

An illustration at the top of the cover features two golden eagles with spread wings on either side of a central scene. In the center, a grey wolf stands on a small patch of ground, with a small figure of a person kneeling before it. The scene is set against a yellow and orange background.

CONQUEST

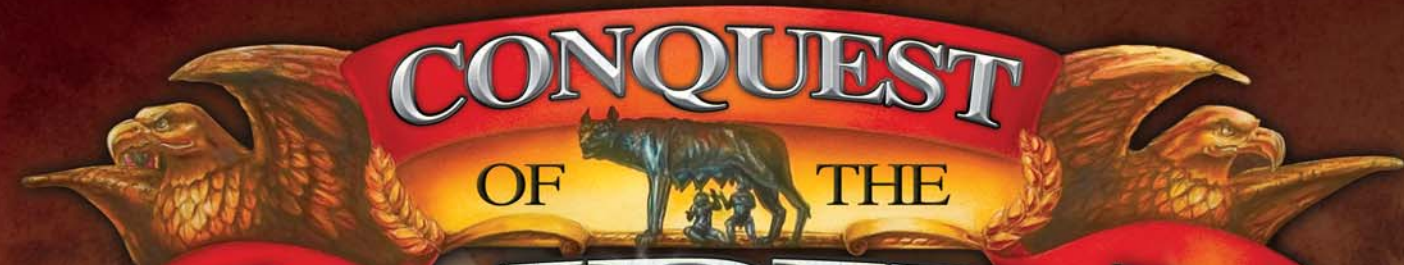
OF THE

# EMPIRE

# CLASSIC

SPIELREGELN



The logo features two golden eagles with spread wings on either side of a central golden wolf. The wolf is standing on a small platform with a tiny figure of a person at its feet. The entire scene is set against a yellow and orange background.

# CONQUEST OF THE EMPIRE

**URSPRÜNGLICHES DESIGN VON LARRY HARRIS  
ZUSÄTZLICHES DESIGN VON GLENN DROVER**

**© COPYRIGHT 2005 LARRY HARRIS & EAGLE GAMES, INC.  
CONQUEST OF THE EMPIRE  
(EROPERUNG DES RÖMISCHEN REICHES)  
IST EIN WARENZEICHEN VON LARRY HARRIS**



# EROBERUNG DES RÖMISCHEN REICHES (KLASSISCH)

## ZIEL DES SPIELS

Es ist das Ziel des Spieles „Eroberung des Römischen Reiches“, der neue Caesar von Rom zu werden, indem man alle anderen konkurrierenden Caesare eliminiert!

## TEILE DES SPIELES

- 1 besonders großes Spielbrett
- 2 Blätter Spielmarken
- 2 Anweisungsbroschüren (eines für die klassischen Regeln und eines für die Regeln des neuen Conquest of the Empire 2)
- 1 Kartenstapel (nur für die CoE 2 Regeln)
- 8 Würfel
- 1 Caesar (in jeder Farbe)
- 4 Generale (in jeder Farbe)
- 20 Infanterieeinheiten (in jeder Farbe)
- 20 Kavallerieeinheiten (in jeder Farbe)
- 6 Katapulteinheiten (in jeder Farbe)
- 8 Galeeren (in jeder Farbe)
- 16 Städte (Elfenbein)
- 16 Festungen (Elfenbein)
- 20 Straßen (Elfenbein)
- 25 Silbermünzen (fünf Talente)
- 50 Goldmünzen (zehn Talente)



## DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt das Römische Reich, wie es im zweiten Jahrhundert A.D. aussah. Auf dem Spielbrett sind zwei verschiedene Arten von Territorien dargestellt: Landprovinzen (einschließlich einiger Inseln) und Seezonen. Jedem Land ist eine Gold- oder Silbermünze aufgeprägt, wodurch gezeigt wird, welche Menge Tribut (Talente) diese Provinz dem Spieler wert ist, der sie beherrscht. Es gibt sieben Heimprovinzen, die das Bild eines römischen Legionärs tragen und je 10 Talente wert sind: Hispania, Italia, Macedonia, Galatia, Numidia, Mesopotamia und Egyptus. Andere Landprovinzen haben einen Wert von 5 oder 10 und sind zu Beginn des Spieles unbesetzt und warten darauf, erobert zu werden!

Am unteren Rand des Spielbretts ist die Tributtabelle, die benutzt wird, um die Tribute (Talente) zu verfolgen, die jeder Spieler erhält, während er/sie am Zuge ist. Die Tributtabelle wird im Abschnitt „Kontrollspielmarken“ eingehend behandelt.

## BENACHBARTE PROVINZEN UND SEEZONEN

Provinzen und Seezonen sind auf dem Spielbrett durch Grenzen voneinander getrennt. Eine Provinz oder eine Seezone, die an eine andere Provinz oder eine andere Seezone grenzen, gelten als benachbart. Jede Provinz und jede Seezone gelten als ein Spielbereich. Während des Spiels bewegen sich Ihre Spielstücke in diese benachbarten Bereiche, um zu versuchen, sie zu erobern. Zum Übergang von einem Bereich in einen benachbarten Bereich benötigt man 1 Bewegungspunkt.

*Hinweis: Wie durch die „Überquerungspfeile“ gezeigt, sind Thracia und Asia benachbart, Sicilia und Neapolis sind benachbart, Britannia und Belgica sind benachbart, und Baetica und Tingitana sind benachbart. Die Provinz Egypt wird nicht durch den Nil geteilt.*

## DIE SPIELSTÜCKE

Die Spielstücke können in sechs (6) verschiedene Kategorien unterteilt werden: Geld (Talente), Spielmarken, Führer, Städte, Straßen und Kampfeinheiten. Die Anzahl der Stücke (ausgenommen Geld und Kontrollmarken) beschränkt die Kaufmöglichkeiten der Spieler. Die Spieler können nur so viele Stücke kaufen, wie in ihrer Farbe vorhanden sind, oder, wie im Fall der Städte und Straßen, wie im Spiel vorhanden sind.



### GELD (TALENTE)

Ein wichtiger Teil Ihres Zuges ist das Einsammeln von Tributen – bekannt als römische Talente – im Werte aller Provinzen und Städte, die ein Spieler besitzt. Jede Provinz ist entweder 5 (Silbermünze) oder 10 (Goldmünze) wert. Der vom Spieler eingezogener Tribut entspricht dem Gesamtwert aller seiner Provinzen plus noch einmal 5 für jede Stadt, die er besitzt. Dies beeinflusst die militärische Stärke des Spielers, indem es ihm erlaubt, mehr Städte, Festungen, Kampfeinheiten und so weiter zu kaufen. Man kann die Tribute auch als Lösegeld benutzen, wenn einer oder mehrere Generäle des Spielers gefangen worden sind.



### KONTROLLMARKEN

Die runden Pappekontrollspielmarken tragen ein farbiges Symbol (das gleiche auf beiden Seiten.) Die Farbe des Symbols ist die gleiche wie die Farbe, die der Spieler benutzt (Caesar, General und Galeeren).

Kontrollmarken werden eingesetzt, um zu zeigen, dass eine Provinz von einem Spieler erobert worden ist.

Eine Kontrollmarke wird auch auf der Tributtabelle benutzt, um zu zeigen, welche Gesamtsumme von Tributen ein Spieler erhalten hat. Kontrollmarken werden während des Spiels auf der Tabelle vorwärts - und zurück - geschoben. Wenn ein Spieler während seines Zuges eine oder mehrere Provinzen erobert, so wird die Kontrollmarke auf der Tributtabelle je nach dem Wert der eroberten Provinz(en) vorwärts geschoben. Umgekehrt, wenn ein Spieler eine Stadt oder eine Provinz

verliert, so wird seine/ihre Kontrollmarke zurückgeschoben, um den verlorenen Tribut anzuzeigen.

### FÜHRER

Caesare und Generäle werden als Führer bezeichnet. Führer müssen Landkampfeinheiten (Infanterie, Kavallerie, Katapulte) während ihrer Verlegung begleiten. Ein Caesar oder General muss anwesend sein, wenn Landkampfeinheiten in ein benachbartes Territorium verlegt werden oder an Bord und von Bord einer Galeere gehen.



**Caesar:** Ihr Caesar ist Ihr wichtigstes Stück! Jeder Spieler beginnt mit einem Caesar und besitzt diesen durch das ganze Spiel. Caesare haben zwei Bewegungspunkte pro Zug. Ein Caesar kann sich selber bewegen oder dazu benutzt werden, Kampfeinheiten zu bewegen, aber ein Caesar braucht zur Eroberung eines Territoriums Landkampfeinheiten, gleichgültig, ob das Territorium besetzt ist oder nicht. Sie können Ihren Caesar benutzen, um Landkampfeinheiten in ein benachbartes Territorium zu führen, aber sie können ihn nicht alleine zum Angriff oder zur Verteidigung in einer Schlacht benutzen. Wo immer sich Ihr Caesar befindet, er kann in der Schlacht verloren gehen, wenn alle Ihre Kampfeinheiten in diesem Bereich ausgeschaltet werden. Sie sollten es also vermeiden, ihren Caesar Kampfsituationen auszusetzen.



**General:** Ihre Generäle funktionieren genau wie Ihr Caesar: sie haben 2 Bewegungspunkte, können dazu benutzt werden, Kampfeinheiten zu bewegen und so weiter. Anders als im Falle der Caesare bedeutet der Verlust eines oder mehrerer Generäle nicht den sofortigen Verlust des Spiels. Im Kampf besiegte Generäle (d.h. alle Kampfeinheiten in ihrem Bereich sind eliminiert) können entweder aus dem Spiel genommen oder gegen ein Lösegeld festgehalten werden, ganz nach Belieben des siegreichen Spielers. (Siehe weitere Einzelheiten im Abschnitt „Gewinn einer Schlacht“.)

## STÄDTE



**STADT:** Eine Stadt kann nicht von einer Provinz in eine andere verlegt werden. Städte haben den Grundpreis von 30 Talenten, der mit der Inflation steigt. Eine Stadt kann in jeder Landprovinz oder Insel unter Ihrer Kontrolle gebaut werden, aber in jedem Bereich kann es nur eine Stadt geben.

Eine Stadt hat zwei Vorteile. Erstens verschafft der Besitz einer Stadt dem Spieler zusätzliche 5 Talente Tribut zum Gesamttribut, der auf der Tributtabelle angegeben wird. Zweitens können Straßen gebaut werden, um Städte in benachbarten Provinzen miteinander zu verbinden, die ein- und demselben Spieler gehören. Die Eroberung einer Provinz, in der eine Stadt errichtet wurde, erlaubt dem neuen Eroberer, zusätzlich zum Wert der Provinz, die 5 Talente Tribut einzustreichen.



**BEFESTIGTE STADT:** Beim Kauf einer Stadt oder auch zu einem späteren Zeitpunkt können Sie sie befestigen, indem Sie eine Befestigung kaufen und das entsprechende Stück unter die Stadt legen. Befestigungen (wenn sie einer Stadt hinzugefügt werden) haben einen Grundpreis von 20 Talenten, der mit der Inflation steigt. Eine befestigte Stadt hat einen Grundpreis von 50 Talenten, der mit der Inflation steigt. Alle Regeln und Vorteile einer Stadt gelten auch für eine befestigte Stadt. Zusätzlich gibt eine befestigte Stadt dem Spieler Vorteile in bestimmten Kampfsituationen. (Siehe den Abschnitt „Kampf“.)

## STRASSEN

Straßen dienen der Verbindung von Städten (befestigt oder nicht) in benachbarten Provinzen, die ein- und demselben Spieler gehören. Straßen haben den Grundpreis von 10 Talenten, der mit der Inflation steigt. Straßen können keine Städte verbinden, die durch Seezonen oder Meerengen (z. B. Sicilia und Neapolis) getrennt sind. Der Vorteil der Straßenbenutzung besteht darin, dass sie dem Spieler, der sie baute, erlaubt – mit Verwendung nur eines Bewegungspunktes – von einer Stadt zu jeder anderen durch diese Straße verbundenen Stadt zu reisen. Ein Spieler kann Einheiten um jede beliebige Entfernung entlang einer Straße bewegen und kann anhalten, wo es ihm beliebt. Ein Spieler kann auch für Einheiten mit genügend Bewegungspunkten Reisen auf der Straße mit Bewegungen im Gelände verbinden. Eine Kavallerieeinheit zum Beispiel könnte mit einem Bewegungspunkt zu einer Straße gelangen und dann für einen weiteren Bewegungspunkt jede beliebige Distanz auf der Straße vorwärtsrücken – oder umgekehrt.

Sind Straßen einmal gebaut, so werden sie niemals vom Spielbrett entfernt, solange sie zwei Städte verbinden.

## KAMPFEINHEITEN

Kampfeinheiten (Infanterie, Kavallerie, Katapulte) sind die Grundlage Ihrer Streitkräfte. Galeeren sind von den anderen Streitkräften verschieden, wie folgt:

- Galeeren können als ihr eigener Führer fungieren, was einer Galeere erlaubt, sich zu bewegen, ohne dass ein General oder Caesar zugegen ist. Landkampfeinheiten benötigen jedoch immer noch einen General oder Caesar, wenn sie transportiert werden sollen.
- Der Hauptzweck der Galeeren ist der Transport von Landkampfeinheiten.



**INFANTERIE:** Die Infanterieeinheiten bestehen aus Fußsoldaten. Ihr Grundpreis ist 10 Talente pro Einheit und sie haben einen Bewegungspunkt pro Zug. Infanterieeinheiten müssen von wenigstens einem Führer begleitet werden, um sich bewegen zu können.



**KAVALLERIE:** Die Kavallerieeinheiten bestehen Soldaten zu Pferde. Ihr Grundpreis ist 20 Talente pro Einheit und sie haben 2 Bewegungspunkte pro Zug. Wie die Infanterie- so müssen auch die Kavallerieeinheiten von wenigstens einem Führer begleitet werden, um sich zu bewegen.



**KATAPULTE:** Katapulteinheiten sind die Figuren, die aussehen wie kleine Maschinen zum Schleudern von Steinen. Sie haben einen Grundpreis von 30 Talenten das Stück und haben einen Bewegungspunkt, wie die Infanterieeinheiten. Katapulteinheiten müssen von wenigstens einem Führer begleitet sein, um sich zu bewegen.



**GALEEREN:** Galeeren werden dazu benutzt, Landkampfeinheiten über Seezonen zu transportieren. Eine Galeere kann sich alleine (ohne Führer) bewegen. Jede Galeere kann bis zu 7 Landkampfeinheiten aufnehmen plus eine beliebige Anzahl Generäle und Caesare.

## AUFSTELLEN DES SPIELS

1. Das Spielbrett auf eine große, ebene Oberfläche in bequemer Reichweite der Spieler setzen.
2. Jeder Spieler wählt eine Heimprovinz. (Das geschieht auf eine beliebige, allen Spielern genehme Weise: aufs Geratewohl, mit gezielter Wahl oder mit einer anderen Methode.)

Je nach der Anzahl der Spieler können nur gewisse Provinzen als Heimprovinzen gewählt werden:

- 6 Spieler: Mesopotamia auslassen
  - 5 Spieler: Numidia und Galacia auslassen
  - 4 Spieler: Hispania, Macedonia, Mesopotamia, Numidia
  - 3 Spieler: Macedonia, Egyptus und Hispania
  - 2 Spieler: Hispania und Egyptus
3. Eine Farbe wählen und die Spielstücke dieser Farbe nehmen.
  4. Den Caesar und alle vier Generäle in Ihre Heimprovinz setzen. Ebenfalls 5 Infanterieeinheiten und eine befestigte Stadt dort platzieren.
  5. Eine Ihrer farbigen Kontrollmarken auf „15“ auf der Tributtabelle setzen.

## SPIELABFOLGE

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn um das Mittelmeer herum, beginnend mit Macedonia – also:

1. Macedonia
2. Galatia
3. Mesopotamia
4. Egyptus
5. Numidia
6. Hispania
7. Italia

## SPIELSEQUENZ

Die Spielrunde jedes Spielers ist in 6 verschiedene Aktionen oder Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Bewegung
2. Kampf
3. Einsammeln der Tribute
4. Zerstörung von Städten
5. Ankauf neuer Spielstücke
6. Platzierung neuer Spielstücke

## PHASE 1: BEWEGUNG

Die Spieler können ihre Einheiten auf Land und über die Seezonen bewegen, wobei sie die folgenden Grundsätze einhalten müssen. Die Bewegung muss beendet sein, bevor ein Kampf ausbricht.

## BEWEGUNG ZU LANDE

Um den Begriff Bewegung zu verstehen, müssen die Spieler zunächst das Konzept einer Legion verstehen. Eine Legion (im Zusammenhang mit Bewegung) besteht aus wenigstens einem Führer (Caesar oder General) und einer Gruppe bis zu 7 Landkampfeinheiten (Infanterie, Kavallerie und Katapulte).

Ein Spieler muss einer Legion einen Führer begeben, wenn er sie bewegen will. Kampfeinheiten können ohne Führer in einer Provinz verweilen, dürfen aber nicht ohne Führer bewegt werden. Wenn ein Spieler eine Legion von einem Bereich in einen benachbarten Bereich bewegt, so benötigt das einen Bewegungspunkt pro bewegter Einheit, einschließlich des Führers. (Siehe „Straßen“ für ihre spezielle Bewegungsmöglichkeiten.) Keine Einheit darf die ihr erlaubten Bewegungspunkte während eines Zuges übersteigen.

Da Caesare und Generäle zwei Bewegungspunkte haben, eröffnen sich dem Spieler eine Anzahl von Möglichkeiten. Die Spieler können ihre Legionen jederzeit während eines Zuges neu organisieren oder aufspalten, um neue Legionen zu bilden – immer vorausgesetzt, dass jede Legion zu allen Zeiten einen Führer hat.

**Beispiel 1:** Ein General beginnt seine Bewegung mit 6 Infanterieeinheiten. Er bewegt diese um einen Bereich weiter in eine benachbarte Provinz, in der sich eine Stadt und 2 weitere Infanterieeinheiten befinden. Der General lässt die 6 Infanterieeinheiten dort und bewegt die beiden Infanterieeinheiten aus dem Stadtbereich in eine benachbarte Provinz. Man bemerke, dass der General Bewegungen um 2 Bereiche durchführte (sein Bewegungsmaximum für einen Zug), jede Infanterieeinheit bewegte sich nur um einen Bereich (ihr Maximum für einen Zug), und jede Legion hatte zu allen Zeiten während der Bewegung einen Führer.

**Beispiel 2:** Ein General beginnt seinen Zug mit 4 Infanterieeinheiten in der Stadt A, die durch Straßen mit der um drei Bereiche entfernten Stadt D verbunden ist. Der General bewegt 4 Infanterieeinheiten zur Stadt B, die an der Straße liegt, lässt 2 Einheiten dort und setzt den Weg fort zur Stadt D, wo er die restlichen beiden Infanterieeinheiten lässt. Wegen der vorhandenen Straßen hat diese ganze Verlegung den General nur einen Bewegungspunkt gekostet. Nun beendet der General seine Bewegung, indem er um einen weiteren Bereich in eine benachbarte Provinz zieht, die nicht mit der Straße verbunden ist.

Eine Legion (einschließlich des begleitenden Führers) muss ihre Bewegung beim Eintritt in einen von feindlichen Kampfeinheiten besetzten Bereich anhalten. Eine Legion kann sich nach einem Gefecht nicht bewegen, ausgenommen sie zieht sich zurück. (Siehe den Abschnitt „Gefecht“.) Wenn Sie durch eine Verlegung eine Ihrer Provinzen unbesetzt hinterlassen, legen Sie eine Ihrer Spielmarken dort nieder, um die Besitzverhältnisse zu klären.

## BEWEGUNG ZUR SEE (GALEEREN)

Galeeren können sich pro Zug um bis zu zwei Bereiche bewegen und können entweder eine Seezone oder eine Provinz mit Küste (an ein Seezone angrenzend) besetzen. Eine Galeere kann sich jedoch nicht direkt von einer Provinzküste zu einer anderen Provinzküste bewegen, auch wenn sie benachbart ist. Die Galeere muss zunächst „in See stechen“ und kann danach zu einer Provinz (Küste) zurückkehren. Eine Galeere kann sich alleine bewegen, vorausgesetzt, es sind keine Landkampfeinheiten an Bord. Eine Galeere kann eine Legion ohne zusätzliche Bewegungskosten transportieren.

Die Bewegung von einer Seezone zu einer Provinz (Küste) kostet eine Galeere 1 Bewegungspunkt. Das Gleiche gilt, wenn sie von einer Provinz zurück hinaus zu einer dieser Provinz benachbarten Seezone segelt.

Wenn Galeeren zu Transportzwecken benutzt werden, kann sich eine Legion (d.h. eine in der Legion befindliche Einheit) während des Zuges, in dem sie an Bord oder von Bord der Galeere geht, nicht zu Lande bewegen.

Galeeren werden nicht benötigt, um Landkampfeinheiten die Meerengen überqueren zu lassen, die zu Beginn dieser Regeln beschrieben wurden (Siehe Spielbrett.)

## PHASE ZWEI: DAS GEFECHT

Wenn der Bewegungsteil Ihres Zuges beendet ist, so müssen Sie alle Kampfsituationen, die dadurch entstanden sind, zu Ende bringen. Ein Kampf ist immer nötig, wenn Sie Ihre Legion(en) in einen Landbereich bewegt haben, der durch



Kampfeinheiten eines anderen Spielers besetzt ist. Wenn keine Kampfsituation entstanden ist, fahren Sie mit der nächsten Phase fort.

Ein Seegefecht (Galeeren gegen Galeeren) kann sich auf Wunsch des bewegenden Spielers ereignen. Galeeren müssen ihre Bewegung nicht einstellen, wenn sie durch eine Seezone segeln, die von feindlichen Galeeren besetzt ist. Galeeren können in Gefechte verwickelt werden, gleichgültig ob sie eine Legion transportieren oder leer sind – wobei die Einheiten ignoriert werden, die sich auf dem Transport befinden.

Das Gefechtssystem spielt sich folgenderweise ab. Jeder Spieler würfelt die speziellen Gefechtswürfel, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Jeder Gefechtswürfel zeigt auf 2 Seiten ein Infanteriesymbol, und auf je einer Seite Kavallerie-, Katapult- und Galeerensymbole. Eine Seite des Gefechtswürfels ist blank.

**Schritt 1 – die Kampfeinheiten organisieren:** Jeder Spieler – zuerst der Verteidiger – organisiert seine Truppen in eine „Gefechtslegion“: 1-5 Kampfeinheiten plus eine zusätzliche Kampfeinheit für jeden General oder Caesar, der in der Schlacht vorhanden ist. Eine Gefechtslegion muss möglichst groß sein unter Verwendung der vorhandenen Kampfeinheiten und Führer. Überschüssige Kampfeinheiten, die nicht als Teil der Gefechtslegion gewählt werden, bleiben in Reserve und können zu einer zukünftigen Schlachtrunde herangezogen werden.

Galeeren sind niemals Teil einer Gefechtslegion, nehmen an Landgefechten nicht teil und fügen keinen Gefechtswürfel für einen der Spieler hinzu (daher sind bei Landgefechten Galeerensymbole auf dem Gefechtswürfel „Fehlschüsse“.)

**Schritt 2 – mit dem Gefechtswürfel würfeln:** Jeder Spieler würfelt einen speziellen Gefechtswürfel pro Einheit in seiner Gefechtslegion. Treffer werden gleichzeitig verteilt, wie folgt:

Wenn der angreifende Spieler seinen Gefechtswürfel gewürfelt hat, vergleicht er die gewürfelten Symbole mit den Einheiten in seiner Gefechtslegion. Jede Übereinstimmung ist ein „Treffer“. Nur ein Würfel darf mit einer angreifenden Einheit in Übereinstimmung gebracht werden.

Katapultsymbole können als „Treffer“ gerechnet werden, wenn sie mit Katapulteinheiten in der Gefechtslegion oder in der Reserve übereinstimmen.

Beispiel: Jack, der Angreifer, hat einen General und eine Gefechtslegion mit 3 Infanterieeinheiten, 1 Kavallerieeinheit und 1 Katapulteinheit. Jack würfelt mit 5 Würfeln (1 für jede Kampfeinheit.) Das Ergebnis der Gefechtswürfel: 1 Infanterie, 2 Kavallerie, 1 Katapult und 1 blanke Seite. Das bedeutet 3 Treffer. Der Würfel, der ein Infanteriesymbol

zeigt, entspricht einer der Infanterieeinheiten, und einer der Würfel mit dem Kavalleriesymbol entspricht der einen Kavallerieeinheit in der angreifenden Legion. Der zweite Würfel mit Kavalleriesymbol wird nicht als Treffer gewertet, weil er mit keiner Kavallerieeinheit in Übereinstimmung gebracht werden kann. Der dritte Treffer ist das Katapultsymbol, das der angreifenden Katapulteinheit entspricht.

Der Verteidiger entscheidet, welche Einheiten seiner Gefechtslegion „getroffen“ wurden und legt sie nieder. Danach würfelt der Verteidiger, um auf die gleiche Weise den Einheiten des Angreifers Schaden zuzufügen. Der Verteidiger fügt zwei extra Würfel hinzu, wenn er in der Provinz, in der die Schlacht stattfindet, eine befestigte Stadt besitzt. Dies wird auf einen extra Würfel reduziert, wenn der Angreifer noch eine Katapulteinheit in der Schlacht hat.

Alle getroffenen Einheiten werden dann entfernt (d.h. zum Vorrat der Einheiten zurückgebracht, die gekauft werden können.)

**Schritt 3 – Fortfahren oder sich zurückziehen?:** Beginnend mit dem Verteidiger entscheiden sich die Spieler nun, ob sie den Kampf fortsetzen oder sich zurückziehen wollen. Die Schlacht ist beendet, wenn einer der Spieler sich zurückzieht. Die Schlacht ist ebenfalls beendet, wenn alle Kampfeinheiten eines Spielers (oder beider!) ausgeschaltet worden ist.

Wenn beide Spieler die Schlacht, fortsetzen wollen, zu Schritt 1 zurückkehren, wo beide Spieler aus den verbleibenden Kampfeinheiten wieder eine Gefechtslegion zusammenstellen.

Man bemerke, dass die Schlacht fortgesetzt werden kann, selbst wenn eine Gefechtslegion ausgeschaltet wurde, falls der betreffende Spieler noch andere Kampfeinheiten besitzt, aus denen er eine neue Gefechtslegion zusammenstellen kann.

## SEEGEFECHE

Seegefechte sind einfacher. Jede Galeere würfelt mit zwei Gefechtswürfeln. Nur „Galeeren“ Symbole auf dem Würfel gelten als „Treffer“. Rückzug ist nicht erlaubt, aber das Seegefecht dauert nur 3 Runden. Der Besitzer entscheidet, welche seiner Galeeren versenkt worden sind. Galeeren, die Einheiten transportieren, verlieren auch diese Einheiten, wenn sie versenkt werden.

## GEWINN EINER SCHLACHT

Zu Ende jedes Gefechtes sind nur zwei Resultate möglich: der Angreifer gewinnt die Herrschaft über die Provinz oder die Sezone – oder der Verteidiger behält die Herrschaft. Siehe „Eroberung einer Provinz“ (unten).

**VERFOLGUNG:** Entschließt ein Spieler sich zum „Rückzug“, so müssen seine weichenden Einheiten die „Verfolgung“ überleben, bevor sie entkommen können. Der Gewinner der Schlacht würfelt mit einem Gefechtswürfel pro Landkampfeinheit in seinen gesamten verbliebenen Streitkräften. Für jedes Kavalleriesymbol, das mit einer der überlebenden Kavallerieeinheiten des Gewinners übereinstimmt, erhält er einen Treffer, wählt eine Landkampfeinheit aus den zurückweichenden Landkampfeinheiten des Gegners und eliminiert sie.

Falls alle Landkampfeinheiten vor dem Verfolgungswürfel vernichtet wurden, so werden alle feindlichen Generale und Caesareinheiten auf dem Schlachtfeld gefangen genommen. Werden aber alle Landkampfeinheiten während der Verfolgung zerstört, so entkommen die Generale und der Caesar und ziehen sich erfolgreich zurück!

Wird Ihr Caesar gefangen, so werden Sie augenblicklich aus dem Spiel genommen. Der Sieger gewinnt all Ihr Geld, Ihre Spielstücke, Spielmarken und Einheiten! Wenn die Marke des Verlierers aus dem Spiel genommen wird, wird die Marke des Siegers auf der Tributtabelle vorgerückt, um den Gewinn anzuzeigen.

Gewinnt der Angreifer die Schlacht, so müssen alle am Ufer befindlichen feindlichen Galeeren (feindliche Galeeren in einer Landprovinz) vernichtet und vom Spielbrett entfernt werden.

## RÜCKZUG

Alle überlebenden Einheiten müssen sich in eine einzige Provinz zurückziehen, die der Provinz, in der die Schlacht geschlagen wurde, benachbart ist und keine Kampfeinheiten eines anderen Spielers enthält. Einheiten, die sich nicht zurückziehen können, werden eliminiert, und alle Generäle und Caesareinheiten auf dem Rückzug werden vom Gewinner der Schlacht gefangen genommen.

Eroberung einer Provinz: Ist ein Angriff zu Lande erfolgreich, so erobert der Angreifer die Provinz. Die entsprechende Spielmarke auf der Tributtabelle höher rücken und die Marke für den Verlierer der Schlacht zurückschieben. Nur Kampfeinheiten (nicht Generäle oder Caesare alleine) können eine feindliche Provinz erobern, selbst wenn das Gebiet nicht besetzt ist. Man beachte, dass eine unbesetzte Provinz ohne Schlacht erobert werden kann – einfach dadurch,

dass eine feindliche Legion während dieses Zuges in die Provinz einrückt und dort bleibt. Sicherstellen, dass beim Vorwärtsrücken der Spielmarken der zusätzliche Tribut mit berücksichtigt wird, wenn sich in der eroberten Provinz eine Stadt befindet!

## PHASE DREI: EINZIEHEN DES TRIBUTS

Während dieser Phase ziehen Sie die Anzahl von Talenten ein, die Ihre Spielmarke auf der Tributtabelle anzeigt. Diese Anzahl muss mit Ihrem jetzigen Besitz von Provinzen und Städten auf dem Spielbrett übereinstimmen.

## PHASE VIER: ZERSTÖRUNG VON STÄDTEN

Sie können eine oder mehrere Ihrer Städte zerstören, falls Sie befürchten, dass sie in Gefahr sind, von einem Gegner erobert zu werden. Die ganze Stadt (einschließlich der Befestigungen) muss vom Spielbrett entfernt werden. Eine Befestigung alleine kann nicht entfernt werden. Entfernen Sie auch alle Straßen, die zu der zerstörten Stadt führten. Schließlich schieben Sie Ihre Tributmarke auf der Tributtabelle zurück, um die Zerstörung Ihrer Städte anzuzeigen. Zerstörte Spielstücke können gekauft werden.

## PHASE 5: ANKAUF NEUER STÜCKE

Während dieser Phase Ihres Zuges können Sie Ihre Talente benutzen, um neue Stücke anzukaufen: Städte, Befestigungen, Landkampfeinheiten und Galeeren. Der Grundpreis (vor der Inflation) beträgt für jedes Stück:

Infanterie:	10
Kavallerie:	20
Galeeren:	20
Katapult:	30
Befestigte Stadt:	50
Stadt:	30
Befestigung:	20
Straße:	10

Die Anzahl der Einheiten im Spiel (oder in Ihrer Farbe) ist ein begrenzender Faktor; es kann geschehen, dass die Einheit(en), die Sie kaufen möchten, nicht erhältlich ist/sind!

## INFLATION

Das Römische Reich war von Inflation geplagt. Um diesen Faktor mit einzuschließen, ereignet sich zweimal, während die Spieler zu höheren Stufen der Tributtabelle emporsteigen, eine „Inflation“.

Irgendwann im Spiel erreicht ein Spieler die 105-Talente Markierung oder übersteigt sie. Wenn dieser Spieler in der nächsten Runde wieder zum Zug kommt, ver doppeln sich



ALLE Preise! Man beachte, dass alle Spieler einen letzten Zug haben, um Stücke zu den jetzigen Preisen zu kaufen – beginnend mit dem Spieler, der die Inflation hervorruft.

Eine zweite Inflation wird ausgelöst, wenn ein Spieler die 205-Talente Markierung erreicht oder übersteigt. Dem gleichen Verfahren folgend, das für die erste Inflation oben erklärt wurde, betragen nun ALLE Preise das Dreifache der Grundpreise, die zu Beginn des Spieles gültig waren.

Und schließlich – es ändert sich nichts, wenn die Marke des Spielers, der die Inflation auslöste, unter die auslösende Markierung zurückgeschoben wird. Ist die Inflation einmal ausgelöst, so gibt es keine Möglichkeit, sie aufzuheben. Jede Stufe der Inflation kann nur einmal ausgelöst werden, unabhängig davon, ob die Spielmarken der Spieler die gleiche Stufe mehrmals überqueren.

## PHASE SECHS: PLATZIERUNG NEUER STÜCKE

Wenn Sie alle neuen Stücke für diesen Zug gekauft haben, können sie platziert werden. Neue Kampfseinheiten müssen in Ihre ursprüngliche Heimprovinz gestellt werden. (Galeeren können an jede Küste dieser Provinz gesetzt werden.) Ein Spieler, dessen Heimprovinz Mesopotamia ist, kann Galeeren nur in Syria oder Armenia bauen – und das nur, wenn er diese Provinz besitzt. Neue Städte können in jede Provinz unter Ihrer Herrschaft gebaut werden, vorausgesetzt, es befindet sich nicht schon eine Stadt dort. Befestigungen können nur an neue oder früher erstellte Städte angebaut werden.

Während dieser Phase kann der Spieler über die Rückgabe eines gefangenen Generals verhandeln. Die Bezahlung kann Talente einschließen, den Tausch gegen einen gefangenen gehaltenen General oder versprochene Begünstigungen (nichts anderes). Wenn der Handel angenommen wird, so werden Talente und Generäle jetzt ausgetauscht. Wenn ein Spieler einen General zurückerhält, so platziert er diese Figur in seine Heimprovinz, und das muss eine legale Platzierung sein. Für die Zukunft versprochene Begünstigungen können erfüllt werden – oder auch nicht.

## SPIELERALLIANZEN

Sie können zu jeder Zeit während des Spieles eine Allianz mit einem oder mehreren der Mitspieler vorschlagen. Aber denken Sie daran, nur ein Caesar kann das Spiel gewinnen!

## GEWINNSTRATEGIEN

Ein Spieler gewinnt das Spiel „Eroberung des Römischen Reichs“, wenn er der einzige auf dem Spielbrett verbliebene Caesar ist. Natürlich - wenn die anderen Spieler alle zustimmen, Sie zum Caesar zu machen, bevor sie von Ihnen völlig vernichtet werden, warum sollten wir uns dann beklagen?

## BEISPIELE

### BEISPIEL #1 – SCHLACHT

Fred greift Alice in einer offenen Provinz an (keine Stadt). Fred hat 2 Generäle, 5 Infanterieeinheiten, 2 Kavallerieeinheiten und 1 Katapulteinheit. Alice hat 1 General, 4 Infanterieeinheiten und 2 Kavallerieeinheiten. Fred beschließt, seine Gefechtslegion (die 7 Kampfseinheiten umfassen muss, wenn irgend möglich) aus 5 Infanterieeinheiten und 2 Kavallerieeinheiten zusammenzustellen. Die übrige Katapulteinheit bleibt in Reserve. Alices Gefechtslegion besteht aus allen ihren sechs vorhandenen Einheiten.

Fred würfelt mit 7 Gefechtswürfeln und hat folgendes Ergebnis: 3 Infanterieeinheiten, 1 Kavallerieeinheit, 1 Katapulteinheit, 1 Galeere und ein blankes Feld. Alle 3 Infanterieeinheiten entsprechen den seinen (er hat 5 auf dem Schlachtfeld), ebenso das 1 Kavalleriesymbol und das 1 Katapultsymbol (obwohl seine Katapulteinheit in Reserve ist) - was insgesamt 5 Treffer bedeutet. Alice legt 3 Infanterieeinheiten und ihre beiden Kavallerieeinheiten um.

Alice verteidigt sich, indem sie 6 Gefechtswürfel würfelt. Sie erhält 4 Infanterieeinheiten, 1 Kavallerieeinheit und 1 Galeere. 4 Infanteriesymbole und 1 Kavallerie-symbol entsprechen Freds, was 5 Treffer bedeutet! Fred entfernt 4 Infanterieeinheiten und 1 Kavallerieeinheit.

Beide Spieler entscheiden sich, den Kampf fortzusetzen! Freds Gefechtslegion besteht nun aus 1 Infanterieeinheit, 1 Kavallerieeinheit und 1 Katapulteinheit, die Alices dezimierter Gefechtslegion von 1 Infanterieeinheit gegenüberstehen.

Fred würfelt 3 Gefechtswürfel und erhält 1 Infanterieeinheit und 1 Katapulteinheit. Beide sind Treffer! Alice legt ihre letzte Infanterieeinheit um.

Alice würfelt 1 Gefechtswürfel und erhält 1 Infanterieeinheit. Fred beschließt, eine Infanterieeinheit zu entfernen, wodurch ihm 1 Kavallerie- und 1 Katapulteinheit bleiben. Alices General wird gefangen, und es gibt in dieser Schlacht weder eine Verfolgung noch einen Rückzug.

### BEISPIEL #2 – EIN VOLLSTÄNDIGER ZUG

Die Heimprovinz Italia ist am Zug. Hispania (im Westen) hat eine Legion – einen General und 2 Infanterieeinheiten – nach Narbonensis verlegt. Macedonia (im Osten) hat eine Legion – einen General, 1 Katapulteinheit, 2 Kavallerieeinheiten und 4 Infanterieeinheiten – nach Dalmatia verlegt. Beide Provinzen sind Italia benachbart und bedrohen diese Provinz und ihren Caesar.

#### VERLEGUNG

Italia beschließt, sowohl Narbonensis als auch Dalmatia anzugreifen – ein aggressiver Zug, aber notwendig, um Italia



zu beschützen. Italia stellt zwei Legionen zusammen und verlegt dann 1 Legion nach Narbonensis (Abbildung 2), und 1 Legion nach Dalmatia (Abbildung 4). Die nach Narbonensis verlegte Legion besteht aus 1 General, 1 Kavallerieeinheit und 2 Infanterieeinheiten. Die nach Dalmatia verlegte Legion besteht aus 1 General, 3 Infanterieeinheiten, 2 Kavallerie- und 2 Katapulteinheiten.

### **DIE SCHLACHT**

Als Ergebnis dieser Schlachten gewinnt Italia Narbonensis, aber Macedonia bleibt Herrscher über Dalmatia. Zur Markierung des Besitzerwechsels in Narbonensis wird Italias Marke auf der Tributtabelle vorgerückt und Hispanias Marke wird zurück-geschoben.

### **EINSTREICHEN DES TRIBUTS**

Italia streicht nun den Tribut von allen Provinzen und Städten unter seiner Herrschaft ein. Italias Kontrollmarkierung steht nach dem Gewinn von Narbonensis auf 40, es werden also 40 Talente Tribut eingesammelt.

### **DIE ZERSTÖRUNG VON STÄDTEN**

Italia ist besorgt, dass seine Provinz Neapolis vom Meer aus angegriffen werden könnte (eine feindliche Galeere mit einer Legion an Bord ist in der Nähe.) Da Italia nicht möchte, dass ein Feind hier eine Stadt gewinnt, erklärt Italia die Stadt als vernichtet und entfernt sowohl die Stadt als auch die Straße zwischen Italia und Neapolis. Italia schiebt auch seine Marke um 5 auf der Tributtabelle zurück, um den Verlust der Stadt anzuzeigen.

### **KAUF NEUER SPIELSTÜCKE**

Italia beschließt, mit den 40 Talenten Tribut, welche die Provinz erhielt, 4 neue Infanterieeinheiten zu kaufen. Alle 4 Infanterieeinheiten werden in Italia (der Heimprovinz) platziert.

Damit ist Italias Zug beendet.

### **BEISPIEL #3 - EIN SEEGEFECHT**

Eine ägyptische Galeere wird von einer galatinischen Galeere im Mare Alexandria angegriffen. Die ägyptische Galeere transportiert eine Legion (die aus einem General, 3 Infanterieeinheiten und 1 Katapulteinheit besteht), während die galatinische Galeere leer ist.

Beide Spieler würfeln 2 Gefechtwürfel, da jeder 1 Galeere in der Schlacht hat. Der ägyptische Spieler würfelt, erhält aber keine Galeerensymbole. Der galatinische Spieler würfelt und erhält ein Galeerensymbol! Die ägyptische Galeere – und die Legion, die sie transportiert – werden versenkt! Der General wird gefangen.

## **NACHSPANN**

**Design des Spieles:** ...Larry Harris

**Zusätzliches Design:** ...Glenn Drover

**Künstlerische Gestaltung:** ...Paul Niemeyer

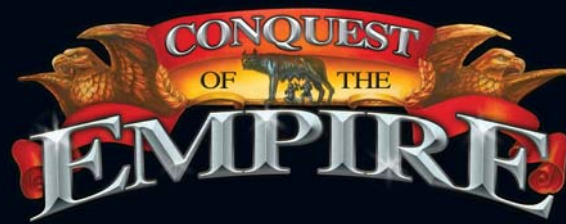
**Grafisches Design und Layout:** ...Jacoby O'Connor, Vorspuldesignmitarbeiter; Glenn Drover, Paul Niemeyer

**Regelhandbuch:** ...Glenn Drover, Theodore Kuhn

**Produktion & Zusammenstellung:** ...Tammy Burger, J.R. Leclair, Insight World Group

**Spieltest:** ...Jack Provenzale, Keith Blume, Theodore Kuhn, Glenn Drover, Rick Lorgus, Paul Niemeyer, Lary mit einem „R“





### **SPIELSEQUENZ**

Der Zug jedes Spielers wird in 6 verschiedene Aktionen oder Phasen unterteilt, die sich in der folgenden Reihenfolge abspielen müssen:

1. Bewegung
2. Kampf
3. Einziehen des Tributs
4. Zerstörung von Städten
5. Ankauf neuer Spielstücke
6. Platzierung neuer Spielstücke

### **KAUFPREISE**

■ Infanterie:	10
■ Kavallerie:	20
■ Galeeren:	20
■ Katapulte:	30
■ Befestigte Stadt:	50
■ Stadt:	30
■ Befestigung:	20
■ Straße:	10

