

ALB	Available Leader Box des Spielers
Armee	Eigener (farbiger) General und eine/mehrere Legionen oder andere Einheiten.
IPs	Influence-Punkte in Rot (Militär), blau (Senat) oder gelb(Populace).
Govern/Regieren	Spieler hat seinen farbigen Governor auf der Support Leiste der Region
Capital	Hauptstadt
Unit/Einheit	Spielstein einer militärischen Einheit wie Legion, Militia, Barbaren, Barbaren Leader, gegnerischer Emperor. 
Region	Provinzen, Seazonen und Homelands der Barbaren
Errata	Inaktive Barbaren (nur) in ihren Homelands werden hinsichtlich Kampf ignoriert!

Das Spiel endet (7.1)

- sofort, wenn die Ereignis-Karte DIOCLETIAN gezogen wird oder
- wenn am Ende des Zuges eines Spielers dieser
 - Emperor ist und
 - 60 oder mehr Legacy Punkte hat (oder ein Kurzspiel mit 40 Legacy Punkten).
 Dann wird der Spielzug in der Weise zu Ende gespielt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Spielerzügen hatten.

Dann erhalten die Spieler noch die folgenden Sonder-Legacy-Punkte:

Es wird geprüft, wer die höchste Anzahl an Spielerzügen EMPEROR OF THE ROMAN EMPIRE war. Bei Gleichstand erhalten beide Spieler die Punktzahl.

Platz	Legacy Punkte
1	10
2	6
3	3
4	0

Ein Spieler muss mindestens einmal EMPEROR gewesen sein, um die Punkte zu erhalten.

Der Spieler, der jetzt die meisten LEGACY-Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt

1. der derzeitige EMPEROR
2. der derzeitige PRETENDER
3. der Spieler, der die meisten Provinzen regiert
4. der Spieler, der die meisten Legionen kommandiert
5. der Spieler, der mit W6 die höchste Augenzahl hat.

Jeder Spieler spielt alle folgenden Phasen **alleine** durch:

Phase 1 – UPKEEP

Der Spieler nimmt aus allen (seinen) Provinzen, die er regiert, alle Quaestor- und Castra-Marker weg.



Phase 2 – CRISIS TABELLE WÜRFELN

(9.0)

Mit je einem weißen und schwarzen Würfel würfeln und auf der Crisis-Tabelle (unterschiedliche Tabellen je nach Spielerzahl!).

Crisis-Tabelle für 4 Spieler:

VALUE	CRISIS
02	IRA DEORUM
03	SASSANIDS
04	FRANKS
05	SASSANIDS
06	GOTHS
07	EVENT
08	ALAMANNI
09	NOMADS
10	FRANKS
11	NOMADS
12	PAX DEORUM



Ira Deorum	In jedem Homeland der Barbarenstämme wird jeweils ein inaktiver Spielstein auf die aktive Seite gedreht. Es wird nicht wegen einer Invasion gewürfelt!
Event	Eine Event-Karte ziehen und das Ereignis ausführen.
Pax Deorum	Alle Spieler wählen sich aus ihrem Nachziehstapel eine Karte aus und nehmen diese, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen, auf die Hand.
Alle übrigen Völker	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ein Spielstein des genannten Volkes wird in dessen Homeland von der inaktiven Seite auf die aktive Seite gedreht. 2. Der weiße und der schwarze Würfel werden erneut gewürfelt. 3. Ist die Augenzahl des schwarzen Würfels kleiner/gleich wie die Anzahl der aktiven Spielsteine im Homeland des Stammes, dann machen so viele aktive Stammesspielsteine eine Invasion, wie die Augenzahl des schwarzen Würfels beträgt. 4. Die Augenzahl des weißen Würfels bestimmt die erste und zweite Provinz (wie auf dem Spielplan aufgedruckt) der Invasion. 5. Platziere in der ersten aufgeführten Provinz drei Barbaren (Leader zuerst), dann drei in der nächsten etc. 6. Sind dann immer noch am Ende des Pfades Barbaren-Spielsteine übrig, dann wird der Rest in das Homeland der Barbaren mit der aktiven Seite hingelegt. 7. Barbaren beginnen niemals eine Schlacht und verschiedene Stämme existieren friedvoll in der selben Provinz.




Phase 3 – AKTIONEN AUSFÜHREN

(6.3)

Der Spieler kann unter Ausspielen seiner Handkarten und der damit verbundenen IPs folgende Aktionen – auch selbe mehrfach – ausführen.

Art	IPs	Aktion
Militär	x	General rekrutieren Aktion: Eigenen General-Marker aus Vorrat in ALB legen. Kosten: wie auf Rückseite des Spielsteins
	1	Eine Armee aufstellen Aktion: Legion mit voller Stärke und General aus der ALB in eine Provinz legen, die der Spieler regiert.
	x	Hinzufügen einer Legion in eigene Armee Aktion: Legion mit voller Stärke zu einer eigenen Armee in Provinz setzen, die der Spieler regiert. Kosten: IPs wie Anzahl der Legionen nach dem Hinzufügen dieser Legion
	1	Legion trainieren Eine Legion mit reduzierter Stärke auf die volle Stärke drehen.
	1	Armee bewegen Eine eigene Armee von einer Region in eine benachbarte Region (auch Meer) bewegen Bewegungsregeln: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung (bei Zahlung mehrere IPs) auch über mehrere Regionen • In der Zielregion die Armee außerhalb der Hauptstadt platzieren • Im Hauptstadt-Feld darf sich immer nur die Armee eines Spielers befinden • Während der Bewegung darf keine Legion abgegeben oder aufgenommen werden. • Militia darf sich <u>nicht</u> mit einer Armee bewegen, aber sich mit einer Armee im Hauptstadt-Feld befinden. • Armee darf Bewegung nicht in Meerfeld beenden. Kostenlose Bewegung einer eigenen Armee ohne Zahlung von IPs jederzeit während des eigenen Spielzugs: <ul style="list-style-type: none"> • von der Provinz in die nicht von gegnerischen Armee besetzte Hauptstadt-Feld der Provinz • vom Hauptstadt-Feld in die dazugehörige Provinz
	1	Eine Schlacht beginnen Einen Kampf mit einer eigenen Armee in einer Region mit einer fremden Armee beginnen. Eine Schlacht muss vollständig durchgeführt werden, bevor eine weitere begonnen wird. Eine Armee, die in eine Schlacht verwickelt ist, darf bis zum nächsten Spielzug des Spielers nicht ausgewählt werden, um eine (neue) Schlacht zu beginnen oder eine Bewegung zu machen.
	1	Mob in einer Provinz zerstören Eine Armee in einer Provinz, die man regiert, aktivieren und - so viele Mob-Spielsteine aus der Provinz nehmen, wie sich Einheiten in der Armee befinden - den Support Level der Region um eins herabsetzen Dies gilt nicht als Aktion Schlacht beginnen – man erhält dafür keine Legacy Punkte! Die Armee kann sich danach noch die Aktionen Armee bewegen und Schlacht beginnen durchführen.

Senat	x	Governor rekrutieren Aktion: Governor-Marker aus Vorrat in ALB legen. Kosten: wie auf Rückseite des Spielsteins								
	x	Governor in Region platzieren Aktion: eigenen Governor in Provinz platzieren und damit fremden Governor ersetzen. In einem Spielerzug kann eine Provinz nur einmal das Ziel dieser Aktion sein! Man muss dort keine Einheiten haben! Nicht möglich in Provinzen mit - Breakaway Marker - Seat of Power Marker   Der Spieler benötigt dazu die folgende Anzahl an Stimmen/Votes: <ul style="list-style-type: none"> • Support-Level der Provinz mal zwei • plus eine Stimme pro Einheit (Def siehe 4.0) des die Provinz regierenden Spielers in der Hauptstadt • minus eine Stimme pro Einheit des agierenden Spielers in der Hauptstadt der Provinz (aber maximal bis auf 1) Pro ausgespieltem Senats IP würfelt der Spieler mit einem Würfel und erhält Stimmen wie folgt: <table border="1" data-bbox="1074 1010 1485 1308"> <thead> <tr> <th>Augenzahl</th> <th>Stimmen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>+1 Stimme, aber nur, wenn eine (graue) neutrale Fraktion die Zielprovinz regiert</td> </tr> <tr> <td>2-5</td> <td>+ 1 Stimme</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>+ 1 Stimme plus diesen Würfeln erneut würfeln (wenn erneut 6, dann wiederum erneut würfeln ...)</td> </tr> </tbody> </table> Wurde die benötigte Stimmenzahl erreicht, dann: <ul style="list-style-type: none"> • alle Mob-Spielsteine aus Provinz entfernen • alle Miliz-Spielsteine aus Hauptstadt entfernen • bisherigen Gouverneur zurück in ALB des Spielers oder Vorrat bei grauem Governor • den Support-Level der Provinz um 1 verringern – maximal bis auf 1 Ausnahme Italia: Support Level neu setzen: 1 plus wie Anzahl der Provinzen beträgt, die der Governor regiert (bzw Anzahl der grauen Governor) • Ggf des Support Level in Italien korrigieren – dieser ist gleich wie Anzahl der Provinzen, die der Governor von Italien regiert! 	Augenzahl	Stimmen	1	+1 Stimme, aber nur, wenn eine (graue) neutrale Fraktion die Zielprovinz regiert	2-5	+ 1 Stimme	6	+ 1 Stimme plus diesen Würfeln erneut würfeln (wenn erneut 6, dann wiederum erneut würfeln ...)
Augenzahl	Stimmen									
1	+1 Stimme, aber nur, wenn eine (graue) neutrale Fraktion die Zielprovinz regiert									
2-5	+ 1 Stimme									
6	+ 1 Stimme plus diesen Würfeln erneut würfeln (wenn erneut 6, dann wiederum erneut würfeln ...)									
	2	Governor aus Provinz zurücknehmen <ul style="list-style-type: none"> • Eigenen Governor aus Provinz in ALB legen • Neutralen grauen Governor auf Support-Level 1 in Provinz legen • Ggf des Support Level in Italien korrigieren – ist gleich 1 plus Anzahl der anderen Provinzen, die der Governor von Italien regiert! 								

Popu- lace	x	Support Level erhöhen - nicht möglich in Italia! - Support-Level um eine Stufe in einer Provinz, die man regiert erhöhen. Kosten: IPs wie neuer Level						
	2	Militia platzieren Nicht möglich in Hauptstadt, in der - bereits ein Militia-Marker liegt - sich feindliche Einheiten befinden Aktion: Einen Militia-Marker in Hauptstadt einer Provinz legen, die man regiert Militia <ul style="list-style-type: none"> kann sich nicht aus Hauptstadt wegbe- wegen wird entfernt, wenn ein neuer Governor in die Provinz gesetzt wird 						
	2	Mob-Marker entfernen Entferne einen Mob-Marker in einer Provinz, die du regierst.						
	3	Spiele durchführen – eine Verschönerung bauen In einer Provinz, die man regiert, ein Gebä- ude bauen, das dort noch nicht errichtet wur- de. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td>Amphie- theater</td> <td>Keine neuen Mob-Marker in der End of Turn Phase</td> </tr> <tr> <td>Basilica</td> <td>Nur in Italia: + 1 Würfel bei Aktion Governor platzieren</td> </tr> <tr> <td>Limes</td> <td>Barbaren, die eine Invasion machen, werden ab Provinz mit Limes und den nachfol- genden mit ihrer inaktiven Seite platziert. Sie führen dann nicht zu Abzug von Support.</td> </tr> </table>	Amphie- theater	Keine neuen Mob-Marker in der End of Turn Phase	Basilica	Nur in Italia: + 1 Würfel bei Aktion Governor platzieren	Limes	Barbaren, die eine Invasion machen, werden ab Provinz mit Limes und den nachfol- genden mit ihrer inaktiven Seite platziert. Sie führen dann nicht zu Abzug von Support.
Amphie- theater	Keine neuen Mob-Marker in der End of Turn Phase							
Basilica	Nur in Italia: + 1 Würfel bei Aktion Governor platzieren							
Limes	Barbaren, die eine Invasion machen, werden ab Provinz mit Limes und den nachfol- genden mit ihrer inaktiven Seite platziert. Sie führen dann nicht zu Abzug von Support.							

K A M P F

(8,1)
Einen Kampf mit einer eigenen Armee in einer Region mit einer frem-
den Armee beginnen (kostet 1 roten Militär-IP). **Der Kampf dauert
eine Runde!**

(Eine Armee, die in eine Schlacht verwickelt ist, darf bis zum nächs-
ten Spielzug des Spielers nicht ausgewählt werden, um eine (neue)
Schlacht zu beginne oder eine Bewegung zu machen.)

Errata: Inaktive Barbaren im Homeland werden hinsichtlich Kampf
ignoriert!
Beachte: Militia kann sich nicht aus der Hauptstadt wegbewegen!
Wenn sie im Hauptstadt-Feld ohne General ist, wird sie vom
Governor der Provinz kommandiert (Errata)

Der Kampf findet **gleichzeitig** statt - beide Spieler würfeln mit der
folgenden Anzahl an Würfeln:

Legion, Militia, Barbaren	1
Barbaren Leader	2
Rival Emperor	3

Die Einheiten benötigen für einen Treffer die folgende Augenzahl:

Full-strength Legion,	3,4,5,6
Barbaren, Barbaren Leader, Rival Emperor	4,5,6
Reduced Strenght Legion, Militia,	5,6

Jede gewürfelte Augenzahl „6“ gilt als Treffer und der Würfel darf
nochmals gewürfelt werden, bei einer weiteren „6“ erneut etc. Dieser
erneuten Augenzahlen werden, soweit ein Treffer erzielt wurde, als
Treffer hinzugefügt.

Treffer werden wie folgt umgesetzt:

Vor der Schlacht	Auswirkung Treffer	Bemerkung
Full strenght Legion	wird reduced strenght Legion	
Reduced Strenght Legion		In den Vorrat
Barbaren	ist eliminiert	Zurück in ihr Homeland mit inaktiver Seite nach oben
Barbaren Leader		Ganz aus dem Spiel nehmen
Rival Emperor		In den Vorrat
Militia		In den Vorrat

Wird die Armee eines Spieler (Romans) eliminiert, kommt der Ge-
neral des Spielers in dessen in die Available Leader Box!

Treffer gegen Barbaren können vom Angreifer beim Gegner aus-
gewählt werden.

Spieler müssen Treffer, die sie erleiden, in folgender Rangordnung
wegnehmen:
Militia, danach
Barbaren, danach
Legionen

Gewinner der Schlacht: (8.2)

Ist der Spieler, der mehr Treffer verursacht hat (bei
Gleichstand gewinnt der Verteidiger)

Ist eine Seite ganz eliminiert, dann ist die andere Seite –
unabhängig von der Trefferzahl - der Gewinner!

Sind beide Seiten eliminiert, gibt es keinen Gewinner!

**Der Gewinner einer Schlacht erhält zwei Legacy Punkte. Zusätzlich
erhält er pro eliminierten Barbaren Spielstein einen weiteren Legacy
Punkt.**

- Verliert ein Römer (Spieler) eine Schlacht, muss er sich,
- (nur) wenn er sich in der in der Hauptstadt/Capital verteidigt
hat, in die Provinz der Hauptstadt zurückziehen.
 - nicht zurückziehen, wenn er sich in der Provinz befand

**Alle überlebenden, verlierenden Barbaren-Einheiten kommen zurück
in ihr Heimatland, mit der aktiven Seite nach oben!**

**Musste sich eine römische (Spieler) Armee aus der Hauptstadt zu-
rückziehen, darf der Gewinner der Schlacht in die Hauptstadt/Capital
freiwillig ziehen!** (8.4)

Phase 4 – SUPPORT CHECK

(6.4)

(Nur der aktive Spieler!)

Die nachfolgenden Schritte in der aufgeführten Reihenfolge durch-
führen:

- Reduziere den Support Level um 1 in aller Provinzen, die der
Spieler regiert, in denen sich mindestens eine der folgenden
Einheiten befindet:
- Barbaren
- Rival Emperor
- feindliche Armee **in der Hauptstadt**
- Bist du Emperor (Governor von Italia), dann reduziere in Italia den
Support Level um 1, wenn sich auf dem Spielplan eine der folgen-
den Spielsteine befindet:

Spieler mit folgenden Spielsteinen:	
 	 2x 4+  2x 4+  2x 3+  3x 4+  3x 4+  3x 4+
Pretender	Rival Emperor

- Alle deine Governor in folgenden Provinzen werden entfernt (in ALB) und durch neutrale (graue) Governor auf Support Level 1 ersetzt, in denen
 - der Support Level null beträgt
 - die Anzahl an Mob-Spielsteinen gleich/größer ist wie der Support Level der Provinz

Den Support Level in Italia ggf. wie folgt korrigieren:

- Wurden neutrale Governor platziert, dann den Support Level in Italia, wenn dort ein neutraler Governor ist, auf die Anzahl setzen, die der Zahl der Provinzen mit neutralen Governors entspricht.
- Ist der Spieler Emperor (Governor von Italia, dann den Support Level in Italia auf die Anzahl setzen, die der Zahl der Provinzen entspricht, die der Spieler regiert.

Wird der Support Level in Italia dann null, dann dort der Governor des Spielers durch einen neutrale Governor ersetzen und diesen auf den Support Level setzen, die der Zahl der Provinzen mit neutralen Governors entspricht.

Phase 5 – EIGENE MACHT ALS PRETENDER ERWEITERN
(6.5)

Pretender: Ein Spieler hat einen SEAT OF POWER-Marker in einer Provinz, die er regiert.



Nur wenn der Spieler ein Pretender ist:

Mit Ausnahme von Italia legt der Spieler in jede Provinz, die er regiert, einen Breakaway-Marker, wenn diese Provinz zu Beginn dieser Phase

- einen Support-Level von 3 oder höher hat
- noch keinen Breakaway-Marker in der Provinz liegen hat
- benachbart zu einer Provinz des Pretenders liegt (mit Seat of Power-Marker oder Breakaway-Marker)



Phase 6 – LEGACY ERHALTEN
(6.6)

Die nachfolgenden Schritte in der aufgeführten Reihenfolge durchführen:

- Nur wenn der Spieler PRETENDER ist und es keinen anderen Pretender gibt:**
 - je Provinz, die der aktive Spieler regiert und in der sein Seat of Power- oder Breakaway- Marker liegt, erhält der Spieler einen Legacy-Punkt.
- Nur wenn der Spieler EMPEROR ist:**
 - Entferne in allen Provinzen, die du regierst, die Breakaway- und Seat of Power-Marker .
 - der Spieler erhält Legacy-Punkte wie folgt:
Anzahl wie Support-Level in Italia minus Anzahl der Provinzen, die ein Pretender regiert. Eine negative Zahl wird als Null gezählt.
 - Setze deinen Emperor-Turn Marker um ein Feld weiter, wenn es derzeit keinen Pretender oder Rival Emperor gibt.



- Erhalte einen Legacy-Punkt pro Provinz, die du regierst.

4. Erhalte einen Legacy-Punkt pro Gebäude, das in Provinzen, die du regierst, gebaut ist.



Phase 7 – KARTEN KAUFEN/VERKAUFEN

Political Points (5.3)	Jede Provinz, die der Spieler regiert, produziert die folgende Anzahl an Political Points: - Support Level minus Mob-Marker in der Provinz
------------------------	---

- Alle vom Spieler ausgespielte Karten werden auf dessen Feld DISCARD PILE gelegt.
- Der Spieler kann beliebig viele Handkarten in sein Feld DISCARD PILE legen.
- Der Spieler kann mit seinen POLITICAL-Points (Definition siehe zu Beginn der Spielehilfe) Karten

- **kaufen** (auf das Feld Discard Pile legen) – Kosten siehe Tabelle unten!
- **verkaufen**, die im DISCARD PILE liegen (ganz aus dem Spiel nehmen) – Kosten: 3 Political Punkte (Regel 5.3)

Der Spieler darf in seinem AVAILABEL Pile und DISCARD PILE nachsehen, bevor er Karten kauft/verkauft.

Kosten einer Karte:
(5.3)

Wie aufgedruckt	Aufgedruckter Wert ist kleiner/gleich wie Anzahl der Provinzen, die der Spieler regiert
Doppelt wie aufgedruckt	Aufgedruckter Wert ist größer wie Anzahl der Provinzen, die der Spieler regiert

Plus 1 pro in diesem Spielzug bereits gekaufte Karte!

Phase 8 – ENDE SPIELERZUG
(6.8)

Die nachfolgenden Schritte in der aufgeführten Reihenfolge durchführen:

- Lege in jede Provinz mit einem Mob-Marker, die du regierst, einen weiteren Mob-Marker, wenn in der Provinz kein Amphitheater gebaut ist.
 -
- In allen Provinzen, die du regierst, werden alle inaktiven Barbaren auf die aktive Seite gedreht.
 -
- Wähle aus den Karten in deinem AVAILABLE-PILE so viele Karten aus, bis du wieder 5 Handkarten hast. Ist der AVAILABLE-PILE leer, dann lege den DISCARD-PILE verdeckt in das Feld AVAILABLE-PILE.
- Der Spieler zu deiner Linken führ nun seine Aktionen durch.