



WARRIORS & TRADERS™

HANDBUCH

[Inhaltsverzeichnis]

[Inhaltsverzeichnis]	1
[Einleitung]	3
Spielziel	3
Anzahl der Spieler und Spieldauer	3
[Spielteile]	4
[Spielvorbereitung]	6
Spielfarben auswählen	6
Wähle das Land	6
Ressourcen, Siegpunkte und Entwicklungsspielmarken	6
Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken	7
Einzelspiel oder Allianzen	7
[Spielablauf]	8
I. Unterhaltsphase	8
II. Handelsphase	9
III. Entwicklungsphase	9
IV. Manöverphase	10
Ende der Rundenaktionen (Down-keep)	10
[Technologien]	11
Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken	11
Handwerkstechnologie (Produktion)	11
Handelstechnologie	12
Militärtechnologie	13
[Länder und Provinzen]	14
Arten	14
Ländervereinigung und Bonus	14
Länder und Provinzen	15
[Aktionen]	17
Technologiesteigerung	17
Armee aufstellen	17
Festung bauen	17
Armee aufrüsten	17
Krieg erklären	17
[Armeen, Prinzessinnen und Festungen]	18
Aktionspunkte	18
Verteidigung	18
Armeen bewegen	18
Schlachten	19
Rückzugsregeln	20
Prinzessinnen	20
Festungen	20
[Barbaren]	21
Barbaren Rückzugsregeln	21
Schadensverteilung	21

[Allianzen]	23
[Siegpunkte]	24
Voraussetzungen für den Sieg	24
[Festungs- und Armeekosten]	25
[Fragen und Antworten]	26
[Mitwirkende]	29

[Einleitung]

Du bist ein König des finsternen Mittelalters, der auszog, um die Geschichte zu verändern. Wähle dein Land und schmiede dessen Schicksal.

Deine Hauptstadt ist von Barbaren umzingelt, die sich in den umliegenden Ländereien niedergelassen haben, aber du weißt, dass in deinen Händen die Provinzen zu Größerem bestimmt sind. Deine Untertanen glauben daran, dass du ihnen Ruhm und Reichtum bringen wirst. Entwickle das Handwerk und nimm am Handel teil, um wichtige Ressourcen zu sammeln, die es dir ermöglichen werden, die Länder zurückzuerobern, die dem Recht nach dir gehören.

Du bist vielleicht nur ein friedlicher Händler, der die königlichen Schatzkammern mit Gold füllt, aber für die anderen Könige ist dein Wohlstand eine Verlockung sondergleichen. Du kannst Festungen bauen, um deine Länder zu verteidigen, oder du kannst dein Schicksal in die Hand nehmen und dich auf den Kampf vorbereiten.

Wenn die Armeen wachsen, größer und stärker werden, ist Krieg unvermeidbar!

Die Zeit ist gekommen – weise Könige müssen sich als Militärführer behaupten. Werde zum wahrhaftigen Krieger, um deine Länder zu verteidigen und um deine Truppen nicht nur gegen die Barbaren, sondern auch gegen die feindlichen Königreiche, auf die Probe zu stellen.

Egal ob du ein mächtiger Krieger oder ein friedlicher Händler sein möchtest, die Entscheidung liegt in deinen Händen. Bezwinde deine Gegner oder überliste sie, um das florierendste Königreich des Mittelalters aufzubauen.

Das ist deine Chance die Geschichte neu zu schreiben!

Spielziel

Das Ziel dieses Spiels ist es die meisten Siegpunkte zu sammeln, indem du das Handwerk, den Handel und die militärischen Technologien deines Landes durch Eroberung neuer Provinzen und Sieg über die gegnerischen Armeen vorantreibst.

Anzahl der Spieler und Spieldauer

WARRIORS & TRADERS™ ist ein Brettspiel für 2 bis 6 Spieler. Das Spiel eignet sich besonders für 4 bis 6 Spieler und bietet hier den größten Unterhaltungswert; es gibt spezielle Gewinn-Regeln für jede Anzahl an Spielern, damit das Spiel interessant und ausgewogen bleibt.

Für ein erweitertes Spielerlebnis können auch Allianzen mit zwei Teams zu je 2 oder 3 Spielern oder drei Teams zu je 2 Spielern gebildet werden.

Die Spieldauer ist von der Spieleranzahl und deren Kenntnis des Spieles abhängig. Wenn alle Spieler neu sind ist eine Spieldauer von 2-4 Stunden zu erwarten. Erfahrene Spieler können den Sieg schon nach 1½-2 Stunden erringen.

[Spielteile]

Die Verpackung enthält das folgende Spielmaterial:

Spielbrett, doppelseitig (Abb. 1), mit der Karte von Westeuropa auf einer Seite und Osteuropa auf der anderen Seite.

Länderkarten (8 für Westeuropa und 8 für Osteuropa, Abb. 22 & 23) zeigen die Provinzen der Länder, welcher Art sie sind und die Spielreihenfolge

Provinz Spielmarken (eine für jede Art von Provinz auf der Karte) geben Informationen über die Ressourcen, die die Provinz zur Verfügung hat, die Art – Hauptstadt, Handelszentrum, Gewöhnlich oder Umkämpft – und die Anzahl der Siegpunkte, die die Provinz ihrem Besitzer einbringt.



Abb. 2 Province Spielmarken

Baumeister (Builder), Händler (Trader) und Krieger (Warrior) Spielmarken werden an den Spieler vergeben, der in dem jeweiligen Gebiet – Handwerk, Handel und militärische Technologie – am weitesten fortgeschritten ist.



Abb. 3 Spielmarken: Baumeister, Händler & Krieger

Armee, Prinzessin und Festung Spielsteine (6 Farben) repräsentieren die Truppen der Spieler, die verwendet werden um neue Provinzen zu erobern oder um sie zu verteidigen (Abb. 5)



Abb. 5 Infanterie, Bogenschützen, Kavallerie, Festung, Prinzessinnen



Abb. 1 Spielbrett

Ressourcen Spielmarken (Abb. 4)– die Spieler sammeln Ressourcen aus ihren Provinzen und können Sie verwenden um Festungen zu bauen, ihre Armeen auszustatten und zu erhalten und um Siegpunkte zu kaufen.



Abb. 4 Ressourcen Spielmarken: Gold, Essensrationen, Material, Waffen

Barbarenarmee und -festung (Abb. 7) sind die ‚neutralen‘ Kräfte, die die Provinzen zu Spielbeginn kontrollieren.

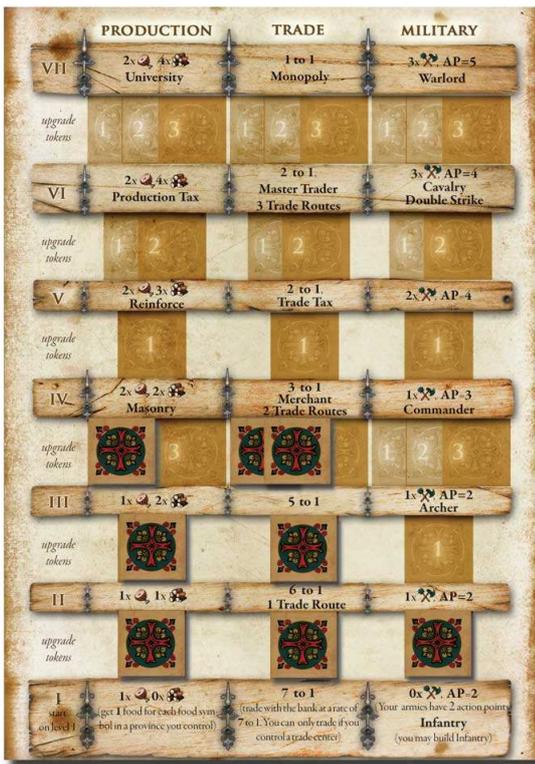


Abb. 7 Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken



Abb. 6 Barbarenfestung und Barbarenarmee

Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken (Abb. 6) – Spieler können hier die Entwicklung von Handwerk, Handel und Militär in ihren Ländern verfolgen, indem Sie die Entwicklungsmarken auf der Fortschrittskarte platzieren.

Siegpunkte Spielmarken (Abb. 8) werden verwendet um die angesammelten Siegpunkte im Auge zu behalten. Spieler können Siegpunkte um Gold kaufen oder diese als Belohnung für eroberte Provinzen, Verteidigung gegen angreifende Armeen und gebaute Festungen erhalten



Abb. 8 Siegpunkte Spielmarken

Informationskarten (Abb. 9) bieten einen schnellen Überblick über die wichtigsten Spielregeln, sollen das Spiel beschleunigen und dem Spieler dabei helfen, nicht ständig das Regelbuch zu Rate ziehen zu müssen. Sie werden auf Englisch, Französisch, Deutsch und Holländisch beigelegt.



Abb. 9 Informationskarten

[Spielvorbereitung]

Beginne indem du das Spielbrett aufstellst. Die Karte ist doppelseitig und du kannst dir aussuchen ob du in West- oder Osteuropa spielen möchtest. Danach platzierst du die Provinz Spielmarken auf dem Spielbrett auf den dazugehörigen Provinznamen.

Sobald die Provinz Spielmarken verteilt sind, platziere die Barbarischen Truppen und Barbarischen Festungen auf der Karte.

Hauptstädte, leicht erkennbar durch den Turm beidseitig des Provinzsymbols und der dazugehörigen Provinz Spielmarke, werden mit Barbaren Festungen besetzt. Jede andere Provinz erhält eine Barbaren Armee.

Spielfarben auswählen

Es gibt sechs Spielfarben, jede wird den Einheiten eines Spielers zugeordnet.

Die Einheiten einer Farbe bestehen aus 4 Infanterie-Einheiten, 4 Bogenschützen, 4 Kavallerie-Einheiten, 4 Prinzessinnen und 8 Festungen.

Jeder Spieler kann sich eine Farbe aussuchen und sammelt seine Einheiten zusammen. Das sind alle Einheiten, die der Spieler während des Spiels verwenden kann.

Wähle das Land

Für Anfänger empfehlen wir ihre Länder zufällig zu wählen. Um das zu tun, wähle die Länderkarten der Karte die du dir ausgesucht hast, mische sie und verteile sie verdeckt auf dem Tisch. Jeder Spieler wählt zufällig das Land, in dem er spielen wird.

Erfahrenere Spieler können sich die Länder aussuchen in denen sie spielen wollen, je nachdem ob sie das Spiel ausgewogener oder schwieriger gestalten wollen.

Sobald jeder Spieler ein Land hat, sucht er sich die Hauptstadt seines Landes (das Symbol mit dem Turm), entfernt die Barbarenfestung und nimmt sich den Provinz Spielmarker. Dann setzt jeder eine Festung und alle vier Prinzessinnen in seine Hauptstadt und sammelt alle Provinz Spielmarker. Jetzt hast du bereits deine ersten 3 Siegpunkte!

An diesem Punkt sind wir mit den Vorbereitungen fertig und das Spiel kann beginnen.

Ressourcen, Siegpunkte und Entwicklungsspielmarken

Sortiere alle Spielmarken nach Kategorien und platziere sie auf dem Tisch neben dem Spielbrett, sodass sie jeder der Spieler leicht erreichen kann.

Du teilst die Spielmarken zuerst in Ressourcen, Siegpunkte und Entwicklungsmarken.

Teile dann die Ressourcen in Essensrationen, Material, Waffen und Gold. Aufgepasst: Jede dieser Ressourcen kann den Wert 1, 5 oder 20 haben.

Jeder Spieler bekommt noch folgende Spielmarken:

- 1 Gold
- 1 Essensration
- 1 Waffe

Die Festungssiegpunkte werden für jede Festung vergeben, die ein Spieler baut und die noch steht. Somit bekommt jeder Spieler einen Siegpunkt Marker für die Festung, die er zu Beginn aufgestellt hat.

Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken

Jeder Spieler bekommt eine Fortschrittskarte, die er dazu verwenden kann seinen Fortschritt in den drei Entwicklungspfaden – Handwerk, Handel und Militär – zu verfolgen.

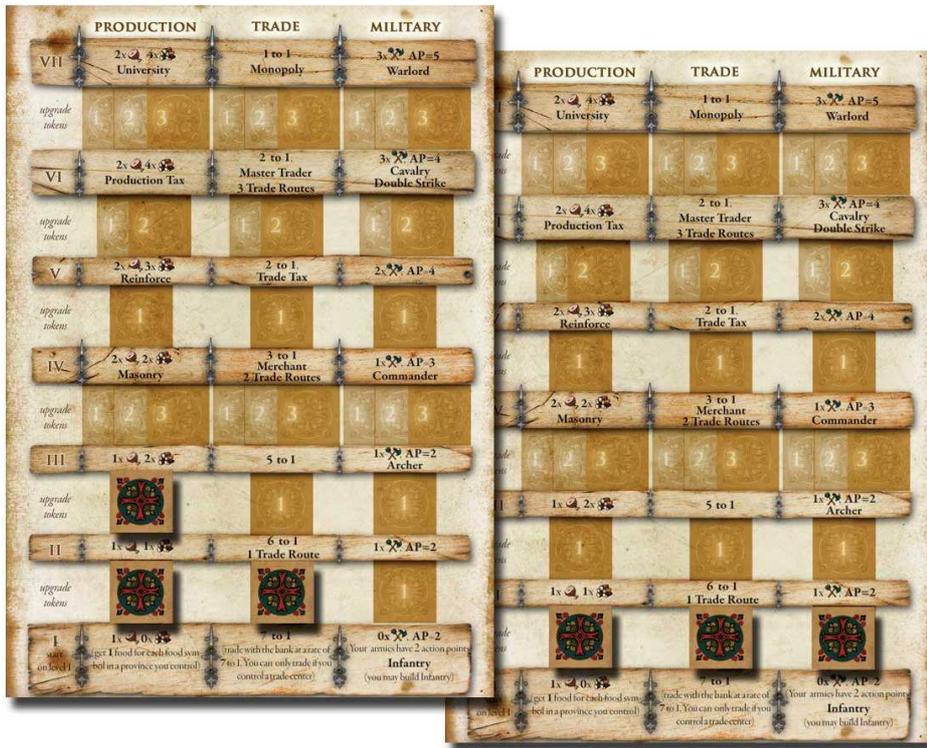


Abb. 10

Die Fortschrittskarte und jeder dieser Pfade wird genauer im Abschnitt *Technologie* beschrieben.

Des Weiteren bekommt jeder Spieler drei Entwicklungsmarken und platziert sie auf der Fortschrittskarte um die Entwicklung seiner Technologien zu starten.

Zur Platzierung der Entwicklungsmarken siehst du Beispiele unten. Das sind NICHT die einzigen Optionen, die du hast. Du kannst die Entwicklungsmarken so setzen, dass sie zu deiner Strategie passen.

Einzelspiel oder Allianzen

Ihr könnt auf zwei verschiedene Arten spielen:

- Einzelspiel, in dem jeder Spieler alleine zum Sieg kommen muss
- Allianzen, in dem Spieler sich verbünden und nur im Team das Spiel gewinnen können

Das Allianzen Spiel wird für erfahrene Spieler empfohlen. Für die genauen Regeln gehe zu Abschnitt *Allianz Spiel* im Handbuch.

[Spielablauf]

Zu Beginn der ersten Runde platziere eine Entwicklungsmarke auf die Rundenmarkierung mit der Nummer 1. Danach wird zu Beginn jeder Runde diese Marke um eins weitergezogen.

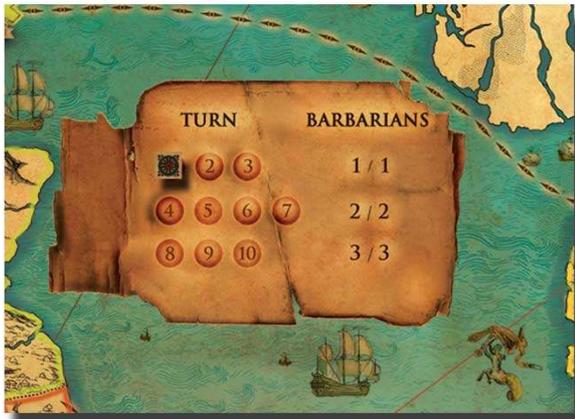


Abb. 11

Das Spiel endet nach der 10. Runde oder wenn ein Spieler oder ein Team das Spielziel erreicht. Nähere Details findet man im Abschnitt *Siegpunkte* im Handbuch oder auf der *Spielziel Informationskarte*.

Warriors&Traders™ ist ein rundenbasiertes Spiel. Jede Runde teilt sich in vier Phasen (Abb. 12), die in einer fixen Reihenfolge gespielt werden müssen.

I. Unterhaltsphase

Erhalte deine Armeen

Der erste Schritt in der Unterhaltsphase ist die Armeen zu erhalten. Jede Armee braucht Essensrationen um zu überleben, aufgeteilt wie folgt:

- Infanterie – 1 Essensration
- Bogenschützen – 2 Essensrationen
- Kavallerie – 3 Essensrationen

Durch das Erhalten der Armee erhält die Bank immer wieder Essensmarken zurück. Die Spieler führen diesen Schritt in der Reihenfolge ihrer Ländernummern aus, von der niedrigsten zur höchsten.

Prinzessinnen und Festungen müssen nicht ernährt werden. Jede Armee, die nicht die genügend Essensrationen erhält, stirbt sofort und wird vom Spieler zurückgenommen.



Abb. 12 Informationskarte: Struktur der Runde

Sammle Ressourcen

Der zweite Schritt in der Unterhaltsphase ist Ressourcen sammeln. Alle Spieler können das gleichzeitig tun.

Die Spieler zählen die Anzahl an Essensrations-, Material- und Waffensymbolen in ihren Provinzen und suchen sich den Multiplikator auf der Fortschrittskarte heraus. Die Multiplikatoren für Essensrationen und Materialien findest du auf dem Handwerkspfad, den für Waffen auf dem Militärfpfad. Berechne die Punkte und nimm dir so viele Ressourcen aus der Bank wie du benötigst.

Zum Beispiel (Abb. 13) hat ein Spieler in seinen Provinzen insgesamt 1 Essensration, 3 Material und 1 Waffe und er ist in der Handwerkstechnologie auf Stufe 3 und in der Militärtechnologie auf Stufe 1. Seine Multiplikatoren sind somit 1x für Essensrationen, 2x für Material und 0x für Waffen, also erhält der Spieler 1 Essensrationsmarke, 6 Materialmarken und keine Waffenmarken.

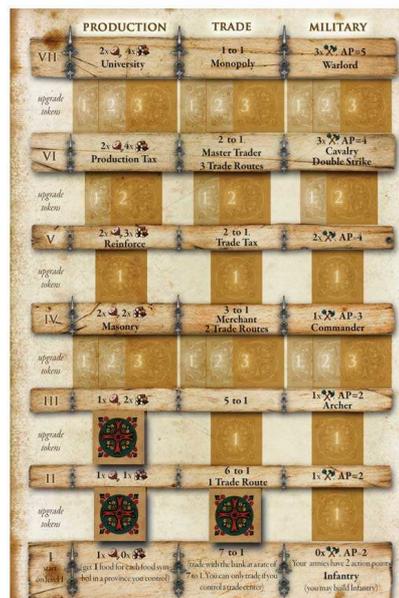


Abb. 13



Obwohl Gold nicht direkt aus den Provinzen gewonnen werden kann hat der Spieler dennoch zwei Möglichkeiten in seiner Phase Gold zu sammeln. Die Handwerkssteuer (Handwerkstechnologie) gibt dem Spieler 1 Gold für jede Hauptstadt, die er oder sie kontrolliert, und die Handelssteuer (Handelstechnologie) gibt 1 Gold für jedes Handelszentrum.

II. Handelsphase

Es wird nur mit Ressourcen gehandelt. Nur Spieler, die ein Handelszentrum besitzen, können in dieser Phase mitmachen!

Handeln mit der Bank

Spieler können mit der Bank zu der Rate handeln, die auf der jeweiligen Stufe, die sie auf ihrem Handelspfad erreicht haben, angegeben ist.

Eine Handelsrate von X zu 1 bedeutet, dass der Spieler X Ressourcen einer Art an die Bank abgibt und 1 Ressource der gewünschten Art von der Bank bekommt.

Handelsrouten (Handelswege)

Spieler können auch untereinander handeln.

Damit zwei Spieler miteinander handeln können muss zuerst von einem der beiden eine Handelsroute eröffnet werden.

Die Anzahl der Handelsrouten, die ein Spieler eröffnen kann, ist abhängig von der Stufe, die er auf dem Handelstechnologie Pfad erreicht hat. Nur der Spieler, der die Handelsroute eröffnet, ist durch seine Stufe eingeschränkt. Der andere Spieler muss nur ein Handelszentrum kontrollieren. Eine offene Handelsroute zählt auch nur zur maximalen Anzahl von Handelsrouten eines Spielers, wenn dieser sie eröffnet hat.

Sobald eine Handelsroute zwischen zwei Ländern besteht, kann sie nicht mehr geschlossen oder umgeleitet werden und die beiden Spieler können jede beliebige Ressource zu jeder beliebigen Rate tauschen.

In dieser Spielphase gibt es keine bestimmte Reihenfolge. Die Handelsphase ist beendet, sobald sich alle Spieler einig sind, dass niemand mehr handeln will.

III. Entwicklungsphase

Der erste Schritt in der Entwicklungsphase ist es Aktionen in der Reihenfolge der Länderkarten zu setzen.

1. Aktion

In der Reihenfolge von der niedrigsten zur höchsten Zahl auf den Länderkarten können die Spieler eine der folgenden Aktionen setzen:

- Technologiesteigerung
- Armee aufstellen
- Festung bauen
- Armee aufrüsten
- Krieg erklären

Der Bau von Armeen und Festungen, sowie das Aufrüsten einer Truppe kostet Gold, das sofort bezahlt werden muss. Die gekaufte Einheit wird auf die Karte gesetzt. Für Details siehe Abschnitte *Armeen*, *Prinzessinnen und Festungen* und *Festungs- & Armeekosten*.

Um eine Technologie zu steigern nimmt man eine Entwicklungsmarke aus der Bank und setzt sie auf seine Fortschrittskarte. Details siehe Kapitel *Technologien*.



Abb. 14 Eine Technologie auf Kosten einer anderen steigern

2. Aktion

Sobald jeder seine erste Aktion gesetzt hat, setzen die Spieler ihre zweite Aktion in umgekehrter Reihenfolge, von der höchsten zur niedrigsten Zahl auf den Länderkarten. Der letzte Spieler der die erste Aktion getätigt hat ist somit der erste der die zweite Aktion durchführt.

Extra Aktion

Auf jedem der drei Technologiepfade gibt es eine Stufe auf der die Spieler eine extra Aktion setzen können, hier wieder von der niedrigsten zur höchsten Zahl auf den Länderkarten. Von der niedrigsten zur höchsten Zahl auf den Länderkarten führt jeder Spieler **alle** Extra Aktionen aus, die er oder sie verwenden darf und möchte.

Eine Technologie auf Kosten einer anderen steigern

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen gesetzt haben dürfen alle Spieler noch eine Spielmarke von der obersten Stufe einer Technologie zu der obersten Stufe einer anderen Technologie verschieben (Abb. 14).

IV. Manöverphase

Die Spieler kommen der Reihe nach, von der niedrigsten zur höchsten Zahl der Länderkarten, in diese Phase. Während der Manöverphase können Spieler ihre Armeen bewegen und kämpfen.

Armeen bewegen

Der erste Schritt ist es seine Truppen, also Infanterie, Bogenschützen und Kavallerie, weiterzuziehen. Alle Truppen bewegen sich zur selben Zeit, je nachdem auf welcher Militärtechnologie-Stufe man steht und nach den Regeln der Truppenbewegungen, ausgeführt im Abschnitt *Armeen, Prinzessinnen und Festungen*.

Kämpfe lösen

Nachdem alle Armeen weitergezogen sind, werden die Schlachten ausgefochten, indem Schaden zugeteilt wird, Einheiten sich zurückziehen oder zerstört werden. Details siehe Abschnitt *Armeen, Prinzessinnen und Festungen*

Prinzessinnen bewegen

Die Prinzessinnen können einmal weitergezogen werden, sobald alle Schlachten beendet sind. Sie können sich nur in eine benachbarte Provinz bewegen, unabhängig von der Spielerstufe oder der Militärtechnologie. Die Prinzessinnen eines Spielers können sich nur innerhalb der Provinzen des eigenen Spielers oder freier Provinzen bewegen. Sobald jeder seine Prinzessinnen gezogen hat ist die Manöverphase beendet.

Ende der Rundenaktionen (Down-keep)

Alle Spieler, die Stufe IV in der Handelstechnologie erreicht haben und somit die Händlerfertigkeit erworben haben, können ihr Gold jetzt verdoppeln.

Am Ende jeder Runde dürfen die Spieler aufgrund des beschränkten Platzes in ihren Schatzkammern nicht mehr als 20 Einheiten jeder Ressource ansammeln. Jede weitere Marke geht zurück an die Bank!

[Technologien]

Fortschrittskarte und Entwicklungsmarken

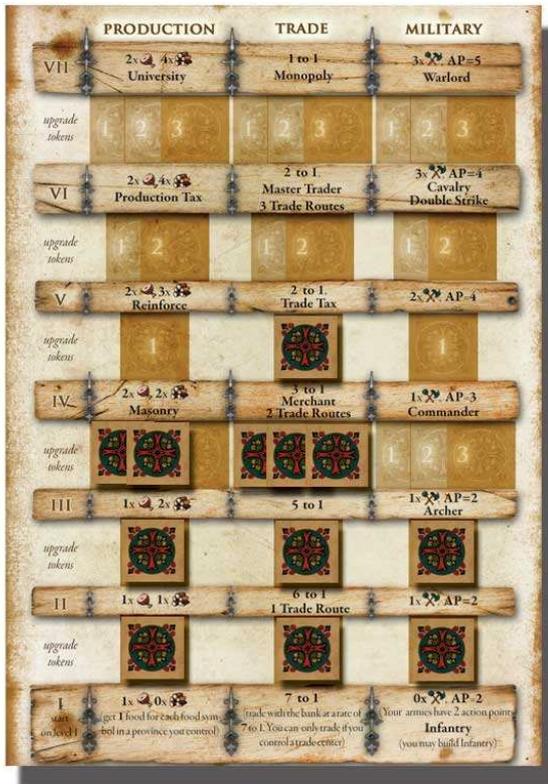


Abb. 15 Fortschrittskarte

In Warriors&Traders™ können Spieler ihre Ländereien weiterentwickeln, indem Sie drei Technologiepfade – Handwerk, Handel und Militär – steigern. Um diese Entwicklung zu verfolgen verwendest du die Fortschrittskarte.

Level I jedes Technologiepfades wird allen Spielern gutgeschrieben. Um jedoch weiter zu wachsen muss ein Spieler Aktionen verwenden, um Entwicklungsmarken auf einen ihrer Technologiepfade zu setzen und höhere Stufen zu erreichen.

Um zu einer bestimmten Stufe zu gelangen müssen alle Punkte darunter mit Entwicklungsmarken besetzt sein.

Im obigen Beispiel hat der Besitzer der Fortschrittskarte Stufe V in der Handelstechnologie erreicht, aber Stufe IV der Handwerkstechnologie noch nicht.

Die Möglichkeiten jedes Technologiepfades sind kumulativ. Z.B. kann ein Spieler der Stufe IV im Militär erreicht hat Bogenschützen bauen aber verliert natürlich nicht die Fähigkeit Infanterie zu bauen.

Handwerkstechnologie (Produktion)

Handwerkstechnologie (Abb. 16) beschreibt die Menge an Essensrationen und Material, die ein Spieler von seinen Provinzen einsammeln kann.

Die Multiplikatoren für Essensrationen und Material werden neben jeder Stufe angezeigt, je höher man also hier aufsteigt, desto mehr Ressourcen erhält man während der Unterhaltsphase.

Handwerkstechnologie bringt auch vier besondere Fertigkeiten (Abb. 17):



Abb. 17 Informationskarte: Produktion
 der eigenen Provinzen zu bauen.

Baumeister wird auf Stufe IV des Handwerkspfades erworben und ermöglicht es dem Spieler Festungen zu bauen. Während der Entwicklungsphase kann ein Spieler mit dieser Fertigkeit eine Aktion aufwenden und 12 Material, 2 Essensrationen und 1 Gold zahlen um eine Festung in einer

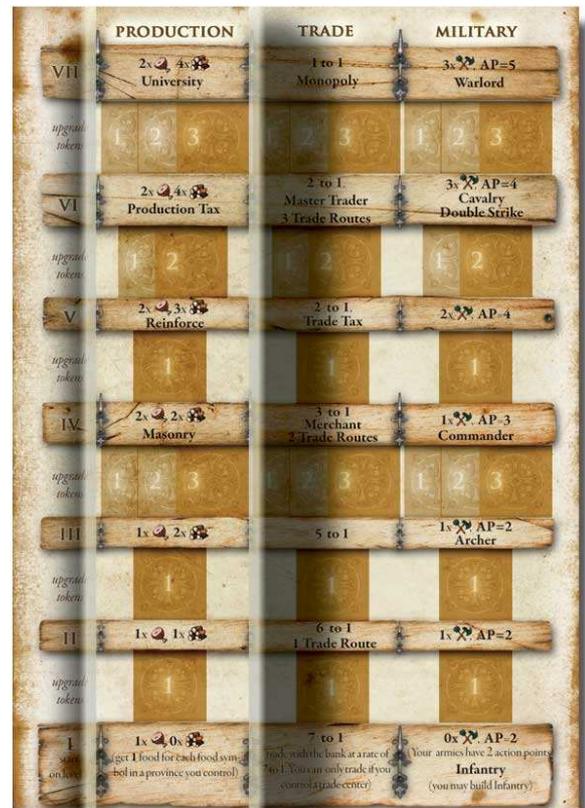


Abb. 16

Verstärkung bekommt man auf Stufe V des Handwerkspfades. Dies erlaubt dem Spieler seine Armeen aufzurüsten, egal welche Stufe der Militärtechnologie er erreicht hat. Während der Entwicklungsphase kann ein Spieler mit dieser Fertigkeit eine Aktion und die dazugehörigen Kosten aufwenden, um eine Infanterie auf einen Bogenschützen oder Kavallerie oder einen Bogenschützen auf Kavallerie aufzurüsten.

Die Kosten einer Steigerung sind 7 Material pro Stufe. Das bedeutet, dass eine Steigerung der Infanterie auf Bogenschütze oder Bogenschütze auf Kavallerie 7 Material kostet, während eine Steigerung von Infanterie auf Kavallerie 14 Material kostet.

Handwerkssteuer ist eine passive Fertigkeit, die auf Stufe VI des Handwerks erworben wird. Sie ermöglicht es dem Spieler während der Unterhaltsphase ein Gold für jede Hauptstadt zu sammeln.

Universität ist eine weitere passive Fertigkeit, die auf Stufe VII des Handwerks erworben wird. Sie gibt dem Spieler die Möglichkeit eine Extra Aktion während der Entwicklungsphase zu setzen. Die Extra Aktion der Universität schließt aber keine weiteren Extra Aktionen von anderen Fertigkeiten, wie Meisterhändler oder Kriegsherr aus.

Handelstechnologie

Handelstechnologie (Abb. 18) beeinflusst die Effizienz mit der Spieler Ressourcen mit der Bank handeln können und erleichtert den Handel zwischen Spielern.

Das Steigern der Handelstechnologie ermöglicht es den Spielern bessere Tauschraten bei der Bank zu erhalten. Die Tauschraten sind auf der Fortschrittskarte neben jeder Stufe angeführt.

Um mit einem anderen Spieler Ressourcen tauschen zu können muss einer der beiden eine Handelsroute zwischen ihnen eröffnen. Wenn ein Spieler Stufe II erreicht hat, kann er die erste Handelsroute eröffnen. Auf den Stufen IV und VI ist dann eine zweite bzw. dritte Handelsroute möglich. Sobald eine Handelsroute eröffnet wurde kann sie nicht geschlossen oder zu einem anderen Spieler umgeleitet werden.

Es wird auch empfohlen, dass sich der Spieler seine Handelsrouten aufschreibt um Verwirrungen zu vermeiden.

	PRODUCTION	TRADE	MILITARY
VII	2x 4x 4x University	1 to 1 Monopoly	3x AP=5 Warlord
VI	2x 4x 4x Production Tax	2 to 1 Master Trader 3 Trade Routes	3x AP=4 Cavalry Double Strike
V	2x 3x 3x Reinforce	2 to 1 Trade Tax	2x AP=4
IV	2x 2x 2x Masonry	3 to 1 Merchant 2 Trade Routes	1x AP=3 Commander
III	1x 2x 2x	5 to 1	1x AP=2 Archer
II	1x 1x 1x	6 to 1 1 Trade Route	1x AP=2
I	1x 0x 0x start on level 1 get 1 food for each food you hold in a province you control	7 to 1 (trade with the bank at a rate of 7 to 1. You can only trade if you control a grade center)	0x AP=2 Infantry (you may build Infantry)

Abb. 18

Handelstechnologie gibt den Spielern auch Zugang zu vier besonderen Fertigkeiten (Abb. 19):



Abb. 19 Informationskarte: Handel

Kaufmann wird auf Stufe IV erreicht und ermöglicht es dem Spieler sein Gold am Ende jeder Runde zu verdoppeln.

Handelssteuer ist eine passive Fertigkeit, die man auf Stufe V erwirbt. Sie ermöglicht es dem Spieler während der Unterhaltsphase 1 Gold für jedes seiner Handelszentren zu sammeln.

Meisterhändler ist ab Stufe VI verfügbar und gibt dem Spieler die Möglichkeit eine Extra Aktion während der Entwicklungsphase jeder Runde zu setzen. Die Kosten dieser Extra Aktion sind 5 Gold.

Monopol ist eine passive Fertigkeit auf Stufe VII des Handelspfades. Sobald ein Spieler Monopol erreicht, dürfen nur noch Spieler mit dieser Fertigkeit mit der Bank und anderen Spielern handeln.

Militärtechnologie

Die Entwicklung der Militärtechnologie erlaubt es den Spielern stärkere Armeen zu bauen, mehr Waffen zu erhalten und die Effizienz im Kampf zu steigern.

Auf jeder Stufe des Militärfades sind zwei Werte angegeben – der Multiplikator für die Waffen und die Anzahl der Aktionspunkte für die Streitkräfte.

Militärtechnologie kontrolliert auch die Qualität der Truppen die ein Spieler bauen kann.

Auf Stufe I der Militärtechnologie können Spieler bereits Infanterie bauen. Während der Entwicklungsphase jeder Runde kann eine Aktion auf den Bau einer Infanterie um die zugehörigen Kosten (1 Waffe) verwendet werden. Diese Armee wird dann in eines der Territorien des Spielers gesetzt.

Auf Stufe III erhöht der Spieler dann die Fertigkeit Bogenschützen, zu den Kosten von 2 Waffenmarkern und 1 Gold, zu bauen. Auf Stufe VI kann der Spieler Kavallerie zum Preis von 3 Waffen und 2 Gold bauen. Siehe auch Abschnitt *Festungs- & Armeekosten* und *Informationskarte*.

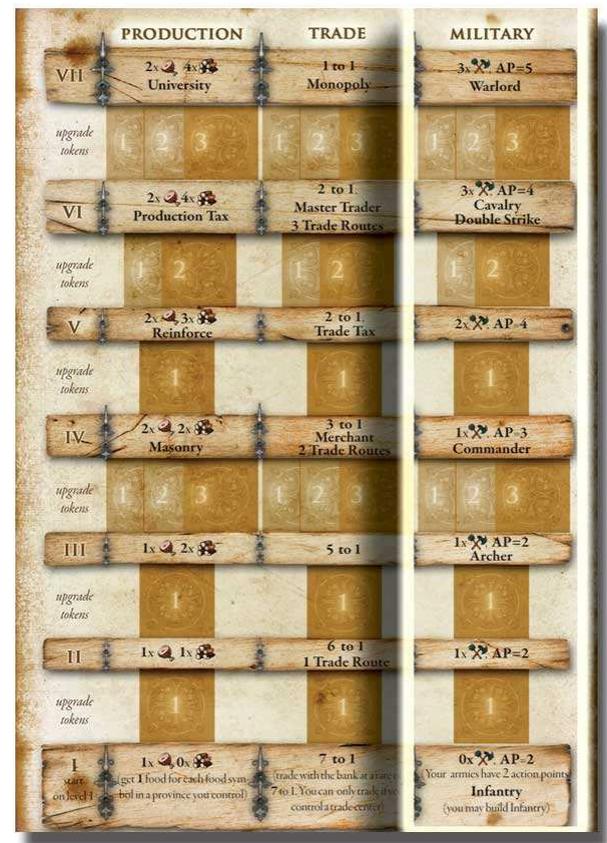


Abb. 20

Es gibt drei Fertigkeiten für die Spieler (Abb. 21), die ihren Militärtechnologie Pfad steigern:



Abb. 21 Informationskarte: Militär

Kommandant (Stufe IV) ist eine passive Fertigkeit, die es den eigenen Einheiten ermöglicht den Rückzug anzutreten. Details siehe *Armeen, Prinzessinnen und Festungen*.

Doppelangriff ist eine passive Fertigkeit der Stufe VI. Sie gibt den Truppen des Spielers die Option sofort eine zweite Manöverphase auszuführen, nachdem der Abschnitt Schlachten der Standard Manöverphase beendet ist. Für diese zweite Manöverphase verbrauchen die Armeen jene Aktionspunkte, die noch nicht in der Standard Manöverphase verwendet wurden. Prinzessinnen werden erst nach dem Ende der zweiten Manöverphase bewegt.

Kriegsherr ist eine passive Fertigkeit aus Stufe VII. Sie ermöglicht es dem Spieler eine Extra Aktion zu setzen um einem anderen Spieler den Krieg zu erklären.

[Länder und Provinzen]

Auf der Karte siehst du Länder, die weiter in Provinzen unterteilt sind. Die Provinzen sind miteinander über Landesgrenzen oder durch Seestrecken verbunden.

Eine Provinz gehört einem Spieler sobald er zumindest eine Armee, Prinzessin oder Festung in diesem Territorium hat.

Eine Barbarische Provinz ist eine Provinz die noch von einer oder mehreren Barbaren Armeen und/oder einer Barbaren Festung besetzt ist.

Eine freie Provinz ist eine Provinz in der es keine Armeen, Prinzessinnen oder Festungen gibt, egal ob von einem Spieler oder von den Barbaren.

Jeder Provinz ist eine Provinz Spielmarke zugeordnet. Sobald ein Spieler eine Provinz annektiert, muss er oder sie die Provinzmarke an sich nehmen und wenn die Provinz an einen anderen Spieler übergeht oder verlassen wird, muss die Provinzmarke dem Eroberer gegeben werden oder auf die Karte zurückgelegt werden.

Jeder Provinz ist eine Anzahl von Siegpunkten zugeordnet. Siehe auch Abschnitt *Siegpunkte*.

Arten

Es gibt verschiedene Arten von Provinzen:

- Hauptstadt – bringt 3 Siegpunkte für den Besitzer
- Handelszentrum – 2 Siegpunkte, ermöglicht dem Spieler zu handeln
- Umkämpft – 1 Siegpunkt
- Gewöhnlich – 1 Siegpunkt

Ländervereinigung und Bonus

Sobald ein Spieler alle Provinzen seines Startlandes kontrolliert (mit oder ohne Umkämpften Provinzen), kann er Vereinigung aussprechen. Vereinigung kann nur während der Manöverphase ausgesprochen werden.

Sofort nach Vereinigung bekommt der Spieler eine Anzahl von Aktionen gleich der Anzahl an Provinzen in seiner Ländervereinigung.

Eine Ländervereinigung muss zumindest die Hauptstadt, das Handelszentrum und alle Gewöhnlichen Provinzen dieses Landes umfassen und maximal die Hauptstadt, das Handelszentrum und alle Gewöhnlichen und Umkämpften Provinzen.

Die Aktionen die der Spieler bekommt, müssen sofort ausgeführt werden. Für weitere Details siehe Kapitel *Aktionen* in diesem Handbuch. Wenn eine oder mehrere der Aktionen der Bau von Armee(n) ist, haben die so erzeugten neuen Armeen in der nächsten Runde nur einen Aktionspunkt.

Anzahl an Provinzen in Ländervereinigung	Anzahl der gewonnenen Aktionen
3	2
4	3
5	5
6	7
7	9

Länder und Provinzen

Hier siehst du eine Auflistung der Länder mit ihren Provinzen und der Spielreihenfolge (Westeuropa – Abb. 22; Osteuropa – Abb. 23).



Abb. 22



Abb. 23

[Aktionen]

Spieler können nur während der Entwicklungsphase Aktionen setzen, mit Ausnahme der Ländervereinigung. Eine Aktion kann eine der folgenden Optionen beinhalten:

Technologiesteigerung

Eine Technologiesteigerung führt man aus, indem man eine Entwicklungsmarke nimmt und sie auf der Fortschrittskarte auf das nächste freie Feld auf einem der drei Technologiepfade platziert. Wenn eine neue Technologiestufe erreicht wird, sind die neuen Fertigkeiten sofort verfügbar.

Im ersten Beispiel unten sieht man, wie man die Entwicklungsmarken richtig auf der Fortschrittskarte platziert, das zweite Beispiel zeigt, wie man es nicht macht!



Abb. 24

Armee aufstellen

Eine andere Möglichkeit einen Aktionspunkt zu verwenden ist eine Armee zu bauen. Je nach deiner Stufe in der Militärtechnologie, kannst du eine Infanterie, einen Bogenschützen oder eine Kavallerie aufstellen. Du musst sofort die dazugehörigen Kosten zahlen und dann die Armee in eine deiner Provinzen setzen. Du kannst sie dann während der Manöverphase bewegen.

Festung bauen

Du kannst erst einen Aktionspunkt für eine neue Festung ausgeben, wenn du Stufe IV der Handwerkstechnologie erreicht hast. Du musst die zugehörigen Kosten sofort zahlen und die Festung auf einer deiner Provinzen bauen.

Eine Aktion ermöglicht es dir eine Festung zu bauen und es gibt ein Limit von zwei Festungen pro Provinz.

Armee aufrüsten

Sobald du die Fertigkeit Verstärkung (Ebene V der Handwerkstechnologie) erworben hast, kannst du deine Armeen aufrüsten.

Die Kosten einer Steigerung sind 7 Material pro Stufe. Das bedeutet, dass eine Steigerung der Infanterie auf Bogenschütze oder Bogenschütze auf Kavallerie 7 Material kostet, während eine Steigerung von Infanterie auf Kavallerie 14 Material kostet.

Wie deine neue Armee sich weiterbewegt und sich im Kampf bewährt ist immer noch abhängig von der Stufe deiner Militärtechnologie.

Krieg erklären

Eine Aktion kann verwendet werden um einem anderen Spieler den Krieg zu erklären. Ab diesem Zeitpunkt bis die Friedensbedingungen erfüllt sind, befinden sich die beiden Spieler im Krieg und können einander angreifen. Details siehe Abschnitt *Krieg*.

[Armeen, Prinzessinnen und Festungen]

Armeen werden eingesetzt um neue Provinzen zu erobern und um sie unter Kontrolle zu halten.



Abb. 26 Informationskarte: Fort & Armee Kosten

Zähigkeit wird im Weiteren auch Leben genannt.

Aktionspunkte

Abhängig von der Stufe der Militärtechnologie eines Spielers, hat eine Armee eine bestimmte Menge an Aktionspunkten. Während der Manöverphase kann jeder Aktionspunkt für eine Bewegung (in eine benachbarte Provinz) und/oder eine Schlacht aufgewendet werden. Nur einer der Aktionspunkte kann für eine Schlacht verwendet werden (außer Armeen eines Spielers der die Fertigkeit Doppelangriff in der Militärtechnologie erlangt hat, welcher 2 Aktionspunkte für Schlachten verwenden kann).

Verteidigung

Jedes Mal wenn eine Provinz attackiert wird, können alle Einheiten (außer die, die sich zurückgezogen haben) dieser Provinz zurückschlagen, egal wie viele Aktionspunkte man hat oder wie viele Verteidigungen schon gemacht wurden.

Armeen bewegen

Die Truppen eines Spielers können frei zwischen seinen Provinzen bewegt werden und sie können auch Grenzen zu freien Provinzen überschreiten.

Armeen können in von Barbaren besetzte Provinzen einmarschieren, solange sie zumindest einen Aktionspunkt für den Kampf übrig haben.

In Friedenszeiten kann eine Armee nicht in eine Provinz eines anderen Spielers einmarschieren. Wenn die beiden Spieler sich im Krieg befinden kann jeder der beiden Spieler seine Truppen in die Provinzen des Gegners ziehen. Diese Bewegungen folgen denselben Regeln wie wenn man in eine Barbaren Provinz einmarschiert.

Alle Bewegungen sind durch die Anzahl der Aktionspunkte, abhängig von der Entwicklung in der Militärtechnologie, beschränkt.

Armeen unter dem Kommando eines Spielers mit der Fertigkeit Doppelangriff können nach einer Schlacht, sofern sie überlebt haben und genügend Aktionspunkte übrig haben, weiterziehen.

Armeen werden während der Entwicklungsphase einer Runde ins Spiel gebracht, sobald ein Spieler die Aktion Armee Aufstellen setzt und die dazugehörigen Kosten zahlt. Sie bewegen sich während der Manöverphase. Für Details bitte im Abschnitt *Aktionen* nachschlagen.

Armeen, wie auch Prinzessinnen und Festungen haben Stärke und Zähigkeit (Abb. 26). Die Stärke beschreibt den Schaden, den sie im Kampf austeilen und die Zähigkeit die Menge an Schaden, dem sie widerstehen können, bevor sie sterben.



Abb. 25 Stärke & Zähigkeit

Schlachten

Wenn die Truppen eines Spielers in einer Barbaren Provinz oder in Kriegszeiten in einem gegnerischen Territorium einfallen, findet eine Schlacht statt.

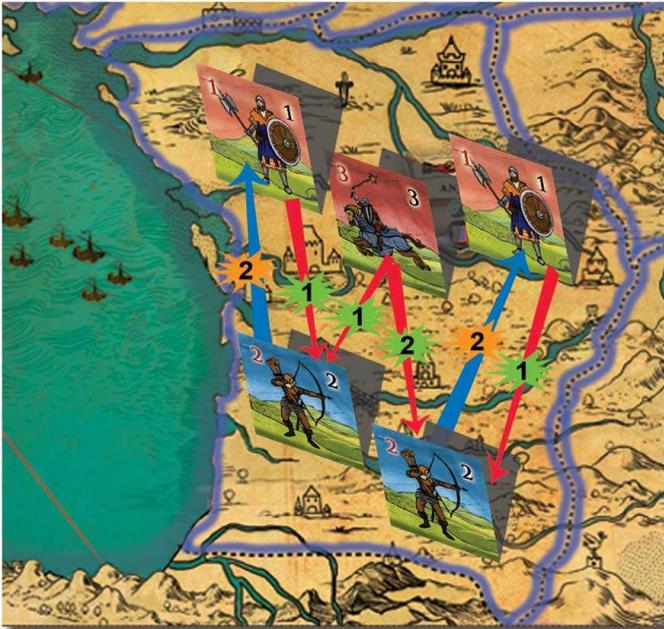


Abb. 27 Schlachten

Wenn nach einer Schlacht Einheiten sowohl vom Angreifer als auch vom Verteidiger in einer Provinz zurückbleiben, muss der Angreifer alle überlebenden Einheiten in eine benachbarte Provinz ziehen, die ihm gehört oder frei ist. Wenn keine solche Provinz verfügbar ist, sterben diese Einheiten und gehen zurück an den Besitzer. Alle Einheiten, die so verloren gehen, verlieren ihre restlichen Aktionspunkte für diese Runde.



Abb. 28 Schlachten: Beispiel

bestimmte Art, wie der Schaden auf den Gegner aufgeteilt wird und wohin sie sich zurückziehen, siehe auch Abschnitt *Barbaren*.

Gleichzeitig verteilen sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger Schaden gleich der Gesamtstärke der eigenen Armee auf den Gegner. Dieser Schaden kann in jeder beliebigen Art auf die gegnerischen Einheiten aufgeteilt werden (siehe Abb. 27).

Sobald der Schaden verteilt wurde sterben die Einheiten, deren Leben 0 oder weniger ist und die nicht die Möglichkeit haben abgezogen zu werden. Einheiten die sich zurückziehen können:

- sterben, wenn ihr Leben auf -1 oder weniger gesunken ist
- treten Rückzug an, wenn ihr Leben genau 0 ist

Details wie Armeen sich zurückziehen können siehe Abschnitte *Rückzugsregeln* und *Barbaren Rückzugsregeln*.

Wenn nach einer Schlacht Einheiten sowohl vom Angreifer als auch vom Verteidiger in einer Provinz zurückbleiben, muss der Angreifer alle überlebenden Einheiten in eine benachbarte Provinz ziehen, die ihm gehört oder frei ist. Wenn keine solche Provinz verfügbar ist, sterben diese Einheiten und gehen zurück an den Besitzer. Alle Einheiten, die so verloren gehen, verlieren ihre restlichen Aktionspunkte für diese Runde.

Nachdem der Schaden zugeteilt wurde, hat Blau einen Bogenschützen übrig und bei Rot hat eine Infanterie überlebt. In diesem Fall muss Blau seinen Bogenschützen aus der Provinz entfernen und dieser Bogenschütze verliert die restlichen Aktionspunkte für diese Runde.

Armeen die einen Kampf überlebt haben behalten den Schaden bis zum Ende der Runde und wenn sie weiteren Schaden in dieser Runde nehmen wird er dazu addiert.

Am Ende jeder Runde wird der Schaden aller Einheiten, egal ob Barbaren oder Spieler auf null gesetzt. Barbaren, als neutrale Armeen haben eine

Wenn ein Spieler gegnerische Einheiten oder Barbaren zerstört bekommt er Siegpunkte (siehe Abschnitt *Siegpunkte*).

Rückzugsregeln

Die Armeen eines Spielers können den Rückzug antreten, sobald der Spieler Stufe IV der Militärtechnologie erreicht und somit die Fertigkeit Kommandant bekommen hat.

Spielertruppen ziehen sich zurück wenn sie einen Gesamtschaden genommen haben der gleich ihrer Zähigkeit ist, also wenn ihr Leben genau auf null ist.

Sich zurückziehende Armeen eines Spielers bewegen sich in eine benachbarte Provinz. Diese muss dem Spieler selbst gehören oder frei sein. Wenn keine dieser Optionen vorhanden ist, stirbt die Armee.

Sobald eine Armee sich zurückgezogen hat. Sobald eine Armee sich zurückgezogen hat, legt man sie um, um das zu signalisieren. Jeder zusätzliche Schaden, den die Armee in dieser Runde bekommt tötet sie.

Nach dem Kampf ziehen alle Armeen eines Spielers die gemeinsam Rückzug antreten auch gemeinsam aufs Nachbarfeld.

Zurückgezogene Armeen verlieren alle ihre übrigen Aktionspunkte.

Am Ende jeder Runde, sobald alle Spiele die Manöverphase beendet haben, werden die zurückgezogenen Armeen wieder normal aufgestellt.

Prinzessinnen

Prinzessinnen kommen gleich zu Beginn des Spieles zum Zug und werden alle gemeinsam in die Hauptstadt der Startprovinz jedes Spielers gesetzt.

Eine Prinzessin kann sich nur einmal pro Runde in eine benachbarte Provinz bewegen und hat keine Möglichkeit des Rückzugs.

Sobald eine Prinzessin Schaden nimmt, stirbt sie und wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler, der eine gegnerische Prinzessin tötet bekommt einen Siegpunkt.

Prinzessinnen werden von Festungen in der gleichen Provinz geschützt. Nur wenn genügend Schaden entsteht, um alle Festungen in der Provinz zu zerstören, kann weiterer Schaden auf die Prinzessin übergehen.

Festungen

Festungen können während der Entwicklungsphase von Spielern mit der Baumeister Fertigkeit (Stufe IV der Handwerkstechnologie) gebaut werden. Für mehr Details, siehe Abschnitt *Aktionen*.

Wenn eine Festung auf der Karte platziert wird bekommt der Besitzer Siegpunkte. Siehe Abschnitt *Siegpunkte*.

Es kann maximal zwei Festungen in einer Provinz geben.

Festungen können nicht bewegt werden und sie schützen die Prinzessinnen in einer Schlacht.

Wenn eine Festung zerstört ist, geht sie an den Besitzer zurück und der Eroberer bekommt 3 Siegpunkte.

[Barbaren]

Barbaren sind neutrale Einheiten, die zu Spielbeginn die Karte besetzen. Sie haben keine Aktionspunkte und bewegen sich nicht, haben aber immer die Möglichkeit sich zurückzuziehen.

Barbaren Armeen haben unterschiedliche Stärke und Zähigkeit, die während des Spiels wachsen. Barbaren Stärke und Zähigkeit sind gleich:

- 1 für Runden 1, 2 und 3
- 2 für Runden 4, 5, 6 und 7
- 3 für Runden 8, 9 und 10

Barbaren Rückzugsregeln

Barbaren Armeen verwenden die erste verfügbare der folgenden Rückzugsregeln:

- In eine leere Provinz
- In eine Barbarenhauptstadt
- In ein Barbaren Handelszentrum
- In eine andere Barbaren Provinz

Wenn zwei oder mehr Provinzen der gleichen Art verfügbar sind (z.B. zwei leere Provinzen) wählt der Angreifer wohin sich die Barbaren zurückziehen.

Wenn es keine Möglichkeit für eine Barbarenarmee gibt, sich zurückzuziehen, wird sie aus dem Spiel genommen, wobei keine Siegpunkte vergeben werden (diese Einheit wurde ja nicht vom Angreifer zerstört, sondern hatte nur keine Möglichkeit sich zurückzuziehen und wurde somit aus dem Spiel entfernt).

Schadensverteilung

Barbaren haben eine fest geregelte Art den Schaden zu verteilen. Barbarische Einheiten in einer Provinz verteilen den Schaden wie folgt:

- Um die größte angreifende Armee zu zerstören; das tun sie bis nicht mehr genügend Schaden übrig ist um andere Armeen zu zerstören
- Um die größte Armee zum Rückzug zu zwingen
- Der restliche Schaden geht auf die nächstgrößte Armee über

Zum Beispiel enthält eine Provinz eine Barbarenfestung und eine Barbarenarmee. Während der fünften Spielrunde wird sie von einem Spieler mit Kommandanten Fertigkeit attackiert, der dafür drei Infanterie Einheiten und eine Kavallerie verwendet. Die Barbaren machen einen Gesamtschaden von 7. Somit verteilen Sie 4 Schaden auf die Kavallerie (stirbt), 2 Schaden auf eine der Infanterieeinheiten (stirbt) und 1 Schaden auf eine andere Infanterieeinheit (Zieht sich zurück).



Abb. 29

[Krieg]

Zwei Spieler befinden sich im Krieg sobald einer der beiden eine Aktion aufwendet um dem anderen den Krieg zu erklären.

In Kriegszeiten dürfen Spieler einander attackieren.

Ein Krieg endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die Spieler erreichen ein Friedensabkommen
- Das Ende einer Runde während der kein Schaden im Zuge des Krieges ausgeteilt wurde
- Das Ende der dritten Runde (Inklusive der Runde als der Krieg erklärt wurde)

Im unwahrscheinlichen Fall, dass Spieler A und B sich im Krieg befinden und einer der beiden (A) **nochmals** dem anderen (B) den Krieg erklärt, beendet der ‚neue‘ Krieg den ‚alten‘ und der ‚neue‘ Krieg kann wieder bis zu drei Runden dauern.

[Allianzen]

Allianz Spiele werden nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen, weil die Strategie komplexer als im Einzelspiel wird.

Ein Allianzspiel kann von 4 Spielern (2 gegen 2) oder von 6 Spielern (3 gegen 3 oder 2 gegen 2 gegen 2) gespielt werden.

Allianzen können gebildet werden bevor oder nachdem die Spieler ihre Länder gezogen oder gewählt haben, aber vor Beginn der ersten Runde.

Es gibt ein paar kleine Regeländerungen für das Allianzspiel:

- Spieler können sich durch alle alliierten Provinzen bewegen als wären es ihre eigenen.
- Spieler können Armeen in alliierten Provinzen bauen, dürfen aber keine Festungen bauen, können aber auch alliierte Armeen aufrüsten.
- Krieg findet zwischen Allianzen statt, somit reicht es, wenn ein Spieler einer Allianz einer anderen Allianz den Krieg erklärt, wodurch alle Spieler der ersten Allianz sich mit allen Spielern der anderen Allianz im Krieg befinden.
- Spieler gewinnen nicht mehr alleine, die Allianz gewinnt als Team. Siehe Abschnitt *Siegepunkte*.

[Siegpunkte]

Das Ziel des Spiels und auch der Weg zum Sieg ist es Siegpunkte (SP) anzusammeln.

Du kannst SP auf verschiedene Arten sammeln. Das Erreichen einer bestimmten Punktezahl, abhängig von der Art des Spiels, das du spielst, bedeutet den Sieg!

Provinzen erobern – jede Hauptstadt, die du kontrollierst, bringt dir 3 SP, jedes Handelszentrum 2 SP und jede andere Provinz 1 SP. So lange du die Provinzmarken kontrollierst gehören dir die Siegpunkte.

Festungen bauen und sie behalten – jede Festung die noch steht ist 3 SP wert, also wenn du sie baust nimmst du dir eine Festungs-Siegpunkt Marke. Du verlierst die Punkte, wenn deine Festung zerstört wird.

Gegnerische Einheiten töten – jede getötete Prinzessin ist 1 SP wert, jede Infanterie 1 SP, jeder Bogenschütze 2 SP, jede Kavallerie 3 SP. Nimm dir die SP Marken, du kannst diese Siegpunkte nicht mehr verlieren.

Barbaren töten – jede getötete Barbarenarmee ist 1 SP wert.

Festungen zerstören – jede zerstörte Festung ist 3 SP wert, egal ob die Festung einem Spieler oder einem Barbaren gehört. Verwechsle diese SP nicht mit den Spezialmarken für den Festungsbau.

Siegpunkte kaufen – während der Handelsphase jeder Runde kannst du Gold aufwenden um Siegpunkte zu kaufen. Jeder SP kostet 10 Gold.

Baumeister, Händler und Krieger – jeder von ihnen ist 3 SP wert und diese werden an den Spieler vergeben, der den meisten Fortschritt in Handwerk, Handel bzw. Militär geleistet hat. Im Falle eines Gleichstandes werden diese SP nicht vergeben. Es ist auch möglich, dass ein Spieler alle drei Marken hält!

Voraussetzungen für den Sieg

Es gewinnt der/die Spieler oder Allianz(en), die die meisten Siegpunkte haben, wenn:

- die Runde beendet wird, in der ein Spieler / eine Allianz die nötige Anzahl der Siegpunkte erreicht hat
- die 10. Runde beendet wird

Die Anzahl von SP, die vor dem Ende der 10. Runde benötigt werden, um zu gewinnen ist wie folgt:

Eizelspiel (Spieleranzahl)	Siegpunkte
6	27
5	30
4	33
3	37
2	42



Abb.30 Informationskarte: Spielbedingungen

Allianzspiel	Siegpunkte
3 vs 3	75
2 vs 2	65
2 vs 2 vs 2	55

[Festungs- und Armeekosten]



=



=



=



=



[Fragen und Antworten]

Allgemein

F: Was passiert, wenn ein Spieler das Spiel verlässt?

A: Im Allianzspiel endet das Spiel sofort. Wenn die Teams sich dennoch entscheiden den Sieger zu bestimmen werden die Siegpunkte gezählt und das Team mit den meisten SP gewinnt. In der Einzelspieler Variante gibt es zwei Möglichkeiten:

- das Spiel beenden, die SP zählen und den Sieger bestimmen
 - weiterspielen, wenn der Spieler der das Spiel verlassen hat nicht einen der anderen Spieler bevorteilt hat
- Die Entscheidung liegt bei den Spielern, die sich noch im Spiel befinden. Wenn sie weitermachen wollen, werden die Ressourcen und SP des Spielers an die Bank retourniert, alle Provinzmarken werden auf die Karte zurückgelegt und seine/ihre Armeen und Festungen verhalten sich wie Barbaren.

F: Unsere Zeit wird knapp. Wie können wir das Spiel frühzeitig und dennoch fair beenden?

A: Wählt eine Zeit oder Rundenbeschränkung und wer die meisten SP zu diesem Zeitpunkt hat gewinnt.

F: Wo kann ich mehr Informationen über dieses Spiel finden? Gibt es Regeln in anderen Sprachen?

A: Auf der beiliegenden CD sowie online unter www.warriorsandtraders.com findest du Informationen in mehreren Sprachen

Unterhaltsphase

F: Wenn ich nur noch eine Essensration übrig habe, kann ich die Kavallerie damit erhalten indem ich sie gegen eine Infanterie tausche?

A: Nein, eine Armee muss nach den Regeln ernährt werden, sonst stirbt sie.

F: Wenn ich genügend Essensrationen habe um alle meine Armeen zu erhalten, kann ich trotzdem welche oder gar alle nicht ernähren?

A: Ja, aber diese Armeen werden verhungern und sterben.

F: Kann ich zuerst die Ressourcen einsammeln und dann die Armeen erhalten?

A: Nein, die Reihenfolge ist strikt festgelegt.

Entwicklungsphase

F: Kann ich mehr als eine Armee mit einer Aktion bauen, wenn ich die Ressourcen dafür habe?

A: Nein, eine Armee aufstellen Aktion erlaubt dir genau eine Armee.

F: Ich habe soeben meine Handwerkstechnologie auf Stufe IV gesteigert, was mir mehr Essensrationen gibt. Kann ich die Differenz einsammeln?

A: Nein, Ressourcen können nur in der Unterhaltsphase eingesammelt werden. Du hast deine Technologie in der Entwicklungsphase gesteigert und kannst nicht zur vorherigen Phase zurückspringen. Du bekommst die zusätzlichen Essensrationen in der nächsten Runde.

F: Ich habe meine erste Aktion verwendet um mein Handwerk auf Stufe IV zu steigern. Kann ich in der zweiten Aktion eine Festung bauen?

A: Ja, Vorteile, die sich durch die Steigerung einer Technologie ergeben, werden sofort wirksam.

F: Kann ich im Einzelspiel eine Armee eines anderen Spielers aufrüsten?

A: Nein.

F: Ich habe meine erste Aktion gesetzt nachdem mir jemand den Krieg erklärt hat. Kann ich zurückgehen und meine Aktion ändern?

A: Nein, du kannst nur mit deiner zweiten Aktion reagieren und mit allen Extra Aktionen.

Handel

F: Ich bin auf Stufe I der Handelstechnologie. Kann jemand eine Handelsroute mit mir eröffnen?

A: Ja. Der einzige Spieler, der sich Sorgen machen muss, ob er das darf, ist der der die Handelsroute öffnet. Du benötigst nur ein Handelszentrum.

F: Ich habe vergessen ein paar Ressourcen während der Handelsphase zu tauschen, welche jetzt vorbei ist. Kann ich trotzdem noch handeln?

A: Nein.

F: Ich bin auf Stufe I der Handelstechnologie also ist meine Handelsrate für die Bank 7 zu 1. Kann ich mir um 3 Waffen und 4 Material 1 Gold kaufen?

A: Nein, du kannst nur 7 Ressourcen derselben Art gegen eine Ressource einer anderen Art wechseln.

F: Ich habe die Fertigkeit Kaufmann. Die Runde ist zu Ende und ich habe 15 Gold und sonst keine Ressourcen, also verdopple ich mein Gold. Was passiert dann?

A: Du musst der Bank alles zurückgeben was 20 überschreitet. Nur weil du weniger als 20 Stück einer Ressource hast, bedeutet das nicht, dass du mehr als 20 Stück einer anderen Ressource haben darfst.

Armeen und Schlachten

F: Ich habe zwei Armeen und will eine Barbaren Provinz angreifen. Beide Armeen haben Aktionspunkte (AP) um dorthin zu gelangen, aber nur eine hat genug AP übrig für den Kampf. Kann ich mit beiden Armeen hineinziehen aber nur mit einer kämpfen?

A: Nein, jede Armee die in eine Barbaren Provinz einfällt muss auch APs für den Kampf übrig haben.

F: Ich habe die Fertigkeit Doppelangriff und meine Kavallerie hat gerade gegen die Barbaren mit 2 Stärke gewonnen. Sie hat 1 Leben übrig und ich will nochmal mit ihr angreifen. Wie viel Schaden macht meine Kavallerie jetzt?

A: Sie macht 3 Schaden, genau wie bei der ersten Schlacht.

F: Meine Bogenschützen haben sich in eine Provinz zurückgezogen welche jetzt attackiert wird. Wie viel Schaden werden meine Bogenschützen jetzt machen?

A: Null, zurückgezogene Einheiten machen keinen Schaden.

F: Ich habe meine Einheiten für einen Angriff verwendet und sie haben überlebt. Jetzt werde ich angegriffen. Wie viel Schaden machen meine Einheiten jetzt?

A: Deine Einheiten machen so viel Schaden, wie sie Stärke haben, und das in jedem Kampf solange sie nicht sterben oder sich zurückziehen. Zurückgezogene Einheiten machen keinen Schaden.

Allianzspiel

F: Sowohl mein Bündnispartner als auch ich haben Armeen in derselben Provinz. Wer besitzt die Provinz, wer erhält die Ressourcen?

A: Der, der die Provinzmarke hat.

F: In einem Allianzspiel möchte ich die Provinz von einem Verbündeten an mich nehmen. Wie mache ich das, da ich ihn ja nicht angreifen kann?

A: Dein Verbündeter zieht mit all seinen Einheiten aus der Provinz aus und gibt seine Provinzmarke zurück. Wenn du schon Einheiten dort hast, nimmst du einfach die Spielmarke und die Provinz geht auf dich über. Wenn du dort keine Einheiten hast, wird die Provinz frei und jemand anderer kann vielleicht dorthin bevor du am Zug bist. Also um auf der sicheren Seite zu sein ist es besser bereits eine Einheit dort zu haben, wenn dein Bündnispartner abzieht.

F: Darf ich eine Armee eines Verbündeten aufrüsten?

A: Ja.

F: Und eine Armee eines Gegners?

A: Nein.

Siegpunkte

F: Während einem Kampf habe ich einen Feind/Barbaren zum Rückzug gezwungen, aber ich konnte ihnen nicht genug Schaden machen um sie aus dem Spiel zu werfen. Bekomme ich Siegpunkte für ihre Zerstörung?

A: Nein! Du bekommst nur SP für die Einheiten die du im Kampf durch direkten Schaden zerstört hast.

F: Ich bin auf Stufe III der Handwerkstechnologie und habe eine Entwicklungsmarke schon auf der nächsten Steigerung liegen. Ein Gegner ist auf der gleichen Stufe, hat aber schon zwei Entwicklungssteine auf der Steigerung liegen. Wer bekommt die Baumeister Spielmarke?

A: Dein Gegner. Er/sie ist in der Handwerkstechnologie weiter fortgeschritten als du.

F: Wir spielen das Einzelspiel mit 4 Spielern. Ich habe als erstes die Bedingungen für den Sieg (33 SP) während einer Handelsphase erreicht, indem ich Siegpunkte gekauft habe. Am Ende der Runde waren dann aber zwei meiner Festungen zerstört und ich war wieder unter der Grenze. Hab ich gewonnen?

A: Nein. Sieg ‚passiert‘ am Rundenende.

F: Kann ich Siegpunkte außerhalb der Handelsphase kaufen?

A: Nein

Weitere Informationen und Fragen und Antworten findest du online unter www.warriorsandtraders.com/de/.

[Mitwirkende]

Warriors & Traders™ ist ein Spiel entwickelt von Andrei Novac

Grafiker

Maria Marin & George Necula

Spielentwicklung

Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Agnieszka Kopera, Andrei Novac

Deutsche Übersetzung

Christine & David Schmitt

Spielerests

Florin Neacșu, Alexandra Florea, Vlad Sladariu, Kasia Kociołek, Tomek Więk, Agnieszka Kopera, Bartek Bielaś, Radu Epure, Andrei Carstina, Daniel Bozgan, Alexandru Aleman, Bogdan Rozenberg und viele andere tolle Leute

Entwicklung des Handbuchs

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Andrei Novac, Alexandra Florea, Florin Neacșu

Besondere Beiträge

Sorin Patilineț, Ciprian Pantea, Mihai Marin

Danksagung

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Alexandru Novac, Alexandra Florea, Radu Epure, Sorin Patilineț, Daniel Bozgan, Ciprian Pantea, Ina Strungaru, Ștefan Atanasiu, Maria Novac, Andreea Kertesz, Andrei Carstina, Bogdan Rozenberg

Besuche die NSKN Website auf www.nskn.net für weitere Brettspiele.

© 2011 NSKN Legendary Games SRL

Warriors & Traders ist eine Marke der NSKN Legendary Games, alle Rechte vorbehalten.

Das Spiel darf ohne das schriftliche Einverständnis von NSKN Legendary Games weder ganz noch teilweise nachgebildet werden.



ULSTER

YORKSHIRE

CONNAUGHT

DUBLIN

MUNSTER

WALES

WESSEX

NOR DIE