AP nicht im nächsten regulären Impuls zurückgezahlt werden können, wird ein ECO -1 Marker in eine der Heimatstädte dieses Landes gelegt (nach Wahl des Besitzers). Wenn dieses Land einen ECO +1 Marker hatte wird stattdessen dieser entfernt.
- Wenn nichts von dem oben genannten möglich ist, kann die Karte nicht als Ereignis gespielt werden. Eine Großmacht kann einen Kleinstaat nicht dazu zwingen, ein Ereignis zu spielen, welches dieser Kleinstaat nicht bezahlen kann und wofür er demzufolge einen ECO -1 Marker erhalten würde, wie oben beschrieben.
- Ereignisse können, unabhängig vom Bündnis-Status, gegen verbündete verwendet werden.
- Einige Ereignisse können nur von bestimmten Ländern gespielt werden. Wenn solch eine Karte eine geheime diplomatische Aktion als Alternative zum Ereignis anbietet, so steht diese jedem Land zur Verfügung.
- Einige Karten benutzen Formulierungen wie „Du“ oder „Deine“. Damit ist nicht der die Karte spielende Spieler, sondern das die Karte besitzende Land gemeint. Du kannst solche Ereignisse nicht für andere Länder benutzen, solange die Karte das nicht ausdrücklich erlaubt.
- Wenn sich zwei Ereignisse widersprechen, setzt sich das zuletzt ausgespielte durch.
- Einige Ereignisse können die Wirkung von anderen aufheben. Wenn die Wirkung eines Ereignisses aufgehoben wird, werden sowohl die Karte des Ereignisses als auch die, mit der das Ereignis aufgehoben wurde, in den Ablagestapel gelegt. Wenn die Wirkung eines Ereignisses aufgehoben wurde, werden die Kosten dieses Ereignisses nicht bezahlt.

Kartentypen

Der Typ der Karte ist unten rechts auf der Karte aufgedruckt. Einige Karten haben mehr als einen Typ. Dies bedeutet, dass man diese Karte auf mehrere Arten verwenden kann.

z.B.: Die Karte "Der Pharao greift ein" kann entweder als "Bewegungs"-Karte oder als "Karten"-Karte gespielt werden.

6.11.a Desaster

Ein Desaster (Pest oder Piraten) kann jedes Land treffen, wenn niemand eine „Gegenmaßnahmen“ Karte verwendet. „Gegenmaßnahmen“ müssen benutzt werden, **bevor** irgendwelche Effekte der Karte angewendet werden.

6.11.b Krieg außerhalb der Karte

- Beide auf der Karte genannten Seiten müssen je 2 + W3 Einheiten (nach Wahl des Besitzers) für den "Krieg außerhalb der Karte" zur Verfügung stellen. Um einen W3 zu würfeln wird ein W6 gewürfelt und das Ergebnis halbiert (aufgerundet).
- Beide Seiten müssen die oben festgelegte Anzahl an Einheiten zur Verfügung stellen. Bei einem "Krieg außerhalb der Karte" für Meder gegen Meder, müssen die Meder die Truppen für beide Seiten stellen.
- Eine der Einheiten auf jeder Seite darf ein Anführer sein.
- Beide Seiten legen die zur Verfügung gestellten Einheiten auf die "Krieg außerhalb der Karte" Karte. Dort werden diese bleiben, bis der "Krieg außerhalb der Karte" vorbei ist.
- Wenn eine der Seiten kein im Spiel vorkommendes Land ist, wie Libyen, Nubien oder Nomaden, werden dessen Truppen nicht aufstellt; man geht davon aus dass sie die gleiche Anzahl und Art von Einheiten auf der "Krieg außerhalb der Karte" haben, wie die andere Seite. Wenn das auf der Landkarte liegende Land einen Anführer platziert, geht man davon aus, dass das nicht auf der Landkarte liegende Land ebenfalls einen Anführer mit den gleichen Werten hat.
- Sobald alle Einheiten auf der "Krieg außerhalb der Karte" Karte platziert wurden, wird mit einem W6 ausgewürfelt, wie lange der Krieg dauert. Lege den Würfel auf die Karte. Die Dauer wird in jeder Impulsrunde um 1 reduziert. Dies wird immer dann getan, wenn der Impuls-Marker das auf der Karte zuerst genannte Land erreicht. Wenn die Dauer auf "0" reduziert wurde, ist der "Krieg außerhalb der Karte" zu Ende.
- **Am Ende eines "Krieges außerhalb der Karte" wird für jede daran beteiligte Einheit (Anführer eingeschlossen) ein W6 gewürfelt. Bei einer geraden Zahl erleidet diese Einheit einen Treffer. Wenn auf diese Weise eine Einheit eliminiert wird, so wird diese in den Force Pool zurück gelegt.**
- **Alle überlebenden Einheiten werden in die "Regroup Box" gelegt.**
- Wenn auf der Landkarte oder in der Handelsstörung nicht genug Einheiten sind, um die Anforderungen des "Krieg außerhalb der Karte" Ereignisses zu erfüllen, muss das betroffene Land gesparte AP oder AP von Karten benutzen oder die AP vom nächsten Impuls leihen, um die Anforderungen erfüllen zu können. Wenn die Anforderungen des Ereignisses trotzdem nicht erfüllt werden können, wird die Dauer des "Krieges außerhalb der Karte" nicht verringert bis ausreichend Einheiten auf der "Krieg außerhalb der Karte" Karte platziert wurden.
- Alternativ kann die Großmacht einen VP pro nicht zur Verfügung gestellter Einheit bezahlen.
- Einen "Krieg außerhalb der Karte" früher zu beenden, ist auf 2 Arten möglich:

- Durch das Ausspielen der Karte "Beende einen Krieg außerhalb der Karte".
- Durch einen gewonnenen Kampf. Bezahle einen AP und lege einen Anführer auf die "Krieg außerhalb der Karte" Karte, oder aktiviere einen Anführer, der bereits dort ist. Führe nach den üblichen Regeln eine Feldschlacht durch. Wenn Du gewinnst, endet der "Krieg außerhalb der Karte". Wenn Du verlierst, verdoppelt sich die Dauer des "Krieges außerhalb der Karte".
- Wenn ein Land bereits in einen "Krieg außerhalb der Karte" verwickelt ist, kann kein weiterer gegen dieses Land gespielt werden.
- Ein "Krieg außerhalb der Karte" Ereignis kann nicht gespielt werden, wenn beide darauf genannten Seiten miteinander verbündet sind.

6.11.c Allianz brechen

- Eine Allianz brechen Karte kann benutzt werden, um entweder ein Bündnis zwischen einer Großmacht und einem Kleinstaat oder eine Solche aufzubrechen, oder einfach um Marker auf dem diplomatischen Schieber zu bewegen.

Definition: Eine Schlacht, bei welcher der Gewinner mindestens einen VP erhält wird im folgenden als **VP Schlacht** bezeichnet.

Eine Allianz brechen Karte kann entweder im eigenen Impuls als normales Ereignis gespielt werden oder als Reaktion-Ereignis. Wenn eine Allianz brechen Karte als Reaktion-Ereignis gespielt wird halbiert sich die Kosten und der Effekt wird verdoppelt. Eine Allianz brechen Karte kann nur in den folgenden Fällen als Reaktion-Ereignis gespielt werden:

- 1) Um ein Bündnis zu beenden: Wenn einer der Bündnis Partner eine VP Schlacht verliert kann ein beliebiges Land eine Allianz brechen Karte als Reaktion darauf spielen.
 - 2) Um ein Bündnis zwischen dem ausspielenden Land und einem anderen zu schließen: Nachdem **das ausspielende Land** eine VP Schlacht gewonnen hat.
 - 3) Wenn an einer VP Schlacht eine Multinationale Truppe beteiligt war, kann dies für alle Beteiligten Länder nach den Fällen 1 und 2 als Anlass für eine Allianz brechen Karte genommen werden.
- Das Ergebnis kann einen diplomatischen Marker sowohl auf dem diplomatischen Schieber einer anderen Großmacht nach unten und/oder auf dem Schieber der ausspielenden Großmacht nach oben bewegen.
 - Wenn die Karte von einem Kleinstaat ausgespielt wurde kann dieser einen diplomatischen Marker im Sinne der mit ihm verbündeten Großmacht bewegen.
 - Wenn ein Kleinstaat mit Dir im Krieg ist, weil er mit einer Großmacht, die mit Dir im Krieg ist, verbündet ist, darfst Du einen Bündnis Brecher gegen diesen Kleinstaat spielen. Dies ist eine Ausnahme von **6.9**.

ASSYRIAN WARS

- Du kannst keinen Bündnis Brecher gegen einen Kleinstaat spielen, der sich aus anderen Gründen mit Dir im Krieg befindet.

Beispiele: 1) Phönizien ist auf dem Assyrischen diplomatischen Schieber bei Level 9. Assyrien hat gerade eine VP Schlacht verloren, es ist egal gegen wen. Urartu (mit Elam verbündet) spielt als Reaktion-Ereignis die Karte "Phönizische Allianz" und bezahlt dafür 2 statt der üblichen 4 AP. Urartu würfelt 2 W6 und erhält eine "3" und eine "4" für insgesamt 7. Dieses Ergebnis wird zu 14 verdoppelt. Der Phönizische Marker wird daher um 9 Felder auf dem Assyrischen diplomatischen Schieber nach unten bewegt und 5 auf dem Elamitischen Schieber nach oben. (Urartu ist ein Kleinstaat, hat also keinen eigenen diplomatischen Schieber, kann aber zu Gunsten der mit ihm verbündeten Großmacht handeln.) Im oberen Beispiel hätte die Allianz brechen Karte auch als Reaktion-Ereignis gespielt werden können, wenn Phönizien eine VP Schlacht verloren oder Urartu eine VP Schlacht gewonnen hätte. Es könnte nicht als Reaktion auf einen Elamitischen VP Schlacht Sieg gespielt werden, da Elam nicht das ausspielende Land ist.

Wenn es keine passende VP Schlacht gab, könnte der Urartu die Allianz brechen Karte auch im eigenen Impuls als normales Ereignis für die üblichen Kosten und mit der normalen Wirkung spielen.

2) Die Meder sind mit den Persern im Krieg, wie in der Startaufstellung angegeben (aus historischen Gründen). Die Meder können keine Allianz brechen Karte gegen die Perser spielen, da die Perser nicht wegen einer verbündeten Großmacht mit den Medern im Krieg sind.

3) Assyrien kann keine Allianz brechen Karte gegen einen Tributverweigerer spielen, welchen Assyrien gerade bestraft.

6.11.c2 Stadtstaaten Pakt

- Stadtstaaten können nicht von Allianz brechen Ereignissen betroffen werden. Die Marker der Stadtstaaten sind nicht von den unterteilten Levels auf dem diplomatischen Schieber betroffen. Ein Stadtstaat kann nur neutral, mit einer Großmacht verbündet oder von einer Großmacht erobert sein.

6.11.d Kampf-Karten

- Kampf-Karten können von allen an der Schlacht beteiligten Ländern gespielt werden, und haben nur Auswirkungen auf die an der Schlacht beteiligten Einheiten. Alle Kampf-Karten müssen ausgespielt werden, bevor der Kampf ausgewürfelt wird. Die Effekte der Karten sind zusätzlich zueinander. Manche Karten heben die Wirkung anderer auf.
- Kampf-Karten werden von den Spielern in Reihenfolge des Impuls Schiebers ausgewählt, werden aber verdeckt hingelegt, bis alle Spieler entschieden haben, welche Karten (falls überhaupt) sie spielen wollen. Dann werden die Karten aufgedeckt. Es können keine weiteren Kampf-Karten gespielt werden, wohl aber noch Reaktion-Karten.

- Da Abfangen und Ausweichen vor dem Kampf geschehen haben Kampf-Karten keine Auswirkungen darauf.

6.11.e Reaktion Karten

- Reaktion Karten können von jedem Land als Reaktion auf die auf der Karte erwähnte Bedingung, sobald diese erfüllt ist, gespielt werden.
- Das Ausspielen eines Reaktion-Ereignisses kann die Aktionen des handelnden Landes unterbrechen. Die Auswirkungen des Reaktion-Ereignisses werden angewendet bevor das handelnde Land mit seinem Impuls weitermacht.
- Eine "Gegenmaßnahmen" Karte hat Vorrang vor einer "Gegenmanöver" Karte, was bedeutet, dass die "Gegenmaßnahmen" Karte die Wirkung der "Gegenmanöver" Karte aufhebt bevor die "Gegenmanöver" Karte die Wirkung ihres Zieles aufheben kann.

6.11.f Politische Karten

Politische Karten beeinflussen den politischen Status. Einige davon, wie "Marduks Assyrische Anhänger" werden sichtbar auf den Tisch gelegt so lange ihre Wirkung anhält.

6.11.g „Karten“ Karten

"Karten" Karten erlauben es einem Spieler, Karten vom Ziehstapel oder anderen Ländern zu erhalten. Als Ausgleich wird meist mindestens eine Karte ausgetauscht oder abgeworfen.

Das Ausspielen einer "Karten" Karte zählt als Aktion und erfordert nicht das Ausspielen einer weiteren Karte, um den Impuls zu vervollständigen. Man kann zusätzlich zu der "Karten" Karte noch eine + Karte spielen oder AP ausgeben.

Ausnahme: Zusätzlich zu den Karten "Ausgiebige Vorbereitungen" und "Impuls Aussetzen" dürfen keine + Karten gespielt oder AP ausgegeben werden, da diese Karten Aktionen in diesem Impuls verbieten, um im nächsten Impuls ihre Wirkung zu entfalten.

6.11.h Bewegungskarten

Bewegungs-Karten erlauben Bewegungen, die sonst nicht möglich wären, wie weitere Bewegungen, Bewegungen mit mehr Einheiten als üblich, Bewegungen bei denen kein Abfangen zugelassen wird, oder automatische Ergebnisse ohne zu Würfeln. Einige Bewegungs-Karten zwingen den Gegner zu bestimmten Bewegungen. Bewegungs-Karten können auch das Abfangen oder Ausweichen beeinflussen.

6.11.i Wirtschaftskarten

Wirtschaftskarten können Handel oder Einkommen beeinflussen. Einige können dauerhafte Effekte erzeugen.

6.11.j Rekrutieren Karten

Rekrutieren Karten können benutzt werden, um zusätzliche reguläre Einheiten, Söldner oder Schiffe zu platzieren. Elams Heimatkarte kann Söldner in reguläre Einheiten umwandeln. Manche Karten bringen Nomaden ins Spiel.

6.11.k Sabotage Karten

Sabotage Karten können Abnutzungsüberprüfungen oder andere Schadensüberprüfungen verursachen.

6.11.1 Dauerhafte Karten

Dauerhafte Karten werden aufgedeckt auf den Tisch gelegt, so dass alle sie sehen können. Sie bleiben wirksam, so lange die darauf genannte Bedingung erfüllt ist oder bis die Bedingung fürs beenden des Ereignisses erfüllt wurde.

6.11.m Geheime Diplomatie

- Bestimmte Karten bieten eine geheime diplomatische Aktion als alternatives Ereignis an. Solche Karten haben meist eine Beschränkung darauf, wer das Hauptereignis spielen darf, aber für die Alternative gibt es keine solchen Einschränkungen.
- Die geheime diplomatische Aktion wird behandelt, wie in 7.5 beschrieben, außer dass die Aktion sofort durchgeführt wird und sie nicht von anderen Großmächten aufgehoben werden kann. Anstelle der möglichen Aufhebung des Markers durch andere Großmächte wie in 7.5 werden 2 W6 gewürfelt. Wenn das Ergebnis 9 oder mehr beträgt, schlägt die Aktion fehl.

6.12 Änderung der Kontrolle

- Am Anfang des Spiels kontrolliert jedes Land jedes Heimatgebiet und jedes Zugehörige Gebiet im eigenen Territorium.
- Die Kontrolle ändert sich, sobald ein Gebiet ausschließlich von gegnerischen Landeinheiten besetzt ist.
- Am Anfang oder am Ende eines Impulses gibt es niemals Einheiten von miteinander verfeindeten Ländern im gleichen Gebiet, außer wenn eine der Seiten in einer Stadt und die andere Seite außerhalb der Stadt ist.
- Wenn sich in dem Gebiet eine Stadt befindet, muss diese erobert werden bevor sich die Kontrolle des Gebietes ändert.
- Wenn das Land, welches die Stadt kontrolliert, dem Land, welches das umliegende Gebiet kontrolliert, feindliche gegenübersteht wird das Gebiet als **umstrittenes Gebiet** bezeichnet.
- Eingenommene Heimatgebiete oder zugehörige Gebiete, welche am Ende eines Impulses keine Garnison mehr ent-

halten, fallen zurück unter die Kontrolle des ursprünglichen Besitzers, welcher durch die Farbe des Gebietes angegeben wird.

- Ein Gebiet ändert die Kontrolle nicht, wenn eine verbündete Truppe es betritt.

6.12.a Folgen der Kontrolländerung

Heimatgebiete

Wenn ein Land die Kontrolle über ein Heimatgebiet verliert, verliert es auch die Produktion aus der darin liegenden Stadt. Allerdings erhält das einnehmende Land die Produktion des Gebietes nicht, es sei denn, dieses Gebiet wurde nach einer Eroberung als Provinz beansprucht (Siehe 7.1)

Zugehörige Gebiete

- Wenn ein Land die Kontrolle über ein zugehöriges Gebiet verliert, verliert es die Produktion dieses Gebietes und das erobernde Land erhält diese.
- Um anzuzeigen, dass das erobernde Land die Stadt besitzt, und sie nicht belagert, werden eine oder mehr Einheiten dieses Landes in die Stadt gelegt. Diese Einheiten gelten allerdings nicht als innerhalb der Stadt. Wenn eine feindliche Truppe das Gebiet betritt müssten diese Einheiten immer noch würfeln, um in die Stadt auszuweichen. (Siehe 6.6.10).

Umstrittene Gebiete

- Eine Stadt in einem umstrittenen Gebiet wird für die Ermittlung des Einkommens in der Interphase nicht mitgezählt. Der ursprüngliche Besitzer darf allerdings trotzdem die Hälfte der ECO-Punkte dieser Stadt mitzählen (der aufgedruckte Wert + ECO-Marker).
- Kontrolländerungen von Gebieten (außer für Stadtstaaten) haben keine direkten Auswirkungen auf das tatsächliche Einkommen, außer am Ende des Spielzuges (Siehe 7.3).

Seezonen

- Ein Land kontrolliert eine Seezone, wenn die einzigen Schiffe darin diesem Land gehören.
- Unbesetzte Seezonen sind neutral und werden von niemandem kontrolliert.
- Seezonen mit Schiffen mehrerer Länder sind umstritten und werden von niemandem kontrolliert. Das Besitzen einer Seezone hat keine Auswirkungen auf die Wirtschaft.

Mehrere Besetzer

- Wenn ein Gebiet, welches ursprünglich gegnerisch kontrolliert war, von verschiedenen Großmächten eingenommen wird, so einigen sich die Großmächte darüber, wer das Gebiet eingenommen hat. Können sie sich nicht einigen, entscheidet derjenige, mit den meisten Truppen in

diesem Gebiet (verbündete Kleinstaaten mitgerechnet).

- Wenn nur eine Großmacht und mit ihr verbündete Kleinstaaten ein solches Gebiet einnehmen, entscheidet die Großmacht, wer das Gebiet eingenommen hat.
Das selbe gilt für Seezonen.

6.13 Eroberung

Du kannst versuchen, ein Land während deines Impulses zu erobern. Die Vorgehensweise ist hierbei gleich der in der Interphase. (Siehe 7.1) Für jedes Land kann eine Eroberung nur einmal während eines Spielzuges versucht werden. Ein weiterer Versuch kann während der Interphase durchgeführt werden.

6.14 Plünderung

- Anstatt AP für die Versorgung einer Truppe zu bezahlen, kann diese das Gebiet plündern. In dem Fall wird den Truppen erlaubt, das Gebiet nach Vorräten auszuplündern. Lege einen "Pillage 1" Marker in das Gebiet, oder wenn schon einer dort war drehe diesen auf die "Pillage 2" Seite.
- Ein Gebiet mit einem "Pillage 2" Marker kann nicht weiter geplündert werden.
- Ein Gebiet zu plündern kostet keine AP.
- **Ein Gebiet eines Landes zu plündern, mit dem man Frieden hat, kann nur nach einer Kriegserklärung durch den Plünderer gegen das Land, das der Plünderer plündern will, durchgeführt werden.**
- Man kann ein Gebiet nur einmal pro Impuls plündern.
- Es ist zulässig ein Gebiet ohne Versorgungsbedarf zu plündern, nur um dem Gegner zu schaden.

6.15 Handelsstörung

Die Handelsstörung ist eine Möglichkeit das eigene Einkommen zu verbessern und gleichzeitig das anderer zu schädigen. Eine erfolgreiche Handelsstörung entfernt einen Handelsmarker einer anderen Großmacht aus der "Trade Box" und bringt möglicherweise einen vorher verlorenen eigenen zurück. Handelsmarker werden in der Interphase in Einkommen umgewandelt, daher ist die Handelsstörung eine Art von wirtschaftlicher Kriegsführung.

„Raid Boxes“

- Es gibt eine große "Trade Box" im "The Deep Sea"-Meer. Diese enthält die Handelsmarker, welche jede Großmacht am Anfang des Spiels erhält. Wenn die Handelsmarker in der Interphase noch in der "Trade Box" sind, erzeugen sie Einkommen. Das Ziel der Handelsstörung ist daher die Marker der anderen zu entfernen und die eigenen zu erhalten.
- Diese große "Trade Box" befindet sich aus praktischen Gründen im "The Deep Sea"-Meer. Sie repräsentiert den Handel über Land und Handelsstörung wird von Landeinheiten durchgeführt. Der Seehandel wird über die kleineren "Trade

Boxes" mit dem Bild eines Schiffes darin gehandhabt.

- Unter der "Trade Box" gibt es 5 kleine "Raid Boxes". Bevor Du die Handelsmarker einer anderen Großmacht überfallen kannst, musst Du erst mindestens eine Landeinheit in einer "Raid Box" zur Handelsstörung abgestellt haben.
- Für 1 AP kannst Du eine beliebige Landeinheit, welche nicht belagert wird, von der Landkarte oder "Regroup Box" in eine "Raid Box" legen.
- Man kann nicht mehr als eine Einheit pro Impuls in eine "Raid Box" schicken.
- Söldner können nicht zur Handelsstörung benutzt werden, wohl aber die Einheiten von verbündeten Kleinstaaten oder Nomaden, Araber und Aramäer eingeschlossen.
- Wenn alle "Trade Boxes" besetzt sind, kannst Du versuchen, eine der bisher dort platzierten Einheiten durch eine eigene zu ersetzen.
- Hierfür wird ein W6 gewürfelt. Bei einer 6 ist der Versuch automatisch fehlgeschlagen. Bei 1-5 musst Du eine Kampfrunde gegen die Einheit in der Box mit der entsprechenden Nummer kämpfen.
- Beide Seiten müssen wie in einer Feldschlacht die Treffer und "Routs" anwenden.
- Wenn eine Seite eliminiert wird, bleibt die andere in der "Raid Box".
- Wenn Du einen Treffer erzielst und der bisherige Besetzer nicht, bleibt deine Einheit in der "Raid Box" und der bisherige Besetzer wird in die "Regroup Box" gelegt.
- Ansonsten ist der Versuch fehlgeschlagen. Deine Einheit geht in das Gebiet zurück, aus dem sie kam.

Sonderfälle:

- Wenn Du eine "Raid Box" ermitteln solltest, welche bereits von Dir oder einem verbündeten Kleinstaat besetzt wird, kannst Du wählen, welche "Raid Box" Du angreifen willst.
- Bei der Handelsstörung zählen die Einheiten verbündeter Kleinstaaten wie deine eigenen.

Handelsstörung durchführen:

- Für 1 AP kannst Du alle Handelsstörer deines Landes und verbündeter Kleinstaaten oder verbündeter Nomaden aktivieren. Die Handelsstörer, welche die "Raid Box" erst in diesem Impuls betreten haben, können noch keine Handelsstörung durchführen.
- **Würfele einen W6. Bei einer 6 schlägt der Versuch automatisch fehl. Bei einer 1-5 kannst Du versuchen einen Handelsmarker der Großmacht mit der entsprechenden Nummer zu entfernen.**
- Wenn Du dich selbst oder eine Großmacht ohne Handelsmarker als Ziel ermittelst, kannst Du wählen, wer das Ziel der Handelsstörung wird.

- **Führe einen Angriff gegen den Handelsmarker durch. Wenn Du triffst wird der Marker aus der "Trade Box" entfernt.**
- Wenn Du mit der optionalen Regel 9.7 spielst, können Kavallerie Einheiten einen zweiten Versuch unternehmen, wenn der erste erfolgreich war.
- **Für jeden Handelsmarker, den Du entfernst, kannst Du versuchen einen deiner eigenen, die entfernt worden sind, zurück zu holen. Würfele einen W6. Bei einer geraden Zahl kannst Du einen deiner bisher entfernten eigenen Handelsmarker zurück in die „Trade Box“ legen.**
- Bündnisse haben keine Auswirkungen auf die Handelsstörung. Du kannst sowohl gegen Verbündete als auch Neutrale Großmächte Handelsstörung betreiben, ohne das dies den Bündnis Status ändert oder eine Kriegserklärung zur Folge hat.
- Wenn ein Handelsstörer die "Raid Box" verlässt, wird er auf Abnutzung überprüft, und falls er überlebt, in die "Regroup Box" gelegt.

6.16 Marineangelegenheiten

- Schiffe können für den Seehandel benutzt werden, um Landeinheiten zu transportieren, um Häfen zu blockieren oder um feindliche Schiffe zu bekämpfen.
- Schiffe können niemals Gebiete an Land betreten, nicht einmal Häfen. Die einzige Ausnahme ist Sealand, da es sowohl Seezone als auch Gebiet an Land ist.

6.16.a Bau und Reparatur

- Ein Schiff zu bauen kostet 2 AP.
- Neu gebaute Schiffe können in eine beliebige Seezone, die an einen freundlichen Heimathafen angrenzt, platziert werden, so lange diese keine gegnerischen Schiffe enthält.
- Wenn so eine Seezone nicht zur Wahl steht, kann man auch eine mit gegnerischen Einheiten nehmen, so lange diese an einen freundlichen Heimathafen angrenzt.
- Ein Schiff zu reparieren kostet 1 AP.
- Um ein Schiff zu reparieren, muss dieses in einer Seezone mit freundlichem Hafen darin sein.
- Wenn keine freundlichen Heimathäfen zur Verfügung stehen, kann man keine neuen Schiffe bauen. Wenn überhaupt keine freundlichen Häfen zur Verfügung stehen, kann man auch keine Schiffe reparieren.

6.16.b Seebewegung

- Alle Schiffe in einer Seezone, die zueinander freundlich eingestellt sind, bilden eine Flotte.
- Flotten können aus den Schiffen mehrerer verbündeter Länder bestehen. Solch

eine multinationale Flotte kann vom handelnden Land bewegt werden, so lange die beteiligten Länder nicht widersprechen.

- Länder, die nicht miteinander verbündet sind, können keine Flotte zusammen bilden.
- Seebewegung ist auf das Bewegen entlang der Küste bzw. Zu den kleinen "Trade Boxes" beschränkt.
- Es kostet $\frac{1}{2}$ AP um eine Flotte aus einer Seezone in eine benachbarte Seezone zu bewegen.
- Es kostet 1 AP um eine Flotte aus einer Seezone in eine der "Trade Boxes" zu bewegen oder diese zu verlassen. 2 verschiedene "Trade Boxes" zu betreten oder zu verlassen kostet 2 AP.
- Wenn ein Schiff eine "Trade Box" betritt oder verlässt, ist dies das Einzige, was dieses Schiff in diesem Impuls tun kann.
- In diesem Spiel sind Schiffe niemals im Hafen. Daher können sie auch nicht in den Hafen ausweichen um Kämpfe zu vermeiden.

6.16.c Seetransport

- Jedes unbeschädigte Schiff kann eine unbeschädigte eigene oder verbündete Einheit (oder 2 beschädigte) plus eine beliebige Anzahl an Anführern transportieren.
- Ein beschädigtes Schiff kann nur eine beschädigte Einheit plus eine beliebige Anzahl an Anführern transportieren.
- Ein Schiff kann nur eine Ladung pro Impuls befördern, mit der Ausnahme von Rückzügen (Siehe 6.16.E)
- Ein Schiff, das Landeinheiten transportiert, kann keine "Trade Box" betreten.

6.16.d Laden und Entladen

- Landeinheiten ein- oder auszuladen kostet keine AP.
- Landeinheiten können sich weder vor noch nach dem Ein- oder Ausladen bewegen.
- Ein- oder Ausladen von Einheiten ist nur bei Gebieten mit Hafen möglich.

6.16.e Amphibische Landung

- Truppen in ein Gebiet auszuladen, welches gegnerische Einheiten enthält, ist eine amphibische Landung. So eine Schlacht wird wie eine Feldschlacht behandelt, mit den folgenden Ausnahmen:
- Die Schiffe nehmen nicht am Kampf teil.
- Wenn die landenden Einheiten den Kampf verlieren, dürfen sich die Überlebenden auf die Schiffe zurückziehen von denen sie kamen. Achte bitte darauf, das nur Einheiten, welche vom Meer aus angegriffen haben, sich auf diese Art zurückziehen können.
- Bei einer amphibische Landung werden die Kampfwerte von nicht berittenen Ein-

heiten um 1 reduziert und die von berittenen Bogenschützen, schwerer und leichter Kavallerie so wie die von Streitwagen um 2.

6.16.f Such Prozedur

- Anders als bei Land Gebieten können sich feindlich gegenüberstehende Flotten in der gleichen Seezone aufhalten, ohne dass es zum Kampf kommt. Um einen Kampf einzuleiten, muss das handelnde Land die gegnerische Flotte finden.
- Das handelnde Land kann einen Such-Wurf pro Impuls und Seezone mit eigenen Schiffen darin durchführen.
- Die Flotte eines nicht handelnden Landes kann einen Such-Wurf durchführen, immer wenn eine gegnerische Flotte deren Seezone betritt, unabhängig davon ob diese Flotte die Seezone durch Bewegung betritt, dort gebaut wird, oder als Verstärkung dort platziert wird.
- Jeder Such-Wurf kostet 1 AP, egal ob er im eigenen Impuls oder einem anderen durchgeführt wird.
- Wenn Du gegen Schiffe von unterschiedlichen Ländern einen Seekampf einleiten willst, bezahle 1 AP, führe aber für jede Flotte einen eigenen Such-Wurf durch.
- Unterschiedliche Flotten der gleichen Seite können nicht zusammen kämpfen.
- **Um eine gegnerische Flotte zu entdecken, würfele 2 W6. Wenn die gewürfelte Zahl größer oder gleich dem niedrigstem Suchwert der Flotte ist, wurden die gegnerischen Schiffe gefunden und es wird eine Seeschlacht eingeleitet.**
- Wenn eine niedrigere Zahl gewürfelt wurde, ist die gegnerische Flotte nicht gefunden worden, es gibt keine Seeschlacht und die Flotte des handelnden Spielers kann sich weiterbewegen.
- Ausweichen ist bei Seeschlachten nicht möglich.
- Wenn eine freundliche Flotte eine Seezone betritt, welche sowohl freundliche wie feindliche Einheiten enthält, können die bereits dort vorhandenen eigenen Schiffe den neu ankommenden nicht helfen, falls diese in eine Seeschlacht verwickelt werden sollten. Nach einer gewonnenen Seeschlacht, oder wenn keine gegnerischen Einheiten mehr in der Seezone sind, können beide Flotten zusammengelegt werden.
- Das Verfahren für Seeschlachten ist gleich dem für Feldschlachten, mit der Ausnahme, dass es keine zusätzlichen Kampfwürfel gibt. Die Gewinner bleiben in der Seezone und die Verlierer müssen sich in eine angrenzende zurückziehen.
- Schiffe, die Landeinheiten transportieren, können an Seeschlachten teilnehmen, die transportierten Landeinheiten aber nicht. Dies gilt auch in Sealand.
- Wenn ein Schiff mit Landeinheiten an Bord getroffen wird, erleiden die transportierten Einheiten die gleiche Anzahl Treffer wie das Schiff.

6.16.g „Trade Boxes“ (Handels Boxen)

- Das erste Land, welches die „Trade Box“ betritt kann diese mit bis zu 4 Schiffen besetzen. Länder, welche später zu dieser „Trade Box“ kommen, können ungenutzten Platz darin mit ihren Schiffen belegen oder können neuen Platz freimachen indem sie die bisher in der „Trade Box“ vorhandenen Schiffe in einer Seeschlacht besiegen.
- Um eine solche Schlacht einzuleiten muss man 1 AP bezahlen (zusätzlich zum AP für das Betreten der „Trade Box“) und einen erfolgreichen Such-Wurf durchführen. Wenn sich dort mehr als eine Flotte befindet, kann für jede davon ein eigener Such-Wurf durchgeführt werden. Wenn alle Such-Würfe fehlschlagen muss sich das handelnde Land in die Seezone, aus der sie kamen, zurückkehren und ist für den Impuls fertig.
- Bezahle einen AP um eine Flotte von einer Seezone in eine „Trade Box“ zu bewegen und einen AP um die Flotte jedes Landes in der „Trade Box“ zu suchen.
- Wenn eine Flotte eine Seeschlacht in einer „Trade Box“ gewinnt, kann sie diese „Trade Box“ mit bis zu 4 der überlebenden Schiffe besetzen. Wenn nun nicht mehr genug Platz für die Schiffe des Verlierers in der „Trade Box“ ist, müssen die überzähligen Schiffe die „Trade Box“ verlassen und in eine Seezone mit freundlichem Hafen platziert werden.
- Um eine Seeschlacht in einer „Trade Box“ zu beginnen, ist keine Kriegserklärung erforderlich. In der „Trade Box“ können sich Verbündete ohne diplomatische Konsequenzen bekämpfen.

6.17 Das Verhalten Neutraler

- Wenn ein Kleinstaat nicht von einem Spieler kontrolliert wird, ist er inaktiv.
- Dessen Truppen werden nicht aufgebaut aber die ECO, Tribut und Diplomatie Marker werden platziert und gegebenenfalls angepasst, wenn sich etwas ändert.
- Wenn ein Kleinstaat angegriffen wird, oder eine Großmacht ein Bündnis mit ihm eingeht, wird der Kleinstaat sofort aktiviert. Die Truppen werden aufgebaut, er erhält einen zufälligen Söldner, die Heimatkarte und Zufallskarten, jeweils entsprechend der Startaufstellung dieses Landes.

6.18 AP Einkommen

- Das jeweilige handelnde Land erhält einmal pro Impulsrunde am Beginn des regulären eigenen Impulses AP in der Höhe des Einkommens. Dieses Einkommen ist zusätzlich zu von Karten erhaltenen AP.
- Das Land kann diese AP während des Impulses ausgeben, oder sie für einen späteren Impuls sparen.

- Bis zu 4 AP dürfen gespart werden. Benutze Zahlen-Marker um die Menge der gesparten AP anzuzeigen.
 - Sollten aus irgendwelchen Gründen mehr als 4 AP gespart werden, sind die überzähligen AP verloren.
 - Wenn ein Land am Beginn des eigenen Impulses keine Karten mehr auf der Hand hat, **muss** es 5 AP bezahlen um eine Karte zu kaufen.
 - Wenn da Einkommen dieses Landes plus gesparte AP weniger als 5 AP ergeben, so **kann** das Land aussetzen und in einem späteren Impuls für 5 AP eine Karte kaufen, sobald dies möglich ist. Alternativ **darf** ein solches Land:
 - 1) eine vorher begonnene Belagerung fortsetzen.
 - 2) Unterhalt für Einheiten bezahlen.
 - 3) Einen „Krieg außerhalb der Karte“ Marker verringern.
 - Du kannst 3 AP ausgeben um aus einer beliebigen Karte eine + Karte zu machen.
- Anmerkung für die Spieler: Benutzt Zahlen-Marker oder Würfel um die für diesen Impuls verbleibenden AP anzuzeigen.

6.19 Ende des Spielzuges

- Die Impuls Prozedur wird so lange wiederholt, bis nur noch ein Land Karten auf der Hand hat.
- Dieses Land nimmt einen Impuls, was das Spielen einer Karte, mit einer + Karte auch zwei, mit einschließt. Nach diesem Impuls endet der Spielzug.
- Nicht ausgespielte Karten werden auf der Hand behalten.
- Die Heimatkarten und verkaufte Armeegruppenkarten werden den jeweiligen Ländern zurückgegeben.

7.0 Die Interphase

- | | |
|-----|-------------------------------|
| 7.1 | Eroberung |
| 7.2 | Anführer befördern |
| 7.3 | Einkommen berechnen |
| 7.4 | Politik |
| 7.5 | Geheime Diplomatie |
| 7.6 | Zeittafelereignisse bestimmen |
| 7.7 | Armeen verlegen |
| 7.8 | Fortsetzen des Spiels |

Wenn ein Lager besiegt wurde, überprüfe ob es ein vorzeitiges Spielende gibt. (Siehe 9.1). Wenn es kein vorzeitiges Spielende gibt, geht es mit der Interphase weiter.

7.1 Eroberung

- Ein **Stadtstaat** gilt als erobert, wenn die Stadt selbst eingenommen wurde.
- Ein **Land** gilt als erobert, wenn alle eckigen Heimatgebiete dieses Landes, Heimatstädte eingeschlossen, feindlich besetzt sind.
- Wenn das einmarschierende Land nicht alle eckigen Heimatgebiete kontrolliert, kann es immer noch durch einen Eroberungs-Check versuchen, das andere Land zu erobern.

- Um einen Eroberungs-Check gegen einen **Kleinstaat** zu machen, muss der Eroberer mindestens ein eckiges Heimatgebiet kontrollieren.
- Um einen Eroberungs-Check gegen Assyrien zu machen, muss der Eroberer Nineveh und mindestens 5 andere Heimatstädte kontrollieren.
- Um einen Eroberungs-Check gegen **eine andere Großmacht** zu machen, muss der Eroberer mindestens 5 Heimatstädte, oder aber die Hauptstadt und mindestens 3 andere Heimatstädte kontrollieren.
- Gegen die Meder kann man keinen Eroberungs-Check durchführen. **Die Meder** sind nur dann erobert, wenn gleichzeitig 7 Medische Heimatstädte (einschließlich Hauptstadt) feindlich kontrolliert sind.
- Ein Nomadenstamm, wie die Skythen, kann nicht erobert werden. Wenn allerdings alle Einheiten dieses Stammes eliminiert oder in die „Regroup Box“ gelegt wurden, werden alle Bündnisse des Stammes beendet und er wird neutral und inaktiv für den Rest des Zuges.
- Die Cimmerer und Skythen können danach durch Zeittafelereignisse in voller Stärke wieder auftauchen, auch nachdem sie „besiegt“ wurden.

A) Eroberungs-Check

- Das erobernde Land zählt die von ihm besetzten Heimatstädte, wobei die Hauptstadt als 2 zählt.
- **Würfele einen W6. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich der oben bestimmten Städtezahl ist, ist das Land erobert.**
- Um Assyrien zu erobern wird der Wurf um 6 erhöht.
- Um eine andere Großmacht zu erobern wird der Wurf um 2 erhöht.

Beispiele:

- 1) Assyrien kontrolliert 3 Städte, ohne die Hauptstadt, in Syrien (ein Kleinstaat). Um Syrien zu erobern muss Assyrien auf einem W6 eine 1-3 würfeln.
- 2) Assyrien kontrolliert 4 Städte in Elam (eine Großmacht), eine davon ist die Hauptstadt. Assyrien muss 1-5 würfeln um Elam zu erobern. Assyrien würfelt eine 4, fügt 2 hinzu, weil Elam eine Großmacht ist, was ein modifiziertes Ergebnis von 6 zur Folge hat. Demnach schafft es Assyrien nicht, Elam zu erobern.
- 3) Assyrien hat alle 3 Heimatgebiete in Persien besetzt und erobert Persien ohne zu würfeln.

B) Kapitulation

- Wenn ein Spieler der Ansicht ist, das Widerstand zwecklos sein, kann er sich dem potentiellen Eroberer ergeben um weitere Verwüstung zu vermeiden.
- Ein Land kann sich nur dann ergeben, wenn es mindestens 3 Heimatstädte verloren hat oder in einer Schlacht die 3 VP Wert war besiegt wurde.
- Wenn sich ein Land ergibt, gilt es als erobert und erleidet alle Nachteile, die dies mit sich bringt.

ASSYRIAN WARS

- Wenn sich ein Land mit mehreren Großmächten im Krieg befindet, kann es sich nicht nur einer davon ergeben, sondern könnte sich nur allen davon ergeben.
- Der potentielle Eroberer kann ein solches Angebot ablehnen (um mehr Schaden anzurichten). Wenn solch ein Angebot abgelehnt wird, erhält das Land, das sich ergeben wollte, einen VP.
- Assyrien kann sich nicht ergeben.

C) Gemeinsame/Umstrittene Kontrolle

- Wenn ein Land von mehreren Ländern besetzt wird, müssen diese unter sich ausmachen, wer der Eroberer ist. Wenn diese sich nicht einigen können, entscheidet die Großmacht welche die meisten eckigen Heimatgebiete besetzt hält. Wenn es hierbei unentschieden steht, entscheidet das Land mit der größten Truppe (einschließlich verbündeter Kleinstaaten) innerhalb des zu erobernden Landes.
- Wenn ein Eroberungs-Check erforderlich ist, wird dieser von dem Land durchgeführt, welches als der Eroberer festgelegt wurde. Es wird nur einmal gewürfelt, aber hierfür zählen alle Gebiete, welche alle besetzenden Länder kontrollieren.

D) Effekte einer Eroberung

- Wenn ein Land erobert wird, wechseln alle Gebiete außerhalb des Heimatlandes dieses Landes die Kontrolle zurück zum ursprünglichem Besitzer. Alle Einheiten des eroberten Landes in solchen Gebieten werden in das am Nächsten gelegene Heimatgebiet verlegt.
- Das eroberte Land muss sofort Tribut an den Eroberer zahlen.
- Wenn ein Stadtstaat oder Kleinstaat erobert wird, wird der diplomatische Marker in die "Conquest" Box des Eroberers gelegt. Alle politischen Beziehungen des Eroberten zu Großmächten werden beendet.
- Wenn ein aktiver Kleinstaat erobert wird, wird er inaktiv. Die verbleibenden Truppen werden von der Landkarte entfernt und im derzeitigen Zustand auf die Heimatkarte des Kleinstaates gelegt. Die Handelsstörer des Landes werden in die "Regroup Box" gelegt. Reguläre Einheiten, die schon dort sind, bleiben dort. Alle nicht Heimatkarten werden abgeworfen.
- Sollte dieser Kleinstaat wieder aktiviert werden, wird die Startaufstellung ignoriert. Stattdessen nimmt der kontrollierende Spieler die Einheiten von der Heimatkarte und platziert diese in unbesetzten Heimatgebieten des Kleinstaates.
- Die Eroberung einer Großmacht beendet **alle** Bündnisse die diese Großmacht hat. Würfele 2 W6 für jeden Kleinstaat auf dem diplomatischen Schieber der eroberten Großmacht. Bewege den diplomatischen Marker um die gewürfelte Anzahl Felder gegen "0". Der Marker wird nicht weiter bewegt, wenn er die "0" erreicht hat, selbst wenn noch Punkte vom Würfelergebnis übrig sind. Ein Würfelergebnis von 2 gilt als 3.

- Stadtstaaten auf dem Schieber so einer Großmacht werden wieder neutral.
- Die Großmacht und alle damit verbündeten Kleinstaaten beenden den Krieg mit dem Eroberer und mit dessen verbündeten Kleinstaaten.
- Wenn ein Kleinstaat erobert wird, gibt es eine Friedens Pflicht in der nur der Eroberer den Kleinstaat mit AP oder Karten diplomatisch beeinflussen kann. (Siehe Friedens Pflicht weiter unten).
- Der Eroberer darf ein Gebiet mit seinen Truppen besetzen und als "Provinz" fürs eigene Land beanspruchen. Die Provinz bringt ihrem neuen Besitzer in der Interphase Einkommen genau wie ein Heimatgebiet. Die Provinz bleibt dem Eroberer so lange erhalten, wie er dort eine Garnison von mindestens einer Landeinheit stationiert.
- Wenn diese Einheit eliminiert wird, vertrieben wird, oder abgezogen wird, wechselt die Kontrolle der Provinz an den neuen Besetzer, oder falls das Gebiet nun unbesetzt ist, zum ursprünglichen Besitzer. Des weiteren ist das Gebiet ab sofort keine Provinz mehr. Es kann nur dann wieder zur Provinz werden, wenn das Land erneut erobert wird.
- **Hauptstädte** und Städte mit einer in Blau gedruckten ECO Zahl darüber können nicht als Provinzen beansprucht werden.
- Sobald ein Gebiet als Provinz beansprucht wurde, werden alle Einheiten des Eroberers, welche sich im Rest des eroberten Landes befinden, sofort ins Nächste freundliche Gebiet verlegt. **Dies geschieht, bevor als Folge der Eroberung der neue "freundlich zum Eroberer" Status für Gebiete angewandt wird, siehe Friedens Pflicht unten.**
- **Sobald ein Land erobert wurde, bleibt es erobert und bezahlt dem Eroberer Tribut so lange die Friedens Pflicht andauert, oder bis der Eroberer es diplomatisch bis zum Bündnis beeinflusst hat** (Siehe unten). Siehe **10.4.c** für Eroberungen durch mehrere Länder.
- Ein erobertes Stadtstaat ohne Garnison wird wieder neutral sobald eine feindliche Truppe das Gebiet der Stadt betritt.
- Eine weitere Möglichkeit Stadtstaaten zu bekommen, wäre das Spielen einer Stadtstaaten Pakt Karte. Wenn so ein Pakt in Effekt ist verteidigen sich Stadtstaaten auch ohne Garnison.

Friedens Pflicht

- Ein erobertes Land und dessen Eroberer sind an eine Friedens Pflicht gebunden in welcher der Eroberer die Gebiete des Eroberten Landes als freundliches Gebiet betrachtet, und zwar so als hätte das eroberte Land zum Eroberer den diplomatischen Status "March", **aber nicht umgekehrt.**
- Während der Friedens Pflicht kann nur der Eroberer den Eroberten diplomatisch beeinflussen.
- Diese Friedens Pflicht hält mindestens einen vollen Spielzug an. Wenn die Eroberung in der Interphase stattfand hält die Friedens-Pflicht bis zum Beginn der nächsten Interphase.

- Wenn die Eroberung während des Spielzugs stattfand, gilt die Friedens Pflicht bis zum Ende dieses Spielzugs und dann noch einen vollen Spielzug lang.
- Weder der Eroberte noch der Eroberer können den jeweils anderen während der Friedens Pflicht angreifen oder ausplündern. Das gleiche gilt auch für die Verbündeten Kleinstaaten, Stadtstaaten und Nomaden.
- Trotzdem können beide Ereignisse gegen den anderen benutzen, mit der Ausnahme von Kampfkarten.
- Politische, diplomatische oder Handelsaktionen sind nicht von der Friedens Pflicht betroffen.
- Die Friedens Pflicht ist bindend, kann aber durch die Karten "Opposition ergreift die Macht" und "Marduk Priesterschaft" beendet werden.
- Das Ereignis "Feindseligkeiten anstacheln" kann eine Friedens Pflicht zwischen Persien und Elam beenden.
- Wenn die Friedens Pflicht vorbei ist, wird der diplomatische Marker eines Kleinstaates wieder auf Neutral gelegt. Eine Großmacht dagegen kann sich einem der Lager anschließen und/oder dem vorherigen Eroberer den Krieg erklären.
- Während der Friedens Pflicht kann eine eroberte Großmacht dem Lager des Eroberers beitreten, falls dieser zustimmt.

Eroberung von Assyrien

- Wenn Assyrien von verbündeten Großmächten erobert wird, erhält jede davon eine Provinz und die 12 VP werden gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt.
- Nachdem Assyrien erobert wurde, gibt es keine Überprüfung mehr, ob Tribut an Assyrien gezahlt wird. Länder zahlen immer noch Tribut an den Eroberer. Kleinstaaten zahlen Tribut an die verbündete Großmacht.
- Assyrien verliert keine VP mehr, wenn Tributverweigerer nicht bestraft werden.
- Assyrien zahlt Tribut an seine Eroberer in der Höhe, die diese an Assyrien zu zahlen hätten wenn sie Tributpflichtig wären.

Auslöschen

Die Spieler können sich vor dem Spiel einigen, Auslöschen als freiwillige Regel zu verwenden.

- Man kann eine Großmacht auslöschen indem man alle bis auf 2 Städte einnimmt, wobei die Hauptstadt besetzt werden muss.
- Nur Großmächte, welche bereits erobert worden waren, können ausgelöscht werden. Wenn sich diese Großmacht ergeben hatte, zählt dies hierfür nicht als erobert.
- Ausnahme: im letzten Spielzug kann man jede Großmacht auslöschen, selbst wenn sie nie erobert war.
- Das Auslöschen einer Großmacht bringt doppelt so viele VP ein, wie das Erobern.
- Wenn eine Großmacht ausgelöscht wird, werden alle ihre Truppen und Marker

(außer dem VP-Marker) aus dem Spiel entfernt.

- Mit Ausnahme der Provinz(en) der Eroberer erzeugen die Gebiete dieser Großmacht für den Rest des Spieles keinerlei Einkommen. Alle "Pillage"-, Stadtbeschädigungs- und ECO- Marker werden aus diesen Gebieten entfernt.
- Ein ausgelöschtes Land kann keinen Handel betreiben oder Tribut zahlen.
- Die Heimatkarten dieser Großmacht bleiben im Spiel **um für das Ersatzland verwendet zu werden, siehe unten**. Der Spieler bleibt auch im Spiel und übernimmt die Kontrolle über die Skythen, unabhängig von deren politischem Status.
- Sollte mehr als eine Großmacht ausgelöscht werden, übernimmt der Spieler der zweiten ausgelöschten Großmacht die Kontrolle über die Cimmerer und eines Kleinstaates seiner Wahl.
- Wenn eine dritte oder vierte Großmacht ausgelöscht wird, wählt der entsprechende Spieler 2 Kleinstaaten, welche er ab dann kontrolliert.
- VP welche ein Spieler mit dem Ersatzland sammelt, werden zu den eigentlichen VP hinzugezählt.
- Kleinstaaten (außer Urartu) können nicht ausgelöscht werden.
- Die Skythen oder Cimmerer können Urartu auslöschen und müssen Urartu nicht vorher erobern.
- Wenn die Meder ausgelöscht werden sollten, erhält deren Spieler wie oben festgelegt Ersatzländer. Der Medische Spieler kann allerdings die Medische Heimatkarte "Die Stämme sammeln" benutzen, um die Meder wiederzubeleben, daher kann diese Großmacht nicht dauerhaft ausgelöscht werden. Wenn die Meder ihre Heimatkarte "Die Stämme sammeln" zur Wiederbelebung benutzen, können sie keine ECO + Marker mehr in die "Mede Far East Box" legen. Wenn die Meder wiederbelebt werden, kontrolliert der Spieler dauerhaft sowohl die Meder als auch die erhaltenen Ersatzländer. Werden die Meder so ein zweites mal ausgelöscht, erhalten sie nicht ein weiteres Mal Erstländer.
- Wenn eine Großmacht aus dem Spiel entfernt werden sollte und ihr Spieler erhält entweder einen Nomadenstamm oder zwei Kleinstaaten als Ersatz, um das Spiel fortzusetzen, dann wird dieser Ersatz behandelt, als ob sie Großmächte seien. Alle Regeln werden ebenfalls so auf diese angewendet. Wenn irgend etwas für die Nomaden/Kleinstaaten nicht erlaubt wäre oder nur für die Großmächte erlaubt wäre, dann wird dieser Ersatz als Großmacht behandelt.

7.2 Anführer Befördern

Nicht beförderte Anführer auf der Karte können nun würfeln ob sie befördert werden (Siehe 9.2).

7.3 Einkommen Berechnen

7.3.1 Karten Einkommen

- Für jedes Land wird das Einkommen einzeln errechnet.
- Zähle die ECO Punkte der kontrollierten Städte zusammen, einschließlich der auf die Landkarte aufgedruckten ECO Werte und der ECO Marker.
- Zähle die Städte. Eine Hauptstadt zählt hierfür als 2 Städte.
- Nicht gezählt werden:
 - Heimatstädte in der Farbe eines anderen Landes, es sei denn es handelt sich dabei um Provinzen die durch Eroberung erhalten wurden.
 - Stadtstaaten. Diese zahlen Tribut, erhöhen das Einkommen aber nicht.
- Teile die Anzahl der Städte durch 3, zähle dann die vollen ECO Punkte hinzu. Dies ist das Wirtschafts- Level (ECO Level) dieses Landes für den nächsten Spielzug. Das Land wird diese Anzahl an AP pro Impulsrunde, zusätzlich zu AP von Karten, erhalten.
- Ungenutzte Brüche von der ECO Berechnung für Städte werden aufbewahrt, um sie bei der ECO Berechnung für den Handel verwenden zu können. (Siehe 7.4.3) Danach immer noch ungenutzte Brüche gehen verloren.
- Kleinstaaten, die nur noch 2 Stadtpunkte übrig haben (z.B.: die Hauptstadt), runden auf und erhalten daher ein ECO Einkommen von 1.
- "Pillage" Marker müssen vorzugsweise während der eigenen Impulse entfernt und bezahlt werden. Für je 7 "Pillage" Punkte ("Pillage 2" Marker = 2 "Pillage" Punkte) in den Heimatgebieten eines Landes reduzieren den ECO-Level um 1. Weniger als 7 "Pillage" Punkte haben hierfür keine Auswirkungen.
- Stadtstaaten reparieren in der Interphase kostenlos und automatisch alle Stadtbeschädigungen und "Pillage" Marker.
- Persien hat keine Städte und ein festes Einkommen von 2 ECO.

Anmerkung für die Spieler: Die Anzahl der Städte (die Hauptstadt als 2 zählend) für jedes Land ist auf der Landkarte unter dem Namen des Landes aufgedruckt. Diese Zahlen beinhalten keine aufgedruckten ECO Punkte.

7.3.2 Karten

- Jedes Land erhält eine Anzahl an Zufallskarten vom Ziehstapel in der Höhe des neuen ECO-Levels minus 1.
- Diese Karten werden in Reihenfolge des Impuls Schiebers verteilt.
- Im ersten Spielzug erhält Assyrien zuerst Karten. Danach wird immer bei dem Land angefangen, welches auf dem Impuls Schieber dem Land folgt, welches den letzten Spielzug beendete.
- Alle Länder erhalten zusätzlich zu den neuen Karten auch ihre Heimatkarten zurück.

Handgröße

- Jedes Land muss jetzt eine minimale Anzahl an Karten auf der Hand haben, selbst wenn das Land nach dem ECO-Level weniger erhalten müsste.
- Dementsprechend gibt es eine maximale Anzahl an Karten, welche ein Land auf der Hand behalten kann.
- Die Heimatkarten werden bei diesen Einschränkungen nicht mitgezählt.

Minimale & Maximale Hand Größe

Kleinstaaten	1 - 3
Großmächte	2 - 6
Assyrien	4 - 10

Die Spieler dürfen Karten ansehen

Jetzt kann jeder Spieler die erhaltenen neuen Karten ansehen. Das schließt alle Karten aller Länder ein, die ein Spieler kontrolliert.

- Wenn ein Land wegen hohem ECO-Level oder von dem letzten Spielzug übriggebliebenen Karten die maximale Kartenzahl überschreitet, müssen nach Wahl des Besitzers überzählige Karten abgeworfen werden.
- Für jeweils 10 volle AP die so abgeworfen werden erhält man 1 VP.
- Wenn Du keine vollen 10 AP abwerfen kannst, erhältst Du für je 5 abgeworfene AP eine zusätzliche geheime diplomatische Aktion beim Punkt 7.5.
- Diese beiden Austauschmöglichkeiten können kombiniert werden.
- Nachdem man AP wie oben verwendet hat, gehen nicht verwendete AP von überzähligen Karten verloren.
- Wenn ein aktiver Kleinstaat zu viele Karten hat, profitiert die verbündete Großmacht von den geheimen diplomatischen Aktionen/VP.

Mulligan

- In Reihenfolge des Impuls Schiebers kann jedes von einem Spieler kontrollierte Land alle erhaltenen Zufallskarten entweder behalten oder abwerfen.
- Wenn Du dich entscheidest, einen Mulligan zu benutzen (d.h.: deine Handkarten abwerfen um neue zu erhalten) erhältst Du eine Karte weniger als Du abgeworfen hast. Du kannst einen Mulligan verwenden, bevor Du überzählige Karten abwirfst um deine Handkartenzahl unter das Maximum zu bringen.
- Wenn Du nur die minimale Handkartenzahl hast, kannst Du keinen Mulligan benutzen.
- Pro Land und Spielzug ist nur ein Mulligan erlaubt.

7.3.3 Handel

Handel erhält man aus 3 Quellen: Handelsmarker, Seehandel und wenn man Kleinstaaten auf dem Status „Trade“ oder besser hat. Handelspunkte, die man aus

ASSYRIAN WARS

diesen Quellen erhält, werden zusammengezählt.

7.3.3.a Seehandel

- Du erhältst einen Handelspunkt für jedes unbeschädigte Schiff in einer „Trade Box“.
- Du erhältst ½ Handelspunkt für jedes beschädigte Schiff in einer „Trade Box“.
- Schiffe in „Trade Boxes“ kehren jetzt in eine Seezone mit freundlichem Hafen zurück. Der Hafen muss sich in derselben Wassermasse befinden, wie die „Trade Box“. Wenn kein freundlicher Hafen zur Verfügung steht, wird das Schiff in den „Force Pool“ gelegt.

7.3.3.b Handelsmarker

Für jeden Handelsmarker, der in der Handelsphase der Interphase immer noch in der „Trade Box“ ist, erhält der Besitzer einen Handelspunkt.

7.3.3.c Politischer Status „Trade“

Für jeden Kleinstaat, der einer Großmacht gegenüber den Status „Trade“ oder besser hat, erhält diese Großmacht einen Handelspunkt.

7.3.3.d Einkommen durch Handel

- Jeder Handelspunkt, der wie oben erwähnt gesammelt wird, zählt für die Berechnung des Einkommens so viel wie eine Stadt. Also erhält man für 3 Handelspunkte 1 ECO Punkt.
- Brüche können mit Brüchen von der Einkommensberechnung für Städte kombiniert werden, um auf einen ganzen ECO Punkt zu kommen.
- An dieser Stelle wird ermittelt, wer den 1. bzw. 2. Platz beim Handel hat, wegen der VP-Prämien dafür. (Siehe 8.3)
- Wenn das gesamte Handelseinkommen ermittelt wurde:
 - Kehren Schiffe in den „Trade Boxes“ in eine Seezone mit freundlichem Hafen zurück.
 - Werden **Handelsstörer** auf Abnutzung überprüft und die Überlebenden in die „Regroup Box“ gelegt.
 - Entfernte Handelsmarker werden in die „Trade Box“ zurück gelegt.
 - Handelsmarker, die sich noch in der „Trade Box“ befinden, bleiben dort.

7.3.3.e ECO Level

- ECO Punkte vom Handel und der Karte werden zusammengezählt, um das neue ECO Level für den nächsten Spielzug zu erhalten. Dieses ECO Level wird erst in der nächsten Interphase neu ermittelt, unabhängig davon, was während des Spielzuges passiert, Kontrolländerungen eingeschlossen.

- Davon ausgenommen sind Änderungen am Tributstatus, welche sich sofort auswirken (Siehe 5.2).
- Kleinstaaten erhalten kein Handelseinkommen von Handelsmarkern, können aber vom Seehandel welches erhalten.
- Kleinstaaten, die für einen ganzen Spielzug inaktiv sind, erhöhen ihren ECO Level um 1 (um 3 für Phönizien).
- Inaktive Kleinstaaten mit „Pillage“ Markern oder Stadtbeschädigungen reparieren diese in der Interphase automatisch, bekommen aber keine ECO-Level Erhöhung.

7.3.3.f Negatives Einkommen

- Sollte ein Land ein negatives Einkommen haben (zum Beispiel durch Tribut und Deportation) bekommt es in jeder Impulsrunde, in der Tribut gezahlt wird, einen „Pillage“ Marker für jedes negative ECO-Einkommens-Level.
- Wenn das Land kein freies Gebiet übrig hat, um einen „Pillage“ Marker zu platzieren oder einen „Pillage“ Marker zu einem „Pillage“ 2 Marker zu erhöhen ist es bankrott und stellt sofort die Tributzahlungen ein.
- Das gilt nicht als Tribut Verweigerung und dauert bis zur nächsten Interphase.

7.4 Politik

7.4.1 Bündnis-Änderung

- Ein Lager zu wechseln (von **Rebell nach Assyrien und umgekehrt**) kann nur während der Interphase durchgeführt werden. **Mit anderen Worten, man kann während einer Spielrunde keiner Großmacht im eigenen Lager den Krieg erklären. Ausnahmen sind durch die Karten "Gegnerische Partei übernimmt den Befehl" oder "Priester von Marduk" möglich. Sollte eine Großmacht durch Eroberung oder Tribut Zahlung an Assyrien neutral werden, kann sie dem Lager, zu dem sie zu Beginn der Spielrunde gehörte, keinen Krieg erklären.**
- **Der Anschluß an ein Lager (von Neutral zu Rebell oder von Neutral nach Assyrien) kann durch eine Kriegserklärung gegen eine Großmacht im gegnerischen Lager durchgeführt werden, ohne Kosten in der Zwischenphase oder für 10 AP während des Spielzuges. Wenn eine Großmacht in einem Lager einen Krieg gegen eine neutrale Großmacht erklärt, tritt diese Großmacht automatisch dem gegnerischen Lager bei, ohne AP aufzuwenden, es sei denn, das gegnerische Lager weist diese zurück (siehe unten).**
- **Wenn alle Mitglieder eines Lagers besiegt oder eliminiert wurden und der sich daraus ergebende Sudden End Check (9.1) das Spiel nicht beendet, können kostenfreie Kriegserklärungen und Lagerwechsel direkt als Antwort in Reihenfolge der Impuls Tabelle vorgenommen werden.**
- Durch Anschluß an ein Lagers verbündet sich ein Land automatisch mit allen Großmächten in dem Lager und erklärt

allen Ländern im gegnerischen Lager den Krieg.

- Um dem Assyrischen Lager beizutreten, wird **immer** die Zustimmung Assyriens benötigt.
- Dem Rebellen Lager beizutreten erfordert keine Zustimmung. Ausgenommen: Eine Großmacht, die erobert worden ist, benötigt die Zustimmung seines Eroberers, um dem Lager des Eroberers beizutreten. **Wenn die sich anschließende Großmacht im Krieg mit einer Großmacht befindet, die bereits im Rebellenlager ist, dann kann diese Großmacht das sich anschließende Land zurückweisen.**
- Wenn der Beitrittsversuch einer Großmacht in ein Lager verweigert wird, erwirbt diese Großmacht einen VP. Nur ein Versuch pro Großmacht und Zug ist erlaubt.
- **Wenn man mit einem anderen Land Marschstatus oder besser hat, und Einheiten innerhalb der Heimatgebiete dieser Länder hat und der diplomatische Status wechselt unter Marschstatus, dann müssen deine Einheiten innerhalb der Heimatgebiete dieser Länder in das nächstgelegene eigene Gebiet verlegt werden.**

7.4.2 Kriegserklärung

- Während der Interphase können Kriegserklärung ohne AP Kosten ausgesprochen werden.

Für eine Kriegserklärung innerhalb eines Spielzuges müssen AP gezahlt werden.

- Kleinstaaten: Zahlen 5 AP gegen ein beliebiges Ziel
- Großmacht erklärt Krieg an Kleinstaat, 5 AP
- Großmacht erklärt Krieg an andere Großmacht oder tritt einem Lager bei, 10 AP.
- Eine Kriegserklärung an einen Stadtstaat kostet keine AP.
- Aber, um Krieg gegen einen Stadtstaat zu erklären, der durch eine Großmacht erobert wurde, oder in einem Stadtstaaten Pakt ist, muss Krieg an diese Großmacht erklärt werden.

Zusätzlich zu den AP Kosten gilt folgendes:

- Wenn eine Großmacht diplomatische Punkte für einen Kleinstaat auf seinem Diplomatie Schieber hat und diesem Kleinstaat den Krieg erklärt, sind diese diplomatischen Punkte verloren. Der Marker des Kleinstaats wird zurück auf Neutral gelegt.
- Wenn eine andere Großmacht B Krieg an einen Kleinstaat erklärte, welcher diplomatische Beziehungen zu Großmacht A hat, dann bleibt der diplomatische Marker auf dem Schieber von Großmacht A. Benutze eine Einheit vom „Force Pool“ des Kleinstaats und platziere sie in der „War Box“ der angreifenden Großmacht B.
- Irgendwelche Kampf Handlungen einer Großmacht gegen ein Land, mit dem es früher **Frieden hatte**, ist eine Kriegser-

ASSYRIAN WARS

klärung an dieses Land und AP, wie oben müssen bezahlt werden.

- Wenn ein Land Kräfte im Heimatgebiet eines Landes hat und in der Interphase oder **während des Spielzuges** ein Krieg zwischen den zwei Ländern erklärt worden ist, dann müssen alle Kräfte auf dem Gebiet des jeweils anderen sofort, zum nächsten freundlichen Gegnet verlegt werden.
- Eine Kriegserklärung gegen einen **verbündeten Kleinstaat** durch ein anderes Land **erlaubt** der verbündeten Großmacht sofort, dem Aggressor ohne AP Kosten den Krieg zu erklären (**aber die Großmacht ist nicht gezwungen es zu tun**). (Siehe auch 7.4.6 und 6.9).
- Eine Kriegserklärung gegen eine Großmacht ist auch eine Kriegserklärung gegen alle Kleinstaaten, die mit dieser Großmacht verbündet sind, und gegen alle Großmächte im selben Lager und ihrer verbündeten Kleinstaaten.

7.4.3 Frieden

- Wenn ein Kleinstaat im Krieg mit einer Großmacht, wegen eines Bündnisses mit einer anderen Großmacht, ist, endet der Krieg, wenn das Bündnis endet.
- Wenn ein Kleinstaat im Krieg mit einer Großmacht ohne ein Bündnis ist, endet der Krieg, wenn der Kleinstaat oder die Großmacht erobert wird, oder er endet automatisch in der folgenden Interphase, die Zustimmung der Großmacht vorausgesetzt.
- Über Frieden zwischen Spieler gesteuerten Ländern kann frei verhandelt werden. Als Alternative zu Kapitulation oder Eroberung (siehe 7.1), kann eine Großmacht Frieden mit einem siegreichen Feind erreichen, indem sie Tribut mit der üblichen Rate zahlt. Oder durch Überlassung einer Heimatkarte an den Feind als Tribut.
- Die Heimatkarte wird seinem ursprünglichen Besitzer im nächsten Neue Karten Segment automatisch zurückgegeben, unabhängig davon, ob der Feind sie benutzte oder nicht.
- Assyrien und seine Verbündeten können jedes Gebiet, **das Tribut an Assyrien zahlt**, ohne Kriegserklärung betreten.

7.4.4 Bestrafung von Tributverweigerern

- 1) Ein Tributverweigerer wird durch Eroberung bestraft.
- 2) Andere Möglichkeiten zur Bestrafung von Tributverweigerern wären, diesen in einer Schlacht zu besiegen, oder eine seiner Städte einzunehmen. Beides führt zu einer weiteren Tributüberprüfung. Wenn diese Überprüfung erfolgreich ist, bezahlt der Kleinstaat Tribut. Er gilt als bestraft und der Krieg endet.
- Wenn ein Tributverweigerer erfolgreich bestraft wurde, wird der Tribut Verweigert Marker entfernt. Assyrien verliert keine 2 VP als Strafe für das nicht Bestrafen des Tributverweigerers.

- Assyrien kann einen Tributverweigerer sowohl mit eigenen, als auch mit verbündeten Truppen bestrafen.
- Sollte ein ehemaliger Tributverweigerer (**prüfen**) ein Bündnis mit einer mit Assyrien verfeindeten Großmacht eingehen, muss der Assyrer diesen immer noch bestrafen, um die Strafe von 2 VP loszuwerden. Wenn so ein Kleinstaat wie in Punkt 2) beschrieben bestraft wurde, gilt er als bestraft und der „Tribute Refused“ Marker wird entfernt. **Es liegt an dieser verbündeten Großmacht, ob der Kleinstaat jetzt Tribut an Assyrien zahlt. Wenn diese Großmacht im Krieg mit Assyrien ist, endet weder der Krieg, noch wird Tribut gezahlt, obwohl angenommen wird, daß der Kleinstaat bestraft wurde.**
- **Was als Aktion begonnen wurde, um einen Tributverweigerer zu bestrafen, kann jederzeit in einen Feldzug umgewandelt werden, um einen Kleinstaat zu erobern. Dies kostet keine AP, aber Tributprüfungen danach gehen verloren.**

7.4.5 Spielerkontrolle von sich im Krieg befindenden nicht verbündeten Kleinstaaten

- Wenn ein **Kleinstaat vom Assyrischen Lager angegriffen wird**, wird der Kleinstaat von einer zufällig bestimmten Rebellenen Großmacht verwaltet.
 - Wenn ein **Kleinstaat vom Rebellen Lager angegriffen wird**, wird der Kleinstaat von Assyrien verwaltet.
 - Kleinstaaten, die von nicht verbündeten Nomaden angegriffen werden, werden von beiden Lagern abwechselnd kontrolliert.
 - Kleinstaaten, die mit beiden Lagern, oder einer neutralen Großmacht, im Krieg sind, werden von beiden Lagern abwechselnd kontrolliert.
 - Die kontrollierende Großmacht sollte, wenn möglich, eine sein, die nicht mit dem Kleinstaat im Krieg ist.
 - Wer den Kleinstaat in dessen erstem Impuls kontrolliert wird zufällig ermittelt. Danach wechselt die Kontrolle für jeden Impuls
 - Eine Großmacht, welche einen Kleinstaat kurzzeitig kontrolliert, kann weder den Tributstatus ändern, noch für den Kleinstaat Krieg erklären oder über Frieden verhandeln.
 - Die Kontrolle über den Kleinstaat bleibt bei dem festgelegten Spieler bis im nächsten Impuls ein neuer übernimmt. Das bedeutet das der kontrollierende Spieler auch die Entscheidungen für das passive Verhalten trifft (wie: Abfangen, Ausweichen, Kampftaktik usw.)
- Beispiel: Persien ist mit den Medern im Krieg. Die Meder schließen sich dem Assyrischen Lager an und Elam (im Rebellen Lager) erklärt den Persern den Krieg. Da Persien nun mit beiden Lagern im Krieg ist, wechselt die Kontrolle über Persien zwischen den beiden Lagern. Da die Meder und Elamiter mit den Persern im Krieg sind, übernehmen andere Großmächte aus den*

jeweiligen Lagern die Kontrolle über Persien.

7.4.6 Ein Krieg führender Kleinstaat wird verbündet

- Wenn ein Kleinstaat, der sich im Krieg befindet, ein Bündnis mit einer Großmacht eingeht, darf diese kostenlos allen Ländern, die mit dem Kleinstaat im Krieg sind, den Krieg erklären.
- Alternativ dazu können die beteiligten Spieler auch über Frieden verhandeln (mit sofortiger Wirkung), vorausgesetzt, das alle beteiligten **Spieler** einverstanden sind.

7.5 Geheime Diplomatie

Neue Spieler sollten keine geheime Diplomatie verwenden, dies ist eine freiwillige Regel.

- Auf der Rückseite jeweils einer Heimatkarte jeder Großmacht (für Assyrien 2) befindet sich die geheime Diplomatie Tabelle.
- Jede Großmacht benutzt einen beliebigen Marker (für Assyrien 2) um damit versteckt eins der möglichen Ziele auf der Karte zu markieren. Alle Spieler tun dies gleichzeitig und haben höchstens eine Minute Zeit dazu.
- Nachdem jeder Spieler seine Wahl getroffen hat, werden alle Ergebnisse gleichzeitig aufgedeckt.

7.5.1 Annullierung

- Wenn eines der möglichen Ziele mehrmals ausgewählt wurde, heben sich alle diese Marker gegenseitig auf und haben keine Wirkung. (Das gilt auch, wenn Assyrien beide Marker aufs selbe Ziel legt).
- Ausnahme: Auf das mögliche Ziel „Handel“ dürfen mehrere Marker gelegt werden, ohne das sich diese gegenseitig aufheben.
- Wenn ein mögliches Ziel von nur einer Großmacht markiert wurde darf diese einen möglichen Effekt für dieses Ziel auswählen und diesen anwenden.

7.5.2 Mögliche Ziele

Jede Großmacht hat auf ihrer Karte unterschiedliche mögliche Ziele: Alle Großmächte (die eigene eingeschlossen), alle Kleinstaaten, die Cimmerer, die Skythen, Stadtstaaten und Handel. Diese werden durch die jeweiligen Nationalsymbole (wie auf dem Impuls Schieber) und die unten aufgeführten gekennzeichnet:

Stadtstaaten



Handel



Unmögliche Ziele wie ausgelöschte Großmächte oder noch nicht durch Zeittafeler-

ASSYRIAN WARS

eignisse aktivierte Nomadenstämme können nicht als Ziel ausgewählt werden.

Mögliche Effekte

Wenn mehr als ein möglicher Effekt aufgeführt ist, kannst Du einen davon wählen.

7.5.2.a Ziel: Handel

Entferne einen Handelsmarker deiner Wahl aus der "Trade Box" oder platziere kostenlos einen Handelsstörer, welcher sofort eine Handelsstörung durchführen darf.

7.5.2.b Ziel: Du selbst oder ein mit Dir verbündeter Kleinstaat

- 1) Gib diesem Land eine zusätzliche Zufallskarte – die maximale Anzahl von Handkarten darf hierdurch nicht überschritten werden (Siehe 7.3.2.)
- 2) Oder dieses Land erhält einen speziellen Zuvorkommen Impuls, ohne zusätzliche Karte, bevor der erste Impuls des neuen Spielzugs durchgeführt wird. Wenn mehrere Großmächte diese Option wählen sind die zusätzlichen Impulse in Reihenfolge des Impuls Schiebers, angefangen bei dem Land, welches den nächsten Spielzug beginnen würde.

7.5.2.c Ziel: nicht verbündete Kleinstaaten oder Nomaden

- 1) Würfle einen W6 und bewege den diplomatischen Marker des Kleinstaates oder Nomaden so viele Felder auf dem Diplomatie Schieber.
- 2) Oder der Kleinstaat bezahlt in diesem Spielzug keinen Tribut an Assyrien und wird als Tributverweigerer markiert. Führe dennoch die Tribut Überprüfung durch. Wenn das Ergebnis ist, das die Tributzahlung verweigert wird, bezahlt der Kleinstaat in diesem Spielzug Tribut an das Land, welches den Marker platziert hat.
- 3) Die Tribut Option kann auch von Assyrien gewählt werden um die Tributzahlung des Kleinstaates zu garantieren, selbst wenn der Kleinstaat gegenüber einer anderen Großmacht den Status "Pro" oder besser hat.
- 4) Lege einen **Revolte** Marker in eine Stadt dieses Landes. (Siehe unten für Details).

7.5.2.d Ziel: eine andere Großmacht oder ein mit einer solchen verbündeter Kleinstaat

- Lege einen Revolte Marker in eine Stadt dieses Landes. Du kannst hierfür keine Stadt mit Garnison nehmen und auch nicht die Hauptstadt, kannst aber eine Stadt innerhalb der Abfangreichweite einer Truppe nehmen. Eine Stadt mit Revolte Marker und das dazugehörige Gebiet sind von niemandem kontrolliert.

Wenn er nicht vorher entfernt wird, bleibt der Revolte Marker bis zum Beginn der geheimen Diplomatie Phase der nächsten Interphase.

- Die nächste Truppe irgendeines Landes, welches dieses Gebiet betritt, erhält die Kontrolle über die Stadt und das dazugehörige Gebiet. Wenn diese Bewegung abgefangen wird, führt dies zum Kampf und der Gewinner erhält die Kontrolle.
 - Wenn das Gebiet wieder von jemandem kontrolliert wird, entferne den Revolte Marker.
 - Eine Stadt durch eine Revolte einzunehmen bringt keine VP.
1. Alternativ dazu kann auch der ursprüngliche Besitzer einer Heimatstadt, welche zur Zeit von einem anderen Land kontrolliert wird, eine Revolte darauf legen. Wenn die besetzende Garnison (mit Anführern) weniger Einheiten hat als die aktuelle Stadtverteidigung, wird die Garnison in die "Regroup Box" gelegt und ein Revolte Marker auf die Stadt platziert.
 2. Wenn das Ziel eine Großmacht ist, kannst Du deren Chance, einen König zu erhalten, verschlechtern, indem Du deren Wurf um 1 erhöhst.

7.5.2.e Ziel: Stadtstaaten

Du erhältst einen kostenlosen Stadtstaaten Pakt mit einem Stadtstaat, der zur Zeit weder erobert noch verbündet ist.

7.5.2.f . Allgemeine Regeln

- Geheime Diplomatie ist unabhängig von Bündnissen, Friedens Pflichten oder anderen diplomatischen Abkommen.
- Absprachen der Spieler darüber, wo die Marker zu platzieren sind, werden nicht gestattet.
- Wenn Spieler gegen diese Regelung verstoßen, verlieren alle beteiligten Spieler 1 VP und ihre aktuelle geheimen diplomatische Aktionen in diesem Spielzug.

7.5.2.g Geheime Diplomatie als Karten Ereignis

- Eine geheime diplomatische Aktion kann auch während eines Impulses als Karteneignis durchgeführt werden, statt in der Geheimen Diplomatie Phase.
- In diesem Fall kann diese nicht durch die Marker anderer Großmächte beim gleichen Ziel aufgehoben werden.
- Allerdings werden 2 W6 gewürfelt. Wenn das Ergebnis 9 oder mehr ist, schlägt die geheime diplomatische Aktion fehl.

7.6 Zeittafel-Ereignisse

- Die Zeittafel befindet sich auf der Rückseite der Szenario Karte für die Kampagne.
- Überprüfe die Zeittafel. Wenn eines der **aufgeführten Ereignisse** passieren sollte, folge den angegebenen **Anweisungen**.

- Alle Zeittafel-Ereignisse gelten als Bestandteil der Regeln und werden hier nicht noch einmal gesondert aufgeführt.

7.7 Armee-Verlegung

- Während der Interphase kann bis zu ein Anführer pro aktivem Land (auch Könige) beliebig weit durch ausschließlich freundliches Gebiet verlegt werden. Auf seinem Weg kann dieser beliebig Einheiten bis zu seinem Kommando Limit aufnehmen (aber keine zurücklassen).
- Ein Anführer, der verlegt wird, kann keine Gebiete betreten, in denen die Bewegung abgefangen werden könnte oder in denen eine Revolte stattfindet.
- Kein Anführer kann in der Interphase mehr als einmal verlegt werden.

7.8 Das Spiel fortsetzen

Den Spielzug Marker auf den folgenden Zug weiterschieben und mit Schritt 5.1 fortfahren.

8.0 Spezielle Regeln

8.1 Neutrale

- Du kannst das Gebiet eines **nicht verbündeten Landes mit einem Status unterhalb von "March"** nicht ohne vorherige Kriegserklärung betreten.
- Das obige gilt auch fürs Ausweichen (6.6.10) oder sich zurückziehen (6.7.8) in Länder, **die mit einem im Frieden sind**. Die AP Kosten für die Kriegserklärung müssen vom sich bewegendem Land entrichtet werden. Der sich bewegendem Spieler entscheidet, ob er lieber den Krieg erklärt oder die Folgen davon akzeptiert, das er keine Rückzugs- bzw. Ausweich-Möglichkeit hat.
- Assyrien und seine Verbündeten **übergehen die anderen Paragraphen von 8.1, bezüglich der Länder, die Assyrien Tribut bezahlen**, und es kann ohne Kriegserklärung jedes Land betreten, das Tribut an Assyrien zahlt **und es wird angenommen, daß das Gebiet dieses Landes befreundet ist. Die Zahlung von Tribut an Assyrien erlaubt dem Tributzahler nicht, assyrisches Gebiet oder das Gebiet von Verbündeten Assyriens zu betreten.**
- Wenn Du Truppen in einem Land hast, **während es Frieden mit Dir bekommt** oder der diplomatische Status dir gegenüber unter Status "March" fällt, mußt Du wie unten beschrieben verlegen.
- Alle Gebietsverletzungen, welche aus dem Vorherigen Kriegszustand resultieren, werden sofort korrigiert, indem die betreffenden Einheiten in das Nächste freundliche Gebiet verlegt werden. Wenn es keine Landverbindung (**das Land, das Du verläßt, zählt nicht**) durch freundliches Gebiet gibt, werden die zu verlegenden Einheiten stattdessen in die "Regroup Box" gelegt. Wenn sich mehr als ein Gebiet als das Nächste qualifizieren würde, kann das verlegende Land eines auswählen.

8.2 Kriegseintritt

Nachdem ein neutrales Land in den Krieg eingetreten ist, zählt es als Versorgungsquelle für die eigenen und verbündeten Truppen.

8.3 Sieg

Für die folgenden Handlungen gibt es sofort **Siegpunkte**:

- 1 VP für das gewinnen einer Feldschlacht gegen 5-9 gegnerische Einheiten oder für das Einnehmen einer Stadt von Level 3 oder mehr
- 2 VP für das Gewinnen einer Feldschlacht gegen 10-14 gegnerische Einheiten
- 3 VP für das Gewinnen einer Feldschlacht gegen 15+ gegnerische Einheiten
- 1 VP für das Gewinnen einer Seeschlacht gegen 3+ gegnerische Schiffe.
- 1 VP für das Einnehmen einer Level 2 Stadt mit mindestens einer Einheit Garnison.
- 1 VP für das Einnehmen einer Stadt von Level 3 oder mehr.
- 3 VP für das Einnehmen einer Festung von Level 4 oder mehr (statt dem obigen).
- 4 VP für das Einnehmen von Nineveh (statt dem obigen).
- 1 VP für das Einnehmen einer Stadt mit mindestens 5 Einheiten Garnison. (zusätzlich zum obigen)
- 1 VP für das Einnehmen einer Hauptstadt (zusätzlich zum obigen)
- Wenn eine Belagerung mehr als einen Impuls dauert, zählt für die VP die Stadtstärke vor der Belagerung.
- Man erhält keine VP dafür, in einem Belagerungskampf mehr Treffer zu verursachen als der Gegner, es sei denn, die Stadt wird eingenommen.
- 1 VP für den Stadtverteidiger, wenn er einen ein gegnerisches Stürmen der Stadt verhindern konnte.
- Einen Nomadenstamm zu besiegen, indem man ihn eliminiert oder in die "Re-group Box" zwingt, bringt demjenigen, der den Stamm besiegt, die folgenden VP:

- Araber oder Aramäer 1 VP
- Cimmerer 2VP
- Scythen 4 VP
- 1 VP für das Beenden eines Krieges außerhalb der Karte durch eine Schlacht
- Für eine Bündnis mit oder das Erobern von:
 - Kleinstaaten 1 VP
 - Großmächte 3 VP (nur Eroberung)
 - Assyrien 12 VP (nur Eroberung)
- Das Besiegen eines gesamten Lagers gibt 4 VP (zusätzlich zum obigen)
- 1 VP wenn dein Angebot zum ergeben abgelehnt wird (Siehe 7.1.B)
- 1 VP wenn Du einem Lager beitreten willst, und dies abgelehnt wird. Nur ein

Versuch pro Großmacht und Spielzug ist gestattet.

- Sollte eine Multinationale Truppe zusammen VP erhalten müssen diese zwischen den teilnehmenden Großmächten aufgeteilt werden.
- Wenn diese nicht gleichmäßig verteilt werden können, entscheidet der Armeegruppenkommandant wer den überzähligen VP erhält. Wenn diese Truppen nicht als Armeegruppe organisiert sind, wird dies von demjenigen entschieden, der mehr Truppen am Anfang der Kampfrunde hatte.

VP während der Handelsphase:

- 3 VP für die Großmacht mit den meisten Handelspunkten (für das Erlangen des Titels Handelsweltmeister). Die Großmacht mit den Zweitmeisten punkten erhält 1 VP.
- Wenn mehr als eine Großmacht die meisten Punkte hat, erhalten beide 2 VP (und derjenige mit den Zweitmeisten Punkten erhält nichts). Wenn es um den zweiten Platz unentschieden steht, erhält jede zweitplatzierte Großmacht einen VP.

VP am Ende des Spieles:

- Alle Großmächte außer Assyrien erhalten 1 VP für jeden Spielzug, in dem sie nicht erobert worden sind.
- Wenn es eine Großmacht es schafft, das ganze Spiel über nicht erobert zu werden, wird der obige VP Bonus verdoppelt.
- Zähle das gesamt ECO Level für jede Großmacht zusammen, einschließlich Handel und Tribut. Ziehe davon das "ECO Basis Level" (ohne Handel) vom Spielanfang ab. Der somit erhaltene "ECO Anstieg" wird verdoppelt und zu den Gesamt-Siegpunkten hinzugefügt.

Die Großmacht mit der höchsten VP Gesamtmenge am Ende des Spiels gewinnt.

Wenn ein Kleinstaat einen VP erhält, wird dieser für die mit ihm verbündete Großmacht gezählt. Wenn der Kleinstaat nicht mit einer Großmacht verbündet ist, gehen von ihm gesammelte VP verloren.

Gewinnen eines vorzeitig beendeten Spiels

Wenn das Spiel vor Ende des 5. Spielzuges beendet wird, (durch ein vorzeitiges Ende oder weil alle Spieler sich auf ein kürzeres Spiel geeinigt hatten) wird die folgende Prozedur verwendet. Überprüfe in jeder Interphase nach dem Ermitteln des Handelseinkommens, ob es einen Gewinner gibt.

Für Spiele, die im ersten Spielzug enden, muss Assyrien Benachteiligende Siegbedingungen anwenden.

Wenn Assyrien mehr VP hat, als die beste und schlechteste andere Großmacht zusammen, gewinnt Assyrien. Wenn dies nicht der Fall ist, und eine Großmacht mehr VP hat als alle anderen außer Assyrien,

gewinnt diese Großmacht. Ansonsten ist das Spiel unentschieden.

8.3.1 VP Strafen

- Assyrien erhält eine Strafe von 2 VP für jeden nicht bestraften Tributverweigerer der in der Interphase noch einen "Tribut Verweigert" Marker hat. (Siehe 7.4.4 für Details zur Bestrafung von Tributverweigerern.)
- Einen König durch Eliminierung zu verlieren kostet einen VP.
- Nicht in der Lage zu sein "Pillage" oder "Stadtbeschädigungs-" Marker zu entfernen kostet jeweils einen VP. Beides wird überprüft, wenn die jeweiligen Marker zur Neige gehen.
- Großmächte haben für von ihren verbündeten Kleinstaaten verlorene VP aufzukommen. Das gilt auch für solche, die durch Regel 7.4.5 vorübergehend kontrolliert werden.

Anmerkung des Autors: Stadtbeschädigungen und "Pillage" Marker nicht zu reparieren senkt die Loyalität der Bevölkerung.

- Betrügen in der geheimen diplomatischen Phase. (Siehe 7.5)
- Es ist möglich eine negative VP Gesamtsumme zu haben.

8.4 Kampagnen Spiele für 2 Spieler

Nachdem Assyrien ein oder mehr Großmächte erobert hat, kann man die Karte "Beliebige Allianz" und zusätzliche AP benutzen, um Assyrien für einen Spielzug mit dieser Großmacht zu verbünden um dadurch für diesen einen Spielzug die komplette Kontrolle über diese Großmacht zu erlangen. Danach erhält der Spieler der Rebellen die Kontrolle über diese Großmacht zurück. Die Meder können nicht auf diese Art mit Assyrien verbündet werden.

9.0 Optionale Regeln

Die optionalen Regeln werden empfohlen und werden verwendet, es sei denn alle Spieler sind damit einverstanden, alle oder einige der optionalen Regeln nicht zu verwenden, **bevor** das Spiel anfängt. Anfänger sollten ohne 9.7 beginnen.

9.1 Vorzeitiges Ende

Ein vorzeitiges Spielende kann vorkommen wenn ein Lager komplett vernichtet wurde. Sofern alle Großmächte darin entweder erobert oder ausgelöscht wurden, oder sich ergeben haben.

Verfahren

- Würfle eine 10 oder mehr mit 2 W6 und füge der gewürfelten Zahl die Nummer des aktuellen Spielzuges hinzu.

ASSYRIAN WARS

- Wenn der Wurf erfolgreich war, endet das Spiel sofort und der Sieger wird aufgrund der aktuellen Spielsituation ermittelt.
- Macht weiter mit der Interphase und berechnet den ECO Level, Handel und Tribut anhand der aktuellen Spielsituation um den Gewinner zu ermitteln.
- Die Zeittafel Ereignisse oder politische Ereignisse für die letzte Interphase werden übergangen.
- Sollte ein vorzeitiges Ende während des Spielzuges auftreten, gehen alle ungespielten Karten und die damit verbundenen Impulse verloren.

Prämie: Die Zahl der besiegten Großmächte wird dem Würfelergebnis hinzugefügt. Wenn Assyrien erobert wird, wird dem Würfelergebnis 3 hinzugefügt.

- Ein vorzeitiges Ende kann auch dann vorkommen, wenn eine Großmacht mehr VP hat als alle anderen zusammen (während nach einem Spielzug die aktuellen VP ermittelt werden).
- Oder wenn eine nicht Assyrische Großmacht mehr VP hat als die zweitbeste und schlechteste Großmacht zusammen.
- In beiden Fällen gewinnt diese Großmacht und das Spiel ist vorbei.

Anmerkung für die Spieler: Es hilft, das Siegpunkt Notizblatt jeden Spielzug zu verwenden.

Wenn alle Mitglieder eines Lagers besiegt oder eliminiert wurden und die daraus entstehende Prüfung auf ein plötzliches Ende das Spiel nicht beendet, können direkt als Antwort freie Kriegserklärungen und Lagerwechsel vorgenommen werden.

9.2 Anführer Rückseiten

- Neu platzierte Anführer kommen auf ihrer Rückseite ins Spiel. Könige haben keine Rückseite. Die andere Seite eines Königs Counters stellt einen anderen König dar.
- Anführer Beförderungs- Wurf: Wenn ein Anführer bei der Gewinnerseite eines Kampfes dabei ist, oder bei einer Belagerung erfolgreich ist, oder bei einem Belagerungskampf in einer Kampfrunde mehr Treffer erzielt als die Gegenseite, dann würfeln einen W6. Bei einer geraden Zahl wird der Anführer auf die stärkere Seite umgedreht.
- Während der Interphase können alle unbeförderten Anführer auf der Karte einen Wurf zur Beförderung durchführen. (Siehe 7.2)

9.3 Kombinieren von Rückseiten

- Während eines durch das Ausspielen einer Karte ausgelösten Impulses können 2 Einheiten des gleichen Landes, welche sich im gleichen Gebiet (gleiche Seezone) befinden und **exakt identisch sind im Bezug auf Einheitentyp und Kampfstärke**, die beide beschädigt sind, durch eine unbeschädigte Einheit ersetzt werden. Hierzu wird einfach eine der Einheiten umgedreht und die andere elimi-

niert. Dies kann überall auf der Landkarte genutzt werden.

- Eine unbeschädigte Einheit kann sich **niemals** in 2 Rückseiten aufspalten.

9.4 Stehendes Heer

Die Assyrer waren die erste Großmacht der Welt, welche ein stehendes Heer unterhalten hat. Um dies darzustellen:

- Darf Assyrien je 2 mal für Anführerbeförderungen würfeln und ein Ergebnis auswählen.
- Darf der Assyrische Spieler entscheiden, Söldner nicht zu entlassen (Siehe Regel 5.1)
- Darf Assyrien auf der Landkarte platzierte Söldner im ersten Impuls des neuen Spielzuges erneut anzuwerben. Bis dahin bleiben sie auf der Landkarte.
- Großmächte (außer Assyrien) dürfen eine reguläre Einheit der Stärke 2 entlassen und 4 AP bezahlen um diese Einheit in 1 Punkt dauerhaftes ECO Einkommen umzuwandeln. Die muss im ersten Impuls im jeweiligen Spielzuges getan werden. Lege einen ECO + 1 Marker in eine beliebige Heimatstadt.

9.5 Nebel des Krieges

- Es ist Spielern nicht gestattet, die Stapel mit den gegnerischen Einheiten näher zu betrachten, mit Ausnahme der obersten Einheit (welche der Anführer der Armee sein muss, falls vorhanden). Wenn es keinen Anführer gibt, muss die Einheit mit dem besten Kampfwert nach oben gelegt werden.
- Ein Gebiet oder eine Seezone kann beliebig viele Einheiten enthalten, aber kein Stapel darf aus mehr als 10 Einheiten oder einer Armee bestehen. Wenn sich in einem Gebiet mehr als 10 Einheiten oder eine Armee aufhalten, müssen mehrere Stapel gebildet werden.

9.6 Söldner verkaufen

- Anstatt die Söldner aus dem "Force Pool" anzuwerben, kann eine **Großmacht** auch einige oder alle davon **aus ihrem „Force Pool“** einem anderen Land zum Kauf anbieten. Diese Söldner werden wie üblich ins Spiel gebracht.
- Der Preis ändert sich hierbei nicht. Die AP werden allerdings nicht in den Spiel AP Pool sondern an die verkaufende Großmacht bezahlt.
- Das Land, welches die AP erhält, nimmt einen Zahlenmarker um die erhaltenen AP anzuzeigen. Diese Anzahl AP wird diesem Land im nächsten Impuls zusätzlich zur Verfügung stehen.
- Die maximale Anzahl an gesparten AP von 4 darf hierdurch nicht überschritten werden.
- Söldner Preise sind festgelegt, feilschen nicht gestattet. Brüche werden aufgerundet. Das kaufende Land kann entweder zu den oben genannten Bedingungen die Söldner kaufen, oder es lassen.

- Wenn eine Großmacht einem anderen Land Söldner verkauft, ist es nicht erlaubt, Söldner von anderen zu kaufen.
- Arabische/Aramäische Söldner können nicht verkauft werden.

9.7 Spezialfähigkeiten von Einheiten

Schwere Truppen

- Schwere Truppen sind schwere Infanterie (SI), schwere Kavallerie (SK), Streitwagen (SW).
- Schwere Truppen können "Tode" verursachen, indem sie im Kampf eine 2 würfeln. Ein „Tod“ entspricht 2 normalen Treffern.
- Wenn schwere Einheiten durch Gelände modifiziert werden, verursachen sie immer noch bei einer 2 einen „Tod“, wird die Kampfstärke jedoch auf „1“ oder weniger reduziert, kann die schwere Einheit keine „Tode“ mehr verursachen.
- Wenn mindestens 5 eigene schwere Einheiten am Kampf beteiligt sind, werden 2 gegnerische Fernkampf Treffer ignoriert. Wenn mindestens 2 schwere Einheiten am Kampf beteiligt sind, wird nur 1 Fernkampftreffer ignoriert. Es können auf diese Art nicht mehr als 2 Fernkampftreffer abgefangen werden.
- Schwere Einheiten haben ihre Vorteile während der Feldschlachten und nicht während Belagerungen.

Kavallerie

- Kavallerie sind leichte Kavallerie (LK), schwere Kavallerie (SK), Streitwagen(SW), berittene Bogenschützen (BB).
- Kavallerie kann sich mit einem AP bis zu 2 Gebiete weit bewegen.
- Das erste betretene Gebiet kostet ½ AP. Wenn die Kavallerie Einheiten nach dem Ausgeben dieses ½ AP in eine Schlacht oder Belagerung verwickelt werden, ist der andere ½ AP verloren und kann nicht mehr benutzt werden, um die Truppe nach dem Kampf weiter zu bewegen. Anführer, welche eine Kavallerie Armee kommandieren, haben die gleichen Fähigkeiten zur Bewegung, wie die Kavallerie.
- Die Anwesenheit schon einer Nicht-Kavallerie Einheit verhindert so eine Bewegung.
- Kavallerie Einheiten müssen auf Abnutzung überprüft werden, wenn sie sich mehr als 4 AP bewegen, wie alle anderen Einheiten auch. In einer Belagerung werden die Kampfwerte von Kavallerie Einheiten, welche ihre "schnell Bewegen" Fähigkeit in diesem Impuls genutzt haben, werden um 1 reduziert. Wenn sie sich normal bewegen, kämpfen sie in Belagerungen auch normal.

Bogen

- Bogen Einheiten sind Bogenschützen (B), Berittene Bogenschützen (BB) und Streitwagen (SW).

ASSYRIAN WARS

- In der ersten Kampfrunde feuern Bogen Einheiten vor den anderen und die Treffer werden angewendet, bevor die anderen Einheiten ausgewürfelt werden. Dadurch wird der Kampf in die **Fernkampf Phase** und die **Nahkampf Phase** unterteilt.
- In der zweiten Kampfrunde können Bogen Einheiten nicht mehr zuerst feuern, sondern kämpfen auch in der Nahkampf Phase. Alle zusätzlichen Kampfwürfel für Gelände, Assyrer Bonus, Anführer und Karten zählen als von "leichter Infanterie" durchgeführt und werden in der Nahkampf Phase abgehandelt.
- Wenn nach der Fernkampf Phase einer oder mehrere Anführer ohne Einheiten sind, die sie kommandieren können, verlieren sie ihre zusätzlichen Kampfwürfel.
- Sollte in der Fernkampf Phase eine Seite komplett eliminiert werden (einschließlich Anführern) gehen alle zusätzlichen Kampfwürfel für Gelände, Anführer, Assyrer Bonus und Karten verloren.
- Einige Einheiten haben mehr als eine dieser Spezialfähigkeiten. Streitwagen haben alle 3!

Andere Sonderfälle

- **Schwere Infanterie:** Die Kampfwerte werden bei Angriffen über Flüsse um 1 reduziert.
- **Leichte Kavallerie:** Keine Abnutzung in Wüsten.
- **Berittene Bogenschützen und Streitwagen können Überfälle durchführen.** Das bedeutet, das sie versuchen können, in der Fernkampfphase zu feuern und vor der Nahkampfphase dem Kampf auszuweichen. Streitwagen dürfen dies nur dann tun, wenn mindestens ein berittener Bogenschütze in derselben Armee ist. Andere begleitende Kavallerie Einheiten können zwar mit ausweichen, aber nicht in der Fernkampfphase mitkämpfen.
- Ein erfolgreicher Überfall bringt keine VP ein.
- Gegen eine gegnerische Truppe, welche durch ein Abfangen in die Schlacht eintritt, kann kein Überfall versucht werden.
- **Streitwagen:** können zusammen mit berittene Bogenschützen einen Überfall versuchen. Wenn sie über Gebirgsverbindungen, über Flüsse oder nach Sealand angreifen werden ihre Kampfwerte um 1 reduziert.
- **Streitwagen** können innerhalb eines Kampfes nicht die Spezialfähigkeiten von Bogen Einheiten und schweren Einheiten nutzen. Vor dem Kampf musst Du festlegen ob deine Streitwagen als Bogen oder als schwere Einheiten kämpfen werden. Wenn sie als Bogen Einheiten kämpfen, feuern sie in der Fernkampfphase, können aber keine "Tode" verursachen und keine gegnerischen Fernkampftreffer abfangen. Wenn sie als schwere Einheiten kämpfen, können sie "Tode" verursachen und gegnerische Fernkampftreffer abfangen, kämpfen aber in der Nahkampfphase.

Mobilität einer Truppe

Die Mobilität einer Truppe ist die Anzahl der Kavallerie Einheiten minus der Anzahl der Nicht-Kavallerie Einheiten. Die Armee mit der höheren B Mobilität ist in Kämpfen, die durch Abfangen begonnen wurden, der Verteidiger.

Einheitenkosten

Einheiten	AP Kosten	Spezial Fähigkeit Kosten
Leichte Inf	2 x Kampf-str	0
Schwere Inf	2 x Kampf-str	1
Bogenschützen	2 x Kampf-str	1
Leichte Kav	2 x Kampf-str	1
Berittene Bogenschützen	2 x Kampf-str	1
Schwere Kav	2 x Kampf-str	1
Streitwagen	2 x Kampf-str	2

- Einheiten zu reparieren, kostet das Doppelte des Stärkeunterschiedes zwischen Vorderseite und Rückseite. Beim Reparieren gibt es keine Zusatzkosten für Spezialfähigkeiten.
- Wenn ohne die Erweiterten Regeln 9.7 gespielt wird, werden die Kosten für Spezialfähigkeiten komplett ignoriert.

Belagerung

In einer Belagerung (Ausnahme ein Ausfall gegen eine Belagerung zum Aushungern (Siehe 6.8)) gibt es keine Spezialfähigkeiten, außer das **verteidigende Bogen Einheiten +1 auf den Kampfwert bekommen.**

10.0 Erweiterte Regeln

Alle Regeln hier sind verbindlich. Sie werden nicht häufig benötigt, also lesen Sie diese einfach, wenn eine entsprechende Situation vorkommt.

10.1 Nomadenverhalten

- Die Arabischen und Aramäischen Nomaden erscheinen durch das Spielen entsprechender Karten. Sie haben keinen diplomatischen Status. Sie werden wie Söldner behandelt, mit den Zusätzen, welche auf den Karten für die Arabischen bzw. Aramäischen Nomaden aufgeführt sind.
- Wie andere Söldner auch werden eliminierte Araber und Aramäer in den Spiel Pool zurückgelegt. Beschädigte können allerdings **nicht** repariert werden.
- Skythen und Cimmerer erscheinen durch ein Zeittafel Ereignis.

Hiernach bezieht sich der Begriff Nomaden auf die Skythen und Cimmerer.

- Nomaden gelten als mit allen Ländern und Nomadenstämmen im Krieg, wenn sie nicht mit einer Großmacht verbündet sind.
- Nomaden ignorieren den diplomatischen Status außer das sie die Gebiete einer Großmacht (und deren Verbündete) welche den diplomatischen Marker der Nomaden mindestens auf Status "March"

haben. Die Nomaden zählen in solchen Gebieten als "in Versorgung".

- Nomaden plündern immer ein nicht-verbündetes Gebiet, wenn sie den Impuls darin beginnen, egal ob sie von einem Spieler kontrolliert sind. Das gleiche gilt für nicht-verbündete Gebiete, welche sie gerade betreten.
 - Nomaden verlassen ein Gebiet, welches bereits 2 "Pillage Level" hat, selbst wenn das bedeutet, das eine laufende Belagerung nicht fortgesetzt werden kann. Wenn sie verbündet sind, kann die kontrollierende Großmacht beschließen ein AP an Versorgung zu bezahlen um die Nomaden am Weiterziehen zu hindern.
 - Nomaden können keine Armeegruppen formen, können aber der Armeegruppe einer verbündeten Großmacht beitreten.
 - Nomaden haben keinen ECO-Level und kein Einkommen sondern ziehen eine Karte wenn der Impuls Marker sie erreicht.
 - Nomaden können keine Söldner aus der "Regroup Box" oder dem "Force Pool" anwerben.
 - **Während der Interphase dreht jeder Nomadenstamm, der gegenwärtig Einheiten auf der Karte hat, alle seine Einheiten auf volle Stärke zurück. Dies schließt Einheiten auf der Karte ein, die auf eine schwächere Seite gedreht werden, Einheiten in der Regroup Box und eliminierte Einheiten.** Komplet vernichtete Nomadenstämme werden in der Interphase wieder in voller Stärke an dem in der Zeittafel angegebenen Startplatz aufgestellt. Wenn nur ein Teil des Nomadenstammes vernichtet wurde, so verstärken sich die Nomaden in der Interphase dort, wo sie gerade sind, wieder zu voller Stärke.
 - Nomaden erhalten ihre Verstärkungen dort, wo sie gerade sind, selbst in gegnerischem Gebiet.
 - Nomaden spielen keine Ereignisse und werden nicht politisch aktiv sondern benutzen ihre AP zum bewegen, angreifen, belagern und für Handelsstörung.
 - Wenn Nomaden eine Stadt mit einem ECO + Marker einnehmen, wird dieser sofort entfernt und sie bauen/reparieren Einheiten in diesem Gebiet für bis zu 7 AP.
- ### 10.1.1 Kontrolle von nicht verbündeten Nomaden
- Um zu ermitteln, wer die **Skythen** oder **Cimmerer** kontrolliert, würfelt jedes Lager einen Würfel.
 - Das Lager, das höher würfelt, erhält die Kontrolle.
 - Innerhalb des Assyrischen Lagers bestimmt Assyrien, was die Nomaden tun. Innerhalb des Rebellen Lagers wird in Reihenfolge des Impulsschiebers die Kontrolle übernommen. Dieses Verfahren wird jeden Impuls wiederholt, um die Kontrolle über die Nomaden festzulegen. Wenn ein Lager besiegt sein sollte, übernimmt das neutrale Lager dessen Funktion für die Nomadenkontrolle.
 - Jeden Impuls wird einzeln festgelegt, welcher Nomadenstamm von wem Kon-

ASSYRIAN WARS

trolliert wird. Wenn nicht alle AP für aggressive Aktionen ausgegeben werden, sollten die restlichen zum Reparieren verwendet werden (wenn möglich).

- Die Kontrolle der Nomaden bleibt bei dem festgelegten Spieler bis im nächsten Impuls ein neuer bestimmt wird. Das bedeutet das der kontrollierende Spieler auch die Entscheidungen für das passive Nomadenverhalten trifft (wie: Abfangen, Ausweichen, Kampftaktik **und Auslegen in der Interphase zurückgekehrter Einheiten**).
- **Nomaden führen mit Einheiten auch keine sinnlosen Selbstmordangriffe durch, noch greifen sie mit weniger als einer kompletten Armee an, wenn eine komplette Armee verfügbar ist. Mit anderen Worten, durch Mißbrauch der Nomadenkontrolle anderen Ländern einen Vorteil zu geben, ist nicht erlaubt.**

10.1.2 Verbündete Nomaden

- Wenn ein Nomadenstamm mit einer Großmacht verbündet ist, behandle ihn wie einen verbündeten Kleinstaat. Ausnahme: Nomaden werden nicht deaktiviert, wenn das Bündnis endet, sondern werden wieder wie in 10.1.1 beschrieben behandelt.
- Die Einschränkungen aus 10.1 gelten immer noch.
- Wenn von den Cimmerern oder Skythen erwartet wird (wegen eines Zeittafel Ereignisses) ausschließlich einen bestimmten Kleinstaat zu belästigen, endet diese Vorschrift, wenn eine Großmacht sich mit ihnen verbündet.

10.2 Die Meder

Wir sprechen von den Medern und nicht von Medien, weil die Meder nicht als eine politische Einheit existierten, sondern nur als Haufen rivalisierender Stämme. Das ändert sich, wenn in Spielzug 4 „Khshathrita“ zum König wird.

- Die Meder können vor Spielzug 4 keine Armeegruppen bilden.
- Die Meder können vor Spielzug 4 nicht mit mehr als einer Armee gleichzeitig außerhalb des Medischen Heimatgebietes sein.
- Dennoch können die Meder Einheiten zurücklassen, um die Kontrolle über Gebiete zu gewährleisten, dürfen dadurch aber nicht mehr Einheiten außerhalb des Medischen Heimatgebietes haben, als der Anführer der Armee befehlen kann.
- So lange die obigen Bedingungen erfüllt bleiben, können die Meder auch mit einer Armee in die Armeegruppe eines Verbündeten eintreten.

10.3 Tronfolge

Jede Großmacht, welche einen König erhalten oder behalten will, würfelt einen W6. Wenn eine modifizierte 6 oder mehr gewürfelt wird, hat der Kandidat es nicht geschafft, und es gibt für diesen Spielzug keinen König.

Modifikatoren

- Die Großmacht des Kandidaten wurde erobert: + 2.
- Die Großmacht des Kandidaten hat eine andere Großmacht erobert: -1 pro Großmacht.
- Die Großmacht des Kandidaten hat 3 Kleinstaaten erobert: -1 pro 3 Kleinstaaten.
- Die Großmacht des Kandidaten opfert eine der Karten des nächsten Zuges: -1 (kann nur einmal benutzt werden).

Assyrische Modifikatoren

1. Interphase: keiner
2. Interphase: +2
3. Interphase: +1
4. Interphase: +5

Das Kronprinz Ereignis kann die Nachfolge automatisch, ohne würfeln, gelingen lassen.

Aufstände

Wenn der Königs kandidat nicht gekrönt wird, oder es zwei davon gibt, dann werden alle regulären Einheiten dieses Landes auf Abnutzung überprüft. Wenn beides zutrifft, wird 2 mal auf Abnutzung überprüft.

Eine ausgelöschte Großmacht kann keinen König mehr erhalten.

10.4 Seltene Spielsituationen

Lese dieses Kapitel nur, wenn eins oder mehr der folgenden zutrifft:

10.4.a Marker zu Ende

- Wenn keine "Pillage" oder Stadtbeschädigungs-Marker mehr übrig sind, müssen alle Länder, bei denen es solche Marker im Heimatgebiet gibt, sofort jeweils einen dieser Marker reparieren, indem sie diese mit AP vom Einkommen oder von Karten bezahlen. Auf diese Art wird der Bestand der Marker im Spiel aufgefüllt. Wenn eine Großmacht solche Marker nicht reparieren kann, weil es an AP oder Karten mangelt, verliert diese einen VP.
- Überzählige AP von Karten, die hierfür benutzt wurden, kann man für den nächsten Impuls dieses Landes sparen. Halte mit einem Zahlenmarker die Anzahl der gesparten AP fest. Das Maximum von 4 gesparten AP kann hierbei nicht überschritten werden.

10.4.b Abnutzungs-Überprüfung für Stapel mit unterschiedlicher Bewegung.

Wenn Du während der Bewegung noch Einheiten aufnimmst, halte diese vom Rest der Truppe getrennt, damit man nachhalten kann, wann der Hauptteil der Truppe und wann der Rest auf Abnutzung zu überprüfen sind (wenn sie sich jeweils mehr als 4 Gebiete weit bewegt haben) (Siehe 6.6.1)

10.4.c Wiederholte Eroberung

- Ein Land, welches bereits erobert ist, kann von einem anderen Land wieder erobert werden.
- Wenn dies geschieht, haben sowohl der alte als auch der neue Eroberer jeweils eine Provinz und das eroberte Land muss an alle Eroberer Tribut zahlen (in Reihenfolge der Eroberungen).
- Dies kann dazu führen, das ein Land nicht mehr in der Lag ist, Tribut zu zahlen (Siehe 7.3.3.f)
- Da sich der diplomatische Marker des Landes bereits in der "Conquest" Box auf dem diplomatischen Schieber des ersten Eroberers befindet, wird eine ungebraute Einheit des eroberten Landes in die "Conquest" Box des neuen Eroberers gelegt um die Eroberung anzuzeigen.
- Es gibt eine weitere Friedens Pflicht zwischen dem Eroberten und dem neuen Eroberer, welche sich mit der des alten Eroberers überschneiden kann. Während dieser Überlappung können beide Eroberer einen eroberten Kleinstaat diplomatisch beeinflussen.
- Um die Bedingung "erobere alle Städte" zu erfüllen, werden Provinzen (d.h.: Gebiete die jetzt jemand anderes gehören) nicht mitgezählt. (Siehe 7.1)

10.4.d Gegenseitige Eroberung

Sich gegenseitig zu erobern ist nicht möglich. In der Interphase könnte eine Situation entstehen, in der 2 Länder die Eroberungsbedingungen für den jeweils anderen erfüllen. In diesem Falle kann das Land, welches nach dem Impuls Schieber zuerst von ihnen an der Reihe wäre, würfeln, ob die Eroberung des anderen Landes gelingt. Wenn dieser Wurf fehlschlägt, kann das andere Land es versuchen. Wenn es beide nicht schaffen, wird keines der Länder erobert.

10.4.e Überläufer in der Stadt

Wenn eine der Karten "Überläufer" oder "Gib ihnen was sie verlangen" gegen Söldner innerhalb einer Stadt gespielt wird, wird dies genau so behandelt, wie in einer Feldschlacht, außer das Söldner in einer Festung nicht wegen des Angreifens die -1 auf den Kampfwert angerechnet bekommen. (Man geht davon aus das diese schon "in" der Festung waren).

10.4.f Koexistenz in Gebieten

Truppen mehrerer Länder, die nicht im Krieg sind, können friedlich in demselben Gebiet koexistieren, wenn sie den Bedingungen entsprechen, um solche Gebiete zu betreten (siehe 6.9, 5.2.3, 8.1). Diese Truppen beeinflussen einander nicht, noch beeinflussen sie den Zustand der Gebiete, mit denen sie Frieden haben. Sie mischen sich nicht in ein Gefecht ein, das in demselben Gebiet stattfindet, solange die Teilnehmer mit ihnen Frieden haben. Wenn solch ein Land, mit dem man früher Frieden

ASSYRIAN WARS

hatte, ein Feind wird (durch ein neues Bündnis oder eine Kriegserklärung) kann es einen Standortwechsel geben. Das Land, das dieses Gebiet besitzt, kann mit seinen Truppen bleiben, der neue Feind muß zum nächsten eigenen Gebiet verlegt werden. Wenn keine Standortwechsel erforderlich sind, kommt es unter diesen Umständen zwischen den neuen Feinden zum Gefecht.

Beispiel: Syrien zahlt Assyrien wegen einer erfolgreichen Tributprüfung Tribut. Syrien hat auf der Diplomatie Tabelle Babyloniens Marsch Status. Sowohl Assyrien als auch Babylonien können syrisches Gebiet betreten und dort einander bekämpfen, ohne syrisches Gebiet zu beeinflussen. Jetzt erklärt das neutrale Ägypten Syrien den Krieg und die syrischen Streitkräfte werden aufgestellt. Syrische Truppen können mit assyrischen oder babylonischen Streitkräften in demselben Gebiet koexistieren. Sollten Assyrien und Babylonien ein Gefecht mit syrischen Truppen in demselben Gebiet austragen, sind die syrischen Streitkräfte weder betroffen, noch mischen sie sich ein. Babylonische oder assyrische Truppen können ebenfalls mit ägyptischen Streitkräften koexistieren. Später erklärt Ägypten Babylonien den Krieg (Zahlung von 10 AP oder während der Interphasephase), während es Truppen beider Länder in demselben syrischen Gebiet gibt. Niemand wird verlegt, es kommt zum Gefecht.

Nach einer Weile gelingt es Babylonien, ein Bündnis mit Syrien einzugehen. Das Letztere erklärt jetzt Assyrien automatisch den Krieg, assyrische Truppen in Syrien müssen verlegt werden. Die ägyptische Truppen bleiben. Nehmen wir jetzt an, daß Ägypten nicht wie oben Babylonien den Krieg erklärt hat. Nach dem Errichten eines Bündnisses mit Syrien kann Babylonien Ägypten ohne AP Kosten den Krieg erklären, ist aber nicht verpflichtet, es zu tun.

Are you interested in the history of Assyria? The story is too long and too detailed to be told in the historical commentary of a game. In **Command & Strategy** you will find a very detailed background information about everything concerning Assyria and their foes and more...

Command & Strategy publishes exclusively in English. There will be no German translation.



Command & Strategy #1

- "The Tough Choice" part 1 by Dean N. Essig. Discussion of a possible US Invasion of the Japanese home islands and why the bomb was used instead.
- History of Assyria part I
- Tanks of The Spanish Civil War
- A Napoleonic Re-Enactment
- Pearl Harbor part I (collectible boardgame)

Command & Strategy #2

- *Tank Action*, A Panzer Commander Afrika quick card mini game.
- "The Tough Choice" part II
- Cannibals at War - The Interview
- History of Assyria part II
- John Bell Hood
- Mysteries of the Handschar
- Pearl Harbor part II (collectible boardgame)

Command & Strategy #3

- *Operation Kadesh*. By Paul Rohrbach. The Suez Crisis of 1956.
- Pearl harbor Part III (collectible boardgame)
- History of Assyria part III
- The Football War
- The Truth About Pilate

Price:

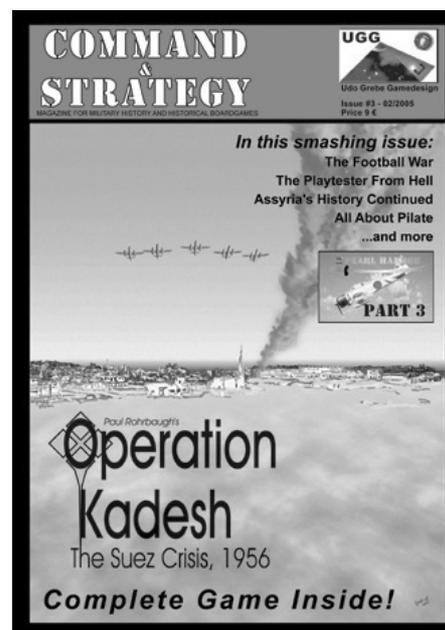
Subscription 36 Euro per year Germany including shipping

Subscription 40 Euro per year other Europe including shipping

Subscription 44 Euro per year outside Europe including shipping

The price for a single issue is 9 Euro + shipping.

Pricing may be subject to change after the Publishing of Assyrian Wars.



Glossar

Die in den Regeln verwendeten wichtigen Begriffe werden hier wiederholt und erklärt. Dieses Glossar kann als **Wörterbuch** verwendet werden und können beim Lesen des entsprechenden Regelabschnitts nach Bedarf hinzugezogen werden. Teile von diesem kann man im Text der Hauptregel ebensogut wiederfinden oder auch hier in einer Kurzversion, siehe die Regeln für weitere Details.

Abnutzung: Ein Vorfall, der eine Anzahl an Würfelwürfen erfordert, die der Zahl an Einheiten (keine Anführer) in einer Armee-/Armeegruppe oder Truppe entsprechen (einige Ereignisse können die Abnutzung an allen Einheiten in einem Gebiet verursachen). Jeder Wurf einer "6" verursacht einen Treffer, der einer Einheit der betroffenen Gruppe an Einheiten zugeteilt werden muß. Die Auswahl der betroffenen Einheiten unter diesen liegt in der Entscheidung ihres Eigentümers (6.6.1).

Aktionspunkte (APs): Die Zahl innerhalb des Quadrates in der oberen rechten Ecke einer Karte, die durch Nationen aufgewendet werden (hauptsächlich durch die gegenwärtig, am Zug befindliche Nation), eine Art "Währung" im Spiel. APs gibt es auch aus der Wirtschaft einer Nation (7.3.3.e). In einigen Fällen können APs vom nächsten Impuls "geliehen" werden. (6.11)

Aktionswert: Die linke Zahl eines Anführers (0 bis 5), die Abfangen/Ausweichen vorteilhaft modifiziert und für viele Kampfwürfel sorgt, wenn dieser Anführer der Kommandant der kämpfenden Armee ist (6.6.2 und 6.7.3).

Aktiv: Ein durch einen Spieler kontrolliertes Land (entweder direkte Kontrolle durch eine Großmacht oder im Fall von Kleinstaaten die Kontrolle durch ein Bündnis oder weil der Kleinstaat im Krieg mit dem gegnerischen Lager ist).

Armee: Jeder Stapel eines Anführers mit regulären Einheiten derselben Nationalität, bis zum Kommando Limit dieses Anführers und/oder Söldner, bis zum Kommando Limit dieses Anführers, in demselben Gebiet **sind** eine Armee. Truppen von Verbündeten können nicht in derselben Armee sein. Zusätzliche Einheiten in demselben Gebiet über den Kommando Limit des Anführers hinaus, müssen dieses Gebiet mit der Armee verteidigen, sind aber nicht Teil dieser Armee und können mit ihr nicht angreifen/sich bewegen/abfangen (6.6.2).

Es ist nicht erlaubt, am Ende einer Bewegung einzelne Einheiten derselben Nationalität außerhalb einer Armee zu haben, wenn der Kommando Limit des Anführers in demselben Gebiet nicht überschritten wird.

Armeegruppe: Zwei oder drei verbündete Armeen unter demselben Befehlshaber, der dasselbe Gebiet besetzt oder sich mit ihnen zusammen bewegt. Eine Armeegruppe kann aus 2-3 verbündeten Armeen zusammengesetzt werden und ihr Befehlshaber ist der Anführer einer dieser Armeen (6.6.3). Der Befehlshaber wird auf die Armeegruppenkarte an Position 1 gesetzt. Ein entsprechender Armeegruppenmarker wird auf die Karte gelegt, um die ganze Armeegruppe darzustellen. Der Rest der Einheiten (Anführer und Einheiten) werden auf eine Armeegruppenkarte gelegt. Eine Armeegruppenkarte ist für die Bildung einer Armeegruppe verbindlich. Wenn eine Armeegruppe einen König enthält, dann muß der König der Befehlshaber der Armeegruppe sein. Jede Armeegruppe kann nur einen König enthalten.

Befehlshaber: Der Anführer einer Truppe, dessen Werte ein Gefecht, das Abfangen und Ausweichen einer Armee (oder Armeegruppe) beeinflusst. Der Befehlshaber einer Truppe kann nur während des Impulses der Nation des neuen Befehlshabers ausgetauscht werden oder wenn ein anderer eigener Anführer das Gebiet der Truppe (warum auch immer) betritt (oder dort aufgestellt wird). Im Falle einer Armeegruppe kann

ein verbündeter Anführer diesen Ersatz des gegenwärtigen Befehlshabers auslösen.

Befreundet: Der Begriff befreundet in diesem Spiel bezieht sich auf alle Länder, die Marsch Status mit einander teilen. Großmächte, die sich auf eine freie Passage geeinigt haben, sind untereinander befreundet, dies schließt aber keinen Nutzen des diplomatischen Statuses "Pro" oder "Trade" ein. Ein Eroberer kann die Gebiete seiner eroberten Nationen behandeln, als ob sie mit dem Eroberer befreundet wären, aber nicht umgekehrt. Assyrien und seine Verbündeten können die Gebiete der Nationen als befreundet behandeln, die Assyrien Tribut zahlen, aber nicht umgekehrt. Man kann nur Städte in befreundeten Gebiete betreten, wenn man mit der Nation **verbündet** ist, die diese Städte kontrolliert.

Es wird angenommen, daß Einheiten, die durch eine Großmacht, einen Kleinstaat oder Nomaden kontrolliert werden, der mit einem selbst verbündet ist oder Marsch Status hat, befreundete Einheiten sind. Und es wird natürlich angenommen, daß alles, was unter der Kontrolle einer Nation steht, mit dieser Nation befreundet ist (einschließlich Kleinstaaten Städte, Provinzen, angeschlossene Gebiete und Einheiten).

Belagerer: Eine Truppe, die derzeit eine der 3 möglichen Arten von Belagerungen gegen eine feindliche Stadt durchführt (6.8).

Belagerung: Ein Angriff auf eine Stadt oder Festung. Es gibt 3 mögliche Arten von Belagerungen: Standardbelagerung, Aushungern und Sturmangriff (6.8).

Benachbart: Gebiete, die direkt durch feste oder gestrichelte Linien verbunden sind, Seezonen, die dieselbe Grenze teilen, Seezonen und Gebiete, die sich ein Ankersymbol teilen.

Bewegungsreihenfolge: Eine Sequenz, in der die Nationen ihre vorgesehenen Impulse durchführen, es sei denn, es wird ihnen zuvorgekommen, oder verschiedene Spielfunktionen - immer beginnend mit dem nächsten Impuls, nicht unbedingt Assyrien. Beachte den Unterschied zur Reihenfolge nach der Impuls Tabelle.

Blockade: Wenn eine Flotte die Kontrolle über eine Seezone hat, kann sie Häfen in dieser Seezone blockieren, um für belagerte Hafenstädte den Nachschub übers Meer abzuschneiden. Hafenstädte können nur das Ziel von Aushungern sein, wenn der Hafen auf diese Weise blockiert wird (6.8.1 und 6.16).

Bogen: Alle Einheiten, mit der Fähigkeit, während der Fernkampf Phase zu schießen: Bogenschützen, berittene Bogenschützen und Streitwagen. (9.7)

Brüche: Um die Summe der AP Kosten für den Impuls zu bestimmen, addiert man die Kosten jedes Verfahrens, die Brüche bleiben zurück. Dann rundet man die Summe auf, um die AP Kosten zu bekommen. Unbenutzte Brüche sind verloren (6.0). Dieses Verfahren entspricht dem, das in anderen Spielsituationen verwendet wird, wo es Brüche gibt, wenn dort nicht anders angegeben.

Bündnis: Ein Bündnis kommt zustande, wenn der Diplomatie Marker eines Kleinstaats oder Nomaden auf der Reihe der Diplomatie Tabelle einer Großmacht den diplomatischen Status erreicht hat. Der Kleinstaat wird ein Verbündeter dieser Großmacht. Der Spieler der Großmacht kann die Karten dieses Kleinstaates spielen, seine Einheiten bauen und bewegen, für ihn Diplomatie durchführen, seine Städte betreten, gemeinsam verteidigen und Armeegruppen untereinander bilden (6.16, 8.2).

Deportation: Die Entfernung eines Wirtschaft "+" Markers aus dem eroberten Gebiet, in dem sie sich befinden und das Auslegen in ein anderes Gebiet, nach Wahl des Eroberers. (6.8.4) Assyrien hat eine Heimatkarte, welche die Deportation ohne das Vorhandensein von ECO + Markern erlaubt. In diesem Fall wird ein ECO - Marker in das deportierte Gebiet gelegt

ASSYRIAN WARS

und ein ECO + Marker wird, nach Wahl des Kartenspielers in eine assyrische Stadt gelegt.

Diplomatie Tabelle: Die Diplomatie Tabelle befindet sich um unteren Teil der Karte und wird verwendet, um die sich ändernden diplomatischen Beziehungen zwischen den Großmächten und Kleinstaaten, Nomaden und Kleinstaaten Städten darzustellen. Das Feld, das ein Diplomatie Marker in der Reihe einer Großmacht auf der Tabelle belegt, bestimmt die Beziehung zwischen der Nation des Diplomatie Markers und dieser Großmacht. (6.9)

ECO: Abkürzung für Wirtschaft (Economy). Der ECO Level ist der Wert an APs, den eine Nation in jedem regulären Impuls zusätzlich zu den APs, die es durch Karten gibt, erhält. (7.3.3.e)

Einheit: Es wird angenommen, daß jede Art von regulären oder Söldner Kampfeinheiten oder ein Anführer eine Einheit ist. Es wird angenommen, daß Schiffe Seeeinheiten sind. Jede Einheit hat einen oder mehrere Werte aufgedruckt und ein Symbol, das den Einheitentyp darstellt. Beide zusammen bestimmen die genauen Fähigkeiten dieser Einheit. Kampfeinheiten haben eine normale (vordere) Seite und eine beschädigte (Rück-) Seite, die normalerweise verschiedene Werte haben, aber immer denselben Typen darstellen. Für eine Erklärung der verschiedenen aufgedruckten Werte der Einheiten siehe Kapitel 2.0 der Regeln. Anführer haben eine (vordere) geförderte Seite und eine ungeförderte (Rück-) Seite, wobei die geförderte Seite bessere Fähigkeiten hat. Könige haben keine Rückseiten. Bei ihnen wird immer angenommen, daß sie "gefördert" sind und auf der Rückseite eines Königsspielsteins gibt es einen anderen König.

Erobert: Wenn eine Großmacht, ein Kleinstaat oder Stadtzustand erobert wurde, zahlt er dem Eroberer sofort Tribut. Im Falle vereinbaren eine Großmacht oder ein Kleinstaat, die erobert wurde und der Eroberer eine Friedenspflicht. Eroberte Kleinstaaten Städte, die ohne Garnison zurück bleiben, werden wieder neutral. Der Eroberer kann die Gebiete einer eroberten Nation betreten, als ob sie eigene Gebiete wären. Die Nation des Eroberers ist die einzige Nation, die die beeinflussen kann, die von dieser Nation durch Verwenden von AP diplomatisch erobert wurden. Im Falle von Großmächten oder Kleinstaaten kann der Eroberer ein Heimatgebiet des Eroberers als Provinz für sich selbst erklären, welches durch eine Garnison belegt muß (das Gebiet, das die Hauptstadt enthält, kann nicht als Provinz ausgewählt werden). (7.1)

Eroberung: Die Eroberung einer Großmacht, eines Kleinstaat, Nomadenstammes oder Kleinstaaten Stadtstaats auf militärische Weise, so daß sie gezwungen wird, sich dem siegreichen Land zu beugen. (7.1)

Flotte: Ein oder mehrere Schiffe derselben Nation oder ihrer Verbündeten, die in derselben Seezone gestapelt sind (13.1).

„Force Pool“: Der „Force Pool“ eines Landes besteht aus allen Einheiten, die diesem Land für die Produktion zur Verfügung stehen, die aber noch nicht gebaut wurden.

Friedenspflicht: Die Zeit, während der ein erobertes Land seinem Eroberer keinen Krieg erklären kann und umgekehrt und während der nur der Eroberer das eroberte Land diplomatisch durch Aufwenden von AP beeinflussen kann.

Gebiet: Ein Gebiet ist ein Feld auf der Karte, das entweder eine rechteckige Form hat oder eine runde Form. Die Hintergrundfarbe der Gebiete zeigt an, zu welcher Großmacht oder zu welchem Kleinstaat dieses Gebiet anfangs gehört. Die verschiedenen Typen der Gebiete schließen ein:

- **Eigenes (Gebiet):** Ein Gebiet, das durch eigene Einheiten kontrolliert wird, den Einheiten eines Verbündeten oder den Einheiten einer Nation, die gegenwärtig Marsch Status hat, das gegenwärtig nicht von feindlichen Truppen besetzt wird.

- **Feindlich (Gebiet):** Ein Gebiet, das die Hintergrundfarbe einer Nation hat, die im Krieg mit dir ist oder durch Einheiten einer feindlichen Nation besetzt ist und gegenwärtig nicht durch Truppen besetzt wird, die dir oder deinen Verbündeten gehören.

- **Festung:** Eine Stadt mit starken Stadtmauern (1.3). Sie vermindert die Kampffaktoren aller angreifenden Belagerer um eins.

- **Hafen:** Eine Seeeinrichtung innerhalb einer Seezone, wo Schiffe gebaut/repariert werden können. Ein Hafen befindet sich in einer Seezone in der Nähe des Gebietes, das auf der Karte durch ein Ankersymbol in einer Seezone gekennzeichnet wird. Der Hafen grenzt an die Seezone an, die das Ankersymbol enthält. (6.16)

- **Hauptstadt:** Ein Heimatgebiet, dessen Name rot unterstrichen ist, ist eine Hauptstadt (1.2, 7.1). *Beispiel: Jerusalem ist eine Hauptstadt.*

- **Heimat:** Ein Gebiet nur mit der Hintergrundfarbe der eigenen Nation. Das Heimatgebiet kann nur Einkommen für seinen ursprünglichen Eigentümer liefern, sofern es nicht in eine Provinz transferiert wird.

- **Niemandsland:** Runde Gebiete in Weiß sind Niemandsland, ohne jeden diplomatischen Status und sie gehören niemandem und können von jedem betreten werden.

- **Provinz:** Ein Gebiet, dessen Kontrolle dem Eroberer nach einer erfolgreichen Eroberung oder nach der Kapitulation einer Nation übergeben wird. Eine Provinz muß eine Garnison mit mindestens einer regulären Einheit enthalten. Eine Provinz gehört zu der erobernden Nation, bis die Garnison die Provinz aus welchem Grund auch immer, verläßt.

- **Umkämpft:** Ein Gebiet, das eine Stadt enthält, die von einer Nation kontrolliert wird, die mit dem Besetzer des Gebietes verfeindet ist.

- **Verbündete Gebiete:** Ein Gebiet mit zwei verschiedenen farbigen Hälften. Es wird angenommen, daß ein Gebiet, das Weiß ist und einer weitere Farbe hat, ein verbündetes Gebiet für die, durch die Farbe angezeigte Nation ist. Die Kontrolle über dieses Gebiets wird zu Beginn des Spiels durch die Farbe seiner oberen Hälfte angezeigt. *Beispiel: Zamua ist ein verbündetes Gebiet für Assyrien (1.3).* Verbündete Gebiete können für einen neuen Eigentümer im Gegensatz zu Heimatgebieten Einkommen liefern.

Großmächte: Assyrien, die Meder, Ägypten, Babylonien und Elam (1.1).

Halbiert: Siehe Brüche oben (7.1.e)

Hand: Alle Karten, die eine Nation gezogen hat, die aber noch nicht gespielt, abgelegt oder mit anderen Karten gemäß dem Ereignis getauscht wurden. (7.3.2).

Handel: Durch Handelsmarker erhaltenes Einkommen. Interphase: Nehme 1 Handelspunkt für jeden Handelsmarker, der noch in der Handelsbox ist.

Handelsstörung: Verfahren, um dem Handel einer anderen Großmacht durch Zuteilen von Einheiten zu schaden, um deren Zölle zu unterbinden (6.15).

Heimatkarte: Die Karte(en) jeder Nation, die ihre Nationalitätsfarbe trägt. Heimatkarten werden immer der Hand einer Nation hinzugefügt, nachdem der Prozeß, neue Karten zu ziehen, abgeschlossen wurde (4.1, 7.3.2). Heimatkarten können niemals aus der eigenen Hand gezogen werden und sie werden niemals als Teil der Mindest- oder Maximalhandgröße einer Nation betrachtet (7.3.2).

Hinterhalt: Spezielle Fähigkeit von Bogenschützen zu Pferd und Streitwagen, eine Fernkampf Phase durchzuführen und dann zu versuchen, auszuweichen, bevor die Nahkampf Phase entschieden wird (9.7). Wenn der Ausweich Wurf erfolgreich ist, ist das Gefecht beendet, sonst wird die Nahkampf Phase normalerweise durchgeführt. Siege durch Hinterhaltgefechte geben dem Gewinner keine VP.

Im Frieden mit: Relativer Begriff. Alle Länder, die nicht im Krieg mit einander sind, können es aber immer noch mit anderen sein.

Impuls: Das vorgeschriebene Ausspielen einer Karte durch eine Nation, wie durch die Bewegungsreihenfolge auf der Impuls Tabelle angegeben (3.1). Es kann sein, daß eine Nation, die keine spielbaren Karten hat, immer noch Aktion wie in 6.18 beschrieben, durchführt (zum Beispiel kann sie immer

ASSYRIAN WARS

noch eine Belagerung fortsetzen, in einem vorherigen Impuls gestartet wurde) oder wenn 5 oder mehr APs zur Verfügung stehen, muß eine neue Karte gekauft werden.

Impuls Tabelle: Eine Tabelle auf der Karte, welche die Sequenz des Spiels (von links nach rechts) anzeigt, in der die Nationen verschiedene Spielfunktionen durchführen, meistens Impulse.

Impulsrunde: Wenn jede Nation einen Impuls in der Reihenfolge der Impuls Tabelle geführt hat (unter Ausschluß aller auftretenden Zuorkommens), ist eine Impulsrunde vorbei. Wenn eine Nation außerstande ist, in irgendeiner Weise einen Impuls durchzuführen, dann wird sie übersprungen und die nächste Nation in der Reihenfolge der Impuls Tabelle führt einen Impuls durch.

Inaktiv: Ein ungebundener Kleinstaat, der nicht durch einen Spieler kontrolliert wird, bleibt inaktiv und führt keine Aktion durch, es sei denn, er wird durch einen Angriff, ein Bündnis oder ein spezielles Kartenergebnis aktiviert.

Kavallerie: Alle Einheiten mit Kavalleriefähigkeit: leichte Kavallerie, berittene Bogenschützen, schwere Kavallerie und Streitwagen (9.7).

Kommando Limit: Die rechte Zahl eines Befehlshabers (zwischen 2-10) ist jeweils die Höchstzahl für reguläre und Söldner Einheiten, die er in seiner Armee befehligen kann. *Beispiel: Ein Anführer mit Kommando Limit 6 kann bis zu 12 Einheiten befehligen (ein Maximum von jeweils 6 Regulären und 6 Söldnern).*

Kontrolle: Die Eigentümerschaft einer Nation über ein Gebiet oder Seezone. Die Kontrolle wird wie folgt angezeigt:

- Gebiete: Haben ihre Farbe im Gebiet. Wenn nicht vom Feind besetzt, kontrolliert der ursprüngliche Eigentümer dieses (durch seine Farbe angezeigte) Gebiets, es sei denn, es gibt einen Aufstandsmarker in diesem Gebiet. (6.12)

- Gebiete: Haben ihre Farbe im Gebiet. Wenn nicht vom Feind besetzt, kontrolliert der ursprüngliche Eigentümer dieses (durch seine Farbe angezeigte) Gebiets, es sei denn, es gibt einen Aufstandsmarker in diesem Gebiet. (6.12)

- Seezonen: Seezonen, die nur Truppen enthalten, die mit einander verbündet sind, werden sie durch das Land mit den meisten Schiffe innerhalb dieser Seezone kontrolliert. Wenn Truppen innerhalb derselben Seezone untereinander verfeindet sind, aber (aufgrund fehlgeschlagener Suchwürfe) nicht in ein Gefecht verwickelt sind, kontrolliert niemand die Seezone. (6.16).

Lager: Eine Gruppe von Nationen, von deren Mitglieder angenommen wird, daß sie untereinander verbündete sind. Nationen in einem Lager sind im Krieg mit allen Nationen im anderen Lager. Der Diplomatie Marker einer Nation wird in die entsprechende Lager Box auf der Karten Tabelle ausgelegt, um die Mitgliedschaft in einem Lager anzuzeigen. Die Großmacht eines Spielers kann ein Lager nur durch Eroberung oder Kapitulation, durch freiwilliges Wechseln der Lager während der Interphase (in der Reihenfolge der Impuls Tabelle) (7.4.1) oder durch eine Kriegserklärung während eines Impulses (Ausnahmen und Kosten sehen 7.4.1 und 7.4.2) verlassen (oder zusammenführen). Kleinstaaten verlassen ein Lager nur durch Eroberung, Kapitulation (7.1) oder dem Spielen eines Bündnis Bruch Ereignisses (6.9). Eine Rebellenmacht darf durch die Vereinbarung, für den Rest des Spielzuges Assyrien Tribut zu zahlen, neutral bleiben, Assyriens Zustimmung ist notwendig. Wenn alle Mitglieder eines Lagers eliminiert oder besiegt wurden und das Spiel endet nicht durch ein plötzliches Ende (9.1), dann können alle Großmächte in der Reihenfolge der Impuls Tabelle jeder Großmacht oder einem Kleinstaat den Krieg erklären (frei von AP Kosten). Dies kann dazu führen, daß eine Großmacht aus einem Lager in das gegnerische Lager wechselt.

Land: Ein anderer Begriff für Nation.

Mulligan: Nach dem Verteilen von neuen Karten in der Reihenfolge der Bewegung kann jede Nation ihre ganze Hand ablegen (ausgeschlossen sind Heimatkarten und jene, die aus

der vorherigen Runde übrig geblieben sind) und sie ersetzen, es wird eine Karte weniger gezogen als abgelegt (7.3.2).

Neutral: 1) Jedes Land, dessen Diplomatie Marker Position auf der Diplomatie Tabelle einer Großmacht zwischen 0-3 ist, dem Gebiet, das auf der Tabelle einer Großmacht als neutral gekennzeichnet ist. Wenn ein Szenario oder Regelsatz den Begriff "neutral" ohne Zahlen verwendet, ist Status "0" gemeint.

2) Großmächte, die zu keinem Lager gehören.

Neutralen Box: Box auf der Diplomatie Übersicht, weiß gedruckt, um die Diplomatie Marker der Großmächte auszulegen, die zu keinem Lager, beiden Kleinstaaten gehören und Nomaden, die keine Verbindung zu einer Großmacht auf der Diplomatie Tabelle haben (Status "0") und Kleinstaaten Städte, die nicht in einem Kleinstaaten Stadtpakt sind oder erobert wurden.

Neutraler Hafen: Relativer Begriff. Ein Hafen, der durch kein feindliches Land kontrolliert wird.

Phase: Die Nation, die gegenwärtig ihren Impuls durchführt (6.0).

Planmäßiger Impuls: Der Punkt in der Reihenfolge der Bewegung, wenn eine Nation aktiv wird (außer Zuorkommen). Einer Nation ohne spielbare Karten auf der Hand, die außerstande ist, für 5 APs eine Karte zu kaufen, kann nicht zuvorgekommen werden und kann oder kann nicht aktiv sein, sie führt aber trotzdem einen planmäßigen Impuls durch, um zu Wählen, ob eine Belagerung fortgesetzt wird oder nicht, oder nur, um die vergangene Zeit festzustellen, die für Auswirkung bestimmter Ereignisse benötigt werden.

Plötzliches Ende: Ein Spiel endet, bevor die Höchstspieldauer von 5 Runden erreicht wurde (9.1).

Plündern: Lege eine Plünderung 1 Marker in ein Gebiet oder ersetze einen Plünderung 1 Marker durch einen Plünderung 2 Marker. Geplündert werden kann aus verschiedenen Gründen, wie der Erwerb von Nachschub oder einfach um die feindliche Wirtschaft zu behindern. Eine Plünderung kostet keine AP, aber um einen Plünderungsmarker zu entfernen, muß man 1 AP für einen Plünderung 1 Marker bezahlen und 2 AP, um einen Plünderung 2 Marker zu entfernen (6.14, 6.10, 2.2, 7.3.1). Ein Land kann nur Plünderungsmarker entfernen, die sich entweder in angeschlossenen Gebieten, eigenen Heimatgebiete oder Provinzen, die durch dieses Land kontrolliert werden, befinden.

Regroup Box: Umgruppierungsbox. Eine Kartenübersicht, in die Einheiten, die nach einem Kampf geflohen sind, oder nach einem entschiedenen ausländischen Krieg oder anderen Ereignissen zurückgekehrt sind, gelegt werden. Diese Einheiten können auf Kosten von 1 AP pro regulärer Einheit oder Anführer ins Spiel zurückgekauft werden, Söldner kosten ½ AP (6.5).

Reguläre: Einheiten, die in der Farbe einer Nation bedruckt sind. Reguläre werden gebaut und bleiben, bis sie eliminiert wurden. Eliminierte Reguläre werden in den "Force Pool" zurückgelegt und vielleicht wieder aufgebaut.

Schiff: Schiffe für sich allein bewegen und einen Kampf durchführen oder gemeinsam in Flotten. Alle gestapelten verbündeten Schiffe in derselben Seezone bilden eine Flotte (6.16).

Schwere Einheiten: Es wird angenommen, daß alle Einheiten, die in der Lage sind, Fernkampf Treffer zu absorbieren und die in der Lage sind, im Nahkampf Verluste zuzufügen, schwere Einheiten sind. Schwere Einheiten sind: schwere Infanterie, schwere Kavallerie und Streitwagen (9.7).

Seehandel: Durch Schiffe in den Handelsboxen erhaltenes Einkommen. Interphase: Nehme 1 Handelspunkt für jedes Schiff in voller Stärke in einer Handelsbox. Nehme ½ Handelspunkt für jedes reduzierte Schiff in einer Handelsbox (7.3.3).

Seezone: Jedes der blauen Seegebiete.

Siegpunkte (VPs): Punkte, die gesammelt werden, um das Spiel zu gewinnen (8.3). Siegpunkten werden für verschiedene Aktivitäten zuerkannt, welche den Erfolg in der Geschichte der eigenen Nationen fördern, durch den Sieg in größeren Gefech-

ASSYRIAN WARS

ten, die Eroberung feindlicher Nationen, für das beste Handelseinkommen, die Errichtung neuer Bündnisse für die eigene Nation und anderes (siehe Kapitel 8.3).

Söldner: Einheiten, die keine Farbe einer Nation aufgedruckt haben, stattdessen aber einen orangenen Hintergrund. Söldner werden für eine Runde eingestellt und werden während der Interphase aufgelöst.

Stadt: 2. Ebene eines Gebiets, das nur durch eigene oder verbündete Truppen betreten werden kann oder durch feindliche Truppen, nach einer erfolgreichen Belagerung. Bitte beachte, daß nicht alle Gebiete Städte enthalten.

Stadtbeschädigung: Der Stadtverteidigungswert wird um die Anzahl der Stadtschadenmarkern reduziert, die gegenwärtig auf der Stadt liegen. Die Gefechtswürfel der Stadt entsprechen dem gedruckten Stadtverteidigungswert abzüglich der Anzahl der Stadtschadenmarkern. Stadtschaden an einer Stadt, die gegenwärtig nicht belagert wird, kann dadurch repariert werden, daß AP entsprechend dem Stadtschaden bezahlt werden (6.4).

Stadtverteidigung: Die Zahl, die in der Stadt aufgedruckt ist, wird Stadtverteidigung genannt. Dies ist die Zahl der Gefechtswürfel, die der Stadt zur Verfügung stehen, wenn sie Belagerer angreift. Wenn die Zahl der Stadtschadenmarkern auf einer Stadt der Anfangsstadtverteidigung entspricht, dann ist die (Standard-)Belagerung erfolgreich für die Belagerer beendet.

Tod: Schwere Einheiten haben die Fähigkeit, "Tod" zuzufügen, in der Nahkampf Phase durch Würfeln eines Würfelergebnisses von "2". Ein "Tod" fügt 2 Treffer statt 1 zu (9.7).

Treffer: Verluste, erlitten durch Kampf, Abnutzung oder Ereignisse. Der erste Treffer dreht eine Kampfeinheit auf ihre reduzierten Seite, der zweite eliminiert sie. Anführer (Nicht-Kampfeinheiten) werden durch den ersten Treffer eliminiert.

Tribut: Vermindere den Wirtschaftslevel des Tribut zahlenden Spielers einen Kleinstaates um eins und erhöhe den Wirtschaftslevel der Tribut erhaltenden Großmacht um eins. Großmächte bezahlen stattdessen 2 eco. Tribut wird durch verbündete Kleinstaaten oder Kleinstaaten mit Diplomatie Status "Pro" oder höher bezahlt. Eroberte Großmächte und eroberte Kleinstaaten bezahlen dem erobernden Land Tribut. Kleinstaaten, die nicht mit einer Großmacht verbündet sind und nicht erobert wurden, führen eine Tributprüfung durch, um zu bestimmen, ob sie Assyrien Tribut bezahlen (5.1).

Tributverweigerung: Wenn sich ein Kleinstaat, der weder verbündet noch erobert wurde, weigert, Assyrien Tribut zu zahlen, dann wird er mit einem Tribut verweigert Marker markiert. Assyrien ist verpflichtet, während des gegenwärtigen Spielzuges jeden Kleinstaat mit einem Tribut verweigert Marker zu bestrafen, oder es verliert 2 VP pro unbestraften Tributverweigerer (Siehe 7.4.4, wie Tributverweigerer bestraft werden).

Trupp: Jede Einheit, die nicht Teil einer Armee ist, jede Armee, die nicht Teil einer Armeegruppe ist und jede Armeegruppe ist ein separater Trupp und sollte gesondert gestapelt werden. Es kann mehr als einen Trupp in demselben Gebiet geben. Einheiten, die kein Teil einer Armee sind, können zusammen gestapelt werden, um Platz zu sparen, werden aber immer behandelt, als ob jede ein separater Trupp wäre. Alle Truppen in demselben Gebiet können zusammen verteidigen (außer siehe 6.6.5 Desorganisation), können sich aber nur mit den anderen Teilen ihres Trupps bewegen, angreifen, abfangen oder ausweichen.

Truppen: Der Begriff Truppen kann verwendet werden, um sich Anzahl oder Art von Einheiten zu beziehen. Es gibt eine Unterscheidung zwischen Landtruppen (oder Einheiten) und Seetruppen (oder Einheiten).

Überrennen: Es wird angenommen, daß das vollständige Ausschaltung einer Seite in einem Gefecht ein Überrennen ist. Wenn am Ende des Gefechts alle überlebenden Einheiten einer Seite in die Regroup Box gelegt werden, zählt dies für den Sieger des Gefechtes ebenfalls als Überrennen (6.7.7). Es wird auch angenommen, daß es ein Überrennen ist, eine Stadt nach einer Runde Belagerung oder durch einen Angriff zu übernehmen. Nach einmaligem Kampf ist eine aktive Armee für diesen Impuls fertig, es sei denn, das Gefecht wurde durch einen Überrennen Sieg gewonnen.

Ungebunden: 1) Eine Nation, die mit keinem Lager im Krieg ist. Der Begriff ungebunden bedeutet keine absolute Abwesenheit eines Krieges. Ein Land kann ungebunden sein, aber trotzdem im Krieg mit einem Kleinstaat oder einer ungebundenen Großmacht sein.

2) Ein Kleinstaat, dessen Diplomatie Status auf der Diplomatie Tabelle neutral, Handel, Pro oder Marschstatus ist, ist ungebunden (6.9).

Verbündete: Mehrere Nationen in demselben Lager oder eine Großmacht und Kleinstaat(en) und/oder Nomaden, die den Bündnisstatus teilen (6.9).

Verlegung: Freiwillige strategische Bewegung eines Anführers (6.6.7), einer Armee (6.6.8, 7.7) oder eine unfreiwillige Bewegung auf grund eines Friedens/Eroberung (8.1) oder einer Kriegserklärung (7.4.2).

Zug: Einer von fünf potentieller Perioden, in denen Nationen neue Kartenhände erhalten und, in der Reihenfolge der Bewegung, während der planmäßigen oder zuvorgekommenen Impulse oder als Gefechtereignisse oder Antwortereignisse abwechselnd ihre Karten ausspielen. Ein Zug dauert, bis nur noch eine Nation Karten auf der Hand hat und diese Nation einen Impuls geführt hat (5). Wenn am Ende eines Impulses durch das Spielen von Gefechtskarten oder Antwortkarten kein Land mehr Karten auf der Hand hat, beendet dieser Impuls den gegenwärtigen Spielzug.

ASSYRIAN WARS

Index

A

Abfangen.....	10
Ablagestapel.....	6
Abnutzung.....	9
action points.....	5, 7, 20
Aktionsphase.....	7
Aktionswert.....	4, 9, 10, 11
aktiviert.....	15
Allianz.....	16
Allianz brechen.....	16
Amphibische Landung.....	19
an Bord gehen.....	19
Andere Marker.....	4
Anführer.....	3, 8, 20, 27
Anführer Befördern.....	22
Anführer Rückseiten.....	27
Anheuern.....	8
AP Einkommen.....	20
Armee.....	4, 5, 6, 27
Armeegruppe.....	4
Armeegruppen.....	9, 11
Armeegruppen Karte.....	10
Armeen.....	9
Armee-Verlegung.....	25
Assyrer.....	27
Assyrien.....	2, 26
Assyrisches Lager.....	2
Ausfall.....	13
Aushungern.....	14
Auslöschchen.....	21
Ausweichen.....	11

Ä

Ägypten.....	2
Änderung der Kontrolle.....	17

B

Babylonien.....	2
Bauen.....	8, 19
Belagerung.....	13
Berittene Bogenschützen.....	28
Bestrafung von Tributverweigerern.....	24
Bewegung.....	8
Bewegungs-Karten.....	17
blockiert.....	14
Bogen.....	27
Brüche.....	8
Bündnis.....	15
Bündnis-Änderung.....	23

C

Cimmerer.....	28
Counter.....	3
Credits.....	1

D

Dauerhafte Karten.....	17
Deportation.....	14
Desaster.....	16
Desorganisation.....	10
Diplomatie Tabelle.....	6, 15
Diplomatischer Status.....	15
Du.....	16

E

ECO.....	14
ECO Level.....	23
Effekte einer Eroberung.....	21
Einheiten.....	8
Einheitenkosten.....	28
Einkommen.....	7
Einkommen Berechnen.....	22
Einkommen durch Handel.....	23
Einleitung.....	2
Elam.....	2
Elite-Truppen.....	12
Ende des Spielzuges.....	20
Ende des Zuges.....	6
Entladen.....	19
Ereignisse spielen.....	15
Eroberung.....	18, 20
Eroberungs-Check.....	20
Erweiterte Regeln.....	28
Es geht los.....	6

F

Fernkampf Phase.....	27
Festung.....	3
Flucht.....	12
Force Pool.....	6
Frieden.....	24
Friedens Pflicht.....	21
Front.....	4

G

Gebirge.....	3
Gegenmanöver.....	12
Gegenmaßnahmen.....	17
Gegenseitige Eroberung.....	29
Geheime Diplomatie.....	17, 24
Gelände.....	3, 12
Gemeinsame Kontrolle.....	21
Gewaltmarsch.....	10
Gewinnen einer Schlacht.....	13
Glossar.....	31
Großmächte.....	2, 4

H

Handel.....	15, 18, 20
-------------	------------

ASSYRIAN WARS

Handel Status	23
Handels Boxen	20
Handelsmarker	23
Handelsstörer	23
Handelsstörung	18
Handelsstörung durchführen	18
Handgröße	22
hastiges Ausweichen	11
Hauptstädte	2, 21
Heimatgebiete	18
Heimatkarten	5

I

Impuls	5
Impuls Tabelle	7
Impulsrunde	5, 8
Interphase	6, 20

K

Kampagnen Spiele für 2 Spieler	26
Kampffaktor	3, 4
Kampfkarten	12
Kampf-Karten	17
Kampfverlauf	12
Kampfwürfel	12
Kapitulation	20
Karte	2, 22
Karten	5, 22
Karten-Karten	17
Kartentypen	16
Kavallerie	27
Kleinstaaten	2, 4
Kleinstädte	2, 4
Koexistenz in Gebieten	29
Kombinieren reduzierter Einheiten	27
Kommando Limit	3, 9, 10, 25
König	29
Könige	4, 8, 27
Kontrolle	17
Krieg außerhalb	16
Krieg führender Kleinstaat wird verbündet	24
Kriegseintritt	25
Kriegserklärung	23

L

Lager	2, 15
Land	2
Land-Einheiten	3
Länder	2
Leichte Kavallerie	28

M

Marineangelegenheiten	19
Marker zu Ende	29
Marsch	15
Maximale Handgröße	22
Mede	8, 9
Meder	2, 3, 10, 14, 22, 26, 29
Mehrere Armeen	10
Minimale Handgröße	22
Mobilität einer Truppe	28

Mulligan	22
Multinationale Armeegruppen	9
Multinationale Truppen	12

N

Nahkampf Phase	27
Nebel des Krieges	27
Negatives Einkommen	23
neutral	15
Neutral	15
nicht-verbündeten Kleinstaaten im Krieg	24
Nomaden	4
Nomadenstämme	2
Nomadenverhalten	28

O

Optionale Regeln	26
------------------------	----

P

Plünderung	18
Politik	14, 23
Politische Karten	17
Pro	15

R

Raid Boxes	18
Reaktion Karten	17
Rebellenlager	2
Recht zur Passage	15
Reduzierte Einheiten	8
Reduzierung auf "0"	13
Regroup Box	8, 12, 16
Rekrutieren Karten	17
Reparatur	8, 19
Revolte	25
Rückseite	4
Rückzug	13

S

Sabotage Karten	17
Schiff	19
Schiffe	4, 8, 19, 23
Schlacht	11
Schwer	27
Schwere Infanterie	28
Sealand	3, 8, 9, 19, 28
Seebewegung	19
Seehandel	23
Seetransport	19
Seezonen	3, 18
Seltene Spiel-Situationen	29
Sieg	26
Siegepunkte	26
Skythen	28
Söldner	4, 8
Söldner verkaufen	27
Spezialfähigkeiten von Einheiten	27
Spezielle Regeln	25
Spiel fortsetzen	25

ASSYRIAN WARS

Spielablauf.....	6
Spielen mehrerer Karten.....	5
Spiel-Ende.....	6
Stadtbeschädigung.....	4
Stadtstaaten Pakt.....	17
Stadtverteidigung.....	4, 7, 8, 13, 14
Stadt-Verteidigung.....	3
Standardbelagerung.....	14
Stehendes Heer.....	27
Streitwagen.....	28
Stürmen.....	14
Such Prozedur.....	19
Suchwert.....	4, 19

T

Treffer.....	12
Tribut.....	7, 24
Tribut Überprüfung.....	7
Tronfolge.....	29
Tutorial.....	6

U

Umstrittene Gebiet.....	18
Umstrittene Kontrolle.....	21
umstrittenes Gebiet.....	17
Used.....	11

Ü

Überfall.....	28
---------------	----

Überläufer in der Stadt.....	29
Überrennen.....	13

V

Verbindung	3
Verbündete Nomaden.....	29
Verfolgung.....	11
Verlängerter Zug.....	6
Verlegen.....	10
versorgen.....	15
Versorgungsquelle.....	26
Vorbereitungen.....	6
Vorzeitiges Ende.....	26
VP.....	26
VP Schlacht.....	16
VP Strafen.....	26

W

Wer spielt wen?.....	2
Wiederholte Eroberung.....	29
Wirtschafts-Karten.....	17

Z

Zeittafel-Ereignisse.....	25
Zieh-Stapel.....	6
zufällig gezogene Söldner.....	6
Zug Einleiten.....	7
Zugehörige Gebiete.....	18
Zuvorkommen.....	5