



ECHOES OF EMPERORS

SPIELANLEITUNG

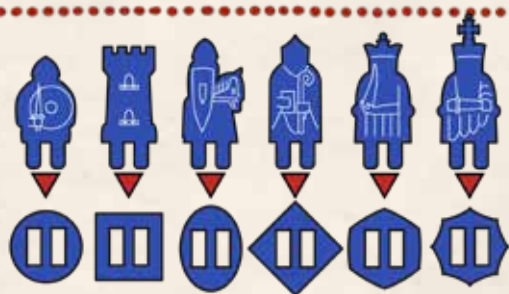
In *Echoes of Emperors* gleicht keine Partie der anderen! In diesem Strategiespiel tretet ihr als mittelalterliche Heerführer auf einem modularen Schlachtfeld gegeneinander an. Erstellt euer Deck und nutzt die Wogen des Krieges – baut euer Imperium auf und führt es mit cleveren Manövern zum Sieg! Einzigartige Karten und besondere Zivilisationsfähigkeiten machen jedes Spiel unvorhersehbar und einzigartig. Ihr werdet eure Strategie immer wieder anpassen müssen!

Spielmaterial	2
Spielvorbereitung	2
Überblick	3
Beginn des Zuges	3
Erschöpfen/Bereit machen	3
Einmalressourcen	3
Mobilisierung	4
Bewegung	4
Kundschaften	4
Hindernisse	4
Aktionen	4
Bauen	4
Ressourcen	4
Kampf	5
Versorgung	6
Einheiten ins Spiel bringen	6
Technologie- und Taktikkarten	6
Ende des Zuges	6
Ende des Spiels	6
Anhang	7
Mitwirkende	7
Schlüsselwörter	8
Wichtige Begriffe auf Karten	8



SPIELMATERIAL

- ❶ 1 Satz farbiger Spielsteine für jede Person:
6 Figuren mit Sockel, 8 Siedlungen, 3 Kasernen, 1 Hauptstadt
- ❷ 1 Zivilisationstableau für jede Person
- ❸ Spielplanteile:
1 Heimat-Spielplanteil pro Person
7 Spielplanteile „Highland“, 7 Spielplanteile „Constantinople“
Für das Spiel mit 4 Personen sind 7 weitere Highland-Spielplanteile enthalten.
- ❹ 6 Zivilisationsdecks (je 36 Karten): Nordmänner, Schotten, Mongolisches Reich, Byzantinisches Reich, Osmanisches Reich, Heiliges Römisches Reich
- ❺ 1 farbiger Hauptstadtwürfel (W20) für jede Person
- ❻ 8 Lebenspunktewürfel (W6) pro Person
- ❼ Ressourcen: Pro Person 5 Plättchen „Nahrung“, 5 Plättchen „Holz“, 5 Plättchen „Gold“, 3 Plättchen „Joker“



SPIELVORBEREITUNG

Spielplan: Nehmt euch je 1 Heimat-Spielplanteil. Wählt einen Spielplan (*Highland* oder *Constantinople*) und mischt die entsprechenden Spielplanteile verdeckt. Legt eure Heimat-Spielplanteile so vor euch aus, dass sich das Startfeld für die Hauptstadt unten links vor euch auf dem Spielplanteil befindet. Füllt die restlichen Felder mit den verdeckten Spielplanteilen ❸ und bildet so ein 3x3-Raster (siehe Abbildung rechts).

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, den Highland-Spielplan und einfachere zu spielende Zivilisationen wie die Schotten, Nordmänner und das Byzantinische Reich zu verwenden.

Wahl der Zivilisation: Werft jeweils 1 Würfel. Hast du das höhere Ergebnis gewürfelt, darfst du entscheiden, ob du zuerst die Zivilisation wählst oder dein Gegner zuerst wählen muss. Nehmt euch dann in der gewählten Reihenfolge je 1 Zivilisationsdeck eurer Wahl, 1 Satz Spielsteine in einer Farbe eurer Wahl ❶ und 1 Zivilisationstableau ❷. Legt eure Zivilisationskarte auf das entsprechende Feld auf dem Zivilisationstableau und eure Karte „Start-Kundschafter“ auf das erste Kartenfeld links unten ❹.

Persönlicher Aufbau: Mische dein Zivilisationsdeck verdeckt und lege es neben deinem Zivilisationstableau bereit. Stelle alle 6 Figuren auf den entsprechenden Platz auf deinem Zivilisationstableau. Platziere dann deine Hauptstadt auf dem dafür vorgesehenen Startfeld auf deinem Heimat-Spielplanteil und stelle die Kundschafter-Figur darauf (die linke Figur auf deinem Zivilisationstableau). Nimm den Hauptstadtwürfel und lege ihn mit der Zahl „10“ oben auf dein Zivilisationstableau ❺. Nimm dir 1 Nahrung und 1 Holz als Hauptressource und lege sie in deinen Spielbereich. Ziehe 5 Karten von deinem Deck. Falls du schon Erfahrung mit dem Spiel hast, darfst du 1-mal die Aktion „Nachschub anfordern“ ausführen (siehe S. 2 unten). Legt alle Lebenspunktewürfel ❻ und alle Ressourcen ❼ als gemeinsamen Vorrat neben dem Spielplan bereit.



Start-Kundschafter

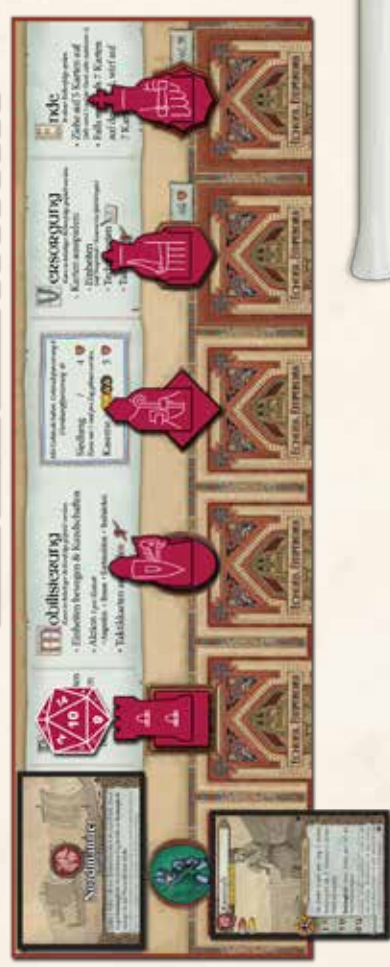
Zivilisationskarte



ÜBERBLICK



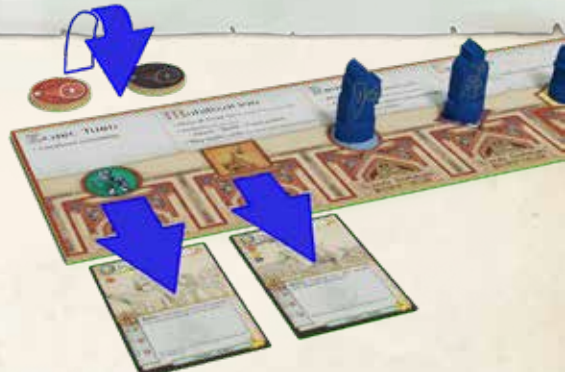
Auf den Spielplanteilen ist unten angegeben, für welchen Spielplanaufbau sie verwendet werden (3x3 oder 4x4).



Dein Ziel ist es, die Lebenspunkte der gegnerischen Hauptstadt auf 0 zu reduzieren oder alle sich auf dem Spielplan befindenden Einheiten deines Gegners zu eliminieren. Die aktuellen Lebenspunkte der Hauptstadt werden mit dem Hauptstadtwürfel angezeigt. Verändern sich die Lebenspunkte, drehe den Würfel auf die entsprechende Seite. Ihr führt abwechselnd Züge aus, wobei jeder Zug in 4 Phasen unterteilt ist. Du kannst den Hauptstadtwürfel nutzen, um deine aktuelle Phase anzuzeigen (verschiebe ihn von Phase zu Phase auf deinem Zivilisationstableau).

- 1. Beginn des Zuges:** Mache Einheiten und Ressourcen bereit.
- 2. Mobilisierung:** Bewege Einheiten und führe Aktionen mit ihnen aus.
- 3. Versorgung:** Gib Ressourcen aus, um Einheiten und Technologien auszuspielen.
- 4. Ende des Zuges:** Ziehe bis zu 5 Karten.

Erschöpfen/Bereit machen: Zahlst du Kosten mit bereiten Hauptressourcen oder führst du eine Aktion mit einer bereiten Einheit aus, erschöpfe die Ressource oder Einheit. Erschöpfte Einheiten und Ressourcen kannst du erst wieder nutzen, nachdem du sie bereit gemacht hast. Um anzuzeigen, dass eine Einheit erschöpft ist, schiebe ihre Karte auf dem Zivilisationstableau nach unten. Um anzuzeigen, dass eine Hauptressource erschöpft ist, drehe sie auf die Rückseite.



1. BEGINN DES ZUGES

Nur vor dem ersten Zug: Werft jeweils 1 Würfel. Wer das höhere Ergebnis hat, führt den 1. Zug aus. Wer den 2. Zug ausführt, erhält 1 Joker-Ressource (lege sie auf dein Zivilisationstableau).

Mache zu Beginn deines Zuges alle deine erschöpften Einheiten und erschöpften Hauptressourcen bereit (Ressourcen auf Vorderseite drehen, Einheitenkarten auf Zivilisationstableau zurückschieben). Überspring jeweils diese Phase in eurem 1. Zug.



Einmalressourcen kannst du, anders als Hauptressourcen, nur genau 1-mal nutzen. Einmalressourcen, die du durch Fähigkeiten von Karten erhältst, legst du auf die Karte, die die entsprechende Einmalressource generiert. Manche Karten haben ein Limit, wie viele Einmalressourcen darauf liegen dürfen. Das ist angegeben mit (max. X). Solltest du eine solche Karte verlieren, sind auch die darauf liegenden Ressourcen verloren. Nachdem du etwas mit einer Einmalressource bezahlt, oder sie für eine Fähigkeit „erschöpft“ hast, lege die Ressource zurück in den Vorrat. Halte deine Einmalressourcen immer getrennt von deinen Hauptressourcen.

2. MOBILISIERUNG

In dieser Phase führst du Bewegungen und Aktionen auf dem Spielplan aus. In welcher Reihenfolge du deine Einheiten aktivierst oder bewegst, darfst du frei entscheiden. Eine Einheit muss ihre Aktion nicht direkt nach ihrer Bewegung ausführen, du darfst davor auch erst andere Einheiten bewegen oder aktivieren. Einheiten werden nicht durch das Bewegen erschöpft, sondern erst durch das Ausführen einer Aktion.



Bewegung: Du darfst jede deiner Einheiten 1-mal pro Zug bewegen. Auf der linken Seite der Einheitenkarte ist angegeben, wie weit (Anzahl Bewegungspunkte) und in welche Richtungen (Richtungspfeile) sich die Einheit bewegen darf. Eine Einheit muss sich immer in einer geraden Linie bewegen und kann die Richtung während der Bewegung nicht ändern. Die Richtungspfeile auf der Einheitenkarte zeigen an, ob sich die Einheit orthogonal, diagonal oder in alle Richtungen bewegen darf. Jede Bewegung von einem Feld auf ein umliegendes (siehe S. 8) Feld eines Spielplanteils kostet 1 Bewegungspunkt (ein Spielplanteil besteht immer aus 4 Feldern).

Kundschaften: Verdeckt liegende Spielplanteile gelten als unentdeckt. Bewegst du eine Einheit auf ein unentdecktes Spielplanteil, beendet sie ihre Bewegung auf dem ersten Feld des neuen Spielplanteils. Drehe das Spielplanteil um und lege es in einer Ausrichtung deiner Wahl zurück. Stelle deine Einheit auf das Feld des neuen Spielplanteils, auf der sie ihre Bewegung beendet hat. Falls das Feld ein Wasserfeld ist und die Einheit Wasserfelder nicht betreten kann, bewege sie zurück auf das nächste mögliche Feld auf dem Weg, auf dem sie zu dem neuen Spielplanteil bewegt wurde. Kundschaften zählt nicht als Aktion und erschöpft die Einheit nicht. Nachdem die Einheit gekundschaftet hat, kann sie sich in diesem Zug nicht mehr bewegen.

Hindernisse:

- auf jedem Feld kann sich maximal 1 Einheit befinden.
- Einheiten können sich **nicht** über gegnerische Einheiten oder gegnerische befestigte Gebäude (Kasernen oder Hauptstädte) bewegen oder ihre Bewegung dort beenden.
- Einheiten **dürfen** ihre Bewegung auf Feldern mit gegnerischen Siedlungen oder eigenen, unbesetzten befestigten Gebäuden beenden.
- Einheiten **dürfen** sich über verbündete Einheiten und verbündete besetzte befestigte Gebäude bewegen, aber ihre Bewegung dort nicht beenden.
- Betritt eine Einheit ein Gebirgsfeld, muss sie ihre Bewegung dort beenden. Im nächsten Zug darf sie sich normal weiterbewegen.
- Einheiten können sich **nicht** über Wasserfelder bewegen oder ihre Bewegung dort beenden. (Ausnahme: *seetauglich* oder *Schiff*).



Aktionen

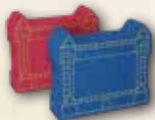
Du darfst mit jeder Einheit 1-mal pro Zug 1 Aktion ausführen. Erschöpfe die Einheit nach dem Ausführen der Aktion. Folgende Aktionen sind möglich: Bauen, Angreifen, Stadtaktion und einzigartige Aktionen bestimmter Einheiten. **Hinweis:** Hast du die Einheit noch nicht bewegt, aber eine Aktion mit ihr ausgeführt, kannst du sie anschließend nicht mehr bewegen, da sie erschöpft ist!

Bauen: Gebäude können nur von Einheiten auf dem Spielplan errichtet werden. Baust du als Aktion ein Gebäude mit einer Einheit, wird das Gebäude auf dem Feld der Einheit platziert. Auf jedem Feld kann sich nur 1 Gebäude befinden. **Hinweis:** Deine Hauptstadt zählt zwar als Gebäude, kann aber weder gebaut, versetzt noch erneut gebaut werden.

Siedlung: Durch Siedlungen erhältst du Zugriff auf die Ressourcen des Spielplans. Du darfst genau 1-mal pro Zug 1 Siedlung kostenlos bauen. Nachdem du eine Siedlung gebaut hast, nimm dir die Hauptressource, die das Feld der Siedlung generiert und lege sie bereit in deinen Spielbereich (du darfst sie noch im selben Zug nutzen). Diese Hauptressource steht dir so lange zur Verfügung, wie diese Siedlung existiert.



Kasernen: Hast du eine Kaserne gebaut, darfst du in der Versorgungsphase neue Einheiten statt in der Hauptstadt wahlweise auch in einer Kaserne ins Spiel bringen. Eine Kaserne zu bauen kostet 2 Holz und 2 Gold. Du kannst Kasernen nicht auf Wasserfeldern oder angrenzend zu Hauptstädten bauen. Baust du eine Kaserne auf ein Gebirgsfeld, wird die Bewegungseinschränkung des Gebirgsfeldes aufgehoben. **Kasernen liefern keine Ressourcen.**



Gebäude versetzen: Hast du bereits alle deine verfügbaren Gebäude gebaut, darfst du ein bereits gebautes Gebäude zerstören und es auf einem Feld mit einer eigenen Einheit neu bauen (erschöpfe wie üblich anschließend die Einheit). Versetzt du eine Siedlung, tausche gegebenenfalls die entsprechenden Ressourcen. Versetzt du eine Kaserne, musst du die Kosten für den Bau erneut zahlen.



Das mittlere Spielplanteil von **Constantinople** hat zwei Felder mit einem doppelten Gold-Symbol, das beim Bau einer Siedlung doppelte Ressourcen gewährt. Dieses Spielplanteil beginnt unerkundet und muss zuerst entdeckt werden. Seine Rückseite zeigt an, dass es in der Mitte der Karte platziert werden muss.





Gebirgsfelder beenden die Bewegung von Einheiten für den aktuellen Zug.



Wasserfelder können nicht von Einheiten betreten oder überquert werden, es sei denn, die Einheit ist *seetauglich* oder ist ein *Schiff*.



Flussfelder zählen als Wasser- und Landfeld. Sie dürfen von allen Einheitentypen betreten oder überquert werden und zählen für Effekte, die sich auf Wasserfelder beziehen.



Stadtfelder haben keine Bewegungsbeschränkung. Hast du eine Einheit auf einem Stadtfeld, darfst du die Einheit erschöpfen, um 1 Karte von deinem Deck zu ziehen oder die Aktion „Nachschub anfordern“ auszuführen.

Nachschub anfordern: Lege eine beliebige Anzahl Karten von deiner Hand ab und ziehe dann genauso viele von deinem Deck. Mische die abgelegten Karten anschließend in dein Deck.

Kampf

Führt eine Einheit eine Angriffsaktion aus, befinden sich die angreifende und die verteidigende Einheit im Kampf. Eine Einheit kann in Nahkampfformation oder in Fernkampfformation angreifen. Erhält eine Einheit Schaden, nutzt die Lebenspunktwürfel, um ihre verbleibenden Lebenspunkte anzuzeigen. Nachdem eine Einheit angegriffen hat, ist sie erschöpft.



Lebenspunkte

Formation wechseln: Während deiner **Mobilisierungsphase** darfst du die Formation **bereiter** Einheiten wechseln. Liegt die Einheitenkarte aufrecht, befindet sich die Einheit in Nahkampfformation. Liegt die Karte quer, befindet sich die Einheit in Fernkampfformation.



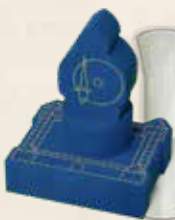
Nahkampfformation: Deine Einheit verursacht Schaden in Höhe ihres Nahkampfwertes. Um eine gegnerische Einheit im Nahkampf anzugreifen, musst du deine Einheit auf das Feld der gegnerischen Einheit bewegen. Falls sich die gegnerische Einheit auch in Nahkampfformation befindet, fügt sie deiner Einheit **gleichzeitig** Vergeltungsschaden in Höhe ihres Nahkampfwertes zu. Es kann dadurch vorkommen, dass sich beide Einheiten gegenseitig vernichten. Wurde deine Einheit nicht eliminiert und hat die gegnerische Einheit den Angriff überlebt, bewege deine Einheit zurück auf das nächste mögliche Feld auf dem Weg, auf dem sie in den Kampf bewegt wurde. Wurde die gegnerische Einheit eliminiert und ist ihr Feld anschließend unbesetzt, besetzt du das Feld mit deiner Einheit.



Mindestschaden: Einheiten mit einem Angriffswert höher als 0 fügen **immer mindestens 1 Schaden** zu, auch falls aller Schaden verhindert werden würde.



Fernkampfformation: Deine Einheit verursacht Schaden in Höhe ihres Fernkampfwertes. Um eine gegnerische Einheit im Fernkampf anzugreifen, muss sich deine Einheit auf einem umliegenden Feld zur gegnerischen Einheit befinden. Bei einem Fernkampfangriff kann die gegnerische Einheit keinen Vergeltungsschaden zufügen. **Erinnerung:** *Befindet sich deine Einheit in Fernkampfformation und wird im Nahkampf angegriffen, fügt sie keinen Vergeltungsschaden zu!*



Stationierte Einheiten und befestigte Gebäude: Kasernen und Hauptstädte gelten als befestigte Gebäude. Einheiten, die sich in befestigten Gebäuden befinden, werden stationierte Einheiten genannt. Sie können von gegnerischen Einheiten nicht angegriffen werden und auch nicht Ziel von gegnerischen Kartenfähigkeiten sein, es sei denn der Kartentext bezieht sich direkt auf stationierte Einheiten. Das befestigte Gebäude muss zuerst angegriffen und zerstört werden.

Gebäude angreifen: Alle Gebäude haben eine Gebäudepanzerung, die Schaden, der durch **Fernkampfangriffe** zugefügt wird, um 4 reduziert. Um ein gegnerisches Gebäude im Nahkampf anzugreifen, musst du deine Einheit auf das Feld des Gebäudes bewegen. Hast du das gegnerische Gebäude nach dem Angriff nicht zerstört, bewege deine Einheit zurück auf das nächste mögliche Feld auf dem Weg, auf dem deine Einheit in den Kampf bewegt wurde. Hast du das gegnerische Gebäude zerstört, aber es befindet sich noch eine gegnerische Einheit auf dem Feld des Gebäudes, bewege auch in diesem Fall deine Einheit zurück.

Die Gebäude haben folgende Lebenspunkte: Siedlung 4, Kaserne 5 und die Hauptstadt 10. Nimmt eine Siedlung oder eine Kaserne Schaden, zeige die verbleibenden Lebenspunkte mit einem Lebenspunktwürfel an und lege ihn auf das entsprechende Feld. Die Lebenspunkte deiner Hauptstadt werden mit dem Hauptstadtwürfel angezeigt.

Verluste: Wird eine deiner Einheiten eliminiert, wirf ihre Einheitenkarte offen auf einen Abwurfstapel neben deinem Deck ab. Stelle ihre Figur zurück auf den entsprechenden Platz auf deinem Zivilisationstableau. Zerstörte Gebäude werden vom Spielplan genommen, können aber erneut gebaut werden. Verlierst du eine Siedlung, lege auch die entsprechende Ressource zurück in den Vorrat. Hast du mehr als 1 Plättchen der gleichen Ressource, musst du zuerst eine bereite Ressource abwerfen, falls möglich.



Während der Mobilisierungsphase darfst du **Taktikkarten** aus deiner Hand spielen. Bezahle dafür die benötigten Ressourcen.

3. VERSORGUNG

In dieser Phase bezahlst du Ressourcen, um neue Karten auszuspielen. Welche Ressourcen du bezahlen musst, ist immer links oben auf der Karte angegeben. Während dieser Phase kannst du Einheiten weder bewegen noch Aktionen mit ihnen ausführen!



Einheiten ins Spiel bringen: Um eine Einheit von deiner Hand ins Spiel zu bringen, bezahlst du die auf der Einheitenkarte angegebenen Ressourcen und legst die Karte dann unterhalb **einer Figur deiner Wahl** auf dem Zivilisationstableau ab. Du darfst die Figur dann auf ein freies (nicht mit einer Figur besetzt), befestigtes Gebäude stellen (Hauptstadt oder Kaserne). Hast du kein freies befestigtes Gebäude, kannst du keine neue Einheit ins Spiel bringen.

Die auf dem Spielplan stehenden Figuren stellen deine Einheiten dar, die sich auf deinem Zivilisationstableau befinden. Die Figuren haben alle dieselbe Funktion. **Ausnahme: König und Königin** geben der zugehörigen Einheit einen zusätzlichen Vorteil, können aber nur 1-mal im Spiel verwendet werden. Wird dein König oder deine Königin eliminiert, entferne die Figur aus dem Spiel!

Königin +2 **König +1**

Willst du eine Einheit ausspielen, aber alle Plätze auf deinem Zivilisationstableau sind belegt, darfst du eine bereits ins Spiel gebrachte Einheitenkarte abwerfen (außer König oder Königin!). Waren Verstärkungen an die Einheit angehängt, oder hatte sie bereits Schaden erlitten, wirf die Verstärkungen ebenfalls ab und lege alle Lebenspunktwürfel von der Einheit in den Vorrat zurück. Stelle die Figur wieder auf ihren Platz auf dem Zivilisationstableau. Die neue Einheit darfst du jetzt auf den freien Platz ausspielen.



Dieses graue Ressourcensymbol zeigt an, dass du die Kosten mit einer Ressource deiner Wahl bezahlen darfst.



Technologie

Technologie- und Taktikkarten: Diese Karten erkennst du am entsprechenden Symbol neben dem Kartentyp. Für Taktik- und Technologiekarten gibt es 4 verschiedene Kartentypen. Technologien kannst du nur in der Versorgungsphase ausspielen, Taktiken kannst du in der Mobilisierungs- und Versorgungsphase ausspielen. Einige Karten haben 2 Aktions- oder Reaktionsmöglichkeiten. Du kannst immer nur genau 1 davon wählen.



Taktik

Verstärkung

Spielst du eine Verstärkung aus, zahle eventuelle Kosten und hänge die Verstärkung an eine Einheit an, die sich auf dem Spielplan befindet. Die Fähigkeit der Verstärkung ist aber nur wirksam, wenn sie an die passende Einheitenklasse angehängt ist. Falls die Verstärkung keine Klasse vorgibt, kann sie von jeder Einheit genutzt werden. Solange sich die Einheit auf dem Spielplan befindet, ist die Verstärkung aktiv. Du kannst mehrere Verstärkungen an eine Einheit anhängen, aber niemals dieselbe Verstärkung mehrfach an dieselbe Einheit.

Aktion

Nachdem du eventuelle Kosten gezahlt und die Aktion ausgeführt hast, wirf die Karte ab. Generiert eine Aktionskarte Einmalressourcen, lege die generierten Ressourcen auf die Karte. Die Karte bleibt so lange im Spiel, bis du alle Ressourcen darauf genutzt hast.

Reaktion

Reaktionen darfst du nur im gegnerischen Zug spielen. Zahle eventuelle Kosten, führe die Reaktion aus und wirf die Karte anschließend ab.

Ereignis

Nachdem du ein Ereignis ausgespielt hast und eventuelle Kosten gezahlt hast, ist das Ereignis aktiv und bleibt im Spiel. Du kannst maximal 3 aktive Ereignisse haben. Du darfst eigene aktive Ereignisse jederzeit abwerfen.



4. ENDE DES ZUGES

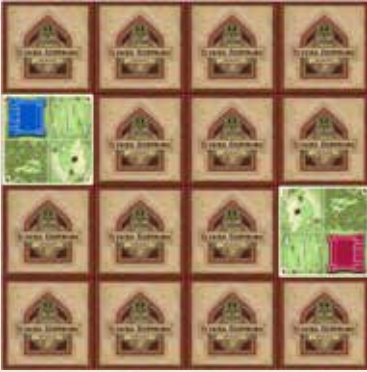
Ziehe Karten von deinem Deck, bis du 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5 oder mehr Karten auf der Hand, ziehe stattdessen 1 Karte. Hast du mehr als 7 Karten auf der Hand, wirf Karten ab, bis du nur noch 7 auf der Hand hast. Anschließend führt die nächste Person ihren Zug aus.

Achtung: Falls du keine Karten mehr in deinem Deck hast, kannst du keine weiteren Karten ziehen (mische nicht deinen Abwurfstapel!). Du musst den Rest des Spiels mit den Karten auf deiner Hand und den Karten, die du bereits im Spiel hast, bestreiten.

ENDE DES SPIELS

Hast du die gegnerische Hauptstadt zerstört, indem du die Lebenspunkte auf 0 reduziert hast, oder hat dein Gegner keine Einheiten mehr auf dem Spielplan, hast du sofort gewonnen!

ERWEITERTE REGELN



Standardspiel: Um die grundlegenden Mechanismen von *Echoes of Emperors* zu verstehen, solltet ihr zuerst die in der Anleitung beschriebene Variante spielen. Die möglichen Strategien und die Spiellänge sind gut ausbalanciert – ideal um das Spiel neu zu lernen. Spielt ohne Änderungen, so wie auf den vorangegangenen Seiten beschrieben.

Langes Spiel: Wollte ihr ein episches Erlebnis? Im langen Spiel habt ihr mehr Zeit, euer Reich auszubauen und fortgeschrittene Strategien zu testen. Eure Hauptstadt beginnt mit **20 Lebenspunkten** und ihr baut den Spielplan in einem **4x4-Raster** auf (ihr benötigt dafür die Spielplanteile für das 3x3 Raster und das 4x4 Raster). Euer Heimat-Spielplanteil platziert ihr in der ersten Reihe (jeweils von euch aus gesehen) als 2. Spielplanteil von links.

Teamspiel für 4 Personen:

Bündelt eure Kräfte und Fähigkeiten, um in dieser **2 gegen 2-Variante** als siegreiches Team zu triumphieren!

Aufbau des Spielplans: Baut den Spielplan mit den Highland-Spielplanteilen in einem 4x4-Raster auf.

Persönlicher Aufbau: Die Teams beginnen jeweils auf einer Seite des Spielplans und sitzen dem anderen Team gegenüber. Jedes Team platziert seine Heimatspielplanteile in der jeweils ersten Reihe des Spielplans auf den beiden mittigen Positionen.

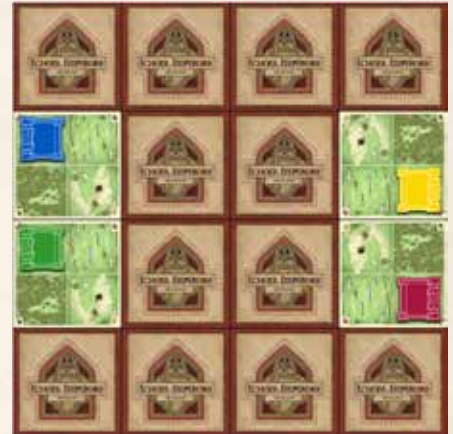
Zugreihenfolge: Eure Teams wechseln sich bei den Zügen ab (Person 1 Team A, Person 1 Team B, Person 2 Team A, Person 2 Team B). Werft einen Würfel, welches Team das Spiel beginnt. Das Team entscheidet selbst, wer von beiden Teammitgliedern den 1. Zug ausführt. Das gegnerische Team erhält 1 Joker-Einmalressource, welche eines der beiden Teammitglieder in seinem Zug nutzen kann.

Gemeinsame Ressourcen: Du darfst auch bereite Ressourcen deines Teammitglieds nutzen.

Wahl der Zivilisation: Jedes Teammitglied wählt jeweils 1 Zivilisationsdeck: Werft jeweils 1 Würfel. Wer das höchste Ergebnis geworfen hat, wählt zuerst. Dann wählt 1 Person des anderen Teams 1 Zivilisation. Anschließend wählt die andere Person aus dem 1. Team und zuletzt die andere Person aus dem 2. Team. Achtet dabei auf Synergien zwischen den Zivilisationen. Viele Karten haben Fähigkeiten, die auch für „verbündete Einheiten“ gelten, was die Einheiten eurer Teammitglieder einschließt!

Kartenfähigkeiten, die einen Gegner als Ziel haben: Falls eine Fähigkeit einen „Gegner“ als Ziel hat, darfst du wählen, welches Teammitglied des gegnerischen Teams betroffen ist.

Siegbedingung: Falls 1 Teammitglied seine Hauptstadt verliert oder keine Einheiten mehr auf dem Spielplan hat, hat das ganze Team verloren und das gegnerische Team gewonnen.



Deckbau: Um ein individuelles Deck zusammenzustellen, benötigt ihr die Erweiterung „Armeen und Kriegsschauplätze“.

Beachte beim Zusammenstellen deines Decks folgende Beschränkungen:

Wähle 1 Zivilisation: Dein Deck darf nur Karten derselben Zivilisation enthalten.

Anzahl Karten: Dein Deck muss aus genau 35 Karten bestehen (+1 Zivilisationskarte).

Vorgeschriebene Karten: Dein Deck muss folgende Karten enthalten: Genau 1 Zivilisationskarte, genau 1 Karte „Eroberer“, mind. 1 Karte „Start-Kundschafter“.

Kartenlimit: Auf jeder Karte ist unten rechts ein Seltenheitssymbol als römische Ziffer angegeben. Diese Ziffer gibt an, wie viele Exemplare du von dieser Karte in deinem Deck haben darfst. Eine Karte mit der Ziffer „III“ darfst du beispielsweise 3x in deinem Deck haben.

MITWIRKENDE

Ein Spiel von Volcaban Studio

Grafiken und Illustrationen: Volcaban Studio

Übersetzung & Lektorat: Boardgame Circus (Deutsche Ausgabe: Benjamin Rodigas, Ben Shipham)

Wir danken den folgenden Personen für ihre wertvollen historischen Einblicke:

Nordmänner: Hurstwic - **Mongolisches Reich:** Jack R. Wilson (the Jackmeister), Maurice van Til - **Schotten:** History of Scotland Podcast, Gianluca Raccagni - History and Games lab - **Byzantinisches Reich:** Alessandro Carabia, Nikolaos Thessalos - **Osmanisches Reich:** Osman Said, Joshua Michael White - **Heiliges Römisches Reich:** Gianluca Raccagni - History and Games lab


Ein besonderer Dank gilt allen Testspielern und Testspielerinnen!

Zum Schluss möchten wir allen danken, die uns durch die Kickstarter-Kampagne unterstützt haben! Ohne euch wäre dieses Projekt nicht möglich gewesen! Wir hoffen, dass euch das Spiel genauso gut gefällt, wie wir Spaß beim Erfinden hatten!



Unser Ziel ist es, die Geschichte so genau wie möglich abzubilden, dabei aber spannend und zugänglich zu bleiben. Wir arbeiten mit Experten zusammen, um diese Authentizität zu gewährleisten. Da die Entwicklung der Geschichtsforschung aber steten Veränderungen unterliegt, ändern sich auch Sichtweisen und Interpretationen. Mit unserem Spiel wollen wir Neugier und Wertschätzung für die diversen Kulturen wecken, die unsere Welt geformt haben.

Schlüsselwörter

Die folgenden Schlüsselwörter findest du häufig auf Karten:

+X : Diese Einheit hat +X Lebenspunkte. Falls die Einheit bereits Lebenspunkte verloren hat, addiere die +X auf ihre aktuellen Lebenspunkte.

Ansturm X: Hat sich diese Einheit mind. 2 Felder weit bewegt, hat sie +X  gegen Einheiten.

Anti-[Klasse] X: Diese Einheit hat +X  oder +X  gegen eine bestimmte Klasse wie z.B. Kavallerie, Infanterie oder Gebäude.

Durchschlagend: Der Angriff dieser Einheit ignoriert Panzerung, Fernkampfanzerung und Gebäudepanzerung.

Ermüdung: Nachdem diese Einheit einen Angriff ausgeführt hat, ist sie für diesen **und** für den nächsten Zug erschöpft.

Fernkampfanzerung X: Diese Einheit oder dieses Gebäude erleidet X Schaden weniger durch Fernkampfangriffe. Erhält eine Einheit oder ein Gebäude Fernkampfanzerung aus mehreren Quellen, werden die Werte addiert.

Frontlinie: Diese Einheit darf auf einem Feld mit 1 anderen verbündeten Einheit stehen. Einheiten mit „Frontlinie“ müssen zuerst angegriffen werden.


Furchteinflößend: Diese Einheit erleidet bei einem Angriff keinen Vergeltungsschaden.

Kriegsschiff: Darf nur auf Wasserfeldern bewegt werden. Verbündete Einheiten dürfen sich über das Wasserfeld des Kriegsschiffs bewegen. Bringst du das Kriegsschiff ins Spiel, setze es auf ein Wasserfeld umliegend zu einer eigenen Einheit.



Gegenschlag X: Ist diese Einheit Ziel eines Angriffs, fügt sie +X Vergeltungsschaden zu.

Gebäudepanzerung: Wird eines deiner Gebäude im Fernkampf angegriffen, hat es Fernkampfanzerung 4.

Kurze Reichweite: Diese Einheit kann Fernkampfangriffe nur auf angrenzende Felder ausführen.

Lange Reichweite: Diese Einheit darf einen Fernkampfangriff von 2 Feldern entfernt ausführen. Tut sie das, hat sie -1 .


Leichtes Schiff: Darf nur auf Wasserfeldern und daran umliegenden Feldern bewegt werden. Verbündete Einheiten dürfen sich **nicht** über das Wasserfeld des leichten Schiffes bewegen. Bringst du das Schiff ins Spiel, setze es auf ein Wasserfeld umliegend zu einer eigenen Einheit.

Mauerbrechend X: Diese Einheit hat +X  oder +X  gegen Gebäude oder Belagerungseinheiten. Greift diese Einheit ein Gebäude oder eine Belagerungseinheit an, ignoriert sie deren Panzerung.

Panzerung X: Diese Einheit oder dieses Gebäude erleidet X Schaden weniger im Kampf (bei Nah- und Fernkampfangriffen). Erhält eine Einheit oder ein Gebäude Panzerung aus mehreren Quellen, werden die Werte addiert.

Regenerieren: Zu Beginn deines Zuges heilt diese Einheit 1 Schaden.

Rekrutieren: Diese Einheit darf als Aktion 1 Karte ziehen (erschöpfe die Einheit anschließend).

Schlachtruf: Alle umliegenden verbündeten Einheiten haben +1 .

Seetauglich: Diese Einheit darf sich über Wasserfelder bewegen oder ihre Bewegung auf einem Wasserfeld beenden.

Ansturm



Lange Reichweite



Wichtige Begriffe auf Karten

Bei Angriff: Sobald eine deiner Einheiten eine gegnerische Einheit oder ein gegnerisches Gebäude angreift.

Falls Ziel eines Angriffs: Sobald eine gegnerische Einheit deine Einheit oder dein Gebäude angreift.

Angrenzend: Alle Felder, die das Feld einer Einheit orthogonal umgeben (nicht diagonal), und das Feld, auf dem die Einheit steht.

Umliiegend: Alle Felder, die das Feld einer Einheit umgeben (auch diagonal), und das Feld, auf dem die Einheit steht.

Direkter Schaden: Wird direkter Schaden zugefügt, werden alle Fähigkeiten, die Schaden verhindern oder reduzieren können, ignoriert.

Spielplanteil/Feld: Der Spielplan besteht aus mehreren Spielplanteilen. Jedes Spielplanteil hat 4 Felder.

Unbesetztes Feld: Ein Feld, das weder Einheiten, gegnerische befestigte Gebäude oder Wasser enthält.

Joker-Ressource: Diese Ressource darfst du beim Bezahlen von Kosten als eine Ressource deiner Wahl nutzen.

Ressource deiner Wahl: Falls ein Kartentext „Ressource deiner Wahl“ besagt, musst du 1 der 3 Hauptressourcen wählen (keine Joker-Ressource).

Verbündet: Deine Einheiten und Gebäude sowie die Einheiten deines Teammitglieds in einem Teamspiel.