

EMPIRES *of the* ANCIENT WORLD

Rules

'Empires of the Ancient World' is in the Mediterranean world between 200BC and 200AD.

Players aim to conquer as much of the known world as possible, not just militarily but through trade. The heart of the game is the card system. Players decide the tactics of their armies by recruiting cards. Each type of card has a strength and a weakness. Pike units will beat cavalry but will suffer at the hands of sword-wielding infantry. Skirmishers can be used to attempt to screen units but must be wary of being hit by cavalry. Players can also engage merchants to increase their trading capacity, engineers to build fortifications, and diplomats to influence neutral provinces.

The game is for 3 to 5 players and should take between 2 and 3 hours to complete.

Components

Rule book.
Map.
Empire Army Cards (yellow or green borders)
Available Army Cards (red borders)
Player Control markers (disks)
Player Trade markers (cubes)
Fortification Markers (black disks)
Battle Blocks (black cylinders)
Two Dice.
1st Player Marker (wooden pawn)
Round and Turn Markers (black cylinder)

Starting the Game

Each player should select a set of control and trade markers. There are six sets of Empire Army cards, marked from A to F, half with a green border, the remainder with a yellow border. These should be arranged into six piles, with the three green-bordered (north) at the top of the map and the other three at the bottom of the map. Each set of three stacks should be turned face down and shuffled around so that players do not know which set is which. Roll a die to see who will become the 1st player. In play order each player places one control marker in a land province of their choice. As soon as a player places a control marker he takes a set of Empire cards. If he placed his marker in a northern province then he takes one of the sets at the top of the map. If he placed his marker in a southern province then he takes one of the sets at the bottom of the map. Only three players can start in the north, and only three players can start in the south. Any unclaimed decks are returned to the box, unexamined.

NORTH AND SOUTH Northern provinces are all those north of the Mediterranean and west of Asia Minor, southern provinces are south of the Mediterranean and east of Thrace. Sicily is a northern province, while Crete and Cyprus are both southern provinces.

Players retain their Empire cards throughout the game. They form the backbone of their army and guarantee that a player will always have the minimum number of cards to fight a land battle, (but not a sea battle).

Players now continue to place control markers, one at a time in play order. If there are three players then continue until all players have placed seven control markers. If there are four players then continue until all players have placed six control markers. If there are 5 players then continue until all players have placed 5 control markers. A control marker must be placed adjacent to another control marker of the same colour. Provinces connected by a strait, (marked by a black line), or a sea lane, (blue line), are considered adjacent. Control markers can be placed in a sea area. A control marker may be placed in a province that already contains a control marker of the same colour.

After players have placed control markers each player, in play order, places one fortification marker in a province that they control.

Each player will also need a Warehouse card, which they keep on display in front of their position.

Shuffle the Available Army cards and then lay out 6, face up by the side of the map. Place the remaining deck at one end of the line of six cards. Place a black marker on the first space of the Turn track and a black marker on the first space of the Round track. Place the three Battle Blocks in the 'Centre Ground' box of the Battle Display.

Playing the Game

Each turn consists of three phases, as shown below. The game lasts for four turns.

Turn Sequence

1. Revolt Check.
2. Collect Trade markers and determine 1st Player.
3. Action Rounds

Revolt Phase

Roll one die to determine which of the two tables to use. Then roll a second die to determine which column on the table applies. This column will list a number of provinces which are subject to revolt. If a province revolts then one control marker must be removed from it, which will normally mean that it becomes neutral. If a player has two control markers in the province then he will be left with one control marker, which means he retains control of the province. No control markers are removed from a province which contains a fortification.

Trade Markers and 1st Player

Each player places five trade markers, (wooden cubes), on to his Warehouse card. A player will place an additional trade marker for every province that he controls that contains an Amphorae symbol. He will also place an extra marker for each Merchant card he has on display. Any markers left on the card from the last turn stay on the card and do not affect the number of markers placed. A player has a limited supply of markers, so when he runs out he cannot place any more onto his Warehouse card.

Certain actions require the expenditure of trade blocks. Any expended trade blocks are placed back in a player's stock, which means they are available for the following turn.

In the first turn roll a die to determine who is the 1st player note that this may be a different player from the player who placed the first control marker. In subsequent turns the 1st player marker moves on to the next player, going clockwise.

The Round marker should be placed on the space matching the present turn, so on the first turn it starts on the first space, on the second turn it starts on the second space, while on the last turn it will start on the fourth space.

Action Rounds

The Action Round phase is the meat of the game. In play order, going clockwise from the first player, each player will select one action. Once each player has completed his action the Round marker is move on one space and players carry out another action. The phase ends when the Round marker cannot be advanced any further.

A player can choose from the following actions:

1. Attack a province.
2. Recruit an available army card.
3. Fortify.
4. Place trade markers.
5. Place control marker.

1. Attacking a Province

A player can attack any province or sea area that is adjacent to a province or sea area he already controls. The active player simply states which province or sea area he wishes to attack.

ATTACKING A NEUTRAL PROVINCE A province that does not have a control marker in it is regarded as being neutral. The active player rolls a die to see if the attack is successful. If the die roll is 3 or more then the attack succeeds and the player places a control marker in the province. If the attack fails then the action phase proceeds to the next player, i.e. the only penalty for failure is the missing of an action turn.

ATTACKING A SEA AREA A sea area that does not have a control marker in it is regarded as being neutral. To take control of it a player simply has to make a successful sea movement roll. This is covered in the rules concerning Sea Movement and Battles. If a player wants to attack a controlled sea area then this will involve a sea battle, (see rules on Sea Movement and Combat below).

ATTACKING ACROSS MOUNTAINS OR STRAITS If a player is attacking a neutral or controlled province across either mountains or a strait then he must make a die roll to see if he completes the successful movement of his army. On a roll of a '2' or more the attack proceeds normally. If the player rolls a '1' then his action turn ends immediately.

Kurzregel

4 Spielrunden mit jeweils folgenden Phasen (1 und 2 simultan):

1. Revoltencheck

Mit Würfel Revolutionstabelle bestimmen, mit zweitem Würfel Spalte.

Aus jeder revoltierenden Provinz wird ein Kontrollmarker entfernt, außer falls durch Fort geschützt.

2. Handelsmarker erhalten und Startspieler bestimmen

Fünf Handelsmarker aus Vorrat auf Warenhauskarte, +1 für jede kontrollierte Provinzen mit Amphorensymbol, +1 für jede eigene Händlerkarte. Startspielerwechsel nach links.

3. Aktionsrunden, in jeder Spielrunde eine weniger als in der vorhergehenden.

In jeder Aktionsrunde führt jeder Spieler, beginnend mit Startspieler und weiter im UZS, eine der folgenden Aktionen aus:

3.1 Angriff auf ein/e Provinz/Seegebiet

Spieler benennt Provinz/Seegebiet benachbart zu von ihm kontrollierter/m Provinz/Seegebiet. Eine ans Mittelmeer grenzende Provinz gilt als benachbart zu jeder anderen ans Mittelmeer grenzenden Provinz und jedem der drei Seegebiete.

- Neutrale Provinz Erfolg bei W6 3, Kontrollmarker plazieren.
- Neutrales Seegebiet erfolgreiche Seebewegung, Kontrollmarker plazieren.
- Angriff über Berge und Seestraßen bei W6 2 Fortgang mit normalem Angriff.

KAMPF bei Angriff auf fremdkontrolliertes Gebiet. Fünf Karten pro Spieler

als verdeckter Stapel, zuerst schnelle Karten, dann langsame.

(Ausnahme: Militärführer).

Je eine Karte simultan aufdecken, höhere Karte gewinnt

Kampfmarker verschieben.

Spieler mit meisten Markern auf seiner Seite ist Kampfsieger.

Unentschieden = Sieg des Verteidigers. Siegreicher Angreifer setzt Kontrollmarker in Gebiet.

Belagerungskampf Verteidiger mit Befestigung kann Belagerungskampf beschließen, jeder **nur drei Karten**, Reihenfolge beliebig, keine berittenen Einheiten.

Falls Angreifer gewinnt und Ingenieur hat, übernimmt er Provinz und Befestigung, sonst Befestigung zerstört (gilt für offene Schlacht und Belagerungskampf).

Massenflucht Sind alle drei Kampfmarker auf einer Seite, endet Kampf sofort mit Massenflucht des Unterlegenen. Angreifer siegt - eine weitere freie Aktion frei (einmal).

Verteidiger siegt - zwei Handelsmarker aus Warenhaus des Angreifers in eigenes Warenhaus.

Plünderung Angreifer als Sieger nimmt alle fremden Handelsmarker aus eroberten Provinz in sein Warenhaus.

Niemand kann seine *letzte Provinz* verlieren.

Seekampf Voraussetzung erfolgreiche Seebewegung. Nur ein Schwert oder Speer, nur ein Fußsoldat oder Bogenschütze, nur eine Artillerie, beliebig viele Galeerenkarten. Beliebige Reihenfolge. Für Artillerie gelten alle Ziele als Galeeren. Plünderung u. Massenflucht wie oben.

3.1.1 Diplomatische Angriffe Diplomat

- übernimmt automatisch neutrales benachbartes Gebiet für Zahlung eines Handelsmarkers.
- übernimmt bei W6 2 anderes neutrales Gebiet für Zahlung von zwei Handelsmarkern.
- entfernt fremden Kontrollmarker aus benachbartem Gebiet bei W6 6. Modifikator +1 für jeden gezahlten Handelsmarker (max. 3 Stück). Automatische Übernahme, falls Gebiet dadurch neutral wird.

3.2 Rekrutierung einer allgemeinen Armeekarte

- Eine offen liegende Karte nehmen, vorher Austausch aller offenen Karten möglich durch Zahlung eines Handelsmarkers aus Warenhaus. Auslage ergänzen.
- Statt Karte nehmen eine ablegen, die gleiche darf nicht offen ausliegen.

3.3 Befestigung bauen - Fort in eigener Provinz für vier Handelsmarker aus Warenhaus, mit Ingenieur zwei. Nur ein Fort pro Provinz.

3.4 Handelsmarker plazieren - Zwei Handelsmarker aus eigenem Warenhaus in oder benachbart zu eigenen kontrollierten Provinzen/Seegebieten. Pro Händler ein Marker zusätzlich.

Dabei aus „vollem“ Gebiet fremde Handelsmarker entfernen mit W6 5, Modifikator +1 für jeden Händler.

Spielbeginn	
Spieleranzahl	Kontrollmarker
3	8
4	6
5	5

Erfolg bei **Seebewegung**
mit $W6 \geq 4$, Modifikator +1 über
Seeweg, +1 falls.

Verteidiger kann **Hinterhalt**
legen, falls er Militärführer hat.
Modifikator +1 für alle
Nahkämpfer



USEFUL INFORMATION

Turn Sequence

1. Revolts.
2. Trade Blocks and First Player.
3. Actions.

Actions

1. Attack a province.
2. Recruit an available army card.
3. Fortify.
4. Place trade markers.
5. Place control marker.

Initial Control Markers

- 3 players - 8 control markers.
- 4 players - 6 control markers.
- 5 players - 5 control markers.

CARD EXPLANATIONS

Foot Units (slow)

SWORD If a Sword unit is drawn against a Warband or Pike unit then it will increase its value by 1. If opposed by an elephant then the combat is tied, (unless the elephant rampages).

PIKE If a Pike unit is drawn against a cavalry or heavy cavalry unit then it will increase its value by 1. If opposed by an elephant then the combat is tied.

SPEAR If opposed by an elephant then the combat is tied.

WARBAND To find out the final strength of the unit the player rolls one die and adds it to its basic strength of 3, giving a possible strength of between 4 and 9.

Mounted Units (fast)

CAVALRY If drawn against a sword or warband increase its strength by 1.

HEAVY CAVALRY If drawn against a sword or warband increase its strength by 1.

ELEPHANT The owner must roll one die to see if the unit rampages. On a roll of 1 the elephants rampage, automatically losing the combat. If drawn against another elephant unit that also rampages then the combat is tied. If drawn against cavalry the unit increases its strength by 1.

Skirmishers (fast)

FOOT SKIRMISHERS This unit does not have a strength, instead the owning player rolls a die to see what effect it has. On a roll of 4 or 5 the unit blocks the opposing units, resulting in a tie. On a roll of 6 or more the unit kills the opposing unit, winning the combat. Against elephants the unit gains a +1 die modifier. Against cavalry the unit suffers a 1 die modifier. Against heavy cavalry the unit suffers a 2 die modifier.

ARCHERS Archer units work the same way as foot skirmishers except they do not block but kill on a 5 or 6. If drawn against elephants they gain +1 die modifier, against cavalry they suffer 1 die modifier, and against heavy cavalry they suffer a 2 die modifier.

LIGHT HORSE These are a form of mounted skirmishers. They block on a 4 or 5 and kill on a 6. If they meet foot skirmishers or archers they automatically win. If drawn against elephants they gain a +2 die modifier, against cavalry they suffer a 1 die modifier, and against heavy cavalry they suffer a 2 die modifier.

Other Units

ARTILLERY (fast) The owning player has to roll a die to see if the unit hits its target, which is a kill. Against infantry and elephants it must roll 6 or more. Against galleys, other artillery, and any units involved in siege combat a 5 or more must be rolled. If the unit misses then it loses the combat. Artillery always fails to hit cavalry, heavy cavalry, foot skirmishers, archers, and light horse in open combat. In siege combat the artillery result overrides a skirmisher result, i.e. if an artillery unit hits then it automatically wins, no matter what the skirmisher result is. If the owner has an Engineer card on display then he gains a +1 die modifier. If two artillery units simultaneously hit each other then the result is a tie.

SIEGE TOWERS Siege towers can only be used in siege combat, in which case they have a strength of 9. If the player has an Engineer card on display then the siege tower has a strength of 10.

GALLEY Used to fight in sea areas.

Special Cards

MILITARY LEADER May play one card out of sequence in combat. May choose to ambush an attacker, resulting in all skirmishers gaining a +1 die modifier.

ENGINEER Reduces the cost of a building a fortification to 2 trade blocks. Artillery gains a +1 die modifier and Siege Towers gain +1.

DIPLOMAT May automatically place a control marker in a neutral province, (including a sea area), for the cost of 1 trade block. May also attempt to remove one control marker belonging to another player from an adjacent province - roll 6+ on a die, with +1 for each trade block expended before the attempt. Always fails on 1 or 2. If the province is left empty then the active player places a control marker in the province.

MERCHANT Increases the number of trade blocks that can be placed as an action by 1 for each card on display. Also increases the number of trade blocks taken at the start of the turn by 1 for each card on display. Gain +1 for each card when attempting to displace another player's trade block.

Credits

Empires of the Ancient World was designed by Martin Wallace.

Artwork by Peter Dennis.

Graphic design Lee Thomson and Philip Roberts.

German translation by Ferdinand Köther

Mainly playtested by Tim Cockitt, Simon Bracegirdle, Geoff Brown, Rob Mulholland, Richard Spilsbury, Martin Hair, Martin Holden, and James Hamilton. Playtesting was also carried out at the Man O War games club, Manchester Boards Gamers, the Stabcon Convention, and the Beer & Pretzels convention.

Thanks to Elisabeth Miller, Horst Walz, and Nuala O'Rourke.

Special thanks to James Hamilton.

If you wish to contact Warfrog then please write to 843a Wilmslow Road, East Didsbury, Manchester M20 5WD or check our website at www.warfrog.co.uk.

'Empires of the Ancient World' is © Warfrog 1998.

Sea Movement

A sea movement roll must be made to:

- a) attack a province adjacent to the Mediterranean,
 - b) attack a controlled sea area,
 - c) take control of a neutral sea area.
- Roll 4 or more on one die. +1 die mod. if moving along a sea lane.
+1 if attacking into or from a friendly controlled sea area.

Battle

A battle will occur when a player attacks a province that is controlled by another player. Each player must now select five army cards from those he holds to fight with.

AMBUSH If the defender has a Military Leader card on display then he can choose to fight in terrain that will favour skirmishers. He declares whether he wishes to do so after both players have selected the cards they will play with, but not the order in which they will be played. The effect of an ambush is to give every skirmisher card, (on both sides), a +1 die roll modifier. Cards affected are Foot Skirmishers, Archers, and Light Horse.

FIGHTING THE BATTLE Each player is attempting to win the most battle blocks, of which there are three. These start the battle in the 'Centre Ground' box of the Battle Display.

Players must arrange their cards in the order they will be played, with the first card to be played at the top, last card to be played at the bottom. The cards are kept face down to keep them secret from the opposing player. There are restrictions on how the cards are ordered. All fast cards must be played before slow cards. The only slow cards are Sword, Pike, Spear, and Warbands. All other cards are regarded as fast. If a player has a Military Leader then he can play one card out of sequence, e.g. one slow card before a fast card or one fast card after a slow card.

Players now simultaneously reveal the top card from their pile. The unit with the highest value will win the combat. The winner moves one of the battle blocks to his side of the battle display, (either the attacker's or defender's side). If there are no blocks left in the center ground box then the player moves one block from the opposing player's side back to the centre. If both units have the same value then the combat is tied and no block is moved.

Players then reveal the next card, and so on, until each player has revealed all five cards. The player who has the most battle blocks on his side is the winner.

To make combat more interesting units have certain modifiers depending on which unit they are facing, as described below:

SWORD If a Sword unit is drawn against a Warband or Pike unit then it will increase its value by 1. If opposed by an elephant then the combat is tied, (unless the elephant rampages).

PIKE If a Pike unit is drawn against a cavalry or heavy cavalry unit then it will increase its value by 1. If opposed by an elephant then the combat is tied, (unless rampage occurs).

SPEAR If opposed by an elephant then the combat is tied, (unless rampage occurs).

WARBAND To find out the final strength of the unit the player rolls one die and adds it to its basic strength of 3, giving a possible strength of between 4 and 9.

CAVALRY If drawn against a sword or warband increase its strength by 1.

HEAVY CAVALRY If drawn against a sword or warband increase its strength by 1.

ELEPHANT The owner must roll one die to see if the unit rampages. On a roll of 1 the elephants rampage, automatically losing the combat. If drawn against another elephant unit that also rampages then the combat is tied. If drawn against cavalry the unit increases its strength by 1.

FOOT SKIRMISHERS This unit does not have a strength, instead the owning player rolls a die to see what effect it has. On a roll of 4 or 5 the unit blocks the opposing units, resulting in a tie. On a roll of 6 or more the unit kills the opposing unit, winning the combat. Against elephants the unit gains a +1 die modifier. Against cavalry the unit suffers a 1 die modifier. Against heavy cavalry the unit suffers a 2 die modifier.

ARCHERS Archer units work the same way as foot skirmishers except they do not block but kill on a 5 or 6. If drawn against elephants they gain +1 die modifier, against cavalry they suffer 1 die modifier, and against heavy cavalry they suffer a 2 die modifier.

LIGHT HORSE These are a form of mounted skirmishers. They block on a 4 or 5 and kill on a 6. If they meet foot skirmishers or archers they automatically win. If drawn against elephants they gain a +2 die modifier, against cavalry they suffer a 1 die modifier, and against heavy cavalry they suffer a 2 die modifier.

ARTILLERY The owning player has to roll a die to see if the unit hits its target, which is a kill. Against infantry and elephants it must roll 6 or more. Against galleys, other artillery, and any units involved in siege combat a 5 or more must be rolled. If the unit misses then it loses the combat. Artillery always fails to hit cavalry, heavy cavalry, foot skirmishers, archers, and light horse in open combat. In siege combat the artillery result overrides a skirmisher result, i.e. if an artillery unit hits then it automatically wins, no matter what the skirmisher result is. If the owner has an Engineer card on display then he gains a +1 die modifier. If two artillery units simultaneously hit each other then the result is a tie.

SIEGE TOWERS Siege towers can only be used in siege combat, in which case they have a strength of 9. If the player has an Engineer card on display then the siege tower has a strength of 10.

Siege Combat If the defender has a fortification in the province being attacked then he can choose to fight inside the fort, resulting in siege combat. He is not forced to and could choose to fight in the open instead, in which case the fort has no effect. In siege combat players only choose three cards each. The cards can be played in any order and there is no ambush allowed. Neither side can use any mounted units, (that's cavalry, heavy cavalry, elephants, and light horse). Siege towers, on both sides, have a value of 9, (a siege tower used defensively is regarded as the use of anti-siege tower tactics). Artillery is much more effective in siege combat and will hit any opposing card on a 5 or 6. If the attacker wins the battle and he has an engineer then he can take control of the province and the fortification marker. If he does not have an engineer then the fort is destroyed and removed from the map. This is the case whether the attacker won in open or siege combat.

Winning the Battle At the end of the battle, when all the cards have been played, the player with the most battle blocks on his side wins the battle. If there is a tie then the defender wins. Both sides must now take casualties. The attacker randomly loses one card from those he played for every battle block on the defender's side. The defender randomly loses one card from those he played for every battle block on the attacker's side. Neither player can lose an Empire army card. If one is drawn then this still counts towards the casualty total but is retained by the player, thus it is possible for a player to avoid losing an available army card if he uses a number of Empire army cards. Each available army card drawn as a casualty should be placed on the discard pile. If the attacker won then he removes all of the defender's control markers and places one of his own in the province.

ROUTES If one player has won all three battle blocks on his side of the display at any time during the combat then the battle ends immediately in a rout. If the attacker routs the defender then he can take another action, which does not have to be another attack. If he gains a second rout he does not gain another free action. If the defender routs the attacker then the defender takes 2 trade blocks from the attacker warehouse, if available, and places them on his own warehouse.

PLUNDER If the attacker wins then any trade blocks in the province just captured that are not of his colour are removed and placed on the attacker's warehouse card. These will count as victory points.

THE LAST PROVINCE A player cannot lose his last province, which means there is no point in attacking it.

Example of Combat John has decided that he wishes to attack Syria from his own province of Cappadocia. Syria is part of Geoff's empire. Both players now select five cards from their respective hands. John selects his cards and places them in a pile, face down, in the following order:

Light Horse Heavy Cavalry 7 Pike 7 Spear 7 Foot Skirmisher.

Normally the Foot Skirmisher would have to be played before the Pike or Spear, as it is a fast unit. However, John has a Military Leader on display, which allows him to play one card out of sequence.

Geoff selects his cards and places them in the following order:

Light Horse Elephant 7 Heavy Cavalry 7 Pike 7 Sword 7.

Each player now turns the top card of their respective piles. Both players have played Light Horse, which negate each other. They reveal their next cards and Geoff has to roll a die to check whether his Elephant rampages. He rolls a 3, which means the unit is effective. Its strength is increased by one as it is facing a cavalry unit, which means Geoff moves a battle marker to the defender's side of the Battle Display. The next cards are revealed and John's Pike beats Geoff's Heavy Cavalry as it gains a plus one modifier. John moves a battle marker to the attacker's side of the Battle Display. The next two cards, Spear 7 and Pike 7 negate each other, so no markers are moved. The last cards are now revealed. John rolls a die to see how effective his Foot Skirmishers are. He rolls a 6, which means he defeats the opposing unit and so moves a battle marker to his side of the display. John has ended up with two battle markers to Geoff's one marker, making John the winner. He replaces Geoff's control marker in the Syria with his own. John must lose one of the five cards he played randomly, as Geoff gained one battle marker. Geoff must lose two cards randomly as John gained two battle markers against him.

Sea Movement and Battles

There are three sea areas, Western, Central, and Eastern Mediterranean. The Atlantic and the Black Sea are not sea areas in this game. The only movement allowed in the Atlantic is between Lugudenensis Gallia and Britannia.

If a player has control of a province that borders one of the Mediterranean sea areas then he can attack any land province that is adjacent to any of the three sea areas. To make an attack into or through a sea area requires a sea movement die roll to be made. The player rolls one die. On a roll of 4 or more he succeeds and continues with his attack. If he fails then his action turn ends. A player gains a +1 die modifier for attacking along a sea lane and a further +1 modifier if the area/province being attacked is adjacent to a sea area that the attacker controls.

EXAMPLE If a player did wish to attack Britannia then he would make a die roll for sea movement. He would have to roll 3 or more, gaining a +1 modifier for the sea lane. If he succeeded he would then attack Britannia, which would require another die roll if neutral.

SEA BATTLES If a player wants to take control of a sea area from another player then he will have to fight a sea battle. He would roll for sea movement, and if successful instigate a sea battle. Sea battles work in a similar manner to a land battle but with a number of restrictions. It is only possible to select either one sword or one spear unit to fight, (ship-borne soldiers), one foot-skirmisher or archer, (ship-borne skirmishers), and one artillery unit. A player can use any number of galley cards to make the number of cards up to five. Cards are played in any order, there are no fast or slow units. For the purposes of artillery fire all targets are regarded as being galleys. Artillery takes precedence over skirmishers/archers. It may occur that one player cannot play as many cards as his opponent. Players still play cards as normal. Eventually one player will not be able to play cards. For each card he cannot match he loses a combat round, (i.e. the other player moves a battle block to his side of the display).

If the attacker wins he takes control of the sea area. He can also take plunder. The rout rule is also in operation.

Note that control of a sea area does not allow you to stop somebody else from attacking through it. It only means the other player cannot gain the +1 modifier.

Diplomatic Attacks

A player does not have to use an army to attack a province. A player can use diplomacy to attempt to take control of an adjacent neutral province or sea area. He must expend two trade blocks from his warehouse. He then rolls the die. On a roll of 2 or more he takes control of the province or sea area. He does not have to roll for sea movement, mountains or straits.

If a player has the Diplomat card on display then he can automatically take control of an adjacent neutral area simply by expending one block from his warehouse. He can also attempt to remove another player's control marker from an adjacent province/sea area. He rolls the die and on a roll of 6 or more he removes one control marker from the targeted province/area. He gains a +1 die modifier for every trade block he expends. He may expend up to three trade blocks before rolling the die, reducing the roll required to a possible 3 or more. If the area becomes neutral then he immediately takes control of it, placing one of his own control markers in the region. No plunder is gained as a result of diplomatic attacks.

2. Recruit/Disband

As an action a player can take one of the six face up cards on display. Before he does so he can have all six discarded and a new six drawn by expending one trade block from his warehouse. He can only do this once in his present action round. Once he has taken a card a new card is drawn to make the number on display back up to six cards. If the deck is exhausted shuffle the discard pile to make a new deck. There is no limit on the number of cards a player can hold. The following cards must be placed on display in front of the player if selected: military leader, engineer, merchant, diplomat. A player can normally only have one of each type of card on display, however, he may have more than one merchant card on display. A player can only take a card marked 'North' if he has control of at least one province in the north and he can only take a 'South' card if he controls a province in the south. A player never loses a card due to the loss of all of his provinces in the north/south.

Instead of taking a card a player can choose to discard a card. He cannot discard a card that is on display, (i.e. you cannot discard Military Leaders, Engineers, Diplomats, or Merchants).

Seebewegung und Seeschlachten

Es gibt drei Seegebiete, Westliches, Zentrales und Östliches Mittelmeer. Der Atlantik und das Schwarze Meer sind in diesem Spiel keine nutzbaren Seegebiete. Die einzige erlaubte Bewegung auf dem Atlantik ist zwischen Lugudenensis Gallia und Britannia.

Falls ein Spieler eine ans Mittelmeer grenzende Provinz kontrolliert, kann er jede andere ans Mittelmeer grenzende Landprovinz angreifen oder jedes der drei Seegebiete. Um in einem oder durch ein solches Gebiet anzugreifen, muß der Spieler mit einem Würfel würfeln. Bei einer 4 oder höher ist die Seefahrt geglückt und der Spieler führt seinen Angriff aus. Mißlingt die Fahrt aber, ist seine Aktionsrunde sofort beendet. Man erhält einen Modifikator von +1 bei einem Angriff über einen Seeweg und nochmals von +1 falls das angegriffene Gebiet bzw. die Provinz an ein Seegebiet grenzt, welches der Angreifer bereits kontrolliert.

BEISPIEL Möchte ein Spieler Britannia angreifen, muß er zunächst für die Seebewegung würfeln. Er muß 3 oder mehr würfeln, da er einen Modifikator von +1 erhält wegen des Angriffes über einen Seeweg. Im Falle des Erfolges fährt er nun mit dem Angriff fort und müßte erneut würfeln, falls Britannia neutral ist.

SEEGEFECHE Wenn ein Spieler die Kontrolle eines Seegebietes von einem anderen Spieler übernehmen will, muß er einen Seekampf durchführen. Zunächst muß er natürlich für die Seebewegung würfeln und dann im Erfolgsfall eine Seeschlacht schlagen. Schlachten zur See laufen ähnlich ab wie die zu Lande, aber mit einigen Einschränkungen. Man kann nur entweder ein Schwert oder einen Speer wählen (Marinesoldaten), einen Fußsoldaten oder Bogenschützen und nur eine Artillerie. Mit beliebig vielen Galeerenkarten kann die Anzahl auf fünf aufgestockt werden. Die Reihenfolge ist beliebig, es gibt keine schnellen oder langsamen Einheiten. Für die Artillerie gelten alle Ziele als Galeeren, die Artillerie übertrifft immer die Fußsoldaten bzw. Bogenschützen. Es kann vorkommen, daß beide Spieler unterschiedlich viele Karten spielen. Trotzdem werden die Karten wie üblich ausgespielt, bis einer nicht mehr ausspielen kann. Jede Karte, die er nicht kontern kann, gilt als verlorener (Einzel-)Kampf.

Wenn der Angreifer gewinnt, übernimmt er die Kontrolle über das Seegebiet. Er darf auch plündern wie sonst und die Regel hinsichtlich Massenflucht gilt ebenfalls.

Achtung die Kontrolle eines Seegebietes heißt nicht, daß man jemanden hindern kann, durch dieses Gebiet hindurch anzugreifen. Es bedeutet lediglich, daß der Angreifer dann einen Modifikator von +1 verliert.

3.1.1 Diplomatische Angriffe

Man braucht nicht unbedingt eine Armee, um anzugreifen. Mit Diplomatie kann man auch versuchen, eine neutrale Provinz oder ein neutrales Seegebiet für sich zu gewinnen. Dafür muß man zwei Handelsmarker aus seinem Warenhaus opfern und dann würfeln. Bei einer 2 oder höher wird die Kontrolle über die Provinz bzw. das Seegebiet übernommen. Dabei muß nicht für Seebewegung, Berge oder Seestraßen gewürfelt werden.

Wer eine Diplomatenkarte vor sich ausliegen hat, kann die Kontrolle eines benachbarten neutralen Gebietes automatisch übernehmen, wenn er einen Handelsmarker aus seinem Warenhaus abgibt. Man kann dann auch versuchen, Kontrollmarker anderer Spieler aus einem benachbarten Gebiet zu entfernen. Dazu würfelt man und bei einer 6 wird ein Kontrollmarker aus der Provinz bzw. dem Seegebiet entfernt. Für jeden Handelsmarker, den man aus seinem Warenhaus opfert, erhält man einen Modifikator von +1. Vor dem Würfelwurf darf man bis zu drei Handelsmarker dafür ausgeben, wodurch der nötige Würfelwurf auf 3 oder mehr reduziert wird. Falls das Gebiet neutral wird, setzt der erfolgreiche Diplomat sofort einen seiner Kontrollmarker in das Gebiet. Im Falle der diplomatischen Übernahme gibt es keine Plünderung.

3.2 Rekrutierung und Entlassung

Als Aktion kann ein Spieler auch eine der sechs offen liegenden Karten nehmen. Vorher kann er noch alle sechs ausliegenden Karten auf den Ablagestapel tun und sechs neue auslegen, indem er einen Handelsmarker aus seinem Warenhaus bezahlt. Das kann man nur einmal während jeder eigenen Aktionsrunde tun. Nachdem er eine Karte genommen hat, wird vom Stapel eine neue Karte aufgedeckt, damit die ausliegenden wieder auf sechs Stück ergänzt werden. Falls der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen Stapel. Die Anzahl der Karten, die ein Spieler halten darf, ist nicht limitiert. Folgende Karten müssen die Spieler sofort offen vor sich auslegen, wenn sie eine solche nehmen: Militärführer, Ingenieur, Händler, Diplomat. Man kann mehrere Händler vor sich liegen haben, aber nur jeweils eine der anderen.

Anstatt eine Karte zu nehmen kann man auch eine ablegen. Man kann nicht eine gleiche Karte ablegen, die offen zur Auswahl ausliegt.

3.3 Befestigung bauen

Für die Abgabe von vier Handelsmarkern aus seinem Warenhaus kann ein Spieler ein Fort in einer von ihm kontrollierten Provinz bauen. Falls er einen Ingenieur hat, kostet das nur zwei Handelsmarker. In einer Provinz kann immer nur ein Fort sein.

3.4 Handelsmarker

Als weitere Aktion steht die Plazierung von zwei Handelsmarkern aus dem eigenen Warenhaus auf den Spielplan zur Auswahl. Und zwar können diese in oder benachbart zu einer Provinz oder einem Seegebiet gesetzt werden, die/das bereits einen eigenen Kontrollmarker oder Handelsmarker enthält. Die beiden Marker müssen nicht in ein und dieselbe Provinz gesetzt werden. Die Plazierung des ersten gestattet die Plazierung des zweiten Markers in ein dazu benachbartes Gebiet. Die erlaubte Höchstzahl von Handelsmarkern in einer Provinz oder einem Seegebiet entspricht dem Siegpunktwert des jeweiligen Gebietes. Für jede Händlerkarte, die ein Spieler ausgelegt hat, darf er einen zusätzlichen Handelsmarker plazieren. Man kann auch versuchen, Handelsmarker anderer Spieler zu entfernen, falls die Kapazität einer Provinz oder eines Seegebietes erschöpft ist. Man würfelt und bei einer 5 oder höher kann man einen fremden Marker entfernen und durch einen eigenen ersetzen. Für jede ausliegende eigene Händlerkarte erhält man einen Bonus von 1. Bei einem Mißerfolg geht der für den Einsatz geplante Marker zurück ins Warenhaus.

Ende der Spielrunde und Spielende

Wenn der Aktionsrundenmarker nicht weiter vorgerückt werden kann endet die Spielrunde. Zum Ende der ersten Spielrunde wird der Marker einfach auf die zweite Spielrunde gewechselt, zum Ende der zweiten, dritten und vierten Runde werden auch noch jeweils Siegpunkte angerechnet.

Alle Spieler erhalten Siegpunkte für die Kontrolle von Provinzen und Seegebieten und jeweils für die meisten Handelsmarker in diesen Gebieten. Für die Kontrolle einer Provinz oder eines Seegebietes, d. h. für den Spieler, der dort einen (oder mehr) Kontrollmarker hat, gibt es Siegpunkte in Höhe der dort aufgeführten Punktzahl. Der Spieler, der die meisten Handelsmarker in einem Gebiet hat, erhält die Hälfte der angegebenen Zahl, abgerundet, als Siegpunkte. Bei einem Gleichstand der Handelsmarker erhält niemand die Punkte.

Alle Spieler müssen nun auch ihre allgemeinen Armeekarten offenbaren. Viel dieser Karten zeigen einen negativen Wert in der Ecke rechts oben. Das ist die Anzahl der Siegpunkte, die für den Besitz dieser Karte abgezogen werden.

Für jeden durch Plünderung eroberten Handelsmarker eines anderen Spielers gibt es ebenfalls einen Siegpunkt. Anschließend wird der Marker an den ursprünglichen Besitzer zurückgegeben.

Über die Siegpunkte wird auf einem Blatt Papier Buch geführt. Zum Ende der vierten Spielrunde wird die Gesamtsumme für jeden Spieler ausgerechnet und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger.

Zum Ende der ersten, zweiten und dritten Spielrunde wird der Spielrundenmarker jeweils ein Feld vorgeschoben. Die Anzahl der Aktionsrunden wird übrigens in jeder neuen Spielrunde um eins reduziert. Der Startspieler für jede Spielrunde wechselt im Uhrzeigersinn reihum.

Übersetzung: Ferdinand Köther

(Ausdrücklich nicht nach den Regeln der sog. Rechtschreibreform)

Übersicht Armeekarten

Infanterie (langsam)

SCHWERT (Sword) +1 gegen Hellebarde, Speer und Barbarenhorde. Immer unentschieden gegen Elefanten. Kann im Seekampf benutzt werden.

HELLEBARDE (Pike) +1 gegen Kavallerie oder schwere Kavallerie. Immer unentschieden gegen Elefanten.

SPEER (Spear) Immer unentschieden gegen Elefanten.

BARBARENHORDE (Warband) Kampfstärke W6 + 3.

Berittene (schnell) (Alle: Kein Einsatz im Belagerungskampf)

KAVALLERIE (Cavalry) +1 gegen Schwert oder Barbarenhorde.

SCHWERE KAVALLERIE (Heavy Cavalry) +1 gegen Schwert oder Barbarenhorde

ELEFANT (Elephant) +1 gegen Kavallerie. Zuerst immer würfeln, bei 1 gerät Elefant in Panik und verliert sofort automatisch. Gegen anderen Elefanten in Panik unentschieden.

Nahkämpfer (schnell)

FÜßSOLDATEN (Foot Skirmishers). Würfeln, bei 4 oder 5 unentschieden, bei 6 oder mehr Sieg. +1 gegen Elefanten, -1 gegen Kavallerie, -2 gegen schwere Kavallerie. Können im Seekampf benutzt werden.

BOGENSCHÜTZEN (Archers) Würfeln, bei 4 unentschieden, bei 5 oder 6 oder mehr Sieg. +1 gegen Elefanten, -1 gegen Kavallerie, -2 gegen schwere Kavallerie. Können im Seekampf benutzt werden.

BERITTENE TRUPPE (Light Horse) Würfeln, bei 4 oder 5 unentschieden, bei 6 oder mehr Sieg. Automatischer Sieg gegen Fußsoldaten oder Bogenschützen. +2 gegen Elefanten, -1 gegen Kavallerie, -2 gegen schwere Kavallerie. Kein Einsatz im Belagerungskampf.

Andere

ARTILLERIE (Artillery) Würfeln, bei Treffer immer Sieg. Gegen Infanterie und Elefanten Treffer bei 6 oder mehr, gegen Galeeren, andere Artillerie oder irgendwelche an Belagerung beteiligte Einheiten Treffer bei 5 oder höher. Bei Fehlschlag automatische Niederlage. Unentschieden bei gegenseitigem Treffer mit anderer Artillerie.

Im offenen Kampf automatische Niederlage gegen Kavallerie, schwere Kavallerie, Fußsoldaten, Bogenschützen und berittene Truppe. Im Belagerungskampf übertrifft Ergebnis das eines Fußsoldaten. Kann im Seekampf benutzt werden

+1 mit Ingenieurkarte ausliegen, hat er einen Modifikator von auf alle Würfe der Artillerie.

BELAGERUNGSTURM (Siege Tower) Nur im Belagerungskampf, Stärke 9. Stärke 10 mit Ingenieurkarte.

GALEERE (Galley) Nur im Seekampf.

Spezialkarten (jede Karte nur einmal, außer Händler)

MILITÄRFÜHRER (Military Leader) Darf eine Karte außerhalb der Reihe (schnell-langsam) spielen. Kann Hinterhalt legen (+1 für alle Nahkämpfer).

INGENIEUR (Engineer) Reduziert Kosten für Fort auf 2 Handelsmarker. +1 für Artillerie und Belagerungsturm.

DIPLOMAT Übernimmt automatisch benachbartes Gebiet unter Zahlung eines Handelsmarkers. Versucht anderes neutrales Gebiet zu übernehmen gegen 2 Handelsmarker, Erfolg bei Würfelerggebnis 2 oder höher. Entfernt fremden Kontrollmarker aus benachbartem Gebiet bei Würfelerggebnis 6 oder höher. +1 für jeden gezahlten Handelsmarker (max. 3 Stück). Automatische Übernahme, falls Gebiet dadurch neutral wird.

HÄNDLER (Merchant) Erhöht Anzahl Handelsmarker auf Warenhaus um 1 ebenso wie Anzahl als Aktionsmarker auf Handelsmarker. +1 bei Versuch, fremde Handelsmarker aus voll belegtem Gebiet zu entfernen, Erfolg bei Würfelerggebnis 5 oder höher.

3. Fortify

A player can place a fortification marker, (black disk), in a province that he controls by expending four trade blocks from his warehouse. If he has an engineer card on display then he only has to expend two trade blocks. There can only be one fortification marker in a province. Sea areas cannot be fortified.

4. Trade Markers

As an action a player can place two trade markers from his warehouse onto the map. These can be placed in or adjacent to any province or sea area that already contains one of his control or trade markers. The markers do not have to be placed in the same province or sea area. The placement of the first one allows the second one to be placed adjacent to it. The total number of markers allowed in a province or sea area is equal to the victory point value of the province/area.

For every merchant card the player has on display he can place an extra marker from his warehouse. The player can attempt to displace another player's trade marker if the province or sea area is full. He rolls a die and on a roll of 5 or more he can remove another player's marker and replace it with one of his own. For every merchant card he has on display he gains a +1 die modifier. If he fails then the trade marker he was attempting to place is placed back in his stock.

End of Turn

When the Round marker cannot be advanced any further the turn ends. At the end of the first turn the game simply proceeds to the second turn. At the end of the second, third, and fourth turns victory points are also scored.

Players score VPs for controlling provinces and sea areas and having the most trade blocks in them. For controlling a province or sea area, which means having a control marker in it, a player scores points equal to the VP value of the province/area. The player who has the most trade markers in the area scores points equal to half, rounded down, the VP value. If there is a tie for trade markers then neither player gains the points.

Players must also reveal all the available army cards they have in their possession, along with those already on display. Many of these cards will have a negative value in the top right corner. These are the number of victory points lost for holding the card.

A player gains one VP for every trade block he has gained through plunder. These blocks should then be returned to the owning players.

Keep a track of players' total scores on paper. At the end of the fourth turn the scores from each of the previous turns should be added together to make a final total for each player. The player with the most VPs wins.

At the end of the 1st, 2nd, and 3rd turns move the Turn marker on one space. Remember that the number of rounds in each turn is reduced by 1 every turn. The new first player will be the player to the left of the old first player.

Empires of the Ancient World

Einführung

“Empires of the Ancient World” spielt in der Welt des Mittelmeeres, im Zeitraum von ca. 200 Jahren vor bis 200 Jahre nach Beginn unserer Zeitrechnung. Ziel des Spieles ist es, so viel von der bekannten Welt zu erobern wie möglich, aber nicht nur militärisch, sondern auch wirtschaftlich. Den Kern des Spieles bildet das Kartensystem. Die Spieler bestimmen die Taktik ihrer Armeen durch die Rekrutierung von Karten. Jeder Kartentyp hat Stärken und Schwächen. Einheiten mit Hellebarden (Spieße) schlagen die Kavallerie, sind aber der schwertschwingenden Infanterie unterlegen. Nahkämpfer können zur Abschirmung von Einheiten herangezogen werden, müssen sich aber vor der Kavallerie in Acht nehmen. Außerdem können Händler angeheuert werden, um das Handelsvolumen zu stärken, Ingenieure um Befestigungen zu bauen und Diplomaten, um neutrale Provinzen zu beeinflussen. Das Spiel ist für 3-5 Spieler und dauert etwa 2 bis 3 Stunden.

Spielmaterial

Spielregeln
Spielplan
Imperium (Empire) Armeekarten
Allgemeine Armeekarten
Spielerkontrollmarker
Spielerhandelsmarker
Befestigungsmarker
Kampfblocks
Zwei Würfel
Startspielermarker
Spielrunden- und Aktionsrundenmarker

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich die Kontroll- und Handelsmarker einer Farbe. Es gibt sechs Sets Empire (Imperium)* Armeekarten, von A bis F gekennzeichnet. Diese werden in die entsprechenden sechs Stapel aufgeteilt und die drei mit „North“ (Norden) bezeichneten Stapel werden an den oberen Rand des Spielplans gelegt, die drei mit „South“ (Süden) gekennzeichneten an den unteren Rand. Die Stapel werden verdeckt bereitgelegt und jeweils untereinander hin- und hergeschoben, so daß niemand mehr genau weiß, welcher Stapel welcher ist. Per Würfelwurf wird ein Startspieler bestimmt. Dann plaziert jeder Spieler, mit dem Startspieler beginnend, reihum einen Kontrollmarker in eine Landprovinz seiner freien Wahl. Wer einen Marker einsetzt, nimmt sofort einen Stapel Empire Karten. Hat der Spieler eine nördliche Provinz gewählt, nimmt er einen der drei Stapel vom oberen Rand des Spielplans, hat er eine südliche Provinz gewählt, einen der drei Stapel vom unteren Rand. Maximal drei Spieler können also im Norden starten, maximal drei im Süden. Nicht benutzte Stapel werden unbenutzt in die Spielschachtel zurück gelegt.

NORD UND SÜD Nordprovinzen sind alle die, die nördlich des Mittelmeeres liegen und westlich von Asia Minor, Südprovinzen sind die südlich des Mittelmeeres befindlichen und östlich von Thrace. Sicily ist eine nördliche Provinz, Crete und Cyprus sind beide südliche Provinzen.

Die Spieler behalten ihre Empire Karten während des ganzen Spiels. Sie bilden das Rückgrat ihrer Armee und garantieren, daß jeder Spieler immer genügend Karten hat, um eine Landschlacht zu führen (aber nicht unbedingt eine Seeschlacht).

Nun plazieren die Spieler weiter reihum Kontrollmarker, immer jeweils einen. Bei drei Spielern geht das so lange, bis jeder insgesamt sieben Marker eingesetzt hat, bei vier Spielern bis jeder sechs Marker gesetzt hat und bei fünf Spielern, bis jeder fünf Marker plaziert hat. Dabei muß ein Kontrollmarker immer in eine benachbarte Provinz derselben Farbe gesetzt werden, das gilt auch für Seeprovinzen. Durch eine Seestraße (schwarze Linie) oder eine Seegrenze (blaue Linie) verbundene Provinzen gelten als benachbart. Kontrollmarker können nun auch in Seeprovinzen gesetzt werden. Ein Kontrollmarker kann auch in eine Provinz gesetzt werden, die bereits einen Marker derselben Farbe enthält (warum, wird unter Revolten erklärt).

Nachdem alle ihre Kontrollmarker gesetzt haben, setzt jeder Spieler in Reihenfolge je einen Befestigungsmarker in eine von ihm selbst kontrollierte Provinz.

Außerdem bekommt jeder Spieler noch eine Warenhauskarte (Warehouse), die er offen vor sich auslegt.

Die Allgemeinen Armeekarten werden gemischt und sechs Stück davon offen neben dem Spielplan ausgelegt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel an ein Ende der Reihe gelegt. Ein schwarzer Marker wird auf das erste Feld der Spielrundenzählleiste (Turn) gesetzt, ein zweiter schwarzer Marker auf das erste Feld der Aktionsrundenzählleiste (Round).

Die drei Kampfmarker werden in die Box „Center Ground“ der Kampfboxen (rechts oben auf dem Spielplan) gelegt.

Spielablauf

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen, wie folgt. Das Spiel geht über vier Spielrunden.

Rundenablauf

1. Revoltencheck
2. Handelsmarker erhalten und Startspieler bestimmen
3. Aktionsrundenbehält. Durch eine Befestigung geschützte Provinzen verlieren keine Kontrollmarker.

*Im folgenden wird ausschließlic die Originalbezeichnung „Empire“ verwendet.

1. Revoltentcheck

Mit einem Würfel wird bestimmt, welche der zwei Revolutionstabellen benutzt wird. Mit einem zweiten Würfel wird die anzuwendende Spalte der Tabelle bestimmt. Die Spalte nennt einige Provinzen, die revoltieren. Aus jeder revoltierenden Provinz wird ein Kontrollmarker entfernt, was normalerweise bedeutet, daß die Provinz neutral wird. Sind zwei Kontrollmarker eines Spielers in einer Provinz, so bleibt ihm einer erhalten, so daß er die Kontrolle über die Provinz behält. Durch eine Befestigung geschützte Provinzen verlieren keine Kontrollmarker.

2. Handelsmarker und Startspieler

Jeder Spieler legt fünf Handelsmarker auf seine Warenhauskarte. Außerdem fügt jeder Spieler noch so viele Handelsmarker hinzu, wie es der Anzahl der von ihm kontrollierten Provinzen mit einem Amphorensymbol entspricht. Des weiteren setzt jeder noch je einen Marker für jede offen vor ihm ausliegende Händlerkarte. Noch von der vorherigen Runde auf der Warenhauskarte verbliebene Marker bleiben auf der Karte und beeinflussen nicht die Anzahl der aktuell zu platzierenden Marker. Die Gesamtanzahl der Marker jedes Spielers ist begrenzt, wer keine Marker mehr im Vorrat hat, kann auch keine mehr platzieren.

Manche Aktionen verlangen die Verwendung von Handelsmarkern. Diese Marker gehen zurück in den Vorrat des Spielers und sind damit in der nächsten Runde wieder verfügbar.

In der ersten Spielrunde wird der Startspieler per Würfelwurf bestimmt, das kann also durchaus ein anderer Spieler sein als derjenige, der zuvor den ersten Kontrollmarker gesetzt hatte. In den Folgerunden wandert der Startspielermarker reihum im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.

Der Spielrundenmarker wird jeweils auf das entsprechende Feld der Anzeigeleiste geschoben, in der ersten Runde also auf das erste Feld, in der zweiten auf das zweite, in der letzten Runde auf das vierte Feld.

3. Aktionsrunden

Die Aktionsrundenphasen sind das Herz des Spieles. In Reihenfolge, reihum im Uhrzeigersinn und beginnend beim jeweiligen Startspieler, wählt jeder Spieler eine auszuführende Aktion, wenn er an der Reihe ist. Nachdem alle Spieler ihre Aktion beendet haben, wird der Aktionsrundenmarker ein Feld weiter geschoben und die Spieler führen jeweils ihre nächste Aktion durch usw. Diese Phase endet, wenn der Aktionsrundenmarker nicht mehr weiter geschoben werden kann.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- 3.1 Angriff auf ein/e Provinz/Seegebiet
- 3.1.1 Diplomatische Angriffe
- 3.2 Rekrutierung einer allgemeinen Armeekarte
- 3.3 Befestigung bauen
- 3.4 Handelsmarker platzieren

3.1. Angriff auf ein/e Provinz/Seegebiet

Ein Spieler kann jede Provinz und jedes Seegebiet angreifen, welche/s benachbart zu einer/einem von ihm kontrollierten Provinz oder Seegebiet ist. Der aktive Spieler benennt einfach die Provinz/das Gebiet, die/das er angreifen will.

ANGRIFF AUF EINE NEUTRALE PROVINZ Jede Provinz ohne Kontrollmarker gilt als neutral. Der aktive Spieler würfelt, um den Erfolg des Angriffes festzustellen. Bei einem Ergebnis von 3 oder höher ist der Angriff erfolgreich und der Spieler platziert einen seiner Kontrollmarker in die Provinz. Bei einem Mißerfolg ist der nächste Spieler an der Reihe, d. h. die "Strafe" besteht lediglich darin, daß die Aktionsrunde des Spielers bereits beendet ist.

ANGRIFF AUF EIN SEEGBIET Ein Seegebiet ohne Kontrollmarker gilt als neutral. Um es zu kontrollieren, muß man lediglich eine erfolgreiche Seebewegung ausführen. Details dazu werden in den Regeln für Seebewegung und Seeschlachten ausgeführt.

ANGRIFF ÜBER BERGE UND SEESTRASSEN Wenn ein Spieler eine neutrale oder fremdkontrollierte Provinz über Berge oder eine Seestraße hinweg angreift, muß er zunächst würfeln um zu sehen, ob seine Armee weitermarschieren kann. Bei einer 2 oder höher geht der Angriff ganz normal weiter, bei einer 1 ist seine Aktionsrunde sofort beendet.

Kampf

Ein Kampf findet statt, sobald ein Spieler eine von einem anderen Spieler kontrollierte Provinz angreift. Jeder der beiden beteiligten Spieler muß dann fünf seiner Armeekarten auswählen, um damit zu kämpfen.

HINTERHALT Falls der Verteidiger eine Militärführerkarte offen ausliegen hat, kann er beschließen, in einem Gelände zu kämpfen, das Nahkämpfer begünstigt. Diese Erklärung muß, wenn sie abgegeben wird, dann geschehen, nachdem beide Spieler ihre Karten, aber noch nicht die Reihenfolge in der sie gespielt werden sollen, gewählt haben. Ein Hinterhalt bietet den Vorteil, daß alle Nahkampfkarten einen Modifikator von +1 auf jeden Würfelwurf erhalten; das gilt für beide Seiten. Karten die dafür in Frage kommen sind Fußsoldaten, Bogenschützen und berittene Truppe.

DER KAMPF Jeder Spieler versucht, die meisten Kampfmarker für sich zu gewinnen, es gibt nur drei Stück davon. Zu Kampfbeginn liegen alle Marker im Feld „Center Ground“ des Kampfdisplays.

Beide Spieler müssen ihre Karten in der Reihenfolge anordnen, in der sie sie spielen wollen, die erste Karte zuoberst, die letzte Karte zuunterst. Die Karten werden als kleiner Stapel verdeckt hingelegt, damit der Gegner sie nicht einsehen kann. Es gibt Einschränkungen bei der Reihenfolge der Karten. Alle schnellen Karten müssen vor den langsamen Karten gespielt werden. Die einzigen langsamen Karten sind Schwert, Hellebarde, Speer und Barbarenhorden. Alle anderen Karten gelten als schnell. Wer einen Militärführer hat, kann eine Karte außerhalb der normalen Reihenfolge spielen, also z. B. eine langsame Karte vor einer schnellen Karte oder eine schnelle Karte nach einer langsamen.

Beide Spieler decken nun gleichzeitig die oberste ihrer Kampfkarten auf. Die Einheit mit dem höheren Wert gewinnt. Der Sieger schiebt einen Kampfmarker auf seine Seite des Kampfdisplays (also entweder auf das Feld Angreifer oder Verteidiger). Falls es im mittleren Feld keinen Kampfmarker mehr gibt, wird ein Marker aus dem Feld des unterlegenen Gegners wieder auf das Mittelfeld geschoben. Haben beide offengelegten Einheiten denselben Wert, gewinnt niemand das Gefecht und es wird auch kein Marker verschoben.

Dann decken beide Spieler ihre nächste Karte auf, usw., bis beide alle ihre jeweils fünf Karten aufgedeckt haben. Der Spieler, der dann die meisten Kampfmarker auf seiner Seite hat, ist der Sieger des gesamten Kampfes.

Um die Kämpfe noch interessanter zu gestalten, haben manche Einheiten Modifikatoren, je nachdem, welcher Einheit sie gegenüber stehen. Eine genaue Beschreibung folgt nun:

SCHWERT (Sword) Falls ein Schwert gegen eine Barbarenhorde oder eine Hellebarde antritt, wird sein Wert um 1 erhöht. Gegen einen Elefanten endet das Gefecht unentschieden.

HELLEBARDE (Pike) Falls eine Hellebarde gegen Kavallerie oder schwere Kavallerie antritt, wird sein Wert um 1 erhöht. Gegen einen Elefanten endet das Gefecht unentschieden.

SPEER (Spear) Gegen einen Elefanten endet das Gefecht unentschieden.

BARBARENHORDE (Warband) Um die Stärke dieser Einheit zu bestimmen, würfelt der Spieler mit einem Würfel und addiert diesen Wert zum Grundwert von 3 hinzu. Die tatsächliche Stärke schwankt also zwischen 4 und 9.

KAVALLERIE (Cavalry) Gegen Schwert oder Barbarenhorde wird der Wert um 1 erhöht.

SCHWERE KAVALLERIE (Heavy Cavalry) Gegen Schwert oder Barbarenhorde wird der Wert um 1 erhöht.

ELEFANT (Elephant) Der Spieler muß mit einem Würfel ermitteln, ob der Elefant in Panik gerät. Das tut er bei einer 1 und verliert das Gefecht sofort automatisch. Kämpft er gegen einen anderen Elefanten, der ebenfalls in Panik gerät, endet der Vergleich unentschieden. Im Kampf gegen Kavallerie wird der Wert des Elefanten um 1 erhöht.

FUßSOLDATEN (Foot Skirmishers) Diese Einheit hat keine feste Stärke, der Spieler muß würfeln, um das Kampfergebnis zu bestimmen. Bei einer 4 oder 5 endet der Kampf auf jeden Fall unentschieden. Bei einer 6 oder höher ist der Gegner getötet und damit der Kampf gewonnen. Gegen Elefanten kommt ein Modifikator von 1 hinzu, gegen Kavallerie wird 1 abgezogen, gegen schwere Kavallerie sogar 2.

BOGENSCHÜTZEN (Archers) Bogenschützen wirken fast genauso wie Fußsoldaten, außer daß sie bei 5 oder 6 den Gegner töten anstatt den Kampf unentschieden zu beenden. Gegen Elefanten kommt ein Modifikator von 1 hinzu, gegen Kavallerie wird 1 abgezogen, gegen schwere Kavallerie sogar 2.

BERITTENE TRUPPE (Light Horse) Dies sind sozusagen berittene Fußsoldaten. Bei einem Würfelwurf von 4 oder 5 kämpfen sie unentschieden, bei einer 6 töten sie den Gegner. Gegen Fußsoldaten oder Bogenschützen gewinnen sie automatisch. Gegen Elefanten gewinnen sie einen Modifikator von 2 hinzu, gegen Kavallerie wird 1 abgezogen, gegen schwere Kavallerie sogar 2.

ARTILLERIE (Artillery) Der Spieler muß würfeln, um zu sehen ob seine Artillerie das Ziel trifft, welches bei einem Treffer immer vernichtet ist. Gegen Infanterie und Elefanten muß das Ergebnis 6 oder mehr sein. Gegen Galeeren, andere Artillerie oder irgendwelche Einheiten, die an einer Belagerung beteiligt sind, muß das Ergebnis 5 oder höher sein. Bei einem Fehlschlag verliert die Artillerie automatisch. Im offenen Kampf unterliegt die Artillerie immer automatisch gegen Kavallerie, schwere Kavallerie, Fußsoldaten, Bogenschützen und berittene Truppe. Beim Belagerungskampf übertrifft das Ergebnis der Artillerie immer das eines Fußsoldaten, d. h. bei einem Treffer siegt die Artillerie auf jeden Fall, egal welches Ergebnis der Fußsoldat erzielt. Hat der Spieler der Artillerie eine Ingenieurkarte ausliegen, hat er einen Modifikator von +1 auf alle Würfe der Artillerie. Treffen zwei Artillerien sich gegenseitig, endet der Kampf unentschieden.

BELAGERUNGSTURM (Siege Tower) Belagerungstürme können ausschließlich im Belagerungskampf benutzt werden, wobei sie eine Stärke von 9 haben. Hat der Spieler einen Ingenieur ausliegen, beträgt die Stärke sogar 10.

Belagerungskampf Falls der Verteidiger eine Befestigung in der angegriffenen Provinz hat kann er entscheiden, ob er außerhalb des Forts kämpft oder innerhalb, woraus im letzteren Fall dann ein Belagerungskampf folgt. Er ist aber, wie gesagt, keineswegs dazu gezwungen, sondern kann auch außerhalb des Forts kämpfen, wobei das Fort dann aber keinerlei Wirkung hat. Beim Belagerungskampf stehen jedem Spieler nur drei Karten zur Verfügung. Die Karten können dabei in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, ein Hinterhalt ist nicht möglich. Beide Seiten können keine berittenen Einheiten einsetzen (also keine Kavallerie, schwere Kavallerie, Elefanten und berittene Truppe). Belagerungstürme, auf beiden Seiten, haben einen Wert von 9 (ein Belagerungsturm als Defensivinstrument ist zu verstehen als geschickte Kampftechnik gegen den Belagerungsturm). Bei einer Belagerung ist Artillerie effektiver und trifft bei 5 oder 6. Falls der Angreifer gewinnt und einen Ingenieur hat, kann er die Kontrolle über die Provinz und die Befestigung übernehmen. Hat er aber keinen Ingenieur, wird das Fort zerstört und vom Spielplan entfernt. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Sieg in offener Schlacht oder im Belagerungskampf errungen wurde.

Kampfsieg Zum Schluß des Gefechtes, nachdem alle Karten gespielt wurden, ist der Spieler mit den meisten Kampfmarkern auf seiner Seite der Sieger des gesamten Kampfes. Bei einem Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Beide Seiten müssen nun ihre Verluste entfernen.

Der Angreifer verliert für jeden Kampfmarker auf der Seite des Verteidigers eine seiner gespielten Karten, zufällig ermittelt. Der Verteidiger verliert für jeden Kampfmarker auf der Seite des Angreifers eine seiner gespielten Karten, zufällig ermittelt. Kein Spieler kann eine seiner Empire Karten verlieren. Wird eine solche gezogen, zählt sie zwar als Verlust, der Spieler behält sie aber trotzdem. Man kann also vermeiden, allgemeine Armeekarten zu verlieren, indem man viele Empire Karten einsetzt. Jede als Verlust gezogene allgemeine Armeekarte wird auf einen Ablagestapel gelegt. Hat der Angreifer gewonnen, entfernt er alle Kontrollmarker des Verteidigers aus der Provinz und setzt dort einen eigenen Kontrollmarker ein.

MASSENFLUCHT Sobald ein Spieler alle drei Kampfmarker auf seiner Seite hat, egal zu welchem Zeitpunkt des Kampfes, endet der Kampf sofort mit einer Massenflucht des Unterlegenen. Falls der Angreifer den Verteidiger solcherart in die Flucht schlägt, kann er noch eine weitere Aktion ausführen, das muß aber nicht unbedingt ein weiterer Kampf sein. Falls er einen zweiten Sieg durch Massenflucht des Gegners erringt, wird ihm dadurch aber nicht noch eine Aktion zugestanden. Schlägt der Verteidiger den Angreifer in die Flucht, nimmt er zwei Handelsmarker aus dem Warenhaus des Angreifers, falls dort welche vorhanden sind, und legt sie in sein eigenes Warenhaus.

PLÜNDERUNG Falls der Angreifer gewinnt, nimmt er alle Handelsmarker aus der eroberten Provinz außer denen seiner eigenen Farbe und legt sie in sein Warenhaus. Sie gelten später als Siegpunkte.

DIE LETZTE PROVINZ Niemand kann seine allerletzte Provinz verlieren, es ist also sinnlos, eine solche anzugreifen.