SUCCESSORS

RICHARD BERG & MARK SIMONITCH

Einleitung

Als Alexander der Große 323 v.Chr. starb, hinterließ er keinen eindeutigen Erben des von ihm eroberten gewaltigen Reiches. Schon bald nach seinem Tod gerieten seine Generäle darüber in Streit, wer Alexanders Nachfolger oder der Regent seines Reiches werden sollte. 305 v.Chr. hatten sie es aufgegeben einen legitimen Nachfolger zu bestimmen und begannen damit, eigene Königreiche aus dem Reich Alexanders herauszulösen. Successors ist ein Spiel, das auf den von Alexanders Nachfolgern geführten Kriegen basiert und in dem jeder Spieler eine Fraktion der ehemals geeinten mazedonischen Armee kontrolliert. Nun ist es an dir, den Sieg zu beanspruchen, entweder indem du in der mazedonischen Gesellschaft auf legitime Weise die Königswürde erlangst oder indem du die wertvollsten Provinzen innerhalb Alexanders gewaltigem Reich kontrollierst.

Hört mich an, tapfere Generäle! Fürchtet euch nicht vor dem Umfang dieser Regeln! Wenn ihr dieses Spiel auf eigene Faust kennenlernen wollt, dann nehmt vorsichtig alles aus der Spielebox und breitet das Spielfeld vor euch aus. Sucht das Spielbuch heraus und geht unter Verwendung des Spielfelds und der Spielerhilfen und mit Blick auf die Spielkomponenten und Karten das Spielbeispiel durch. Auf diese Weise lernt ihr *Successors* am besten kennen.

Noch besser allerdings ist es, wenn ihr jemanden habt, der euch das Spiel erklären kann. Schaut euch online ein oder zwei Erklärvideos an, wenn dies möglich ist. Und wann immer ihr Fragen habt, könnt ihr diese auf www.boardgamegeek.com im *Successors*-Regelforum posten. Wir werden diese so schnell wie möglich beantworten.

Es ist natürlich auch möglich, *Successors* durch das Lesen dieser Regeln zu lernen. Bitte beachtet, dass diese Regeln so gestaltet wurden, dass sie *alle* Details und ungewöhnlichen Situationen abdecken, die während einer Partie dieses Spiels auftauchen können, egal wie selten diese vorkommen mögen. Es werden also nicht nur die für das Verständnis des Spiels wichtigen Hauptkonzepte und Elemente erklärt. Eure erste Anlaufstelle bei Fragen sollten die Spielerhilfen sein. Das eigentliche Regelbuch braucht ihr normalerweise erst, wenn ihr auf ungewöhnliche oder verwirrende Situationen stößt. Wenn ihr allerdings ein paar Stunden übrig habt, dann könnt ihr euch natürlich auch diese Regeln vornehmen und alle Details und die vielfältigen Möglichkeiten dieser Deluxe Edition von *Successors* erkunden.

Inhaltsverzeichnis

1. Spielkomponenten
2. Spielbrett, Karte & Schlüsselbegriffe
3. Siegbedingungen
   - 3.1 Sofortiger Sieg
   - 3.2 Regentschaftssieg
   - 3.3 Spielende-Sieg
   - 3.4 Auflösen eines Unentschiedens
   - 3.5 Siegpunkte (SP/V)
   - 3.6 Legitimität
   - 3.7 Champions und Nachfolger
   - 3.8 Alexander Begraben
4. Spielvorbereitung
5. Spielverlauf
6. Strategiephase
   - 6.1 Übergabe-Segment
   - 6.2 Tyche-Segment
   - 6.3 Aktivierung-Segment
   - 6.4 Versorgung-Segment
7. Generäle und Militäreinheiten
   - 7.1 Generäle
   - 7.2 Kampfverbände (KV)
   - 7.3 Zermürbung
   - 7.4 Flotten
   - 7.5 Unabhängige Armeen
8. Mitglieder der Königsfamilie
9. Aktivierung und Bewegung
   - 9.1 Aktivierung
   - 9.2 Bewegungspunkte bestimmen
   - 9.3 Bewegungspunkte ausgeben
   - 9.4 Bewegung und Große Städte
   - 9.5 Aktivierung Unabhängiger Armeen
10. Ablauf der Landbewegung
11. Abfangen zu Land und Zurückweichen
12. Ausweichen
13. Seebewegungen und -schlachten
14. Landschlachten
   - 14.1 Angreifer und Verteidiger
   - 14.2 Schlachten und Große Städte
   - 14.3 Schlachtenkarten
   - 14.4 KV der Königlichen Armee
   - 14.5 Lokale Truppen
   - 14.6 Schlachtenstärke
   - 14.7 Schlachtenwert
   - 14.8 Verlust des Befehlshabenden Generals
   - 14.9 Schlachtenverluste
   - 14.10 Rückzug
15. Belagerungen
16. Optionale Regeln
17. Glossar

1. Spielkomponenten

Ein vollständige *Successors*-Box enthält:

- ❖ Spielbrett
- ❖ 5 Spielerhilfen
- ❖ Dieses Regelheft
- ❖ Spielbuch

❖ 16 General-Miniaturen
❖ 20 General-Aufsteller und 20 General-Marker (optional)

❖ ‚Alexanders Grab'- und Begräbniswagen-Miniaturen

❖ 3 Frauen- und 3 Erben-Miniaturen

❖ 7 Königsfamilie-Marker (optional)

❖ 30 Plastikringe in 5 Spielerfarben
❖ 20 Plastik-Standfüße in 5 Spielerfarben (optional)

❖ 20 ‚Unter-General'-Marker (4 je Spieler)

❖ 200 Kontrolle-Marker (40 je Spieler)

❖ 10 Fraktionsmarker (2 je Spieler)

❖ 5 Hauptstadt-Marker / 1V-Marker

❖ 5 ‚Bau der Hauptstadt'-Marker/ 2V-Marker

❖ 45 ‚Unabhängige Kontrolle'-Marker

❖ 5 Unabhängige Armeen

❖ 3 Siegmarker

44 Söldner

8 Elefanten

24 Kavallerie

28 Loyale Makedonen

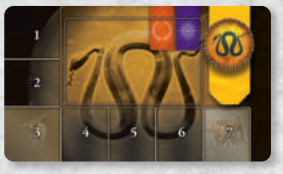
4 Königliche Armee

1 Silberschilde

1 Helepolis

❖ 70 große Tyche-Karten

❖ 33 Provinzkarten



❖ 5 große Fraktionskarten

❖ 1 große Bewegungsübersicht-Karte

❖ 20 General-Karten

❖ 4 Belagerungsmarker

❖ 3 Geplündert-Marker

❖ 1 Spielzug-Marker

❖ 8 Flottenmarker

❖ 1 Startspieler-Marker

❖ 1 Usurpator-Marker

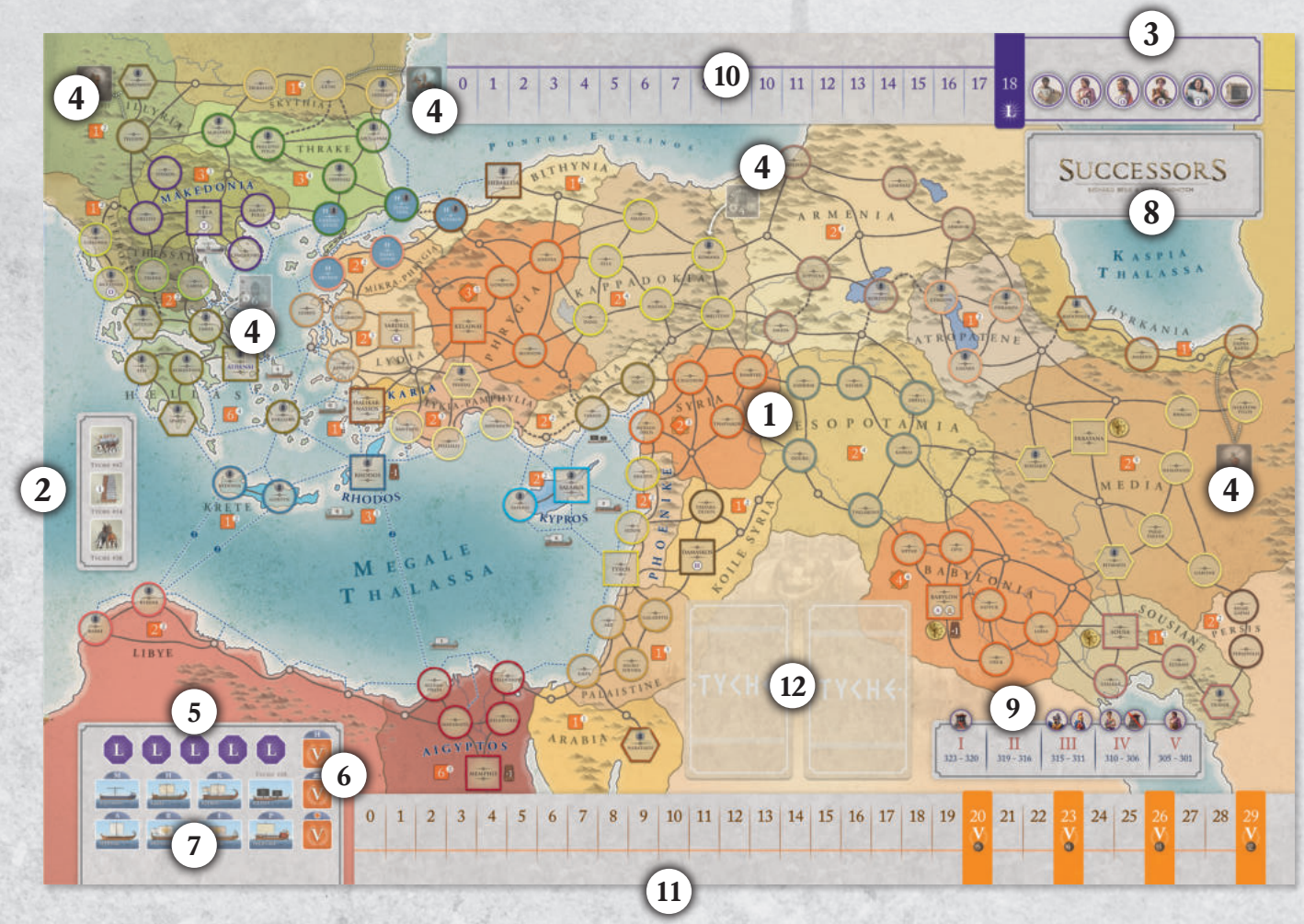
❖ 12 Legitimitätsmarker

❖ 8 Popularitätsmarker

❖ 5 sechsseitige Würfel

❖ 2 Elefantenwürfel

2. SPIELBRETT, KARTE UND SCHLÜSSELBEGRIFFE



Das *Successors*-Spielbrett ist in folgende Bereiche unterteilt:

(1) **Die Karte**: Regionen, Provinzen, Orte und Wege

Ablagefelder für:

(2) Einzigartige Marker
(3) Mitglieder der Königsfamilie
(4) Unabhängige Armeen
(5) Legitimitätsmarker
(6) Siegmarker
(7) Flottenmarker

(8) **Das Aufgerieben-Feld**
(9) **Die Spielzugleiste**
(10) **Die Legitimitätsleiste**
(11) **Die Siegpunktleiste**
(12) **Der Tyche-Kartenstapel und -Ablagestapel**

Orte: Es gibt 4 Arten von Orten auf der Karte:

Kleine Städte | Festungen | Große Städte | Transit-punkte

Kleine Städte: Die meisten Orte auf der Karte sind Kleine Städte. Kleine Städte, die von einem Spieler kontrolliert werden, sind einfach zu erobern. Unabhängige Kleine Städte sind schwerer zu erobern und erfordern eine erfolgreiche Belagerung und **1** Belagerungspunkt.

Festungen: Fest*ungen repräsentieren Gebiete, die für die mazedonischen Streitkräfte gefährlich sind.* Wenn sie unabhängig sind, erfordern diese Orte **2** Belagerungspunkte für eine Eroberung und Armeen, die durch sie hindurchziehen erleiden Zermürbung. Wenn jedoch ein Festungsort unkontrolliert ist oder von einem Spieler kontrolliert wird, dann wird er in allen Belangen wie eine Kleine Stadt behandelt.

Unabhängige Festung!

Nur eine Kleine Stadt

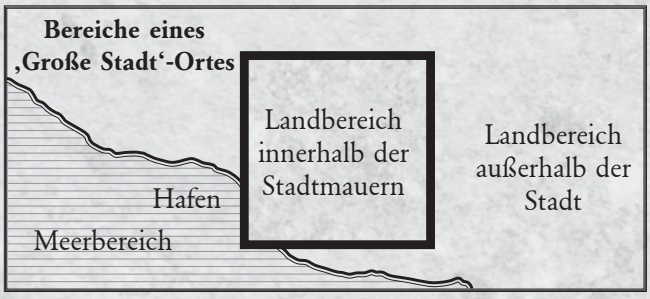
Häfen: Jeder Ort, der an einen oder mehrere Seewege angebunden ist, ist ein Hafen. Seebewegungen beginnen und enden in Häfen.

Große Städte: Große Städte sind die wichtigsten Orte auf der Karte. Kontrollierte Große Städte können nur durch eine erfolgreiche Belagerung erobert werden und benötigen **3** Belagerungspunkte für eine Eroberung. Große Städte helfen den Spielern dabei, die sie umgebenden Provinzen zu kontrollieren und zu verhindern, das nahegelegene Kleine Städte isoliert werden.

Bereiche: Ein Bereich ist ein Gebiet innerhalb eines Ortes (d.h. ein Teil eines Ortes). Die meisten Orte haben nur 1 Bereich (einen Landbereich), aber ein Ort kann 2 oder 3 Bereiche haben:

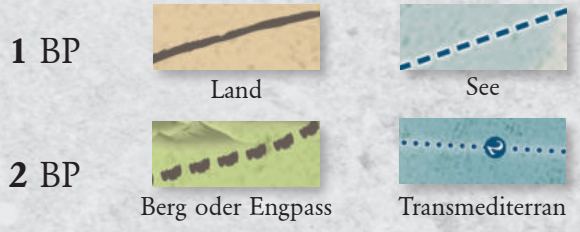
- Jeder ‚Große Stadt'-Ort beinhaltet einen Landbereich innerhalb der Stadtmauern und einen weiteren Landbereich außerhalb der Stadt. Der äußere Bereich umgibt den inneren Bereich, außer dort, wo der innere Bereich das Meer berührt. Spielkomponenten betreten oder verlassen einen ‚Große Stadt'-Ort durch dessen äußeren Landbereich, mittels einer Landbewegung.

- Jeder Hafen-Ort beinhaltet einen Meerbereich. Ein Hafen ist jeder Ort, der mittels einem oder mehrerer Seewege erreicht werden kann. Seeschlachten und Seebewegungen finden in Meerbereichen statt. Spielkomponenten betreten oder verlassen eine ‚Große Stadt' durch deren Meerbereich mittels einer Seebewegung.



Transitpunkte *repräsentieren dünn besiedelte Gebiete mit begrenzten Ressourcen.* Armeen mit mehr als 3 Kampfverbänden verlieren auf Transitpunkten einen Kampfverband während ihres Versorgung-Segments.

Wege: Orte sind durch Wege verbunden. Spielkomponenten nutzen Landbewegungen, um sich mittels Land-, Berg- und Engpass-Wegen zwischen Orten bewegen zu können und Seebewegungen, um sich über See- und Transmediterrane Wege zu bewegen.



Angrenzende Orte: Zwei Orte sind angrenzend, wenn sie durch einen Land-, Berg- oder Engpass-Weg verbunden sind. Orte, die nur durch See- oder Transmediterrane Wege verbunden sind, gelten nicht als angrenzend.

Kontrolle-Marker (K): Jeder Spieler verfügt über einen Satz an Kontrolle-Marker (K) in der eigenen Farbe. Graue K repräsentieren Unabhängige Streitkräfte, die sich der mazedonischen Herrschaft widersetzen.

Jeder Ort kann nur 1 K beherbergen und K-Marker dürfen nie auf Transitpunkten platziert werden.

Ein Ort mit der K eines Spielers wird von diesem kontrolliert. Ein Ort ohne K ist unkontrolliert.

Ein Ort mit einer Unabhängigen K ist Unabhängig. Ein Ort, der ein **graues K-Symbol** zeigt, beginnt das Spiel Unabhängig.

Provinzen: Eine Provinz ist eine Gruppe von Orten, deren Zusammengehörigkeit durch eine gemeinsame Farbe gekennzeichnet wird. Jede Provinz hat einen Namen und höchstens eine Große Stadt.

Beispiel: Der ‚Kleine Stadt'-Ort Paphos (1) und der ‚Große Stadt'-Ort Salamis (2) bilden zusammen die Insel-Provinz Kypros. Beachte, dass der Kreis und das Quadrat um Paphos und Salamis die gleiche Farbe haben.

Jede Provinz auf der Karte hat zwei Zahlen: 2 2

Die große Zahl links, auf orangenem Feld, gibt die Siegpunkte (SP/V) an, die man erhält, während man diese Provinz kontrolliert.

Die kleinere Zahl rechts, im weißen Kreis, ist die Anzahl an Orten, die man kontrollieren muss (einschließlich ihrer Großen Stadt, wenn sie eine hat), um die Provinz kontrollieren zu können.

Jede Provinz hat ihre eigene Provinzkarte:

Provinzkontrolle: Ihr kontrolliert eine Provinz, wenn ihr ihre Große Stadt (wenn sie eine hat) **und** mehr als die Hälf-

te ihrer Orte kontrolliert, wobei die Große Stadt (wenn es eine gibt), nie aber die Transitpunkte mitgezählt werden. Jede Provinz wird entweder von einem Spieler kontrolliert oder ist Unabhängig oder unkontrolliert. Legt, wenn ihr eine Provinz kontrolliert, deren Provinzkarte vor euch. Provinzkarten dienen dazu, euch an die Details der von euch kontrollierten Provinzen zu erinnern. Ihr könnt sie auch nutzen, um die Gesamtsumme eurer Siegpunkte nachzurechnen.

Angrenzende Provinzen: Zwei Provinzen grenzen aneinander an, wenn irgendwelche ihrer Orte durch einen Land-, Berg- oder Engpass-Weg verbunden sind. Provinzen, die nur durch See- oder Transmediterrane Wege verbunden sind, grenzen nicht aneinander an.

Beispiel: Die Provinz Thrake (1) grenzt aufgrund der Engpass-Wege sowohl an die Provinz Mikra Phrygia (2) als auch an Bithynia (3).

Regionen: Eine Region ist eine Gruppe von Provinzen:

Afrika	Aigyptos und Libye
Europa	Makedonia, Thessalia, Hellas, Thrake, Skythia, Illyria und Epeiros
Große Inseln . .	Krete, Rhodos und Kypros
Asien	Alle anderen Provinzen

Die Hintergrundfarben auf der Karte kennzeichnen ebenfalls die Regionen. Die Provinz, und die Region zu der sie gehört, werden auf jeder Provinzkarte in der Farbe der Region hervorgehoben.

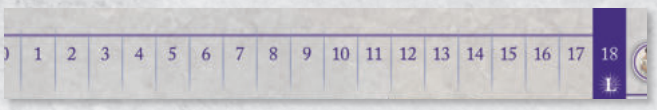
Ablagefelder: Ablagefelder sind die Spielfeldbereiche, wo Mitglieder der Königsfamilie, Unabhängige Armeen, besondere Kampfverbände, Legitimitäts- und SP-Marker und Flottenmarker gelagert werden, wenn sie sich weder auf der Karte, noch auf dem Aufgerieben-Feld, einer Fraktionskarte oder einer General-Karte befinden oder nicht aus dem Spiel entfernt wurden.

Aufgerieben / Aufgerieben-Feld: Infolge von Land- und Seeschlachten, Überrennen und anderen Gründen, kann es oft passieren, dass eure Generäle, Kampfverbände und Flotten euch zeitweise nicht zur Verfügung stehen (aber nicht aus dem Spiel entfernt werden). Dies nennt man dann Aufgerieben.

Platziert eure Aufgeriebenen **Haupt**-Generäle, Kampfverbände und Flotten auf dem Aufgerieben-Feld. Markiert Kampfverbände und Flotten auf dem Aufgerieben-Feld mit euren jeweiligen K-Markern, um anzuzeigen, wem sie gehören. Eure Spielkomponenten kehren während der Nachschubphase des nächsten Spielzugs vom Aufgerieben-Feld auf die Karte zurück.

Siegpunktleiste: Die SP-Leiste dient dazu, die Siegpunkte (SP) [= Victory Points oder V, daher (SP/V)] der Spieler festzuhalten.

Legitimität-Punkteleiste: Die Legitimitätsleiste dient dazu, die Legitimität der Spieler festzuhalten.



Wichtig: Verwendet die jeweiligen quadratischen Marker der Spieler, um deren Legitimität und Siegpunkte auf der Legitimität-Punkteleiste und der Siegpunktleiste festzuhalten. **Haltet diese immer auf dem aktuellen Stand!** Es ist wichtig, dass alle Spieler wissen, wann ein Spieler kurz davor ist, einen Sofortigen Sieg oder einen Regentschaftssieg zu erringen und wer im nächsten Spielzug der Usurpator werden könnte.

Aktualisiert die Marker auf den Leisten, wenn sich **irgendetwas** ändert und kontrolliert die Position der Marker auf den Leisten so oft wie nötig, um die Leisten so aktuell und genau wie möglich zu halten.

Gegner: Armeen, Generäle, Kampfverbände, Flotten, K-Marker oder kontrollierte Orte, die einem anderen Spieler gehören oder Unabhängig sind, sind für einen Spieler und dessen Spielkomponenten und Orte Gegner. Alles was irgendeinem Spieler gehört, ist für Unabhängige Armeen und Orte mit Unabhängiger K ein Gegner. Ein Ort mit einer gegnerischen K ist ein gegnerischer Ort.

Wichtig: „Gegner" bei Tyche-Karten bedeutet, dass dies ein Gegner für den ist, der die Karte ausspielt.

Fraktion: Eine Fraktion sind alle Spielkomponenten und Karten, die einem Spieler gehören. Fraktion kann aber auch nur den Spieler selbst meinen. Unabhängige Spielkomponenten gehören der Unabhängigen Fraktion an.

Unabhängig: Graue K-Marker und Unabhängige Armeen sind Unabhängig. Ein Ort mit Unabhängiger K ist ein Unabhängiger Ort.

Auf der Karte / Nicht auf der Karte: Eine Spielkomponente gilt als „auf der Karte", wenn sie sich auf einem Ort auf der Karte befindet. Eine Spielkomponente ist „nicht auf der Karte", wenn sie sich auf einem Ablagefeld, dem Aufgerieben-Feld, auf einer Fraktionskarte oder sich sonst wie physisch nicht auf dem Spielbrett befindet, aber nicht aus dem Spiel entfernt wurde.

Beispiel: Ihr solltet eure ungenutzten Unter-Generäle, K-Marker und verfügbaren Flotten spielbereit vor euch legen, aber nicht auf die Karte..

3. Siegbedingungen

Es gibt drei verschiedene Wege zum Sieg. Man kann sofort gewinnen, wenn die eigene Macht oder Legitimität so groß ist, dass man zum einzig wahren Nachfolger Alexanders des Großen ausgerufen wird. Oder ein Erbe, unterstützt von einem mächtigen Regenten, erbt Alexanders Thron und bringt einem Teil des makedonischen Reiches den Frieden. Und schließlich kann man am Ende des Spiels gewinnen, wenn man es schafft, mehr Macht anzusammeln als jeder andere Spieler.

3.1 Sofortiger Sieg

Zwei Bedingungen führen zu einem Sofortigen Sieg, wodurch das Spiel dann - außer während Spielzug I - endet:

- Ein Spieler erlangt **18** Legitimität. *Gratulation! Du bist der legitime Nachfolger von Alexander dem Großen!*
- Ein Spieler erlangt eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten, die von der Spieleranzahl abhängt:

5 Spieler: **20** SP
4 Spieler: **23** SP
3 Spieler: **26** SP
2 Spieler: **29** SP

3.2 Regentschaftssieg

Ein Erbe, der von einem mächtigen Regenten unterstützt wird, kann Alexanders Thron erben und einem Teil des makedonischen Reiches den Frieden bringen. Dies nennt man einen Regentschaftssieg, wodurch das Spiel ebenfalls endet.

Wenn ein Spieler während der Zug-Vorbereitungsphase von Spielzug IV Alexandros kontrolliert, oder Herakles während der Zug-Vorbereitungsphase von Zug V und er zu diesem Zeitpunkt die höchste Gesamtsumme aus L + SP hat, dann gewinnt er! Gibt es ein Unentschieden beim höchsten L + SP, dann muss das Unentschieden aufgelöst werden, um den Sieger bestimmen zu können.

Wird zwar der korrekte Erbe kontrolliert, aber das Spiel nicht gewonnen, dann wird der Erbe ermordet und das Spiel geht weiter. Wenn der Erbe lebt, aber unkontrolliert ist, dann gewinnt der Spieler mit dem höchsten L + SP. Dies gilt in den Zügen IV und V.

3.3 Spielende-Sieg

Wenn niemand bis zum Ende von Spielzug V das Spiel gewonnen hat, dann gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Gibt es ein Unentschieden bei den höchsten SP, dann muss das Unentschieden aufgelöst werden, um den Sieger bestimmen zu können. In diesem Fall spielt Legitimität keine Rolle.

3.4 Auflösen Eines Unentschiedens

Jegliches Unentschieden beim Regentschaftssieg oder Spielende-Sieg wird durch das Auflösen eines Unentschiedens entschieden und in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

1) Der am Unentschieden beteiligte Spieler, der Makedonien kontrolliert, gewinnt oder
2) Der am Unentschieden beteiligte Spieler mit der höchsten kombinierten Anzahl an ‚Loyale Makedonen'-, ‚Königliche Armee'- und Silberschilde-KV gewinnt (KV auf dem Aufgerieben-Feld werden hierbei mitgezählt) oder
3) Der am Unentschieden beteiligte Spieler mit dem Erfahrensten General (Generäle auf dem Aufgerieben-Feld werden hierbei mitgezählt) gewinnt.

3.5 Siegpunkte (SP/V)

Siegpunkte (SP/V) erringt man auf die folgende Weise:

PROVINZEN - Man erhält SP für jede Provinz, die man kontrolliert. Wenn man eine Provinz kontrolliert, legt man ihre Provinzkarte vor sich ab (seht sie als SP-Marker an).
Siegpunkte repräsentieren den Reichtum und Einfluss, den man durch die Kontrolle von Provinzen und Handelsrouten erlangt.

4V

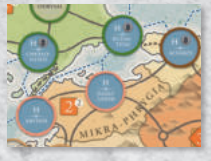
BEHERRSCHER ASIENS – Wenn man die Provinzen **Phrygia**, **Syria** *und* **Babylonia** kontrolliert, erhält man 4 SP. Der Marker mit 4 SP wird auf der Fraktionskarte des entsprechenden Spielers platziert.

3V

GRÖSSTE FLOTTE – Der Spieler mit der höchsten **Flottenstärke** erhält 3 SP, solange seine Flottenstärke mindestens 3 beträgt. Die Flottenstärke ist die Summe der Zahlen auf der aufgedeckten Seite der von einem Spieler kontrollierten Flotten, einschließlich der Flotten auf dem Aufgerieben-Feld. Solange dieser Spieler die Größte Flotte hat, wird der Marker mit 3 SP auf dessen Fraktionskarte platziert. Wenn es ein Unentschieden bezüglich der höchsten SP-Flottenstärke gibt, dann erhält keiner diese SP.

2V

HELLESPONT – Wenn ein Spieler die fünf Hafenorte nahe des Marmarameers kontrolliert, die auf der Karte mit einem weißen „H" und einem blauen Hintergrund markiert sind, dann erhält er 2 SP. Der Marker mit den 2 SP wird auf seiner Fraktionskarte platziert.



2V

HAUPTSTADT – Wenn die optionale Tyche-Karte *Gründung einer Hauptstadt* genutzt wird, erhält ein Spieler 2 SP, wenn er eine Hauptstadt hat und 1 SP, für jede Hauptstadt, die er erobert hat. Die SP-Marker für die Hauptstädte werden, wie bei 16.1 angegeben, auf seiner Fraktionskarte platziert.

3.6 Legitimität

Die Legitimität ist eine Zahl, die bemisst, wie sehr man es in den Augen der Mazedonischen Versammlung verdient, dass einem die königliche Autorität und Macht Alexander des Großen gewährt wird.

Die Legitimität gilt für die jeweilige Fraktion als Ganzes und kann nie unter 0 fallen. Der L-Marker einer jeden Fraktion sollte auf der Legitimitätsleiste verschoben werden, sobald diese an L gewinnt oder verliert. Die Unabhängige Fraktion hat immer 0 L.

Die Hauptquelle der Legitimität ist die Kontrolle über die Mitglieder der Königsfamilie.

Alexandros (Erbe)	**5 L**
Philippos (Erbe)	**4 L**
Herakles (Erbe)	**2 L**
Olympias (Frau)	**3 L**
Kleopatra (Frau)	**3 L**
Thessalonike (Frau)	**2 L**

Wichtig: Zählt nur die L **eines** von euch kontrollierten Erben (höchste L), aber zählt die L **aller** Frauen, die ihr kontrolliert.

Weitere Möglichkeiten Legitimität (L) zu gewinnen oder zu verlieren sind:

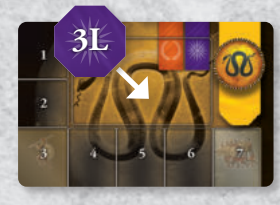
Ein Champion oder Nachfolger sein	**3 L / 0 L**
Alexander in Pella begraben	**10 L**
Den Ort des Grabmals kontrollieren, falls nicht in Pella	**2 L**
Makedonien kontrollieren („Strategos von Europa“ sein)	**2 L**
Perdikkas (lebend) ist Teil der eigenen Fraktion	**1 L**
Leonnatos (lebend) ist Teil der eigenen Fraktion	**1 L**
Die optionale Tyche-Karte *Orakel* spielen	**1 L**
Die Tyche-Karte *Unterstützung des persischen Volkes* spielen	**-2 L**
Das Ziel der Tyche-Karte *Verachtung* sein	**-3 L**

Wenn einer der obigen Punkte auf die eigene Fraktion zutrifft, dann wird der entsprechende purpurne L-Marker auf die eigene Fraktionskarte gelegt.

3.7 Champions und Nachfolger

Ein Champion zu sein bedeutet, dass die Generäle der eigenen Fraktion (zumindest in der Öffentlichkeit) die Idee, das Reich unter einem König (oder Regenten) intakt und geeint zu halten, unterstützen. Champions unterstützen daher den wahren und legitimen Erben Alexanders, wer auch immer es sein mag.

Alle Spieler beginnen das Spiel als Champions. Für gewöhnlich ist gegen Ende des Spiels nur noch ein Spieler ein Champion.



Champion oder Nachfolger: Jeder Spieler ist entweder ein Champion oder ein Nachfolger. Ein Champion zu sein ist 3 L wert, ein Nachfolger zu sein 0 L. Der entsprechende Status wird angezeigt, indem der ‚3 L/0 L‘-Marker mit der korrekten Seite nach oben auf die eigene Fraktionskarte gelegt wird.

Ein Nachfolger werden: Champions werden sofort zu Nachfolgern, selbst mitten während eines Ablaufs, wenn sie einen KV, Haupt-General oder eine Große Stadt eines Champions „angreifen“, der **nicht der Usurpator** ist. Als „Angriff“ gilt in diesem Kontext Folgendes:

- Das Beginnen einer Landschlacht als Angreifer.
- Eine Seeschlacht als Abfangender schlagen.
- Die Belagerung einer von einem Champion kontrollierten Großen Stadt, egal wie viele Belagerungspunkte errungen werden.
- Das Überrennen einer oder mehrerer KV eines Champions.
- Das Aufreiben des Haupt-Generals eines Champions während des eigenen Tyche- oder Aktivierung-Segments.

Versucht jemand einen Angriff und der Angriff findet nicht statt (d.h. irgendetwas behindert den Ablauf, bevor der Angriff tatsächlich stattfindet), dann ändert sich dessen Champion-Status nicht.

Die Belagerung einer Großen Stadt (ohne Durchführung einer Belagerung), das Entfernen der K von Kleinen Städten und das Gefangennehmen von Mitgliedern der Königsfamilie verwandeln einen Champion nicht in einen Nachfolger.

Wichtig: Der Verlust des Champion-Status findet allerdings statt, bevor die Effekte von Prestige berechnet und angewandt werden.

Wieder ein Champion werden: Ein Nachfolger wird wieder zu einem Champion, wenn die Summe seiner SP auf 0 fällt. Der Champion-Marker dieses Spielers wird dann wieder auf die ‚3 L‘-Seite gedreht.

3.8 Alexander Begraben

Um Legitimität zu erwerben, indem er eine ehrenvolle letzte Ruhestätte für Alexander errichtet, muss der Spieler, der den Begräbniswagen kontrolliert, Alexander begraben, wodurch der Begräbniswagen in das Grabmal umgewandelt wird. Um Alexander begraben zu können, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1) Der Spieler muss den Begräbniswagen kontrollieren.
2) Der Begräbniswagen muss sich an einem ‚Große Stadt‘-Ort und auf Land befinden (wobei egal ist ob inner- oder außerhalb der Stadt). Der Spieler muss den Ort nicht kontrollieren und es kann Babylon sein.
3) Es darf sich kein gegnerischer KV im **Bereich** des Wagens befinden.
4) Es kann nur während Spielzug II oder III geschehen.
5) Es muss während des Versorgung-Segments des Spielers oder während einer Endphase geschehen.

Wenn der Spieler **alle** obigen Bedingungen erfüllt, darf er das Grabmal errichten und Alexander bei dieser Großen Stadt begraben. Die Miniatur des Begräbniswagens wird durch die des Grabmals ersetzt und/oder der Begräbniswagen-Marker wird auf die Grabmal-Seite gedreht. Die Miniatur/der Marker wird außerhalb der Großen Stadt auf die Karte gestellt.

Legitimität des Grabmals: Wird Alexander in Makedonien bei der Großen Stadt Pella begraben, dann erhält der Spieler **10 L**, die er nie verlieren kann. Wird Alexander an einem beliebigen anderen Ort begraben, dann erhält der Spieler, der diesen Ort kontrolliert, **2 L**, aber nur solange dieser Spieler diesen Ort kontrolliert. Der ‚2 L‘-Marker gehört immer dem Spieler, der den Ort kontrolliert, auf dem sich das Grabmal befindet und er verliert ihn, wenn er die Kontrolle über diesen Ort verliert.

Ablauffrist: Wenn Alexander nicht bis zur Zugereignisphase von Spielzug IV begraben wurde, dann wird der Begräbniswagen aus dem Spiel entfernt *(der Körper wurde gestohlen und gilt im Lauf der Zeit als verschollen).*

4. Spielvorbereitung

Für die Vorbereitungen für das Hauptszenario muss zuerst bestimmt werden, wie viele Spieler teilnehmen und welche optionalen Regeln (Abschnitt 16) Verwendung finden. Dann wird alles aus der Spielebox genommen und das Spielbrett mittig auf dem Tisch platziert.

4.1 Platzieren der Nichtspieler-Komponenten

(A) **Spielzug-Marker** - Platziert den Spielzug-Marker auf dem ersten Feld der Spielzugleiste.

(B) **Tyche-Karten** - Entfernt oder fügt die entsprechenden optionalen Karten und die Tyche-Karte 47B *(Silberschilde)* hinzu und legt dann den Tyche-Kartenstapel auf das Tyche-Kartenstapelfeld auf dem Spielbrett.

(C) **SP und L** - Platziert die SP- und Legitimitätsmarker auf den entsprechenden Ablagefeldern.

(D) **Flotten** - Legt alle Flottenmarker auf die entsprechenden Ablagefelder, und zwar so, dass die Seite mit der niedrigeren Zahl nach oben zeigt.

(E)

Unabhängige Kontrolle - Platziert die ‚Unabhängige Kontrolle'-Marker auf allen Orten auf der Karte, die ein graues K-Symbol zeigen. **Ausnahme**: Bei einem Spiel mit **3 oder 5** Spielern ist Apollonia der einzige Ort in Thrake, der eine Unabhängige K erhält.

(F) **Unabhängige Armeen** - Platziert Leosthenes in Lamia (Hellas), Ariarathes in Komana (Kappadokia) und die anderen drei Unabhängigen Armeen auf ihren Ablagefeldern, wie auf dem Spielbrett angezeigt.

(G) **Einzigartige Marker** - Legt einen ‚**4 KV Elefanten**'-Marker, den **Helepolis**-Marker und die **Silberschilde**-Marker auf die entsprechenden Ablagefelder.

(H) **Komponenten neben dem Spielbrett** - Sortiert und platziert die folgenden Komponenten neben dem Spielbrett:

- Die anderen KV, sortiert nach Typ und Anzahl der KV
- Die verbleibenden ‚Unabhängige Kontrolle'-Marker
- Die verbleibenden ‚1 L'-Marker

- Die Geplündert-, Belagerungspunkt- und Popularitätspunkte-Marker
- Die Provinzkarten
- Die Bewegungsübersicht-Karte (Bewegungskarte)
- Die fünf sechsseitigen Würfel und zwei Elefantenwürfel
- Der Startspieler-Marker (Thron)
- Der Usurpator-Marker (Alexanders Ring)

4.2 Platzieren der Mitglieder der Königsfamilie

1. Platziert die **Olympias**-Miniatur in Molossia (Epeiros) oder ihren Marker mit der grauen Seite nach oben.

2. Platziert die **Thessalonike**-Miniatur in Pella (Makedonia) oder ihren Marker mit der grauen Seite nach oben.

3. Platziert die **Kleopatra**-Miniatur in Sardeis (Lydia) oder ihren Marker mit der grauen Seite nach oben.

4. Platziert die **Philippos**-Miniatur (4 L) (oder ihren Marker) auf ihrem Ablagefeld.

5. Platziert die Miniatur (oder den Marker) von **Herakles** (2 L) in Damaskos (Koile Syria).

6. Platziert die Miniaturen (oder die Marker) von **Alexandros** (5 L) und dem **Begräbniswagen** in Babylon (Babylonia).

4.3 Sortieren der Haupt-Generäle

Sortiert die General-Karten der Haupt-Generäle, entsprechend der Anzahl der Spieler, in die folgenden Gruppen ein.

A. Jede Spieleranzahl

Ereignis-Generäle: Polyperchon, Demetrios, Kassandros, Peukestas

Nichtverfügbare Generäle: Pleistarchos, Menelaos, Polyarchos

B. Zwei oder vier Spieler

Start-Generäle: Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes

Reserve-Generäle: Aristonous, Nearchos, Asandros, Lysimachos, Seleukos

C. Drei Spieler

Start-Generäle: Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes, Lysimachos

Reserve-Generäle: Aristonous, Nearchos, Asandros, Seleukos

D. Fünf Spieler

Start-Generäle: Perdikkas, Antipatros, Krateros, Ptolemaios, Leonnatos, Peithon, Antigonos, Eumenes, Lysimachos, Seleukos

Reserve-Generäle: Aristonous, Nearchos, Asandros

4.4 Verteilen der Haupt-Generäle

Nichtverfügbare Generäle: Legt die General-Karten, Miniaturen und Aufsteller der Nichtverfügbaren Generäle zurück in die Spielebox.

Ereignis- und Reserve-Generäle: Platziert die General-Karten und Miniaturen (oder Aufsteller) der Ereignis-Generäle in einer Gruppe neben dem Spielbrett. Platziert in einem Bereich daneben die Reserve-Generäle.

Start-Generäle: Mischt die General-Karten der Start-Generäle und teilt sie, wie folgt, an die Spieler aus:

2 Spieler . . . . . **4** Generäle für jeden Spieler
3 Spieler . . . . . **3** Generäle für jeden Spieler
4 oder **5** Spieler . . . . **2** Generäle für jeden Spieler

Fünf Spieler: Bei einem Spiel mit 5 Spielern wählen die Spieler eine der erhaltenen General-Karten aus und legen sie ab. Die abgelegten General-Karten werden gemischt und die Spieler erhalten je eine dieser Karten.

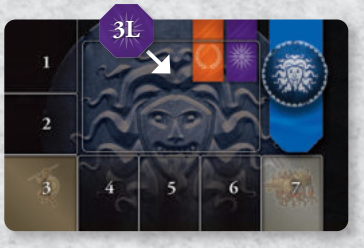
Miniaturen, Aufsteller und Sitzplätze: Gebt jedem Spieler die Miniaturen oder Aufsteller, die seinen Haupt-Generälen entsprechen. Ihr könnt jetzt die Sitzplatzverteilung anhand der Starpositionen der Generäle eines jeden Spielers bestimmen.

4.5 Verteilen der Spieler-Komponenten

Lasst jeden Spieler seine Fraktionsfarbe auswählen und gebt ihm dann:

- Seine 4 Unter-Generäle und K-Marker
- Seine Fraktionskarte und seinen ‚3 L'-Champion-Marker
- Seine Fraktionsmarker und Spielerhilfe-Karte
- Seine Plastikringe (wenn Miniaturen für Generäle oder Mitglieder der Königsfamilie verwendet werden) oder Standfüße (wenn Aufsteller genutzt werden) (bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 2 Farben)
- Seine beiden Hauptstadt-Marker, wenn die optionale Tyche-Karte *Gründung einer Hauptstadt genutzt wird*

Jeder Spieler legt seinen ‚3 L'-Marker auf seine Fraktionskarte. Einer der Fraktionsmarker wird auf die 0 auf der SP-Leiste gelegt und einer auf die 3 auf der Legitimitätsleiste. Legt die anderen Komponenten und Karten neben dem Spielbrett vor euch ab.



4.6 Platzieren der Start-Haupt-Generäle

Befestigt einen Plastikring eurer Fraktionsfarbe an den Miniaturen eurer Start-Generäle (oder Standfüße bei Aufstellern).

Beginnend mit dem Spieler der Perdikkas erhalten hat und im Uhrzeigersinn fortfahrend, platziert jeder Spieler die erhaltenen Haupt-Generäle und die entsprechenden K-Marker auf der Karte (siehe unten). Dann sucht ihr euch entsprechend der zugeteilten Generäle (siehe unten) die KV, Legitimitäts- & Prestigemarker, Provinzkarten und Flottenmarker für den Spielstart raus und bringt schließlich die ‚V'- und ‚L'-Marker auf den Leisten auf den aktuellen Stand.

Perdikkas in Babylon, 6 K in Babylonia
Auf seiner Karte **4 ‚Königliche Armee'- & 2 Elefanten-KV**, Begräbniswagen, Alexandros und sein ‚1 L'-Marker
Provinzkarte Babylonia SP +4 L +6

Antipatros in Pella, 5 K in Makedonia
Auf seiner Karte **2 ‚Königliche Armee'- & 2 ‚Loyale Makedonen'-KV** und der ‚2 L'-Marker für die Kontrolle Mazedoniens
Provinzkarte Makedonia, Flotte Makedonia SP +3 L +2

Krateros in Tarsos oder Issos, 2 K in Kilikia
Auf seiner Karte **2 ‚Königliche Armee'- & ‚2 ‚Loyale Makedonen'-KV** und sein ‚2 P'-Marker
Provinzkarte Kilikia SP +2 L +0

Ptolemaios in Memphis, 5 K in Aigyptos
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV** und sein ‚2 P'-Marker
Provinzkarte Aigyptos, Flotte Aigyptos SP +6 L +0

Leonnatos in Abydos oder Daskyleion, 2 K in Mikra Phrygia
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV** und sein ‚1 L'-Marker
Provinzkarte Mikra Phrygia SP +2 L +1

Peithon in Ekbatana, 6 K in Media
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV**
Provinzkarte Media SP +2 L +0

Antigonos in Kelainai, 4 K in Phrygia
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV**
Provinzkarte Phrygia SP +3 L +0

Eumenes in einem beliebigen Ort in Kappadokia, außer Komana, 5 K in Kappadokia
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV** und sein ‚-2 P'-Marker
Provinzkarte Kappadokia SP +2 L +0

Lysimachos in einem beliebigen Ort in Thrake, 5 K in Thrake
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Söldner-KV**
Provinzkarte Thrake SP +3 L +0

Seleukos in Damaskos, 2 K in Koile Syria
Auf seiner Karte **2 ‚Loyale Makedonen'- & 2 Elefanten-KV** und Herakles (L +0 wenn in Perdikkas' Fraktion)
Provinzkarte Koile Syria SP +1 L 2/0*

* Wenn Herakles in Perdikkas' Fraktion ist, dann wird seine L nicht addiert, denn nur 1 Erbe wird gezählt.

Nur Start-Generäle werden während der Spielvorbereitung auf der Karte platziert.

Beispiel: Spielvorbereitung für 5 Spieler (beachtet, dass die Farbzuteilung für die Generäle jedes Mal anders sein kann)

5. Spielverlauf

Eine Partie *Successors* beginnt mit Zug I und kann bis zu 5 Spielzüge lang gespielt werden. Jeder Spielzug besteht aus den folgenden Phasen, die in der gezeigten Reihenfolge abgehandelt werden. Alle Spieler müssen eine Phase abgeschlossen haben, bevor sie mit der nächsten weitermachen können. Das Spiel endet, wenn ein Spieler einen Sofortigen Sieg, einen Regentschaftssieg oder einen Spielende-Sieg erringt.

1. **Zug-Vorbereitungsphase**
2. **Nachschubphase**
3. **Tyche-Kartenphase**
4. **Strategiephase**
5. **Isolationsphase**
6. **Endphase**

5.1 Zug-Vorbereitungsphase

Während der Zug-Vorbereitungsphase sollten die Spieler auf die Regeln für den aktuellen Spielzug aufmerksam gemacht und die folgenden Ereignisse abgehandelt werden:

A. Zugereignisse und Ausnahmen

Spielzug I
Überspringt die Nachschubphase.
Ihr könnt zudem nicht den Begräbniswagen bewegen, Alexanders Leichnam begraben oder einen Sofortigen Sieg erringen.

Spielzug II
Das Ereignis auf der Tyche-Karte *Peukestas, Satrap von Persis* wird spielbar, wie im Kartentext beschrieben.

Spielzug III
Wenn **Antipatros** nicht getötet wurde, dann gebt **Polyperchon** dem Spieler, der **Antipatros** erhalten hat. Dieser Spieler platziert **Polyperchon** in dem gleichen Bereich (oder dem Aufgerieben-Feld) wie **Antipatros** und entfernt dann **Antipatros** aus dem Spiel.
Gebt **Demetrios** (den Sohn von **Antigonos**) dem Spieler, der **Antigonos** erhalten hat (egal ob **Antigonos** getötet wurde oder nicht). Dieser Spieler muss dann **Demetrios** als Nachschub auf der Karte platzieren.

Spielzug IV
Alexandros kann Alexanders Thron erben oder ermordet werden. Prüft, ob ein Spieler einen Regentschaftssieg erringt.
Reserve-Generäle können sich euren Fraktionen leichter anschließen. Wenn Alexander bis jetzt nicht begraben wurde, wird der Begräbniswagen aus dem Spiel genommen.

Spielzug V
Herakles kann Alexanders Thron erben oder ermordet werden. Prüft, ob ein Spieler einen Regentschaftssieg erringt.

B. Kennzeichnet den Usurpator

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten erhält und behält den Usurpator-Marker für den Rest dieses Spielzugs. Unentschieden bezüglich der meisten SP werden dadurch entschieden, dass der daran beteiligte Spieler mit dem Erfahrensten General zum Usurpator ernannt wird.

Der Usurpator ist für gewöhnlich die größte Bedrohung für die anderen Spieler, aber hinkt im Kampf um die Legitimität meist hinterher. Ptolemaios' Fraktion ist fast immer der Usurpator während des ersten Spielzugs, was darstellen soll, wie schnell er sich als disruptivster Herausforderer der deutlich legitimeren Führung durch Perdikkas hervortat.

C. Zugreihenfolge bestimmen

Der Spieler mit den wenigsten SP entscheidet während der Zugreihenfolge-Bestimmung, wer während dieses Spielzugs der Startspieler ist. Unentschieden bezüglich der wenigsten SP werden mittels Würfelwurf entschieden. Der Startspieler erhält den Startspieler-Marker. Der Spieler mit den wenigsten SP bestimmt zudem, ob die **Zugreihenfolge** des aktuellen Spielzugs vom Startspieler aus rechts oder links weitergeht.

5.2 Nachschubphase

Zu Beginn einer jeden Nachschubphase werden alle unkontrollierten und Unabhängigen Flottenmarker auf dem Aufgerieben-Feld zurück auf ihre Ablagefelder gelegt. Dann erhält jeder Spieler:

- Seine **Aufgeriebenen KV, Haupt-Generäle und Flotten**
- **2 Söldner-KV** (von den ungenutzten Komponenten die ‚nicht auf der Karte' sind)

Zusätzlich erhält:

- Der Spieler, der die Provinz Makedonia kontrolliert, **1 ‚Loyale Makedonen'-KV**
- Der Spieler mit der höchsten **Legitimität 1 ‚Loyale Makedonen'-KV** (bei einem Unentschieden erhält der daran beteiligte Spieler mit dem Erfahrensten General den KV)
- Der Spieler mit den meisten **Siegpunkten 2 Söldner-KV** (bei einem Unentschieden erhält jeder daran beteiligte Spieler 1 Söldner-KV)

Nachschub platzieren

Entsprechend der Zugreihenfolge wird der Nachschub auf der Karte in Orten platziert,

- die **befreundete** K und keine gegnerischen KV oder gegnerische Generäle enthalten

oder

- die einen Unbelagerten General deiner Fraktion enthalten, der sich seit Beginn der aktuellen Phase auf der Karte befindet (oder seit Beginn des aktuellen Segments, bei Nachschub, der während eines Tyche- oder Aktivierung-Segments platziert wurde).

2 KV pro Ort: Es dürfen nicht mehr als 2 KV pro Ort platziert werden, außer auf dem Ort befindet sich eine eurer Großen Städte oder einer eurer Haupt-Generäl zum Zeitpunkt der Platzierung. Der Haupt-General muss sich *nicht* zu Beginn der aktuellen Phase auf diesem Ort befunden haben, soweit es das Limit von 2 KV betrifft. Er selbst kann ein Nachschub sein, d.h. der Haupt-General kann zur gleichen Zeit wie die KV auf der Karte platziert werden.

Kein geeigneter Ort: Wenn es mangels geeigneter Orte nicht möglich ist allen Nachschub auf der Karte zu platzieren, dann muss der verbleibende Nachschub auf unkontrollierten oder Unabhängigen Orten platziert werden, auf denen sich keine gegnerischen KV oder gegnerischen Generäle befinden. Diese Orte können sich nicht in einer von einem anderen Spieler kontrollierten **Provinz** befinden. Auf diese Weise können nicht mehr als 2 KV pro Provinz platziert werden, selbst wenn der Ort eine Große Stadt hat oder ein Haupt-General mit ihnen platziert wird. In diesem Fall muss ein Haupt- oder Unter-General zusammen mit den KV platziert werden oder die KV werden sofort Aufgerieben. Sollte der extrem seltene Fall eintreten, dass es keine geeigneten unkontrollierten oder Unabhängigen Orte gibt, dann wird der verbleibende Nachschub Aufgerieben.

5.3 Tyche-Kartenphase

Während jedes Spielzugs wird der Tyche-Kartenstapel gemischt, einschließlich der Karten im Ablagestapel. Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden, kommen nicht in den Stapel, ebenso optionale Karten, die während der Spielvorbereitungen aus dem Stapel genommen wurden. Anschließend werden die Tyche-Karten wie folgt an die Spieler verdeckt ausgeteilt:

2 Spieler. . . . **5** Karten an jeden Spieler, **10** Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt
3 Spieler. . . . **5** Karten an jeden Spieler, **5** Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt
4 Spieler. . . . **5** Karten an jeden Spieler
5 Spieler. . . . **4** Karten an jeden Spieler

Platziert den verbleibenden Stapel verdeckt auf dem Tyche-Kartenstapelfeld auf dem Spielbrett.

5.4 Strategiephase

Die Strategiephase besteht aus mehreren Runden. In jeder Runde führen die Spieler die folgenden Aktionen durch (in Zugreihenfolge):

A. Übergabe-Segment
Entfernt gegnerische K-Marker, platziert die eigene K, führt Belagerungen durch.

B. Tyche-Segment
Spielt eine Tyche-Karte, die keine Überraschungskarte ist.

C. Aktivierung-Segment
Ihr könnt einen Söldner bewegen oder ausheben.

D. Versorgung-Segment
Ihr überprüft die Stapel eurer Streitkräfte und entfernt einen KV in jedem Stapel, der das Versorgung-Limit des jeweiligen Orts überschreitet.

5.5 Isolationsphase

Während der Isolationsphase bestimmt jeder Spieler, in Zugreihenfolge, welche seiner K-Marker isoliert sind und entfernt dann seine isolierte K von der Karte. Die Zugreihenfolge ist dabei wichtig, weswegen ein Spieler seine isolierte K entfernen muss, bevor der nächste Spieler auf Isolation prüft.

Isoliert: Die K eines Spielers ist isoliert, wenn er keine durchgehende Linie von miteinander verbundenen Orten vom Ort des K-Markers zu entweder einem eigenen KV oder einer von ihm kontrollierten Großen Stadt ziehen kann. Sowohl der belagernde als auch der belagerte Spieler können eine Linie zu und durch einen Belagerten Ort hindurch ziehen. Die Orte auf dieser Linie können durch jede Art von Weg verbunden sein, aber jeder Ort muss:

- Vom Spieler kontrolliert, mit oder ohne gegnerische KV, *oder*
- Unkontrolliert, ohne gegnerische KV, *oder*
- Gegnerisch, mit min. einem befreundeten KV sein.

K in Orten mit eigenen KV oder eigenen Großen Städten sind nie isoliert.

Unabhängige K ist nie isoliert.

Beispiel: Die Unabhängige Armee (von Philon angeführt) zieht nach Westen. Sie beendet ihre letzte Bewegung in Rhagai (1), wo sich kein K-Marker befindet. Die blaue K in Hekatompylos (2) ist isoliert. Sie kann keine Linie zur befreundeten Großen Stadt Ekbatana (3) ziehen, weil sie durch die gegnerischen KV von Philons Unabhängiger Armee bei Rhagai (1) und durch die Unabhängige K bei Mardoi (4) blockiert wird.

5.6 Endphase

Während der Endphase der Spielzüge II und III ist es möglich, den Körper Alexanders zu begraben. Nachdem überlegt wurde Alexander zu begraben, wird der Spielzug-Marker auf der Spielzugleiste um ein Feld nach rechts bewegt und der nächste Spielzug begonnen.

Ausnahme: Am Ende von Spielzug V wird bestimmt, wer mittels Spielende-Sieg gewonnen hat.

6. Strategiephase

Der Großteil der Spieleraktionen findet bei *Successors* während der Strategiephase statt. Jede Strategiephase setzt sich aus einer Reihe von Runden zusammen:

2, **3**, oder **4** Spieler . . . **5** Runden pro Strategiephase
5 Spieler . . . . . **4** Runden pro Strategiephase

Runden, Spielerzüge und Segmente: Jede Runde ist in eine Reihe von Spielerzügen unterteilt, einer für jeden Spieler, die in Zugreihenfolge abgehandelt werden. Jeder Spieler muss seinen Spielerzug beenden, bevor der nächste Spieler mit seinem Spielerzug beginnen kann (er erhält die Bewegungsübersicht-Karte).

Jeder Spielerzug besteht aus den folgenden Segmenten, die in der nachfolgenden Reihenfolge abgehandelt werden. Jedes Segment muss abgeschlossen werden, bevor mit dem nächsten begonnen werden kann.

1. **Übergabe-Segment**
2. **Tyche-Segment**
3. **Aktivierung-Segment**
4. **Versorgung-Segment**

Zwei oder drei Spieler: Am Ende einer jeden Runde werden die Karten, die verdeckt auf den Tisch gelegt wurden, wie folgt aufgedeckt:

- 2 Spieler. . . . . deckt 2 Karten pro Runde auf
- 3 Spieler. . . . . deckt 1 Karte pro Runde auf

Wenn irgendeine der folgenden Bonuskarten aufgedeckt wird, werden ihre Ereignisse (nicht die AP) in der Reihenfolge der Aufdeckung abgehandelt: *Unruhen, Unruhen breiten sich aus, Eigene Pläne, Migration Illyrischer Stämme, Skythische Invasion* und *23.000 Griechische Soldaten* (diese Karten sind mit abweichenden Ornamenten gekennzeichnet). Der Spieler mit den wenigsten SP handelt jedes Ereignis ab (Unentschieden für die wenigsten SP werden durch Würfelwurf und die niedrigste Augenzahl entschieden). Alle aufgedeckten Karten werden aufgedeckt auf den Ablagestapel gelegt.

Beenden der Runde: Nach dem Abschließen einer jeden Runde beginnt entweder die nächste Runde oder es wird, nach der letzten Runde der Strategiephase, mit der Isolationsphase weitergemacht.

6.1 Übergabe-Segment

In jedem Übergabe-Segment werden die drei folgenden Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge abgehandelt:

1. **Entfernen der K-Marker gegnerischer Spieler**: Ein Spieler kann Spieler-K von jeder beliebigen gegnerischen Kleinen Stadt entfernen, wenn er dort mindestens 1 befreundeten KV hat.
2. **K-Marker platzieren**: Ein Spieler kann einen seiner K *in jeder beliebigen* unkontrolliertem Kleinen Stadt, Festung oder Großen Stadt platzieren, in der sich mindestens 1 eigener KV befindet, einschließlich Orten, die in Schritt 1 unkontrolliert wurden.
3. **Belagerungen durchführen**: Ein Spieler kann eine Belagerung pro Ort an jedem Ort durchführen, an dem er eine eigene Belagerungsarmee mit mindestens 3 KV hat. Er kann einen eigenen K an jedem Ort platzieren, an dem er eine Belagerung abgeschlossen hat.

6.2 Tyche-Segment

Die Spieler müssen in ihren Tyche-Segmenten genau **eine** Ereignis- oder Bonuskarte auf ihrer Hand auswählen und sie spielen. Sollten die Spieler keine Ereignis- oder Bonuskarten auf ihrer Hand haben, müssen sie Überraschungskarten spielen oder ablegen (sie erhalten dabei jedes Mal eine neue Karte), bis sie zumindest eine Ereignis- oder Bonuskarte auf der Hand haben.

Es gibt 3 Arten von Tyche-Karte: Ereignis, Bonus und Überraschung.

Aktionspunkte (AP)

Ereigniskarte

Bonuskarte (goldener Streifen oben)

Kartenname

Ereignis

Sprichwort oder Zitat (keine Auswirkung aufs Spiel)

Überraschungskarte (roter Hintergrund, **keine** Aktionspunkte)

Kartenname

Ereignis

Sprichwort oder Zitat (keine Auswirkung aufs Spiel)

Kartenoptionen: Führt genau **eine** (und nur eine) der nachfolgenden Optionen für die ausgewählte Ereignis- oder Bonuskarte aus:

- Spielt die Karte für ihr Ereignis aus,
- Spielt die Karte für ihre Aktionspunkte aus,
- Wenn es eine Bonuskarte ist, dann könnt ihr sie für ihr Ereignis & dann für ihre AP ausspielen,
- Verbessert eine Flotte,
- Rekrutiert einen Haupt-General.

Überraschungskarten: Ihr könnt jederzeit Überraschungskarten während einer Strategiephase spielen, selbst während des Zugs eines Gegners. Wenn zwei Spieler zur gleichen Zeit eine Überraschungskarte spielen wollen, dann spielt der Spieler, der in der Zugreihenfolge zuerst kommt, sie zuerst aus.

Gleich nachdem ihr eine Überraschungskarte gespielt oder abgelegt habt (ausgenommen *Ahura Mazda* & *Ahriman*), zieht ihr eine Karte vom Tyche-Kartenstapel, um sie zu ersetzen.

A. Ein Ereignis abhandeln

Bevor ihr eine Karte für ihr Ereignis ausspielt, solltet ihr alle Texte auf der Karte gelesen haben, denn viele Karten haben Vorab-Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor das Ereignis ausgespielt werden kann.

Beispiel: Gelb spielt die Tyche-Karte ‚Kilikische Seeräuber' für ihr Ereignis und erhält die Kontrolle über die Kilikia-Flotte.

Vergesst nicht, dass bei den Texten der Tyche-Karten „Gegner" den Gegner dessen meint, der die Karte spielt.

Verachtung

Das Ausspielen von Verachtung auf einen bereits verachteten General bewirkt, dass der General sofort 3 L erhält (und so möglicherweise einen automatischen Sieg auslöst) und später wieder Opfer von Verachtung werden kann (und somit die 3 L verliert).

Unruhen / Unruhen breiten sich aus

Wenn alle Orte in den angegebenen Provinzen bereits einen KV oder Unabhängige K haben, wird die Unabhängige K in einem geeigneten Ort in einer angrenzenden Provinz platziert. Wenn es keine geeigneten Orte in einer angrenzenden Provinz gibt (oder keine angrenzende Provinz), dann wird keine K platziert.

B. Aktionspunkte ausgeben

Wenn ihr eine Karte für ihre Aktionspunkte (AP) ausspielt, dann könnt ihr maximal so viele AP ausgeben, wie auf der Karte angegeben ist, aber ihr müsst genau **eine** (und nur eine) der folgenden Optionen wählen, um die durch die Karte erhaltenen AP auszugeben:

- Gewaltmarsch,
- Platziert K,
- Truppen ausbilden.

B1. Gewaltmarsch

Aktiviert **einen** eurer Generäle. Befolgt alle Regeln für Bewegung und die sich daraus ergebenden Konsequenzen (vgl. 9.2 und folgende Abschnitte), jedoch erhält der General Bewegungspunkte in Höhe der ausgegebenen AP.

Auf diese Weise kann eine Armee oder General während eines einzelnen Spielerzugs zweimal aktiviert werden: Einmal während des Tyche-Segments und einmal während des Aktivierung-Segments. Armeen oder Generäle können im Tyche-Segment auch durch das ausspielen der Ereignisse auf den Tyche-Karten ‚Großer Feldzug' und ‚Geplünderte Schatzstadt' aktiviert werden.

B2. Platziert K

Für jeden ausgegebenen AP könnt ihr 1 eurer K-Marker an einem Ort platzieren der unkontrolliert ist und keine gegnerischen KV beherbergt. Der Ort darf kein Transitpunkt sein und muss sich in 2 BP Umkreis um einen beliebigen eurer K-Marker befinden, wobei dieser bereits zu Beginn des Tyche-Segments auf der Karte liegen muss. Ihr könnt die Distanz von 2 BP über alle Wege hinweg ziehen, nicht jedoch über Transmediterrane Wege.

Wichtig: Die Distanz von 2 BP kann nicht durch einen Ort gezogen werden (selbst mittels See-Wege nicht), der einen gegnerischen KV oder K enthält.

Beispiel: Statt die ‚Kilikischen Seeräuber' für ihr Ereignis zu spielen, spielt Gelb diese Karte für ihre 3 AP und platziert K in Ephesos (1) Halikarnassos, (2), und Xanthos (3) Gelb kann die Distanz von 2 BP von Kelainai (4) durch den Transitpunkt ziehen, selbst wenn Kelainai Belagert ist. Gelb kann keine Linie durch Sardeis (5) nach Pergamon (6) ziehen (blockiert durch blaue K) oder nach Lesbos (7) (zu weit entfernt vom nächsten gelben K).

B3. Truppen ausbilden

Truppentypen:

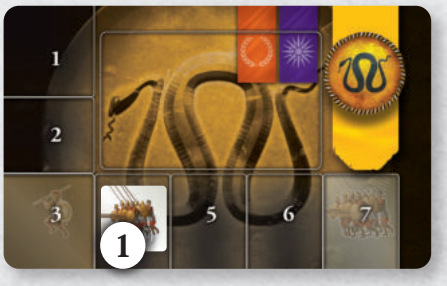
- Söldner-KV: 3 AP für die Ausbildung
- Loyale Makedonen: 7 AP für die Ausbildung

Kein KV in Ausbildung: Wenn ihr keinen KV auf der Ausbildungsleiste eurer Fraktion habt, dann wählt einen Truppentyp und platziert den entsprechenden KV auf dem „1"-Feld eurer Ausbildungsleiste. Dann bewegt ihr ihn auf den Leistenfeldern so weit vor, wie es die AP auf der Karte angeben.

KV bereits in Ausbildung: Wenn sich bereits ein KV auf der Ausbildungsleiste eurer Fraktionskarte befindet (siehe Beispiel), dann bewegt ihr den KV um so viele Felder weiter, wie es die AP auf der Karte angeben.

Ausbildung abschließen: Wenn euer Söldner-KV das Feld „3" oder eure Loyalen Makedonen das Feld „7" erreichen,

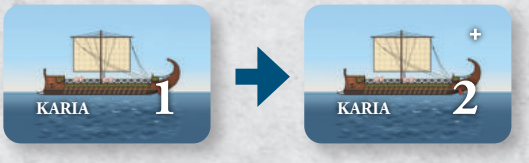
werden sie sofort als Nachschub auf der Karte platziert. Wenn nach der Platzierung eines KV noch Felder zum Weiterbewegen „übrig“ sind, dann wird sofort ein Truppentyp ausgewählt und der KV auf dem „1“-Feld platziert und außerdem entsprechend der verbleibenden AP auf der Ausbildungsleiste weiterbewegt.



Beispiel: Gelb hat keinen KV auf seiner Ausbildungsleiste. Gelb entscheidet sich dafür, eine Karte mit 4 AP zu spielen, um Truppen auszubilden und wählt einen Trupp ‚Loyale Makedonen‘ für die Ausbildung. Der Spieler platziert den ausgewählten ‚Loyale Makedonen‘-KV auf Feld „4“ seiner Fraktionskarte (1), was anzeigt, dass noch 3 weitere AP benötigt werden, um den KV auf der Spielbrett-Karte platzieren zu können. Mit den gleichen 4 AP hätte Gelb einen Söldner-KV auf der Spielbrett-Karte platzieren und einen weiteren KV auf das „1“-Feld seiner Ausbildungsleiste legen können.

C. Eine Flotte verbessern

Durch das Ausspielen einer Tyche-Karte mit 4 AP könnt ihr eine von euch kontrollierte Flotte, die nicht Aufgerieben ist, von der geringerzahligen auf die höherzahlige Seite umdrehen. Prüft, ob dies ändert, wer die Größte Flotte hat.



D. Einen Haupt-General rekrutieren

Das rekrutieren von Generälen ist leichter als in früheren Versionen des Spiels, was den Spieler dabei helfen soll, auch nach dem Verlust eines Haupt-Generals noch konkurrenzfähig sein zu können.

Ihr könnt einen Haupt-General aus den verbleibenden, nicht auf der Karte befindlichen, Reserve-Generälen auswählen, der sich eurer Fraktion anschließt, wenn ihr während einem eurer Tyche-Segmente eine Karte mit 3 oder 4 AP ausspielt und:

- Ihr über zahlenmäßig weniger lebende Haupt-Generäle in eurer Fraktion verfügt, als ihr während der Spielvorbereitung erhalten habt, oder
- Ihr über exakt die gleiche Anzahl an lebenden Haupt-Generälen in eurer Fraktion verfügt, wie ihr während der Spielvorbereitung erhalten habt und der aktuelle Spielzug IV oder V ist.

Hinweis: Aufgeriebene Generäle gelten als lebend und Teil der Fraktion.

Karte, Miniatur, Aufsteller, Ring, Standfuß: Wenn ihr einen Reserve-General rekrutiert, dann nehmt ihr seine General-Karte und Miniatur oder seinen Aufsteller. Befestigt einen Plastikring eurer Fraktionsfarbe an der General-Miniatur (oder Standfuß beim Aufsteller).

KV und bevorzugte Provinzen: Rekrutierte Reserve-Generäle bringen KV mit und haben bevorzugte Provinzen, wie nachfolgend aufgelistet:

Lysimachos	1 Loyaler & 1 Söldner-KV	Thrake
Seleukos	1 Loyaler & 1 Elefant-KV	Babylonia
Aristonous	1 Loyaler & 1 Söldner-KV	Makedonia
Nearchos	2 Söldner-KV	jeder Hafen-Ort
Asandros	1 Loyaler & 1 Söldner-KV	Karia

* Ihr könnt Asandros *erst nach dem Tod* von Antipatros rekrutieren.

Platzieren der Rekrutierten Generäle: Platziert die General-KV auf der Karte ihres Generals. Dann platziert ihr den General an einem beliebigen Ort seiner bevorzugten Provinz, in dem sich kein gegnerischer KV oder General befindet. Ihr könnt einen eurer K-Marker auf diesen Ort legen und entfernt jeden anderen K-Marker der dort lag (selbst wenn Unabhängig und/oder eine Große Stadt).

Alternativ könnt ihr den General als Nachschub platzieren, aber in diesem Fall kann keine K platziert oder entfernt werden.

6.3 Aktivierung-Segment

Während jedem eurer Aktivierung-Segmente könnt ihr alle eure Armeen und Generäle aktivieren (einen nach dem anderen). Weitere Details findet ihr in Abschnitt 9.

Statt Armeen und Generäle zu aktivieren, könnt ihr auch 1 Söldner-KV als Nachschub abseits der Karte platzieren. Ihr müsst eure Entscheidung vor dem Würfeln für die Bewegungspunkte verkünden.

6.4 Versorgung-Segment

Während jedem eurer Versorgung-Segmente überprüft ihr an jedem Ort auf der Karte mit euren KV (zählt gegnerische Belagerte oder Belagernde KV nicht), ob ihr dort mehr KV habt, als das Versorgung-Limit dieses Ortes vorgibt:

	Versorgung-Limit
Transitpunkt-Ort	**3** KV
Jeder andere Ort	**8** KV

Vernichte 1 KV: Wenn ihr mehr KV an einem Ort habt, als das Versorgung-Limit erlaubt, dann vernichtet ihr dort 1 KV eurer Wahl.

Beispiel: Ihr habt 12 KV in einer Großen Stadt, daher verschiebt ihr 1 davon zu den Komponenten, die nicht auf dem Spielfeld liegen und keinem der Spieler gehören.

7. Generäle und Militäreinheiten

7.1 Generäle

Generäle sind die wichtigsten Komponenten des Spiels. Jeder Spieler erhält während der Spielvorbereitung 4 Unter-Generäle und zudem – abhängig vom Szenario – eine bestimmte Anzahl Haupt-Generäle.

Initiativwert: Diese Zahl beeinflusst, wie weit sich der General bewegen kann, wie gut er Abfängt und wie gut er Ausweicht. Niedrigere Zahlen sind besser.

Kampfwert: Der General nutzt ihn, um das Pech während Landschlachten zu verringern. Ihr könnt einen einzelnen Würfelwurf, der unter dem Kampfwert liegt, so anheben, dass er seinem **Kampfwert** entspricht. Höhere Zahlen sind besser.

Spezialfähigkeit: Jeder Haupt-General verfügt über eine Spezialfähigkeit, welche nur den Ort betrifft, an dem sich der General befindet und auch nur solange er ein Befehlshabender General ist.

Popularitätspunkt (P): Die P des Befehlshabenden Generals werden bei einer Landschlacht oder einer Belagerung zum Prestige der Fraktion addiert. *Krateros und Ptolemaios waren bei den mazedonischen Soldaten beliebt (+2 P); Eumenes war unbeliebt (-2 P).*

A. Erfahrenheit

Generäle werden bezüglich ihrer Erfahrenheit bewertet, vom höchsten (20, Perdikkas) bis zum niedrigsten (0, alle Unter-Generäle) Wert. Erfahrenheit bestimmt Befehlshabende Generäle und löst Unentschieden auf.

Der Erfahrenste General einer Fraktion in einem Bereich ist der Befehlshabende General in diesem Bereich. Andere Generäle einer Fraktion in diesem Bereich sind Untergeordnete. Platziert die Aufsteller/Miniaturen Untergeordneter Haupt-Generäle auf der Karte ihres Befehlshabenden Generals.

B. Haupt-Generäle

Haupt-Generäle haben bessere Werte als Unter-Generäle, aber Haupt-Generäle können getötet werden (während einer Landschlacht oder durch das Ausspielen der optionalen Tyche-Karte Preis des Versagens). Ihr seid nicht aus dem Spiel, wenn alle eure Haupt-Generäle getötet wurden – ihr könnt neue Haupt-Generäle rekrutieren und ihr könnt eure 4 Unter-Generäle nicht verlieren.

Während der Spielvorbereitung wird jedem der 20 Haupt-Generäle zugewiesen, ob er ein Start-, Reserve-, Ereignis- oder Nichtverfügbarer General ist, abhängig von der Zahl der Spieler.

Start-Generäle: Während der Spielvorbereitung werden jedem Spieler 2 bis 4 Start-Generäle zugeteilt. Die 8 gängigsten Start-Generäle haben einen lila Hintergrund auf ihrer Karte.

Reserve-Generäle: Wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind, kann sich ein Reserve-General eurer Fraktion anschließen.

Ereignis-Generäle: Die 4 Ereignis-Generäle kommen wie folgt ins Spiel:

- **Kassandros** kommt ins Spiel, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte *Kassandros* ausspielt.
- **Demetrios** schließt sich während der Zug-Vorbereitungsphase von Spielzug III **Antigonos'** Fraktion an.
- **Polyperchon** ersetzt **Antipatros**, wenn **Antipatros** getötet wird oder das Spiel verlässt. Wenn **Antipatros** getötet wird, dann wird **Polyperchon** dem Spieler gegeben, dem **Antipatros** ausgeteilt wurde. Dieser Spieler platziert **Polyperchon** sofort auf einem beliebigen von ihm kontrollierten Ort. Ansonsten schließt sich **Polyperchon** der Fraktion von **Antipatros** an, wenn **Antipatros** in der Zug-Vorbereitungsphase von Spielzug III an hohem Alter stirbt.
- **Peukestas** kommt ins Spiel, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte *Peukestas, Satrap von Persis* spielt.

Nichtverfügbare Generäle: Nichtverfügbare Generäle können während eines Spiels auf keine Weise genutzt werden.

Zugehörigkeit: Nutzt einen farbigen Ring (für Miniaturen) oder Standfuß (für Aufsteller), um anzuzeigen, welcher Haupt-General welchem Spieler gehört.

C. Unter-Generäle

Unter-Generäle werden durch Marker dargestellt. Jeder Unter-General hat einen Initiativwert von 4, einen Kampfwert von 2, und eine Erfahrenheit von **0**.

Obwohl die Marker der Unter-Generäle Namen haben, kann jeder Unter-General im gleichen Zug viele verschiedene Individuen repräsentieren, was diesen Komponenten eine erstaunliche Flexibilität verleiht.

Während eurem Zug: Ihr könnt jederzeit während der Strategiephase eines eurer Spielerzüge und so oft wie ihr wollt, einen eurer Unter-Generäle, der sich nicht auf der Karte befindet, auf einen Bereich stellen, wo ihr mindestens 1 Kampfverband habt, von der Karte entfernen oder auf der Karte in einen Bereich verlegen, wo ihr mindestens 1 KV habt, sogar in oder aus einer Belagerten Großen Stadt heraus.

Beispiel: Rot setzt den Unter-General ‚Philoxenos' in eine Belagerte Große Stadt. ‚Philoxenos' leitet die Kampfverbände dort bei einem Ausfallangriff gegen die Belagernde Armee. Nach dem Kampf, egal ob verloren oder gewonnen, kann ‚Philoxenos' zusammen mit eurem KV zu einem beliebigen anderen Ort auf der Karte verlegt werden.

Während des Zuges eures Gegners: Während des Spielerzugs eines anderen Spielers könnt ihr einen eurer Unter-Generäle, der sich nicht auf der Karte befindet, auf einen Bereich stellen, der eure Armee (also keine KV ohne einen General) enthält, um ein Abfangen zu Land, nicht jedoch ein Ausweichen, zu versuchen. Außerdem könnt ihr, sofort nachdem einer eurer Haupt-Generäle im Spielerzug eines Gegners getötet wurde, einen eurer Unter-Generäle, der sich nicht auf der Karte befindet (nur) auf den Bereich stellen, in dem euer Haupt-General getötet wurde.

Beispiel: Ptolemaios, mit keinem anderen General in seiner Armee, gewinnt während eines Gegnerzugs eine Landschlacht an einem Gegner-Ort. Allerdings wird er während der Schlacht getötet. Seine Fraktion platziert einen Unter-General, der sich nicht auf der Karte befindet, auf dem Ort der Schlacht, um das Kommando über die Kampfverbände zu übernehmen, die die Schlacht überlebt haben.

Allein an einem Ort oder Untergeordnet: Nach jedem Ablauf muss jeder Unter-General in einem Bereich ohne mindestens 1 eurer Kampfverbände oder wenn er ein Untergeordneter General ist, von der Karte entfernt werden. **Ausnahme**: Entfernt den Unter-General nicht, wenn er oder sein Befehlshabender General dabei sind sich zu trennen und sich vom aktuellen Bereich fortzubewegen.

Nutzt Unter-Generäle, um anzuzeigen, welche Kampfverbände und Mitglieder der Königsfamilie ihr in unkontrollierten oder vom Gegner kontrollierten Orten kontrolliert, um eure Kampfverbände und Mitglieder der Königsfamilie zu bewegen, wenn ihr keinen Haupt-General dafür verwenden wollt (oder könnt) und um getötete Haupt-Generäle zu ersetzen.

7.2 Kampfverbände (KV)

Kampfverbände (KV) sind die die wichtigsten Militäreinheiten im Spiel und repräsentieren Formationen aus Phalangiten, Hopliten, Peltasten, schwerer und leichter Kavallerie, Kriegselefanten, Belagerungsausrüstung und andere Landstreitkräfte dieser Epoche.

Zwei ‚Loyale Makedonen'-KV

Zwei ‚Königliche Armee'-KV

Zwei Söldner-KV

Zwei Elefanten-KV

Marker: KV werden durch KV-Marker dargestellt. Die linke Zahl auf dem KV-Marker gibt an, wie viele Kampfverbände der Marker repräsentiert. Die rechte Zahl in Klammern gibt die gesamte vom Marker repräsentierte Kampfstärke an. Die Spieler können, falls erforderlich, diese Marker während des Spiels gegen KV-Marker gleicher Art tauschen. Die Anzahl der verfügbaren KV stellt keinen endlichen Pool dar und die Spieler können beliebige zusätzliche Marker (Münzen, Holzwürfel, etc.) verwenden, wenn ihnen die Marker ausgehen sollten (ausgenommen sind Silberschilde- und ‚Königliche Armee'-KV). KV können ins Spiel zurückkehren, nachdem sie vernichtet wurden, ausgenommen Silberschilde- und ‚Königliche Armee'-KV. Die Zahl und Art der KV ist öffentliche Information und jeder Spieler kann jeden KV-Stapel jederzeit genauer ansehen.

Armee: Eine Armee sind ein oder mehrere Kampfverbände und ein General, die sich im selben Bereich befinden und zum gleichen Spieler gehören. Unabhängige Armeen sind auch Armeen.

KV ohne General: KV an einem Ort ohne General können sich nicht bewegen, oder ein Abfangen oder Ausweichen versuchen.

A. Zugehörigkeit von KV anzeigen

Jeder KV auf der Karte, auf einer General-Karte oder auf dem Aufgerieben-Feld (ausgenommen ‚Unabhängige Armee'-KV) gehören einem Spieler. Zeigt auf die folgende Weise an, welcher KV einem Spieler gehört:

- Platziert eure KV, die sich im gleichen Bereich wie euer Befehlshabender Haupt-General oder mit ihm auf dem Aufgerieben-Feld befinden, auf seiner Karte.
- Platziert eure KV die sich im gleichen Bereich wie euer Befehlshabender Unter-General (oder Haupt-General, wenn ihr diese Vorgehensweise bevorzugt) oder mit ihm auf dem Aufgerieben-Feld befinden, unter diesem General.
- KV, die sich nach einem Ablauf mit euren K-Markern an einem Ort oder auf dem Aufgerieben-Feld befinden, gehören euch, ausgenommen KV, die einen Ort Belagern.

Wichtig: *Nach jedem Ablauf müssen eure KV auf dem Aufgerieben-Feld platziert werden, wenn ihr nicht mittels zumindest einer der oben aufgelisteten Methoden nachweisen könnt, dass diese KV euch gehören.*

Beispiel: Vom vorherigen Beispiel aus fortfahrend, hätten, wenn ein nicht auf der Karte befindlicher Haupt-General nicht verfügbar gewesen wäre, den man am Ort der Schlacht hätte platzieren können, nachdem Ptolemaios getötet wurde, alle KV in Ptolemaios' Armee auf das Aufgerieben-Feld verschoben werden müssen (zusammen mit einem K-Marker, um die Zugehörigkeit anzuzeigen).

B. Söldner-KV

Jeder Söldner-KV hat eine Kampfstärke von **1**. Die Illustrationen auf den KV-Markern haben keine spielerische Bedeutung; jeder Söldner-KV ist mit den anderen Söldner-KV identisch. *Söldner sind die KV, die man am leichtesten erhalten und verlieren kann.*

C. Elefanten-KV

Elefanten-KV verfügen über variable Kampfstärke. *Sie sind die am wenigsten berechenbaren KV.*

Perdikkas und **Seleukos** beginnen das Spiel mit Elefanten-KV. Mehr können nur über Ereignisse von Tyche-Karten ins Spiel kommen. Elefanten sind anfällig für Vernichtung bei Überrennen und Schlachten und wenn sie Zermürbung erleiden.

Variable Kampfstärke: Wenn die Kampfstärke bei einer Landschlacht bestimmt wird, dann wird je ein Elefantenwürfel für jeden einzelnen teilnehmenden Elefanten-KV geworfen. Die Zahl der Elefantensymbole bei diesem Wurf ist die

Kampfstärke des jeweiligen Elefanten-KV. Alternativ kann ein normaler Würfel geworfen und 2 vom Ergebnis abgezogen werden, wobei ein Ergebnis unter 0 als 0 gewertet wird. Elefanten-KV können keine Kampfstärke von weniger als 0 haben.
Beispiel: Ein Spieler hat 3 Elefanten-KV in einer Landschlacht. Der Spieler wirft einen normalen Würfel dreimal und würfelt 3, 5 und 1. Die Kampfstärke der Elefanten ist entsprechend 1, 3 und 0, wodurch die kombinierte Kampfstärke der Elefanten-KV 4 beträgt.

D. Die Silberschilde

Die Silberschilde kommen ins Spiel, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte 47A *Silberschilde* ausspielt. Daraufhin wird die Karte 47A *Silberschilde* aus dem Spiel genommen und durch die Tyche-Karte 47B ersetzt. Sie ist eine Überraschungskarte, die es erlaubt, die Zugehörigkeit der Silberschilde zu stehlen und reduziert die Anzahl der KV um 1 (was sie vernichten kann).

> *Die Silberschilde bestehen aus Veteranen-Elitekriegern. Sie sind die beste Kampfeinheit im Spiel, aber nicht permanent einer bestimmten Fraktion zugeordnet.*

Marker: Der Marker kommt mit voller Stärke ins Spiel, also mit der Seite mit 2 KV. Die KV dieses Markers können auf keine Weise aufgespalten oder verstärkt werden, selbst wenn sie auf 1 KV reduziert oder vernichtet werden. Wird der Marker vernichtet, wird er dauerhaft aus dem Spiel genommen.

E. ‚Loyale Makedonen'-KV

Jeder ‚Loyale Makedonen'-KV hat eine Kampfstärke von 2. Loyale Makedonen kosten in der Ausbildung mehr als Söldner, sind aber schwerer durch Überrennen oder in Schlachten zu vernichten

F. ‚Königliche Armee'-KV (KA)

‚Königliche Armee'-KV (oder „Königliche") haben einen lila Balken auf ihrem Marker. Jeder ‚Königliche Armee'-KV hat eine Kampfstärke von **2**. *Sie repräsentieren makedonische Veteranen, die keiner Fraktion übermäßig stark verbunden sind aber sie sind loyal gegenüber dem, den sie als den rechtmäßigen Erben des makedonischen Thrones ansehen.*

Acht-KV-Limit: Es gibt exakt 8 KA-KV und alle beginnen das Spiel auf der Karte (in den Armeen von Perdikkas, Krateros und Antipatros). Wenn ein KA-KV vernichtet wird, dann wird er dauerhaft aus dem Spiel genommen.

Prestige ist eine Zahl, die angibt, wie bereit ‚Königliche Armee'-KV sind in einer Landschlacht für eine bestimmte Seite zu kämpfen oder eine Stadt bei einer Belagerung zu verteidigen. Prestige spielt auch bei den Tyche-Karten *Meuterei* und *Alexanders Geist* eine Rolle. Prestige ist an bestimmten Orten von Bedeutung, kann für jede Landschlacht oder Belagerung anders sein und sich während eines Ablaufs verändern. Prestige kann niemals geringer als 0 sein.

Prestige berechnen: Das Prestige einer Seite in einem bestimmten Bereich ergibt sich aus der aktuellen Legitimität der Fraktion plus sämtlichen Popularitätspunkten (P), die sie in diesem Bereich nutzen kann.

Hinweis: Der Verlust des Champion-Status findet allerdings statt, bevor die Effekte von Prestige berechnet und angewandt werden.

Nur Popularitätspunkte, die für einen Befehlshabenden General gelten, können verwendet werden. Die Popularitätspunkte von Untergeordneten Generälen werden ignoriert.

Krateros **(+2 P)**, Ptolemaios **(+2 P)** und Eumenes **(-2 P)** haben Popularitätspunkte auf ihren General-Karten.

Das Prestige einer Unabhängigen Armee ist immer **0**.

Wie man Popularität und Prestige erhöht:

Unabhängige Armeen besiegen: Wenn ein Haupt-General eine unabhängige Armee besiegt, erhält er +1 P. Er behält sie, bis er getötet wird.

Heiliger Boden: Ein General erhält vorübergehend **+4 P**, wenn er bei einer Landschlacht an einem Ort *verteidigt*, der den Begräbniswagen oder das Grabmal enthält. Seine Fraktion muss außerdem den Begräbniswagen oder den Ort mit dem Grabmal kontrollieren.

Rednergabe: Ein General erhält vorübergehend +5 P, wenn das Ereignis der Tyche-Karte *Die Rednergabe* auf ihn gespielt wird.

Landschlacht: Wenn es bei den Beteiligten einer Landschlacht KA-KV gibt, dann wird das Prestige beider Seiten für den Ort der Schlacht bestimmt. Wenn das Prestige auf einer Seite mit einem KA-KV **niedriger** ist, dann werden alle KA-KV dieser Seite vom Rest der KV getrennt. Diese KA-KV tragen nicht zur Schlachtenstärke ihrer Seite bei und können während dieser Schlacht *nicht* vernichtet werden. Wenn diese Seite die Schlacht verliert, dann laufen die abgetrennten KA-KV am Ende der Schlacht zur anderen Seite über (d.h., die KA-KV gehören dann dem Gewinner).

Alle KA-KV: Wen **alle** KV mindestens einer der beteiligten Seiten einer Landschlacht KA-KV sind, dann wird das Prestige beider Seiten bestimmt. Wenn das Prestige auf einer Seite, die nur über KA-KV verfügt, niedriger ist, dann findet diese Landschlacht nicht statt und die KA-KV laufen zur anderen Seite über. Generäle der Seite, deren KA-KV überlaufen, werden Aufgerieben.

Überrennen: KA-KV die in ein Überrennen verwickelt sind, egal ob sie Überrannt werden oder Überrennen, ignorieren das Prestige, werden normal gezählt und laufen nie über. Eine Armee, die nur aus KA-KV besteht, Reibt jeden General auf, der über keine KV verfügt (und kein Ausweichen schafft), ganz so wie eine normale Armee, ohne Rücksicht auf das Prestige.

Belagert: Wenn sich KA-KV in einer Großen Stadt befinden, während eine gegnerische Armee eine Belagerung gegen diese durchführt und dies mindestens 1 Belagerungspunkt addiert, dann wird das Prestige der Belagernden und der Belagerten Streitkräfte bestimmt. Wenn das Prestige auf der Seite der Belagerten niedriger ist, dann laufen die Belagerten KA-KV sofort zur Belagernden Armee über. Prestige hat auf Belagerungen keine weiteren Auswirkungen.

Auflösen: Ihr könnt während der Strategiephase eines eurer Spielerzüge jeden eurer KA-KV vor der Bewegung auflösen (freiwillig vernichten). Wenn ein KA-KV aufgelöst wird, wird er dauerhaft aus dem Spiel genommen.

G. Die Helepolis

Die Helepolis ist ein einzigartiger unbeweglicher Marker, der ins Spiel kommt, wenn ein Spieler die Tyche-Karte *Die Helepolis* spielt. Sie hat eine Kampfstärke von 0 und ihre Anzahl an KV ist immer 0, aber sie addiert +1 auf den Belagerungswurf eines Generals, der eine Belagerung einer Großen Stadt an ihrem Ort durchführt.

Die Helepolis war ein schwer bewaffneter Belagerungsturm auf Rädern von etwa 40 Metern Höhe und wog etwa 160 Tonnen.

7.3. Zermürbung

Eine Gruppe von KV, die nicht Unabhängig sind und sich im selben Bereich befinden, können Zermürbung erleiden, wenn sie eine Landschlacht oder eine Seeschlacht verlieren, durch das Ereignis der Tyche-Karte *Epidemie* und (nur wenn optionale Regeln verwendet werden) indem man während eines Versorgung-Segments zu viele KV an einem Ort hat. Eine Armee, die nicht Unabhängig ist, erleidet Zermürbung auch dann, wenn sie durch eine Festung (d.h. ein Festung-Ort mit Unabhängiger K) hindurchzieht (aber dort nicht anhält).

Normale Zermürbung: Außer für eine Armee, die durch eine Festung hindurchzieht, wird für KV, die Zermürbung erleiden, ein Würfel geworfen und das Resultat mit der Zahl der KV der Gruppe auf der Zermürbungstabelle verglichen. Das Ergebnis ist die Zahl der KV, die aus der Gruppe entfernt werden müssen. Normalerweise kann man wählen, welche KV man verliert, aber wenn das Ergebnis ein „e“ beinhaltet, dann muss der erste Verlust ein Elefanten-KV (wenn einer Teil der Gruppe ist) sein.

Durch Festungen hindurchziehen: Für eine Armee, die nicht Unabhängig ist, und durch eine Festung hindurchzieht, wird - wie bereits weiter oben beschrieben - ein Würfel geworfen, aber mit der Spalte „2“ der Zermürbungstabelle verglichen, egal, wie viele KV sich in der Gruppe befinden. KV werden auf die gleiche Weise aus dem Spiel genommen, wie bei normaler Zermürbung.

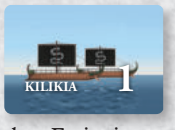
Wenn ihr durch eine Festung hindurchzieht, riskiert ihr in den Hinterhalt eines Stammes zu geraten. Wenn ihr in einer Festung stoppt, dann wird angenommen, dass ihr euch vorsichtig genug bewegt, um einem Hinterhalt zu entgehen.

7.4 Flotten

Flotten werden mittels zweiseitiger Flottenmarker repräsentiert. Sie haben eine normale Seite (niedrigere Zahl) und eine verbesserte Seite (höhere Zahl). Sie helfen beim Schutz der eigenen Seebewegungen und behindern die gegnerischen Seebewegungen. Sie helfen euren Generälen auch bei der Belagerung von ‚Große Stadt‘-Häfen und der Spieler mit der Größten Flotte erhält 3 Siegpunkte. Flotten sind keine KV. Sie werden nie auf der Karte platziert. Flotten können während Seeschlachten Aufgerieben werden, aber sie werden nie vernichtet.

Kontrolle: Flotten werden bestimmten Provinzen zugeordnet (oder der Großen Stadt **Athenai**). Dies wird durch die Flottensymbole auf der Karte verdeutlicht und durch die Ablagefelder der Flottenmarker. Wenn ihr die Kontrolle über die entsprechende Provinz (oder Athenai) erlangt, dann geht die Kontrolle über die Flotte auf euch über. Wenn ihr die Kontrolle über die Provinz (oder Athenai) verliert, dann verliert ihr auch die Kontrolle über die Flotte.

Verfügbare Flotten und Flottenmarker: Flotten sind „verfügbar“, wenn ein Spieler sie kontrolliert und sie sich nicht auf dem Aufgerieben-Feld befinden. Wenn eine Flotte verfügbar ist, dann wird ihr Flottenmarker vor dem entsprechenden Spieler und nicht auf der Karte platziert. Wenn sich der Flottenmarker auf dem Aufgerieben-Feld befindet, während die Kontrolle über die Flotte wechselt, dann bleibt sie auf dem Aufgerieben-Feld. Unkontrollierte oder Unabhängige Flotten werden auf ihren Ablagefeldern platziert, außer sie sind Aufgerieben.



Kilikia-Flotte: Die Kontrolle über die Provinz Kilikia verleiht einem nicht die Kontrolle über die Kilikia-Flotte. Man erringt die Kontrolle über die Kilikia-Flotte nur durch das Ausspielen des Ereignisses der Tyche-Karte *Kilikische Seeräuber*. Bei dieser Version von *Successors* erhält man durch die Tyche-Karte *Die pontische Flotte* **keine** Flotte. Stattdessen erlaubt sie eine besondere Seebewegung im Pontos Euxeinos (d.h. im Schwarzen Meer).

Flottenstärke: Flotten beginnen das Spiel auf ihrer normalen Seite (niedrigere Zahl). Ihr könnt eine Karte mit 4 AP während eures Tyche-Segments spielen, um eine verfügbare Flotte auf ihre verbesserte Seite (höhere Zahl) zu drehen. Die Flottenstärke ist bei Seeschlachten und bei Siegpunkten von Bedeutung. **Wichtig:** Wenn eine verbesserte Flotte Aufgerieben wird oder die Kontrolle über die Flotte wechselt, dann wird sie auf ihre normale Seite zurückgedreht.

7.5 Unabhängige Armeen

Die 5 Unabhängigen Armeen in diesem Spiel stellen für Spielerarmeen, die sich auf der Karte in ihrer Nähe befinden, sowohl eine Bedrohung als auch eine Gelegenheit dar.

Jede Unabhängige Armee wird von einem grauen, quadratischen Marker dargestellt, der einen Unabhängigen General und eine konstante Anzahl von KV kombiniert. **Unabhängige Armeen verlieren nie KV oder gewinnen sie hinzu**. Die Kampfstärke einer Unabhängigen Armee entspricht ihrer Anzahl an KV.

Unabhängige Armeen können die Streitkräfte eines jeden Spielers angreifen und K-Marker entfernen, aber Haupt-Generäle, die sie besiegen, erhalten einen Prestigepunkt. Sie sind für alle Spieler Gegner und gelten untereinander, für Unabhängige K-Marker und für Unabhängige Orte als befreundet.

Regeln und Kartentexte: Hinweise in den Regeln und auf Tyche-Karten, die sich auf Armeen, Generäle und KV beziehen, gelten für Unabhängige Armeen, außer die Regeln und Kartentexte besagen etwas anderes. Der Initiativwert von Unabhängigen Generälen wird nur mit der optionalen Regel „Reaktionen Unabhängiger Armeen“ verwendet.

8. Mitglieder der Königsfamilie

Successors erzählt nicht nur die Geschichte militärischer Kampagnen, die ein großes Reich auseinanderreißen. Es spiegelt auch den dramatischen Zerfall des Königshauses des Reiches wider. Ein Königshaus, das fast vier Jahrhunderte lang regierte und zur mächtigsten Familie der damals bekannten Welt wurde. Auf die Probe gestellt, waren Alexanders Verwandte und Gefährten nicht in der Lage, die durch seinen Tod entstandene Lücke zu füllen. Die Folge waren politische und gesellschaftliche Katastrophen und der Niedergang spielte sich über Dekaden hinweg in Form einer überlebensgroßen griechischen Tragödie ab.

Die in diesem Spiel enthaltenen Mitglieder der Königsfamilie sind die Erben Alexanders, seine weiblichen Verwandten und sein einbalsamierter Körper.

8.1 Zweck

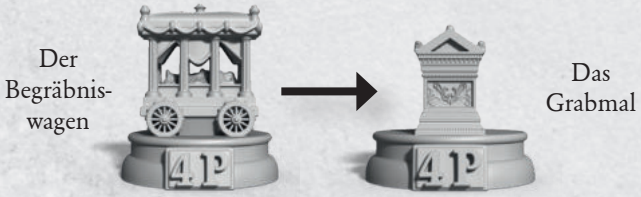
Die Mitglieder der Königsfamilie verleihen der Fraktion, die sie kontrolliert, Legitimität. Jedes Familienmitglied hat einen Legitimitätswert (L), den es einer Fraktion verleiht.

Alexandros (Erbe) **5 L** | Philippos (Erbe) **4 L** | Herakles (Erbe) **2 L**

Die **Erben** sind sein illegitimer Sohn, Herakles, sein Säuglingssohn, Alexandros, und sein psychisch kranker Bruder Philippos. Herakles, Alexandros und der Begräbniswagen beginnen das Spiel auf der Karte. Philippos kommt erst auf die Karte, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte *Eurydike spricht für Philippos* ausspielt.

Olympias (Frau) **3 L** | Kleopatra (Frau) **3 L** | Thessalonike (Frau) **2 L**

Die **Frauen** sind seine Mutter, Olympias, und seine Schwestern, Kleopatra und Thessalonike. Sie beginnen das Spiel auf der Karte, sind aber unkontrolliert An ihren Miniaturen werden keine Ringe angebracht.



Alexanders Körper beginnt das Spiel im Begräbniswagen, der später in das Grabmal umgewandelt wird.

Mitglieder der Königsfamilie werden durch Miniaturen oder Marker (eure Wahl) dargestellt. Bringt einen Plastikring mit der Farbe eurer Fraktion an der Miniatur eines Mitglieds der Königsfamilie an, solange ihr sie kontrolliert. Die graue Seite eines jeden Frauen-Markers stellt deren unkontrollierten Zustand dar; der Marker wird umgedreht, wenn sich dieser Zustand ändert.

Platziert die Miniatur oder den Marker eines Mitglieds der Königsfamilie auf der Karte eures Befehlshabenden Generals, während ihr dieses kontrolliert und wenn es sich im selben Bereich wie der General aufhält.

8.2 Kontrolle erlangen

Unabhängige Armeen und Unabhängige K-Marker können Mitglieder der Königsfamilie nicht kontrollieren.

Ihr kontrolliert **Erben** und den **Begräbniswagen**, wenn diese sich am Ende eines beliebigen Ablaufs im gleichen Bereich befinden, wie einer eurer K-Marker oder Generäle.

Beispiel 1: Herakles ist in einer ansonst leeren Kleinen Stadt. Gelb platziert dort einen K-Marker oder bewegt einen General in die Kleine Stadt, ohne dass er Abgefangen wird. Egal wie, Gelb erringt die Kontrolle über Herakles.
Beispiel 2: Grün hat einen Unter-General, 1 Kampfverband und Alexandros in einer Kleinen Stadt, die von Schwarz kontrolliert wird. Schwarz spielt die Tyche-Karte ‚Desertierungen' *aus, um den Kampfverband zu entfernen. Grün muss daraufhin seinen Unter-General von der Karte entfernen. Die Kontrolle über Alexandros geht von Grün zu Schwarz über, aufgrund des hier liegenden K-Markers, der Schwarz gehört.*

Das Grabmal ist immer unkontrolliert.

Die Kontrolle über **Frauen** kann nur durch das Ausspielen der Ereignisse von Tyche-Karten erlangt werden.

Ihr erlangt die Kontrolle über **Olympias**, wenn sich eure K-Marker oder Generäle im selben Bereich wie sie befinden, nachdem ihr das Ereignis auf **Olympias'** Karte ausgeführt habt.

Um die Kontrolle über **Kleopatra** oder **Thessalonike** zu erlangen, müsst ihr die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Ihr müsst das Ereignis der passenden Tyche-Karte, *Kleopatra bietet die Heirat an* oder *Thessalonike bietet die Heirat an,* ausspielen (Legt die Karte als Erinnerung vor euch).
- Die Braut muss unkontrolliert sein.
- Ihr müsst eine eurer Armeen in ihrem Bereich haben.

Die Heirat muss während des gleichen Spielzugs stattfinden (d.h., nicht unbedingt während des gleichen Segments oder Spielerzugs), in dem ihr die Tyche-Karte gespielt habt.

*Beispiel: Gelb spielt die Tyche-Karte ‚*Thessalonike bietet die Heirat an*' für ihr Ereignis und für ihre Aktionspunkte, um Kassandros nach Pella zu bewegen. Thessalonike heiratet jemand aus der Fraktion von Kassandros. Ihre Miniatur erhält einen gelben Ring und wird auf der General-Karte von Kassandros platziert und der Legitimitätsmarker von Gelb wird 2 Felder weitergeschoben.*

8.3 Kontrolle verlieren

Wenn am Ende eines Ablaufs ein General und ein K-Marker im selben Bereich (nicht nur am selben Ort) verschiedenen Spielern gehören und die Fraktion des K-Markers irgendwelche dort befindlichen Mitglieder der Königsfamilie kontrolliert, dann verliert die Fraktion des K-Markers die Kontrolle über sie.

Danach erlangt die Fraktion des Generals die Kontrolle über den in diesem Bereich befindlichen Erben oder Begräbniswagen. Frauen bleiben unkontrolliert.

Beispiel: Gelb hat nur einen K-Marker innerhalb und eine kontrollierte Kleopatra außerhalb einer Großen Stadt. Rot bewegt einen General ohne KV auf diesen Ort. Gelb bewegt Kleopatra während des Ablaufs in die Stadt. Gelb verliert die Kontrolle über Kleopatra ***nicht****.*

Wenn sich ein kontrolliertes Mitglied der Königsfamilie nach einem Ablauf (Abschnitt 10) in einem Bereich ohne General und ohne K-Marker eines Spielers befindet, dann wird dieses Mitglied der Königsfamilie unkontrolliert.

Wenn sich ein Mitglied der Königsfamilie innerhalb einer Großen Stadt befindet, während es unkontrolliert wird, dann wird es sofort außerhalb der Stadt platziert. Ein unkontrolliertes Mitglied der Königsfamilie kann sich niemals innerhalb einer Großen Stadt befinden.

8.4 Bewegung

Unkontrollierte Frauen können sich bewegen, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte *Eigene Pläne* ausspielt.

Kontrollierte Mitglieder der Königsfamilie können sich nur auf der Karte bewegen, wenn sie eine **Armee** begleiten.

Der Begräbniswagen darf Babylon während Spielzug I nicht verlassen und das Grabmal bewegt sich nie.

Das Bewegen eines Mitglieds zwischen den Bereichen einer Großen Stadt erfordert das Mitbewegen mit einem General der kontrollierenden Fraktion. Mitglieder können von einer aktivierten Armee mitgenommen oder zurückgelassen werden, die zur kontrollierenden Fraktion gehört. Wenn ein Mitglied der Königsfamilie von einem aktivierten General bewegt wird, kann es nicht nochmal von einem anderen General der gleichen Fraktion im gleichen Segment bewegt werden.

8.5 Tod

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, wie ein Mitglied der Königsfamilie sterben kann:

- Jegliches Familienmitglied kann getötet werden, wenn ein Spieler das Ereignis der Tyche-Karte *Den Schierling trinken* ausspielt (aber nicht der Begräbniswagen oder das Grabmal – Alexander ist bereits tot!).
- Alexandros (Spielzug IV) und Herakles (Spielzug V) können während einer Zug-Vorbereitung ermordet werden.

Wenn ein Mitglied der Königsfamilie stirbt, dann wird der Marker oder die Miniatur aus dem Spiel genommen. Dieses Mitglied der Königsfamilie verleiht keinem Spieler mehr Legitimität.

Historisch gesehen, wurden alle Mitglieder der Königsfamilie – außer Thessalonike – während des von diesem Spiel abgedeckten Zeitraums getötet. Kurz darauf jedoch wurde Thessalonike von ihrem eigenen Sohn ermordet.

9. Aktivierung und Bewegung

Armeen (oder Generäle ohne KV) werden aktiviert, um ihre verfügbaren Bewegungspunkte für Schlüsselaktionen zu nutzen: Bewegung, Belagerungen und das Entfernen gegnerischer K-Marker.

Vor der Aktivierung: Wenn ihr mehr als einen KV in einem Bereich habt, dann könnt ihr vor der Aktivierung separate Armeen erstellen. Der Befehlshabende General kann bereits in diesem Bereich anwesend sein oder einer eurer gerade dort platzierten Unter-Generäle kann es werden.

Wichtig: Es gibt kein Limit für die Zahl der KV und Generäle, die man an einem Ort haben kann.

9.1 Aktivierung

Die Aktivierung beginnt damit, dass eine Armee (General und KV) oder ein General ohne KV während eines Tyche-Segments ausgewählt wird. Während eines Tyche-Segments kann nur eine Armee aktiviert werden (zwei mit der Karte *Großer Feldzug*). Während des Aktivierung-Segments können alle eure Armeen und Generäle aktiviert werden, aber immer nur nacheinander.

Das Verlegen oder Platzieren von Unter-Generälen auf der Karte zählt für den jeweiligen Unter-General nicht als Bewegung oder Aktivierung. Unter-Generäle können keine anderen Spielkomponenten mitnehmen, wenn sie verlegt werden.

Eine Bewegung pro Segment: Ein General, der von einer aktivierten Armee mitbewegt wurde, kann im gleichen Segment nicht nochmal aktiviert werden. Ein General, der aktiviert wurde und jegliche Spielkomponenten, die von einer aktivierten Armee mitbewegt wurden, können im gleichen Segment nicht von einer anderen Armee der gleichen Fraktion nochmals mitbewegt werden. Wenn jedoch eine Spielkomponente, die mitbewegt wurde, in den Besitz oder die Kontrolle einer anderen Fraktion übergeht, dann kann sie während dieses Segments mehrfach Abfangen oder Ausweichen.

Beispiel: Rot bewegt Perdikkas mit einer Armee und Philippos, um die Armee von Blau während des Aktivierung-Segments von Rot anzugreifen. Blau gewinnt die folgende Landschlacht und nimmt Philippos gefangen. Obwohl sich Philippos im aktuellen Segment bereits bewegt hat, kann Blau mit der Armee, die Philippos kontrolliert, während des Rests des Aktivierung-Segments von Rot so oft Abfangen oder Ausweichen wie er will.

Generäle führen die Bewegung aus: Bewegung beinhaltet und erfordert einen General, der KV, Generäle und/oder aktive Mitglieder der Königsfamilie, die von der Fraktion des Generals kontrolliert werden, mitbewegen, mitnehmen und/oder zurücklassen kann (er muss aber nicht), allerdings mit den folgenden Ausnahmen:

- Ein Mitglied der Königsfamilie kann sich nicht von einem Ort zum anderen bewegen, außer es bewegt sich mit einer Armee, die zu der Fraktion gehört, die das Mitglied der Königsfamilie kontrolliert.
- KV und/oder Mitglieder der Königsfamilie benötigen keinen General, um sich während eines Ablaufs in den Innen- oder Außenbereich einer Großen Stadt zu bewegen.
- Ein Unter-General kann einen anderen General nicht mitnehmen oder sich mit ihm bewegen, denn einer wäre Untergeordnet.
- KV und kontrollierte Mitglieder der Königsfamilie können sich ohne General von einer Landschlacht mit einem Unentschieden zurückziehen (dies kann nur passieren, wenn der General während der Landschlacht getötet wird).
- Die Helepolis und das Grabmal bewegen sich nie.

Das Zurücklassen eines KV oder Mitglieds der Königsfamilie an einem gegnerischen oder unkontrollierten Ort erfordert das Zurücklassen eines Haupt- oder Unter-Generals, um die Besitzverhältnisse zu verdeutlichen.

9.2 Bewegungspunkte bestimmen

BP im Tyche-Segment: Eine Armee, die durch das Ausspielen oder Aufdecken einer Ereigniskarte aktiviert wird oder ein Gewaltmarsch durchführt, verfügt über eine Anzahl von BP, die sie so ausgeben kann, wie es der Ereignistext oder die AP der Tyche-Karte, die sie aktiviert hat, erlauben.

BP im Aktivierung-Segment: Wenn ihr Generäle während eines Aktivierung-Segments aktiviert, bestimmt ihr, wie viele BP ein jeder von ihnen erhält, indem ihr einen einzelnen Würfel werft. Es wird nur einmal gewürfelt. Dieser eine Würfelwurf gilt für alle eure Befehlshabenden Haupt- und Neben-Generäle. Wenn der Würfelwurf niedriger als der Initiativwert des Generals ist, dann hat er 2 BP. Wenn der Würfelwurf gleich seinem Initiativwert ist, dann hat er 3 BP. Wenn der Würfelwurf höher als sein Initiativwert ist, dann hat er 4 BP.

Das Ergebnis eures Bewegungswurfs kann auch auf der Bewegungsübersicht-Karte abgelesen werden. Vergleicht den Initiativwert eines jeden Generals mit dem Wurfergebnis auf der Bewegungsübersicht-Karte. Das Ergebnis ist die Zahl der BP, die der General ausgeben kann, wenn er während des Aktivierung-Segments aktiviert wird.

Beispiel: Seleukos, mit einem Initiativwert von (2), und Krateros, mit einem Initiativwert von (4), sind in der gleichen Fraktion. Der Spieler würfelt eine „3" für die Bewegung. Seleukos kann während des Aktivierung-Segments somit 4 BP ausgeben, Krateros hingegen nur 2 BP.

Legt den Würfel, den ihr für die Bewegung geworfen habt, auf eure Fraktionskarte, damit ihr ihn während eures Aktivierung-Segments nicht vergesst..

Eine Aktive Armee kann die Anzahl an BP nutzen, die von ihrem Befehlshabenden General bestimmt wird. Sollte der Befehlshabende General während der Bewegung wechseln, muss die Anzahl der verfügbaren BP für diese Armee sofort angepasst werden.

Die folgenden Situationen können vorkommen:

A. Armee mit einem General: verwendet die BP dieses Generals.

B. Armee mit einer Gruppe von Generälen: verwendet die BP des Befehlshabenden Generals. Das Zurücklassen von Untergeordneten oder KV beendet ihre Aktivierung in diesem Segment.

C. Armee, die einen General mit geringerer Erfahrenheit mitnimmt: Der mitgenommene General wird zum Untergeordneten und setzt die Bewegung mit der Armee fort. Er kann nicht noch einmal während dieses Segments aktiviert werden.

D. Wechsel des Kommandos:

D1 Armee mit einer Gruppe von Generälen lässt den Befehlshabenden General zurück: Die Anzahl der BP der Armee ändert sich sofort, da der verbleibende General mit der höchsten Erfahrenheit zum neuen Befehlshabenden General wird.

D2 Armee, die einen General mit höherer Erfahrenheit mitnimmt: Der mitgenommene General wird zum neuen Befehlshabenden General. Die Anzahl der BP der Armee ändert sich sofort.

Die Anzahl der BP der Armee wird vom neuen Befehlshabenden General bestimmt. Zieht die Anzahl der bereits von der Armee verwendeten BP ab, um zu bestimmen, wie viele BP für die Bewegung der Armee noch übrig sind (wenn überhaupt).

Beispiel: Während eines Aktivierung-Segments hat Demetrios in Ephesos (1) 4 BP und Krateros in Halikarnassos (2) 2 BP. Demetrios aktiviert, gibt 1 BP aus, um nach Halikarnassos (2) zu gehen und nimmt Krateros mit. Krateros (Erfahrenheit 18) ist damit der Erfahrenste General der Gruppe, aber Demetrios (Erfahrenheit 9) ist immer noch aktiviert. Die Anzahl der BP, die durch Demetrios in diesem Segment zur Verfügung steht, wird sofort auf die 2 BP von Krateros reduziert; und Demetrios hat bereits 1 davon ausgegeben. Die Gruppe reist gemeinsam nach Xanthos (3) und nutzt dafür den letzten BP. Aber Demetrios lässt Krateros in Xanthos zurück, wodurch die Anzahl der BP sofort wieder auf die 4 von Demetrios erhöht wird. Da er nur 2 BP ausgegeben hat und jetzt über 4 BP verfügt, kann Demetrios seine letzten BP ausgeben, um über Phaselis (4) nach Aspendos (5) zu gelangen.

9.3 Bewegungspunkte ausgeben

Sobald ihr bestimmt habt, welche Armee (oder General ohne Armee) aktiviert wird und wie viele BP sie ausgeben kann, könnt ihr sie auf die nachfolgende Art und Weise ausgeben und dies in beliebiger Kombination oder Reihenfolge, solange der Befehlshabende General über genügend verbleibende BP verfügt und aktiv bleibt:

A. Bewegen zwischen verbundenen Orten

Wieviel BP es kostet, um mittels eines Weges von einem Ort zum anderen zu gelangen, hängt vom gewählten Weg ab:

- Landweg . . . . . **1** BP
- Berg- oder Engpassweg . . . . . **2** BP
- Seeweg . . . . . **1** BP
- Transmediterraner Weg . . . . . **2** BP

Der Ablauf für Landbewegungen ist in Abschnitt 10 beschrieben. Der Ablauf von Seebewegungen ist in Abschnitt 13 beschrieben.

Beispiel 1: Der Unter-General von Gelb ist in Halikarnassos (1) und verfügt über 3 BP. Er nimmt mittels eines Landwegs 1 KV mit nach Ephesos (2), gibt 1 BP aus und bewegt sich dann mittels eines weiteren Landwegs nach Sardeis (3), wofür er seinen 2. BP ausgibt. Gelb verlegt dann seinen Unter-General nach Ikonion (4) (dies kostet ihn keine BP) und dieser nimmt den KV, der sich dort bereits befand, mittels eines Landwegs mit nach Dana (5), wofür er den 3. und letzten BP seiner Aktivierung ausgibt. Beachtet, dass auch wenn Unter-Generäle frei verlegt werden können, jeder Unter-General doch durch die verfügbaren BP, die er bei seiner Aktvierung erhält, limitiert ist.

Beispiel 2: Gelb würfelt eine „2" für die Bewegung. Der Unter-General in Halikarnassos (1) hat 2 KV und 2 BP. Antigonos in Pisidai (3) hat 3 KV und 3 BP. Der Unter-General lässt 1 KV in Halikarnassos zurück, bewegt sich mit 1 KV entlang eines Landwegs zum Transitpunkt (2) und dann mittels eines weiteren Landwegs nach Pisidai (3), wo er seine Aktivierung beendet. Antigonos wird aktiviert und bewegt die 3 KV, die sich bisher noch nicht bewegt haben, über den Landweg nach Aspendos (4); dann gibt er seine letzten 2 BP aus, um über den Bergweg zum Transitpunkt (5) zu gelangen, wo er seine Aktivierung beendet. Wenn Antigonos sich entschieden hätte den Seeweg zu nutzen, dann hätte er stattdessen Tarsos (6) erreichen können.

B. Bewegen zwischen Bereichen innerhalb eines Orts

Es kostet **keine BP**, um sich zwischen den Bereichen eines Ortes zu bewegen.

Diese Art der Bewegung geschieht wie folgt:

- Bewegung zwischen Innen- und Außenbereich einer Großen Stadt,
- An Bord gehen am Anfang einer Seebewegung (oder von Bord gehen am Ende einer Seebewegung),
- Mitnehmen von Spielkomponenten, um sich einer Seebewegung anzuschließen (oder zurücklassen von Spielkomponenten, um eine Seebewegung zu verlassen).

*Beispiel: Auch wenn es mehrere Landschlachten auslösen kann, kann ein einzelner Unter-General im gleichen Segment **alle** Spielkomponenten seiner Fraktion vom Innenbereich zum Außenbereich **einer jeden** Großen Stadt seiner Fraktion bewegen (während der Unter-General aktiviert ist), denn diese Art der Bewegung erfordert 0 BP. Das Durchführen einer Landschlacht lässt nur die verbleibenden BP verfallen; es beendet jedoch nicht die Aktivierung eines Generals.*

C. Durchführen einer Belagerung

Das Durchführen einer Belagerung kostet **2 BP**. Die Belagerung kann gegen eine Große Stadt eines anderen Spielers erfolgen oder gegen einen Unabhängigen Ort. Es wird eine Armee mit mindestens 3 KV benötigt. Die 3 KV dürfen zuvor nicht im gleichen Segment von einem anderen General bewegt worden sein. Drei KV einer Armee, die eine Belagerung durchführt, gelten als von ihrem General bewegt.

Beispiel: Kassandros, als Teil der gelben Fraktion, hat 6 KV in Lamia (1) und 4 nutzbare BP. Er bewegt seine Armee für 1 BP entlang eines Landwegs nach Larisa (2) und dann über einen weiteren Landweg zu der Großen Stadt Pella (3), was ihn einen 2. BP kostet. Schwarz bewegt seine 2 ‚Königliche Armee'-KV in den Innenbereich von Pella, weswegen es keine Landschlacht gibt. Kassandros nutzt seine verbleibenden 2 BP, um Pella zu belagern.

D. Entfernen der K-Marker gegnerischer Spieler von einer Kleinen Stadt

Dies kostet **2 BP**. Eine Armee mit mindestens 3 KV kann in einem ‚Kleine Stadt'-Ort, den die Armee besetzt hält (einschließlich einer spielerkontrollierten Festung), einen K-Marker eines gegnerischen Spielers (keinen Unabhängigen Marker) entfernen (nicht ersetzen). Dies wirkt sich nie auf den Champion-Status aus. Das Entfernen eines K-Markers kann nur geschehen, nachdem der vom Betreten des Orts durch den General ausgelöst Ablauf abgehandelt wurde.

Beispiel: In der gleichen Situation wie zuvor gibt Kassandros 1 BP aus, um sich zur Kleinen Stadt Larisa (2) zu bewegen; dann gibt er 2 BP aus, um den schwarzen K-Marker dort zu entfernen. Schwarz verliert die Kontrolle über die Provinz Thessalia und somit auch 2 SP. Kassandros gibt seinen letzten BP aus, um Pella (3) zu erreichen. Er beendet seine Aktivierung mit der Drohung während seines nächsten Segments eine Belagerung durchführen zu können.

9.4 Bewegung und Große Städte

In Große Städte rein und heraus: Eine Armee oder General in einer Großen Stadt, egal ob sie Belagert ist oder nicht, muss sich zuerst in einen anderen Bereich eines ‚Große Stadt'-Ortes bewegen, bevor er den Ort verlassen kann. Dieser andere Bereich kann entweder der Landbereich außerhalb der Stadt sein oder der Meerbereich (wenn die Große Stadt ein Hafen ist). Wenn umgekehrt ein General einen ‚Große Stadt'-Ort von einem anderen Ort her betritt und sich in das Innere der Stadt begeben möchte, dann muss der General, egal ob die Stadt belagert ist oder nicht, zuerst durch den Landbereich oder den Meerbereich (wenn die Große Stadt ein Hafen ist) außerhalb der Stadt gehen. Die Bewegung des Generals kann, während er den Ort betritt, unterbrochen werden, bevor er sich in das Innere der Stadt begibt.

Es wird empfohlen, dass KV, Unter-Generäle, etc. die sich **innerhalb** *einer Großen Stadt befinden, unter den K-Marker der Stadt gelegt werden, um anzuzeigen, dass sie sich innerhalb befinden.*

Unkontrolliert, Unabhängig, Gegner: Keine Spielkomponente darf sich jemals in eine unkontrollierte, Unabhängige oder gegnerische Große Stadt bewegen oder dort platziert werden. Spielkomponenten innerhalb einer Großen Stadt unterliegen, wenn diese Große Stadt Unabhängig wird, den gleichen Folgen, wie wenn sie Teil einer Fraktion wären, die eine Landschlacht (14.9) verliert. Spielkomponenten außerhalb einer Großen Stadt, die Unabhängig wird, sind davon nicht betroffen.

Limit von 2 KV innerhalb Großer Städte: Zu keiner Zeit können mehr als 2 KV innerhalb einer beliebigen Großen Stadt sein, jedoch kann sich dort eine beliebige Zahl an Generälen und Mitglieder der Königsfamilie aufhalten.

9.5 Aktivierung Unabhängiger Armeen

Aktivierung Unabhängiger Armeen: Die Unabhängigen Armeen von **Leosthenes** (Griechische Armee) und **Ariarathes** (Kappadokier) beginnen das Spiel auf der Karte und sind „aktiv". Die von **Philon** (Griechische Kolonisten), **Glaukias** (Illyrer) und **Seuthes** (Skythen) beginnen das Spiel „inaktiv" auf ihren Ablagefeldern. Inaktive Unabhängige Armeen werden aktiv und können sich bewegen, wenn ein Spieler das Ereignis der entsprechenden Tyche-Karte ausspielt oder offenbart (*23.000 Griechische Soldaten, Migration Illyrischer Stämme* oder *Skythische Invasion*).

Wenn irgendeine Unabhängige Armee sich bewegen darf, dann können sich alle aktiven Unabhängigen Armeen bewegen (wobei jede ihre Bewegung beendet, bevor die nächste sich bewegt).

Unabhängige Armeen können weder von Generälen ausgewählt werden, noch können sie Mitglieder der Königsfamilie, Generäle oder KV mitführen (außer den eigenen KV der Unabhängigen Armeen).

Aktivierte Unabhängige Armeen verfügen über 3 BP. Sie können sich bewegen, aber keine Belagerungen durchführen.

Wenn die Unabhängige Armee ihre Bewegung in einer Kleinen Stadt oder einer Festung beginnt, dann kann der Spieler, der die Armee bewegt, ihre gesamten 3 BP opfern, um an diesem Ort zu bleiben und platziert dort einen Unabhängigen K-Marker.

Bewegungseinschränkungen:

- Wenn eine Unabhängige Armee auf einem Ablagefeld aktiv wird, muss sie ihren ersten BP dafür ausgeben, um entlang einem der weiß gepunkteten Wege auf das Spielbrett zu gelangen; danach kann sie sich normal bewegen.
- Unabhängige Armeen können keine Seebewegungen nutzen, dürfen sich aber über Engpass-Wege bewegen.
- Unabhängige Armeen dürfen sich nicht innerhalb einer Großen Stadt aufhalten, aber im Bereich außerhalb einer Großen Stadt.
- Eine Unabhängige Armee auf einer Großen Stadt eines Spielers verwandelt diese in einen Belagerten Ort.
- Unabhängige Armeen müssen sich getrennt bewegen, können ihre Bewegung aber am selben Ort wie andere Unabhängige Armeen beenden.
- **Leosthenes** kann nur Thessalia oder Hellas betreten (aber nicht Kyklades, da dies eine Seebewegung erfordern würde).
- **Philon** muss jede Bewegung an einem Ort beenden, der weiter westlich liegt als der Ort, an dem er seine Bewegung begonnen hat (wenn möglich), außer er opfert alle seine Bewegungspunkte, um einen Unabhängigen K-Marker zu platzieren. Wenn er Hellas betritt, wird er aus dem Spiel genommen.

• **Ariarathes** muss in Kappadokia bleiben.

Entfernen von K-Markern: Wenn eine Unabhängige Armee einen ‚Kleine Stadt'-Ort besetzt (einschließlich einer spielerkontrollierten Festung), wenn ihre Aktivierung endet, dann wird ein dort befindlicher K-Marker eines Spielers entfernt (falls vorhanden).

10. Ablauf der Landbewegung

A. Ankündigen, welchen Weg euer General oder eure Armee wählt, um sich von einem Ort zum anderen zu bewegen (Zielort).

Wenn die Armee eines Spielers während einer Aktivierung einen ‚Unabhängige Festung'-Ort betritt und dann verlässt und dabei mindestens einen Land-, Berg- oder Engpassweg nutzt, dann erleidet die Armee Zermürbung und die „2"-Spalte der Zermürbungstabelle wird angewandt. Für diese Regel wird Ausweichen berücksichtigt, nicht aber Zurückweichen oder Rückzug.

Beispiel: Peithons Armee bricht in Ekbatana (1) auf und bewegt sich über den Transitpunkt nach Elymaioi (2), welches von einem Unabhängigen K-Marker besetzt ist. Da er sich dafür entscheidet, während der gleichen Aktivierung nach Sousa (3) vorzurücken, erleidet seine Armee Zermürbung.

Eine Armee, die ihre Bewegung in einer Unabhängigen Festung beginnt oder beendet, durch eine unkontrollierte oder spielerkontrollierte Festung hindurchzieht oder durch Sparta hindurchzieht und dabei nur Seewege nutzt, erleidet keine Zermürbung.

B. **Unbelagerte vom Gegner besetzte Große Stadt:** Wenn der Zielort eine Große Stadt beinhaltet, die einem Gegner des bewegenden Spielers gehört und die Stadt vor der Aktivierung nicht belagert war, dann kann der Spieler, der die Große Stadt kontrolliert, beliebig viele seiner Generäle, KV und Mitglieder der Königsfamilie, die er an diesem Ort kontrolliert, in den Innen- oder Außenbereich der Stadt verlegen (in beliebiger Kombination, wobei das Limit von 2 KV in der Stadt berücksichtigt werden muss).

C. **Freie Passage:** Wenn sich mindestens ein KV oder General im Zielort befindet, der einem sich nicht bewegenden Spieler gehört, dann könnt ihr diesen sich nicht bewegenden Spieler fragen, ob er euch Freie Passage gewährt, wenn:
   - der Zielort keine Große Stadt ist und
   - die aktivierte Armee in der Lage ist, den Reaktionsbereich zu verlassen (also z.B. genug BP hat).

   Unabhängige Armeen gewähren oder erhalten nie Freie Passage.

   Wenn euch der Spieler Freie Passage gewährt, seid ihr nicht verpflichtet dies zu honorieren. Nehmt ihr die Freie Passage an, dann muss sich der aktivierte General oder die Armee vom Zielort wegbewegen und dabei alle eure KV, Generäle und (optional) Mitglieder der Königsfamilie, die von euch kontrolliert werden, mitnehmen. Wenn die Freie Passage gewährt und nicht honoriert wird, dann muss die aktivierte Armee anhalten und gegen die Streitkräfte des sich nicht bewegenden Spielers kämpfen (oder sie überrennen).

D. **Abfangen zu Land**: Wenn irgendwelche Generäle an Orten, die an den Zielort angrenzen, ein Abfangen zu Land (Abschnitt 11) durchführen können und dies auch tun, dann wird dies jetzt abgehandelt.

Wenn am Ende von Schritt D, oder eines beliebigen späteren Schritts dieser Liste, die KV und Generäle im Zielort alle der gleichen Fraktion angehören, dann ist der Ablauf für diesen Ort zu Ende (der Rest der Liste wird übersprungen). Wenn noch BP übrig sind, dann kann der aktive General oder die aktive Armee diese nutzen oder die Aktivierung beenden

E. **Zurückweichen**: Wenn mindestens ein versuchtes Abfangen zu Land erfolgreich ist, dann kann die aktive Armee jetzt ein Zurückweichen versuchen.

F. **Ausweichen**: Wenn irgendwelche Generäle im Zielort ein Ausweichen versuchen können und dies tun, dann wird das Ausweichen jetzt abgehandelt (Abschnitt 12).

G. **General gegen General**: Wenn sich im Zielort Generäle befinden, die mehr als einem Spieler gehören, aber keine KV, dann **muss** der General, der dem Spieler gehört, der sich bewegt, sich entweder aus diesem Bereich fortbewegen (d.h. seine Bewegung fortführen, wenn er bereits aktiviert wurde und BP ausgeben kann) oder Zurückweichen und dabei alle Generäle der Fraktion und (optional und nur wenn er sich in eine kontrollierte Große Stadt bewegt) Mitglieder der Königsfamilie, die vom sich bewegenden Spieler kontrolliert werden, mitnehmen. Kurz: Ein General kann sich durch einen Bereich mit einem gegnerischen General hindurchbewegen, aber er kann seine Bewegung nicht dort beenden.

H. **Champion-Status**: Wenn der Spieler, der sich bewegt, ein Champion ist (und keine Unabhängige Armee bewegt) und die gegnerischen KV im Zielort einem Champion gehören, der nicht der Usurpator ist, dann wird der sich bewegende Spieler ein Nachfolger und verliert sofort 3 Legitimität.

I. **Armee gegen General**: Wenn der Zielort einen General, gegnerische KV, aber keine befreundeten KV enthält, dann wird der General Aufgerieben.

Beispiel: Der Zielort enthält rote und gelbe Generäle ohne KV und einen blauen General mit 2 KV. Rot ist der bewegende Spieler. Alle 3 Spieler sind Champions und nicht der Usurpator. Der rote und der gelbe General werden Aufgerieben und Rot bleibt ein Champion.

J. **Überrennen**: Wenn die KV der sich bewegenden Fraktion um mindestens das Fünffache zahlreicher sind als die KV der anderen Fraktionen in diesem Zielort, dann Überrennen die KV der sich bewegenden Fraktion die KV und Generäle der anderen Fraktionen. Überrannte KV und Generäle und jegliche Mitglieder der Königsfamilie, die von den Überrannten Fraktionen kontrolliert werden, erleiden die gleichen Folgen, als wenn sie eine Landschlacht (14.9) verloren hätten.

5 KV Überrennen 1 KV, 10 KV Überrennen 2 KV und 15 KV Überrennen 3KV, usw. Es wird nur die Zahl der KV gezählt, nicht ihre Kampfstärke. ‚Königliche Armee'-KV zählen bei Überrennen normal; sie ignorieren Prestige. Die Armee des sich bewegenden Spielers kann nicht Überrannt werden, auch wenn sie um das Fünffache weniger KV als der Gegner hat. Überrennen kostet keine BP. Ein Überrennen ist keine Schlacht, weswegen Überraschungskarten, die sich auf Schlachten beziehen, nicht ausgespielt werden können. Unabhängige Armeen können Überrennen und Überrannt werden.

K. **‚Königliche Armee'-KV:** Wenn der Zielort irgendwelche ‚Königliche Armee'-KV enthält, dann wird jetzt das Prestige beider im Zielort anwesenden Seiten berechnet. Wenn das Prestige auf einer Seite mit ‚Königliche Armee'-KV geringer ist, dann werden alle ‚Königliche Armee'-KV auf dieser Seite beiseitegelegt, denn sie nehmen an dieser Schlacht nicht teil. Wenn das Prestige auf einer Seite mit ausschließlich ‚Königliche Armee'-KV geringer ist, dann laufen diese jetzt zur anderen Seite über und jegliche Generäle der Seite, von der die KV überlaufen, werden Aufgerieben und der Ablauf ist zu Ende (es findet keine Landschlacht statt).

L. **Landschlacht**: Handle eine Landschlacht im Zielort ab. Die aktivierte Armee verliert alle ihre verbleibenden BP, aber beendet dadurch nicht von sich aus die Aktivierung.

Wichtig: Ihr könnt immer noch Spielkomponenten von innerhalb nach außerhalb einer Großen Stadt bewegen, da diese Art der Bewegung keine BP kostet.

11. Abfangen zu Land und Zurückweichen

Abfangen zu Land wird von Spielern ausgeführt, die sich nicht bewegen. Es erlaubt einem General, eine gegnerische Bewegung zu blockieren oder eigene Streitkräfte in einem angrenzenden Ort zu verstärken. Obwohl Abfangen zu Land im Spiel nach einer Bewegung (und als Reaktion auf sie) erfolgt, simuliert das Abfangen eine Armee, welche die sich bewegenden Streitkräfte abfängt, indem sie zu einem Ort gelangt, bevor die sich bewegende Armee dort hingelangt. Aufgrund dessen ist die Abfangende Armee der Verteidiger, wenn das Abfangen zu Land zu einer Landschlacht führt.

Unabhängige Armeen können nicht Abfangen, außer es werden die optionalen Regeln verwendet.

11.1 Bedingungen und Einschränkungen

Ein Abfangen zu Land kann durchgeführt werden, wenn sich eine aktivierte gegnerische Armee in einen Landbereich in einem Ort bewegt, der an einen deiner Generäle angrenzt. Es kann auch durchgeführt werden, wenn ein gegnerischer General oder KV während einer Seebewegung in einem solchen Bereich zurückgelassen wird. Das Abfangen einer Armee oder eines Generals, der einen ‚Große Stadt'-Ort betritt, findet außerhalb der Stadt statt.

A. Bedingungen

Es muss einen Landweg geben, der die beiden Orte verbindet *und* der Zielbereich muss entweder von **euren KV** oder **K-Markern besetzt** oder **unkontrolliert** sein.

B. Einschränkungen

Abfangen zu Land ist NICHT erlaubt, wenn irgendeiner der folgenden Punkte zutrifft:

- Die Orte sind durch Berg-, Engpass-, See- oder Transmediterrane Wege verbunden.
- Der Zielort war schon **vor** der Bewegung der aktiven Armee von einem gegnerischen KV besetzt.
- Der sich bewegende General Weicht zurück oder Zieht sich zurück.
- Euer Abfangender General wird Belagert. Ein Belagerter General gilt solange als Belagert, bis eine neue Bewegung beginnt, **nachdem** die Belagernde Armee den Ort verlassen hat. Daher kann ein Belagerter General die ihn Belagernde Armee nicht Abfangen, während sie den Ort verlässt.

Spielkomponenten, die erfolgreich Abfangen, begeben sich nie in eine Große Stadt..

11.2 Abfangen ansagen und abhandeln

Alle Abfangversuche müssen angesagt werden, **bevor** irgendeiner davon abgehandelt wird. Höchstens ein versuchtes Abfangen zu Land kann von jedem an den Zielort angrenzenden Ort aus unternommen werden.

Wenn mehr als ein Spieler zur gleichen Zeit Abfangen will, dann müssen die Spieler alle ihre Abfangversuche in Zugreihenfolge ansagen und dann ihre Abfangversuche in Zugreihenfolge abhandeln.

Für jeden Ort, von dem aus ihr Abfangen wollt, müsst ihr ansagen, welcher eurer Generäle versuchen will Abzufangen und welche Untergeordneten Generäle und kontrollierte Mitglieder der Königsfamilie der Abfangende General mitbringen wird, wenn er erfolgreich ist. Ihr müsst nicht alle Generäle an einem Ort zum Abfangen nutzen, so könnt ihr z.B. den Befehlshabenden General zurücklassen. Der dafür genutzte General mit der größten Erfahrenheit ist der Abfangende General, d.h. sein Initiativwert wird genutzt, um zu bestimmen, ob das Abfangen erfolgreich ist. Es ist euch erlaubt, nur einen Teil eurer Armee

für das Abfangen abzustellen, wenn das euer Wunsch ist. Ihr könnt einen Unter-General, der sich nicht auf der Karte befindet, platzieren, um entweder ein Abfangen zu versuchen oder um zurückzubleiben, wenn der Versuch erfolgreich ist. Ein solcher Unter-General kann nur dann an einem Ort auf diese Weise platziert werden, wenn der Ort bereits von mindestens einem eurer Generäle und einem eurer KV besetzt ist.

Nachdem alle Abfangversuche angesagt wurden, wird ein Würfel für jeden Abfangenden General geworfen, um festzustellen, ob sein Versuch erfolgreich ist. Wenn sein Wurf **höher** als sein **Initiativwert** ist (oder zumindest ein „3“, wenn der Abfangende General Eumenes ist und seine Spezialfähigkeit genutzt wird), dann ist der Versuch erfolgreich. Wenn ein Versuch erfolgreich ist, dann **müssen** der General und alle Spielkomponenten, die für dieses Abfangen angesagt wurden, sich an den Zielort bewegen.

Nur eine Fraktion kann erfolgreich sein, weswegen der erste erfolgreiche Versuch die Würfe anderer beteiligter Spieler aufhebt. Der erfolgreiche Spieler muss trotzdem noch für jeden von dieser Fraktion angesagten Versuch würfeln (was dazu führen kann, dass mehrere Abfangende Generäle an diesem Ort zusammenkommen).

Beispiel 1: Die blaue Armee ist in Sardeis (1) und Belagert die Armee von Rot. Die gesamte blaue Armee bewegt sich nach Pergamon (2). Rot kann nicht Abfangen, da die rote Armee während dieser Bewegung belagert ist. Blau gibt 2 BP aus, um den K-Marker von Rot in Pergamon zu entfernen und bewegt sich dann nach Ephesos (3). Die zuvor Belagerte rote Armee kann in Ephesos kein Abfangen zu Land versuchen.

Beispiel 2: Demetrios (Blau) bewegt sich über das Meer von Kyklades (4) nach Athenai (5) (Belagert von Gelb) und lässt einen KV innerhalb Athenai zurück. Kassandros (Gelb) (6) kann den KV nicht Abfangen. Demetrios geht daraufhin ***außerhalb*** *Athenai von Bord; Kassandros* **kann** *dieses Anlanden verhindern.*

11.3 Zurückweichen

Wenn mindestens ein Abfangen zu Land erfolgreich ist, kann die Armee, die sich in den Zielort bewegt, sich für ein Zurückweichen entscheiden. Zurückgelassene und von Bord gegangene Spielkomponenten Weichen zu dem Hafen zurück, in dem sie an Bord gegangen sind. Spielkomponenten, die in den Zielort gelangt sind, indem sie sich vom Innen- in den Außenbereich einer Großen Stadt bewegt haben, Weichen in die Stadt zurück. Spielkomponenten, die mittels eines Land-, Berg- oder Engpasswegs von einem angrenzenden Ort kommen, Weichen über diesen Weg zu diesem Ort zurück. Eine Unabhängige Armee, die von ihrem Ablagefeld aus in den Zielort kam, Weicht zu ihrem Ablagefeld zurück (und wird inaktiv). Falls irgendwelche Spielkomponenten Zurückweichen, dann müssen alle sich bewegenden und in Frage kommenden Spielkomponenten Zurückweichen. Spielkomponenten ohne BP können Zurückweichen, aber ein aktiver General, der Zurückweicht **verliert alle seine verbleibenden BP**.

12. Ausweichen

Ausweichen erlaubt einer sich nicht bewegenden Armee, sich von einer gegnerischen Armee, die sich in ihren Bereich bewegt, wegzubewegen. Ein Ausweichender General muss alle Untergeordneten Generäle, alle KV und alle von seiner Fraktion kontrollierten Mitglieder der Königsfamilie an seinem Ort mitnehmen, wenn er Ausweicht und sich 1 oder 2 Orte weit bewegt.

12.1 Bedingungen für Ausweichen

Um Ausweichen zu können, muss ein Befehlshabender General einen erlaubten Weg und ein Ziel für seinen Ausweichversuch haben.

Jeder Ort, zu dem er Ausweicht:

- muss eigene K-Marker haben oder unkontrolliert oder von eigenen KV besetzt sein,
- darf nicht von gegnerischen KV besetzt sein,
- darf nicht von einem gegnerischen General besetzt sein, außer der Ausweichende General verfügt über eigene KV, die mit ihm ausweichen,
- darf nicht über Berg-, Engpass-, See- oder Transmediterrane Wege verbunden sein.

Weitere Einschränkungen: Ein General kann nicht Ausweichen, wenn während der gleichen Aktivierung ein anderer General am Zielort **erfolgreich** Abgefangen hat. Ein General, der dem sich bewegenden Spieler gehört, kann nicht Ausweichen. Ein General kann nicht Ausweichen, wenn der sich bewegende General Zurückweicht oder einen Rückzug durchführt. Ihr dürft keinen Unter-General in einem Ort platzieren, um ein Ausweichen zu versuchen.

12.2 Ausweichen ansagen und abhandeln

Jeder General am Zielort, der es kann, darf ein Ausweichen versuchen. Alle Ausweichversuche müssen angesagt werden (sagt an, ob die Generäle, die es können, ein Ausweichen versuchen oder nicht), bevor irgendwelche andere Ausweichversuche abgehandelt werden.

Wenn zwei Spieler zur gleichen Zeit Ausweichen wollen, dann müssen sie ihre Ausweichversuche in Zugreihenfolge ansagen und dann ihre Ausweichversuche in Zugreihenfolge abhandeln.

Nachdem alle Ausweichversuche angesagt wurden, wird für jeden Ausweichenden General ein Würfel geworfen, um festzu-

stellen, ob er erfolgreich ist. Wenn ein General **höher** würfelt als sein **Initiativwert** ist (oder zumindest eine „3“, wenn der Ausweichende General Lysimachos ist und seine Spezialfähigkeit genutzt wird), dann ist der Versuch erfolgreich.

A. Ein erfolgreiches Ausweichen

Wenn sein Versuch erfolgreich ist, dann wird der General aus dem Zielort heraus in 1 oder 2 erlaubte Orte bewegt. Ihr müsst erst nach dem erfolgreichen Wurf entscheiden, wohin genau sich euer Ausweichender General bewegt.

Ein Ausweichender General muss alle Untergeordneten Generäle, alle KV und alle Mitglieder der Königsfamilie, die im Zielort von seiner Fraktion kontrolliert werden, mit sich nehmen, wenn er Ausweicht. Die Armee darf beim Ausweichen nicht aufgeteilt werden und es dürfen auch keine KV, Generäle oder Mitglieder der Königsfamilie während des Ausweichens zurückgelassen oder mitgenommen werden.

Ausweichen-Einschränkungen: Ein Ausweichender General darf nicht:

- Einen Ort betreten, der an den Zielort angrenzt und von dem aus der aktivierte General den Zielort betreten hat, oder
- Den Zielort betreten. D.h. er darf nicht den Zielort verlassen und ihn dann wieder mit einem Ausweichen betreten.

Wenn der sich bewegende General genügend BP hat, dann könnte er sich weiterbewegen.

Ein General kann während eines Segments mehrfach Ausweichen.

Armee gegen General: Wenn eine Armee in oder durch einen Bereich Ausweicht, der von einem gegnerischen General ohne KV besetzt ist, dann wird der gegnerische General Aufgerieben. Dies führt nicht zu einem Verlust des Champion-Status, denn der „Angriff“ findet nicht während des Zuges des Ausweichenden Spielers statt. Der gegnerische General kann kein Ausweichen versuchen und kann auch keine Freie Passage gewähren; er wird automatisch Aufgerieben.

Beispiel: Der blaue Unter-General befindet sich mit 2 KV in Sousa (2). Seleukos (Gelb) ist ohne KV außerhalb von Sousa. Der rote Unter-General in Larsa (1) bewegt sich mit 3 KV nach Sousa. Der blaue Unter-General und 2 KV bewegen sich von innerhalb nach außerhalb Sousa. Seleukos, der in der Zugreihenfolge zuerst dran ist, Weicht nach Charax (3) aus. Der blaue Unter-General Weicht nach Elemais (4) (unkontrolliert, enthält Peithon (Schwarz) und keine KV) aus, wodurch Peithon Aufgerieben wird. Blau Weicht weiter nach Ouxioi (5) aus. Blau verliert für das Aufreiben von Peithon seinen Champion-Status nicht.

B. Strafe für Versagen

Wenn ein General für das Ausweichen würfelt und der Wurf nicht erfolgreich ist, dann erhält seine Fraktion keine Punkte für Lokale Truppen, wenn der Ablauf mit einer Landschlacht endet.

13. Seebewegungen und -Schlachten

Eine Seebewegung ist eine Bewegung von oder zu einem Meerbereich innerhalb eines Ortes oder die Bewegung über einen See- oder Transmediterranen Weg.

13.1 Einschränkungen bei Seebewegungen

Mehrere **wichtige** Einschränkungen und Besonderheiten gelten für Seebewegungen, und zwar:

- Spieler, die keine Flotten kontrollieren **dürfen** Seebewegungen nutzen.
- **Pro Segment** darf maximal **1 General** Seebewegungen nutzen.
- Bis zu **8 KV** dürfen pro Segment mittels Seebewegung bewegt werden und eine beliebige Anzahl Generäle und Mitglieder der Königsfamilie.
- Ein General kann **vor oder nach** einer Seebewegung BP an Land ausgeben (um sich über Land-, Berg- oder Engpass-Wege zu bewegen, Belagerungen auszuführen oder K-Marker zu entfernen), aber nicht bei beidem.
- Ein aktivierter General der einen Landbereich erreicht, nachdem er eine Seebewegung genutzt hat, kann während der gleichen Aktivierung nicht wieder das Meer befahren, d.h. die Seebewegung endet hier.
- Keine Spielkomponente kann ihre Bewegung in einem Meerbereich beenden. Jede Spielkomponente, die Seebewegung nutzt, muss am Ende der Aktivierung von Bord gehen oder zurückgelassen werden.
- Seebewegungen dürfen nicht für ein Abfangen oder Ausweichen genutzt werden.

Unabhängige Armeen dürfen keine Seebewegungen nutzen.

13.2 Ablauf der Seebewegungen

1. Ihr müsst **vor** Beginn eurer Seebewegung **ansagen**, welche eurer verfügbaren Flotten (falls vorhanden) eure Seebewegung eskortieren werden. Eure Entscheidung kann nicht später während der Bewegung geändert werden. Ihr müsst nicht alle eure verfügbaren Flotten für das Eskortieren eurer Seebewegungen nutzen. In diesem Fall teilt ihr deutlich sichtbar eure verfügbaren Flottenmarker in die Flotten auf, die eure Seebewegung eskortieren und die, die es nicht tun. Ihr könnt alle eure verfügbaren Flotten nutzen.
2. **Der Einschiffungshafen** ist der Ort, an dem eure aktivierte Armee (oder General) ihre Seebewegung beginnt, indem sie sich von einem Landbereich zu einem Meerbereich bewegt (dies kostet 0 BP).

3. Sagt den Ort an, zu dem sich die aktivierte Armee (oder General) mittels eines See- oder Transmediterranen Weges bewegt.
4. Die Spieler können nun in Zugreihenfolge eine **Seeschlacht** ansagen oder die Tyche-Karte *Sturm auf See* ausspielen. Jeder Spieler, der eine Seeschlacht ansagt (Abfangender), muss jetzt ansagen, welche seiner verfügbaren Flotten an dieser Seeschlacht teilnehmen. Keine anderen Spielkomponenten können an dieser Schlacht teilnehmen.
5. Handelt die Seeschlacht ab. Wenn die Schlacht von dem sich bewegenden Spieler verloren wird, dann kehrt die aktivierte Armee (oder General) zu dem Hafen zurück, an dem sie an Bord ging und ihre Aktivierung endet.
6. Die aktivierte Armee (oder General) kann jetzt den Zielort betreten.

Sie kann nun KV, Generäle und Mitglieder der Königsfamilie, die sich am gleichen Ort befinden, mitnehmen oder zurücklassen, aber der aktivierte General bleibt im Meerbereich – nur die Spielkomponenten, die mitgenommen oder zurückgelassen werden, bewegen sich zwischen den Land- und Seebereichen an diesem Ort.

Ihr könnt Spielkomponenten von einem beliebigen Bereich mitnehmen, aber während der Seebewegung könnt ihre keine Spielkomponenten in einem Bereich zurücklassen, der einen gegnerischen KV enthält (sie können jedoch dort von Bord gehen). Ihr könnt Spielkomponenten in einem belagerten ‚Große Stadt'-Hafen zurücklassen, wenn er euch gehört oder wenn die Fraktion des Generals diese Belagert.

Wenn die Große Stadt euch gehört, dann landen die Spielkomponenten innerhalb der Stadt an (beachtet das Limit von 2 KV für jede Große Stadt). Wenn die Fraktion des Generals die Stadt Belagert, dann schließen sich die Spielkomponenten der Armee außerhalb der Stadt an.

Beispiel 1: Eine Armee mit 8 KV geht in einem Hafen an Bord und lässt 4 KV im nächsten von ihr erreichten Ort zurück. Die Armee bewegt sich weiter übers Meer, kann aber für den Rest ihrer Seebewegung keine KV mitnehmen, denn der General hat in diesem Segment das Maximum von 8 KV bewegt.

7. Wenn noch irgendwelche BP übrig sind, kann die Seebewegung fortgeführt werden (mit Punkt 3 weiter oben fortfahren).
8. **Der Ausschiffungshafen** ist der Ort, in dem euer aktivierter General sich in einen Landbereich bewegt, nachdem er auf dem Meer war. Von Bord gehen beendet eine Seebewegung.

Beispiel 2: Demetrios von der gelben Fraktion beginnt seine Aktivierung in Xanthos (1) mit 5 KV und 4 nutzbaren BP. Kein anderer General hat während des aktuellen Segments die Seebewegung genutzt. Gelb kündigt an: „Ich bewege Demetrios mit all meinen Flotten über das Meer nach Rhodos." Demetrios geht an Bord (Xanthos ist der Hafen, in dem er an Bord geht) und gibt 1 BP aus, um Rhodos (2) zu erreichen. Niemand sagt dort eine Seeschlacht an, weswegen Demetrios außerhalb der Großen Stadt in Rhodos von Bord geht (anlandet); danach gibt er 2 BP aus, um eine Belagerung durchzuführen. Obwohl er noch 1 BP übrighat, darf er Rhodos während des aktuellen Segments nicht verlassen, da er keine weitere Seebewegung anfangen kann, nachdem er von Bord gegangen ist. Sein verbleibender 1 BP reicht nicht aus, um eine weitere Belagerung durchzuführen; er kann also seinen letzten BP nicht nutzen.

Beispiel 3: Blau hat 2 KV und ein Mitglied der Königsfamilie, Herakles, in Tyros (1), welches von einer gelben Armee Belagert wird. Während des Tyche-Segments von Blau, platziert Blau einen Unter-General, „Alketas", innerhalb von Tyros. Anschließend spielt er eine Tyche-Karte mit 3 AP aus, um mit Alketas einen Gewaltmarsch durchzuführen, wodurch dieser 3 AP erhält, die er ausgeben kann. Blau sagt: „Ich verlasse Tyros über das Meer mit allen meinen Flotten." Danach bewegt er Alketas, die 2 KV und Herakles nach Ake (2). Gelb kann keine Seeschlacht ansagen, da alle seine Flotten Aufgerieben sind. Gelb könnte diese Bewegung nur stoppen, wenn er die Überraschungskarte Sturm auf See *ausspielt. Blau sagt an, dass er sich über das Meer durch Giza (3) hindurch (und die Armee von Antigonos ignorierend) nach Pelousion (4) bewegt, wo er von Bord geht und die relative Sicherheit der großen Armee des Ptolemaios erlangt. Blau platziert Alketas abseits der Karte und platziert die 2 KV und Herakles auf der General-Karte von Ptolemaios.*

13.3 Seeschlachten

Seeschlachten können nicht stattfinden, wenn eure Armee oder General Zurückweicht oder auf dem Rückzug ist. Die Seebewegung, die durch das Ausspielen des Ereignisses der Tyche-Karte *Die pontische Flotte* ermöglicht wird, kann nicht durch eine Seeschlacht unterbrochen werden.

A. Ansagen einer Seeschlacht: Zum Ansagen einer Seeschlacht muss ein Spieler:
- Mindestens eine verfügbare Flotte haben,
- Einen K-Marker innerhalb einer Reichweite von 2 Orten zum aktivierten General haben, wobei entlang Seewegen gemessen wird (keine Land-, Berg-, Engpass- oder Transmediterrane Wege),
- Er darf zuvor im gleichen Segment keine Seeschlacht angesagt haben (selbst wenn sie aufgehoben wurde)

Vergesst nicht, dass wenn ihr immer noch ein Champion seid, das Ansagen einer Seeschlacht gegen einen anderen Champion (außer dem Usurpator) euren Status von Champion zu Nachfolger ändert.

B. Aufheben eine Seeschlacht: Wenn der sich bewegende Spieler während einer Seeschlacht besiegt wird, dann werden alle verbleibenden Seeschlachten aufgehoben. Seeschlachten können auch aufgehoben werden, wenn die Tyche-Karten *Nebel* oder *Sturm auf See* ausgespielt werden, bevor die Würfel für die Seeschlachten geworfen werden. Ihr könnt den Champion-Status nur verlieren, wenn eine von euch angesagte Seeschlacht auch **tatsächlich stattfindet**.

Beispiel: Rot und Blau sagen beide am selben Ort eine Seeschlacht gegen Gelb an. Rot ist in der Zugreihenfolge früher dran, weshalb Rot die erste Seeschlacht durchführt (möglicher Verlust des Champion-Status). Rot gewinnt die Schlacht, was die Seeschlacht von Blau aufhebt. Der Champion-Status von Blau bleibt daher unverändert

C. Flottenstärke: Jede Seite verfügt bei einer Seeschlacht über eine Flottenstärke, welche sich aus den addierten Zahlen der aufgedeckten Seiten der jeweiligen Flotten errechnet, die die Seebewegung eskortieren oder sie abfangen. Eine Seite mit keiner Flotte hat eine Flottenstärke von 0.

D. Seeschlacht-Würfe: Nach einer kurzen Pause, um den Spielern die Gelegenheit zu geben *Nebel*, *Sturm auf See* oder *Überlegener Admiral* zu spielen, würfelt jeder Spieler zwei Würfel und gleicht auf der Schlachtentabelle seinen Wurf mit seiner Flottenstärke ab. Das Ergebnis ist der Schlachtenwert.

Unentschieden: Wenn die Schlachtenwerte beider Seiten gleich sind, dann ist die Flotte des sich bewegenden Spielers der Flotte des Abfangenden nach einem ergebnislosen Geplänkel entkommen. Keiner der Spieler verliert Flotten. Die nächste Seeschlacht wird dann abgehandelt oder, wenn es keine abzuhandelnden Seeschlachten mehr gibt, der sich bewegende Spieler fährt mit seiner Seebewegung fort.

Sieg des sich bewegenden Spielers: Wenn der Schlachtenwert des sich bewegenden Spielers höher ist als der Schlachtenwert das Abfangenden, dann werden alle Flotten des abfangenden Spielers, die am Abfangen beteiligt waren, Aufgerieben. Der sich bewegende Spieler erleidet keine Verluste. Die nächste Seeschlacht wird dann abgehandelt oder, wenn es keine abzuhandelnden Seeschlachten mehr gibt, der sich bewegende Spieler fährt mit seiner Seebewegung fort.

Niederlage oder Rückzug des sich bewegenden Spielers: Wenn der Schlachtenwert des Abfangenden höher ist als der Schlachtenwert des sich bewegenden Spielers, dann werden alle eskortierenden Flotten des sich bewegenden Spielers Aufgerieben. Alle KV, die zum Zeitpunkt des Abfangens an der Seebewegung teilgenommen haben, erleiden Zermürbung. Anschließend Zieht sich der aktivierte General zu dem Hafen, in dem er an Bord gegangen ist, Zurück, was ihn alle seine verbleibenden BP kostet. Jegliche Generäle, KV und Mitglieder der Königsfamilie, die zum Zeitpunkt der Schlacht mit dem aktivierten General reisen, schließen sich dem Rückzug zum Hafen, in dem sie an Bord gingen, an; selbst wenn sie von anderen Orten mitgenommen wurden. Spielkomponenten, die vor der Schlacht zurückgelassen wurden, bleiben dort, wo sie sind. Der Abfangende erleidet keine Verluste. Alle verbleibenden Seeschlachten werden aufgehoben.

Beispiel: Rot fängt die Seebewegung von Blau ab. Blau hat einen Unter-General, 1 Söldner-KV und Herakles an Bord und die Athenai-Flotte, deren verbesserte Seite aufgedeckt ist (Flottenstärke 3), eskortiert. Rot fängt mit den nicht verbesserten Flotten von Makedonia und Karia (Flottenstärke 2) ab. Blau würfelt eine 6, was ihm einen Schlachtenwert von 1 verleiht. Rot würfelt eine 10, was ihm einen Schlachtenwert von 3 verleiht. Die blaue Athenai-Flotte wird auf ihre normale Seite zurückgedreht und auf das Aufgerieben-Feld gelegt. Blau würfelt eine 6 für Zermürbung und vernichtet die KV. Herakles und der Unter-General ziehen sich zu dem Hafen, in dem sie an Bord gegangen sind, zurück. Wenn sich dort keine befreundeten KV befinden, dann wird der Unter-General von der Karte entfernt.

14. Landschlachten

Eine Landschlacht handelt ein Zusammenstoßen von zwei Fraktionen ab, deren KV sich im selben Bereich befinden, wenn die KV nicht Überrannt werden können.

14.1 Angreifer und Verteidiger

Die Fraktion der aktivierten Armee ist der Angreifer. Die andere Fraktion mit KV im Zielort ist der Verteidiger.

Beispiel: Eine rote Armee betritt eine von Blau kontrollierte Kleine Stadt. Eine blaue Armee Fängt an diesem Ort Ab. Die rote Armee ist nicht groß genug, um die blaue Armee zu Überrennen. Rot ist der Angreifer, Blau ist der Verteidiger.

Der Angreifer und der Verteidiger können der gleiche Spieler sein, müssen aber verschiedenen Fraktionen angehören, z.B. wenn dieser Spieler eine sich bewegende Unabhängige Armee kontrolliert (d.h. wenn der Angreifer die Unabhängige Fraktion ist).

14.2 Schlachten und Große Städte

Wenn der Zielort eine ‚Große Stadt' beherbergt und zumindest eine der Fraktionen KV und/oder Generäle innerhalb und außerhalb der Stadt hat, dann müssen sich die Spieler jetzt entscheiden, ob sich einige oder alle ihrer KV und/oder Generäle innerhalb der Stadt hinausbewegen und der Schlacht anschließen. Spielekompo-

nenten der Fraktion der aktivierten Armee, die aus der Stadt herauskommen, gelten als vom aktivierten General bewegt. Ein General, der sich der Schlacht auf diese Weise anschließt, kann zum Befehlshabenden General seiner Seite werden. Spielekomponenten, die sich der Schlacht anschließen, unterliegen Schlachtenverlusten und den Auswirkungen von Schlachtenkarten, diejenigen, die in der Stadt verbleiben, nicht. Wenn ihre Armee sich Zurückziehen muss, dann müssen die überlebenden Spielkomponenten, die aus dem Innenbereich der Stadt kamen, sich wieder in die Stadt Zurückziehen.

14.3 Schlachtenkarten

Als Nächstes können Spieler mit Spieler-KV in der Schlacht Überraschungskarten mit Bezug auf Schlachten spielen: *Meuterei, Elefanten-Abwehr, Silberschilde und/oder die optionale Karte Überlegene Reiterei.* Der Angreifer spielt seine Überraschungskarten zuerst (falls er kann), danach spielt dann der Verteidiger seine Karten aus.

14.4 KV der Königlichen Armee

Wenn sich bei einer Landschlacht ‚Königliche Armee'-KV auf den jeweiligen Seiten befinden, dann wird für den Ort der Schlacht zuerst das Prestige einer jeden Seite bestimmt. Wenn das Prestige auf einer Seite mit ‚Königliche Armee'-KV **niedriger** ist, werden alle ‚Königliche Armee'-KV dieser Seite beiseitegelegt. Diese KV tragen nicht zur Schlachtenstärke dieser Seite bei und können nicht während der Schlacht vernichtet werden. Wenn ihre Seite die Schlacht verliert, dann laufen die beiseitegelegten ‚Königliche Armee'-KV am Ende der Schlacht zur anderen Seite über (d.h., die ‚Königliche Armee'-KV gehören dann dem gewinnenden Spieler).

14.5 Lokale Truppen

Berechnet die Punkte für Lokalen Truppen einer jeden Fraktion:

- Eine Fraktion erhält **1** Punkt für Lokale Truppen, wenn sie den Ort der Schlacht kontrolliert.
- Eine Fraktion erhält **2** Punkte für Lokale Truppen, wenn sie die Provinz des Ortes der Schlacht kontrolliert.

Die Punkte für Lokalen Truppen sind kumulativ. D.h., wenn eine Fraktion sowohl den Ort der Schlacht als auch dessen Provinz kontrolliert, dann erhält sie **3** *Punkte für Lokale Truppen. Dies gilt auch für Unabhängige Fraktionen.*

- Wenn **Peukestas** der Befehlshabende General einer Seite ist und der Ort der Schlacht sich in Sousiane, Media oder Persis befindet, dann werden die Punkte seiner Fraktion für die Lokalen Truppen **verdoppelt**.

Ausnahme für verpatztes Ausweichen: Wenn ein General ein Ausweichen versucht hat und dabei während des gleichen Ablaufs gescheitert ist, dann sind die Punkte seiner Fraktion für Lokale Truppen immer **0**, selbst wenn seine Fraktion den Ort der Schlacht und/oder dessen Provinz kontrolliert.

Beispiel: Peukestas ist der Befehlshabende General einer Seite und der Ort der Schlacht ist Persepolis (1). Seine Fraktion (Blau) kontrolliert Persepolis, aber nicht Parsargadai (2), weswegen Blau die Provinz Persis nicht kontrolliert. Peukestas hat während des aktuellen Ablaufs seinen Ausweichen-Wurf nicht verpatzt. Die Fraktion von Peukestas erhält daher 1 x 2 = 2 Punkte für Lokale Truppen (aufgrund der Spezialfähigkeit von Peukestas).

14.6 Schlachtenstärke

Berechnet die Schlachtenstärke für jede Fraktion wie folgt:

- Wenn Elefanten-KV anwesend sind, dann wird jetzt gewürfelt, um ihre Kampfstärke zu bestimmen.
- Errechnet die gesamte Kampfstärke (Zahlen in Klammern) der KV einer jeden an der Schlacht teilnehmenden Fraktion. Rechnet nicht die Kampfstärke der beiseitegelegten ‚Königliche Armee'-KV ein.
- Addiert für jede Fraktion die entsprechenden Punkte für Lokale Truppen zu deren Gesamt-Kampfstärke. Das Ergebnis ist die Schlachtenstärke der jeweiligen Fraktion.

Beispiel: Peukestas – aus dem vorherigen Beispiel – hat 2 ‚Loyale Makedonen'-KV und 2 Söldner-KV. Die Schlachtenstärke seiner Fraktion ist **4** *(Loyale KV)* **+ 2** *(Söldner-KV)* **+ 2** *(Punkte für Lokale Truppen) =* **8**. *Peithon hat 2 ‚Loyale Makedonen'-KV und 4 Elefanten-KV.* **Elefanten-Abwehr** *wurde gespielt, aber von* **Kretischer Lügner** *aufgehoben. Die Ergebnisse der Elefantenwürfel sind 0, 4, 2, 1. Peithons Schlachtenstärke ist* **4** *(Loyale KV)* **+ 7** *(Elefanten-KV) =* **11**.

14.7 Schlachtenwert

Jede Fraktion wirft 2 Würfel (dies ist ihr Landschlacht-Wurf). Jeder einzelne Wurf einer Fraktion, der unter dem **Kampfwert** des Befehlshabenden Generals dieser Fraktion liegt, wird so geändert, dass er dessen Kampfwert entspricht. Falls eine Fraktion die optionale Überraschungskarte *Überlegene Reiterei* gespielt hat, wird +1 zu ihrem Wurf addiert. Der modifizierte Wurf einer jeden Fraktion wird auf der Schlachtentabelle mit deren Schlachtenstärke verglichen. Das Ergebnis ist dann der Schlachtenwert der Fraktion.

Wenn die Schlachtenwerte gleich sind, dann ist die Schlacht ein **Unentschieden**.

Wenn der Schlachtenwert einer Fraktion **höher** als der der anderen ist, dann gewinnt die Fraktion mit dem höheren Schlachtenwert die Schlacht und die Fraktion mit dem niedrigeren Wert verliert die Schlacht.

Beispiel: Der Kampfwert von Peukestas ist 2. Seine Fraktion würfelt 3 und 6. Durch das Abgleichen dieses Wurfs von **9** *mit seiner Schlachtenstärke von* **8** *erhält die Fraktion von Peukestas einen Schlachtenwert von* **6**. *Peithons Kampfwert ist 3. Seine Fraktion würfelt 1 und 3. Die 1 wird zu einer 3. Das Abgleichen dieses Wurfs von* **6** *mit seiner Schlachtenstärke von* **11** *verleiht der Fraktion von Peithon einen Schlachtenwert von* **5**. *Die Fraktion von Peukestas gewinnt.*

14.8 Verlust des Befehlshabenden Generals

Wenn der modifizierte Landschlacht-Wurf der Fraktion eines Spielers (nicht der Schlachtenwert) genau **9** ist und der Befehlshabende General dieser Fraktion ein Haupt-General (kein Unter-) ist, dann wird ein Würfel geworfen, um festzustellen, ob der General die Schlacht überlebt. Wenn die eigene Fraktion die Schlacht gewonnen hat oder diese in einem Unentschieden endete, dann wird der General bei einem Wurf von „6“ getötet. Wenn die eigene Fraktion die Schlacht verloren hat, dann wird der eigene General bei einem Wurf von „5“ oder „6“ getötet.

Wenn der eigene General getötet wird, dann wird er dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Die Würfe für einen Verlust des Befehlshabenden Generals betreffen nur Befehlshabende Haupt-Generäle. Wenn der eigene General getötet wird, dann bleibt das eigene Prestige während einer Schlacht gleich.

Wenn euer Befehlshabender General getötet wird, dann wird entweder der Erfahrenste überlebende Haupt-General im Bereich der Schlacht zum neuen Befehlshabenden General oder ein Unter-General, den ihr dort platziert. Wenn kein General das Kommando übernimmt und ihr den Ort der Schlacht nicht kontrolliert, dann werden jegliche überlebende KV in eurer Armee Aufgerieben, nachdem die Schlacht abgehandelt wurde. Dies geschieht umgehend.

Die gegnerische Fraktion erhält erst nach dem Ende der Schlacht die Kontrolle über jegliche dort anwesende Mitglieder der Königsfamilie.

*Beispiel: Peukestas Fraktion – aus den vorherigen Beispielen – würfelt eine modifizierte **9** und muss deshalb für den Verlust eines Befehlshabenden Generals würfeln. Der Spieler würfelt eine **6**, wodurch Peukestas getötet wird. Eumenes war unter Peukestas ein Untergeordneter Haupt-General, weswegen er nun das Kommando übernimmt. Die KV auf der General-Karte von Peukestas werden auf die Karte von Eumenes transferiert.*

14.9 Schlachtenverluste

Nachdem auf Verlust des Befehlshabenden Generals und die Konsequenzen geprüft wurde, erleiden die Fraktionen ihre Verluste im Bereich der Schlacht.

Unentschieden: Wenn die Schlacht ein Unentschieden war, dann verliert jede Fraktion, die an der Schlacht teilgenommen hat, 1 KV ihrer Wahl.

Gewinnende Fraktion: Eine Spieler-Fraktion, die die Schlacht gewonnen hat, verliert 1 KV ihrer Wahl. **Ausnahme**: Wenn der Schlachtenwert der gewinnenden Fraktion mindestens *doppelt* so hoch wie der der gegnerischen Fraktion war, dann verliert die gewinnende Fraktion *keinen* KV.

Wenn euer Schlachtenwert mindestens 1 war und der eures Gegners 0, dann verliert ihr keinen KV.

Verlierende Fraktion: Eine Spieler-Fraktion, die eine Schlacht verloren hat, erleidet Verluste (nur im Bereich der Schlacht):

- Vernichtet alle ihre Söldner- und Elefanten-KV.
- Alle ihre Makedonen-KV (Loyal, Königliche und Silberschilde), die an der Schlacht teilgenommen haben, erleiden Zermürbung als eine Gruppe. Alle ihre Makedonen-KV, die Zermürbung überleben, werden Aufgerieben.
- Alle ihre Haupt- und Unter-Generäle werden Aufgerieben.
- Sie verliert die Kontrolle über alle von ihr kontrollierten Mitglieder der Königsfamilie.

Unabhängige Armeen: Wenn **Seuthes** oder **Glaukias** eine Schlacht verloren haben, werden sie zurück auf ihr Ablagefeld gelegt. Andere Unabhängige Armeen, die eine Schlacht verloren haben, werden aus dem Spiel genommen.

‚Königliche Armee‘-KV und Spielkomponenten in Großen Städten: ‚Königliche Armee‘-KV, die zu Beginn einer Landschlacht beiseitegelegt wurden und Spielkomponenten, die während einer Landschlacht innerhalb einer Großen Stadt blieben, erleiden keine Zermürbung und können nicht als Verluste gewertet werden. ‚Königliche Armee‘-KV, die beiseitegelegt wurden, schließen sich der Fraktion an, die die Schlacht gewonnen hat, oder ihrer ursprünglichen Fraktion, wenn die Schlacht ein Unentschieden war (nachdem die Schlachtenverluste abgehandelt wurden, aber vor dem Rückzug). ‚Königliche Armee‘-KV, die sich der Fraktion des aktivierten Generals anschließen, gelten als vom aktivierten General bewegt.

Beispiel: Die Fraktion von Eumenes – aus den vorherigen Beispielen – (die gewinnende Fraktion) entscheidet sich dafür, 1 Söldner-KV zu verlieren. Peithons Fraktion verliert alle 4 Elefanten-KV. Der Spieler würfelt eine 4 für Zermürbung und vergleicht diese mit der „2“-Spalte auf der Zermürbungstabelle. Das Ergebnis ist ein „-“, was bedeutet, dass die Makedonen-KV nicht zermürbt wurden; stattdessen werden die Loyalen KV und Peithon Aufgerieben. Eumenes bleibt mit 2 Loyalen KV und 1 Söldner-KV in Persepolis.

14.10 Rückzug

Wenn die Schlacht ein Unentschieden war, dann müssen alle Generäle und KV des Angreifers und die von ihm kontrollierten Mitglieder der Königsfamilie im Bereich der Schlacht sich Zurückziehen. Zurückgelassene und von Bord gegangene Spielkomponenten, die sich Zurückziehen müssen, gehen zu ihrem Ausgangsort oder -hafen zurück. Spielkomponenten, die in den Bereich der Schlacht gelangt sind, indem sie sich vom Innen- zum Außenbereich einer Großen Stadt bewegt haben, ziehen sich wieder in den Innenbereich der Großen Stadt zurück. Spielkomponenten, die mittels eines Land-, Berg- oder Engpasswegs von einem angrenzenden Ort kamen, ziehen sich über diesen Weg wieder zu diesem Ort zurück. Eine Unabhängige Armee, die von ihrem Ablagefeld in den Bereich der Schlacht kam, zieht sich wieder zu ihrem Ablagefeld zurück (und wird inaktiv).

15. Belagerungen

Eine erfolgreich durchgeführte Belagerung entfernt den K-Marker von einem Unabhängigen Ort oder der Großen Stadt eines anderen Spielers. Generäle, KV und Mitglieder der Königsfamilie innerhalb einer eroberten Großen Stadt erleiden Verluste so, als ob sie eine Landschlacht verloren hätten.

Vergesst nicht, dass wenn ihr Champions seid, das Durchführen einer Belagerung gegen eine Große Stadt, die von einem anderen Champion (außer dem Usurpator) kontrolliert wird, euren Status von Champion zu Nachfolger ändert und ihr dadurch 3 Legitimität verliert.

15.1 Belagert / Belagern

Eine kontrollierte Große Stadt oder irgendein Unabhängiger Ort ist **Belagert**, wenn eine Armee, die eine beliebige Anzahl an diesem Ort als Gegner geltende KV enthält, sich an diesem Ort befindet. Allein die Anwesenheit reicht aus, die Armee muss weder eine Belagerung durchführen (d.h. auf der Belagerungstabelle würfeln) noch muss sie dort Belagerungspunkte-Marker haben. Die Armee gilt als den Ort Belagernd. Jegliche Spielkomponenten innerhalb einer Belagerten Großen Stadt gelten als Belagert. Platziert die Marker eurer Belagerten Unter-Generäle, Kampfverbände und von euch kontrollierten Mitglieder der Königsfamilie (wenn ihr Marker verwendet) unter euren K-Markern, außer sie befinden sich auf einer General-Karte. Spielkomponenten können nur in einer Großen Stadt eines **Spielers** Belagert werden. Unkontrollierte Orte und Kleine Städte, die von einem Spieler kontrolliert werden, können nicht Belagert werden.

15.2 Durchführung einer Belagerung

A. Bedingungen

Um eine Belagerung durchzuführen (d.h. auf der Belagerungstabelle zu würfeln), muss eure Armee einen Ort Belagern und über mindestens 3 KV verfügen.

Während eines Übergabe-Segments kann maximal eine Belagerung pro Ort durchgeführt werden. Während eines Übergabe-Segments werden keine BP benötigt.

Eine Armee kann während eines Tyche- oder Aktivierung-Segments bis zu 2 Belagerungen am selben Ort durchführen. Eine Armee muss aktiviert sein und 2 BP ausgeben, um während eines Tyche- oder Aktivierung-Segments eine Belagerung ausführen zu können. Die entsprechende Armee muss beide Belagerungen in einem Segment ausführen.

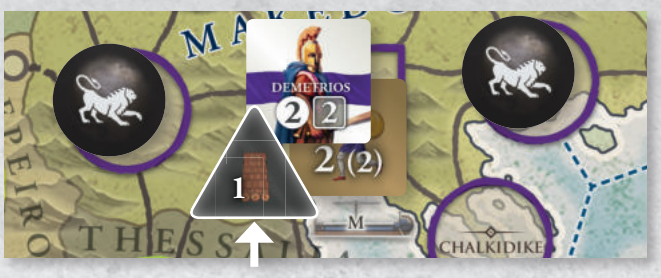
Kein Bewegt/Schlacht/Zurückgelassen: Ein General oder KV, der im gleichen Segment von einem anderen General bewegt wurde, an einer Landschlacht teilgenommen hat oder zurückgelassen wurde, kann *keine* Belagerung durchführen bzw. wird *nicht* zu den für eine Belagerung erforderlichen 3 KV hinzugezählt.

B. Ergebnisse:

Um eine Belagerung durchzuführen, werft ihr einen Würfel und modifiziert ihn wie folgt:

- –1 Wenn ihr einen ‚Große Stadt'-Hafen Belagert und keine verfügbaren Flotten habt.
- –1 Wenn ihr Rhodos Belagert.
- +1 Wenn ihr Memphis oder Babylon Belagert.
- +1 Wenn ihr eine Große Stadt mit der Helepolis Belagert.
- +3 Wenn ihr eine Große Stadt mit der Karte *Verräter in der Stadt* Belagert.
- +1 Wenn ihr die Spezialfähigkeit von Demetrios oder Menelaos nutzt.
- -1 Wenn ihr eine Große Stadt mit Poliarchos im Inneren Belagert.

Vergleicht den modifizierten Wurf mit der Belagerungstabelle. Das Ergebnis besteht aus zwei Zahlen oder Strichen, die von einem „/" getrennt werden. Die linke Zahl ist die Anzahl der Belagerungspunkte, die zum Fortschritt der Belagerung addiert werden. Platziert die entsprechenden Belagerungspunkte-Marker neben dem Ort, um den Fortschritt der Belagerung festzuhalten. Die rechte Zahl ist die Anzahl der KV, die bei der Armee, welche die Belagerung durchführt, sofort vernichtet werden müssen (ihr entscheidet welche).



Beispiel: Demetrios und seine Armee aus 2 KV führen während eines Aktivierung-Segments eine Belagerung gegen Pella durch. Eine 2 wird gewürfelt. Das Ergebnis von ‚1 / 1' auf der Belagerungstabelle bedeutet, dass 1 Belagerungspunkt platziert wird und die Armee 1 KV verliert.

15.3 Aufheben einer Belagerung

Wann immer ihr keine KV an einem Ort habt, entfernt ihr alle Belagerungspunkte-Marker, die ihr an diesem Ort angesammelt habt. Wenn eine Belagernde Armee während einer Landschlacht besiegt wird, dann behält die siegreiche Armee die Belagerungspunkte der besiegten Armee nicht bei.

15.4 Beenden einer Belagerung

Ihr beendet eine Belagerung erfolgreich, wenn der Fortschritt der Belagerung an einem Ort, der von eurer Armee Belagert wird, mindestens die folgende Anzahl an Belagerungspunkten erreicht:

Große Stadt	**3** Belagerungspunkte
Unabhängige Festung	**2** Belagerungspunkte
Unabhängige Kleine Stadt	**1** Belagerungspunkt

Marker entfernen: Wenn ihre eine Belagerung beendet, dann entfernt ihr alle K- und Belagerungspunkte-Marker an diesem Ort. Wenn es eine Große Stadt ist, dann erleiden die Generäle, KV und Mitglieder der Königsfamilie in der Stadt die gleichen Folgen, wie wenn ihre Fraktion eine Landschlacht verloren hätte.

K-Marker während eines Übergabe-Segments: Wenn (und nur wenn) ihr eine Belagerung während eines Übergabe-Segments beendet, dann könnt ihr eure K-Marker sofort an diesem Ort platzieren. Wenn ihre eine Belagerung während eines Tyche- oder Aktivierung-Segments beendet, müsst ihr bis zu einem nachfolgenden Übergabe- oder Tyche-Segment warten, um eure K-Marker platzieren zu können.

16. Optionale Regeln

Alle optionalen Regeln können unabhängig voneinander oder zusammen verwendet werden. Bevor das Spiel beginnt, müssen sich alle Spieler einigen, welche optionalen Regeln während des Spiels verwendet werden.

Optionale Regeln, die mit einem * (Stern) markiert sind, waren in der 3. Edition von Successors optional.

Spielvorbereitung-Optionen

16.1 Optionale Tyche-Karten

Ihr könnt einige, keine oder alle optionalen Tyche-Karten in den Tyche-Kartenstapel mischen. Die Kartenzahl der folgenden Karten beinhaltet ein ‚O' (z.B. ‚O60') und identifiziert sie damit als optional: *Überlegene Reiterei x2* (nicht empfohlen mit 16.9), *Gründung einer Hauptstadt, Diplomatische Heirat, Orakel, Alexanders Geist, Überlegener Admiral x2, Preis des Versagens* und *Neue Lieferung im Hafen.*

Gründung einer Hauptstadt: Zusätzliche Regeln, die über die auf der Tyche-Karte enthaltenen hinaus gelten:

Wenn ihr den Marker eurer vollendeten Hauptstadt auf der Karte platziert habt, dann wird dieser Ort zu einer Großen Stadt. Er wird in allen Belangen wie eine Große Stadt gehandhabt und muss kontrolliert werden, um die Provinz kontrollieren zu können (zusätzlich zur Kontrolle über jede normale Große Stadt in der Provinz).

Beispiel: Blau hat den Bau seiner Hauptstadt in Alexandria abgeschlossen. Der ‚Bau der Hauptstadt'-Marker wird von der Karte entfernt, auf seine 2 V-Seite gedreht und auf der Fraktionskarte platziert. Der Hauptstadt-Marker wird in Alexandria platziert.

Wenn ihr die Kontrolle über eure Hauptstadt verliert, dann wird der ‚2 V'-Marker von eurer Fraktionskarte entfernt und eure SP werden um 2 reduziert. Gebt euren Hauptstadt-Marker, auf die ‚1 V'-Seite gedreht, an die Fraktion, die euch eure Kontrolle genommen hat (dies kann auch eine Unabhängige Fraktion sein) und erhöht deren SP um 1 (außer es ist eine Unabhängige Fraktion), anschließend wird der Ort wieder zu einer Kleinen Stadt.

Historisches Beispiele: Seleukia, Lysimacheia, Kassandreia, Antigoneia und Ptolemais.

16.2 Herakles

Herakles beginnt das Spiel nicht auf der Karte befindlich (wie Philippos). Platziert ihn auf der Karte in **Pergamon** (in Lydia), wenn Alexandros getötet wird (einschließlich durch Ermordung).

Den größten Teil seines Lebens war Alexanders illegitimer, halbpersischer Sohn ein gewöhnlicher Junge, der bei der Familie seiner Mutter in Pergamon lebte. Erst nachdem Philippos und Alexandros beide getötet worden waren, übte er einen gewissen Einfluss auf die Kriege zwischen den Nachfolgern Alexanders aus. Hätte er länger gelebt und einen stärkeren Champion als Polyperchon gefunden, dann wäre es vorstellbar gewesen, dass er einem Teil des mazedonischen Reiches den Frieden gebracht hätte.

Zugvorbereitung-Optionen

16.3 Schnellerer Bau des Begräbniswagens

Wenn ihr während Spielzug I in einem Tyche-Segment den Begräbniswagen als Kartenoption kontrolliert, dann könnt ihr eine Karte mit 4 AP ablegen, um den Bau des Begräbniswagens abzuschließen. Der Begräbniswagen kann dann während Spielzug I, ab Beginn des Aktivierung-Segments des aktuellen Spielerzugs, bewegt werden. Alexander kann trotzdem nicht während Spielzug I begraben werden.

16.4 Zerstörung des Begräbniswagens

Wenn eine Unabhängige Armee (oder Unabhängiger K-Marker) sich jemals in einer Situation befindet, in der sie die Kontrolle über den Begräbniswagen übernimmt, so als ob sie ein Spieler-General wäre (oder K-Marker eines Spielers), dann wird der Begräbniswagen aus dem Spiel genommen (er wird zerstört).

Belagerungsoptionen

16.5 KV-Verteidigung während einer Belagerung

Jedes Mal, wenn ein 3. Belagerungspunkt gegen eine Große Stadt erlangt wird und sich ein KV innerhalb der Stadt befindet, kann - statt einen Siegpunkt zu addieren - 1 KV aus dem Innenbereich der Stadt entfernt werden.

Beispiel: 2 Belagerungspunkte wurden gegen Pella erlangt und 2 KV befinden sich in der Stadt. Der Belagernde General führt eine weitere Belagerung durch und wirft eine modifizierte „6", wodurch er 2 weitere Belagerungspunkte hinzufügt. Die zwei KV innerhalb der Stadt werden vernichtet. Der Belagerungsfortschritt bleibt bei 2 Belagerungspunkten.

16.6 ‚Königliche Armee'-KV und Belagerungen

Wenn ‚Königliche Armee'-KV Teil einer Belagernden Armee sind und letztere eine Belagerung durchführen will, dann wird das Prestige der Belagerten und Belagernden Streitkräfte an diesem Ort bestimmt. Wenn das Prestige auf der Belagernden Seite niedriger ist, dann dürfen die Belagernden ‚Königliche Armee'-KV nicht zu den 3 KV gezählt werden, die für die Belagerung erforderlich sind.

Optionen bei Kampfverbänden und Unabhängigen

16.7 Versorgungszermürbung

Wenn ihr während eures Versorgung-Segments mehr KV an einem Ort habt, als es das Versorgung-Limit erlaubt, rollt ihr für Zermürbung, statt 1 KV zu verlieren. Überprüft das Ergebnis auf der Zermürbungstabelle. Dabei behandelt ihr ein Ergebnis von „-" als „**1**".

16.8 8 KV-Bewegungslimit

Es gibt weiterhin kein Limit dafür, wie viele KV ihr an einem Ort habt, aber zur gleichen Zeit dürfen nicht mehr als zusammen **8** KV Abfangen oder sich von einem Bereich aus wegbewegen; ausgenommen beim Ausweichen.

16.9 Kavallerie

Jeder KV bei Successors (außer Elefanten-KV) stellt schon zu einem Teil Kavallerie dar. Diese Regel erlaubt es den Spielern, die Wichtigkeit der Kavallerie für die mazedonische Taktik und Strategie besser hervorzuheben, allerdings zum Preis höherer Regelkomplexität. Es wird kein Unterschied zwischen den verschiedenen Kavalleriearten, die von den mazedonischen Armeen verwendet wurden, gemacht.

Diese optionale Regel führt einen neuen Typ von Kampfverband ein: den **Kavallerie-KV**. Kavallerie-KV repräsentieren hauptsächlich Kavallerie-Formationen, aber sie beinhalten auch leichte Eliteinfanterie.

Kavallerie-KV (oder „Kav") verfügen über einzigartige Eigenschaften, ähneln aber auch Söldner-KV. Jeder Kavallerie-KV hat eine Kampfstärke von 1. Die zwei unterschiedlichen Illustrationstypen auf den Markern der Kavallerie-KV haben keine Bedeutung.

Unabhängige Armeen: 1 KV in jeder Unabhängigen Armee wird als Kavallerie-KV angesehen.

Spielvorbereitung: Gebt jedem Start-General, zusätzlich zu den anderen KV, die er während der Spielvorbereitung erhält, 1 Kavallerie-KV.

Nachschubphase: Ihr erhaltet in jeder Nachschubphase (beginnend mit Spielzug II) 1 Kavallerie-KV und 1 Söldner-KV, statt 2 Söldner-KV, wenn ihr eine der folgenden Provinzen kontrolliert: *Thessalia, Makedonia, Thrake, Armenia, Kappadokia, Media, Persis* oder *Sousiane.* Dies ändert nichts an den 2 Söldner-KV, die man für die meisten SP erhält.

‚Tyche-Karte'-KV: Wenn ihr eine der folgenden Karten für ihr Ereignis spielt, dann erhaltet ihr die nachfolgend aufgelisteten KV statt der auf den Karten angegebenen KV:

Thrakische Söldner	1 Söldn. + 1 Kav
Kappadokische Söldner	1 Söldn. + 1 Kav
Griechische Söldner (wenn in Thessalia platziert)	1 Söldn. + 1 Kav
Unterstützung des persischen Volkes (sofort)	1 Söldn. + 1 Kav
Makedonische Verstärkung	1 Loyal. oder 1 Kav
Ägyptische Militärkolonisten	2 Söldn., 1 Loyal. oder 1 Kav
Meuterei	1 Loyal., 1 Königl. oder 1 Kav
Peukestas, Satrap von Persis	2 Söldn. + 1 Kav
Neoptolemos, Satrap von Armenia	2 Söldn. + 1 Kav
Kassandros	2 Söldn. + 1 Kav
Olympias (wenn in Epeiros platziert)	3 Söldn. + 1 Kav

Kavallerie ausbilden: Ihr könnt den folgenden Truppentyp auswählen, wenn ihr Truppen Ausbildet:

Kavallerie: Kavallerie-KV, **6** AP für Ausbildung.

Unentschieden auflösen: Kavallerie-KV zählen *nicht* für die 2. Bedingung der Regeln für das Auflösen eines Unentschiedens.

Belagerung Kleiner Städte und Festungen: Wenn ein Kavallerie-KV als einer der 3 KV benannt wird, die für die Belagerung einer Unabhängigen Kleinen Stadt oder Festung erforderlich sind, dann gibt der General nur 1 MP für die Durchführung der Belagerung aus. Wenn das Belagerungsergebnis besagt, dass ein KV vernichtet werden muss, dann wird stattdessen ein Kavallerie-KV Aufgerieben. Zwei Belagerungen sind immer noch das Maximum an Belagerungen, die pro Segment und pro Ort erlaubt sind. Kavallerie-KV können genutzt werden, um Belagerungen gegen Große Städte durchzuführen, aber in diesem Fall haben sie keine besonderen Auswirkungen (sie können wie üblich vernichtet, aber nicht Aufgerieben werden).

Entfernen der K-Marker von Spielern: Wenn ein Kavallerie-KV als einer der 3 KV benannt wird, die für das Entfernen des K-Markers eines gegnerischen Spielers aus einer Kleinen Stadt eingesetzt werden, dann gibt der General nur **1** MP für das Entfernen des K-Markers aus.

Bewegung durch Festungen: Verwendet die „1"-Spalte der Zermürbungstabelle, wenn eine Armee, die sich durch eine Unabhängige Festung hindurchbewegt, einen Kavallerie-KV beinhaltet.

Abfangen zu Land: Wenn ein General von einem Bereich aus Abfängt, in dem sich ein Kavallerie-KV aufhält, dann wird der Wurf des Generals für das Abfangen zu Land um **+1** modifiziert.

Wenn eine der sich bewegenden Spielkomponenten ein Kavallerie-KV ist, dann werden alle Würfe für das Abfangen zu Land um **-1** modifiziert.

Ausweichen: Wenn ein General mit einem Kavallerie-KV versucht Auszuweichen, dann wird der Ausweichen-Wurf des Generals um +**1** modifiziert.

Wenn eine der sich bewegenden Spielkomponenten ein Kavallerie-KV ist, dann werden alle Ausweichen-Würfe in diesem Schritt um -**1** modifiziert.

Landschlachtenwert: Wenn bei einer Landschlacht eine Seite einen Kavallerie-KV mitführt, dann wird deren Schlachtenwurf um +**1** modifiziert (nach der Anpassung der Würfel aufgrund des Kampfwerts), außer die andere Seite verfügt über mindestens 1 Elefanten-KV dessen Kampfstärke größer als 0 ist.

Landschlachten-Verluste: Eine bei einer Landschlacht verlierende Fraktion verliert alle ihre Kavallerie-KV im Bereich der Schlacht.

Wenn, bevor sie Verluste erleidet, eine gewinnende Fraktion Kavallerie-KV beinhaltet und die verlierende Fraktion über keine Kavallerie-KV verfügt, dann wird der Zermürbungswurf der verlierenden Fraktion für jegliche Makedonen-KV, über die sie verfügt, um +**2** modifiziert.

Wenn die optionalen Kavallerie-Regeln nicht verwendet werden, dann können die Marker der Kavallerie-KV problemlos als Marker für Söldner-KV verwendet werden.

16.10* Aufgeriebene Spieler-Flotten

Flotten kehren während Nachschubphase nicht mehr automatisch zu den Spielern zurück. Stattdessen könnt ihr, als eure Kartenoption während eines Tyche-Segments, eine Ereignis- oder Bonuskarte ablegen, um **einen** von euch kontrollierten Flottenmarker vom Aufgerieben-Feld zurückzuerhalten. Platziert ihn vor euch, aber nicht auf dem Spielfeld, mit seiner normalen Seite (niedrigere Zahl) nach oben. Eine Flotte kann auf diese Weise während des gleichen Spielzugs verfügbar werden, in dem sie Aufgerieben wurde.

Während einer Nachschubphase kehren Unkontrollierte oder Unabhängige Flotten zu Beginn dieser Nachschubphase immer noch zu ihrem Ablagefeld zurück.

16.11* Reaktionen Unabhängiger Armeen

Generäle, die Teil Unabhängiger Armeen sind, können ein Abfangen zu Land und/oder ein Ausweichen versuchen. Alle Bedingungen für Abfangen zu Land und Ausweichen gelten weiterhin. Alle KV in einer Unabhängigen Armee schließen sich immer ihrem Abfangendem oder Ausweichendem Unabhängigen General an (Unabhängige Armeen teilen sich nie). Wenn sich mehr als eine Unabhängige Armee am gleichen Ort befindet, dann kann nur eine von ihnen ein Abfangen zu Land oder Ausweichen versuchen. Wenn ein Unabhängiger General erfolgreich Abfängt, dann bringt er nur seine eigene Unabhängige Armee mit sich. Wenn ein Unabhängiger General erfolgreich Ausweicht, dann Weichen alle Unabhängigen Armeen an diesem Ort mit ihm aus. Ein Unabhängiger General der ein Ausweichen versucht und dabei scheitert, erleidet die üblichen Folgen eines Scheiterns (Verlust der Lokalen Truppen).

Um den Versuch eines Unabhängiges Abfangens oder Ausweichens ansagen zu können, muss ein sich nicht bewegender Spieler eine Überraschungskarte (Tyche) ablegen (und wie gewöhnlich eine Ersatzkarte ziehen). Jede abgelegte Karte erlaubt einen Versuch. Anstatt ihre eigenen Abfangen- oder Ausweichen-Versuche anzusagen, können die Spieler an dem Punkt, an dem sie normalerweise in der Zugreihenfolge ein Abfangen oder Ausweichen ansagen würden, ein Unabhängiges Abfangen oder Ausweichen ansagen. Sobald aber ein Spieler ein Unabhängiges Abfangen (oder Ausweichen) angesagt und die Überraschungskarte abgelegt hat, kann kein anderer Spieler ein Unabhängiges Abfangen (oder Ausweichen) im gleichen Ablauf vom selben Ort aus ansagen. Ein Spieler, der ein Unabhängiges Abfangen oder Ausweichen angesagt hat, handelt es an dem Punkt ab, an dem er normalerweise in der Zugreihenfolge ein Abfangen oder Ausweichen abhandeln würden.

Spielende-Optionen

16.12 Kurzes Spiel

Das Spiel endet am Ende von Spielzug IV. Berechnet den Spielende-Sieg auf die normale Weise (ignoriert Legitimität).

Spieldesign des Original-Successors
Richard H. Berg & Mark Simonitch

Kreative Leitung
Jaro Andruszkiewicz

Regeln und Karten der 4. Edition
Waldemar Gumienny, Wojciech Sieroń, Jędrzej Sieroń

"Alexander's Marshalls" Spezialfähigkeiten
John B. Firer

Grafische Gestaltung
Bartłomiej Jędrzejewski, Łukasz Strupiechowski, Rafał Zalewski, Grzegorz Bakera

Kickstarter & Produktion
Agata Jurczyszyn, Michał Ozon, Waldemar Gumienny

Grafikdesign und DTP
Krzysztof Klemiński, Artur Bartos

Spielerhilfe
Inspiriert von Nathanael Brouhards Spielerhilfe ("Crestfallen" auf BGG)

Successors-Miniaturen
Jakub Kacperski / Hexy Studio

Szenarien der Diadochen-Kriege:
Waldemar Gumienny, Justin Vorhis

Spielbeispiele:
Wojciech Sieroń, Michał Sieroń

Spieltester: Jon Murdock, Gene Gibson, Dave Kyukendall, Ed Prem, Tom Stearns, Jonathan Florentino, Steven Sheasby, Chris Trimmer, Agata Jurczyszyn, Mariusz Rosik, Natalia Stanek, Arleta Staniszewska, Adrian Turzański, Martin Wieczorek.

Danke für eure Unterstützung:
Kickstarter Community, ConsimWorld Community, BoardGameGeek.com Community, Backerkit.com Community

Ich möchte ganz besonders Jaro Andruszkiewicz für seine Begeisterung für dieses Projekt und dafür, dass er all dies ermöglicht hat, danken.

Diese Edition ist meinem verstorbenen Freund Richard Berg gewidmet.

Es war das erste Projekt, an dem wir zusammen gearbeitet haben und damals war ich ein Anfänger und er eine Legende. Während wir das Spiel gemeinsam entwickelten, fiel es mir sehr leicht mit ihm zusammenzuarbeiten, zudem hatte er einen großartigen Sinn für Humor und war ein sehr angenehmer Mensch.

Wir beendeten das Projekt als Freunde. Seiner Großzügigkeit verdanke ich sehr viel und ich werde mich immer an unsere Freundschaft erinnern.

Mark Simonitch
August, 2020

Anleitung zur Aussprache

		Modernes Griechisch		Antikes Griechisch*
Satrapen & Generäle	Perdikkas	Pehrr-**theek**-kahss	**Περδίκκας**	Pehr-**dihk**-kahss
	Antipatros	Ahn-**dee**-pah-trrohss	**Αντίπατρος**	Ahn-**tih**-pah-tross
	Krateros	Krrah-tay-**rohss**	**Κρατερός**	Krah-teh-**ross**
	Ptolemaios	pToh-lay-**may**-ohss	**Πτολεμαίος**	pToh-leh-**my**-oss
	Leonnatos	Lay-ohn-**nah**-tohss	**Λεοννάτος**	Leh-ohn-**nah**-toss
	Peithon	**Pee**-thawn	**Πείθων**	**Pay**-thone
	Lysimachos	Lee-**see**-mah-hohss	**Λυσίμαχος**	Loo-**sih**-mah-khoss
	Polyperchon	Poh-lee-**pehrr**-hone	**Πολυπέρχων**	Poh-luh-**pehr**-khone
	Antigonos	Ahn-**dee**-goh-nohss	**Αντίγονος**	Ahn-**tih**-goh-noss
	Seleukos	**Seh**-lef-kohss	**Σέλευκος**	**Seh**-lew-koss
	Peukestas	Pef-**kehs**-tahs	**Πευκέστας**	Pew-**kehs**-tahss
	Demetrios	Thee-**mee**-tree-ohss	**Δημήτριος**	Day-**may**-trih-oss
	Eumenes	Ev-**meh**-neess	**Ευμένης**	Yew-**meh**-nace
	Kassandros	**Kahs**-sahn-drohss	**Κάσανδρος**	**Kahs**-sahn-dross
	Aristonous	Ah-ree-**stoh**-nooss	**Αριστόνους**	Ah-rih-**stoh**-nooss
	Nearchos	**Nay**-ahr-hohss	**Νέαρχος**	**Neh**-ahr-khoss
	Asandros	**Ah**-sahn-drohss	**Άσανδρος**	**Ah**-sahn-dross
	Pleistarchos	**Plee**-stahr-hohss	**Πλείσταρχος**	**Play**-stahr-khoss
	Menelaos	Meh-**nay**-lah-ohss	**Μενέλαος**	Meh-**neh**-lah-oss
	Polyarchos	Poh-**lee**-ahr-hohss	**Πολύαρχος**	Poh-**luh**-ahr-khoss
	Neoptolemos	Nay-oh-**pToh**-lay-mohss	**Νεοπτόλεμος**	Neh-oh-**pToh**-leh-moss
Die Königsfamilie	Alexandros	Ah-**lehx**-ahn-drohss	**Αλέξανδρος**	Ah-**leh**-xahn-dross
	Philippos	**Fih**-leep-pohss	**Φίλιππος**	**Fih**-lihp-poss
	Herakles	eer-rah-**kleess**	**Ηρακλής**	Hay-rah-**klace**
	Olympias	Oh-leem-pee-**ahss**	**Ολυμπιάς**	Oh-luhm-pih-**ahss**
	Kleopatra	Klay-oh-**pah**-trrah	**Κλεοπάτρα**	Kleh-oh-**pah**-trah
	Thessalonike	Thehs-sah-loh-**nee**-kee	**Θεσσαλονίκη**	Thehs-sah-loh-**nee**-kay
	Eurydike	Ehv-vrree-**thee**-kee	**Ευριδίκη**	Yew-ruh-**dih**-kay
Unabhängige Generäle	Leosthenes	Lay-ohs-**stheh**-neess	**Λεοσθένης**	Leh-o-**sthay**-nace
	Ariarathes	Ah-ree-ah-**rah**-theess	**Αριαράθης**	Ah-rih-ah-**rah**-thace
	Seuthes	**Sef**-theess	**Σεύθης**	**Sew**-thace
	Glaukias	Glahf-**kee**-ahss	**Γλαυκίας**	Glau-**kih**-ahss
	Philon	**Fee**-lawn	**Φίλων**	**Fih**-lone

Vielen Dank an Justin Vorhis und Vangelis Bagiartakis für ihre sehr geduldige Hilfe bei der Erstellung dieser Aussprache-Hilfe.

* Wir haben leider keine Zeitmaschine, mit deren Hilfe wir feststellen können, wie Alexanders Zeitgenossen ihre Worte ausgesprochen haben. Die hier wiedergegebene Aussprache basiert auf den Rekonstruktionen moderner Wissenschaftler.

17. Glossar

Abfangen zu Land . . . . . **11.**, 10. D
Ablagefelder . . . **2.**, 4.1 C, 4.1 D, 4.1 G
Ablagestapel **2.**, 5.3, 6.2
Afrika . . . . . **2.**
Aktionspunkte (AP) **6.2**
Aktivierung . . . . . **9.**
Alexander Begraben **3.8**, 5.6
Verlust des Befehlshabenden Generals **14.8**
Angrenzend . . . . . **2.**
Armee **7.2**, 7.4, 9.1
Asien . . . . . **2.**
Aufgerieben / Aufgerieben-Feld . **2.**, 5.2
Ausschiffungshafen **13.2.8**
Ausweichen . . . . . **12.**, 10. F
Begräbniswagen . . **8.1**, 5.1 A, 3.8, 7.2 F
Beherrscher Asiens **3.5**
Belagert / Unbelagert . . . . . .
. . . . . **15.1**, 5.2, 6.4, 9.5, 11.1 B, 12.2
Belagerungen . . . . . **15.**
Belagerungspunkte-Marker . . . . . **15.**
Bereiche . . . . . **2.**
Bewegung **9.**, **10.**, **13.**, 8.4
Bewegungspunkte (BP). **9.2**
Bonuskarten . . . . . **.2**
Champion / Champion-Status . . . **3.7**
Einschiffungshafen **13.2.2**
Einschränkungen bei Seebewegungen **13.1**
Elefanten-KV . . . . . **7.2 C**, 14.6
Elefantenwürfel . . . . . **7.2 C**, 14.6
Erben **8.1**, 3.2 3.6
Ereigniskarten **6.2**
Erfahrenheit . . **7.1 A**, 9.2, 7.1 C, 11.2
Ermordet **8.5**, 3.2
Erobert . . . . . **2.**, 3.7, 15.
Europa . . . . . **2.**
Festungen **2.**, 6.1, 7.2 H, 9.3 C, 9.5, 15.4
Flotten / Flottenmarker . **7.3**, 13.2, 13.3
Fraktion. . . . . **2.**
Fraktionskarte . . . . . **2.**
Freie Passage . . . . . **10. C**, 12.2 B
Gegner . . . . . **2.**
Generäle. **7.1**
Befehlshabende Generäle . . **7.1 A**
Ereignis-Generäle . . . . . **7.1 B**
General rekrutieren . . . . . **6.2 D**
Haupt-Generäle . . . . . **7.1 B**
Nichtverfügbare Generäle . . **7.1 B**
Reserve-Generäle. . . . . **7.1 B**
Start-Generäle . . . . . **7.1 B**
Unter-Generäle . . . . . **7.1 C**
Untergeordnete Generäle . . **7.1 C**
Geplündert-Marker . . . . . **4.1 H**
Gewaltmarsch **6.2 B1**
Grabmal . . . . . **8.1**, 3.6, 3.8, 7.2 F
Größte Flotte . . . . . **3.5**, 6.2 C
Große Inseln . . . . . **2.**
Große Städte **2.**, 9.4, 13.2
Hafen . . . **2.**, 13.2, 13.3, 14.10., 15.2 B
Heiliger Boden . . . . . **7.2 F**
Heirat **8.2**
Helepolis . . . . . **7.2 G**, 15.2 B
Hellespont **3.5**
Initiativwert **7.1**, 9.2, 11.2, 12.2
K-Marker entfernen . . . **6.1**, 9.3 D, 9.5
K-Marker platzieren **6.1**, **6.2 B2**
Kampfverbände (KV) **7.2**
Kampfwert **7.1**, 14.7
Kartenerklärung **6.2**
Kavallerie-KV (Kav) **16.9**
Kleine Städte . . . . . **2.**
'Königliche Armee'-KV **7.2 D**, 10. K, 14.9
'Königliche Armee'-KV auflösen . . **7.2 F**
Kontrolle-Marker (K-Marker) . . . . **2.**
Landschlachten . . . . . **14.**
Legitimität (L) . . **3.6**, 3.8, 4.6, 5.2, 3.1
Lokale Truppen . . **14.5**, 2., 12.2 B, 14.6
'Loyale Makedonen'-KV . . **7.2 E**, 6.2 B3
Mitglieder der Königsfamilie . . **8.**, 3.6
Nachfolger **3.7**
Orte . . . . . **2.**
Phasen . . . . . **5.**
Endphase **5.6**, 3.8
Isolationsphase **5.5**
Kennzeichnet den Usurpator **5.1 B**
Nachschubphase **5.2**
Strategiephase . . . . . **5.4**, **6.**
Tyche-Kartenphase **5.3**
Zugereignisse und Ausnahmen **5.1 A**
Zugreihenfolge bestimmen . **5.1 C**
Popularität / Popularitätspunkte (P) . .
. . . . . **7.1**, 7.2, 7.2 D
Prestige / Prestigepunkte . . . . . .
. . . . . **7.2 D**, 3.7, 7.4, 10. K, 14.4, 14.8
Provinzen / Provinzkarte . . **2.**, 3.5, 7.3
Regionen . . . . . **2.**
Rückzug **14.10**, 13.3, 14.2, 11.1
Runden . . . . . **6.**
Schlachtenkarten **14.3**
Schlachtenstärke **14.6**, 14.7
Schlachtenverluste . . . . . **14.9**, 7.2 H
Schlachtenwert **14.7**, 13.4, 14.9
Seeschlachten **13.3**, 3.7
Segmente . . . . . **6.**
Aktivierung-Segment **6.3**
Tyche-Segment **6.2**
Übergabe-Segment **6.1**
Versorgung-Segment **6.4**
Sieg . . . . . **3.**
Regentschaftssieg **3.2**
Siegpunkte (SP/V) **3.5**
Sofortiger Sieg **3.1**
Spielende-Sieg **3.3**
Unentschieden auflösen **3.4**
Silberschilde . . . . . **7.2 D**, 14.9
Söldner-KV . . . **7.2 B**, 6.2 B3, 6.3, 5.4
Spielende . . . . . **3.**
Spielerzug . . . . . **6.**
SP-Flottenstärke **3.5**
Spielzug . . . . . **5.**
Startspieler . . . . . **5.1 C**
Transitpunkt **2.**, 6.4
Truppen Ausbilden **6.2 B3**
Tyche-Karte ablegen **6.2**
Tyche-Karten **6.2**, 3.6, 5.3, 7.4
Tyche-Kartenhand **6.2**
Tyche-Kartenstapel **2.**, 5.3, 6.2
Überraschungskarten **6.2**
Überrennen . . . . . **10. J**, 2., 3.7
Unabhängig **2.**, 15.4
Unabhängige Armeen . . . . . .
. . . . . **7.4**, 8.2, 9.5, 14.9
Unkontrolliert . . . . . .
. . . . . **2.**, 5.2, 5.5, 6.1, 8.3, 9.4, 15.1
Unruhen und Unruhen breiten sich aus. . **6.**
Usurpator . . . . . **5.1 B**
Wege . . . . . **2.**, 9.3 A, 11.1
Zermürbung **7.3**, 10., 2., 13.3 D, 14.9, 16.7
Zugreihenfolge . . . . . **5.1 C**
Zurückweichen . . . . . **11.3**, 10. E

Begriffe werden in **fett** markierten Abschnitten am besten beschrieben.

PHALANX

PHALANX CO. LTD
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk