

# BYZANTIUM – ÜBERSICHT

---

## SPIELZIEL/SPIELENDE

Ziel des Spiels ist es, bei Spielende möglichst viele Siegpunkte (SP) zu haben. Ob für einen Spieler die SP auf einer oder auf beiden SP-Leisten zählen, hängt von der Art des Spielendes ab:

**1. Das Spiel endet sofort, wenn Konstantinopel erobert wird.**

Für alle Spieler gelten ausschließlich die aktuellen SP auf der arabischen SP-Leiste.

**2. Das Spiel endet nach Ablauf der 3. Spielrunde, wenn Konstantinopel bis dahin nicht erobert wird.**

*Stadtwertung:* Alle Spieler erhalten (auf den entsprechenden SP-Leisten) zunächst 1 SP für jeden von ihnen kontrollierten arabischen und byzantinischen STADTMARKER.

*Endwertung:* Je nachdem, in welchem Verhältnis die arabischen und byzantinischen SP eines Spielers zueinanderstehen, gilt für diesen entweder die Summe beider Werte – nämlich wenn der niedrigere Wert mindestens der Hälfte des höheren Wertes entspricht! – oder nur der höhere Wert – nämlich wenn der niedrigere Wert geringer ist als die Hälfte des höheren Wertes!

Der Spieler mit den meisten gültigen SP gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet (1) die höhere Summe der beiden SP-Leisten, (2) die größte Anzahl kontrollierter Städte, (3) das meiste Geld beider STAATSKASSEN.

---

## RUNDENABLAUF

Jede der drei Spielrunden besteht aus folgenden Phasen:

- Spieleraktionen:** Die Spieler müssen reihum jeweils *eine* Aktion ausführen. Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, führt der übrige Spieler noch genau eine Aktion aus.
  - Einkommen:** Jeder Spieler erhält zunächst für jeden STADTMARKER unter seiner Kontrolle 2 Bezants in die jeweilige (arabische oder byzantinische) STAATSKASSE.  
**Unterhalt:** Jeder Spieler muss sodann für jeden Holzwürfel in seinen ARMEEFELDERN und seinem BÜRGERWEHRFELD die angegebenen Unterhaltskosten aus der entsprechenden STAATSKASSE bezahlen. Jeder unbezahlte Holzwürfel kostet 1 SP der entsprechenden Seite und wird sodann komplett aus dem Spiel entfernt.  
**Verstärkung:** Jeder Spieler legt abschließend die Hälfte (aufgerundet) seiner VERLUSTE, sowie sämtliche eigenen Würfel von den SONDERAKTIONSFELDERN, sowie dem STEUERN- und dem PASSEN-Feld zurück in seinen VORRAT (FAQ 6). Die speziellen Würfel der KAISER/KALIFEN-Sonderaktionen werden auf ihre jeweiligen SONDERAKTIONSFELDER zurückgelegt.
  - Neue Runde:** Der Rundenzähler wird um einen Platz vorgerückt. Wer in der vorigen Runde zuerst gepasst hatte, wird Startspieler der neuen Runde.
- 

## ALLGEMEINE KONZEPTE

Alle Spieler sammeln ihre SP auf einer arabischen und einer byzantinischen SP-Leiste (FAQ 1). SP werden im Spielverlauf prinzipiell auf der Leiste jener Seite abgetragen, die von der Aktion begünstigt wurde (FAQ 3).

Aktionen werden durch das Nehmen und (Um)Legen von Würfeln ausgeführt, sei es zwischen verschiedenen Feldern des eigenen Spielertableaus oder vom Tableau auf das Spielbrett. Würfel aus dem VORRAT dürfen stets *kostenlos* genommen werden. Würfel aus den VERLUSTEN oder den ARMEEFELDERN oder dem BÜRGERWEHRFELD können nur genommen werden, sofern hierfür jeweils 3 Bezants aus der STAATSKASSE derjenigen Seite bezahlt werden, die vom Legen der Würfel bzw. der dadurch ausgelösten (Sonder)Aktion profitiert (vgl. FAQ 2 & 3). Würfelverluste jeglicher Art werden immer zu den VERLUSTEN gelegt.

**AUSNAHME:** Nicht bezahlte Würfel in der UNTERHALT-Phase werden komplett aus dem Spiel entfernt und kosten den Spieler zudem 1 SP der entsprechenden Seite (siehe oben).

## 2-SPIELER-VARIANTE

---

Im Spiel zu zweit werden die Regeln für das Passen leicht modifiziert:

IN RUNDE I & II: Wenn der erste Spieler gepasst hat, kann der andere Spieler so lange weiter AKTIONEN ausführen, bis die Würfel in seinem VORRAT verbraucht sind, mindestens jedoch eine.

IN RUNDE III: Sobald der erste Spieler passt, wird überprüft, ob eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: (1) *Der passende Spieler hat weder Würfel in seinem VORRAT noch in seinen VERLUSTEN.* (2) *Beide Spieler haben keine Würfel mehr in ihrem VORRAT.* Falls mindestens eine dieser beiden Bedingungen erfüllt ist, hat der andere Spieler, der noch nicht gepasst hat, noch eine weitere AKTION, bevor das Spiel endet. Andernfalls kann er solange weiter AKTIONEN ausführen, bis sein VORRAT leer ist.

# AKTIONSÜBERSICHT

---

## KONTROLLE ÜBER EINE STADT ÜBERNEHMEN

Lege 1 Würfel auf eine bislang unkontrollierte arabische oder byzantinische Stadt und erhalte für jeden ihrer STADTMARKER 1 SP der jeweiligen Seite.

**AUSNAHME:** Niemand kann die Kontrolle über Konstantinopel übernehmen.

## STEUERN ERHEBEN

Kann je Spieler nur einmal pro Spielrunde ausgeführt werden: Lege beliebig viele Würfel aus deinem VORRAT auf das STEUERN-Feld. Erhalte je Würfel 2 Bezants, die nach Belieben auf eine oder beide STAATSKASSEN verteilt werden können.

## KIRCHE/MOSCHEE BAUEN

Lege einen Würfel auf das Kirchen- oder Moscheefeld und bezahle dafür 6 Bezants aus der jeweiligen STAATSKASSE (FAQ 6). Erhalte 2 SP für die jeweilige Seite.

## ARMEEN VERSTÄRKEN

Lege insgesamt bis zu 3 Würfel auf eigene ARMEE- oder BÜRGERWEHRFELDER, davon max. 1 Würfel auf jedes ELITEFELD. Die Würfel können in beliebiger Weise zwischen byzantinischen und arabischen Truppen aufgeteilt werden.

## BEWEGUNG/ANGRIFF

Bewege eine ARMEEFIGUR und/oder greife mit ihr eine Stadt an. Setze gegebenenfalls eine nicht auf dem Spielfeld platzierte ARMEEFIGUR ein. Siehe gesonderte Übersicht zu BEWEGUNG/ANGRIFF.

## SONDERAKTIONEN

Lege einen Würfel auf ein leeres SONDERAKTIONSFELD und führe sodann die entsprechende Sonderaktion aus.

- A. STADTAUSBAU:** Füge einer beliebigen Stadt einen weiteren STADTMARKER derselben Farbe hinzu, bis zu einem Maximum von 3 STADTMARKERN.
- B. BEFESTIGUNG:** Platziere einen eigenen BEFESTIGUNGSMARKER als neuen Kontrollmarker auf einer selbst kontrollierten, bislang unbefestigten Stadt. Lege den bisher dort befindlichen Würfel zu deinen VERLUSTEN.
- C. KAISER/KALIF:** Erhalte 2 SP der entsprechenden Seite und lege den lila (Kaiser) bzw. weißen (Kalif) Würfel auf das entsprechende byzantinische bzw. arabische ELITEFELD. Für diesen Würfel muss kein UNTERHALT gezahlt werden! Er kann nur dann als Verlust genommen werden, wenn es der letzte hierfür verfügbare ARMEEWÜRFEL ist. Bei Rundenende: Zurück auf SONDERAKTIONSFELD!
- D. BÜRGERKRIEG:** Kann auch im Verlauf einer BEWEGUNG/ANGRIFF-Aktion ausgewählt werden! Greife mit deiner byzantinischen/arabischen ARMEEFIGUR eine Stadt derselben Seite an, die nicht von dir selbst kontrolliert wird (FAQ 8). Es gelten die üblichen Angriffsregeln und -konsequenzen.  
**AUSNAHME:** Niemand kann Konstantinopel mit einer byzantinischen ARMEE angreifen, auch nicht per BÜRGERKRIEG.
- E. BYZANTINISCHE FLOTTE:** Während der laufenden Runde kannst du nach eigenem Gutdünken (keine Pflicht!) einen arabischen Rückzug über Seeverbindungen komplett blockieren, sowie die potenziellen Kosten einer regulären arabischen Seebewegung verdoppeln (FAQ 7). Falls die arabische ARMEE die reguläre Seebewegung trotzdem durchführt, kannst du mit so vielen W6 würfeln, wie für die Seebewegung Würfel aus dem arabischen BEWEGUNGSFELD ausgegeben wurden: Für jede 4+ erleidet die arabische ARMEE 1 Würfel als Verlust.
- F. ARABISCHE FLOTTE:** Halbiere während der laufenden Runde die Seebewegungskosten deiner arabischen ARMEE.
- G. BULGAREN:** Lege, soweit möglich, 2 orangene Würfel als Verstärkung in das BULGARENFELD (FAQ 3 & 4). Führe danach entweder eine weitere Verstärkung durch (allerdings nur möglich, falls 2 weitere orangene Würfel verfügbar sind) oder greife mit den Truppen der Bulgaren (max. 3 W6) an (FAQ 5). Mögliche Angriffsziele: Städte mit orangenem Pfeil sowie Städte, die auf dem Landweg mit bulgarischen Städten verbunden sind.

**AUSNAHME ZU NORMALER EROBERUNG:** Nach bulgarischen Eroberungen werden die alten STADTMARKER mit bulgarischen STADTMARKERN, minus 1, ausgetauscht. Der Spieler platziert *keinen* (Kontroll)Würfel auf der eroberten Stadt, und erhält auch *keine* Bezants durch Plünderungen. Er erhält aber SP, als hätte er mit einer eigenen ARMEE angegriffen, und zwar für die nicht angegriffene Seite.

## PASSEN

Nimm einen Würfel kostenlos (FAQ 2) aus den VERLUSTEN (falls leer: von einem der ARMEEFELDER oder aus dem VORRAT) und lege ihn auf das PASSEN-Feld. Wer zuerst passt, legt seinen Würfel in das kleine Kästchen des PASSEN-Feldes – und wird Startspieler der nächsten Runde.

Wer gepasst hat kann bis zum Rundenende keine eigenen Aktionen mehr durchführen, nur noch Verteidigungskämpfe bzw. Rückzüge. Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, führt der übrige Spieler noch genau eine Aktion aus – dann ist die Aktionsphase beendet.

# BEWEGUNG/ANGRIFF

---

## ARMEEFIGUREN EINSETZEN UND ENTFERNEN

Die ARMEEFIGUREN eines Spielers repräsentieren seine byzantinische und arabische ARMEE auf dem Spielbrett. Sie werden sofort vom Spielbrett entfernt, wenn sich keinerlei Würfel mehr auf ihren jeweils drei zugehörigen ARMEEFELDERN (ELITE-, HAUPTARMEE-, BEWEGUNGSFELD) befinden, i.e. wenn die ARMEE komplett vernichtet bzw. aufgelöst wurde (FAQ 9).

Für das *erstmalige* Einsetzen der byzantinischen ARMEEFIGUR gilt: Ein Spieler muss seine byzantinische ARMEEFIGUR sofort dort einsetzen, wo er zum ersten Mal die Kontrolle über eine byzantinische Stadt übernimmt.

In allen anderen Fällen gilt: Über die Aktion BEWEGEN/ANGRIFF kann ein Spieler eine nicht auf dem Spielbrett befindliche ARMEEFIGUR in eine beliebige Stadt ihrer Seite einsetzen, sofern diese von ihm selbst oder einem anderen Spieler kontrolliert wird. Anschließend kann er die neu eingesetzte ARMEEFIGUR zu den üblichen Kosten bewegen bzw. mit ihr angreifen, sogar in einem BÜRGERKRIEG (FAQ 8).

---

## ARMEEN BEWEGEN

Bewege eine ARMEEFIGUR über bis zu 2 Land- und/oder Seeverbindungen. Die Bewegung endet sofort mit einem ANGRIFF, sobald eine Stadt betreten wird, die nicht der eigenen Seite angehört. Ein Spieler darf seine ARMEEFIGUR dabei niemals in eine Stadt der gegnerischen Seite bewegen, die von ihm selbst kontrolliert wird oder in der sich seine eigene andere ARMEE befindet. Allerdings kann er seine ARMEEFIGUR problemlos in eine Stadt derselben Seite bewegen, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird oder in der sich dessen ARMEEFIGUR derselben Seite befindet.

**SONDERFALL:** Wenn ein Spieler während der Bewegung seiner ARMEEFIGUR die Sonderaktion BÜRGERKRIEG ausführt, endet die Aktion BEWEGUNG/ANGRIFF gegebenenfalls mit einem Angriff einer Stadt derselben Seite.

**BEWEGUNGSKOSTEN:** Die Kosten der Bewegung müssen aus dem BEWEGUNGSFELD der ARMEE bezahlt werden: 1 Würfel für die erste Verbindung, ggfs. 2 zusätzliche Würfel für die zweite Verbindung. Für diese Würfel müssen keine weiteren Bezants bezahlt werden.

**SONDERREGELN FÜR BEWEGUNG EINER BYZANTINISCHEN ARMEEFIGUR:**

- Kann sich *nicht* über Wüstenverbindungen bewegen.
- Kann sich von Konstantinopel aus (über 1 virtuelle Verbindung) direkt in jede beliebige Küstenstadt am Schwarzen Meer oder Mittelmeer bewegen (FAQ 10).

**SONDERREGELN FÜR BEWEGUNG EINER ARABISCHEN ARMEEFIGUR:**

- Erhöhte Bewegungskosten je Seeverbindung: +1 Würfel aus dem BEWEGUNGSFELD.
  - Zusätzliche Verdopplung der Bewegungskosten für die Seeverbindung von Nicaea nach Konstantinopel.
- 

## ANGRIFFSPHASE I: VERTEIDIGUNGSKÄMPFE

Greift ein Spieler mit seiner ARMEE eine Stadt an, muss zuerst überprüft werden, ob ein oder mehrere andere Spieler die Stadt verteidigen können und wollen. Falls ja, kommt es zunächst zu einem VERTEIDIGUNGSKAMPF, falls nein, kommt es direkt zu einer BELAGERUNG der Stadt (siehe Angriffsphase II). Voraussetzung eines VERTEIDIGUNGSKAMPFES: gegnerische ARMEEFIGUR und/oder gegnerischer (Kontroll)Würfel vor Ort. Die angegriffenen Spieler, falls vorhanden, müssen reihum entscheiden, ob sie mit ihrer vor Ort befindlichen ARMEEFIGUR den RÜCKZUG antreten oder zur Verteidigung der Stadt KÄMPFEN wollen. Diese Kämpfe zwischen ARMEEN werden sodann abgehandelt (siehe unten). Falls es in der angegriffenen Stadt sodann keine verteidigende ARMEE (mehr) gibt, kann der die Stadt kontrollierende Spieler seine BÜRGERWEHR vor Ort kämpfen lassen, sofern er nicht schon mit seiner ARMEE einen Verteidigungskampf verloren hatte.

**SONDERFALL:** Falls Konstantinopel angegriffen wird, kann nur der Spieler, der diese Runde schon die KAISER-Aktion gewählt hat, die Stadt mit seiner BÜRGERWEHR verteidigen.

**ABHANDLUNG DER VERTEIDIGUNGSKÄMPFE:** Der angreifende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er nacheinander gegen die zur Verteidigung verbliebenen Gegner, zuerst alle ARMEEN, anschließend evtl. BÜRGERWEHR, kämpft. Einzelne Kampfschritte:

**1. KAMPFWÜRFEL:** Angreifer und aktueller Verteidiger würfeln gleichzeitig ihre Kampfwürfel.

- Kämpfende ARMEE: 1W6 je HAUPTARMEEWÜRFEL (bis max. 3) plus 1W6 je ELITEWÜRFEL (FAQ 13) – jede 4+ trifft.
- Kämpfende BÜRGERWEHR: 1W6 je BÜRGERWEHRWÜRFEL (bis max. 3) – jede 4+ trifft.

**2. ENTFERNEN VON VERLUSTEN:** Verlust von 1 Würfel je erlittenem Treffer – je nachdem, womit man gekämpft hat, entweder aus selbst gewählten ARMEEFELDERN, i.e. ELITE-, HAUPT- oder BEWEGUNGSFELD der Armee, oder dem entsprechenden BÜRGERWEHRFELD.

**3. VERGLEICH DER VERBLIEBENEN KAMPFSTÄRKE:** Spieler mit höherer verbliebener KAMPFSTÄRKE gewinnt den Kampf, bei Gleichstand der Verteidiger. Die unterlegene ARMEE muss den RÜCKZUG antreten.

- KAMPFSTÄRKE einer ARMEE = Anzahl ELITE- und HAUPTARMEEWÜRFEL (*nicht*: BEWEGUNGSWÜRFEL).
- KAMPFSTÄRKE einer BÜRGERWEHR = Anzahl BÜRGERWEHRWÜRFEL.

## ANGRIFFSPHASE II: BELAGERUNG

Falls sich eine angreifende ARMEE nicht infolge eventueller Verteidigungskämpfe zurückziehen musste, beginnt automatisch eine BELAGERUNG der Stadt. Der Ausgang der Belagerung wird in folgenden Schritten entschieden:

**1. VERTEIDIGUNGSWURF:** Der Spieler, der die belagerte Stadt kontrolliert (falls vorhanden, sonst *aliquis*), würfelt zu ihrer Verteidigung entsprechend ihrem VERTEIDIGUNGSWERT (=Anzahl STADTMARKER plus BEFESTIGUNGSMARKER).

- **STÄDTISCHE VERTEIDIGUNG:** 1W6 je STADTMARKER plus 1 W6 für evtl. vorhandenen BEFESTIGUNGSMARKER – jede 4+ trifft!

**2. ENTFERNEN VON VERLUSTEN:** Die belagernde ARMEE verliert je erlittenem Treffer 1 Würfel aus den ARMEEFELDERN der ARMEE.

**3. VERGLEICH VON KAMPFSTÄRKE VS. VERTEIDIGUNGSWERT:** Ist die verbliebene KAMPFSTÄRKE (=Anzahl ELITE- und HAUPTARMEEWÜRFEL) der angreifenden ARMEE größer als der VERTEIDIGUNGSWERT (=Anzahl STADTMARKER plus BEFESTIGUNGSMARKER) der Stadt: BELAGERUNG erfolgreich. Ist sie kleiner oder gleich dem VERTEIDIGUNGSWERT: BELAGERUNG gescheitert, folglich RÜCKZUG der angreifenden ARMEE.

**SONDERFALL:** Konstantinopel erhält im Falle von BELAGERUNGEN einen Verteidigungsbonus. Jeder Treffer, den die Hauptstadt des byzantinischen Reiches im Zuge einer BELAGERUNG erzielt, bedeutet 2 Würfel Verlust für die Belagerer, nicht nur einen!

---

## FOLGEN EINER ERFOLGREICHEN BELAGERUNG

Eine erfolgreich belagerte Stadt wird erobert. Ein eventuell vorhandener BEFESTIGUNGSMARKER wird an den betreffenden Spieler zurückgegeben. Sofern der Angriff nicht über die BULGAREN-Sonderaktion erfolgte (s.o.), werden sodann folgende Schritte abgehandelt:

- Die bisherigen STADTMARKER werden ersetzt durch STADTMARKER der angreifenden Seite, jedoch in der Anzahl reduziert um 1. Hätte eine Stadt dadurch gar keine STADTMARKER mehr, wird 1 STADTMARKER auf ihr platziert!  
**SONDERFALL:** Im Fall eines BÜRGERKRIEGES wird zwar die Anzahl der STADTMARKER um 1 verringert, ihre Zugehörigkeit zu einer der beiden Seiten ändert sich jedoch nicht.
- Hat sich infolge der Belagerung die Anzahl der STADTMARKER geändert, erhält der Angreifer für die angreifende Seite SP (~Ruhm) und Bezants (~Plünderungen) gemäß der *neuen* Anzahl STADTMARKER. Dies gilt auch für Angriffe im Rahmen eines BÜRGERKRIEGES.  
**SONDERFALL:** Die Eroberung von Konstantinopel bringt 5 SP und 5 Bezants für die arabische Seite und beendet das Spiel sofort.
- Der Angreifer muss 1 Holzwürfel als (Kontroll)Würfel auf die eroberte Stadt legen.  
**SONDERFALL:** Falls sein VORRAT leer ist und er in der entsprechenden STAATSKASSE nicht die 3 Bezants zum Bezahlen des Würfels aus anderen Quellen hat, muss er 1 Würfel der erfolgreichen ARMEE als Verlust entfernen, um 1 anderen Würfel der ARMEE kostenlos als (Kontroll)Würfel auf die eroberte Stadt zu legen.

---

## RÜCKZUG

ARMEEN, die sich in einer angegriffenen Stadt befinden, *können* sich vor Abhandlung eventueller VERTEIDIGUNGSKÄMPFE in Spielerreihenfolge aus der Stadt ZURÜCKZIEHEN. Zudem *müssen* im KAMPF unterlegene oder bei BELAGERUNGEN gescheiterte ARMEEN den RÜCKZUG antreten. RÜCKZÜGE können dabei prinzipiell über Land- wie Seeverbindungen erfolgen. Sie kosten im Gegensatz zu regulären BEWEGUNGEN *keine* BEWEGUNGSWÜRFEL.

**SONDERFALL:** Der RÜCKZUG einer arabischen ARMEE über eine Seeverbindung kann von einem Spieler, der die BYZANTINISCHE FLOTTE kontrolliert, blockiert werden. Falls eine arabische ARMEE infolgedessen keinen Rückzugsort erreichen kann, wird sie vernichtet: Alle verbliebenen Würfel in den 3 ARMEEFELDERN werden zu den Verlusten gelegt, die ARMEEFIGUR vom Spielbrett entfernt (FAQ 7).

**BESTIMMUNG DES RÜCKZUGWEGES:** Ein unterlegener Angreifer muss sich in die Stadt zurückziehen, aus der er direkt vor dem Angriff gekommen ist. In allen anderen Fällen endet der Rückzug einer ARMEE in der ersten betretenen Stadt der eigenen Seite (FAQ 11). Falls der RÜCKZUG über Städte der gegnerischen Seite erfolgt, findet dort kein KAMPF statt, selbst wenn eine gegnerische ARMEE vor Ort ist, doch muss für jede so betretene gegnerische Stadt 1 Würfel aus einem der drei ARMEEFELDER als Verlust entfernt werden. Rückzugswege *müssen* dabei möglichst verlustfrei gewählt werden!

---

## ALLGEMEINE STRATEGIEHINWEISE VON MARTIN WALLACE

Byzantium ist ein eher fragiles Spiel, d.h. es funktioniert vor allem mit strategisch erfahrenen Spielern und kann durch Spielfehler leicht aus der Balance gebracht werden. Durch die Fülle der Möglichkeiten kann es in den ersten Spielen schwierig sein, eine erfolgreiche Siegstrategie zu entwickeln. Martin Wallace empfiehlt daher für Erstspieler eine eher konservative bzw. ausgewogene Strategie, die für beide Seiten Siegpunkte generiert. Um einen größeren finanziellen Handlungsspielraum in den ökonomisch engeren späteren Runden zu begründen, empfiehlt es sich seiner Einschätzung nach, zu Spielbeginn die Kontrolle über möglichst sicher gelegene byzantinische Städte zu übernehmen, sowie persische Städte zu erobern. Später sollte man sich dann mehr auf die arabische Seite konzentrieren, gegebenenfalls auch mittels eines Vormarschs auf Konstantinopel.

Zwei Dinge sind dringend zu beachten: (1) Die Ausbreitung der eigenen arabischen ARMEE kann bei schlechter Planung durch die eigene byzantinische ARMEE oder selbst kontrollierte byzantinische Städte blockiert werden – diese dürfen dann ja nicht betreten werden! (2) Ein Bulgaren-Angriff gegen Adrianopel ist eine potenzielle Vorlage für die anderen Spieler, selbst Konstantinopel anzugreifen und (spielentscheidend) zu erobern, sofern man selbst nicht mit mehr als 5 Siegpunkten auf der arabischen Leiste führt.

# BYZANTIUM – FAQ

---

1. *Kann ein Spieler weniger als 0 SP oder mehr als 50 SP auf einer der Leisten haben?* Antwort: Ein Spieler kann auf einer Leiste niemals weniger als 0 SP haben, aber mehr als 50 (wieder von vorn beginnen).
2. *Wann muss ich für das ‚Nehmen‘ bzw. ‚Entfernen‘ eines Würfels vom Tableau keine 3 Bezants bezahlen?* Antwort: In folgenden Fällen:
  - Wenn der Würfel aus dem VORRAT genommen wird.
  - Wenn der Würfel vom BEWEGUNGSFELD genommen wird, um damit eine ARMEEBEWEGUNG zu bezahlen.
  - Wenn der Würfel von den VERLUSTEN (oder von den anderen Feldern des Tableaus) genommen wird, um ihn im Rahmen der PASSEN-Aktion in das PASSEN-Feld zu legen.
  - Wenn man infolge einer erfolgreichen BELAGERUNG einen Würfel zur Kontrolle der eroberten Stadt platzieren muss, diesen jedoch nicht aus der entsprechenden STAATSKASSE bezahlen kann. In diesem Fall muss 1 Würfel der entsprechenden ARMEE zu den VERLUSTEN gelegt werden, um 1 anderen Würfel der ARMEE kostenfrei als (Kontroll)Würfel zu platzieren.
3. *Aus welcher STAATSKASSE muss ich gegebenenfalls den Würfel zur Aktivierung der BULGAREN-Sonderaktion bezahlen, wenn ich die Bulgaren bloß zweimal verstärke, ohne mit ihnen anzugreifen?* Antwort: Aus einer beliebigen der beiden Kassen!
4. *Was passiert, wenn bereits für die erste Verstärkung der Bulgaren keine 2 Würfel verfügbar sind, die in das bulgarische ARMEEFELD gelegt werden könnten?* Antwort: Dann wird, falls verfügbar, eben nur mit einem Würfel verstärkt, oder die Verstärkung entfällt sogar ganz. In diesem Fall kann die BULGAREN-Sonderaktion also nur für den Angriff mit den Bulgaren genutzt werden.
5. *Wie wird der Angriff auf eine bulgarische Stadt abgehandelt?* Zunächst verteidigen die Bulgaren mit ihrer gesamten ARMEE, i.e. max. 3W6, sodann muss die Stadt noch wie gewohnt belagert werden.
6. *Werden auch die Würfel in den KIRCHEN/MOSCHEEN-Feldern am Rundenende wieder in den VORRAT des jeweiligen Spielers gelegt?* Nein, die bleiben dort bis zum Spielende liegen!
7. *Was passiert, wenn ich meine arabische ARMEE per See bewegen möchte, ein anderer Spieler aber durch Kontrolle über die BYZANTINISCHE FLOTTE die Kosten dafür verdoppeln will, so dass ich sie gegebenenfalls gar nicht bezahlen will/kann?* Antwort: Dann kannst du einfach eine andere Bewegung stattdessen durchführen. Klugerweise fragt man den Spieler mit Kontrolle über die byzantinische Flotte vorher, ob er die eigene arabische ARMEE denn ohne Sanktionen passieren lassen würde.
8. *Kann ich einen BÜRGERKRIEG auch mit einer ARMEE anfangen, die ich gerade erst mittels der Aktion BEWEGUNG/ANGRIFF auf das Spielbrett setze?* Antwort: Ja, sofern du halt noch den nötigen Würfel für das entsprechende SONDERAKTIONSFELD aus gibst.
9. *Kann ich eine ARMEE absichtlich ‚auflösen‘, indem ich einfach den letzten Würfel von ihren ARMEEFELDERN nehme, z.B. für eine BEWEGUNGS-Aktion, oder um damit eine SONDERAKTION zu aktivieren?* Antwort: Ja, das geht, sofern aus der entsprechenden STAATSKASSE dann auch die eventuell nötigen Kosten dafür bezahlt werden.
10. *Was sind denn genau die Küstenstädte, die von Konstantinopel aus direkt erreichbar sind?* Antwort: Alle Städte am Mittelmeer und Schwarzen Meer, die mit Seeverbindungen ausgestattet sind, und zudem noch Trebizond, Sinope, Thessalonica, and Dyrrachium. Jerusalem ist also keine Küstenstadt.
11. *Falls ich im Rahmen eines BÜRGERKRIEGES angegriffen wurde, kann ich meine ARMEE dann selbst in die Stadt zurückziehen, aus der die angreifende ARMEE gekommen ist?* Antwort: Ja.
12. *Welche Sonderregeln gab es nochmal für Konstantinopel?* Antwort: Für Konstantinopel gelten folgende Sonderregeln:
  - Konstantinopel kann nie von einem Spieler kontrolliert bzw. unter Kontrolle genommen werden.
  - Konstantinopel kann niemals durch eine byzantinische ARMEE angegriffen werden, also auch nicht im Rahmen einer BÜRGERKRIEG-Sonderaktion.
  - Eine byzantinische ARMEE kann sich von Konstantinopel aus (über 1 virtuelle Seeverbindung) in eine beliebige Küstenstadt bewegen (siehe FAQ 10). Für den Seeweg nach Konstantinopel gilt dies natürlich nicht.
  - Die Kosten für die Bewegung einer arabischen ARMEE über die Seeverbindung von Nicaea nach Konstantinopel sind verdoppelt.
  - Falls Konstantinopel angegriffen wird (entweder von den Bulgaren oder einer arabischen ARMEE), kann (nur) der Spieler, der diese Runde schon die KAISER-Aktion gewählt hat, die Stadt mit seiner BÜRGERWEHR verteidigen. Vor Ort befindliche byzantinische Armeen (anderer Spieler) könnten in diesem Fall wie gewohnt zur Verteidigung Konstantinopels kämpfen.
  - Der Verteidigungswurf von Konstantinopel fügt der angreifenden ARMEE im Rahmen einer Belagerung je Treffer nicht 1, sondern 2 Verluste zu.
  - Die Eroberung von Konstantinopel bringt 5 SP für die arabische Seite und beendet das Spiel sofort ohne Wertung der byzantinischen Siegpunkte.
13. *Sind die W6-Kampfwürfel in ihrer Anzahl limitiert (z.B. beim Kampf mit mehr als 3 Eliteeinheiten)?* Nein.

# BYZANTIUM – SPIELAUFBAU

---

## Stadtmarker platzieren

Platziere auf jeder Stadt des Spielbretts die angegebene Anzahl an STADTMARKERN der entsprechenden Farbe, auf byzantinischen Städten also *lila* STADTMARKER, auf arabischen Städten *weiße*, und auf persischen Städten *graue* STADTMARKER.

**SONDERFALL:** Platziere auf Konstantinopel die 5 (Haupt)Stadtmarker mit größerem Durchmesser.

## Sonderwürfel platzieren

Lege 7 orangene Würfel in das BULGAREN-Feld des Spielbretts, sowie 1 lila Würfel in das KAISER- und 1 weißen Würfel in das KALIFEN-SONDERAKTIONSFELD.

## Spielertableaus vorbereiten

Jeder Spieler erhält seine Spielertableaus, aufgeteilt in das Armeetableau mit den ARMEEFELDERN sowie das Verwaltungstableau mit dem BÜRGERWEHRFELD, den STAATSKASSEN, sowie dem VORRATS- und VERLUST-Feldern. Jeder Spieler erhält zudem ein Set Spielmaterialien (42 Würfel, 2 Befestigungsmarker, 2 Siegpunktmarker, 2 Armeefiguren) in einer selbst gewählten Farbe.

Jeder Spieler platziert je 1 SP-Marker auf Feld 10 der arabischen wie auch der byzantinischen SP-Leiste.

Jeder Spieler verteilt seine Würfel in folgender Weise auf seinem Spielertableau:

### a) Byzantinische Starteinheiten:

ELITE: 1 Würfel

HAUPTARMEE: 3 Würfel

BEWEGUNG: 2 Würfel

BÜRGERWEHR: 2 Würfel

### b) Arabische Starteinheiten:

HAUPTARMEE: 8 Würfel

BEWEGUNG: 5 Würfel

### c) Sonstiges:

VORRAT: 9 Würfel

VERLUSTE: 12 Würfel (= alle übrigen)

## Staatskassen vorbereiten

Lege die Münzen (Kupfer = 1 Bezant, Silber = 5 Bezants) als Bank neben das Spielbrett. Jeder Spieler erhält folgendes Startgeld in seine jeweiligen STAATSKASSEN:

a) **Byzantinische Staatskasse:** 15 Bezants

b) **Arabische Staatskasse:** 5 Bezants

## Rundenmarker platzieren

Platziere den RUNDENMARKER auf Feld 1 der Rundenleiste.

## Startspieler bestimmen

Bestimmt für die erste Runde einen zufälligen Startspieler.