

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
(EROBERUNG DES RÖMISCHEN REICHES)
IST EIN WARENZEICHEN VON LARRY HARRIS

CONQUEST OF THE EMPIRE (KLASSISCH)

ZIEL DES SPIELS

Es ist das Ziel des Spieles „Conquest of the Empire“, 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 Regeln (eine klassischen Regeln und eine Regeln des neuen Conquest of the Empire 2)
- 1 Kartenstapel (nur für die CotE 2 Regeln)
- 12 Würfel
- 1 Caesar (in jeder Farbe)
- 4 Generale (in jeder Farbe)
- 20 Infanterieeinheiten (in jeder Farbe)
- 10 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 Heimatprovinzen, 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 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 Spieles 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.

