

Zusatzbefehle der Befehlskarten

(Aufgaben oder Vorteile, die zusätzlich zum gewählten Befehl ausgeführt werden.)

Verstärkung – 3 Fußsoldaten auf ein eigenes Stadtgebiet oder 4 Fußsoldaten auf ein eigenes Festungsgebiet stellen.

- Nur der Verteidiger darf ein Stadt- oder Festungsgebiet im Krisenstatus verstärken.

Maschinenangriff – Belagerungsgeräte dürfen ein angrenzendes Gebiet angreifen (nicht über Seestraßen).

- pro Belagerungsgerät 2 Würfel werfen
- Treffer bei gewürfelter 3 und höher
- Belagerungsgeräte dürfen keine Krisengebiete angreifen und sie dürfen nicht aus Krisengebieten heraus angreifen.

(Verstärkung und Maschinenangriff werden direkt vor oder nach dem normalen Befehl ausgeführt.)

Krone mich – direkt das Erster-Spieler-Siegel übernehmen.

- Der Erste Spieler entscheidet am Ende der Runde, in welcher Reihenfolge die Schlachten ausgetragen werden.
- Beim Spiel mit den Geheimaufträgen sieht sich der Erste Spieler jetzt die obersten 2 Kronenkarten an, behält eine davon und steckt die andere wieder zurück.

Schlachten in Krisengebieten auflösen

(Der Erste Spieler legt die Reihenfolge der Schlachten fest.)

Beide Spieler im Krisengebiet würfeln gleichzeitig, und zwar jeweils nacheinander für ihre Armee-Einheiten für Rang 1, 2 und 3.

- getroffene Einheiten sofort vom Spielplan nehmen und in die Reserve legen
- getroffene Spieler entscheiden selbst, welche Einheit sie entfernen

Rang 1	2 Würfel pro Belagerungsgerät	Treffer ab 3
Rang 2	1 Würfel pro Bogenschütze	Treffer ab 5
Rang 3	1 Würfel pro Reiter	Treffer ab 3

Für Rang 4 zählen beide Spieler ihre Einheiten im Kampfgebiet und werfen entsprechend viele Würfel.

Rang 4 Groß-offensive	Angriffe 1/2/3 Würfel für 1/2/3+ Einheiten	höchste Würfel vergleichen; höhere Zahl trifft; bei Unentschieden gewinnt Verteidiger
	Verteidiger 1/2 Würfel für 1/2+ Einheiten	

- Angriffs-Rangfolge 1 bis 4 wiederholen, bis nur eine Armee im Krisengebiet übrig ist.
- Wenn das Krisengebiet eine Festung hat, wiederholt der Verteidiger den Wurf eines Ranges jedes Mal, wenn dieser Rang in der Abfolge drankommt.
- Es gibt keine Stadtsteuern, wenn ein Gebiet durch eine Schlacht gewonnen wurde.

Versorgungslinien

Eine Versorgungslinie ist eine Kette aus Gebieten eines Spielers, die durch gemeinsame Grenzen oder Seestraßen miteinander verbunden sind.

- Armee-Einheiten können entlang der Versorgungslinien durch Europa marschieren.
- Beim Einziehen der Steuern erhöhen Versorgungslinien die Einnahmen.
- Ein Königreich kann mehrere Versorgungslinien haben, die nicht miteinander verbunden sind.



Beispiel für eine Versorgungslinie der blauen Armee



Hier sitzen Sie auf dem Thron Ihres mittelalterlichen Reiches: Breiten Sie Ihren Herrschaftsbereich aus, besiegen Sie Ihre Gegner und ergreifen Sie die Macht. Am Ende kann nur ein König über Europa herrschen.

INHALT			
Spielausstattung	2	Kaufen	14
Vor dem ersten Spiel	4	Schlachten in Krisengebieten	15
Der Spielplan	5	Das Spiel gewinnen	19
Vorbereitung	6	Variante mit Geheimaufträgen	19
Der Spielablauf	8	Söldner-Spiel (2 oder 3 Spieler)	20
Kronen sammeln	9	Die Stadtschilder	22
Die Befehle des Königs	10	Kurzübersicht	23
Zusatzbefehle	13		

EIN BLICK AUF DAS SPIELZUBEHÖR

SPIELAUSSTATTUNG: 1 Spielplan • 15 Kronen • 4 Armeen (jeweils mit 35 Fußsoldaten, 12 Bogenschützen, 12 Reitern und 4 Belagerungsgeräten) • 8 Festungen • 12 rote Würfel • 32 königliche Befehlskarten (in 4 Sätzen) • 8 Stadtschilder • 21 Goldtaler (aus Pappe) • 40 Silbertaler (aus Pappe) • 4 Standarten • 1 Erster-Spieler-Siegel • 4 Übersichtskarten • 8 Kronenkarten • 1 Kartenbox

DIE ARMEE-EINHEITEN



35 FUSSSOLDATEN 12 BOGENSCHÜTZEN 12 REITER 4 BELAGERUNGSGERÄTE

Es gibt 4 Armeen (blau, orange, grün und lila), die jeweils aus 4 Einheiten bestehen. Die Einheiten sehen zwar von Farbe zu Farbe unterschiedlich aus, doch innerhalb der Armee erfüllen sie jeweils dieselben Aufgaben.

4 STANDARTEN



15 KRONEN



ERSTER-SPIELER-SIEGEL



8 FESTUNGEN



4 KARTENSÄTZE MIT BEFEHLEN DES KÖNIGS



Für jede Armee (bzw. jeden Spieler) gibt es einen Kartensatz bestehend aus 8 Befehlskarten.

ZAHLUNGSMITTEL



21 Goldtaler
Wert: 5 Münzen



40 Silbertaler
Wert: 1 Münze

8 KRONENKARTEN



4 ÜBERSICHTSKARTEN

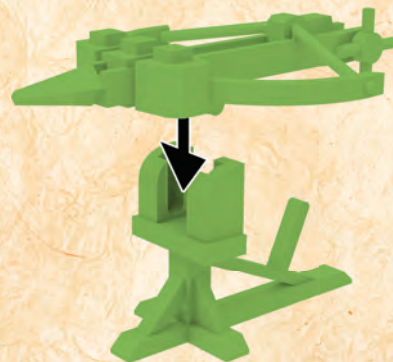
KAUFPREISE	
FUSSSOLDAT	1 Münze
BOGENSCHÜTZE	2 Münzen
REITER	3 Münzen
BELAGERUNGSGERÄT	4 Münzen
FESTUNG	5 Münzen
KRONENKARTE	6 Münzen

8 STADTSCHILDER



VORSTOSSEN & KAUFEN
• Nach dem Vorstößen oder Verteilen dürfen Sie außerdem nachrücken.
• Festungen kosten 3 Münzen weniger

VOR DEM ERSTEN SPIEL



1. Setzen Sie die Belagerungsgeräte der Armeen wie hier gezeigt zusammen.

2. Lösen Sie die Stadtschilder und Taler vorsichtig aus dem Rahmen. Der leere Rahmen kann danach entsorgt werden.

DER SPIELPLAN

GEBIETE

Alle mit einem Namen versehenen und von Grenzen oder Küsten abgeteilten Landbereiche sind Gebiete. Es werden diese Gebiete unterschieden:

Stadtgebiet

Gebiete mit Stadt

Landgebiet

Gebiete ohne Stadt

Festungsgebiet

Gebiete mit Festung

Freies Gebiet

Gebiete ohne Armee-Einheiten

Besetztes Gebiet

Gebiete mit Armee-Einheiten eines Spielers

Krisengebiet

Gebiete mit Armee-Einheiten zweier Spieler

Sehen wir uns nun den **RISIKO EUROPA** Spielplan an.



A GOLDENE STADT

8 Städte sind durch eine goldene Krone gekennzeichnet.

B SCHWARZE STADT

7 Städte sind durch eine schwarze Krone gekennzeichnet.

C STADTSTEUER

Die Zahl neben einer Stadt gibt an, wie viele Münzen ein Spieler erhält, wenn diese Stadt zum ersten Mal besetzt oder im späteren Spiel besteuert wird.

D SEESTRASSEN

Die gestrichelten Linien kennzeichnen Gebiete, die über Schifffahrtsrouten miteinander verbunden sind.

E KRONENZÄHLER

Hier werden die Kronen der einzelnen Spieler mitgezählt.

F INSELN

Namenlose Inseln sind keine separaten Gebiete.

VORBEREITUNG

GRUNDSPIEL FÜR 4 SPIELER

DAS ZIEL DES SPIELS

Gründen Sie Ihr Königreich, dehnen Sie es aus und sammeln Sie Kronen. Wer am Ende einer Runde mindestens 7 Kronen besitzt, hat gewonnen.

SAMMELN SIE IHRE TRUPPEN

1. Zunächst wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich dazu die gesamten Armee-Einheiten, die Standarte, die Übersichtskarte sowie die 8 königlichen Befehlskarten.
2. Danach erhält jeder Spieler 5 Silbertaler, 1 Krone und 1 Festung. Das übrige Spielzubehör wird als Nachschub etwas abseits neben dem Spielplan aufbewahrt. Bewahren Sie Ihre Armee-Einheiten in Griffweite auf: Dies ist Ihre Reserve.
3. Nun bieten alle Spieler darum, der Erste Spieler zu werden: Jeder nimmt heimlich so viele seiner 5 Silbertaler in die geschlossene Hand, wie er bereit ist, für dieses Recht zu bezahlen. Auf ein Kommando öffnen alle gleichzeitig die Hand: Wer am meisten geboten hat, bezahlt seine Taler in den Nachschub und nimmt sich dafür das Erster-Spieler-Siegel. Die anderen Spieler behalten ihre gebotenen Taler.

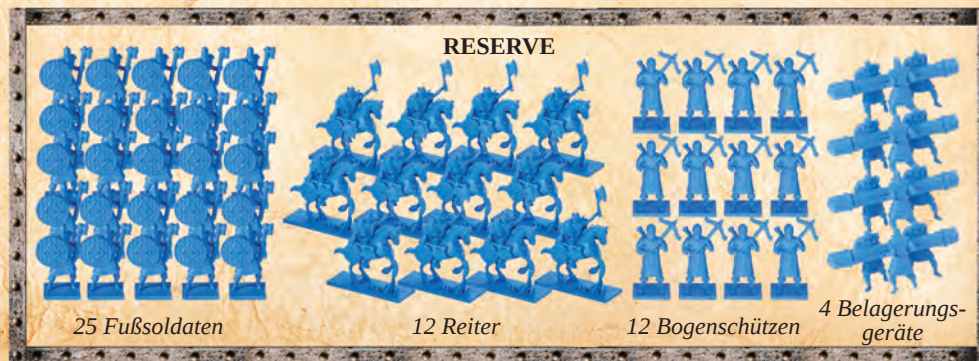
Der Erste Spieler hat das Recht, als Erster sein Königreich auf dem Spielplan

zu gründen sowie jede Runde zu beginnen, solange er das Erster-Spieler-Siegel besitzt.

HINWEIS: Wenn mehrere Spieler gleich viele Taler bieten, wird der Gewinner des Erster-Spieler-Siegels ausgewürfelt.

4. Nun platzieren die Spieler ihre Königreiche auf dem Spielplan, indem sie nacheinander jeweils alle drei Schritte für DIE GRÜNDUNG DES KÖNIGREICHS durchführen (siehe Seite 7). Der Erste Spieler fängt an, und danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
Nachdem alle Königreiche gegründet wurden, beginnt die erste Runde.

HINWEIS: Für die Entscheidung, wo man sein Königreich gründet, lohnt sich ein Blick auf die Stadtschilder (siehe Seite 22).



DIE GRÜNDUNG DES KÖNIGREICHS

1. Wählen Sie eine der 8 goldenen Städte auf dem Spielplan, und stellen Sie Ihre Krone und Ihre Festung auf das Gebiet. Nehmen Sie sich aus dem Nachschub das dazugehörige Stadtschild sowie die Stadtsteuer in Münzen. (Jedes Mal, wenn auf eine Stadt zum ersten Mal eine Krone gestellt wird, erhält der Spieler als Bonus die Stadtsteuer.)
2. Stellen Sie Ihre Standarte auf das Feld des Kronenzählers, das 1 Krone zeigt. (Wer sein Königreich in Rom gründet, startet automatisch auf dem Feld mit 2 Kronen.)
3. Zum Abschluss stellen Sie 10 Fußsoldaten in beliebiger Aufteilung auf Ihr Gründungsgebiet und ein angrenzendes Landgebiet.



Spieler Blau hat sich Berlin als Gründungsstadt ausgesucht. Er stellt seine Festung auf das Gebiet und seine Krone auf die Stadt. Außerdem erhält er aus dem Nachschub 4 Münzen als Berliner Stadtsteuer. Danach stellt er 5 seiner 10 Start-Fußsoldaten auf das Berliner Gebiet Sachsens und die anderen 5 auf das angrenzende Landgebiet Böhmen.

DER SPIELABLAUF

Am Anfang des Spiels hält jeder Spieler seine 8 Befehlskarten in der Hand und wählt davon 2 aus, die er in dieser Runde spielen wird.

Nach der Runde legen die Spieler ihre gespielten Befehlskarten neben sich ab, so dass sie die nächste Runde mit 2 Karten weniger beginnen.

Jede Karte zeigt 2 Befehle: Sobald die Karte aufgedeckt wird, entscheidet sich der Spieler für einen davon. Einige Karten zeigen außerdem einen Zusatzbefehl oder einen Vorteil für den Spieler.

Da nach der 4. Runde alle 8 Karten gespielt und abgelegt wurden, nimmt jeder Spieler am Anfang der 5. Runde wieder alle Karten in die Hand.

RUNDENÜBERSICHT

Jede Runde besteht aus diesen Schritten:

1. Vor dem 1. Zug einer Runde suchen alle Spieler heimlich 2 ihrer Karten aus und legen sie übereinander verdeckt vor sich hin. Die obere Karte wird in Zug 1 gespielt und die untere Karte in Zug 2.

Das Spiel erfolgt in Runden, in denen die Spieler nacheinander ihre Befehle ausführen. Pro Runde ist jeder Spieler 2 Mal am Zug.

HINWEIS: Sobald diese Karten auf dem Tisch liegen, kann ihre Reihenfolge nicht mehr geändert werden. Überlegen Sie sich also gut, welche Sie zuerst spielen wollen!

2. **Zug 1:** Der Erste Spieler dreht seine obere Karte herum, wählt von den beiden Befehlen einen aus, verkündet ihn laut und führt die entsprechenden Aktionen aus.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn mit ihrer oberen Karte.

3. **Zug 2:** Der Erste Spieler dreht die untere Karte herum und führt eine ihrer beiden Befehle aus. Danach folgen wieder die anderen Spieler.
4. Nachdem alle Spieler ihre beiden Karten gespielt haben, werden die Schlachten in den Krisengebieten ausgefochten (Näheres hierzu ab Seite 15). Nach den Schlachten ist darauf zu achten, dass die Standarten auf die richtigen Felder des Kronenzählers gestellt werden.
5. Die Spieler legen jeweils ihre beiden gespielten Karten vor sich ab.

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde ist erst dann vorbei, wenn jeder Spieler seine zwei Befehle ausgeführt hat und alle Schlachten ausgetragen wurden.

Sollte ein Spieler am Ende einer Runde 7 oder mehr Kronen besitzen, hat er gewonnen und das Spiel ist vorbei. Ist dies nicht der Fall, beginnt die nächste Runde nach demselben Schema.

HINWEIS

- Wenn ein Spieler keinen der beiden Befehle einer Karte ausführen kann oder will, muss er die Karte am Ende der Runde dennoch ablegen.
- Sollte das Erster-Spieler-Siegel im Verlauf der Runde den Besitzer wechseln, beginnt die nächste Runde mit dem neuen Ersten Spieler.

KRONEN SAMMELN

1. STADT BESETZEN

Marschieren Sie mit Ihrer Armee in ein freies Stadtgebiet, um die Stadt zu besetzen und damit die Krone zu erhalten. Beim Besetzen eines freien Stadtgebiets tun Sie folgendes:

1. Nehmen Sie aus dem Nachschub die Stadtsteuer (in Münzen) sowie eine Krone, die Sie direkt auf die Stadt stellen. Die Steuer behalten Sie als Bonus dafür, dass Sie der erste Spieler waren, der diese Stadt besetzt hat. Sollte es sich um eine goldene Stadt handeln, nehmen Sie sich dazu auch das Stadtschild.
2. Rücken Sie Ihre Standarte auf dem Kronenzähler um ein Feld weiter.



Spieler Blau ist mit 2 Fußsoldaten nach Polen marschiert, um Warschau zu besetzen. Da die Stadt vorher frei war, erhält er aus dem Nachschub 2 Münzen Stadtsteuer.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie am Ende einer Runde mindestens 7 Kronen besitzen. Es gibt 3 Möglichkeiten, um Kronen zu sammeln.

2. GEGNERISCHE STADT EROBERN

Dringen Sie mit Ihrer Armee in das Stadtgebiet eines anderen Spielers ein und machen Sie es dadurch zum Krisengebiet. Am Ende der Runde kämpfen Sie dann mit dem anderen Spieler, um die Stadt und ihre Krone zu erobern (Näheres zu den Schlachten ab Seite 15).

Sollten Sie Ihren Gegner besiegen und aus dem Gebiet vertreiben, rückt Ihre Standarte auf dem Kronenzähler um ein Feld weiter und seine fällt um ein Feld zurück.

HINWEIS: Bei der erkämpften Eroberung eines Stadtgebiets gibt es keine Stadtsteuer.



Spieler Blau rückt mit 3 Fußsoldaten nach Ungarn, um Buda zu erobern. Wenn er die Schlacht am Ende der Runde gewinnt, gehört Buda ihm und er gewinnt die Krone.

3. KRONEN KAUFEN

Kaufen Sie im Verlauf einer Runde mit Ihren Münzen eine Krone. Durch den Kauf demonstrieren Sie Ihre Macht, und Ihre Standarte rückt sofort um ein Feld weiter. Näheres zum Kauf von Kronen erfahren Sie auf Seite 14.



DIE BEFEHLE DES KÖNIGS

KÖNIGREICH VERGRÖßERN

Mit den Befehlen zum Vorstoßen und Verteilen können Sie freie Gebiete besetzen und gegnerische Gebiete erobern, um Ihr Herrschaftsgebiet zu vergrößern.

Grundregeln für das Vorstoßen:

- Wenn Sie in ein gegnerisches Gebiet vorstoßen, wird es zum Krisengebiet, was zu einer Schlacht am Ende der Runde führt (Näheres hierzu ab Seite 15).
- Nur der verteidigende Spieler darf aus einem Krisengebiet heraus vorstoßen, wobei er dort allerdings so viele Armee-Einheiten zurücklassen muss, wie der Angreifer hineingebracht hat.
- In ein gegnerisches Gebiet mit Festung dürfen Sie nur dann vorstoßen, wenn Sie ein Belagerungsgerät dabeihaben.
- Die anderen, unbeteiligten Spieler dürfen nicht in das umkämpfte Krisengebiet ziehen.
- Ein Befehl zum Vorstoßen darf nicht dafür verwendet werden, um in ein Krisengebiet oder in ein eigenes Gebiet zu marschieren. Für diese Aktionen verwenden Sie Befehle zum Nachrücken.

Sie herrschen über Ihr Königreich und Ihre Armee, indem Sie königliche Befehle erteilen. Es gibt Befehle der folgenden fünf Kategorien: VORSTOSSEN, VERTEILEN, NACHRÜCKEN, KAUFEN und BESTEUERN.

VORSTOSSEN

(IN 1 GEBIET)

Ziehen Sie mit beliebig vielen Armee-Einheiten aus einem Ihrer Gebiete in ein angrenzendes Gebiet, das entweder frei oder von einem Gegner besetzt ist.

Wichtig: Sie müssen immer mindestens 1 Einheit im Ausgangsgebiet zur Befestigung zurücklassen.



Spieler Blau hat hier vier Optionen: a) mit bis zu 3 Einheiten von Böhmen ins Bergland vorstoßen, b) Sachsen besetzen und sich Berlin aneignen, c) das Landgebiet Bayern besetzen oder d) das Festungsgebiet Polen von Spieler Orange angreifen, da er ein Belagerungsgerät mitbringt.



VERTEILEN

(IN 2 GEBIETE)

Ziehen Sie mit beliebig vielen Einheiten aus einem Ihrer Gebiete in bis zu 2 Gebiete, die entweder frei oder von einem Gegner besetzt sind. Beide Gebiete müssen an Ihr Ausgangsgebiet angrenzen, und Sie müssen mindestens 1 Einheit dort zurücklassen.



Mit dem Befehl zum Verteilen kann Spieler Blau seine Einheiten aus dem Ausgangsgebiet Böhmen in 2 angrenzende Gebiete ziehen. In das Gebiet mit dem roten X darf er nicht ziehen, weil es nicht an Böhmen angrenzt.



TRUPPEN NACHRÜCKEN LASSEN

Mit den Befehlen zum Nachrücken ziehen Sie Ihre Armee-Einheiten entlang Ihrer Versorgungslinie durch Ihr Königreich, um z. B. Ihre Truppen in einem Krisengebiet zu verstärken.

Eine Versorgungslinie ist eine ununterbrochene Kette Ihrer Gebiete, die jeweils aneinander angrenzen oder durch See-straßen verbunden sind (Näheres hierzu auf Seite 24).

Grundregeln für das Nachrücken:

Beim Nachrücken dürfen Sie Ihre gesamten Einheiten aus einem Landgebiet abziehen, ohne eine Einheit zur Befestigung zurückzulassen (dies gilt aber nicht bei Stadt- und Festungsgebieten).

NACHRÜCKEN

Ziehen Sie beliebig viele Einheiten aus einem Ihrer Gebiete in ein anderes, das bis zu zwei Gebiete weit weg liegt. Das Zielgebiet muss entweder Ihnen



gehören oder ein Krisengebiet sein, an dessen Schlacht Sie beteiligt sind.

- Die nachrückenden Einheiten dürfen nur durch Ihre Gebiete ziehen und müssen anhalten, sobald sie ein Krisengebiet betreten.
- Sobald sich Ihre Truppen in eine Schlacht gestürzt haben, gibt es kein Zurück: Sie dürfen Ihre Einheiten nicht aus Krisengebieten herausziehen – auch wenn Sie noch so gute Gründe dafür hätten.



Spieler Orange darf seine Truppen ins Krisengebiet Polen nachrücken, da er an der Schlacht beteiligt ist. Außerdem kann er entlang seiner Versorgungslinie bis Galizien oder Ungarn marschieren.

STEUERN EINNEHMEN UND KÄUFE TÄTIGEN

Die meisten Münzen verdienen Sie durch die Besteuerung Ihrer Gebiete. Und später investieren Sie dann diese Münzen in Ihr Königreich.

KAUFEN

Mit diesen Befehlen tätigen Sie Käufe, die Ihr Königreich stärken: neue Armee-Einheiten, Festungen und Kronenkarten. Die ausgegebenen Münzen werden zurück in den Nachschub gelegt. Näheres zum Kaufen erfahren Sie auf Seite 14.



BESTEUERN

Wählen Sie eines Ihrer Stadtgebiete aus und holen Sie sich die Steuer dieser Stadt plus die Steuer aller anderen Städte und Landgebiete, die mit dieser Stadt über Versorgungslinien verbunden sind. Dabei erhalten Sie die volle Steuer jeder Stadt sowie je 1 Münze pro Landgebiet.



Achtung: Sollten sich in Ihren Versorgungslinien Krisengebiete befinden, gibt es für diese keine Steuern. Außerdem unterbrechen Krisengebiete Ihre Versorgungslinien, so dass daraus mehrere, kürzere Linien entstehen. Rechnen Sie vorher also gut nach, welche Versorgungslinie Ihnen die meisten Steuern einbringt.



Spieler Orange ist in Lothringen einmarschiert und hat die Versorgungslinie von Spieler Blau zerschlagen. Das blaue Königreich ist dadurch in 3 Teile zerfallen, von denen er sich nun zur Besteuerung nur einen aussuchen darf. Wäre Orange nicht nach Lothringen gezogen, hätte Blau insgesamt 16 Münzen Steuern erhalten.

ZUSATZBEFEHLE

Auf einigen Befehlskarten steht (ganz oben) noch ein weiterer Auftrag, den Sie zusätzlich zu dem Befehl ausführen, den Sie von dieser Karte auswählen. Ob Sie zuerst den Zusatzbefehl oder den normalen Befehl ausführen, entscheiden Sie selbst.



KRÖNE MICH

Wenn dieser Zusatzbefehl aufgedeckt wird, erhalten Sie sofort das Erster-Spieler-Siegel.

Innerhalb einer Runde können mehrere Spieler den Krönungsbefehl ausspielen: Wer am Ende das Erster-Spieler-Siegel besitzt, beginnt die nächste Runde. Das Siegel kann nur durch den Krönungsbefehl zu einem anderen Spieler wechseln.



VERSTÄRKUNG

Verstärken Sie eines Ihrer Stadtgebiete mit 3 neuen Fußsoldaten oder ein Festungsgebiet mit 4 neuen Fußsoldaten.

Bei Stadt- oder Festungsgebieten im Krisenstatus darf der Verstärkungsbefehl nur vom verteidigenden Spieler benutzt werden.



MASCHINENANGRIFF

Suchen Sie eines Ihrer Gebiete aus, auf dem ein oder mehrere Belagerungsgeräte stehen, und greifen Sie von dort aus ein angrenzendes, gegnerisches Gebiet mit 2 Würfeln pro Belagerungsgerät an. Für jede gewürfelte 3, 4, 5 oder 6 verliert der Gegner eine Armee-Einheit (er darf sich gegen den Angriff nicht mit Würfeln wehren).



Spieler Blau darf mit seinen Belagerungsgeräten Lothringen oder Schwaben angreifen, aber nicht Böhmen, weil es gerade ein Krisengebiet ist.

Grundregeln für die Maschinenangriffe:

- Mit den Belagerungsgeräten dürfen nur angrenzende Landflächen angegriffen werden: Sie reichen nicht über Wasser!
- Dieser Befehl darf weder vom Angreifer noch vom Verteidiger eines Krisengebiets benutzt werden.
- Sollten Sie gerade keine Belagerungsgeräte besitzen, wenn die Karte aufgedeckt wird, ignorieren Sie einfach diesen Befehl und bringen Ihren Zug ganz normal zu Ende.

In diesem Kapitel geht es darum, wo und wann es zu Schlachten kommt und wie sie ausgetragen werden.

SCHLACHTEN IN KRISEN- GEBIETEN

KRISEN- GEBIETE

Wenn ein Spieler in ein gegnerisches Gebiet vorstößt, wird es zum Krisengebiet, in dem am Ende der Runde eine Schlacht zwischen den beiden Kontrahenten stattfindet. Dem Sieger dieser Schlacht gehört das Gebiet mitsamt seinem Inhalt.

- Nachdem alle Spieler ihre beiden Befehlskarten gespielt und abgelegt haben, bestimmt der Erste Spieler, in welcher Reihenfolge die Schlachten ausgetragen werden.
- Der verteidigende Spieler behält im Krisengebiet so lange die Kontrolle über eine Stadt und/oder eine Festung, bis die Schlacht entschieden ist.
- Der Sieger der Schlacht gewinnt nicht nur das Gebiet, sondern auch die Herrschaft über die Stadt und/oder die Festung.

Angreifer: der Spieler, der mit seinen Einheiten in ein gegnerisches Gebiet eingedrungen ist und es so zum Krisengebiet gemacht hat.

Verteidiger: der Spieler, der das Krisengebiet vor dem Eindringen des Angreifers besetzt hatte.

- Wer mit einem Vorstoßen-Befehl in das Gebiet eines anderen Spielers eindringt, löst eine Schlacht aus, die am Ende der Runde stattfindet. **Keiner der beteiligten Spieler darf sich aus der ausgelösten Schlacht zurückziehen.**
- In einem Krisengebiet dürfen immer nur die Truppen zweier Spieler stehen. Weitere Spieler dürfen sich dort nicht einmischen.
- Die Spieler können bis zum Ende der Runde in mehrere Schlachten mit unterschiedlichen Gegnern verwickelt werden.



Spieler Blau ist nach Böhmen vorgestoßen, um dort Spieler Orange anzugreifen. Am Ende der Runde wird eine Schlacht entscheiden, wer in Zukunft über das Gebiet herrscht.

ARMEE- EINHEITEN, FESTUNGEN UND KRONEN KAUFEN

Hier geht es um die 3 Optionen, die Ihnen für die Kaufen-Befehle zur Verfügung stehen.

1. NEUE ARMEE- EINHEITEN REKRUTIEREN

Kaufen Sie neue Armee-Einheiten jeden Typs und in beliebiger Menge.

- Gekaufte Armee-Einheiten müssen sofort auf den Spielplan gestellt werden, und zwar nur auf die eigenen Stadt- und/oder Festungsgebiete.
- Gekaufte Armee-Einheiten dürfen nicht auf Krisengebiete gestellt werden.
- Sie dürfen die Einheiten nach Belieben verteilen – sie müssen nicht alle auf demselben Gebiet stehen.
- Sie können höchstens so viele Armee-Einheiten kaufen, wie Sie noch in Reserve haben.
- Die Einheiten, die Sie in Schlachten verlieren, kehren in Ihre Reserve zurück und können später wieder gekauft werden.
- Dies sind die Preise:

Typ	Preis pro Einheit
Fußsoldat	1 Münze
Bogenschütze	2 Münzen
Reiter	3 Münzen
Belagerungsgerät	10 Münzen

2. FESTUNGEN BAUEN

Errichten Sie auf Ihren Gebieten Festungen, um sie besser verteidigen zu können.

Vorteile einer Festung

- Schutz – Festungsgebiete dürfen nur angegriffen werden, wenn die angreifende Armee beim Vorstoßen ein Belagerungs- gerät mitbringt.
- Verstärkungen – Errichten Sie auf einem Landgebiet eine Festung, um dort später direkt neue Einheiten zu rekrutieren.
- Verteidigung – Der Verteidiger darf für einen Rang innerhalb der Angriffs- Rangfolge, den er selbst bestimmt, seinen Würfelwurf wiederholen (Näheres hierzu siehe Seite 16).

Einschränkungen

- Festungen können nicht zerstört, aber von anderen Spielern in Schlachten erobert werden. Festungen in freien Gebieten können besetzt werden, indem man mit beliebigen Armee-Einheiten in das Gebiet vorstößt.
- In Krisengebieten dürfen keine Festungen errichtet werden.
- Es darf immer nur eine Festung auf einem Gebiet stehen.

- Sobald alle Festungen aus der Reserve einer Armee gekauft wurden, kann diese Armee für den Rest des Spiels keine weiteren Festungen bauen.

3. KRONENKARTEN KAUFEN (NUR IM GRUND- SPIEL)

Es gibt insgesamt 8 Kronenkarten im Nachschub, von denen Sie pro Runde eine kaufen dürfen.

- Durch den Kauf einer Kronenkarte rückt Ihre Standarte auf dem Kronenzähler sofort um 1 Feld weiter. Diese Krone können Sie nicht mehr verlieren.
- Jeder Spieler darf in einer Runde nur eine Kronenkarte kaufen (auch wenn ein Spieler in beiden Zügen einen Kaufen- Befehl spielt).
- Die Spieler legen ihre gekauften Kronenkarten mit der Krone nach oben vor sich hin.
- Die Geheimaufträge und Belohnungen auf der Rückseite der Karten gelten nur für die Spielvariante mit Geheimaufträgen (siehe Seite 19); im Grundspiel haben sie keine Bedeutung.

Kaufgegenstand	Preis
Festung	12 Münzen
Kronenkarte	10 Münzen

DIE SCHLACHT

Die Spieler greifen sich gegenseitig an, indem sie für jede ihrer Einheiten-Typen im Krisengebiet Würfel werfen. Beide würfeln jeweils gleichzeitig für die Einheiten in dieser Reihenfolge: Belagerungsgerät, Bogenschützen und Reiter gefolgt von einer Großoffensive der gesamten Armee.

Diese 4 Angriffsaktionen bilden die **Angriffs-Rangfolge**. Die Rangfolge wird so oft wiederholt, bis eine Armee im Krisengebiet vollständig besiegt ist.

Rangfolge	Einheiten	Anzahl der Würfel	Treffer ab
Rang 1	Belagerungsgeräte	2 pro Belagerungsgerät	3
Rang 2	Bogenschützen	1 pro Bogenschütze	5
Rang 3	Reiter	1 pro Reiter	3
Rang 4	Alle Einheiten / Fußsoldaten	1 pro Armee-Einheit (Angreifer höchstens 3; Verteidiger höchstens 2)	immer die höhere Augenzahl

Rang 1

Geräte-Angriff

Rang 2

Pfeilhagel

Rang 3

Reiter-Attacke

Rang 4

Großoffensive

RÄNGE 1, 2 UND 3

Bei den Rängen 1, 2 und 3 zählen beide Spieler jeweils ihre Einheiten der verschiedenen Typen auf dem Krisengebiet und werfen dann entsprechend viele Würfel gemäß der Tabelle unten links. Sollte ein Rang nur von einem der beiden Spieler vertreten sein, so würfelt dieser Spieler allein.

Jeder Würfel mit einer Augenzahl gemäß der Spalte “Treffer ab” ist automatisch ein Treffer, den die andere Armee nicht abwehren kann. Da beide Spieler für jeden Rang gleichzeitig würfeln, können auch beide gleichzeitig Treffer landen bzw. kassieren.

Für jeden Treffer verliert eine Armee eine Einheit, die der Spieler dieser Armee jeweils selbst aussucht. Die besiegten Einheiten müssen vom Spielplan genommen (und zur Reserve gelegt) werden, bevor der nächste Rang ausgewürfelt wird.

GLEICHZEITIGES BESIEGEN

Sollte eine Schlacht damit ausgehen, dass keine der Armeen mehr eine Einheit im Krisengebiet übrig hat, ist das Gebiet wieder frei. Sollte es eine Krone enthalten haben, so wird diese wieder zum Nachschub gelegt.

Beispiel: Rang 1 – Geräte-Angriff

Die Spieler Orange und Blau kämpfen um Böhmen und würfeln für den Geräte-Angriff in Rang 1. Orange besitzt 2 Belagerungsgeräte und Blau keine, also würfelt Orange allein. Er nimmt 4 Würfel (2 pro Belagerungsgerät) und wirft: 1, 2, 3 und 5. Bei diesem Rang treffen Würfel ab 3, also sind 3 und 5 Treffer. Orange besiegt also 2 blaue Einheiten.

Spieler Blau muss nun 2 Einheiten seiner Wahl aus Böhmen entfernen, bevor Rang 2 ausgefochten werden kann. Er entscheidet sich für 2 Fußsoldaten und nimmt sie vom Spielplan.

Nun können beide Spieler für den nächsten Rang würfeln: den Pfeilhagel.



Orange hat beim Geräte-Angriff 2 Treffer gelandet, weshalb Blau 2 Einheiten weggenommen hat. Blau wiederum erzielte 4 Treffer, und so hat Orange jetzt 4 Einheiten weniger.

VERTEIDIGUNG DURCH EINE FESTUNG

Wenn der Verteidiger im Krisengebiet eine Festung hat, darf er seine Würfel für einen Rang, den er sich selbst aussuchen darf, noch einmal werfen. Sollte die Angriffs-Rangfolge mehrfach durchlaufen werden, darf er seine Würfel für diesen Rang jedes Mal erneut wiederholen.

Beispiel: Rang 2 – Pfeilhagel (mit Verteidigung durch eine Festung)

Orange und Blau würfeln nun für Rang 2 den Pfeilhagel aus. Blau besitzt 6 Bogenschützen und Orange 2, also wirft Blau 6 Würfel (1 pro Schütze) und Orange 2. Blau würfelt keine einzige 5 oder 6, was bei den Bogenschützen nötig wäre, und so erzielt er keinen Treffer. Orange dagegen würfelt 5 und 6 und trifft somit 2 Mal.

Weil Blau aber in Böhmen eine Festung hat, darf er sich verteidigen. Er entscheidet sich, seinen Vorteil für Rang 2 zu nutzen und wirft alle 6 Würfel seiner Bogenschützen nochmal: 3, 4, 5, 5, 5 und 6 – also 4 Treffer! Damit hat er für diesen Durchlauf der Angriffs-Rangfolge seinen Festungs-Vorteil verbraucht. Sollte es zu einem weiteren Durchlauf kommen, darf er wieder seine Würfel für die Bogenschützen wiederholen.

Orange entfernt 4 Einheiten seiner Wahl und Blau 2, bevor sie mit dem nächsten Rang fortfahren. Da es im Krisengebiet weder orange noch blaue Reiter gibt, fällt Rang 3 aus, und so geht es direkt mit Rang 4 (Großoffensive) weiter.



Im Pfeilhagel hat Orange 2 Treffer gelandet, weshalb Blau 2 Einheiten weggenommen hat. Blau wiederum erzielte 4 Treffer, und so hat Orange jetzt 4 Einheiten weniger.

ORANGE (ANGREIFER)

2 TREFFER

BLAU (VERTEIDIGER)

ERSTER WURF:
0 TREFFER

NEUER WURF WEGEN
FESTUNG: 4 TREFFER

VARIANTE MIT GEHEIMAUFGÄBEN

Ein anderes Spiel entsteht, wenn Sie das Grundspiel um die Geheimaufträge erweitern. Machen Sie sich zunächst mit den Grundregeln vertraut und beachten Sie dann die folgenden Besonderheiten.

KRONENKARTEN MIT GEHEIMAUFGÄBEN

- Die Spieler dürfen mit den Kaufen-Befehlen keine Kronenkarten mehr kaufen: Die Krone ist ihnen erst dann sicher, wenn sie den Auftrag der Kronenkarte erfüllt haben.
- Vor dem Beginn des Spiels werden die Kronenkarten gemischt und verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt.

Wenn Sie den Zusatzbefehl "Kröne mich" aufdecken, ziehen Sie die beiden obersten Kronenkarten vom Stapel und suchen sich heimlich einen der Aufträge aus. Behalten Sie die Karte Ihrer Wahl und stecken Sie die andere zurück unter den Stapel.

- Legen Sie Ihre ausgewählte Kronenkarte verdeckt vor sich hin und halten Sie sie vor den anderen Spielern geheim.
- Sobald Sie Ihre Mission erfüllt haben, decken Sie die Karte zum Beweis auf und rücken Ihre Standarte um ein Feld weiter.

aus dem Spiel aus. Er nimmt alle seine Armee-Einheiten vom Spielplan und legt sein übriges Spielzubehör zurück in den Nachschub.

KÖNIGLICHE GNADE

Sollte ein Spieler zwar keine Stadtgebiete mehr besitzen, aber mindestens **eine Kronenkarte**, darf er noch eine weitere Runde dabei bleiben. Dann kann er versuchen, eine Stadt zurückzuerobern, um sich wieder ins Spiel zu bringen.

- Spieler ohne Stadtgebiet verlieren ihr Recht auf Besteuerung, bis sie wieder eine Stadt besetzen oder erobern.
- Spieler ohne Stadtgebiet dürfen nur dann neue Einheiten rekrutieren, wenn sie noch ein Festungsgebiet besitzen.
- Wenn es der Spieler nicht schafft, bis zum Ende der Runde ein neues Stadtgebiet zu halten, scheidet er endgültig aus dem Spiel aus.
- Die Kronenkarten des ausgeschiedenen Spielers gehen nicht zurück in den Nachschub, sondern werden endgültig aus dem Spiel genommen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der am Ende einer Runde nach Auflösung aller Schlachten 7 oder mehr Kronen besitzt, gewinnt das Spiel!

- Sollte es zu einem Gleichstand kommen (d.h. 2 Spieler mit je 7 Kronen), gewinnt derjenige, der die meisten Gebiete besitzt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Münzen.
- Wenn einer dieser beiden Spieler das Erster-Spieler-Siegel besitzt, wird es als 10 Münzen gezählt.

SPIELER BESIENGEN

Es ist eher unwahrscheinlich, aber dennoch kann die Armee eines Spielers komplett besiegt werden. Dies ist dann der Fall, wenn er keine Stadtgebiete mehr besitzt und seine Standarte auf dem 0-Feld des Kronenzählers landet.

Wenn ein Spieler am Ende einer Runde keine Stadt mehr besitzt, scheidet er



Beispiel: Rang 4 – Großoffensive

Blau und Orange würfeln jetzt die Großoffensive aus. Orange hat noch 8 Einheiten übrig (2 Belagerungsgeräte, 2 Bogenschützen und 4 Fußsoldaten), während Blau nur noch 6 Bogenschützen hat. Beide Spieler werfen die maximale Anzahl an Würfeln. Orange wirft als Angreifer 3 Würfel und erzielt: 3, 3 und 6. Blau wirft als Verteidiger 2 Würfel und erzielt 3 und 5. Der höchste Wurf von Orange ist eine 6 und schlägt somit die 5 von Blau. Orange erzielt einen Treffer.

Nun werden die nächsthöheren Würfel verglichen: Orange hat 3 und 3, also ist es egal, welchen davon er wählt. Blau hat ebenfalls eine 3, also ein Gleichstand, der aber immer zugunsten des Verteidigers ausfällt: Blau erzielt einen Treffer.

Beide Spieler entfernen jeweils 1 Einheit ihrer Wahl, und da beide noch Einheiten im Krisengebiet übrig haben, beginnt nun die Angriffs-Rangfolge von vorne mit Rang 1.

ORANGE (ANGREIFER)	BLAU (VERTEIDIGER)
Angreifer erzielt einen Treffer	
Gleichstand; Verteidiger gewinnt & erzielt einen Treffer	

GROSSOFFENSIVE

Für die Großoffensive bei Rang 4 zählen Angreifer und Verteidiger, wie viele Einheiten (egal welchen Typs) sie jeweils insgesamt im Krisengebiet haben. Je nach Ergebnis werfen sie eine bestimmte Anzahl an Würfeln (siehe Tabelle unten), und vergleichen die jeweils höchsten Augenzahlen.

Angreifer	
3+ Einheiten	3 Würfel (max.)
2 Einheiten	2 Würfel
1 Einheit	1 Würfel
Verteidiger	
2+ Einheiten	2 Würfel (max.)
1 Einheit	1 Würfel

Hinweis: Falls beide Spieler im Krisengebiet nur Fußsoldaten haben, fallen die Ränge 1 bis 3 einfach aus. Die Spieler würfeln so lange für die Großoffensive, bis nur noch eine Armee in diesem Gebiet übrig ist.

Das Erzielen von Treffern funktioniert in der Großoffensive anders als bei den anderen drei Rängen, und es kann pro Großoffensive maximal 2 Treffer geben.

Beide Spieler werfen so viele Würfel, wie es der Anzahl ihrer Einheiten im Krisengebiet gemäß der Tabelle entspricht. Vergleichen Sie danach die jeweils höchsten Würfe: Die höhere Augenzahl erzielt einen Treffer und die getroffene Seite entfernt aus dem Gebiet eine Einheit ihrer Wahl.

Wenn beide Spieler noch mehr Würfel geworfen haben, werden jetzt die beiden nächsthöheren Würfe verglichen: Wieder erzielt der höhere Wurf einen Treffer, und der Getroffene entfernt eine seiner Einheiten.

Bei einem Gleichstand (gleiche Augenzahlen) gewinnt in der Großoffensive immer der Verteidiger: Der Angreifer kassiert also einen Treffer und verliert eine seiner Einheiten.

Wenn beide Spieler nach der Großoffensive noch Einheiten im Krisengebiet haben, beginnt der nächste Durchlauf der Angriffs-Rangfolge zwischen den beiden Spielern bei Rang 1. Die Rangfolge wird so oft durchlaufen, bis ein Spieler vollständig aus dem Krisengebiet vertrieben wurde und der andere Spieler die Herrschaft über das Gebiet gewinnt (oder behält).



Spieler Blau und Spieler Orange haben in der Großoffensive jeweils eine Einheit verloren.

GEHEIMAUFRÄGE FORTSETZUNG

Durch die erfüllte Mission erhalten Sie eine Krone, die Sie nicht mehr verlieren können. Indem Sie für die Erfüllung der Mission außerdem eine besondere Belohnung erhalten (siehe jeweilige Karte), erntet Ihr Königreich für den Rest des Spiels einen weiteren Vorteil.

KÖNIGLICHE GNADE

Damit ein Spieler nicht ausscheidet, nachdem er alle seine Stadtgebiete verloren hat, muss er die geheime Mission mindestens einer Kronenkarte erfüllt haben. Danach gilt wie üblich, dass er für die Dauer einer weiteren Runde die Chance erhält, sich durch die Eroberung bzw. Besetzung einer Stadt ins Spiel zurückzukämpfen.



SÖLDNER-SPIEL (FÜR 2 ODER 3 SPIELER)

3 SPIELER

(Das Söldner-Spiel können Sie mit oder ohne Geheimaufträge spielen.)

Die Vorbereitung entspricht dem Grundspiel, aber mit diesen Abweichungen:

- Die Spieler erklären die übrig gebliebene 4. Armee zu Söldnern und ziehen für sie ohne hinzusehen 2 Stadtschilder. Die Söldner beginnen das Spiel also mit diesen beiden goldenen Städten.
 - Die erste der beiden goldenen Städte ist das Startgebiet der Söldner und die zweite ihr Außenposten.
 - Stellen Sie auf beide Stadtgebiete jeweils 10 Söldner-Fußsoldaten und eine Krone. Auf das Startgebiet stellen Sie zusätzlich eine Festung.
 - Die Söldnerarmee erhält zu Spielbeginn 5 Münzen plus die Steuern ihrer beiden Städte.
- Im nächsten Schritt bieten die Spieler wie im Grundspiel um das Erster-Spieler-Siegel. Danach erhält jeder wie folgt 2 Startstädte:
 - Der Erste Spieler sucht sich eine goldene Stadt aus und stellt eine Krone sowie eine Festung auf das Gebiet. Außerdem erhält er 5 Fußsoldaten, die er in beliebiger Verteilung auf sein Startgebiet und ein angrenzendes Landgebiet stellt.

Alle Spieler sollten mit den Regeln des Grundspiels gut vertraut sein, bevor Sie die Varianten für 2 bzw. 3 Spieler beginnen.



Söldner-Startgebiet



Söldner-Außenposten

- Danach folgen die anderen beiden Spieler im Uhrzeigersinn.
- Der Erste Spieler sucht sich eine zweite goldene Stadt aus und stellt eine Krone auf das Gebiet. Dann erhält er wieder 5 Fußsoldaten die er beliebig auf sein zweites Stadtgebiet und ein daran angrenzendes Landgebiet verteilt. Auf das zweite Stadtgebiet wird keine Festung gestellt.
- Danach folgen die anderen beiden Spieler im Uhrzeigersinn.

- Als Startkapital für die erste Runde erhält jeder Spieler 5 Münzen plus den Steuerwert seiner beiden Städte.

Zur Erinnerung: Jeder Spieler beginnt mit 2 goldene Stadtgebieten und 2 Landgebieten. Die Söldnerarmee beginnt nur mit 2 goldenen Stadtgebieten.

- Mischen Sie die Befehlskarten der Söldner durch und legen sie den Stapel verdeckt rechts neben den Ersten Spieler: Die Söldnerarmee ist immer zuletzt am Zug.
- Am Anfang jeder Runde bieten die Spieler darum, den Zug der Söldner machen zu dürfen. Das Bieten erfolgt genauso wie das Bieten um das Erster-Spieler-Siegel, und zwar nachdem die Spieler ihre ersten beiden Befehlskarten ausgesucht haben.
 - Der Meistbietende zahlt seine Münzen in die Reserve der Söldnerarmee (und nicht in den Nachschub). Die anderen Spieler behalten ihre Gebote.
 - Bei gleichen Geboten entscheidet der Würfel.
 - Der Söldner-Spieler führt in dieser Runde stellvertretend die beiden Züge der Söldnerarmee durch, und zwar immer als Letzter in der Zugreihenfolge. Der einzige Unterschied zu seinem eigenen Zug besteht darin, dass die Söldner nicht pro Runde 2 Befehlskarten aussuchen, sondern jeweils die oberste

Befehlskarte vom Söldnerstapel gezogen und gespielt wird.

- Sollten irgendwann alle 8 Befehlskarten der Söldner gespielt worden sein, mischen Sie den Stapel einfach durch und legen ihn verdeckt wieder zum Ziehen hin.

- Um zu gewinnen, müssen Sie am Ende einer Runde 8 oder mehr Kronen besitzen. Die Standarte der Söldner wird nicht auf den Kronenzähler gestellt, weil sie das Spiel nicht gewinnen können. Allerdings können sie genau wie alle anderen Armeen besiegt werden und aus dem Spiel ausscheiden.

2 SPIELER

(Das Söldner-Spiel können Sie mit oder ohne Geheimaufträge spielen.)

Die 2-Spieler-Version des Söldner-Spiels entspricht der 3-Spieler-Version mit diesen Unterschieden:

- Nachdem beide Spieler ihre Armee-Farbe gewählt haben, werden die übrigen 2 Armeen zu Söldnern gemacht. Jede Söldnerarmee erhält für den Spielbeginn ein blind gezogenes Stadtschild.
- Außerdem erhält jede Söldnerarmee eine Festung, eine Krone sowie 10 Fußsoldaten, die allesamt auf ihr Stadtgebiet gestellt werden.
- Beide Spieler wählen abwechselnd

(in der Zugreihenfolge) jeweils 3 Stadtgebiete. Für jedes ihrer 3 Stadtgebiete erhalten sie eine Krone und 5 Fußsoldaten, die sie über das Stadtgebiet und ein angrenzendes Landgebiet verteilen.

- Danach stellt jeder Spieler auf 2 seiner Stadtgebiete eine Festung (das dritte erhält keine Festung).
- Am Anfang jeder Runde bieten die Spieler um die Kontrolle über die beiden Söldnerarmeen. Es wird für jede Söldnerarmee einzeln geboten, und zwar in der Reihenfolge, die der Erste Spieler bestimmt.

Hinweis: Es ist möglich, dass ein Spieler die Kontrolle über beide Söldnerarmeen gewinnt.

- Mischen Sie die Befehlskarten der beiden Söldnerarmeen: Der eine Stapel wird links neben den Ersten Spieler gelegt und der andere rechts. Die Söldnerarmeen sind also immer abwechselnd zwischen den beiden Spielern am Zug.
- Am Anfang des Zugs einer Söldnerarmee dreht der jeweilige Spieler ihre oberste Befehlskarte um und führt den Zug für diese Armee aus.
- Um zu gewinnen, müssen Sie am Ende einer Runde 10 oder mehr Kronen besitzen.**

DIE STADTSCHILDER

STEUERVORTEILE



London: Walisische Bogenschützen

Jedes Mal, wenn Sie von London Steuern einziehen, stellen Sie kostenlos 2 Bogenschützen auf das Stadtgebiet.



Paris: Polizeiausbildung

Jedes Mal, wenn Sie von Paris Steuern einziehen, stellen Sie kostenlos 1 Reiter und 1 Fußsoldaten auf das Stadtgebiet.



Madrid: Truppen sammeln

Jedes Mal, wenn Sie von Madrid Steuern einziehen, stellen Sie kostenlos 4 Fußsoldaten auf das Stadtgebiet.

Hinweis: Sollten Sie mehrere dieser Städte innerhalb einer Versorgungslinie besitzen, erhalten Sie auch entsprechend viele dieser Vorteile.

Wenn ein Spieler eine goldene Stadt besetzt oder erobert, erhält er aus dem Nachschub (bzw. vom vorherigen Besitzer) das dazugehörige Stadtschild. Den Vorteil, den Sie durch die Stadt erhalten, holen Sie sich zu Beginn Ihres nächsten Zugs.

SCHLACHTENVORTEILE

Stockholm: Überfälle & Plünderungen



Jedes Mal, wenn Sie ein gegnerisches Gebiet angreifen und später in der Schlacht erobern, erhalten Sie 4 Silbermünzen aus dem Nachschub.

Dieser Vorteil kann nicht durch einen Maschinenangriff-Zusatzbefehl aktiviert werden.



Berlin: Mobilität & Verteidigung

Jedes Mal, wenn Sie einen Vorstoßen- oder Verteilen-Befehl ausführen, dürfen Sie zusätzlich Ihre Truppen nachrücken lassen. Dies gilt nur, nachdem Sie alle anderen Aktionen Ihrer Befehlskarte ausgeführt haben.

Außerdem zahlen Sie für Ihre Festungen 3 Münzen weniger als normal.



Konstantinopel: Belagerungseskorte

Jedes Mal, wenn Sie ein Belagerungsgerät kaufen und platzieren, dürfen Sie gratis 4 Fußsoldaten dazustellen.



Kiew: Großrekrutierung

Sie dürfen gekaufte Armee-Einheiten in alle Ihre Landgebiete stellen, die über eine Versorgungslinie mit Kiew verbunden sind. Diese Landgebiete dürfen allerdings keine Krisengebiete sein.



ROM-VORTEIL

Rom: Zentrum der Macht

Rom ist 2 Kronen wert.

Wenn Sie Rom besetzen oder erobern, gewinnen Sie 2 Kronen.

Wenn Sie Rom verlieren, verlieren Sie 2 Kronen.

KURZÜBERSICHT: GRUNDSPIEL

Startausstattung pro Spieler

- 1 vollständige Armee
- 1 Standarte • 1 Satz mit 8 königlichen Befehlskarten
- 1 Krone • 1 Festung
- 5 Silbermünzen

Bieten um die Zugreihenfolge

Der Meistbietende zahlt sein Gebot und erhält das Erster-Spieler-Siegel.

Königreich gründen

(Der Erste Spieler beginnt; die anderen folgen immer im Uhrzeigersinn.)

- goldene Stadt wählen
- Krone auf die Stadt stellen und Steuern einziehen
- Festung auf das Stadtgebiet stellen
- Stadtschild nehmen
- 10 Fußsoldaten auf das Start-Stadtgebiet und ein angrenzendes Landgebiet verteilen.

(Wenn alle Königreiche gegründet sind, beginnt die erste Runde.)

Rundenübersicht

- Jeder Spieler wählt 2 Befehlskarten und legt sie verdeckt vor sich hin.
- **Zug 1:** obere Befehlskarte aufdecken und spielen; der Erste Spieler beginnt; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- **Zug 2:** untere Befehlskarte aufdecken und spielen; gleiche Zugreihenfolge.
- Schlachten auskämpfen und Standarten auf dem Kronenzähler ausrichten, falls Kronen den Besitzer gewechselt haben.
- Besitzt jemand 7 oder mehr Kronen und hat dadurch gewonnen? Wenn nicht, beginnt die nächste Runde.

(Am Anfang der 5. Runde nehmen alle Spieler ihre abgelegten Befehlskarten wieder auf die Hand.)



Königliche Befehlskarten

Vorstoßen – mit beliebig vielen Einheiten aus einem eigenen Gebiet in ein angrenzendes freies oder gegnerisches Gebiet ziehen (mind. 1 Einheit im Ausgangsgebiet lassen).

Verteilen – aus einem eigenen Gebiet in 2 angrenzende freie oder gegnerische Gebiete vorstoßen (mind. 1 Einheit im Ausgangsgebiet lassen).

Nachrücken – mit beliebig vielen Einheiten aus einem eigenen Gebiet in ein anderes eigenes Gebiet oder in ein Krisengebiet ziehen (beide dürfen bis zu 2 Gebiete weit weg liegen).

Steuern – eine eigene Stadt aussuchen, dann ihre Steuern einziehen plus die Steuern aller anderen Städte und Landgebiete, die mit ihr über Versorgungslinien verbunden sind.

Kaufen – aus der eigenen Reserve etwas kaufen und die Münzen dafür in den Nachschub geben:

FUSSSOLDAT – 1 MÜNZE	FESTUNG – 12 MÜNZEN
BOGENSCHÜTZE – 2 MÜNZEN	KRONENKARTE – 10 MÜNZEN
REITER – 3 MÜNZEN	Nur 1 pro Runde (nur Grundspiel)
BELAGERUNGSGERÄT – 10 MÜNZEN	