



HINTERGRUND

Alexander der Große hat ein gewaltiges Reich erobert, doch seine Macht schwindet und es gilt sein Erbe anzutreten. Die Spieler führen eine von vier konkurrierenden Fraktionen, die bereit scheinen, das riesige Imperium fortan zu regieren. Dazu gilt es am Ende die

mächtigste und stärkste Fraktion zu stellen, indem man seine Truppen verstärkt, für ausreichend Nachschub sorgt sowie die wichtigsten Städte und Oasen besetzt hält.

SPIELZIEL

Jeder Spieler besitzt 3 Würfel und würfelt in jeder Runde mit 3 weiteren, um deren Werte mit den eigenen Würfeln zu vergleichen. Daraus ergeben sich die Möglichkeiten des Spielers während seines Zuges: neue Karten auslegen, seine Macht erhöhen, neue Regionen auf dem Spielplan erobern, Würfelwerte ändern oder eine anderes Verhältnis aus Armee-, Anführer- oder Ausrüstungswürfel herstellen, um am Spielende mehr Stärke aufzubieten als irgendein anderer Spieler.

MATERIAL

55 Karten:

- 16 Karten der Epoche X
- 13 Karten der Epoche XX
- 13 Karten der Epoche XXX

Karte „Heldentum“



8 Geldkarten

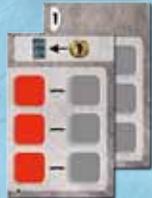


4 Aktionskarten

15 sechsseitige Würfel:
7 x weiß, 4 x orange,
4 x violett



48 Armeefiguren:
je 12 pro Farbe



8 Markierungs-
scheiben:
je 2 pro Farbe



Doppelseitiger Spielplan



Spielregel



GELDKARTEN

Auf den Geldkarten markieren die Spieler ihren Bestand an Talenten, der in dieser Zeit der Antike gebräuchlichen Währung. Die Vorderseiten zeigen die Werte 0 - 10 und 11 - 21 Talente.

Bei jedem Einkommen oder Zahlung wird der Bestand mit einer Markierungsscheibe entsprechend angepasst.

Wird der Bestand von 21 Talenten überschritten, werden beide Geldkarten auf die andere Seite gedreht, sodass die Werte der Rückseiten mit 22 - 32 und 33 - 43 Talenten zu sehen sind.



AKTIONSKARTEN

Die Aktionskarten zeigen links 3 rote Felder, auf denen sich immer die 3 Würfel befinden, die der Spieler besitzt.

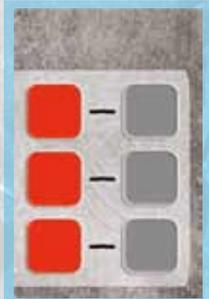
Diese Würfel sind fortan gemeint, wenn von den „eigenen Würfeln“ die Rede ist.

Auf den grauen Feldern rechts daneben platzierte Würfel stehen für eine durchgeführte Aktion.

Die Aktionskarte mit dem Aufdruck „1“ bestimmt den Startspieler.

Die Aktionskarten können auf die Rückseite (*) gedreht werden.

Dort zeigen diese jeweils einen individuellen Vorteil, der nur beim > **Expertenspiel** relevant ist.



EPOCHENKARTEN

Die Epochenkarten bestehen aus weißen Armeekarten, orangen Anführerkarten und violetten Ausrüstungskarten.

Auf deren Vorderseite befindet sich oberhalb der Grafik die Bedingung, die erfüllt sein muss, um die entsprechende Karte auszuspielen.

Unterhalb der Grafik befinden sich Stärkewert, Truppengugehörigkeit oder Sonderfunktion.

Die Rückseite zeigt das Symbol einer von 3 Epochen (X, XX und XXX).



SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt das in Regionen unterteilte Vorder- und Zentralasien mit wichtigen Städten und Oasen aus der Zeit Alexanders des Großen, die Stärkeleiste, die Schlusswertung und die zentrale Kartenauslage.

STÄRKELEISTE

Auf der Stärkeleiste wird die aktuelle Stärke aller ausgespielten Epochenkarten eines Spielers mit einer Markierungsscheibe festgehalten. Diese Stärke ist immer anhand der ausgespielten Karten nachzuprüfen und gegebenenfalls anzupassen.



SPIELVORBEREITUNG

Die Aktionskarten, Geldkarten, sowie die Karte „Heldentum“ werden aussortiert.

Jeder Spieler erhält eine Aktionskarte. Der Spieler mit der „1“ auf seiner Karte wird Startspieler (bei weniger als 4 Spielern muss sichergestellt sein, dass die Karte mit der „1“ im Spiel ist). Die Aktionskarte legt jeder Spieler mit der Vorderseite oder beim > **Expertenspiel** mit der Rückseite nach oben (*) vor sich ab.

Außerdem erhält jeder Spieler zwei verschiedene Geldkarten, die er nebeneinander vor sich ablegt (0 – 10 und 11 - 21 Talente).

Der Spielplan wird entsprechend der Spielerzahl in die Tischmitte gelegt. Bei 2 oder 4 Spielern die Seite II/IV und bei 3 Spielern die Seite III.



Die Epochenkarten werden getrennt nach den Epochen X, XX und XXX gemischt.

Bei weniger als 4 Spielern, werden einige Epochenkarten ungeschaut aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt:

Epoche:	X	XX	XXX
bei 3 Spielern	3	3	3
bei 2 Spielern	6	6	6

Vom Stapel der Epoche XXX werden die untersten 6 Karten mit der Karte Heldentum zusammengemischt. Diese Karten bilden das Fundament des Epochenstapels. Darauf werden die übrigen Karten der Epoche XXX gelegt. Jetzt folgen die anderen beiden Stapel, sodass der Epochenstapel mit Epoche X beginnt.

Dieser Epochenstapel wird auf dem Spielplanfeld oben links platziert und die 5 obersten Karten offen auf die entsprechenden Felder rechts daneben in eine Reihe gelegt.



Jeder Spieler zieht 2 Karten vom Epochenstapel und nimmt sie auf die Hand, außerdem wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält die beiden Markierungsscheiben, alle Armeefiguren dieser Farbe und insgesamt 3 Würfel: einen weißen Armeewürfel, einen orangen Anführerwürfel und einen violetten Ausrüstungswürfel.

Weitere 3 weiße Würfel werden neben dem Spielplan platziert. Bei weniger als 4 Spielern werden überzählige Würfel, Markierungsscheiben und Armeefiguren nicht mehr benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Nun würfeln alle Spieler gleichzeitig mit den 3 eigenen Würfeln und legen diese - ohne die Werte zu verändern - auf die 3 roten Felder ihrer Aktionskarte. Diese werden fortan im Spiel nicht mehr neu gewürfelt.

Die Summe der Würfel-Augen bestimmt, mit wie vielen Talenten ein Spieler das Spiel beginnt. Diesen Bestand markieren die Spieler auf ihren Geldkarten mit einer ihrer beiden Markierungsscheiben.



Mit der zweiten Markierungsscheibe wird die aktuelle Stärke auf der Stärkeleiste des Spielplans angezeigt. Dazu wird die Scheibe auf das Feld „0“ der Stärkeleiste gelegt.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Stadt und einer Oase. Dazu besetzen die Spieler auf dem Spielplan eine Stadt und eine Oase mit ihren Armeefiguren. Der Startspieler besetzt die Stadt und die Oase mit der „1“, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler Stadt und Oase „2“ usw.



Eine Stadt wird immer mit 2, eine Oase immer mit 1 Armeefigur besetzt.

*Ausnahme Zweipersonenspiel: Im Spiel zu zweit wird nur auf der linken Spielplanhälfte (II/IV) gespielt. Ein Spieler besetzt die Stadt **Persepolis** „3“ und die Oase „2“, der andere Spieler die Stadt **Issos** „1“ und die Oase „4“.*

Der Startspieler beginnt das Spiel, die weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

1. Epochenkarte kaufen
2. Würfeln
3. Aktionen durchführen
4. Würfel weitergeben

1. Epochenkarte kaufen

Will der Spieler eine Epochenkarte aus der Auslage kaufen, muss er den Preis, der unterhalb der gewünschten Karte auf dem Spielplan abgedruckt ist (1 – 5 Talente) bezahlen und die Karte auf die Hand nehmen.



Hatte die Karte einen Preis von 4 oder 5 Talenten, darf er zusätzlich eine Epochenkarte aus seiner Hand mit einer Epochenkarte der Auslage kostenlos tauschen: Die Karte aus der Auslage nimmt er auf seine Hand und die Karte aus seiner Hand legt er an denselben Platz der Auslage.



Hat der Spieler keine Epochenkarte gekauft, was normalerweise nicht zu empfehlen ist, wird die Epochenkarte ganz rechts aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

Anschließend werden alle Karten der Auslage lückenlos nach rechts zusammengeschoben, eine neue Karte vom Epochenstapel aufgedeckt und auf den freien Platz direkt neben dem Epochenstapel gelegt.

2. Würfeln

Der Spieler würfelt mit den drei verbliebenen Würfeln. Bei Spielbeginn sind das 3 weiße Würfel, im weiteren Spielverlauf sind das die 3 auf grauen Feldern gelandeten Würfel seines Vorgängers.

Ist die gewürfelte Summe 8 oder niedriger, erhält er 3 Talente als Einkommen.



3. Aktionen

Mit den 3 gewürfelten Würfeln führt der Spieler 3 Aktionen durch – mit jedem Würfel eine. Das kann auch mehrmals die gleiche Aktion sein:

- a) Epochenkarte ausspielen
- b) Region erobern
- c) Würfel einschieben
- d) Einkommen + Würfel tauschen

a) Epochenkarte ausspielen

Um eine Epochenkarte aus der Hand vor sich ausspielen zu dürfen, müssen erstens die **> Bedingungen** zum Auslegen der Karte gegeben sein und zweitens ist ein gewürfelter Würfel nötig, der mindestens denselben Wert hat, wie einer der 3 eigenen Würfel.



Der Spieler legt den gewürfelten Würfel auf eines der 3 grauen Felder seiner Aktionskarte rechts neben den eigenen Würfel, mit dem er den Wert vergleicht. Dieses Feld muss zuvor noch leer gewesen sein!

Die ausgespielte Epochenkarte legt er offen vor sich und erhält sofort deren Stärkewert auf der Stärkeleiste bzw. profitiert fortan von der Sonderfähigkeit der Karte.

b) Region erobern

Um eine Region zu erobern, ist ein gewürfelter Würfel nötig, der mindestens denselben Wert hat, wie einer der 3 eigenen Würfel.

Der Spieler legt den gewürfelten Würfel auf eines der 3 grauen Felder seiner Aktionskarte rechts neben den eigenen Würfel, mit dem er den Wert vergleicht. Dieses Feld muss zuvor noch leer gewesen sein!

Danach nimmt der Spieler eine zu ihm benachbarte Region mit Armeefiguren aus seinem Vorrat in Besitz. Ist diese Region bereits von einem anderen Spieler besetzt, kommt es zu einem **> Konflikt**.

Eine Stadt wird immer mit 2 Armeefiguren, alle anderen Regionen nur mit einer Armeefigur besetzt.

Besitzt ein Spieler keine oder nicht mehr genügend Armeefiguren in seinem Vorrat, kann er zum Erobern auch Figuren aus Regionen ohne Stadt und ohne Oase verwenden und diese in die neu zu erobernde Region versetzen.

Reichen die Armeefiguren immer noch nicht aus, kann er diese Aktion nicht mehr durchführen.

c) Würfel einschieben

Will der Spieler einen gewürfelten Würfel einschieben, wird dieser neue Würfel von links so eingeschoben, dass der alte Würfel auf dem grauen Feld rechts daneben liegt. Dieses Feld muss zuvor noch leer gewesen sein!

Dadurch können sich die Farben seiner Würfel und der Bestand an Talenten ändern:

Hat der neu eingeschobene Würfel einen niedrigeren Wert als der alte Würfel, zahlt er die Differenz an Talenten, wobei die Null nie unterschritten werden darf.

Hat der neu eingeschobene Würfel einen höheren Wert als der alte Würfel, erhält er die Differenz an Talenten.

Hat der neu eingeschobene Würfel den gleichen Wert wie der alte Würfel, ändert sich auch der Bestand an Talenten nicht.



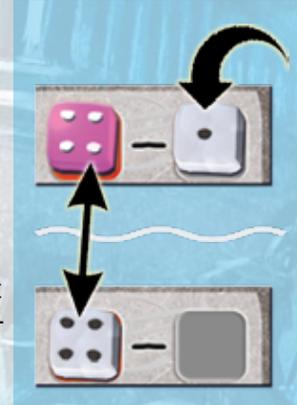
Beispiel: der alte Würfel hatte den Wert 4, der neue Würfel hat den Wert 6, also erhält der Spieler 2 Talente hinzu.

Der alte Würfel hatte den Wert 4, der neue Würfel hat den Wert 1, also muss er 3 Talente bezahlen



d) Einkommen + Würfel tauschen

Ein gewürfelter Würfel beliebigen Wertes bringt dem Spieler immer 3 Talente als Ertrag. Dazu legt er den gewürfelten Würfel auf ein graues, leeres Feld seiner Aktionskarte. Zusätzlich darf er seinen eigenen Würfel links daneben mit dem Würfel eines anderen Spielers tauschen. Beide Würfel müssen denselben Wert besitzen! Auf diese Weise ist es ebenfalls möglich, die Farben der eigenen Würfel zu ändern.



Jederzeit während des Zuges...

...darf ein Spieler einen gewürfelten Würfel auf eine beliebige Zahl drehen, bevor er mit ihm eine Aktion durchführt.

Dazu muss er eine der Armeefiguren aus seinem Vorrat abgeben und zurück in die Schachtel legen.

Diese steht im gesamten Spiel nicht mehr zur Verfügung.



4. Würfel weitergeben

Als letztes gibt der Spieler die 3 Würfel, die sich auf den 3 grauen Feldern seiner Aktionskarte befinden, an seinen linken Nachbarn weiter, und fragt ihn, ob er eine Karte kaufen möchte (als Erinnerung an seine erste Aktion, bevor er die Würfel würfelt!).



BEDINGUNGEN

Die meisten Epochenkarten verlangen bestimmte Bedingungen, um die Karte überhaupt auszuspielen zu dürfen:

Eigene Würfel bestimmter Farben besitzen



Eine bestimmte Mindestzahl an eigenen Armeefiguren auf dem Spielplan besitzen



Bereits ausgespielte Epochenkarten bestimmter Farben



Eigene Würfel mit einer bestimmter Mindestsumme besitzen



Die Besetzung mehrerer Städte oder Oasen



Bestimmte Armeesymbole auf den ausgespielten Epochenkarten



Eine bestimmte Mindestmenge an Talenten vorweisen (nicht bezahlen!)



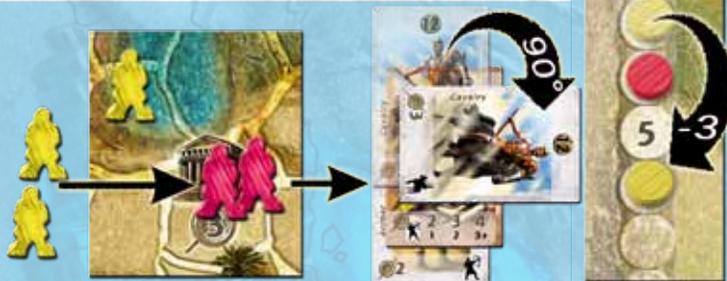
Eine bestimmte Mindeststärke auf der Stärkeleiste



Ein Spieler kann während seines Zuges immer zuerst versuchen, die Bedingungen zu erfüllen und danach eine Epochenkarte auszuspielen, die diese Bedingungen verlangt. Nachdem eine Epochenkarte ausgespielt wurde, spielt diese Bedingung im weiteren Spiel keine Rolle mehr.

KONFLIKT

Will ein Spieler eine Region erobern, die bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, kommt es zu einem Konflikt. Dazu muss er die Aktion **3b) (Region erobern)** nutzen, und aktuell über eine höhere Stärke als sein Gegner verfügen. Ist das der Fall, nimmt sein Gegner die Armeefigur(en) dieser Region in seinen Vorrat zurück und der Angreifer besetzt die neue Region mit seiner/n Armeefigur(en).



Danach muss der Angreifer eine seiner ausgespielten Epochenkarten, die noch nicht gedreht wurde, um 90° drehen und verliert 3 Stärke.

Besitzt der Spieler keine ausgespielten Epochenkarten oder nur welche, die bereits gedreht wurden oder weniger als 3 Stärke aufweisen, darf er keinen Konflikt austragen.

HELDENTUM

Wird die Karte „Heldentum“ aufgedeckt, wird sie wie jede andere Karte in die Auslage gelegt.

Im Gegensatz zu anderen Epochenkarten wird diese nicht gekauft, sondern verbleibt dort normalerweise bis zum Ende des Spiels.

Solange diese Karte oben in der Auslage liegt, gelten für den Konflikt andere Bedingungen:

Um einen Konflikt auszutragen, wird nun nicht mehr die Stärke der Kontrahenten verglichen, sondern die Summe an orangen Anführerkarten und violetten Ausrüstungskarten abzüglich aller um 90° gedrehten Karten aus früheren Konflikten.

Nur wenn der Angreifer über eine höhere Summe dieser Karten verfügt als sein Gegner, darf er diesen Konflikt austragen. Danach wird wie üblich eine beliebige ausgespielte Karte des Angreifers, die noch nicht gedreht wurde, um 90° gedreht und er verliert 3 Stärke.





A



B

Spieler A trägt einen Konflikt mit Spieler B aus. Spieler A besitzt 3 farbige, aber auch eine gedrehte Karte (Summe = 2).

Spieler B nur eine farbige Karte (= 1). Nach dem Konflikt muss Spieler A eine weitere seiner Karten um 90° drehen (Die Summe ist dann = 1)



B

In seltenen Fällen kann die Karte „Heldentum“ aus der Kartenauslage verschwinden und zwar wenn sie bereits ganz rechts in der Kartenauslage liegt und der Spieler am Zug sich dafür entscheidet, keine Karte zu kaufen. Dann ist für den Konflikt wieder ausschließlich die aktuelle Stärke entscheidend.

SPIELENDE

Reichen die Karten des Epochenstapels nicht mehr aus, um alle 5 Kartenplätze der Auslage auf dem Spielplan zu befüllen, endet das Spiel, nachdem der letzte Spieler (der Spieler rechts vom Startspieler) an der Reihe war.

WERTUNG UND SIEGER

Um die Gesamtstärke eines Spielers zu ermitteln, werden folgende Werte addiert:

Für jede um 90° gedrehte Karte erhält der Spieler +3 Stärke



Jede > **Ruhmesgruppe** +5 Stärke



Jede Armeefigur auf dem Spielplan +1 Stärke



Je 3 Münzen +1 Stärke



Besetzte Städte und Oasen + den aufgedruckten Wert an Stärke



Der Besitzer der Karte „Tarnung“ in seiner Auslage - 4 Stärke



Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe seiner Würfel.

RUHMESGRUPPE

Um zusätzliche Stärke für Ruhmesgruppen zu erhalten sind folgende Bedingungen nötig:

Der Spieler muss mindestens eine Anführerkarte (orange) ausgespielt haben

er muss mindestens eine Ausrüstungskarte (violett) ausgespielt haben

er muss mindestens einmal im Spiel einen Konflikt aufgetragen haben (ausgespielte Karte um 90° gedreht)



Eine Ruhmesgruppe besteht aus Epochenkarten mit je einem Symbol Infanterie, Kavallerie und Bogenschütze (unten rechts auf den Karten) und ist 5 Stärke wert.

So ist es möglich, auch mehrere Ruhmesgruppen zu bilden und die 5 Stärke mehrfach zu erhalten.

BABYLON

ANHANG ANFÜHRERKARTEN (ORANGE)

Anführer werden zumeist stärker, wenn sie bestimmte Truppenteile neben sich wissen.

Parmenion: Stärke 2 bei 1 Bogenschützensymbol, Stärke 3 bei 2 Bogenschützensymbolen, Stärke 4 bei 3 oder mehr Bogenschützensymbolen auf den ausgespielten Epochenkarten

Bessos: Stärke 1 bei 1 Kavalleriesymbol, Stärke 3 bei 2 Kavalleriesymbolen, Stärke 5 bei 3 oder mehr Kavalleriesymbolen auf den ausgespielten Epochenkarten

Porus: Stärke 1 bei 1 Infanteriesymbol, Stärke 2 bei 2 Infanteriesymbolen, Stärke 3 bei 3 Infanteriesymbolen, Stärke 4 bei 4 oder mehr Infanteriesymbolen auf den ausgespielten Epochenkarten

Dareios: Stärke 2 bei 2 ausgespielten Armeekarten (weiß), Stärke 3 bei 3 ausgespielten Armeekarten, Stärke 5 bei 4 oder mehr ausgespielten Armeekarten

Antigonos: Stärke 1 bei einer ausgespielten Ausrüstungskarte (violett), Stärke 3 bei 2 ausgespielten Ausrüstungskarten, Stärke 4 bei 3 oder mehr ausgespielten Ausrüstungskarten

Memmon von Rhodos: Stärke 2 bei einer ausgespielten Anführerkarte (orange), Stärke 4 bei 2 ausgespielten Anführerkarten, Stärke 6 bei 3 oder mehr ausgespielten Anführerkarten

Achtung: Die Stärke eines Anführers erhöht sich auch nachträglich, wenn weitere passende Armee-, Ausrüstungs- oder Anführerkarten ausgelegt werden!

ANHANG AUSTRÜSTUNGSKARTEN (VIOLETT)

Einige der violetten Ausrüstungskarten geben dem Spieler Sonderfähigkeiten für den Rest des Spiels, ab dem Moment, in dem er die Karte ausgespielt hat:

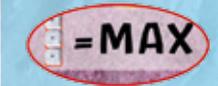
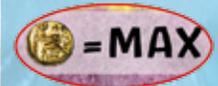
Schmiede (Blacksmith): Ein gewürfelter Würfel darf auf eine beliebige Zahl gedreht werden, bevor mit ihm eine Aktion durchgeführt wird.



Versorgungswagen (Supply wagon):

Die Bedingung, eine Mindestmenge an Talenten zu besitzen, wird fortan ignoriert.

Ein zweiter Versorgungswagen (Supply wagon): Die Bedingung einer Mindestsumme der eigenen Würfel wird fortan ignoriert.



Tarnung (Camouflage): Der Spieler erhält sofort +4 Stärke. Diese Stärke geht bei Spielende wieder verloren und zählt folglich nicht für die Endwertung!



Späher (Scout): Der Spieler darf sich vor dem Kartenkauf die oberste verdeckte Karte des Epochenstapels anschauen und dann entscheiden, ob er diese Karte für 4 Talente kaufen will. Möchte er diese Karte nicht kaufen, legt er sie wieder verdeckt auf den Stapel und kann dann eine der anderen 5 Karten der Auslage zum regulären Preis kaufen oder wie gewöhnlich auch passen.



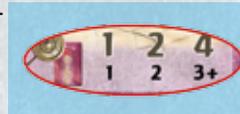
Militärmusik (Military Music):

Stärke 2 bei 1 ausgespielten Anführerkarte, Stärke 4 bei 2 ausgespielten Anführerkarten, Stärke 7 bei 3 oder mehr ausgespielten Anführerkarten.



Pferde (Horses) und die Festung (Fortress):

besitzen Stärke 0 oder 1 bei 1 ausgespielten Ausrüstungskarte, Stärke 2 oder 3 bei 2 ausgespielten Ausrüstungskarten und Stärke 4 bei 3 oder mehr ausgespielten Ausrüstungskarten. Der Kartenaufdruck unterhalb der Grafik zeigt den genauen Wert.



Achtung: Die Stärke von Pferden, Festungen und der Militärmusik erhöhen sich auch nachträglich, wenn weitere passende Ausrüstungs- oder Anführerkarten ausgelegt werden!

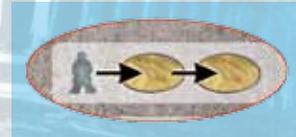
Legende (Anführervorteil)

Der Spieler startet das Spiel mit 3 Handkarten. Jedes Mal, wenn er eine Anführerkarte (orange) ausspielt, erhält er sofort 2 Stärkepunkte zusätzlich auf der Stärkeleiste.



Gewaltmarsch (Ausbreitungsvorteil)

Zwischen einer neu zu erobernden Region und einer Region, die der Spieler bereits besitzt, darf sich auch eine unbesetzte Region befinden. Eine Region, die bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, darf so nicht durchquert werden.



SOLOVARIANTE

Die Solovariante dient dazu, das Spiel und die Regeln besser kennenzulernen und sich dabei stetig zu verbessern.

Es wird die Vorbereitung wie beim Spiel zu zweit vorgenommen. Auf der linken Spielplanhälfte für 2 Spieler besetzt du die Stadt **Persepolis** „3“ (2 Figuren) und die Oase „3“ (1 Figur).

Es wird eine zweite Farbe für den neutralen Spieler (wir nennen ihn MaXXimilian) benötigt. Mit dieser Farbe werden alle übrigen Städte und Oasen dieses Spielplateaus besetzt (Stadt: 2 Figuren, Oase: 1 Figur).



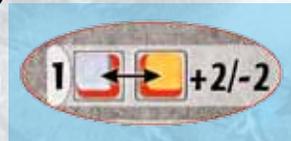
+5 Stärke für den Bogenschützen, +1 Stärke weil der Bogenschütze eine weitere weiße Karte für **Dareios** ist, +1 Stärke, weil es ein weiterer Bogenschütze für **Parmenion** ist, also insgesamt +7 Stärke.

EXPERTENSPIEL

Wird das Expertenspiel gewählt, besitzt jeder Spieler einen individuellen Vorteil während des gesamten Spiels. Dazu wird bei Spielbeginn jedem Spieler eine Aktionskarte zugelost, nachdem der Startspieler die „1“ erhalten hat. Die Aktionskarte legt jeder Spieler mit der Rückseite (*) nach oben vor sich ab. Oben auf jeder Aktionskarte zeigt eine Grafik einen individuellen Vorteil:

Intrige (Tauschvorteil - Startspieler):

Der Würfel, den der Spieler mit dem Würfel eines anderen Spielers durch die Aktion **3d) (Einkommen + Würfel tauschen)** tauscht, darf einen Wert von bis zu 2 höher oder niedriger haben, als der Würfel, den der andere Spieler erhält.



Meisterhändler (Kaufvorteil):

Der Spieler zahlt für jede Karte, die er aus der Auslage kauft, nur 1 Talent, egal, welchen Preis sie normalerweise hätte.





+2 Stärke für
MaXXimilian

Bei Spielende solltest du über eine möglichst hohe Gesamtstärke verfügen, das Ergebnis festhalten und es in Folgepartien übertreffen.

Soll deine Gesamtstärke im Verhältnis zur Stärke von MaXXimilian gesetzt werden, wird zur Ermittlung seiner Stärke nur die Stärke seiner Epochenkarten (Stärkeleiste) und der Figuren auf dem Spielplan, sowie besetzter Städte und Oasen addiert.

Ist deine Stärke maximal so hoch wie die von MaXXimilian, wirst du **unehrenhaft aus der Armee entlassen**.

Ist deine Stärke um 1 bis 5 höher als die von MaXXimilian, reicht es nur für einen **Mannschaftsrang**.

Ist deine Stärke um 6 bis 10 höher als die von MaXXimilian, steigst du in den **Unteroffiziersrang** auf.

Ist deine Stärke um 11 bis 15 höher als die von MaXXimilian, steigst du in den **Offiziersrang** auf.

Ist deine Stärke um 16 bis 20 höher als die von MaXXimilian, taugst du zum **Feldherren**.

Ist deine Stärke um 21 bis 25 höher als die von MaXXimilian, steigst du zum persönlichen **Berater des Königs** auf.

Ist deine Stärke um mehr als 26 höher als die von MaXXimilian, darfst du dich fortan „**Der Große**“ nennen!

Korrektur: Sandra Lemberger, Michaela Eisenstein, Wolfgang Schulz-Schlitte

Danke an Markus Riefer für seinen Namensvorschlag „MaXXimilian“