

EMPIRE

1. Empirekarten ziehen - je Spieler 1(!) behalten oder weitergeben.

Reihenfolge: Spieler mit wenigsten bisher gesetzten Einheiten zuerst, bei Gleichstand entscheidet höhere Anzahl Siegpunkte.

Empirekarten = Reihenfolge/Epoche, sind geheim bis man dran ist.

Dann folgende Aktionen pro Spieler = **ein Spielerzug**:

2. Ereigniskarte ziehen - ausführen wenn möglich, sonst neue ziehen bis Ausführung möglich.

KLEINES REICH ist Ereignis.

Kleines Reich muß alle Aktionen ausführen vor Empire.
Einheiten von Ereigniskarte sind zusätzlich!

3. Empire errichten - angegebene Zahl (1 Typ) Einheiten nehmen.

Immer neuer Typ, falls aber schon da: Typ mit wenigsten gesetzten Einheiten.

Armee (Einheit) in entspr. Land setzen, gegebenenfalls Hauptstadt setzen.

4. Empire ausdehnen - Armee in angrenzendes LAND setzen (außer Ödland), falls besetzt:

Kampf. Danach weitere Ausdehnung usw.

Auch über Meerenge; max. 3 Armeen eines Reiches/Land.

SEE: falls befahrbare Gebiete aufgeführt sind, kann man Flotte setzen (tauschen gegen noch nicht eingesetzte Armee).

Flotte \cong Meerenge > Expansion in jedes angrenzende Land.

Hellblaues Meer mit fremder Flotte > Kampf. Maximal 2 Flotten / Meer

Dunkelblauer Ozean: beliebig viele Flotten, kein Kampf.

Flotte dient allen Reichen des jeweiligen Spielers.

5. Kampf - A 2W, V 1W (*) höherer W gewinnt, Verlierer entfernt eine Einheit.

Endet, wenn alle Einheiten einer Seite entfernt sind oder A abbricht.

Dann angreifende Einheit entfernen, kann aber in diesem Zug noch eingesetzt werden.

6. Eroberung - wenn alle Einheiten des V entfernt sind. Befestigungen u. Städte entfernen,

Hauptstädte gegen STÄDTE austauschen.

7. Befestigung - möglich in Land mit mind. einer Armee. Am Ende des Zuges oder zwischendurch.

Befestigung = eine noch nicht benutzte Armeereinheit.

8. Monumente errichten - für je zwei Länder mit Ressourcen ein M,

nur 1 M pro Land - M muß in Land mit Hauptstadt

Ist bereits M in Hauptstadt (oder keine Hauptstadt da) in Land mit Stadt. Ist auch das nicht möglich, in Land mit Ressourcen. Es gelten nur Ressourcen die in diesem Zug noch nicht benutzt wurden.

9. Siegpunkte s. Tabelle,

PRÄSENZ: mind. ein Land/Region - Punkte = Tab.

DOMINANZ: mind. 3 Länder/Region und mehr als jeder andere Spieler dort - Punkte = 2x Tab.

KONTROLLE: für alle Länder einer Region - Punkte = 3x Tab.

HAUPTSTÄDTE: jeweils 2 Punkte.

STÄDTE: jeweils 1 Punkt.

MONUMENTE: jeweils 1 Punkt.

(*) Kampfmodifikatoren - schwieriges Gelände: V benutzt 2W

bei Angriff über Baum-, Bergketten, Chin. Mauer, Übersee, Meerengen (außer A-Flotte im Meer).

Befestigung: höchster W + 1

Rückzug, Relikte, Selbstangriff, Wikinger (V), Inkas u. Azteken (VI) s. Regeln.