

BYZANTIUM



THE YEAR IS 632 AD. THE BYZANTINE EMPIRE IS ALL THAT REMAINS OF WHAT ONCE WAS THE MIGHTY ROMAN EMPIRE. SHE HERSELF HAS ONLY JUST SURVIVED A MIGHTY WAR AGAINST PERSIA. BOTH EMPIRES NOW LAY EXHAUSTED FROM THEIR LONG YEARS OF STRUGGLE. MEANWHILE, FURTHER SOUTH IN THE DESERTS OF ARABIA, THE PROPHET MOHAMMED HAS GIVEN NEW MEANING TO AN OLD RELIGION AND SETS THE PEOPLES OF THAT LAND ON A COURSE OF ACTION WHICH WILL ECHO DOWN THE AGES. UNDER THE LEADERSHIP OF A SUCCESSION OF CALIPHS THE ISLAMIC ARABS ARE ABOUT TO DESCEND ON THE PROSTRATE BODIES OF THE PERSIAN AND BYZANTINE EMPIRES.



WIR SIND IM JAHRE 632 N. CHR. DAS BYZANTINISCHE REICH IST ALLES, WAS NOCH VON DEM EINST MÄCHTIGEN RÖMISCHEN REICH ÜBRIG GEBLIEBEN IST. ES HAT GERADE NOCH KNAPP EINEN SCHWEREN KRIEG GEGEN PERSIEN ÜBERLEBT, UND BEIDE REICHE LIEGEN ZU BODEN, DURCH VIELE KRIEGSJAHRE AUSGELAUGT. INZWISCHEN HAT DER PROPHET MOHAMMED IN DEN SÜDLICH GELEGENEN WÜSTEN ARABIENS EINER ALTEN RELIGION NEUES LEBEN EINGEHAUCHT UND DIE BEWOHNER ARABIENS ZU NEUEN AKTIVITÄTEN ANGESPORNT, DEREN AUSWIRKUNGEN NOCH ÜBER VIELE JAHRHUNDERTE WELLEN SCHLAGEN WÜRDEN. UNTER DER FÜHRUNG EINER LANGEN LINIE VON KALIFEN SCHICKEN DIE ISLAMISCHEN ARABER SICH NUN AN, SICH DIE DAHINSIECHENDEN KADAVER DES BYZANTINISCHEN UND PERSISCHEN REICHES EINZUVERLEIBEN.

Byzantium ist für zwei, drei oder vier Spieler geeignet. Die Spieler sind Oberhäupter wohlhabender und einflußreicher Familien in Kleinasien und im Nahen Osten. Im Spiel nutzen sie die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, nämlich Geld und Holzwürfel, um sowohl die arabischen als auch die byzantinischen Truppen zu kontrollieren und so ihren persönlichen Reichtum zu vermehren. Das sind die beiden kontrahierenden Seiten in diesem Spiel, wobei die Araber durch die Farbe weiß repräsentiert werden, die Byzantiner durch die Farbe lila. Zu Spielbeginn gibt es auch noch die Perser (graue Städte), die allerdings schnell an die arabischen oder byzantinischen Armeen fallen werden.

Jeder Spieler hat eine Armeetafel, mit je einer Reihe für jede seiner beiden Truppen – Araber (weiß) und Byzantiner (lila). Für jede Truppe gibt es vier Felder: Elite, Hauptarmee, Bürgerwehr und Bewegung. Die ersten beiden bilden die jeweilige Feldarmee, Bürgerwehren können jede Stadt (dieser Seite) verteidigen, die der Spieler kontrolliert. Wenn sich eine Feldarmee bewegt, muß dafür ein Holzwürfel vom Bewegungsfeld genommen werden. Die Kampfkraft einer Truppe ist davon abhängig, wie viele Holzwürfel in den entsprechenden Feldern sind. Außerdem gibt es auf jeder Tafel noch Bereiche für die Staatskasse beider Seiten und ein Vorratsfeld für Holzwürfel. Die Holzwürfel aus diesem Vorratsfeld können kostenlos für beide Seiten genutzt werden. Jeder Spieler hat zwei Feldarmeefiguren, eine für die arabische und eine für die byzantinische Seite. Beide Figuren haben

dieselbe Farbe, wobei durch die Stadt, in der sie stehen, immer klar zu erkennen ist, zu welcher Seite sie gehören. Eine Armeefigur in einer arabischen Stadt ist eine arabische Armeefigur, eine in einer byzantinischen Stadt eine byzantinische. Zu Spielbeginn sind noch überhaupt keine Feldarmeen auf dem Spielplan. Jeder Spieler setzt seine arabische Armeefigur erstmals auf den Plan, wenn er mit ihr angreifen will, seine byzantinische, wenn er die Kontrolle über seine erste byzantinische Stadt übernimmt.

Das Spiel geht normalerweise über drei Spielrunden, kann aber auch durch den Fall Konstantinopels frühzeitig enden. Jede Spielrunde wiederum besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von Runden, pro Runde führt jeder Spieler immer genau eine Aktion aus. Eine Spielrunde endet, wenn alle bis auf einen Spieler gepasst haben.

Dieser hat dann noch eine Aktion, anschließend folgt die Einkommens- und Unterhaltsphase. Jedem Spieler stehen immer zahlreiche verschiedene Aktionen zur Auswahl. Er kann die Kontrolle über eine noch nicht kontrollierte Stadt übernehmen, indem er einfach einen seiner Holzwürfel darauf setzt, dafür bekommt er sofort Siegpunkte. Er kann den Feldern seiner Armeetafel bis zu drei Holzwürfel hinzufügen oder Steuern erheben, um zusätzliches Geld zu erwirtschaften. Er kann einen seiner Holzwürfel auf eins der Sonderaktionsfelder des Spielplans setzen oder er kann Geld für den Bau einer Kirche oder Moschee ausgeben. Er kann eine seiner Feldarmeen bewegen und/oder mit ihr andere Armeen und Städte angreifen. Schließlich kann er auch passen, danach aber in der aktuellen Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Alle Aktionen erfordern den Einsatz eines oder mehrerer Holzwürfel, und meist wird ein Spieler dann passen, wenn er keine Holzwürfel mehr zur Verfügung bzw. kein Geld mehr hat, um weitere zu kaufen.

Das Geld in diesem Spiel heißt Bezant bzw. Bezants in der Mehrzahl. Das war der europäische Begriff für Goldmünzen, die im byzantinischen bzw. arabischen Reich geprägt wurden. Der Name stammt von dem Wort Byzantium. Die größeren Silbermünzen sind jeweils fünf Bezants wert, die kleineren Kupfermünzen jeweils einen Bezant.

Holzwürfel spielen eine große Rolle, man könnte auch fast sagen, es ist ein Spiel um und über geschicktes Holzwürfel-Management. Die Spieler haben zu Beginn eine bestimmte Menge Holzwürfel auf ihren Armeetafeln, die Holzwürfel vom Vorratsfeld können sie kostenlos nutzen, und zwar gleichermaßen für beide Seiten. Die Spieler können aber auch Holzwürfel kaufen, entweder aus ihrem Verlustvorrat oder aus den Truppenfeldern ihrer Armeetafel. Das kostet pro Holzwürfel drei Bezants, die jeweils aus der Staatskasse der Seite bezahlt werden müssen, die davon profitiert.

Kämpfe sind so einfach gehalten wie möglich. Die meisten Kämpfe werden darin bestehen, daß eine Armeefigur eine Stadt angreift. Der Verteidiger wirft dann so viele Würfel, wie die Stadt Stadtmarker hat, um zu ermitteln, wie viele Holzwürfel der angreifenden Armeefigur eliminiert werden. In allen Kämpfen bedeutet jeder einzelne Würfel mit einem Ergebnis von vier oder höher den Verlust eines gegnerischen Holzwürfels. Falls der Angreifer nach dem Kampf noch stärker als die Stadt ist, hat er sie erobert und übernimmt die Kontrolle über sie. Falls zwei

Armeen aufeinander treffen, würfeln beide Spieler, wobei die Würfelmenge jeweils von der Armeestärke abhängig ist. Der Spieler, der anschließend mehr Holzwürfel übrig hat, gewinnt die Schlacht, der andere muß sich zurückziehen. Falls der Angreifer gesiegt hat, muß er anschließend noch die Stadt angreifen, was meist mit noch mehr Verlusten verbunden ist, da Bürgerwehren die Verluste des Angreifers noch erhöhen können.

Wenn Städte in die Hände der gegnerischen Seite fallen oder durch Bürgerkrieg verwüstet werden, verlieren sie an Stärke, d. h. anschließend haben sie einen Stadtmarker weniger. Anders ist es, wenn eine Stadt nur einen Stadtmarker hat, dieser bleibt dann erhalten, aber der Eroberer bekommt dafür weder Siegpunkte noch Beute.

Im Laufe des Spiels gibt es Siegpunkte, wenn ein Spieler die Kontrolle über eine Stadt übernimmt, wenn er Kaiser oder Kalif wird oder eine Kirche oder Moschee baut. Außerdem gibt es zum Spielende noch eine gesonderte Wertung für die Kontrolle von Städten. Die besondere Herausforderung besteht darin, daß es zwei Siegpunkteleisten gibt und daß die Spieler darauf achten müssen, eine gute Balance zwischen diesen beiden zu halten. Zum Spielende addiert jeder Spieler seine Punkte für beide Seiten, außer die Punkte einer Seite sind weniger als halb so viele wie der anderen, dann gelten nur die Punkte der höheren Seite. Also müssen die Spieler versuchen, sich in ausgewogenem Verhältnis für beide Seiten einzusetzen, es sei denn sie glauben, durch die Eroberung Konstantinopels einen Kantersieg zu landen, bei dem dann nur die arabischen Siegpunkte gelten.

SPIELMATERIAL

| | |
|----|--|
| 1 | Spielplan |
| 1 | Regelheft |
| 4 | Armeetafeln |
| 60 | lila byzantinische Stadtmarker |
| 60 | weiße arabische Stadtmarker |
| 8 | orangene bulgarische Stadtmarker |
| 11 | orangene bulgarische Holzwürfel* |
| 1 | Kaiserliche Wache – lila Holzwürfel* |
| 1 | Arabische Reiterwache – weißer Holzwürfel* |
| 30 | Silbermünzen |
| 40 | Kupfermünzen |
| 1 | Rundenzähler |
| 6 | normale Zahlenwürfel |
| 42 | Holzwürfel pro Spieler (rot, gelb, blau und grün) |
| 4 | Spielmarker pro Spieler (rot, gelb, blau und grün) |
| 2 | Feldarmeefiguren pro Spieler (rot, gelb, blau und grün) |

* mit Holzwürfeln sind die kleinen farbigen Holzklötzchen gemeint, die "normalen" Würfel werden im Regeltext ausdrücklich als Zahlenwürfel bezeichnet

SPIELVORBEREITUNG

Auf jede byzantinische und arabische Stadt des Spielplans werden so viele Stadtmarker der entsprechenden Farbe gelegt, wie die Zahl in der Stadt vorgibt. Auf die grauen persischen Städte und auf Konstantinopel werden keine Marker gelegt.



Byzantinische Stadt



Arabische Stadt



Persische Stadt

Auf das Bulgarenfeld werden sieben orangene Holzwürfel gelegt. Auf das Kaiserfeld der Sonderaktionsreihen wird der lila Holzwürfel gelegt, der weiße Holzwürfel auf das Kalifenfeld der Sonderaktionsreihen.



Bulgarenfeld

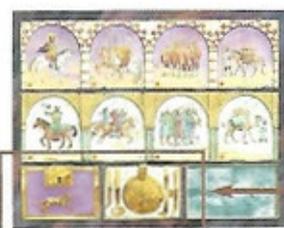


Kaiserfeld



Kalifenfeld

Mit den Zahlenwürfeln wird ein Startspieler bestimmt. Die Spielreihenfolge geht reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler. Jeder Spieler nimmt sich einen Satz Holzwürfel, Spielmarker, Feldarmeefiguren in einer Farbe und eine Armeetafel. Dann setzen alle Spieler ihre Starttruppen auf ihre Armeetafel. Die Zahlen in den kleinen weißen Kästchen geben genau an, wie viele Holzwürfel auf ein Feld gesetzt werden. Die übrig bleibenden Holzwürfel legt jeder Spieler neben seine Armeetafel, das ist sein Verlustvorrat. Die Feldarmeefiguren werden zunächst beiseite gelegt.



Armeetafel



Byzantinische und arabische Staatskasse

Die Bezants bilden eine allgemeine Bank. Jede Silbermünze ist 5 Bezants wert, jede Kupfermünze 1 Bezant. Es kann jederzeit gewechselt werden. Jeder Spieler erhält zu Beginn 15 Bezants in seine byzantinische Staatskasse und 5 in seine arabische Staatskasse. Die Münzen werden auf die Staatskassenfelder der Armeetafel gelegt.

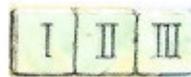
Der Rundenzähler wird auf das erste Feld der Rundenzählleiste gesetzt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 10 Siegpunkten auf jeder der beiden Siegpunkteleisten, dies wird mit Spielmarkern angezeigt. Die Mehrfarbigkeit der arabischen Siegpunkteleiste hat keine Bedeutung.



Arabisches
Siegpunktleiste



Byzantinische
Siegpunktleiste



Rundenzählleiste

DER SPIELABLAUF

Das Spiel geht über drei Spielrunden, jede Spielrunde besteht aus folgenden drei Phasen:

1. SPIELERAKTIONEN
2. EINKOMMEN UND UNTERHALT
3. NEUE RUNDE

1. SPIELERAKTIONEN

Die Spielreihenfolge geht reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Der wurde in der ersten Spielrunde schon per Zufall bestimmt (höchstes Ergebnis mit Zahlenwürfel), in der zweiten und dritten Spielrunde ist das jeweils der Spieler, der in der vorigen Spielrunde als erster gepasst hat. Die Spieleraktionsphase besteht aus einer variablen Anzahl von Runden. In jeder Runde muß jeder Spieler genau eine Aktion ausführen, das kann auch die Aktion Passen sein. Wer gepasst hat, kann in dieser Spielrunde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Die folgenden Aktionen stehen den Spielern zur Auswahl:

- A. Kontrolle über eine Stadt übernehmen
- B. Armee verstärken
- C. Sonderaktionen
- D. Steuern
- E. Kirche/Moschee bauen
- F. Bewegung und/oder Angriff
- G. Passen

Falls im Folgenden nicht anders gesagt, kann jede Aktion in jeder Runde mehrfach gewählt werden.

EIN HINWEIS ZU DEN HOLZWÜRFELN

Jeder Spieler hat einen Satz Holzwürfel, der seine Fähigkeit darstellt, Aktionen auszuführen. Wenn ein Spieler einen Holzwürfel einsetzen will, kann er ihn aus einer der folgenden Quellen nehmen:

VORRAT – Diese Holzwürfel sind umsonst. Sie können sowohl für die Araber als auch für die Byzantiner eingesetzt werden.

ARMEETADEL/VERLUSTVORRAT – Ein Spieler kann einen (1) Holzwürfel von irgendeinem Armeefeld seiner Armeetafel nehmen oder aus seinem getrennt liegenden Verlustvorrat, wofür er jeweils 3 Bezants zahlen muß. Die Bezahlung muß immer aus der Staatskasse der Seite erfolgen, die vom Einsatz des Holzwürfels profitiert. Man kann aber nicht für einen Holzwürfel bezahlen und diesen dann in seinen Vorrat legen. Ein Holzwürfel muß zum Nutzen einer der beiden Seiten eingesetzt werden. Wenn ein Spieler Holzwürfel auf seine Armeefelder setzt, können diese gemischt aus allen genannten Quellen kommen. Alles Geld, das die Spieler zahlen müssen, wird in die allgemeine Bank gezahlt.

BEISPIEL: Ein Spieler legt einen Holzwürfel vom arabischen Bürgerwehfeld auf das byzantinische Bewegungsfeld. Dafür muß er 3 Bezants aus der byzantinischen Staatskasse in die allgemeine Bank zahlen.

A. KONTROLLE ÜBER EINE STADT ÜBERNEHMEN



Der Spieler kann einfach einen Holzwürfel als Kontrollmarker auf einen noch unkontrollierten Stapel byzantinischer oder arabischer Stadtmarker setzen, damit übernimmt er die Kontrolle über diese Stadt. Dafür erhält er sofort so viele Siegpunkte, wie Stadtmarker in dieser Stadt liegen. Diese Siegpunkte werden auf der Siegpunktleiste hinzugefügt, zu deren Seite die Stadt gehört. Wer also z. B. die Kontrolle

über eine byzantinische Stadt übernimmt, schiebt seinen Spielmarker auf der byzantinischen Siegpunktleiste weiter. Niemand kann die Kontrolle über Konstantinopel übernehmen. Wenn ein Spieler das erste Mal die Kontrolle über eine byzantinische Stadt übernimmt, muß er auch sofort eine seiner Feldarmeefiguren dorthin setzen, das ist ab jetzt seine byzantinische Feldarmee (im Folgenden oft auch nur einfach Armee genannt).

BEISPIEL: Simon ist an der Reihe, sein erster Zug in der ersten Runde. Er beschließt, einen Holzwürfel aus seinem Verlustvorrat nach Damascus zu setzen. Dafür muß er zunächst 3 Bezants aus der byzantinischen Staatskasse bezahlen. Er bekommt 3 Siegpunkte auf der byzantinischen Siegpunktleiste hinzu und rückt seinen Marker auf 13 vor. Dann muß er noch eine Feldarmeefigur nach Damascus setzen, das ist nun seine byzantinische Feldarmee.

B. ARMEE VERSTÄRKEN



Byzantinische
und arabische
Elitefelder

Der Spieler kann bis zu drei Holzwürfel aus legalen Quellen auf beliebige Armeefelder seiner Armeetafel legen. Auf jedem Armeefeld können beliebig viele Holzwürfel sein. Auf jedes Elitefeld kann allerdings pro Aktion nur maximal 1 Holzwürfel gelegt werden. In einer Aktion können Holzwürfel sowohl auf byzantinische als auch arabische Armeefelder gelegt werden.

BEISPIEL: Andy nimmt zwei Holzwürfel aus seinem Vorrat und einen Holzwürfel vom arabischen Bewegungsfeld. Er legt einen auf das byzantinische Elitefeld, einen auf das byzantinische Hauptarmee- und einen auf das byzantinische Bürgerwehfeld. Er muß drei Bezants aus der byzantinischen Staatskasse für den Holzwürfel zahlen, den er von dem arabischen Armeefeld (Bewegungsfeld) genommen hat.

C. SONDERAKTIONEN



Der Spieler kann eine Sonderaktion ausführen, indem er einen Holzwürfel auf ein entsprechendes leeres Feld in einer der drei Reihen der Sonderaktionsfelder legt (Ausnahmen Kaiser und Kalif, s. u.). Jedes Feld kann nur einmal pro Spielrunde gewählt werden, wenn also bereits ein Holzwürfel auf einem Feld liegt, steht dieses Feld in dieser Spielrunde nicht mehr zur Verfügung. Für manche Sonderaktionen gibt es aber mehrere Felder, so daß diese Aktionen öfter als einmal pro Runde ausgeführt werden können. Die Farbe des Feldes macht deutlich, für welche Seite diese Sonderaktion genutzt werden kann. Es gibt nur zwei Sonderaktionen

(allerdings jeweils zweimal), die für beide Seiten genutzt werden können – die Bulgaren und Befestigungen. Alle übrigen Sonderaktionen sind durch die Farbe des Feldes eindeutig einer Seite zugeordnet.

Es gibt folgende Sonderaktionen:

Bürgerkrieg



Wer diese Sonderaktion wählt, muß mit einer seiner Feldarmeen eine Stadt derselben Farbe angreifen, d. h. er könnte z. B. mit seiner byzantinischen Feldarmee eine byzantinische Stadt angreifen, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Der Spieler kann diese Aktion nach einer Bewegung wählen, aber bevor er einen Angriff erklärt. Achtung – dies ist die einzige Sonderaktion, die gewählt werden kann, während der Spieler die normale Aktion Bewegung/Angriff ausführt. Der Spieler kann auch eine Stadt angreifen, in der seine Feldarmee bereits ist, also ohne sie vorher zu bewegen. Falls er verliert, muß die angreifende Armee sich zurückziehen, siehe Rückzugsregeln.



Konstantinopel kann nie von einer byzantinischen Armee angegriffen werden, d. h. dort kann es keinen Bürgerkrieg geben.

BEISPIEL: Jerry nimmt einen Holzwürfel vom byzantinischen Bewegungsfeld (der in seinen Verlustvorrat kommt), um seine byzantinische Feldarmee von Antioch nach Damascus zu ziehen, das von Simon kontrolliert wird. Dann nimmt Jerry einen Holzwürfel aus seinem Vorrat und legt ihn auf das byzantinische Bürgerkriegsfeld. Nun muß er Simon angreifen. Da Simons Feldarmee dort nicht anwesend ist, könnte er die Stadt mit seiner Bürgerwehr verteidigen. Er beschließt aber, das nicht zu tun, und Jerry belagert die Stadt.

Stadterweiterung



Wer diese Sonderaktion wählt, muß einer Stadt der entsprechenden Seite einen Stadtmarker hinzufügen. Jede Stadt kann maximal 3 Stadtmarker haben. Ein Spieler kann durchaus eine Stadt erweitern, die er nicht selbst kontrolliert.

BEISPIEL: Andy kontrolliert bereits Mecca. Er nimmt einen Holzwürfel aus seinem Vorrat und legt ihn auf eins der arabischen Stadterweiterungsfelder. Dann nimmt er einen weißen Stadtmarker und legt ihn auf die beiden schon in Mecca befindlichen Stadtmarker, so daß dort jetzt das Maximum erreicht ist. Diese Aktion wird nicht mit Siegpunkten belohnt.

Bulgarenangriff



Wer diese Sonderaktion wählt, muß entweder einen Angriff mit den bulgarischen Streitkräften führen oder diese verstärken. Auf jeden Fall legt er zunächst zwei weitere orangene bulgarische Holzwürfel auf das Bulgarenfeld.

Falls nur noch ein bulgarischer Holzwürfel im Vorrat ist, fügt der Spieler nur diesen hinzu, gibt es keine mehr im Vorrat, entfällt diese Verstärkung.

Dann kann (bzw. muß, s. u.) die bulgarische Armee eine Stadt angreifen, die mit einem orangenen Pfeil gekennzeichnet ist oder eine Stadt, die mit einer bereits von den Bulgaren kontrollierten Stadt auf dem Landweg verbunden ist. Dabei gelten die üblichen Kampfregeln, wie weiter unten erklärt. Die bulgarische Armee besteht immer aus allen im Bulgarenfeld

befindlichen orangenen Holzwürfeln, d. h. sie wirft maximal mit drei Würfeln. Falls der Angriff gelingt, werden die orangenen bulgarischen Stadtmarker benutzt um anzuzeigen, daß die Bulgaren nun diese Stadt kontrollieren. Der Spieler setzt weder einen seiner Holzwürfel in die Stadt noch bekommt er dafür Bezants, erhält aber Siegpunkte als hätte er mit seiner eigenen Armee angegriffen. Und zwar werden die Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste der Seite hinzugefügt, die nicht von den Bulgaren angegriffen wurde. Haben die Bulgaren z. B. eine byzantinische Stadt erfolgreich angegriffen, erhält der Spieler dafür Siegpunkte auf der arabischen Siegpunkteleiste. Falls er für den Holzwürfel bezahlen mußte, den er auf das bulgarische Angriffsfeld gesetzt hatte, muß diese Zahlung aus der Staatskasse der Seite erfolgen, für die im Erfolgsfall auch die Siegpunkte notiert werden.

Anstatt mit den Bulgaren anzugreifen kann der Spieler die bulgarischen Streitkräfte auch um noch genau zwei weitere Holzwürfel verstärken (falls noch vorhanden), so daß diese insgesamt um 4 Holzwürfel anwächst. Falls für diese Verstärkung nicht mehr genügend bulgarische Holzwürfel im Vorrat sind, muß der Spieler die erste Option wahrnehmen und mit den Bulgaren angreifen.



Falls der Spieler im Falle der zweiten Verstärkung für den Holzwürfel bezahlen mußte, den er auf das bulgarische Angriffsfeld gesetzt hatte, kann die Bezahlung nach seinem Gutdünken aus einem seiner beiden Staatsschätze erfolgen. Auf das Bulgarenfeld können maximal elf bulgarische Holzwürfel gesetzt werden, und die Bulgaren können nie über Seeverbindungen angreifen.

Allerdings können sie Konstantinopel angreifen, was im Erfolgsfall das sofortige Spielende bedeutet. Der Spieler erhält dafür 5 arabische Siegpunkte.

BEISPIEL: Simon nimmt einen Holzwürfel aus seinem Verlustvorrat und setzt ihn auf eins der noch freien bulgarischen Sonderaktionsfelder. Die Bulgaren kontrollieren bereits Thessalonica. Simon setzt zunächst zwei orangene Holzwürfel auf das Bulgarenfeld und beschließt dann, mit den Bulgaren Athen anzugreifen. Da Athen von den Byzantinern kontrolliert wird, muß Simon die 3 Bezants für den Holzwürfel aus seinem Verlustvorrat aus seiner arabischen Staatskasse bezahlen. Die Bulgaren erobern Athen, und die zwei lila Stadtmarker werden durch einen orangenen ersetzt und Simon erhält einen arabischen Siegpunkt. Anstatt anzugreifen hätte er auch noch zwei weitere orangene Holzwürfel auf das Bulgarenfeld setzen können.

Falls eine oder mehrere Feldarmee(n) in Athen gewesen wäre(n), hätte(n) der (die) Spieler die Wahl gehabt, sich entweder zurückzuziehen oder zu kämpfen. Kämpfe würden dann den normalen Kampfregeln unterliegen, wie weiter unten beschrieben.

Kaiser



Der Spieler übernimmt die Rolle des Kaisers und befiehlt damit die kaiserliche Garde. Er nimmt den lila Holzwürfel vom Sonderaktionsfeld und legt ihn auf sein byzantisches Elitefeld. Diese Einheit kostet keinen Unterhalt, aber zum Schluß der Runde verliert der Spieler seine Stellung als Kaiser und muß den lila Holzwürfel auf das Sonderaktionsfeld zurücklegen.

Der Spieler kann diesen Holzwürfel nicht dafür benutzen, um Verluste zu entfernen, außer er ist der letzte, der dafür überhaupt in Frage kommt; in diesem Falle wird der Holzwürfel zunächst zur Seite gelegt und kommt zu Beginn der nächsten Runde zurück auf das Sonderaktionsfeld. Der Spieler erhält sofort 2 byzantinische Siegpunkte, sobald er die Rolle des Kaisers übernimmt.

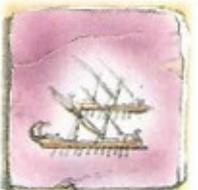
Kalif



Der Spieler übernimmt die Rolle des Kalifen und befehligt damit die Reitergarde des Kalifen. Er nimmt den weißen Holzwürfel vom Sonderaktionsfeld und legt ihn auf sein arabisches Elitefeld. Diese Einheit kostet keinen Unterhalt, aber zum Schluß der Runde verliert der Spieler seine Stellung als Kalif und muß den weißen Holzwürfel auf das Sonderaktionsfeld

zurücklegen. Der Spieler kann diesen Holzwürfel nicht dafür benutzen, um Verluste zu entfernen, außer er ist der letzte, der dafür überhaupt in Frage kommt; in diesem Falle wird der Holzwürfel zunächst zur Seite gelegt und kommt zu Beginn der nächsten Runde zurück auf das Sonderaktionsfeld. Der Spieler erhält sofort 2 arabische Siegpunkte, sobald er die Rolle des Kalifen übernimmt.

Byzantinische Flotte



Der Spieler übernimmt die Kontrolle der (fiktiven) byzantinischen Flotte. Dadurch ist er in der Lage, die Kosten (Anzahl Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld) für die Seebewegung einer arabischen Feldarmee zu verdoppeln. Außerdem hat er die Möglichkeit, so viele Würfel zu werfen, wie die arabische Feldarmee Holzwürfel für diese Seebewegung aufwenden muß. Jeder

einzelne Würfel mit einem Ergebnis von vier oder höher eliminiert dann einen Holzwürfel dieser Feldarmee (Verluste entfernt der Spieler nach eigener Wahl aus dem Elite-, Hauptarmee- und/oder Bewegungsfeld). Die Anwendung dieser Möglichkeiten, einzeln oder gemeinsam, steht im Ermessen des Spielers, er ist nicht gezwungen, sie zu nutzen.

Arabische Flotte



Der Spieler übernimmt die Kontrolle der (fiktiven) arabischen Flotte. Dadurch werden die Kosten (Anzahl Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld) für die Seebewegung seiner arabischen Feldarmee halbiert.

Befestigung



Diese Aktion kann für beide Seiten genutzt werden. Wer diese Aktion wählt, ersetzt einen eigenen Kontrollmarker in einer Stadt durch einen seiner beiden Spielmarker. Dieser zählt als

zusätzlicher Stadtmarker bei der Verteidigung gegen eine Belagerung. Der ersetzte Holzwürfel kommt in den Verlustvorrat des Spielers. Der Befestigungsmarker unterliegt nicht dem Stapellimit von drei Stadtmarkern pro Stadt und jede Stadt kann immer nur höchstens einen Befestigungsmarker haben. Befestigungsmarker generieren weder Siegpunkte noch Einkommen.

D. STEUERN



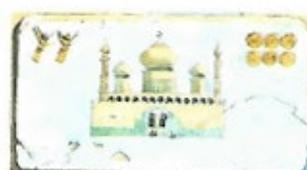
Der Spieler legt so viele Holzwürfel aus seinem Vorrat auf das Steuerfeld, wie er möchte bzw. kann. Für jeden seiner Holzwürfel im Steuerfeld bekommt er einmalig 2 Bezants. Das Geld kann er beliebig auf seine beiden Staatskassen verteilen oder auch nur in eine Staatskasse legen. Diese Aktion kann jeder Spieler nur einmal pro Spielrunde wählen, wenn ein oder mehrere Holzwürfel eines Spielers

bereits auf dem Steuerfeld liegen, kann er diese Aktion in dieser Runde nicht mehr ausführen. Die Anzahl der Holzwürfel auf dem Steuerfeld ist nicht begrenzt.

E. KIRCHE/MOSCHEE BAUEN



Kirche



Moschee

Der Spieler legt einen Holzwürfel auf das Kirchen- oder Moscheefeld, wofür er sofort 2 Siegpunkte für die entsprechende Seite erhält. Das kostet ihn sechs Bezants, die er aus der Staatskasse der Seite zahlen muß, welche die Siegpunkte erhält. Der Holzwürfel bleibt dort bis zum Spielende. Die Anzahl der Holzwürfel auf diesen beiden Feldern ist nicht begrenzt.

F. BEWEGUNG UND/ODER ANGRIFF

Jeder Spieler hat maximal zwei Feldarmeen auf dem Spielplan, eine byzantinische und eine arabische. Zu welcher Seite die Armee gehört wird dadurch deutlich, in (neben) welcher Stadt sie steht.

Jeder Spieler setzt seine byzantinische Feldarmee in die erste byzantinische Stadt, die er kontrolliert. Falls nicht bereits geschehen, kann jeder Spieler, der diese Aktion wählt, seine arabische Feldarmee in eine beliebige arabisch kontrollierte (egal ob von ihm selbst oder einem anderen Spieler) Stadt einsetzen, und dann von dort aus zu einer benachbarten Stadt ziehen, was ihn wie üblich (s. u.) einen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld der Armee kostet. Wenn ein Spieler seine arabische Armee in dieser Aktion einsetzt, muß er sie nicht auch zwangsläufig anschließend bewegen (er zahlt dann natürlich auch keinen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld). Trotzdem gilt dies dann als Aktion Bewegung und/oder Angriff.



BEISPIEL: In einer vorherigen Aktion hatte Jerry die Stadt Hira angegriffen und erobert. Andy ist an der Reihe und hat seine arabische Feldarmee bisher noch nicht auf den Spielplan gebracht. Er setzt sie in Hira ein und zahlt dann einen Holzwürfel aus dem arabischen Bewegungsfeld, um sie nach Bagdad zu ziehen, das noch von

den Persern kontrolliert wird. Um selbst die Kontrolle über Bagdad zu übernehmen, muß Andy es belagern.

Eine Feldarmee kann sich von ihrem aktuellen Standpunkt aus zu jeder direkt benachbarten Stadt bewegen, d. h. zu einer Stadt, zu der eine direkte Verbindung besteht, meistens eine Straße. Dafür muß der Spieler einen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld der Armee, die sich bewegt, in seinen Verlustvorrat legen. Wichtig - wenn ein Spieler Holzwürfel aus seinem Bewegungsfeld nimmt, um damit seine Armee zu bewegen, muß er dafür nicht 3 Bezants bezahlen!

In der Aktion Bewegung/Angriff kann sich die Armee normalerweise über eine (1) Verbindung bewegen, aber der Spieler kann zwei weitere Holzwürfel aus dem entsprechenden Bewegungsfeld in seinen Verlustvorrat legen, um die Armee noch eine Verbindung weiter zu ziehen, allerdings nur, wenn er nach der ersten Bewegung keinen Angriff gemacht hat. Mit anderen Worten: Die zweite Bewegung kostet immer einen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld mehr, als diese Bewegung normalerweise kostet, wenn sie die erste Bewegung wäre.

Nur arabische Armeen können über die Wüstenpisten ziehen.



Eine Wüstenpiste



Eine Seeverbindung

Eine byzantinische Feldarmee kann sich über eine Seeverbindung bewegen (Seebewegung) wie über eine Straßenverbindung. Zwei Bewegungen (kein Angriff nach der ersten!) kosten also eine byzantinische Armee insgesamt drei Holzwürfel, egal ob die erste oder zweite oder beide über Land und/oder über See erfolgen.

Eine byzantinische Feldarmee in Konstantinopel kann in einer Seebewegung zu jeder Küstenstadt am Mittelmeer und Schwarzen Meer ziehen, also auch zu Städten, zu denen keine Seeverbindung besteht. Das kostet wie üblich einen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld. Achtung – in umgekehrter Richtung ist diese Bewegung nicht möglich!

Eine arabische Feldarmee muß für die Bewegung über eine Seeverbindung zwei Holzwürfel aus ihrem Bewegungsfeld zahlen. Die Kosten von Nicaea nach Konstantinopel sind doppelt so hoch, also normalerweise vier Holzwürfel. Das würde nochmals verdoppelt, falls ein anderer Spieler die byzantinische Flotte kontrolliert und diese Kontrolle auch nutzt. Führt die erste Bewegung einer arabischen Armee über Land, die zweite (kein Angriff nach der ersten!) über See, kostet sie das insgesamt vier Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld, ebenfalls, wenn die erste Bewegung über See und die zweite über Land stattfindet. Zwei Seebewegungen in einer Aktion kosten eine arabische Armee insgesamt fünf Holzwürfel aus ihrem Bewegungsfeld.

BEISPIEL: Alexandria ist in die Hände der Araber gefallen und wird jetzt von Andy kontrolliert. Andys arabische Armee will von Alexandria nach Candia ziehen, was sie normalerweise zwei Holzwürfel aus ihrem Bewegungsfeld kosten würde. Andy kontrolliert die arabische Flotte, was diese Kosten auf einen Holzwürfel reduziert. Falls ein anderer Spieler die byzantinische Flotte kontrolliert, könnte er die Kosten wieder verdoppeln und dann außerdem zwei Würfel werfen, um zu versuchen, die arabische Feldarmee zu dezimieren.

Falls eine Armee zu einer Stadt anderer Farbe zieht als die, von der sie losgezogen ist, muß sie diese Stadt angreifen. Bitte unbedingt beachten – ein Spieler kann ohne weitere Folgen seine Armee in eine zur Ausgangsstadt gleichfarbige Stadt ziehen, die ein anderer oder kein Spieler kontrolliert.

Ein Spieler kann niemals seine arabische Armee zu einer byzantinischen Stadt ziehen, die er selbst kontrolliert, oder seine arabische Armee zu einer von ihm selbst kontrollierten byzantinischen Stadt, d. h. er kann sich nie selbst angreifen.

Angriff

Falls eine Armee zu einer Stadt zieht, die nicht von ihrer eigenen Seite kontrolliert wird, muß sie sofort angreifen. Ebenso muß ein Spieler, der nach der Bewegung die Sonderaktion Bürgerkrieg gewählt hat, die Stadt gleicher Seite angreifen, zu der er gezogen ist oder in der er bereits ist, falls er sich nicht bewegt hat. Jeder Angriff läuft nach folgendem Muster ab:

Rückzug einer Armee

Falls in der angegriffenen Stadt eine oder mehrere Feldarmeen sind, haben diese zunächst Gelegenheit zum Rückzug. Bei mehreren dort anwesenden Armeen entscheidet derjenige der betroffenen Spieler zuerst über den Rückzug, der dem Angreifer im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die übrigen treffen dann weiter im Uhrzeigersinn ihre Entscheidung über den Rückzug.

Eine Feldarmee kann sich zu jeder direkt verbundenen Stadt zurückziehen, das kostet keinen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld. Falls die erste Stadt, in die eine Armee sich zurückzieht, der eigenen Seite angehört, endet der Rückzug dort. Gehört die Stadt aber nicht zur eigenen Seite, erleidet die sich zurückziehende Armee einen Holzwürfel Verlust (einen Holzwürfel aus einem der drei Armeefelder, also nicht aus dem Bürgerwehfeld, in den Verlustvorrat legen) und muß sich weiter zurückziehen. Auf diese Weise geht der Rückzug solange weiter, bis die Armee entweder eine Stadt der eigenen Seite erreicht oder komplett vernichtet ist (d. h. alle drei Armeefelder sind völlig leer). Ein Rückzugsweg muß immer so gewählt werden, daß der Verlust möglichst gering ist – es ist also z. B. nicht erlaubt, extra einen besonders verlustreichen Weg zu nehmen, um damit seine eigene Armee aufzulösen. Ein Rückzug über (nicht in!) eine Stadt, in der eine Armee der gegnerischen Seite ist, ist möglich.



BEISPIEL: Simons arabische Feldarmee in Tarsus wird besiegt und muß sich zurückziehen. Die beiden nächsten Städte unter arabischer Kontrolle sind Palmyra und Damascus. Simon beschließt, sich nach Palmyra zurück zu ziehen. Der Weg führt über Antioch, das unter byzantinischer Kontrolle ist, und dafür muß er einen Holzwürfel der arabischen Feldarmee in seinen Verlustvorrat legen. Er nimmt einen Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld.

Eine byzantinische Armee kann sich immer problemlos und ohne weitere Kosten über eine Seeverbindung zurückziehen. Eine arabische Armee kann sich nur dann über eine Seeverbindung zurückziehen, wenn kein Spieler die byzantinische Flotte kontrolliert oder wenn der Spieler, der die byzantinische Flotte kontrolliert, von seiner Macht keinen Gebrauch macht, d. h. den Rückzug gestattet. Wenn sich eine arabische Armee nicht zurückziehen kann (weil die byzantinische Flotte dies nicht gestattet), ist sie vernichtet, d. h. alle Holzwürfel aus dem Elitefeld, Hauptarmee und Bewegungsfeld werden in den Verlustvorrat gelegt.

Bürgerwehren

Falls es in der angegriffenen Stadt keine Feldarmee (mehr) gibt, kann der die Stadt kontrollierende Spieler die Stadt mit seiner Bürgerwehr verteidigen, falls er das möchte. Es ist unbedingt zu beachten, daß die Bürgerwehr nie mit der Feldarmee gemeinsam kämpfen kann und daß ein Spieler nie eine Stadt erst mit seiner Bürgerwehr und danach mit seiner Feldarmee verteidigen kann. Falls Konstantinopel angegriffen wird, kann nur der Spieler, der in dieser Runde schon die Kaiseraktion gewählt hat (falls überhaupt schon geschehen), beschließen, die Hauptstadt mit seiner Bürgerwehr zu verteidigen. Ein Kampf zwischen Bürgerwehr und Feldarmee läuft fast nach genau denselben Regeln ab wie ein Kampf zwischen zwei Feldarmeen. Der Hauptunterschied liegt darin, daß Verluste der Bürgerwehr nur aus dem Bürgerwehfeld genommen werden können. Außerdem kann

eine Bürgerwehr sich nicht zurückziehen, sondern gilt nach einer Niederlage einfach als aufgelöst.

Kampf

In einem Kampf würfeln beide Parteien simultan mit einer bestimmten Anzahl von Zahlenwürfeln, die genaue Anzahl wird folgendermaßen bestimmt: Eine Feldarmee würfelt mit so vielen Zahlenwürfeln wie Holzwürfel in ihrem Hauptarmeefeld sind, aber HÖCHSTENS mit drei Zahlenwürfeln. Ebenso würfelt eine Bürgerwehr mit so vielen Zahlenwürfeln wie Holzwürfel im Bürgerwehfeld sind, aber HÖCHSTENS mit drei. Die FELDARMEE würfelt außerdem noch ZUSÄTZLICH mit je einem Zahlenwürfel für jeden Holzwürfel in ihrem Elitefeld. Eine Feldarmee kämpft nie mit einer Bürgerwehr gemeinsam. In jedem Kampf würfeln beide Parteien immer nur einmal, danach ist der Kampf beendet.



Jeder einzelne Würfel mit einem Ergebnis von vier oder mehr ist ein Treffer. Der jeweils gegnerische Spieler muß für jeden Treffer einen seiner aktiv am Kampf beteiligten Holzwürfel entfernen und in seinen Verlustvorrat legen. Das heißt, daß er den/die Holzwürfel beliebig aus dem Elitefeld und/oder Hauptarmeefeld und/oder Bewegungsfeld nehmen kann, wenn er mit seiner Feldarmee gekämpft hat. Wenn er mit seiner Bürgerwehr gekämpft hat, muß er die Verluste (nur!) aus dem Bürgerwehfeld nehmen. Falls die entsprechend vorhandenen Holzwürfel den Verlust nicht decken können, werden die vorhandenen Holzwürfel entfernt, es gibt keine Strafe oder sonstigen Folgen für die nicht erfüllte Verlustmenge. Der Angreifer entfernt seine Verluste zuerst, dann der Verteidiger.

Nachdem beide Parteien ihre Verluste entfernt haben, ist diejenige mit der größeren noch vorhandenen Stärke Sieger des Kampfes. Die Stärke einer Feldarmee ist gleich der Anzahl Holzwürfel in ihrem Elitefeld und Hauptarmeefeld (wichtig – Verluste können zwar aus dem Bewegungsfeld genommen werden, aber die Holzwürfel im Bewegungsfeld beeinflussen nicht die Stärke einer Feldarmee). Die Stärke einer Bürgerwehr ist gleich der Anzahl Holzwürfel im Bürgerwehfeld.

Falls der Angreifer siegt, muß die unterlegene Feldarmee sich zurückziehen (s. Rückzug einer Armee). Eine unterlegene Bürgerwehr gilt (gedanklich) als aufgelöst, die eventuell noch auf dem Bürgerwehfeld vorhandenen Holzwürfel bleiben dem Spieler aber erhalten, um damit seine anderen Städte zu verteidigen. Anschließend muß der Angreifer die Stadt belagern.

Falls der Verteidiger siegt, muß der Angreifer sich in die Stadt zurückziehen, aus der er gekommen war.

Bei Gleichstand siegt der Verteidiger.

BEISPIEL: Jerry zieht seine arabische Armee nach Ankara. Das ist eine byzantinische Stadt, die von Andy kontrolliert wird, also muß Jerry angreifen. Andys Feldarmee ist ebenfalls in Ankara, und er zieht sie nicht zurück. Jerry hat neun Holzwürfel in seinem Hauptarmeefeld und drei Holzwürfel in seinem Bewegungsfeld. Andy hat einen Holzwürfel in seinem Elitefeld, sechs Holzwürfel in seinem Hauptarmeefeld und einen Holzwürfel in seinem Bewegungsfeld. Jerry wirft mit drei Würfeln, eine 2, 4, und 6, erzielt also zwei Treffer gegen Andys byzantinische Armee. Andy wirft mit vier Würfeln (drei für seine Hauptarmee und einen für seine Elite), und zwar

1, 3, 5 und 5, macht ebenfalls zwei Treffer gegen Jerrys arabische Armee. Jerry legt je einen Holzwürfel aus seinem Hauptarmeefeld und aus seinem Bewegungsfeld in seinen Verlustvorrat, seine Stärke beträgt demnach acht. Andy entfernt je einen Holzwürfel aus seinem Elitefeld und aus seinem Hauptarmeefeld und legt sie in seinen Verlustvorrat, seine Stärke beträgt nun fünf. Jerry gewinnt die Schlacht und Andy muß seine Feldarmee zurückziehen.

Belagerung

Nachdem der Angreifer eine (oder mehrere, s. u.) eventuell anwesende Feldarmee(n) und danach eine eventuell verteidigende Bürgerwehr besiegt hat, muß er nun die angegriffene Stadt belagern. Der verteidigende Spieler (nur dieser, nicht der Angreifer!) wirft so viele Würfel, wie Stadtmarker in der umkämpften Stadt sind, einschließlich eines Befestigungsmarkers. Jeder einzelne Würfel mit einem Ergebnis von vier oder mehr ist ein Treffer. Der Angreifer muß für jeden Treffer einen seiner aktiv am Kampf beteiligten Holzwürfel entfernen und in seinen Verlustvorrat legen. Das heißt, daß er den/die Holzwürfel beliebig aus dem Elitefeld und/oder Hauptarmeefeld und/oder Bewegungsfeld nehmen kann.

Falls nach diesem Würfelwurf die Anzahl Holzwürfel des Angreifers in seinem Elitefeld und Hauptarmeefeld größer ist als die Anzahl Stadtmarker einschließlich Befestigungsmarker der belagerten Stadt, hat der Angreifer die Stadt erobert. Andernfalls hat er verloren und muß sich in die Stadt zurückziehen, aus der er gekommen war.

Konstantinopel verteidigt sich mit einer Stärke von fünf (als hätte es fünf Stadtmarker) gegen eine Belagerung. Jeder Treffer, den Konstantinopel erzielt, bedeutet zwei Holzwürfel Verlust für den Belagerer anstatt nur einem, wie sonst üblich.

BEISPIEL: Nachdem Jerry in Ankara Andys Feldarmee geschlagen hat und diese sich zurückziehen mußte, muß er nun Ankara belagern, das drei Stadtmarker und einen Befestigungsmarker hat. Andy wirft also vier Würfel, drei für die Stadtmarker und einen für den Befestigungsmarker, und erzielt 1, 1, 3 und 6. Das bedeutet einen Treffer und Jerry nimmt einen Holzwürfel aus seinem Hauptarmeefeld und legt ihn in seinen Verlustvorrat. Seine Stärke beträgt nun sieben, das ist mehr als die Stärke vier der Stadt. Damit hat Jerry Ankara erfolgreich erobert.

Erfolgreiche Eroberung

Falls in der eroberten Stadt ein Befestigungsmarker war, erhält der Spieler diesen nun zurück. Dann entfernt der Angreifer die vorhandenen Stadtmarker und legt nun Stadtmarker seiner Seite in die Stadt, und zwar einen weniger als vorher dort lagen. Beispielsweise wird eine Stadt mit drei byzantinischen Stadtmarkern nach erfolgreicher Eroberung zu einer arabischen Stadt mit 2 Stadtmarkern. Dann erhält der Eroberer jeweils so viele Siegpunkte und Bezants (als Beutegut) wie nun neue Stadtmarker in der Stadt liegen. Hatte eine Stadt vor der Eroberung aber nur einen Stadtmarker, erhält sie danach auch wieder genau einen Stadtmarker der gegnerischen Seite, allerdings bekommt der Eroberer dafür weder Siegpunkte noch Bezants. So oder so muß der Eroberer aber anschließend einen seiner Holzwürfel als Zeichen seiner Kontrolle auf die Stadt legen. Falls er das nicht kann, entweder weil er nicht genügend Geld hat, um den Holzwürfel zu bezahlen oder sein Vorrat leer ist, muß er zwei Holzwürfel von seiner Eroberungsarmee nehmen (Elite, Hauptarmee- oder Bewegungsfeld) und einen davon auf die Stadt setzen, den anderen in seinen Verlustvorrat legen. Der weiße bzw. lila Elitewürfel kann nur dann für diesen Zweck genommen werden, wenn gerade nur noch genau zwei Holzwürfel in der Armee übrig sind. Der Spieler legt dann seinen Holzwürfel auf die Stadt, der Elitewürfel wird zunächst zur Seite gelegt und kommt erst wieder zu Beginn der nächsten Runde zurück auf das Sonderaktionsfeld auf dem Spielplan.

Falls ein Spieler mit seiner Feldarmee zu einer persischen Stadt zieht, verläuft die Belagerung genau wie gerade beschrieben, irgendein anderer Spieler würfelt dann für die Perser. Die Stärke der Stadt ist in der Stadt selbst auf dem Spielplan angegeben. Nach erfolgreicher Eroberung legt der

Spieler dann einen Marker weniger auf die Stadt, als dort angegeben. Jede persische Stadt kann von beiden Seiten, also von Arabern und von Byzantinern, angegriffen werden.

BEISPIEL: Nach der erfolgreichen Eroberung Ankaras entfernt Jerry die drei Stadtmarker und den Befestigungsmarker. Letzteren gibt er Andy zurück, die Stadtmarker kommen in den allgemeinen Vorrat. Er ersetzt die drei byzantinischen Stadtmarker durch zwei arabische. Dann erhält er zwei arabische Siegpunkte und bekommt zwei Bezants für seine arabische Staatskasse. Er hat keine Holzwürfel mehr in seinem Vorrat und in der Staatskasse nur die beiden gerade erhaltenen Bezants, nicht genug, um einen Holzwürfel als Kontrollmarker zu bezahlen. Also muß er zwei Holzwürfel seiner arabischen Armee nehmen, und entfernt einen aus dem Hauptarmeefeld und einen aus dem Bewegungsfeld. Einen dieser beiden Holzwürfel legt er in seinen Verlustvorrat, den anderen als Kontrollmarker auf Ankara. Hätte er noch drei Bezants in der Staatskasse gehabt, wäre er gezwungen gewesen, damit den Kontrollmarker zu bezahlen.

Falls ein Spieler Konstantinopel erobert, bekommt er dafür fünf arabische Siegpunkte und das Spiel endet sofort. In diesem Falle zählen nur die arabischen Siegpunkte für den Spielsieg, die byzantinischen sind wertlos. Auch findet keine abschließende Städtewertung mehr statt, es gelten einzig und allein die bisher erhaltenen arabischen Siegpunkte.

Die Kämpfe in einem Bürgerkrieg verlaufen genau so wie alle anderen Kämpfe, nur wechselt die Stadt anschließend nicht die Seite (wohl aber den kontrollierenden Spieler). Auch im Bürgerkrieg wird die Anzahl der Stadtmarker anschließend um eins reduziert und der Spieler erhält Siegpunkte und Bezants wie sonst auch. Bei einer Stadt mit nur einem Stadtmarker bleibt dieser liegen und es ändert sich nur die Kontrolle, ohne daß der Spieler dafür Siegpunkte oder Bezants erhält. Falls ein Spieler für den Bürgerkrieg bezahlen muß, bleiben Kosten und Ertrag im Lande, d. h. beispielsweise für einen byzantinischen Bürgerkrieg muß die byzantinische Staatskasse erhalten, im Erfolgsfall erhält der Spieler byzantinische Siegpunkte und die Beute kommt in die byzantinische Staatskasse.



Vernichtete Feldarmee

Falls ein Spieler nach einem Kampf keinen einzigen Holzwürfel mehr in seinen Armeefeldern (Elite, Hauptarmee, Bewegung) hat, ist die Armee vernichtet und der Spieler nimmt die Feldarmeefigur vom Spielplan. In einer späteren Aktion kann der Spieler die Armee (byzantinisch oder arabisch) wieder auf gleiche Weise ins Spiel bringen wie anfänglich eine arabische Armee. Eine Armee muß mindestens einen Holzwürfel auf ihrem Elite-, Hauptarmee- oder Bewegungsfeld haben, damit die Figur auf dem Spielplan sein kann. Wenn eine Armee z. B. ihren letzten Holzwürfel aus dem Bewegungsfeld nimmt, um sich zu bewegen, ist sie damit aufgelöst und die Figur wird vom Spielplan genommen anstatt sich zu bewegen.

Angriff auf eine bulgarische Stadt

Falls eine bulgarische Stadt angegriffen wird, verteidigen die Bulgaren sie immer mit ihrer gesamten Armee, haben also maximal drei Würfel. Falls sie geschlagen wird, muß der Spieler anschließend wie sonst auch die Stadt belagern, um dort die Kontrolle zu übernehmen.

Mehrere Verteidiger

Falls mehrere Feldarmeen in einer angegriffenen Stadt stehen, muß der Angreifer erst jede dieser Armeen schlagen (falls sie sich nicht zurückziehen), bevor er die Stadt belagert. Der Angreifer entscheidet die Reihenfolge, in der er die Verteidigungsarmeen angreift. Falls er alle besiegt, muß er dann anschließend die Stadt belagern.

G. PASSEN

Falls ein Spieler passen will, nimmt er einen Holzwürfel aus seinem Verlustvorrat und legt ihn auf das Passenfeld. Dieser Holzwürfel ist kostenlos, der Spieler muß nicht für das Passen bezahlen. Er kann danach in dieser Runde keine Aktionen mehr ausführen, sich aber natürlich weiterhin verteidigen. Wenn der Spieler keine Holzwürfel mehr in seinem Verlustvorrat hat, muß er sich aus seinen Armeefeldern, ebenfalls kostenlos, oder aus seinem Vorrat bedienen. Der erste Spieler, der paßt, legt seinen Holzwürfel in das kleine Kästchen links oben in dem Passenfeld. Damit ist klar, daß er Startspieler der nächsten Runde ist. Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, ist die Runde fast beendet. Der noch übrige Spieler führt noch genau eine Aktion aus, das kann auch Passen sein. Alle Spieleraktionen dieser Runde sind nun endgültig beendet und es geht weiter mit der Einkommens- und Unterhaltsphase.



Der erste Spieler, der paßt, legt seinen Holzwürfel in dieses kleine Kästchen. Die folgenden Spieler legen ihre Holzwürfel irgendwo auf das große Feld.

2. EINKOMMEN UND UNTERHALT

Alle Spieler erhalten nun Einkommen und müssen Unterhalt für ihre Armeen bezahlen. Für jeden Stadtmarker unter seiner Kontrolle erhält jeder Spieler zwei Bezants, wobei er genau darauf achten muß, die Einnahmen beider Seite getrennt zu halten und in die entsprechende Staatskasse zu legen. Dann muß jeder Spieler Unterhalt für seine Truppen zahlen. Für jeden Holzwürfel in seinen Truppenfeldern muß er den jeweils im Goldkreis genannten Betrag aus der entsprechenden Staatskasse zahlen. Jeder Holzwürfel, für den ein Spieler den Betrag nicht bezahlen kann, wird aus dem Spiel entfernt (und nicht etwa in den Verlustvorrat gelegt)! Außerdem verliert der Spieler für jeden Holzwürfel, den er auf diese Weise verliert, einen Siegpunkt der entsprechenden Seite. Ein Spieler kann niemals weniger als null Siegpunkte haben.

Alle Spieler nehmen nun ihre Holzwürfel aus den Aktionsfeldern, dem Steuerfeld und dem Passenfeld und legen sie zurück in ihren Vorrat. Außerdem erhalten alle Spieler die Hälfte (aufgerundet) der Holzwürfel ihres Verlustvorrats und legen sie ebenfalls in ihren Vorrat.

3. NEUE RUNDE

Der Rundenzähler wird einen Platz vorgerückt. Der Spieler, der als erster gepaßt hatte, ist Startspieler der neuen Runde. Er beginnt die nächste Runde, die anderen Spieler folgen dann wieder reihum im Uhrzeigersinn.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet nach der dritten Spielrunde.

Alle Spieler erhalten nun noch einmal einen Siegpunkt für jeden Stadtmarker unter ihrer Kontrolle, natürlich getrennt nach byzantinischer und arabischer Seite.

Falls der niedrigere Siegpunktwert eines Spielers mindestens halb so hoch ist wie sein höherer Siegpunktwert, zählt er beide Werte als seine Gesamtsiegpunkte zusammen. Falls der niedrigere Siegpunktwert eines Spielers weniger als halb so hoch ist wie sein höherer Siegpunktwert, zählt nur der höhere Wert für seine Gesamtsiegpunkte. Der Spieler mit den meisten Gesamtsiegpunkten ist der Spielsieger.

BEISPIEL: Simon hat zum Schluß achtzehn arabische Siegpunkte und vierzig byzantinische. Die arabischen sind weniger als halb so viel wie die byzantinischen, also hat er insgesamt vierzig Siegpunkte. Andy hat fünfzehn arabische Siegpunkte und dreißig byzantinische, sein niedrigerer Wert ist damit genau halb so hoch wie sein höherer, daher kann er beide Werte addieren. Andy hat insgesamt fünfundvierzig Siegpunkte. Hätte er z. B. achtzehn arabische und dreißig byzantinische Siegpunkte gehabt (oder umgekehrt), hätte er insgesamt achtundvierzig.

Bei Gleichstand in dem Falle, daß bei einem oder mehreren daran beteiligten Spielern nur ihr jeweils höherer Wert zählt, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der insgesamt gesehen (also beide Seiten addiert) mehr Siegpunkte hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht und in allen anderen Fällen gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Städte kontrolliert, danach derjenige dieser Spieler, der das meiste Geld hat, jeweils beide Staatskassen zusammen genommen. Besteht auch dann noch ein Gleichstand, was äußerst unwahrscheinlich ist, gibt es mehrere Sieger.

Ein paar Spielertips

Dies sind meine Tips, also die des Autors, und die sollten nicht mit denen eines Experten verwechselt werden.

Beim allerersten Spiel wird sich wohl jeder Spieler ob der Fülle der Möglichkeiten überfordert fühlen. Bis man das Spiel genauer kennt, ist es wahrscheinlich am besten, ganz konservativ zu spielen. Das heißt, man sollte eine ausgewogene Strategie verfolgen und versuchen, Siegpunkte für beide Seiten zu bekommen. Die Spieler sollten zunächst versuchen, Kontrolle über byzantinische Städte zu übernehmen. So erhält man leicht Siegpunkte und sichert sich gutes Einkommen zum Ende der Spielrunde. Manche Städte sind sicherer als andere, so wird Nicaea wohl kaum in der ersten Spielrunde angegriffen werden, während Jerusalem oder Thessalonica ziemlich sichere Angriffsziele sind. Man sollte nicht vergessen, daß die erste byzantinische Stadt, deren Kontrolle man übernimmt, auch der Startpunkt der eigenen byzantinischen Armee ist. Und es ist wichtig daran zu denken, daß man nicht seine eigenen byzantinischen Städte mit seiner eigenen arabischen Armee angreifen kann, (und umgekehrt), also muß man aufpassen, die Ausbreitung der eigenen Araber nicht selbst zu blockieren.

Dann sollten die Spieler daran denken, arabische Siegpunkte zu bekommen. Anfänglich ist es für die Araber leicht, fremde Städte anzugreifen, aber durch zunehmende Verluste wird ihr Vormarsch allmählich langsamer. Städte wie Mecca sollten nicht übersehen werden, da sie normalerweise vor Angriffen sicher sind. Genügend Städte beider Seiten zu kontrollieren ist eine große Hilfe dabei, die eigenen Truppen am Ende der Runde versorgen zu können.

Die besten Sonderaktionen sind zunächst die Übernahmen der Kaiser- und Kalifenrolle, weil es dafür sofort Siegpunkte gibt. Auch Stadterweiterung ist eine gute Wahl, damit kann man leicht eine eigene Stadt verstärken, vielleicht sogar eine, die sowieso schon gut zu verteidigen ist, und damit gleichzeitig sein Einkommen zum Rundenende erhöhen. Es kann manchmal besser sein, nur wenige Städte der Stärke drei zu kontrollieren als eventuell viele der Stärke zwei oder sogar nur eins.

In der ersten Runde geht es überwiegend darum, seinen Herrschaftsbereich abzustrecken und zu festigen. Natürlich kommt es dabei auch zu Kämpfen, aber eher gegen persische und am Rande des Reiches liegende byzantinische Städte. In der zweiten und dritten Runde dreht sich dann fast alles darum, Siegpunkte inmitten der rasch schwächer werdenden Städte zu ergattern. Dabei sollte man nicht die Kirchen bzw. Moscheen aus den Augen verlieren, gerade gegen Ende des Spiels bieten sie gute Möglichkeiten, das Punktekonto zu verbessern.

Falls ein Spieler eine sehr schlechte erste Runde hingelegt hat, ist oft die Methode "mit dem Kopf durch die Wand" eine gute Option. Das heißt, nach Konstantinopel zu marschieren um es zu erobern. Dagegen können die anderen Spieler etwas unternehmen, indem sie die Hauptstadt verteidigen oder dafür sorgen, selbst genügend arabische Siegpunkte zu haben, um gegenüber dem Draufgänger trotzdem die Nase vorn zu haben (schließlich bekommt er für die Eroberung Konstantinopels auch nur fünf Siegpunkte).

Es ist nicht immer unbedingt von Nachteil, Holzwürfel von seiner Armeetafel zu verlieren. Wer zum Rundenende nur eine kleine Armee hat, spart Geld und hat normalerweise anschließend einen großen, kostenlosen Vorrat an Holzwürfeln.

Andersherum ist es auch nicht verkehrt, für die Nutzung von Holzwürfeln zu bezahlen, auch wenn man noch einen großen kostenlosen Vorrat hat. Die Byzantiner haben zu Spielbeginn eine relativ volle Staatskasse. Wenn man dieses Geld dafür ausgibt, Holzwürfel auf die Sonderaktionsfelder zu setzen, erhält man zum Rundenende diese Holzwürfel zurück in seinen Vorrat und kann sie so wieder kostenlos für beide Seiten einsetzen. So kann ein Spieler indirekt mit seinem byzantinischen Geld seine arabische Seite unterstützen.

Es ist für die Araber besonders schwierig, Konstantinopel vom Balkan her anzugreifen. Die Bulgaren kämpfen genauso gerne gegen die Araber wie gegen die Byzantiner.

Man sollte nicht den Fehler machen, mit dem ersten Bulgarenangriff Adrianopel zu erobern. Das ist eine Vorlage für den nächsten Spieler, Konstantinopel zu erobern und damit das Spiel schon zu beenden, bevor es richtig begonnen hat.

Niemand sollte die Möglichkeiten des Bürgerkriegs vergessen oder unterschätzen. So lange diese Gefahr noch besteht, ist niemand auch vor seinen vermeintlich Verbündeten nicht sicher.

Es ist durchaus nützlich, als erster zu passen, weil man dann in der nächsten Runde erster ist. Wer Konstantinopel angreifen möchte, sollte dann sinnvollerweise als erste Aktion die Kontrolle über die byzantinische Armee übernehmen, um vor dieser Gefahr sicher zu sein.

Wer das Spiel einmal gespielt hat wird feststellen, daß die Regeln eigentlich recht einfach sind, es aber schwierig ist, eine erfolgreiche Siegstrategie zu entwickeln.

BYZANTINIUM ÜBERSICHT

RUNDENABLAUF

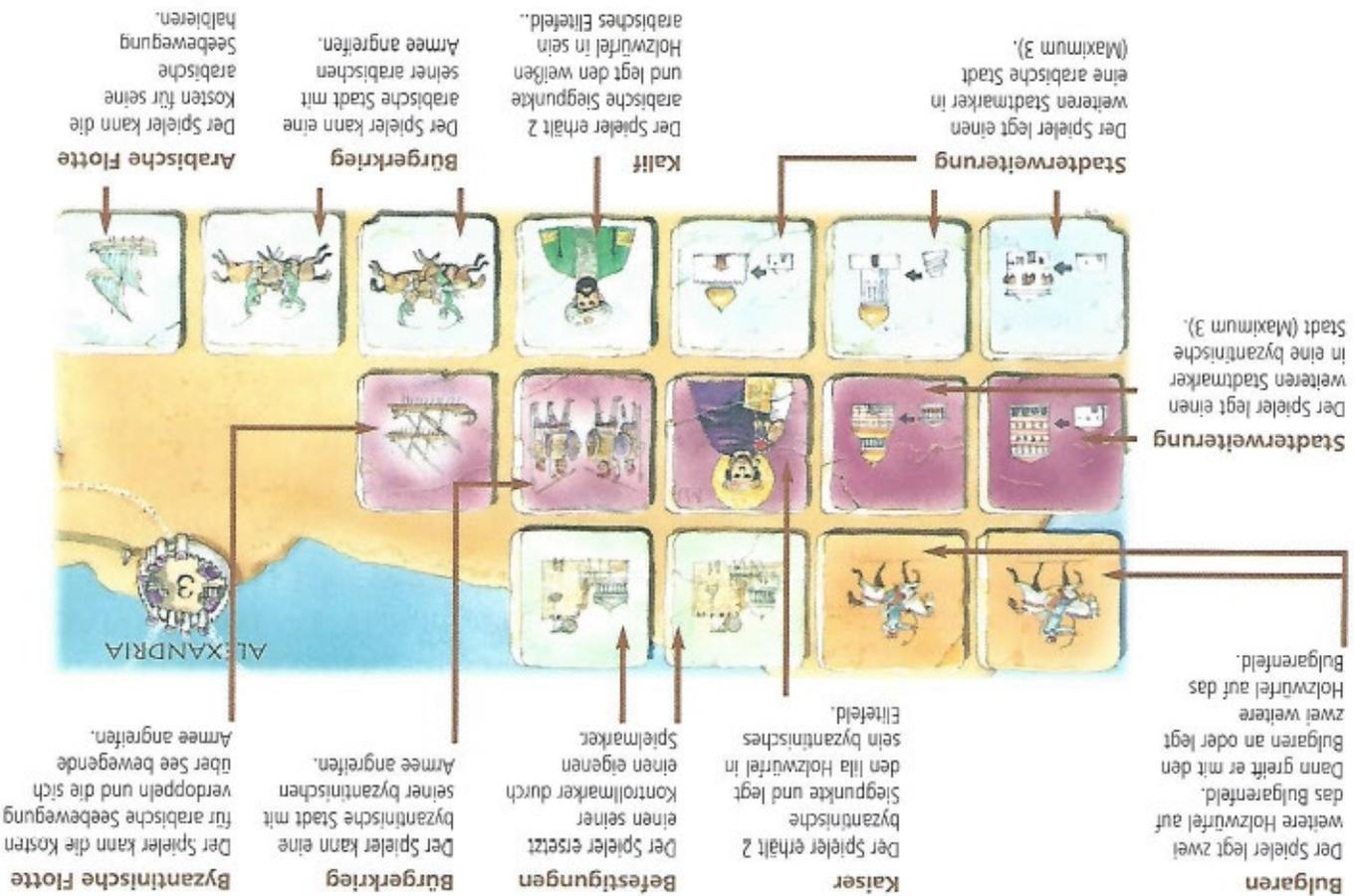
1. SPIELERAKTIONEN
2. EINKOMMEN UND UNTERHALT
3. NEUE RÜNDE

PLAYER ACTIONS

- A. KONTROLLE ÜBER EINE STADT ÜBERNEHMEN
- B. ARMEE VERSTÄRKEN
- C. SONDERAKTIONEN
- D. STEUERN
- E. KIRCHE/MOSCHEE BAUEN
- F. BEWEGUNG UND/ODER ANGRIFF
- G. PASSEN



SONDERAKTIONEN



ARMEETAFFEL



Elite

Im Kampf ein zusätzlicher Zahlenwürfel für jeden Holzwürfel im Elitfeld.

Hauptarmee

Im Kampf ein Zahlenwürfel für jeden Holzwürfel im Hauptarmeefeld, aber maximal drei.

Bürgerwehr

Kann eine Stadt verteidigen, wenn keine Armee (mehr) anwesend ist.

Bewegung

Holzwürfel müssen aus diesem Feld entfernt werden, wenn die Armee sich bewegt.



CREDITS

Game designed by Martin Wallace

Artwork by Peter Dennis

Graphic design by Solid Colour Ltd

German translation by Ferdinand Köther

French translation by Ludovic Gimet

Thanks to Julia Bryan

Playtested by loads of people, including
Simon Bracegirdle, Andy Ogden,
Geoff Brown, Jerry Elsmore, Chris Boote,
Nigel Drury, James Hamilton,
Graham Evans, Martin Hair, loads of
folks at the Man O War games club,
Stabcon, Ramsdencon, Baycon,
and Convention of Wargamers

You can contact Warfrog by
emailing Martin Wallace at:
martinwallace@ntlworld.com

'Byzantium' is © Martin Wallace 2004

