

	Caesar	General	Infanterie	Kavallerie	Katapult	Galeere
Bewegung	2	2	1	2	1	2
Kosten	-	-	10	20	30	20
Spezial	+1 Einheit im Kampf	+1 Einheit im Kampf			<ul style="list-style-type: none"> -1 Würfel für einen Gegner, der Fort besitzt Würfelergebnis zählt als Treffer, wenn in Reserve 	transportiert 7 Einheiten

	Stadt	Fort	Strasse
Kosten	30	20	10
Spezial	+5 Tribut	+5 Tribut +2 Kampfwürfel	Bewegung kostet nur 1 Punkt

Inflation

105 Tribut	2x Basis
205 Tribut	3x Basis

Spielzüge: (1) Bewegung (2) Kampf (3) Tribut einfordern (4) Stadt zerstören (5) Kaufen (6) Einsetzen

1. Bewegung	2. Kampf	3. Tribut	4. Stadt zerstören	5. Kaufen
<ul style="list-style-type: none"> nur mit Anführer möglich, d.h. Anführer geht mit nur so viele Bewegungspunkte wie möglich in Feindesland stoppt die Bewegung Galeeren müssen erst in See stechen, um von einer Provinz zur nächsten zu gelangen Galeeren stoppen nicht auf feindl. Meer Landeinheiten werden mit 2 Bewegungspunkten der Galeere transportiert Landeinheiten dürfen sich nach Landung einer Galeere in einer Provinz nicht bewegen 	<ul style="list-style-type: none"> IMMER, wenn 2 Feinde in einer Provinz stehen IMMER mögl. max. Auswahl von Einheiten (max. 5 plus evtl. Spezial) Galeeren zählen nicht so viele Würfel wie Einheiten im Kampf Katapult Treffer zählen auch, wenn Katapult in Reserve ist <p>1. Treffer des Angreifers werden sofort entfernt</p> <p>2. Verteidiger würfelt, Treffer werden beim Angreifer entfernt</p> <p>3. Verteidiger entscheidet</p>	<p>Auszahlung des Tributs, der auf der Leiste angezeigt wird</p>	<p>falls ein Spieler sich in der nächsten Runde durch einen Feind in einer Provinz eingenommen sieht, darf er ein oder mehrere Städte zerstören inkl. der Forts</p> <p>Tributskala fällt dementsprechend</p>	<p>Infanterie 10</p> <p>Kavallerie 20</p> <p>Galeere 20</p> <p>Katapult 30</p> <p>Stadt mit Fort 50</p> <p>Stadt 30</p> <p>Fort 20</p>

neue Runde

beginnt wieder mit neuer Auswahl der Kampfeinheiten

Sieg

- vorhandener General wird gefangen genommen
- vorhandener Caesar: Spieler verliert
- Galeeren werden vernichtet

Gewinner erhält:

- Einflussmarker
- Tribut (Gold/Silber)

Rückzug

Sieger würfelt mit so vielen Würfeln, wie er insgesamt noch Einheiten besitzt, jeder Kavalleriewürfel = 1 Treffer beim Verlierer

- Rückzug in angrenzende Region ohne Feindeinheit
- wenn nicht möglich, Verlust der übrigen Einheiten

sind nach dem Rückzug nur noch General oder Caesar übrig, dann dürfen diese fliehen

6. Einsetzen: nur in der **Heimatprovinz** & **Galeeren** werden in Heimatprovinzen gebaut, d.h. an Land (Mesopotamien Sonderregel!)

