

Regeln

Gespielt wird nach dem Regelwerk von Mighty Empires mit der Jahreszeitenerweiterung und ein paar Sonderregeln.

Start: Jeder Spieler startet mit **3 Startfeldern** inklusiv einer Hauptstadt; die Reihenfolge für den ersten Zug wird gelost) und 100 Goldstücke in der Schatzkammer. Jeder Spieler legt das Feld für seine Hauptstadt im Vorfeld verdeckt fest.

Größtes Reich: Größte Anzahl der Kampagnenfelder und Städte

Rundenablauf

1. Jahreszeiten (Bedingung Sondergebäude)

Kosten für Äquinoktium-Zauber 100 Goldstücke; Jeder Spieler kann einen Äquinoktium-Zauber wirken. Das kleinste Reich beginnt. Wurf W6 auf entsprechender Zaubertabelle. Wurf kann wiederholt werden. 2. Wurf ist bindend. Wahl des Zielfelds – und Wurf von 2W6. Wenn das Ergebnis größer als die Zahl der Kartenfelder zwischen Ziel und Sondergebäude ist entfaltet der Zauber seine Wirkung, andernfalls hat er keine Wirkung (100 Goldstücke sind allerdings verloren)

- a. **Frühjahr** (Frühjahrszauber vor Beginn Frühjahrzug – W6)
 - i. **1 Fehlschlag:** Zauber misslingt
 - ii. **2 Reichtum:** Zauber auf ein Kartenfeld des eigenen Königreichs gewirkt werden. Wenn erfolgreich, erblüht jedes Kartenfeld in diesem Jahr mit Leben. Der Spieler darf sofort die Steuern ein zweites Mal in diesem Winter erheben (Modifikationen für Hungersnöte und verdorbene Ernte bleiben bestehen)
 - iii. **3 Leere des Chaos:** Der Zauber kann nur auf ein nicht besetztes Kartenfeld gewirkt werden. Er bringt die Kraft roher Magie zu einer tödlichen Vereinigung und erschafft einen Mahlstrom des Chaos, der ein ganzes Jahr bestehen bleibt. Niemand kann das Kartenfeld bis zum nächsten Frühjahr erobern.
 - iv. **4 Erdbeben:** Die Mauern einer Stadt oder eines Schlosses im Zielfeld werden durch ein Erdbeben zerstört und die Siedlung verwundbar gemacht. Bis zum nächsten Frühjahr kostet das Erobern des Feldes keine Reichspunkte. Der Gegner muss trotzdem besiegt werden und ein angrenzendes Feld an das Reich des Angreifers sein.
 - v. **5 Fluss dämmen:** Dieser Zauber wird auf ein Flussfeld gesprochen. Der Fluss trocknet aus. Jede Mine im Zielfeld und im weiteren Flusslauf bringt bis zum nächsten Frühjahr kein Einkommen.
 - vi. **6 Transmutation des Goldes:** Dieser Zauber muss auf eine feindliche Hauptstadt gewirkt werden. Bis zu $W6 \cdot 100$ Goldstücke aus der Schatzkammer des Gegners werden in wertloses Blei verwandelt.
- b. Sommer (keine weiteren Ereignisse)

- c. Herbst (Herbstzauber nach Ende Herbstzug - W6)
- i. **1 Fehlschlag:** Zauber misslingt
 - ii. **2 Verdorbene Ernte:** Zauber betrifft Kartenfeld in einem gegnerischen Königreich gesprochen, betrifft aber das Königreich als Ganzes. Die Ernten verkümmern und verfaulen, was den gesamten Ertrag im Reich schmälert. Die Steuern für das Königreich für diesen Winter werden halbiert.
 - iii. **3 Überschwemmung:** Dieser Zauber muss auf ein Flussfeld gerichtet werden. Der Fluss schwillt an und entfesselt eine Flutwelle der Zerstörung. Jede Mine, Stadt, Schloss auf dem Kartenfeld wird bei einem Wurf von 4+ auf einem W6 zerstört. Marker auf Kartenfeldern, die stromabwärts liegen werden bei einem Wurf von 6 zerstört.
 - iv. **4 Wirbel der Verdammnis:** Magische Winde im Zielfeld – Vernichtung bei 5+, danach bewegt er sich in zufälliger Richtung (1-6 gibt die Richtung vor) solange bis eine 1 beim Vernichtungswurf fällt. Bei 1 endet der Zauber.
 - v. **5 Totennebel:** Das Zielfeld wird von einem magischen Nebel eingeschlossen, der bis zum Ende des nächsten Herbst dauert. Solange kann das Kartenfeld nicht besetzt oder erobert werden. Es generiert keine Einkommen und Steuern. Es darf nicht bebaut werden
 - vi. **6 Tornado:** Magischer Tornado der das Kartenfeld verwüstet und jede Stadt, Schloss, Mine bei 2+ vernichtet
- d. **Winter** (Steuern – keine weiteren Aktionen)
- Jeder Spieler (beginnend mit kleinstem Reich) würfelt mit 2W6 und liest das Ergebnis auf der Wintertabelle**
- i. **2 Drachenzorn:** Aus dem Vulkanfeld brechen 2W6 Drachen aus. Die Drachen bewegen sich jeweils bei 1-6 in die entsprechen Richtung, solange bis alle Drachen verteilt sind. Es können mehrere Drachen auf einem Feld sein. Keine Steuern aus dem Feld. Schlösser, Stadt, Mine werden bei 4+ zerstört. Drachenzorn kann nur einmal im Winter eintreten, wenn es nochmal gewürfelt wird gilt das Ergebnis als kein Ereignis)
 - ii. **3 Aufstand:** Die Leibeigenen weigern sich die Steuern zu bezahlen. Halbiere dein Steuereinkommen in diesem Jahr
 - iii. **4 Rebellion:** Ein Untergebener rebelliert gegen deine Herrschaft. Wähle ein Schloss oder eine Stadt im eigenen Königreich, aber nicht deine Hauptstadt – das Kartenfeld schließt sich dem nächstgelegenen Feind an – Zufallsentscheidung bei gleichem Abstand
 - iv. **5 Seuche:** Eine Seuche sucht das Land heim. Die Größe deiner Armee wird während der Schlachten im nächsten Jahr um 100 Punkte reduziert
 - v. **6 Überfälle:** Wirf einen W6 für jedes Kartenfeld das an ein gegnerisches grenzt. Bei einem Ergebnis von 1-3 erhältst du von den entsprechenden Feldern keine Steuern
 - vi. **7 Erhöhtes Einkommen:** Deine Kaufleute und Händler waren sehr erfolgreich. Die Steuereinnahmen aus diesen Geschäften bringen dir für jede Stadt in deinem Reich 50 Goldstücke in die Schatzkammer

- vii. **8 Gute Ernte:** Gutes Wetter und harte Arbeit der Bauern haben einen beachtlichen Profit gebracht. Jedes Kartenfeld in deinem Königreich erhältst du 10 Goldstücke
- viii. **9 Besondere Anerkennung:** Deine Diener sammeln freiwillig Zusatzsteuern als Dank für deine erleuchtete Herrschaft. Du erhältst 2W6*10 Goldstücke.
- ix. **10 Hungersnot:** Dieses Ereignis betrifft das größte Königreich. Eine weitläufige Hungersnot verhindert in diesem Jahr das Anheben der Steuern im Königreich. Du musst deine Steuereinnahmen halbieren. Jedes Königreich kann nur einmal pro Winter betroffen werden. Wenn das Ergebnis nochmals fällt ist das zweitgrößte Reich betroffen, usw.
- x. **11 Revolution:** Dieses Ereignis betrifft das größte Königreich. Wirf einen W6 für jede Stadt und Schloss die an ein gegnerisches Feld grenzen. Bei 5+ schließt es sich dem nächsten Reich an. Zufallsentscheidung bei gleichem Abstand. Wenn das Ergebnis nochmals fällt ist das zweitgrößte Reich betroffen, usw.
- xi. **12 Drachenzorn:** Aus dem Vulkanfeld brechen 2W6 Drachen aus. Die Drachen bewegen sich jeweils bei 1-6 in die entsprechen Richtung, solange bis alle Drachen verteilt sind. Es können mehrere Drachen auf einem Feld sein. Keine Steuern aus dem Feld. Schlösser, Stadt, Mine werden bei 4+ zerstört. Drachenzorn kann nur einmal im Winter eintreten, wenn es nochmal gewürfelt wird gilt das Ergebnis als kein Ereignis)

e. **Steuertabelle Winter**

i. Gebirge	0 Goldstücke
ii. Sumpf	1W6 *5 Goldstücke
iii. Wüste	1W6 *5 Goldstücke
iv. Tundra	1W6 *5 Goldstücke
v. Ebene	1W6 *10 Goldstücke
vi. Wald	1W6 *10 Goldstücke
vii. Felder	2W6 *10 Goldstücke
viii. Fluss	2W6 *10 Goldstücke
ix. Stadt	+1W6 *10 Goldstücke

- f. **Isolierte Kartenfelder - Felder die nicht direkt mit der Hauptstadt verbunden sind bringen keine Einnahmen.**
- g. **Manche Ereignisse und Zaubersprüche verringern die von den Kartenfeldern erhobenen Steuern. Wenn mehrere ein Kartenfeld betreffen sind die Auswirkungen kumulativ.**

2. **Ereignisse** (Auswahl eines Ereignisses durch jeden Spieler – keine Mehrfachwahl)

- a. **Narrengold** (Wahl gegnerischen Spielers – dieser erhält kein Einkommen)
- b. **Fleißige Handwerker** (Bau einer Burg/Mine – Aufwertung Burg zur Stadt)
- c. **Katastrophe** (Wahl gegnerischen Spieler – dieser muss für jede Burg, Stadt, Mine würfeln – bei 1 wird diese zerstört)
- d. **Alles oder nichts** (RP extra wenn du jede Schlacht gewinnst. Keine RP bei Unentschieden oder Niederlage)
- e. **Kundschafter** (Aufbau Gelände durch den auswählenden)

- f. **Diplomatie** (Wahl gegnerischer Spieler – dieser darf dich nicht herausfordern)
- g. **Landerschließung** (Erstes Kartenfeld das besetzt wird kostet 1 RP weniger)
- h. **Verstärkung** (Einsatz zusätzliche Einheit (freier Gegenwert max. 70 Punkte – übrige Punkte Finanzierung aus Schatzkammer, zählt zum Breakpoint)
- i. **Attentäter** (Vor der Schlacht – Auswahl eines gegnerischen Charakters – Bei 4+ wird er aus der Schlacht entfernt – zählt nicht für die Punktwertung nach Schlachtende)
- j. **Spione** (Seitenwahl & Entscheidung Beginner erster Zug)
- k. **Saboteure** (Wahl eines gegnerische Gebäudes (Zerstörung Mine 4+, Burg 5+, Stadt 6+)
- l. **Agent** (Wahl gegnerischer Spieler – Bei 3+ auf W6 entscheidet der Wählende welchen Gegner der gegnerische Spieler herausfordern muss). Die Herausforderung wird als erste Herausforderung getätigt, anschließend folgt der Spieler mit dem kleinsten Reich,...

3. Einkommen

- a. Einkommen aus allen Minen die der Spieler kontrolliert;
- b. Mine am Fluss $2W6 * 10$, Mine auf dem Berg $3WG * 10$
- c. Bei Pasch oder Dreifachpasch erzielt die Mine letztmals Einkommen und ist anschließend erschöpft

4. Herausforderung

- a. Jeder Spieler muss einen anderen Spieler herausfordern. Es beginnt der Spieler mit dem kleinsten Reich. Herausgeforderte Spieler können keine Herausforderung mehr aussprechen. Anschließend folgt der Spieler mit dem zweitkleinsten Reich, sofern er noch nicht herausgefordert wurde, usw.
- b. Mit der Herausforderung muss das Kampagnenfeld markiert werden wo die Schlacht stattfindet (angrenzend an Reich des Herausforderers - außer Skaven)

5. Kampf

- a. Aufbau des Schlachtfelds gemäß Kartenfeld auf Kampagnekarte jeweils abwechselnd durch die Spieler. Kein Aufbau von Gelände in den Aufstellungszonen
- b. Gelände:
 - i. Berg (King of the hill (Beherrschung des Bergs gibt 150 Punkte bei Schlachtende)
 - ii. Vulkan (Vulkanszenario)
 - iii. Dschungel/Wald(5 Waldfelder)
 - iv. Wald/Ebene (offenes Gelände mit 2 Waldfelder und 2 flache Hügel)
 - v. Ebene/Felder (offenes Gelände mit Dorf)
 - vi. Ebene/Hügel (offenes Gelände mit 3-4 Hügel)
 - vii. Wüste (offenes Gelände mit 5-6 Felsen)
 - viii. Tundra (offenes Gelände mit 3 Hügel und 4 Felsen)
 - ix. Gelände mit See (See auf dem Spielfeld)
 - x. Fluss (Flußszenario)
 - xi. Sumpf (Sumpfszenario)

- xii. Hauptstadt (Belagerung in entsprechendem Gebiet – Belagerungsgerät kann erworben werden)
- c. Größtes Reich erhält 100 Punkte Bonus auf Armeegröße
- d. Aufstockung der Armee mit Gold aus der Schatzkammer (max. 250 Punkte)
- e. Armeegrößen (spiegeln das Wachstum der Reiche wider) und max. Rundenzahl:
 - i. Runde 1-2: 1000 Punkte / Max. 4 Runden
 - ii. Runde 3-5: 1500 Punkte (basierend auf 1000 Punkte Armee) / Max. 5 Runden
 - iii. Runde 6-7: 2000 Punkte / Max. 6 Runden
 - iv. Runde 8: 2500 Punkte (Basis 2000 Punkte Armee) / Max. 6 Runden

6. Bauen & Erobern

- a. Reichspunkte (RP) verdienen
 - i. Niederlage 1 RP
 - ii. Unentschieden (+/- 60 Punkte) 2 RP
 - iii. Knapper Sieg (+ 61 – 150 Punkte) 3 RP
 - iv. Überragender Sieg (151-400 Punkte) 4 RP
 - v. Massaker (401+) 5 RP
- b. Reichspunkte ausgeben
 - i. Kartenfeld besetzen (freies Feld – wenn möglich das Feld auf dem die Schlacht stattfand) 2 RP
 - ii. Kartenfeld erobern (Voraussetzung Sieg gegen den Gegner in der vorangegangenen Schlacht, angrenzendes Kartenfeld und wenn möglich das Feld auf dem die Schlacht stattfand) 3P
 - iii. Bauen (Mine/ Burg, Stadt, Sondergebäude) 1 RP
 - iv. Überfall (2W6 * 10 Gold in Schatzkammer) 1 RP
 - v. Gebirge (Es kostet zusätzlich 1 RP ein Gebirge zu besetzen oder erobern)
 - vi. Burgen/Städte (Es kostet zusätzlich 1 RP eine Stadt/Burg zu besetzen oder erobern)

7. Siegbedingungen

- a. Erreichen von 15 Siegpunkte
 - i. 1 Punkt je Kampagnenkartenfeld
 - ii. 1 Punkt je Stadt
 - iii. 3 Punkte für den Drachenhort
 - iv. 3 Punktemarker für eroberte Hauptstadt
- b. Nach der 8. Runde werden die Punkte addiert und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt

8. Sonderregeln

- a. Völkerregeln
 - i. Hochelfen / Dunkelelfen
 - 1. Mächtige Zauberer – Jahreszeitenzauber gehen nicht fehl. Würfelergebnisse von 1 werden wiederholt
 - 2. Hochmut – Steuerzahlungen: alle Würfe mit Malus -1
 - ii. Zwerge

1. Bau von Städten in den Bergen. Bergstadt generiert Einkommen wie Mine wird aber nicht zerstört bei Dreifachpasch
 2. Kleine Königreiche: Besetzung kostet 3 RP
- iii. Chaos, Dämonen, Orks & Goblins
1. Kein Bau von Städten (außer Hauptstadt)
 2. Eroberung nur 2 RP
 3. Eroberung von Stadt – Brandschatzung (Stadtmarker wird entfernt und Goldschatz steigt um $2W6*10$ Goldstücke)
- iv. Skaven
1. Kein Bau von Minen, Schlösser oder Städte (außer Hauptstadt)
 2. Eroberung anderer Städte möglich
 3. Besetzung von Kartenfelder die nicht an eigene Felder angrenzen
 4. Eroberung von Feldern überall auf der Karte – es muss allerdings mit einem Stadtfeld benachbart sein
- v. Khemri / Vampire
1. Benötigen keine Verpflegung/Ruhe und führen Feldzüge auch im Winter fort. Herausforderung auch im Winter, direkt nach Herbstzauber – nur Untotenspieler erhält RP (1000 Punkte Schlacht max. 4 Runden) - müssen vor dem nächsten Winter ausgegeben werden
 2. Untotenreiche werden nie von den Winterereignissen Seuche und Hungersnot betroffen
 3. Keine Steuereinnahmen im Winter!
- b. Sondergebäude kann nur einmal gebaut werden (je Volk 1 Mal) und ist nach Eroberung durch Gegner unwiderruflich zerstört!
- c. Drachenhort ist das Vulkanfeld. Bei der ersten Schlacht wird das Szenario um einen Kaiserdrachen ergänzt. Stirbt der Drache sind alle folgenden Schlachten um das Feld ein Vulkanszenario ohne Drachen. Ansonsten ist der Drache wieder aktiv. Der Beherrscher des Drachenhorts kann die Äquinoktium-Zauber ohne Goldkosten ausführen. Ergebnisse von 1 werden beim Zauber ignoriert und solange wiederholt bis ein Ergebnis ungleich 1 fällt.