

Byzantium (Kurzregel)

SPIELERAKTIONEN

(SP = Siegpunkte, a = arabisch, b = byzantinisch, B = Bezahl)

Kontrolle über eine Stadt übernehmen (außer Konstantinopel)

Holzwürfel auf unkontrollierte Stadt → SP (b/a) = Anzahl Stadtmarker (b/a)

Erste Kontrolle des Spielers über b-Stadt: b-Feldarmee platzieren

Armee verstärken

bis zu 3 Holzwürfel auf beliebige Armeefelder

Pro Aktion maximal 1 Holzwürfel pro Elite einsetzen

Sonderaktionen (s. dort)

Steuern (pro Spieler nur 1x / Runde)

beliebige Menge Holzwürfel aus Vorrat → Steuerfeld

2 B / Holzwürfel in beliebige Staatsschätze

Holzwürfel aus folgenden Quellen:

Vorrat – kostenlos

Verlustvorrat – 3 B / Holzwürfel

Armeefeld – 3 B / Holzwürfel

Zahlung für Einsatz auf Felder, aus Staatskasse der profitierenden Seite.

Kirche/Moschee bauen – Kosten 6 B

1 Holzwürfel auf Kirchen-/Moscheefeld (kein Limit) → 2 SP (b/a)

Passen – keine Aktionen in dieser Runde mehr

Holzwürfel aus Verlustvorrat (falls leer, aus Vorrat oder Armeefeld) → Passenfeld.

Wer zuerst paßt, legt Holzwürfel auf kleines Feld, ist nächster Startspieler.

Rundenende, wenn alle bis auf einen gepaßt haben, dieser hat noch eine Aktion.

Bewegung und / oder Angriff

bei allererster Bewegung/Angriff a-Feldarmee auf beliebige a-Stadt

Bewegung nur zur nächsten Stadt, 1 Holzwürfel aus Bewegungsfeld → Verlustvorrat

2. Bewegung, falls kein Angriff in erster, kostet 1 Holzwürfel zusätzlich zu normalen Kosten

Nur a-Feldarmee kann über Wüstenpisten.

- **Seebewegung:** für b-Feldarmee wie Straße (1 Holzwürfel)
b-Feldarmee kann von Konstantinopel aus *jede* Stadt an Mittelmeer- und Schwarzmeerküste erreichen, (1 Holzwürfel), aber nicht umgekehrt
Für a-Feldarmee 2 Holzwürfel, nur über Wasserverbindung, doppelte Kosten Nicaea - Konstantinopel.
- **Bewegung zu Stadt anderer Seite** → Angriff
Anwesende Feldarmeen können sich zuerst zurückziehen.
Rückzug in direkte Nachbarstadt – Stop in Stadt gleicher Seite, weiter, falls feindliche Stadt (auch mit feindlicher Armee), Verlust 1 Holzwürfel aus Armeefeld (nicht Bürgerwehr).
Rückzug muß über Weg mit geringsten Verlusten gemacht werden,
Nur (!) b-Feldarmee auch über See

EINKOMMEN & UNTERHALT

Einkommen – 2 B / kontrollierter Stadtmarker (in jeweilige Staatsschätze)

Unterhalt – B = Zahl in Goldkreis/Holzwürfel (aus jeweiliger Staatskasse).

Falls Unterhalt nicht gezahlt werden kann, geht Holzwürfel komplett aus Spiel, - 1 SP/Holzwürfel

Alle Holzwürfel aus Sonderaktionsfeldern, Steuerfeld, Passenfeld → jeweiliger Vorrat

Hälfte der Holzwürfel (abgerundet) aus Verlustvorrat → Vorrat

SPIELSIEG (Sonderfall bei Eroberung Konstantinopels s. u.):

Nach letzter Runde noch je 1 SP / kontrolliertem Stadtmarker

Falls niedrigere SP eines Spielers mindestens halb so viele wie die höheren SP sind, werden beide zusammen gezahlt, sonst zählt nur die höhere Anzahl.

Gleichstand: Anzahl kontrollierter Städte, dann Geld.

Spieler mit meisten SP ist Sieger.

Angriff - jede Seite würfelt mit Zahlenwürfeln (W)

Feldarmee – 1 W / Holzwürfel in Hauptarmeeefeld (aber maximal 3) + 1 W / Holzwürfel in Elitefeld

Bürgerwehr - 1 W / Holzwürfel in Hauptarmeeefeld (aber maximal 3)

Elite kämpft nur mit Hauptarmee

Stadt ohne Feldarmee *kann* mit Bürgerwehr verteidigen (kontrollierender Spieler entscheidet)

Jeder Wurf 4+ ist Treffer, Gegner muß entsprechend aktive Holzwürfel entfernen → Verlustvorrat (aktiv Feldarmee –Elite, Hauptarmee, Bewegung)

Anschließend ist stärkere Seite Sieger (Stärke = Anzahl Holzwürfel Elite und Hauptarmee bzw. Bürgerwehr).

Verlierer muß sich zurückziehen; Bürgerwehr ist „aufgelöst“ (aber Holzwürfel bleiben auf Armeetafel.).

Bei Gleichstand gewinnt Verteidiger.

Anschließend **Belagerung**: Verteidiger 1 W / Stadtmarker inkl. Befestigung.

Anschließend ist stärkere Seite Sieger (Stärke = Anzahl Holzwürfel Elite und Hauptarmee bzw. Stadtmarker, Stärke persische Städte = Zahl)

Angreifer verliert → Rückzug in Ausgangsstadt

Angreifer gewinnt → Eroberung: Evtl. Befestigung zurück an Spieler,

Anzahl neue Marker = alte Marker -1 (aber 1 = 1, 0 SP, 0 B).

Eroberer erhält SP = neue Marker, B = neue Marker

Kontrollmarker setzen.

Eroberung Konstantinopels durch Bulgaren oder Araber – **sofortiges Spielende** und 5 arabische SP für Spieler, keine Städtewertung.

Nur arabische SP zählen für Spielsieg. Jeder Treffer von K eliminiert 2 Holzwürfel.

SONDERAKTIONEN – pro Runde pro Feld nur 1 x

Bürgerkrieg – Stadt eigener Seite angreifen, die von anderem Spieler kontrolliert wird. Kann auch nach Bewegung, aber vor Angriff erfolgen. Wie normaler Angriff, aber Stadt wechselt nicht Seite.

Stadterweiterung – 1 Stadtmarker hinzufügen (Maximum 3), Spieler muß Stadt nicht selbst kontrollieren.

Bulgarenangriff - + 2 bulgarische Holzwürfel für Bulgarenarmee

- **Entweder** Angriff auf Stadt mit orangenem Pfeil oder zu bulgarischer Stadt benachbarte, nur zu Lande. Wie normaler Angriff, Spieler bekommt SP für nicht angegriffene Seite.

Falls Spieler für Holzwürfel bezahlen muß, dann aus Staatsschatz der Seite, die SP erhält.

- **Oder** nochmals +2 bulgarische Holzwürfel für Bulgarenarmee.

Falls Spieler für Holzwürfel bezahlen muß, dann egal aus welchem Staatsschatz

Kaiser – Spieler legt lila Holzwürfel auf Elitefeld (kostet keinen Unterhalt) und erhält sofort 2 SP. Lila Holzwürfel kann nicht für Verluste genommen werden, außer letzter möglicher Holzwürfel.

Kalif - Spieler legt weißen Holzwürfel auf Elitefeld (kostet keinen Unterhalt) und erhält sofort 2 SP. Weißer Holzwürfel kann nicht für Verluste genommen werden, außer letzter möglicher Holzwürfel.

Byzantinische Flotte – Spieler kann Kosten für Seebewegung der a-Feldarmee verdoppeln, kann so viele W werfen, wie Araber für Seebewegung dafür aufgebracht hat.

Jeder Treffer (4 +) eliminiert einen Holzwürfel der a-Feldarmee.

Arabische Flotte – Halbiert Kosten für Seebewegung der a-Feldarmee

Befestigung – Spieler ersetzt Holzwürfel in kontrollierter Stadt durch eigenen Spielmarker (+1 gegen Belagerung. Entfernter Holzwürfel → Verlustvorrat). Pro Stadt maximal 1 Befestigung, gibt weder Einkommen noch SP.