

Era of Tribes

Aufbau

- **Spielerreihenfolge** bestimmen, **Einflussmarker** umgekehrt auf Feld 1 der Leiste
- **Spielfeld** abgrenzen, **Nahrung**, **Luxus-** und **Militärgüter** verteilen
- **Barbarenmarker** auf erstes Feld
- Jeder wählt ein **Volk** und 1 aus 2 **Einflusskarten**
- 2 weitere **Einflusskarten** offen auf die Kronenfelder
- **Jeder Spieler** erhält 5 **Taler** und sein Material:
 - 2 **Anführer** neben sein Board, je einen auf Bronze Age (und Ancient Times bei langem Spiel)
 - 8 **Städte** und je 3 **Vasallen** unten auf das Board
 - 12 **Vasallen** als *Free Vassals*, davon dann 1 in jede Heimatprovinz
 - Güter und Nahrung aus **Heimatprovinzen** erhalten, Nahrung auf Teller, Militärgüter zur *Regular Army*, Luxusgüter neben das Board
 - **Runde Marker** auf Neolithic, Startbox der Moralleiste, jedes Fortschrittsaußenfeld
 - **Triumphzug** auf Startfeld für Spielerzahl (31 / 28 / 26 / 24 / 23 / 23)
- Jeder wählt einen **kostenlosen Fortschritt** und zieht seinen Marker dort vor
- **Barbaren** verdeckt auf Barbarenfelder + **nicht genutzte Heimatprovinzen**
- **Graue Anführer**: (Spielerzahlx2)-1, also 1 / 3 / 5 / 7 / 9 / 11 bereitlegen
- **Konflikttableau**, Konfliktmarker, Würfel, Milizen und ggf. Legionen (für Rom) bereitlegen

Rundenablauf

1. **Moral anpassen**:
Zuletzt gebaute **Stadt** bestimmt Grundwert (in der Regel -1 pro Stadt)
Jungsteinzeit: -1 Moral
jedes **Hungerplättchen** auf dem Teller: -1 Moral
2. **Spielerreihenfolge festlegen**:
Wenigste EP zuerst, bei Gleichstand der hinten liegende Marker zuerst. Steht ein Anführer auf dem Ring, bestimmt danach dieser Spieler seinen Platz in der Reihenfolge neu. Sein Anführer bleibt dort stehen, bis er seine erste Aktion gemacht hat (um zu verhindern, dass er dauerhaft Startspieler bleibt)
3. **Aktionen planen und ausführen**:
In Spielerreihenfolge **je 1 Aktion** wählen und ausführen, bis alle gepasst haben
Jedes Feld nur einmal pro Runde nutzbar
Manche Aktionen können mit **mehreren Anführern** + **Luxusgütern verstärkt** werden
4. **Auto-Expansion**:
Automatisch für alle Spieler, die die Aktion *Expansion* nicht gewählt haben
5. **Aufräumen**:
Anführer und **Luxusgüter** wieder neben das Spielerboard, **Militärgüter** auf *Regular Army*
Auf jeder **Landprovinz** maximal 1 Vasall oder 1 Stadt (2 mit Landwirtschaft II), Rest zurück in *Free Vassals*. **Flotten** bleiben.
Gallier + Karthager: Luxusgüter Wein und Elfenbein für nächste Runde entscheiden

Spielendbedingungen

- **Normales Spiel**: bis Antike / 25 Landprovinzen / 15 Fortschritte / (27/25/23/21/20/19) EP / Triumphzugbegegnung / Alle Heimatprovinzen eines Spielers erobert
- **Langes Spiel**: bis Hochmittelalter / 35 Landprovinzen / 22 Fortschritte / (49/44/40/37/35/33) EP / Triumphzugbegegnung / Alle Heimatprovinzen eines Spielers erobert
- Wer das **Spielende auslöst**, erhält 3 EP, nachfolgende in gleicher Runde 2 EP.
Nur die **laufende Runde** wird noch zuende gespielt.

Barbarendörfer

Können bei Erhalt angesehen und direkt eingesetzt werden (grüne + Sonderaktionen). Sonst verdeckt bei sich ablegen und später als Söldner im Kampf einsetzen / für ihren Effekt nutzen / für Schlusswertung aufbewahren. Im Kampf eingesetzte Söldner verlieren ihren Effekt. Genutzte Plättchen werden offen gesammelt, da sie für die Einflusskarte Liberator zählen.

8 rote für Schlusswertungen (je 2x)

2 rote Sonderaktionen (je 2x):

- Fortschritt x ½ T: Sofort abgeben, um einen Fortschritt für 2 / 4 / 8 / 16 T + ggf. Nebenzweig-Kosten (kein Städterabatt) zu erhalten. Alternativ aufbewahren und später als Aktion mit einem Anführer auslösen
- Anführer grau: Sofort oder später abgeben, um grauen Anführer aus dem Vorrat oder aus der Box zu erhalten

4 grüne Belohnungen:

- Moral +2 oder +3 (3+3x): Sofort oder später abgeben, um die eigene Moral zu steigern
- Einfluss +1 (3x): Sofort oder später abgeben, um 1 EP zu erhalten
- Taler 2 / 3 / 5 (2+3+3x): Sofort oder später abgeben, um die entsprechenden Taler zu erhalten
- Armee +2 (3x): Sofort oder später abgeben, um 2 graue Milizen zu deiner *Regular Army* hinzuzufügen. Diese müssen bevorzugt (vor normalen eigenen Armeen) eingesetzt werden.

Einflusskarten

Admiralty:	Die meisten Flotten
Colonists:	Die meisten Kolonien (abgetrennte Landbereiche)
Emperor:	Triumphzug am weitesten fortgeschritten
Fishermen:	Die meisten Fischressourcen
Liberators:	Die meisten benutzten oder unbenutzten Barbarendörfer
Loggers:	Die meisten Waldprovinzen (dunkelgrüner Punkt)
Merchants:	Die meisten Luxusgüter (gelber Hintergrund)
Miners:	Die meisten Bergprovinzen (schwarzer Punkt)
Nobility:	Die meisten Landprovinzen
Partisans:	Die meisten historischen Schlachtfelder
Peasants:	Die meisten Getreidefelder (gelber Punkt)
Scholars:	Die meisten Fortschritte
Shepherds:	Die meisten Hügelprovinzen (hellgrüner Punkt)
Townsmen:	Die meisten Städte
The Rich:	Die meisten Taler

Schlusswertung

Aktuelle Punkte + Persönliche Einflusskarte + Offene Einflusskarten + Moral + rote Barbarendörfer - Hungermarker

Persönliche Einflusskarte: Komplett erfüllt 3 EP, Geteilt erfüllt 2 EP. Jeder nur seine Karte, nix für Platz 2

Offene Einflusskarten: Erster 3 EP, Zweiter 1 EP – Geteilt Erste: Je 2 EP, Zweiter nix – Geteilt Zweite: je 1 EP

Moral: Aktuellen Moralwert addieren oder subtrahieren

Hungermarker: Je Hungermarker auf dem Teller und neben dem Board: -1 EP

Rote Barbarendörfer:

- Fortschritte:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	10 / 12 / 14 / 16 / 17+	Fortschritte
- Ungleiche Luxusgüter:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	3 / 4 / 5 / 6 / 7+	ungleiche Luxusgüter
- Gleiche Luxusgüter:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	2 / 3 / 4 / 5 / 6+	gleiche Luxusgüter
- Hex-Gebiete mit Landprovinz:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	3 / 4 / 5 / 6 / 7+	Hex-Gebiete
- Handelskontore:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	2 / 3 / 4 / 5 / 6+	Handelskontore
- Anführer (weiß):	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	3 / 4 / 5 / 6 / 7+	Anführer
- Taler:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	5 / 10 / 15 / 20 / 25+	Taler
- Verträge:	1 / 2 / 3 / 4 / 5 EP	für	2 / 4 / 6 / 8 / 10+	Verträge

Aktionen

a) **Expansion**

Beliebig viele Anführer + Luxusgüter -> **Wachstum und Bewegung** (siehe *Aktion Expansion*)

b) **Handel**

Beliebig viele Anführer + Luxusgüter -> je 1 **Taler** pro Anführer, Luxusgut, Handelsplättchen

c) **Steuern**

Beliebig viele Anführer -> (Stadtwert x Anführer) **Taler**, **Moral sinkt** um (Stadtwert + (3x Anführer))

d) **Diplomatie**

Beliebig viele Anführer (max 3) -> je Anführer: 1 **Vertrag** + 1 **Diplomatie-Aktion** + 1 **Bonusaktion**:

1. 3 Taler + 3 *Free Vassals* aus dem Spiel entfernen -> **grauen Anführer** erhalten neben das Board

2. **Gegner**, der Dich diese Runde **angreift**, **verliert 5 Moral**

3. Eigene EP / 5 = **Bestechung** an jeden Spieler mit weniger EP **zahlen**.

1 EP erhalten, Anführer auf Ring bei **Turn Order** (nur 1 Spieler pro Runde).

Darf in nächster Runde seine **Position in Spielerreihenfolge** bestimmen.

Bonusaktionen: Zwang durch Abgabe von 3 Verträgen an Bank oder einvernehmlich

1. Einem **Nachbarn** für 5 Taler eine Nicht-Heimat-**Provinz abkaufen** (+ je 5 T für Stadt/Nahrung/Gut).

Bei **Zwang** nur 3 Taler + je 3 Taler für Stadt/Nahrung/Gut.

2. Mit **Nachbarn Allianz schließen** / kündigen: 1 **Anführer tauschen**, beide +1 EP und +2 MO.

Allianzpartner können sich **in Schlachten unterstützen** und gelten immer als benachbart.

Provinzen des Allianzpartners können durchquert werden.

Einvernehmliche Kündigung (auch mit Zwang): Beide -1 EP und -2 MO

Kündigung durch Angriff: beide -1 EP, Angreifer -5 MO, Verteidiger -2 MO

e) **Fortschritt**

Beliebig viele Anführer -> Einen **Fortschritt** pro Anführer (siehe *Aktion Fortschritt*)

f) **Brot & Spiele**

Beliebig viele Anführer + Luxusgüter -> je 1 **Moral** pro Anführer, Luxusgut, Brot&Spiele-Plättchen

g) **Revolution**

Mindestens **2 der 3 Voraussetzungen** für neues Zeitalter müssen erfüllt sein. Einen Anführer einsetzen. **Epochenmarker vorrücken**. Eigene **Runde endet dann sofort**, auch keine Autoexpansion. Alles noch nicht genutzte verfällt.

Wird man **während der Revolution angegriffen**: Ein Vasall oder die Stadt bleibt auf dem Plan und **kämpft nicht mit**. Sieg / Unentschieden: Bleibt auf dem Plan – Niederlage: Wird durch Gegner ersetzt

Aufstiegseffekte: (einmalige Modifikationen in nächster Epoche zurücknehmen)

Epoche	Voraussetzung (2 von 3)	Effekt
Jungsteinzeit		2 Anführer, -1 MO pro Runde
Bronzezeit	3 LG, 1 Stadt, 4 Fortschritte	3 Anführer
Eisenzeit	4 LG, 3 Städte, 8 Fortschritte	3 Anführer, MO +3, (Nahrung +1)
Antike	5 LG, 5 Städte, 12 Fortschritte	ENDE / 4 Anführer, MO +5, (Handel +2)
Mittelalter	6 LG, 6 Städte, 18 Fortschritte	4 Anführer, MO +6
Hochmittelalter	3/3: 6 LG, 8 Städte, 20 Fortschritte	ENDE

Erster Spieler, der in diese Epoche **aufsteigt**:

- Erhält **+2 EP** statt +1 EP
- **Barbarenmarker** vorwärts ziehen
- Wertung einer **Einflusskarte**, Aufsteiger wählt aus. Erster 3 EP, alle Zweiten 1 EP.
Bei geteiltem Ersten erhalten diese je 2 EP, nix für zweite. Dann neue Einflusskarte aufdecken.

Aktion Fortschritt

Marker wandern je Forschungsfeld von außen nach innen.

Aufstieg kostet für den **Pionier 4 / 8 / 16 / 32 Taler**. Die **Nachrücker** zahlen **nur 3 / 6 / 12 / 24 Taler**. **Kosten steigen um 0 / 2 / 5 / 10 Taler**, falls ein **Nebenzweig** als Grundlage fehlt.

Stufe 4 hat 2 Nebenzweige und kann somit +20 Taler mehr kosten.

Kosten sinken je eigene Stadt um 1 Taler, Gesamtpreis ist aber immer mindestens 1 Taler.

Der Pionier erhält 1 EP

Landwirtschaft

Stufe 1: Nimm **2 Nahrung**

Stufe 2: Nimm **1 Nahrung** / Am Rundenende **2 Vasallen pro Provinz** möglich

Stufe 3: Nimm **2 Nahrung**

Stufe 4: Nimm **3 Nahrung**

Kultur

Stufe 1: +2 **Moral** und +1 **EP**

Stufe 2: +1 **Brot & Spiele**-Marker und +2 **EP**

Stufe 3: +3 **Brot & Spiele**-Marker und +2 **EP**

Stufe 4: +4 **EP**

Seefahrt

Stufe 1: **Flotten verfügbar** / Flotten haben **2 BP** und kosten **2 Taler** / **Kostenlose Flotte** platzieren

Stufe 2: Flotten haben **4 BP** und kosten **3 Taler** / **Kostenlose Flotte** platzieren

Stufe 3: Flotten haben **6 BP** und kosten **4 Taler** / **Kostenlose Flotte** platzieren

Stufe 4: Flotten haben **10 BP** und kosten **6 Taler** / **Kostenlose Flotte** platzieren

Kostenlose Flotten: Aus *Free Vassals* auf ein an eigenes Land angrenzendes Wasserfeld legen.

Handel

Stufe 1: **Handelswert** auf Handelsfeld ist +1

Stufe 2: **Handelswert** auf Handelsfeld ist +3 / **Handelsposten** bei anderen Spielern **verfügbar**

Stufe 3: **Handelswert** auf Handelsfeld ist +6

Stufe 4: **Handelswert** auf Handelsfeld ist +11

Mechanik

Stufe 0: Vasallen haben **1 BP**

Stufe 1: Vasallen haben **1 BP** / **Armeen verfügbar**, kosten **1 Taler** / **Kostenlose Armee** platzieren

Stufe 2: Vasallen haben **2 BP** / **Armeen** kosten **2 Taler** / **Kostenlose Armee** platzieren

Stufe 3: Vasallen haben **2 BP** / **Armeen** kosten **3 Taler** / **Kostenlose Armee** platzieren

Stufe 4: Vasallen haben **3 BP** / **Armeen** kosten **4 Taler** / **Kostenlose Armee** platzieren

Kostenlose Armeen: Aus *Free Vassals* in die *Regular Army* legen.

Architektur

Stufe 0: **Keine Städte** bauen

Stufe 1: **Stadtlimit 2**

Stufe 2: **Stadtlimit 4**

Stufe 3: **Stadtlimit 6**

Stufe 4: **Stadtlimit 8**

Aktion Expansion

1) Wachstum berechnen

- +1 pro Nahrung, -1 pro Hunger auf dem Teller
- +1 pro platziertem Luxusgut
- +2 pro platziertem Anführer
- +/- Moral

Summe negativ: So viele Vasallen / Flotten / Handelsposten entfernen zu *Free Vassals*

Summe positiv: Maximal so viele aus *Free Vassals* auf bestehende Vasallen / Städte (je 1)

Je 3 ungenutzte Wachstum -> +1 Moral

Vasallen aus **noch nicht gebauter Stadt** in *Free Vassals* übernehmen: **-2 Moral**

2) Vasallen und Flotten bewegen (a bis c vor d)

- a. **Vasallen bauen Flotten** (braucht *Seefahrt Stufe 1*): Neu eingesetzten Vasallen auf angrenzendes Wasser ziehen, Taler bezahlen je nach Seefahrt-Stufe
- b. **Vasallen zur Armee ausbilden:** Neu eingesetzten Vasallen vom Plan auf *Regular Army* bewegen, Taler bezahlen je nach Mechanik-Stufe
- c. **Handelsposten errichten** (braucht *Handel Stufe 2*): Neu eingesetzten Vasallen auf beliebige freie Stadt eines **Nachbarn** stellen. Dem Nachbarn **1 Taler oder 1 Vertrag** geben. Eigene **Moral +2 und 1 Handelsmarker** erhalten.

Handelsposten bleibt, auch wenn die Stadt den Besitzer wechselt (nicht in eigener Stadt). Handelsposten kann **ausgewiesen** werden, wenn man diesen Spieler angreift. Dann Vasall zurück, Moral-2 und 1 Handelsmarker abgeben.

- d. Danach Bewegung:

Bewegungspunkte pro Vasall wie *Mechanik-Stufe*

Pferd nutzen: +2 BP für einen Vasallen

Bewegungspunkte pro Flotte wie *Seefahrt-Stufe*

1. **Siedeln:** Vasall auf **leere Provinz** mit Farbpunkt bewegen, Nahrung und Güter einsammeln
2. **Angreifen:** Beliebige Vasallen aus mehreren Provinzen auf **Provinz eines Spielers** (Vasall/Stadt) oder von **Barbaren** bewegen. **Schlacht** im Anschluss an alle Bewegungen.
3. **Stadtgründung:** **3 Vasallen** auf eine Provinz **zusammenziehen**, Stadtgründung im Anschluss an alle Bewegungen
4. **Transport:** Vasallen über **Seebrücken** transportieren, verbraucht 1 Bewegungspunkt für den transportierten Vasall und jede beteiligte Flotte
5. **Segeln:** Flotte auf **leeres Wasserfeld** mit blauem Punkt bewegen, Fische sammeln
6. **Weite Fahrt:** Seegrenzen mit **Fußsymbolen** kosten mehr Bewegungspunkte
7. **Seeschlacht:** Beliebige Flotten aus mehreren Feldern auf Wasserfeld eines Spielers bewegen. Seeschlacht im Anschluss, **wenn es einer der Beteiligten wünscht**. Dieser ist dann der Angreifer. Bewegender entscheidet zuerst. Gilt auch beim Durchziehen. Findet kein Kampf statt, kontrolliert der bisherige Spieler weiter das Feld und den Fisch
8. **Landungsschlacht:** Beliebige Flotten aus mehreren Provinzen auf **Provinz eines Spielers** (Vasall/Stadt) oder von **Barbaren** bewegen. Schlacht im Anschluss an alle Bewegungen. Landungsschlacht nur dann, wenn kein einziger Angreifer über Land kommt. **Verteidiger erhält** dann **1 Miliz**. Nach erfolgreicher Landungsschlacht ist die Flotte dann Vasall.

Informationen zur Bewegung

Provinzen von Verbündeten können ohne Erlaubnis durchquert werden, aber **Stehenbleiben** führt unweigerlich zum Angriff, der die Allianz beendet.

Provinz / Wasserfeld komplett verlassen: Alle Ressourcen zurücklegen. Ggf. Hungermarker nehmen, wenn keine Nahrung abgegeben werden kann.

Überzählige Vasallen schützen für den Rest der Runde bei Angriffen, werden am Rundenende aber abgeräumt. **Flotten bleiben unbegrenzt.**

Kolonien

Städte und Vasallen **verbinden Landprovinzen, Flotten nicht**. Eine **Kolonie** sind eine oder mehrere zusammenhängende Landprovinzen, die **nicht mit dem Heimatgebiet verbunden** sind

Entstehung einer Kolonie: -2 Moral, wird bei Verbindungsherstellung nicht zurückerstattet

3) Städte gründen

Voraussetzung: entsprechende *Architektur-Stufe* für neue Stadtanzahl

3 Vasallen in Provinz ohne Stadt **entfernen** und **rechte Stadt vom Board bauen**. Vasallen vom Spielfeld und aus der neu gebauten Stadt vom Board in die *Free Vassals*

2 Nahrung abgeben (ggf. Hunger nehmen)

1 EP erhalten

Weitere Vorteile von Städten außer den neuen Vasallen:

Verteidigungsbonus (1 Miliz)

höhere Einnahmen durch **Steuern**

-1 Taler bei Fortschritt

Nachteil von Städten:

-1 Moral am Rundenbeginn

4) Schlachten schlagen

Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Schlachten.

Jede Schlacht wird dann einzeln ausgeführt und kann durch Veränderungen an der Moral die nachfolgenden Schlachten beeinflussen.

Schlacht

Angreifer würfelt den roten, Verteidiger den grünen Würfel, 5 Symbole repräsentieren dabei, wer dem Gegner Schaden zufügt. Die dafür nötigen Konfliktmarker werden einmalig zu Kampfbeginn verteilt.
Bei einer Seeschlacht entfällt die Aufstellung der Angreifer und Verteidiger (1. und 2.), nur die Flotten auf dem Feld kämpfen.

1. Verteidiger-Einheiten auf *DEFENDER*

- **Vasallen / Stadt** aus angegriffener Provinz
- **Erz einsetzbar** (Wein/Elfenbein mit Sonderfähigkeit)
- **Armeen** aus *Regular Army* einsetzbar
- **Bergfeld / Landungsschlacht / Stadtangriff**: je +1 Miliz
- **Historisches Schlachtfeld**: +1 / +2 Milizen
- **Söldner** (besiegte Barbarendörfer, noch auf Hüttenseite) einsetzbar
- **Allianzpartner** können Armeen aus ihrer *Regular Army* einsetzen, wenn gewünscht. Unterstützter zahlt dafür jeweils Taler gemäß aktueller *Mechanik-Stufe* des Alliierten an ihn.
Nicht aufzwingbar. Unterstützung bricht keine Allianz
- **Verteidiger in Revolution**: -1 Vasallen oder -1 Stadt (und die Verteidigungsmiliz)

Verteidiger bei Kampf gegen Barbaren:

- Der **Barbarenmarker** vom Feld
- Zusätzliche Milizen wie in **linker Spalte** der aktuellen **Barbarenstufe** angegeben

2. Angreifer-Einheiten auf *ATTACKER*

- Einmarschierte **Vasallen / Flotten**
- **Erz einsetzbar** (Wein/Elfenbein mit Sonderfähigkeit)
- **Armeen** aus *Regular Army* einsetzbar
- **Söldner** (besiegte Barbarendörfer, noch auf Hüttenseite) einsetzbar
- **Allianzpartner** können Armeen aus ihrer *Regular Army* einsetzen, wenn gewünscht. Unterstützter zahlt dafür jeweils Taler gemäß aktueller *Mechanik-Stufe* des Alliierten an ihn.
Nicht aufzwingbar. Unterstützung bricht keine Allianz

3. Konfliktmarker verteilen

Angreifer (Schwert) und **Verteidiger** (Schild) sind gesetzt. Die restlichen 3 Marker verteilen:

Stärke (Faust): Einheitenanzahl entscheidet

Moral (Maske): Moralleiste entscheidet

Mechanik (Katapult):

Landschlacht: Mechanik-Stufe entscheidet / *Seeschlacht*: Mechanik-Stufe + Seefahrt-Stufe

Barbaren haben feste Werte für **Moral** (immer 0) und **Mechanik** (siehe Barbarenstufe)

Landschlacht: **Höherer Wert** erhält den Marker, bei **Gleichstand der Verteidiger**

Seeschlacht: **Höherer Wert** erhält den Marker, bei **Gleichstand der Angreifer**

4. Kampfunden durchführen

Beide Würfel würfeln, jedes Symbol erzielt einen **Treffer** und reduziert den Gegner.

Milizen, Söldner und Güter werden **zuerst entfernt**, dann **Vasallen und Städte**.

Gefallenes zunächst neben das Konflikttableau.

Jederzeit während einer Schlacht:

- **Neue Söldner** hinzuziehen
- **Neue Armeen vom Allianzpartner** erhalten

5. Ende der Schlacht

Triumphzug

- **Sieger** rückt Triumphzug 1 Feld Richtung Start vor. **Unterstützende Verbündete** rücken auch vor.
Schwarzes Feld erreicht: +1 EP
Rotes Feld erreicht: +3 Moral
- **Verlierer** zieht Triumphzug 1 Feld Richtung Endfeld zurück.
Schwarzes Feld verlassen: -1 EP
Rotes Feld verlassen: -3 Moral
- Keine Triumphzüge bei **Unentschieden**

Historisches Schlachtfeld (Nur 1 Marker pro Provinz, nur auf Landprovinzen)

- Waren an der Schlacht **5 bis 9 Einheiten** beteiligt: **Historisches Schlachtfeld +1**
- Waren an der Schlacht mindestens **10 Einheiten** beteiligt: **Historisches Schlachtfeld +2**

Schlachtfeld aufräumen

- Alle **Milizen entfernen**
- Eingesetzte **Güter** neben das Spielerboard (für diese Runde verbraucht)
- Eingesetzte **Söldner** (Barbarendörfer) offen neben Spielerboard (verbraucht, nur noch für *Liberator*)
- **Verlorene Vasallen** zurück auf *Free Vassals*
- **Überlebende Vasallen** bleiben zunächst auf der Provinz

Seeschlacht:

- **Überlebende Flotten** kehren zurück aufs Spielbrett und beherrschen nun das Wasserfeld.
- **Nahrung übergeben**, falls sie **erobert** wurde

Sieg gegen Barbaren:

- **Barbarenplättchen** nehmen und **ansehen**, kann sofort verwendet werden. Dann **aufdecken**, Belohnung nehmen und offen ablegen. Kann auch **verdeckt** beim Spieler liegen bleiben und später aufgedeckt oder alternativ als Söldner verwendet werden
- **Provinz wurde übernommen**, Nahrung / Güter nehmen

Unentschieden gegen Barbaren:

- **Barbarenplättchen** aus dem Spiel, die **Provinz** bleibt nun **leer**

Landschlachten gegen Spieler:

Unentschieden:

- **Vernichten** sich alle Einheiten **gegenseitig**, bleibt die Provinz **leer**
- Ausnahme: Verteidiger war in **Revolution**, dann steht dort noch Vasall / Stadt

Sieg gegen Vasallen beim Provinzangriff:

- **Provinz** wird **übernommen**, da alle Verteidiger tot sind. **Nahrung und Güter** übergeben
- **Erfolgreicher Angreifer -1 Moral** wegen unterdrückten neuen Untertanen
- Beide Spieler prüfen, ob eine neue **Kolonie** entstanden ist

Sieg gegen Stadt beim Stadtangriff:

- **Provinz** wird **übernommen**, da alle Verteidiger tot sind. **Nahrung und Güter** übergeben
- **Alte Stadt** wird **entfernt**, zurück aufs Spielerboard des Verteidigers. **2 Nahrung erhalten**.
- **Neue Stadt** des Angreifers **entsteht** (ggf. Vasallen in *Free Vassals*). **2 Nahrung abgeben**.
Kann oder will der Angreifer **keine Stadt setzen** (Architektur / Nahrung), so muss er nicht.
- **Erfolgreicher Angreifer -3 Moral** wegen unterdrückten neuen Untertanen
- **Erfolgreicher Angreifer +1 EP**, unterlegener **Verteidiger -1 EP**
- Beide Spieler prüfen, ob eine neue **Kolonie** entstanden ist

Erfolgreiche Verteidigung einer Provinz oder Stadt:

- Provinz **bleibt im Besitz**

Völker

Britons

+2 statt +1 **Moral** pro eingesetztem Anführer bei der Aktion **Brot&Spiele**

+2 statt +1 **Nahrung durch Fisch**

Carthaginians

Bei **Fortschritt** im Bereich **Seefahrt** kostenlos 3 (statt 1 bezahlt) *Free Vassals* als **Flotten platzieren**. Dabei können Vasallen aus ungebauten Städten für -1 statt -2 Moral genommen werden.

Elfenbein ist als Militärgut wie Erz nutzbar

Egyptians

Bei **Fortschritt** im Bereich **Architektur** kostet der Fortschritt nur die halben Grundkosten, also 2/4/8/16 minus Städterabatt, egal ob als Pionier oder Nachzügler

Stadtgründung kostet nur -1 statt -2 **Nahrung**

Moralmalus für Städte bei Rundenbeginn und Steuereinnahmen ist um 1 **geringer**

Gauls

Bei **Fortschritt** im Bereich **Kultur** kostet der Fortschritt nur die halben Grundkosten, also 2/4/8/16 minus Städterabatt, egal ob als Pionier oder Nachzügler

Wein ist als Militärgut wie Erz nutzbar

Germanics

Bei der Aktion **Handel** bringen Anführer +2 statt +1 Taler

Bei **Fortschritt** im Bereich **Mechanik** kostenlos 3 (statt 1 bezahlt) Vasallen ohne Moralverlust von ungebauten Städten in die *Regular Army* bringen

Greek

Jeder **Fortschritt** ist 2 **Taler** günstiger

Wird bei der Aktion **Expansion** ein **Flottenkauf** durchgeführt, erhält man 1 **Flotte kostenlos** (auf das gleiche Wasserfeld) aus den *Free Vassals*. Dabei kann der Vasall aus einer ungebauten Stadt für -1 statt -2 Moral genommen werden.

Moralmalus für Städte bei Rundenbeginn und Steuereinnahmen ist um 1 höher (Nachteil)

Iberians

Bei **Fortschritt** im Bereich **Seefahrt** kostet der Fortschritt nur die halben Grundkosten, also 2/4/8/16 minus Städterabatt, egal ob als Pionier oder Nachzügler

Bei Spielbeginn 1 **zusätzliche Nahrung**

Norsemen

Alle **Flotten** haben +2 **Bewegung** (ab Seefahrt-Stufe 1)

Können 1 **Kolonie** pro Runde ohne Moralverlust gründen

Jede im Kampf **verlorene Flotte** gibt +2 Moral

Jede Flotte kann 1x pro Runde für 1 Bewegungspunkt eine angrenzende Landprovinz eines anderen Spielers **plündern** (nur 1 je Spieler, keine historischen Schlachtfelder), dies ist kein Angriff: W6 werfen

6 – Flotte verloren, zurück nach *Free Vassals*. +2 Moral. Provinz erhält Historisches Schlachtfeld +1

Provinz hat Stadt: Erfolg bei 1 und 2 → Geplünderte gibt Dir 3 Taler

Provinz hat nur Vasallen: Erfolg bei 1 bis 5 → Geplünderte gibt Dir 1 Taler

Romans

Bei **Fortschritt** im Bereich **Mechanik** kostet der Fortschritt nur die halben Grundkosten, also 2/4/8/16 minus Städterabatt, egal ob als Pionier oder Nachzügler

Erhält jede Runde bei der (Auto-)Expansion 1 **römische Legion** (lila Würfel) in die *Regular Army*. Werden diese besiegt, sind sie wieder verfügbar und können später erneut so erhalten werden.

Slavs

Bei Spielbeginn 2 **zusätzliche Nahrung**

Bei der Aktion **Diplomatie** kosten **graue Anführer** nur 2 Vasallen und 2 Taler (statt 3 Vasallen und 3 Taler)