

Empires of the Ancient World

Kurzregel

Spielbeginn	
Spieleranzahl	Kontrollmarker
3	8
4	6
5	5

4 Spielrunden mit jeweils folgenden Phasen (1 und 2 simultan):

1. **Revoltentcheck**

Mit Würfel Revolutionstabelle bestimmen, mit zweitem Würfel Spalte.

Aus jeder revoltierenden Provinz wird ein Kontrollmarker entfernt, außer falls durch Fort geschützt.

2. **Handelsmarker erhalten und Startspieler bestimmen**

Fünf Handelsmarker aus Vorrat auf Warenhauskarte, +1 für jede kontrollierte Provinzen mit Amphorensymbol, +1 für jede eigene Händlerkarte. Startspielerwechsel nach links.

3. **Aktionsrunden**, in jeder Spielrunde eine weniger als in der vorhergehenden.

In jeder Aktionsrunde führt jeder Spieler, beginnend mit Startspieler und weiter im UZS, **eine** der folgenden Aktionen aus:

3.1 **Angriff auf ein/e Provinz/Seegebiet**

Spieler benennt Provinz/Seegebiet benachbart zu von ihm kontrollierter/m Provinz/Seegebiet. Eine ans Mittelmeer grenzende Provinz gilt hierfür als benachbart zu jeder anderen ans Mittelmeer grenzenden Provinz und jedem der drei Seegebiete.

- Neutrale Provinz – Erfolg bei $W6 \geq 3$, Kontrollmarker platzieren.
- Neutrales Seegebiet – erfolgreiche Seebewegung, Kontrollmarker platzieren.
- Angriff über Berge und *Seestraßen* – bei $W6 \geq 2$ Fortgang mit normalem Angriff.

Seestraßen schwarz, *Seeverbindung* blau

Erfolg bei **Seebewegung** mit $W6 \geq 4$, Modifikator +1 über *Seeverbindung*, +1 falls benachbart zu bereits kontrolliertem Seegebiet

KAMPF bei Angriff auf fremdkontrolliertes Gebiet. Fünf Karten pro Spieler als verdeckter Stapel, zuerst schnelle Karten, dann langsame.

(Ausnahme: Militärführer).

Je eine Karte simultan aufdecken, höhere Karte gewinnt – Kampfmarker verschieben.

Spieler mit meisten Markern auf seiner Seite ist Kampfsieger.

Unentschieden = Sieg des Verteidigers. Siegreicher Angreifer setzt Kontrollmarker in Gebiet.

Verlust Karten = Anzahl Kampfmarker auf Seite des Gegners. *Empirekarten* gelten als Verlust, man behält sie aber.

Belagerungskampf Verteidiger mit Befestigung kann Belagerungskampf beschließen, jeder **nur drei Karten**, Reihenfolge beliebig, keine berittenen Einheiten.

Falls Angreifer gewinnt und Ingenieur hat, übernimmt er Provinz und Befestigung, sonst Befestigung zerstört (gilt für offene Schlacht und Belagerungskampf).

Massenflucht Sind alle drei Kampfmarker auf einer Seite, endet Kampf sofort mit Massenflucht des Unterlegenen. Angreifer siegt - eine weitere freie Aktion (nur einmal!).

Verteidiger siegt - zwei Handelsmarker aus Warenhaus des Angreifers in eigenes Warenhaus.

Plünderung Angreifer als Sieger nimmt alle fremden Handelsmarker aus erobert Provinz in sein Warenhaus.

Niemand kann seine *letzte Provinz* verlieren.

Seekampf – Voraussetzung erfolgreiche Seebewegung. Nur ein Schwert oder Speer, nur ein Fußsoldat oder Bogenschütze, nur eine Artillerie, beliebig viele Galeerenkarten. Beliebige Reihenfolge. Für Artillerie gelten alle Ziele als Galeeren. Plünderung u. Massenflucht wie oben.

3.1.1 **Diplomatische Angriffe**

Übernahme eines neutralen benachbarten Gebietes bei $W6 \geq 2$ für Zahlung von zwei Handelsmarkern.

Mit Diplomatenkarte:

- Automatische Übernahme eines neutralen benachbarten Gebietes für Zahlung eines Handelsmarkers.
- Entfernung eines fremden Kontrollmarkers aus benachbartem Gebiet bei $W6 \geq 6$. Modifikator +1 für jeden gezahlten Handelsmarker (max. 3 Stück). Automatische Übernahme, falls Gebiet dadurch neutral wird.

3.2 **Rekrutierung einer allgemeinen Armeekarte**

- Eine offen liegende Karte nehmen, vorher Austausch aller offenen Karten möglich durch Zahlung eines Handelsmarkers aus Warenhaus. Auslage ergänzen.
- Statt Karte nehmen eine ablegen, die gleiche darf nicht bereits offen ausliegen.

3.3 Befestigung bauen - Fort in eigener Provinz für vier Handelsmarker aus Warenhaus, mit Ingenieur zwei. Nur ein Fort pro Provinz.

3.4 Handelsmarker platzieren - Zwei Handelsmarker aus eigenem Warenhaus in oder benachbart zu eigenen kontrollierten Provinzen/Seegebieten. Pro Händler ein Marker zusätzlich.

Dabei aus „vollem“ Gebiet fremde Handelsmarker entfernen mit $W6 \geq 5$, Modifikator +1 für jeden Händler.

3.5 Kontrollmarker platzieren – Einen weiteren Kontrollmarker in bereits kontrollierte Provinz oder Seegebiet setzen.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Ferdinand Köther
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*