

Hispania

Ein Spiel für 4 Personen

von

Andreas Steding

2. Auflage

Graphik nach Vorlagen von:

Ian Heath: *Armies of the Dark Ages*, 1982

Ian Heath: *Armies of the Middle Ages Vol 1*, 1982

Testspieler:

Andreas Fuchs, Martin Callies, Heike Callies, Harry Losert,

Carsten Bauers, Michael Duismann, Volker Freitag, Dirk Voss, u.a.

Inhaltsverzeichnis:

Einleitung	2	8. Siegpunkte	10
Material	2	9. Spielablauf	10
Spielvorbereitung	3	9.1. Invasionen	10
Grundregeln	3	9.2. Doppelzug	10
1. Zugreihenfolge	3	9.3. Glaubenseifer	11
2. Einkommen berechnen	4	9.4. Umwandlungen	11
2.1. Kaufen neuer Einheiten	4	9.5. Übernahme von Festungen	11
2.2. Einkommen durch Unterworfenen	4	9.6. Unterwerfen	11
3. Neue Einheiten aufstellen	4	10. Beschreibung der Einheiten	12
3.1. Aufstellen gekaufter Einheiten	4	10.1. Infanterie	12
3.2. Nachschub	4	10.2. Elite	12
4. Versorgungslimit	5	10.3. Reiter	12
4.1. Hauptstadt	5	10.4. Ritter	12
4.2. Versorgungslimit und Aufbau	5	10.5. Kastelle	12
4.3. Versorgungslimit-Regeln im Kampf	6	10.6. Festungen	12
4.4. Zusammenfassung der Versorgungsregeln	6	10.7. Feldherr	12
5. Bewegen	6	11. Sonderregeln für die Völker	13
5.1. Feldherren und Bewegung	6	11.1. Rot:	13
5.2. Bewegung über Eckpunkte	7	11.2. Grün	14
5.3. Bewegung in den Aufmarschgebieten	7	11.3. Gelb	15
5.4. Überrennen	7	11.4. Blau	16
5.5. Benutzen von Meerengen	7	12. Zusatzregeln	16
5.6. Bewegung auf See	7	12.1. Alternativer Spielstart	16
6. Kampf	7	12.2. Wiederholen einer Kampfrunde	16
6.1. Treffer	8	12.3. Jederzeit unterwerfen	16
6.2. Kampftabelle	8	13. Hinweise für das Normalspiel	17
6.3. Gebirgsfelder	8	13.1. Allgemein für alle Farben	17
6.4. Flüsse	8	12. Szenarien	17
6.5. Verschiedene gegnerische Einheiten	9	Anzahl der Einheiten pro Volk	18
6.6. Rückzug	9	Literatur	18
6.7. Beispiele für Kämpfe	9	Statistik	19
7. Bevölkerungslimit	9	Startaufbau	20

Einleitung

Das Spiel Hispania versucht 1500 Jahre spanische Geschichte zwischen 400 v. C. und 1100 n. C. zu simulieren. Während dieser Zeit fielen verschiedene Völkerschaften und Imperien in Spanien ein, versuchten sich dort niederzulassen und die bisher dort herrschenden Schichten zu verdrängen oder zu unterdrücken. Doch zumeist konnten sich die neuen Herren nicht lange halten und wurden von nachdrängenden Völkern besiegt. Hispania endet bevor die Reconquista, die "Rück"eroberung des muslimischen Spaniens durch das christliche Spanien, begann.

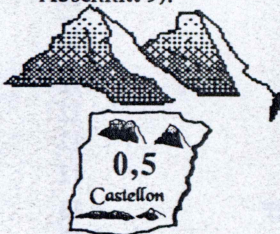
Jeder Spieler schlüpft in Hispania nicht nur in die Rolle eines Herrschers oder eines Volkes, sondern kontrolliert fünf oder sechs Völker. Die Völker erscheinen, versuchen möglichst gut abzuschneiden und verschwinden wieder im Staub der Geschichte.

Während des gesamten Spieles sammelt der Spieler mit allen seinen Völkern Siegpunkte. Wer am Ende des Spieles die meisten Punkte gesammelt hat, darf sich Sieger nennen.

Um dem Spiel einen annähernd historischen Ablauf zu sichern, ist es notwendig, daß für einige Völker Sonderregeln gelten. Die Regeln sind daher in zwei Abschnitte unterteilt: Die Grundregeln, die immer gelten und die Sonderregeln für einzelne Völker. Es wäre günstig, wenn sich alle Spieler mit allen Sonderregeln vertraut machen, auch für die Völker, die sie nicht spielen. Nur wenn man weiß, welche Möglichkeiten die anderen haben, kann man sich darauf einstellen. Die Regeln sollten einmal von vorne bis hinten gelesen werden. Die zahlreichen Querverweise sind nur für den Gebrauch im Zweifelsfall gedacht, um das Auffinden bestimmter Stellen zu erleichtern.

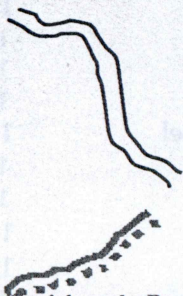
Material

Folgende Dinge gehören zu einem vollständigen Hispania Spiel: **Der Spielplan:** Der Spielplan zeigt - wer hätte es gedacht - Spanien. Das Land ist in 40 spanische und 3 außerspanische Provinzen eingeteilt. Die Provinzen (in den Regeln auch Gebiete genannt) sind durch schwarze Linien begrenzt. In jeder spanischen Provinz steht der Name der Provinz (im folgenden wird ein Provinzname immer *kursiv* geschrieben), eine schwarze Zahl (der Einkommenswert der Provinz, vgl. Abschnitt 2.) und in manchen Provinzen eine umringelte Zahl (die Anzahl der Einheiten, die in diesem Feld versorgt werden können, vgl. Abschnitt 4). Zu Spanien gehören auch zwei Inselprovinzen (*Mallorca* und *Ibiza*). Die Provinzen *Afrika*, *Gascogne* und *Narbonne* zählen nicht zu Spanien. Sie sind nur als "Aufmarschgebiete" eingezeichnet. Aus diesen Regionen drängen die neuen Völker nach Spanien (vgl. Abschnitt 9).



Manche Provinzen gelten als "Bergfelder", sie sind durch die Zeichnung von kleinen Bergen gekennzeichnet, wie z.B. *Granada*. Die Bergfelder sind wichtig für die Bewegung und die Anzahl der Einheiten, die in diesem Feld versorgt werden können.

Zwischen *Cádiz* bzw. *Gibraltar* und *Afrika* sowie zwischen *Valencia* und *Mallorca*, *Denia* und *Ibiza* und *Ibiza* und *Mallorca* befinden sich Pfeile, um anzuzeigen, daß diese Meerengen leicht zu überqueren sind.



Auf dem Spielplan sind drei Flüsse eingezeichnet (Ebro im Norden, Duero in der Mitte und Tajo im Süden). Die Flüsse sind für den Kampf von Bedeutung, sie haben keinen Einfluß auf die Bewegung. Ein Fluß trennt auch immer zwei Provinzen voneinander.

Die gepunktete Linie trennt verschiedene Regionen auf dem Plan.

Es gibt folgende Regionen: Nordspanien zu der die Provinzen *Galicien*, *Porto*, *Duero*, *Asturien*, *Kantabrien*, *Leon*, *Tierra de Campos*,

Baskenland, *Altkastilien*, *Pamplona* gehören. Mittelspanien mit: *Lusitanien*, *Salamanca*, *Alcántara*, *Avila*, *Madrid*, *Calatayud*, *Cuenca*. Südspanien mit: *Lissabon*, *Badajoz*, *Algarve*, *Sierra Morena*, *Sevilla*, *Cádiz*, *Gibraltar*, *Córdoba*, *Toledo*, *La Mancha*, *Granada* und Ostspanien mit: *Cartagena*, *Denia*, *Valencia*, *Mallorca*, *Ibiza*, *Castellón*, *Tortosa*, *Zaragoza*, *Huesca*, *Barcelona*, *Pyrenäen West und Ost*.

Zudem befindet sich auf dem Spielplan die Zugreihenfolge der Völker und die Einkommenstabelle.

Spielsteine: Jeder Spieler bekommt alle Spielsteine einer Farbe (rot, grün, blau oder gelb). Auf den Spielsteinen steht jeweils, zu welchem Volk die Einheit gehört sowie eine Zeichnung, die den Typ der Einheit darstellt. Zu Rot gehören: Iberer, Römer, Hispano-Romanos (abgekürzt als *Hisp.-Rom.*), Sweben, Franken, Leon, Valencia.

Zu Grün gehören: Galicier, Basken, Vandalen, Muslime, Sevilla, Navarra, Berber,

Zu Gelb gehören: Kelten, Kantaberer, Westgoten, Kastilien, Granada, *Al Cid*,

Zu Blau gehören: Karthager, Lusitaner, Alanen, Byzanz, Almoraviden, Badajoz, Zaragoza.

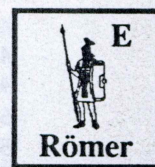
Die Zusammenstellung der Völker zu einer bestimmten Farbe hat keine ethnischen, religiösen, politischen oder esoterischen Hintergründe. Jeder Spieler soll nur während des gesamten Spieles jederzeit mindestens ein Volk führen und ungefähr die gleichen Spielanteile erreichen.

Dabei ist zu beachten, daß viele Völker den gleichen oder ähnliche Namen haben wie eine spanische Provinz, beispielsweise: Valencia, Galicier, Basken(land), Sevilla, Kantaberer, (Alt)kastilien, Granada, Lusitaner, Zaragoza.

Es gibt folgende Spielsteintypen (falls im folgenden Begriffe auftauchen, die noch unklar sind, nicht ärgern, nur wundern, sie werden später noch erklärt und sind nur für das spätere 'nachschlagen' hier aufgeführt.) Für die Zusammenfassung aller Regeln für die Einheiten vgl. Abschnitt 10, Seite. 12



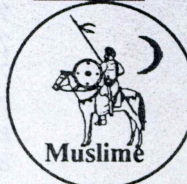
Infanterie: Auf den Infanteriespielsteinen ist ein Fußsoldat abgebildet und der Name des Volkes, zu dem er gehört. Jedes Volk hat sein eigenes Bild, die Einheiten besitzen aber trotz der unterschiedlichen Bilder die gleichen Eigenschaften. Infanterie ist der vorherrschende Typ, fast alle Völker besitzen Infanterie und die meisten haben nur Infanterie.



Elite: Auch hier ist ein Fußsoldat abgebildet, allerdings steht in der rechten oberen Ecke ein "E". Völker, die Eliteeinheiten besitzen, haben keine Infanterieeinheiten. Nur zwei Völker verfügen über Eliteeinheiten: Römer (rot) und Almoraviden (blau).



Ritter: Hier ist das Bild eines Reiters zu erkennen. Die Ritterspielsteine sind größer als die Infanterie Einheiten. Nur christliche Völker haben Ritter: Kastilien, *Al Cid* (gelb), Navarra (grün), Leon, Franken (rot).

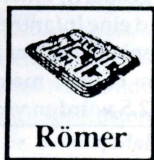


Reiter Auch hier ist eine Reiterfigur zu erkennen. Nur drei Völker haben Reitereinheiten: Alanen (blau), Muslime und Sevilla (grün). Reiter sind



Festungen: Festungen sind unbewegliche Stützpunkte. Die verschiedenen Bilder sind wie bei der Infanterie ohne Bedeutung, alle Festungen haben die gleichen Werte. Nur folgende Völker besitzen Festungen: Westgoten, Muslime, Sevilla, Navarra, Kastilien, Leon, Badajoz, Zaragoza,

Franken, Valencia, Granada, Al Cid und Almoraviden. Festungen zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu aber zum Versorgungslimit, jedoch nur als eine Einheit.



Kastelle: Kastelle sind unbewegliche Stützpunkte. Nur der Römer und der Hisp. Rom. (rot) verfügen über Kastelle. Kastelle dürfen sich nicht bewegen und kämpfen wie die römischen Einheiten (bis Runde 5 einschl. als Elite, werden also von Infanterie nur bei einer 6 getroffen, und ab Runde 6 wie Infanterie des Hisp. Rom.). Kastelle können nicht gekauft werden, sondern erscheinen in allen Gebieten, die der Römer in den Runden 4 oder 5 durchzieht oder in denen er nach der Kampfphase steht. Die Kastelle zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu, aber zum Versorgungslimit.



Einkommensmarker: Die meisten Völker bekommen Einkommen aus den von ihnen besetzten Gebieten (vgl. Abschnitt 2). Um Ersparnisse anzuzeigen, wird ein Einkommensmarker auf der Einkommensstabelle (auf dem Spielplan) gesetzt. Karthager, Römer, Vandalen und Almoraviden haben keinen Einkommensmarker. Leon, Kastilien, Navarra, Franken, Muslime, Sevilla, Granada und Valencia haben zwei Einkommensmarker. Auf dem zweiten Marker steht "+4". Dieser Marker wird benutzt, wenn das entsprechende Volk mehr als 4 Einkommen angespart hat. (Vgl. Abschnitt 2).



Feldherren: Manche Völker besitzen besondere Einheiten, die einzelne Persönlichkeiten darstellen, die diese Völker geführt haben. Diese Einheiten zeigen den Namen des Feldherren und einen Kopf. Wann die einzelnen Völker jeweils einen Feldherren haben, kann man den Zetteln mit dem SPIELABLAUF entnehmen.



Zusätzlich ist auf den Einheiten einiger Völker ein Halbmond abgebildet "☾". Dieser Halbmond zeigt an, daß das entsprechende Volk sich zum mohammedanischen Glauben bekennt. Dies ist wichtig für die Siegpunkte.

Schließlich sollten zu jedem Spiel von Hispania vier einzelne Zettel gehören. Jeder dieser Zettel enthält auf der einen Seite den SPIELABLAUF, auf der anderen Seite jeweils für eine Farbe die SIEGPUNKTE, die der Spieler mit seinen verschiedenen Völkern erreichen kann.

Daß es noch Regeln für Hispania gibt, sei nur kurz erwähnt, sie werden gerade gelesen.

Spielvorbereitung

Zuerst sollte man vier Personen zusammenbringen, die genügend Zeit mitbringen, um Hispania zu spielen. Alle vier sollten die Regeln gut kennen und sich ohne große Schwierigkeiten darauf einigen, wer welche Farbe führt. (Wenn man sich nicht einigen kann, sollte man Zusatzregel 13.1. verwenden).

Danach muß man sich entscheiden, welche Variante gespielt werden soll. Es gibt vier verschiedene Spiele, die sich durch ihre Spieldauer unterscheiden (vgl. Abschnitt 12).

Je nach Variante werden dann die zu Beginn des Spieles vorhandenen Einheiten auf das Brett gelegt. Auf der letzten Seite der Regeln steht der STARTAUFBAU. In jedes Feld kommen eine oder mehrere Einheiten. Spielt man Variante A oder D, kommen z.B. 3 römische Elite Einheiten nach *Cartagena*. Spielt man Variante B oder C, kommt nur eine karthagische Einheit nach *Cartagena*. Wenn alle Einheiten plaziert wurden, beginnt das Spiel entsprechend der Zugreihenfolge.

Grundregeln

1. Zugreihenfolge

Hispania wird in Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde stellt einen unterschiedlich langen realen Zeitraum dar, zwischen 10 und 500 Jahren, je nachdem, ob in dieser Zeit viel oder wenig passiert.

Während jeder Spielrunde ist jedes Volk, das zur Zeit Einheiten auf dem Spielbrett hat oder in dieser Runde Einheiten bekommt, einmal am Zug. Jedes Volk führt dabei folgende Phasen aus:

1. Einkommen berechnen und neue Einheiten erwerben.
2. Neue Einheiten aufstellen.
3. Bewegen und Kontrolle des Versorgungslimits.
4. Kämpfen und Kontrolle des Versorgungslimits in den Kampfprovinzen.
5. Kontrolle des Bevölkerungslimits.

Alle fünf Aktionen sind jeweils an das Volk gebunden, das zur Zeit an der Reihe ist, nicht an eine Farbe. Der Spieler, der das Volk führt, kann die Einheiten dieses Volkes ziehen, aufbauen etc. Er darf aber nicht Einheiten benutzen, die zu einem seiner anderen Völker gehören. Werden Einheiten eines Volkes in ein Feld mit Einheiten eines anderen Volkes derselben Farbe gezogen, müssen sich diese bekämpfen (vgl. Abschnitte 5 und 6).

Nachdem ein Volk alle fünf Aktionen ausgeführt hat, ist das folgende Volk mit allen fünf Aktionen an der Reihe. Wenn alle Völker, die noch Einheiten auf dem Brett haben, an der Reihe waren, ist eine Runde beendet und die folgende Runde beginnt. Wenn ein Spieler in einer Runde mehrere Völker führt, ist er dementsprechend mehrmals in einer Runde an der Reihe, aber jeweils mit einem anderen Volk.

Beispiel: Als erstes Volk ist der Karthager (blau) am Zuge. Der Spieler der Blau führt, darf nun als Karthager seine Einheiten bewegen, mit ihnen kämpfen, neue Einheiten ins Spiel bringen usw. Er darf aber nicht die anderen blauen Einheiten (z.B. Lusitaner) bewegen oder mit ihnen kämpfen. Nachdem der Karthager an der Reihe war, folgt der Galicier (grün). Nun darf der entsprechende Spieler die galicischen Einheiten führen aber keine baskischen Einheiten.

Zugreihenfolge (in Klammern steht jeweils die Farbe der Spielsteine). Die Zugreihenfolge ist auch auf dem Spielplan abgedruckt:

- | | | |
|-----|-----------------------------|--------|
| 1. | Karthager | (blau) |
| 2. | Galicier | (grün) |
| 3. | Kantaberer | (gelb) |
| 4. | Lusitaner | (blau) |
| 5. | Basken | (grün) |
| 6. | Kelten | (gelb) |
| 7. | Iberer | (rot) |
| 8. | Römer | (rot) |
| 9. | Hispano Romanos (Hisp.Rom.) | (rot) |
| 10. | Vandalen | (grün) |
| 11. | Alanen | (blau) |
| 12. | Sweben | (rot) |
| 13. | Westgoten | (gelb) |
| 14. | Byzanz | (blau) |
| 15. | Muslime | (grün) |
| 16. | Franken | (rot) |
| 17. | Badajoz | (blau) |
| 18. | Zaragoza | (blau) |
| 19. | Navarra | (grün) |
| 20. | Leon | (rot) |
| 21. | Kastilien | (gelb) |
| 22. | Sevilla | (grün) |
| 23. | Valencia | (rot) |
| 24. | Granada | (gelb) |
| 25. | Al Cid | (gelb) |
| 26. | Almoraviden | (blau) |

Es passiert häufig, daß ein Volk, das an der Reihe wäre, keine Einheiten mehr oder noch keine auf dem Brett hat. In solchen Fällen wird das entsprechende Volk einfach übersprungen.

2. Einkommen berechnen

Wenn ein Volk an der Reihe ist, muß es zuerst sein Einkommen berechnen. Einkommen erhält ein Volk aus allen spanischen Gebieten, die es besetzt hat. Ein Gebiet ist besetzt, wenn eine eigene Einheit (egal welchen Typs) in dem Feld steht. In jedem spanischen Feld steht eine schwarze Zahl, z.B. "2" in *Valencia* oder "0,5" in *Ibiza* oder "1" in *Mallorca*. Dies ist das Einkommen des Volkes, wenn es dieses Feld besetzt hält. Es ist egal, mit wievielen Einheiten das Volk in dem entsprechenden Feld steht, man bekommt immer nur diesen Wert. (Die umkringelten Zahlen haben nichts zu tun mit dem Einkommen, sie geben Auskunft über die Anzahl der Einheiten, die in diesem Feld stehen dürfen, vgl. Abschnitt 4).

Das Einkommen aus allen Gebieten wird zusammengerechnet. Für dieses Einkommen kann sich das Volk neue Einheiten kaufen. Wenn der Spieler keine neuen Einheiten kaufen will, bzw. wenn ein Rest übrig bleibt, wird dieser Rest auf der Einkommens-tabelle mit dem Einkommensmarker eingetragen. Die Einkommens-tabelle befindet sich auf dem Spielplan. In der folgenden Runde wird das gesparte Einkommen zu dem neuen Einkommen hinzugerechnet.

Beispiel: Galicien hat zu Beginn seines Zuges Einheiten in *Galicien* (Einkommenswert 1), *Asturiën* (1), *Leon* (1) und *Tierra de Campos* (0.5) stehen. Es bekommt also 3,5 Einkommenspunkte. Da Galicien aber aus der letzten Runde noch 2 Einkommenspunkte gespart hat, stehen ihm nun 5,5 Punkte zur Verfügung.

Manche Völker dürfen nur bis zu 4 Einkommenspunkte sparen, manche bis zu 8. Dies hängt davon ab, ob sie Festungen bzw. Ritter bauen können. Ein Volk mit Ritter- bzw. Festungsspielsteinen darf bis zu 8 Einkommenspunkte sparen. Um das anzuzeigen, haben diese Völker zusätzlich einen Einkommensmarker "+4". Bei z.B. 6 gesparten Einkommenspunkten wird der "+4" Einkommensmarker auf die Spalte mit der "2" gesetzt.

Wenn ein Volk neu ins Spiel kommt, erhält es zuerst kein Einkommen, es kontrolliert ja auch noch kein Gebiet. Es hat auch kein Einkommen angespart. Einige Völker bekommen überhaupt kein Einkommen, dies sind: Karthager, Römer, Vandalen und Almoraviden. Byzanz bekommt nur das aufgerundete halbe Einkommen. Der Rest wird - sozusagen - an den byzantinischen Kaiser verschifft. Die Westgoten und die Muslime erhalten nur Einkommen in Gebieten mit Festungen und durch Unterworfenen (vgl. Abschnitt 2.2 und 11).

Ab wann ein Volk, das zu Beginn des Spieles nicht auf dem Brett ist, Einkommen bekommt, findet sich auf dem Zettel SPIELABLAUF.

2.1. Kaufen neuer Einheiten

Infanterie kostet 4 Einkommenspunkte, Ritter 6 und Festungen 8. Reiter, Feldherren, Eliteeinheiten und Kastelle können nicht gekauft werden, sondern erscheinen nach festen Regeln. (vgl. Abschnitte 3.2. "Nachschub" und 9 "Spielablauf").

Nicht jedes Volk darf jeden Einheitentyp erwerben. Grundsätzlich gilt, daß man nur die Einheiten kaufen darf, von denen man auch Spielsteine besitzt. Z.B. hat Galicien (grün) nur Infanterie, deswegen kann es auch nur Infanterie Einheiten kaufen.

Jedem Volk steht nur eine begrenzte Anzahl von Spielsteinen zur Verfügung. Wenn alle diese Einheiten auf dem Brett sind, kann es keine weiteren Einheiten aufbauen. Es darf bis zum Maximum sparen (4 bzw. 8). Alles darüber verfällt.¹

Ein Spieler darf freiwillig auf sein Einkommen verzichten. Das Einkommen eines Volkes darf aber nicht zu einem anderen Volk transferiert werden, auch nicht wenn beide Völker dem gleichen Spieler gehören. Wenn ein Volk sein Einkommen nicht verwerten kann oder will, verfällt es.

Wenn ein Volk genügend Einkommen hat, kann es in einer Runde mehrere Einheiten kaufen, auch verschiedene Einheiten gleichzeitig.

1. Auf der letzten Seite steht, wieviele Einheiten jedes Volk benutzen darf. Bei der Produktion des Spieles wurden für die meisten Völker zusätzliche Einheiten beigelegt, als kleiner Service, falls einmal ein Spielstein in ein Glas Wein fällt ...

Beispiel: Kastilien besitzt folgende Gebiete: *Altkastilien*, *Leon*, *Avila*, *Tierra de Campos*, *Salamanca*, *Alcántara* und *Madrid* es bekommt also 8 Einkommenspunkte, zusätzlich hat es 2,5 Einkommen gespart. Kastilien kann in dieser Runde also insgesamt 10,5 Einkommen ausgeben. Dafür könnte es eine Festung kaufen (kostet 8, der Rest von 2,5 würde wieder gespart), einen Ritter kaufen (und 4,5 sparen) oder einen Ritter und eine Infanterie (und 0,5 sparen), oder 2 Infanterie (und 2,5 sparen). Wenn der Spieler überhaupt keine Einheiten erwirbt, kann er nur maximal 8 Einkommenspunkte sparen, die restlichen 2,5 würden verfallen.

2.2. Einkommen durch Unterworfenen

Die Westgoten und die Muslime bekommen zusätzlich zu ihrem normalen Einkommen auch Einkommen durch Völker, die sie unterworfen haben (vgl. Abschnitt 11 und 9.6.). Die Unterworfenen müssen jeweils die Hälfte ihres Einkommens (abgerundet auf 0.5) an ihren Herrscher abtreten. Dies geschieht in der Einkommensphase des unterworfenen Volkes. Wenn dadurch das Einkommen des Herrschers über 4 bzw. 8 Punkte (vgl. Abschnitt 2.1.) steigt, kann er sofort eine Einheit kaufen, die er allerdings erst wenn er an der Reihe ist aufbauen darf. Solange wird die neue Einheit irgendwo neben der Karte hingelegt. Die angesparten Einkommenspunkte werden entsprechend verringert.

Beispiel: Der Westgote hat die Basken unterworfen. Wenn die Basken am Zug sind, bekommen sie nur die halben Einnahmen (aufgerundet), in diesem Fall sind es 2 Punkte. Die andere Hälfte bekommt der Westgote. Dieser hat schon 3 Einkommenspunkte angespart, insgesamt nun 5. Da er nur 4 Punkte ansparen darf, bekommt er nun eine Infanterieeinheit (den einzige Einheitentyp, den er kaufen kann, vgl. Abschnitt 11.3.). Die neue Einheit kann der Westgote aber erst aufbauen, wenn er selber am Zug ist. Der Westgote hat nun nur noch 1 Einkommenspunkt gespart.

3. Neue Einheiten aufstellen

Es gibt zwei Möglichkeiten für ein Volk, neue Einheiten zu bekommen: Zum einen durch Kauf, zum anderen durch Nachschub. In Phase 2 werden gekaufte Einheiten und Nachschub auf das Spielbrett gestellt.

3.1. Aufstellen gekaufter Einheiten

Die gekauften Einheiten dürfen nur in den Gebieten aufgebaut werden, die dem Volk schon gehören. Nachdem die Einheiten aufgebaut wurden, können sie sich nach den gleichen Regeln bewegen und kämpfen wie die schon vorher vorhandenen Einheiten.

Es darf maximal eine Einheit in jeder spanischen Provinz aufgebaut werden, in der schon eigene Einheiten desselben Volkes stehen. In leeren Gebieten darf nicht aufgebaut werden. Außerdem darf in keinem Feld aufgebaut werden, in dem das Versorgungs-limit (vgl. Abschnitt 4) schon überschritten wurde.

3.2. Nachschub

Auf den Zetteln mit "SPIELABLAUF" steht in welcher Runde welches Volk was für einen Nachschub bekommt und woher. Dieser Nachschub erscheint immer, auch wenn das Volk schon alle Einheiten verloren oder noch gar keine Einheiten bekommen hat. Der Nachschub muß nicht bezahlt werden, man bekommt die Einheiten, ohne dafür Einkommen ausgeben zu müssen. Der Nachschub wird wie die gekauften Einheiten in Phase 2 aufgebaut, allerdings gelten für ihn andere Regeln.

Es gibt verschiedene Arten von Nachschub. Am häufigsten bekommt ein Volk eine bestimmte Anzahl von Einheiten aus einem der "Aufmarschgebiete" (*Afrika*, *Gascogne*, *Narbonne* oder von See). Wenn die Einheiten von *Gascogne* oder der *Narbonne* kommen, gelten die normalen Bewegungsregeln, allerdings dürfen alle neuen Einheiten in dem entsprechenden Feld aufgebaut werden. Es gibt kein Versorgungs-limit beim Aufbau von Nachschub in den Aufmarschgebieten. Allerdings müssen alle Einheiten in dieser Runde das entsprechende Feld verlassen. Das Aufmarschgebiet zählt nicht zur Bewegung hinzu.

Beispiel: in Runde 6 bekommt der Swebe (rot) 13 Infanterie und

Hermerich aus der *Gascogne*. Der Spieler darf alle 13 Einheiten und Hermerich in der *Gascogne* aufbauen. Am Ende der Runde müssen aber alle 13 Einheiten sowie Hermerich die *Gascogne* verlassen. Da der Swebe in Runde 6 eine Invasion hat (vgl. Abschnitt 9.1.) darf er zweimal ziehen und muß die Einheiten erst am Ende der zweiten Bewegungsphase aus der *Gascogne* entfernt haben.

Bei einem Nachschub von See müssen die Einheiten an einem Küstenfeld landen (diese Provinz ist das erste Feld der Bewegung). Als Küstenfelder gelten: *Valencia, Denia, Cartagena, Gibraltar, Cádiz, Sevilla, Mallorca, Ibiza* - zur Kennzeichnung sind vor diesen Provinzen Ankersymbole eingezeichnet. Nicht als Küstenfelder gelten alle anderen Felder (auch *Granada, Algarve* und *Castellón*, sie sind durch ein durchgestrichenes Ankerzeichen gekennzeichnet). Auf See gilt zwar kein Versorgungslimit, aber alle Einheiten des Nachschubs müssen landen. Sie dürfen sich nach der Landung noch weiterbewegen. Als erstes Feld der Bewegung gilt die Küstenprovinz.

Eine Ausnahme dazu bildet die "Seehoheit". Ein Volk, das in einer Runde die "Seehoheit" besitzt, darf Einheiten auf See stehen lassen. (vgl. Abschnitt 5.6.)

Wenn Einheiten aus *Afrika* kommen, gelten ähnliche Regeln wie bei einer Seelandung. Die Einheiten dürfen allerdings nur in *Cádiz* oder *Gibraltar* landen. *Cádiz* bzw. *Gibraltar* gelten als erstes Feld der Bewegung. Die Einheiten dürfen sich dann aber noch weiter bewegen.

Beispiel: In Runde 18 erscheinen die Almoraviden aus *Afrika*. Sie dürfen keine Einheiten in *Afrika* stehen lassen. Das erste Feld der Bewegung ist *Cádiz* oder *Gibraltar*.

Eine andere Form von Nachschub ist bei den Römern in Runde 5 und den Franken in Runde 13 zu finden. Beide dürfen dann nur neue Einheiten ins Spiel bringen, wenn die Anzahl der Einheiten auf dem Brett unter eine bestimmte Zahl gesunken ist. Damit wird simuliert, daß die beiden Völker ihr Zentrum außerhalb Spaniens hatten und die spanischen Feldherren nur begrenzt Truppen zur Verfügung gestellt bekamen. Die neuen Truppen starten in den Aufmarschgebieten, die auf dem Zettel SPIELABLAUF angegeben sind.

Beispiel: in Runde 5 darf der Römer seine Einheiten auf 13 aufstocken. Wenn er zu Beginn seines Zuges nur noch 10 Einheiten auf dem Spielbrett hat, bekommt er 3 Einheiten, hat er nur noch 7 Einheiten, erscheinen sogar 6 Einheiten als Nachschub von See.

Als Nachschub kann man ebenfalls einen Feldherren bekommen. Diese Einheiten werden dann entsprechend auf einem Feld aufgebaut, das dem Spieler schon gehört. Feldherren bleiben, wenn nicht ausdrücklich anders auf dem Zettel SPIELABLAUF erwähnt, nur eine Runde. Danach verschwinden sie wieder und zwar zu Beginn der Phase 2 ihres Volkes.

Beispiel: In Runde 12 bekommt der Franke den Feldherren Roland. Roland muß in *Narbonne* aufgestellt werden. Zu Beginn der fränkischen Phase 2 in Runde 13 verschwindet Roland wieder, wenn er nicht vorher vernichtet wurde.

4. Versorgungslimit

In jeder Provinz dürfen sich nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten aufhalten, da nur eine begrenzte Anzahl versorgt werden kann. Am Ende der Bewegungsphase und nach einem Kampf muß ein Spieler darauf achten, wieviele Einheiten er in jeder Provinz stehen hat.

In einer normalen Provinz dürfen nur 3 Einheiten stehen, in einer Gebirgsprovinz sogar nur zwei Einheiten.

Bei einigen Provinzen wird von dieser Regel abgewichen. Auf den entsprechenden Gebieten befindet sich jeweils eine umringelte Zahl, die das Versorgungslimit angibt.

In *La Mancha, Sierra Morena*, und *Mallorca* dürfen nur 2 Einheiten

stehen, obgleich dies normale Felder sind und in *Ibiza* sogar nur eine Einheit.

In *Granada* dürfen, obgleich es ein Gebirgsfeld ist, 3 Einheiten stehen, in *Sevilla, Toledo* und *Córdoba* 4 Einheiten.

Feldherren zählen nicht zu dem Versorgungslimit hinzu. Festungen zählen nur als eine Einheit, es darf aber nur eine Festung pro Feld stehen.

Das Versorgungslimit wird immer erst am Ende der Bewegungsphase kontrolliert. Während der Bewegung dürfen beliebig viele Einheiten durch ein Feld ziehen. Am Ende der Bewegungsphase wird das Versorgungslimit in allen Gebieten kontrolliert, in denen nur Einheiten aus dem aktiven Volk stehen. Provinzen, in denen Einheiten zweier Völker gleichzeitig stehen, werden erst nach dem Kampf kontrolliert. Die Anzahl der Einheiten, die man in ein Gebiet ziehen darf, in dem schon gegnerische Einheiten stehen ist aber auch begrenzt (vgl. weiter unten 4.3.).

Wenn sich in einem Gebiet am Ende der Bewegungsphase mehr Einheiten als erlaubt befinden, werden die zusätzlichen Einheiten ersatzlos vernichtet.

Beispiel: In *Madrid* dürfen 3 Einheiten stehen. Während der Bewegungsphase bewegt der Spieler 6 Einheiten hindurch, was erlaubt ist, er läßt aber zudem noch 4 Einheiten in dem Feld stehen. Nachdem er alle Einheiten bewegt hat, muß er eine Einheit vernichten. Wenn von den 4 Einheiten zumindest eine Einheit ein Feldherr gewesen wäre, müßte er keine Einheit abbauen, da Feldherren nicht hinzugezählt werden.

Stehen in *Madrid* nach der Bewegungsphase Einheiten verschiedener Völker, würde erst nach dem Kampf das Versorgungslimit kontrolliert.

4.1. Hauptstadt

Jedes Volk darf jederzeit ein Gebiet zu seiner Hauptstadt (oder seinem Königssitz, Hofgebiet, wie immer man es nennen will) erklären. In der Hauptstadt darf eine Einheit zusätzlich stehen. Statt normalerweise 2 Einheiten dürfen sich in einem Gebirgsfeld 3 Einheiten nach der Bewegungsphase befinden, wenn es zur Hauptstadt erklärt wird, in einem normalen Feld 4 statt 3 Einheiten und in *Toledo* oder *Córdoba* sogar 5 Einheiten. Auch während eines Zuges darf eine neue Hauptstadt definiert werden. Falls dann aber in der alten Hauptstadt zu viele Einheiten stehen, müssen eventuell dort sofort (!) Einheiten vernichtet werden. Eine neue Hauptstadt darf auch während des Zuges eines anderen Volkes erklärt werden. Es ist also möglich, eine Hauptstadt nachträglich zu erklären, um damit eigene Einheiten zu retten, die sich zurückziehen müssen. In die Hauptstadt darf sich eine Einheit mehr als normalerweise erlaubt zurückziehen (vgl. 4.3.). Die Hauptstadt bringt ebenso Vorteile beim Aufbau, da dort eine Einheit mehr als normal dort aufgebaut werden darf (vgl. 4.2.).

Beispiel: Wenn ein Spieler *Galicien* zu seinem Hofgebiet erklärt, dürfen dort 3 Einheiten stehen. Wenn später *Galicien* von einem anderen Volk angegriffen wird und sich der Verteidiger zurückziehen will, kann er ein anders Gebiet (z.B. *Duero*) zum Hofgebiet erklären und dann dort eine Einheit mehr als normal halten.

4.2. Versorgungslimit und Aufbau

Gekaufte Einheiten dürfen nur in Gebieten aufgebaut werden, in denen das Versorgungslimit vor dem Aufbau noch nicht überschritten wurde, d.h. während der Aufbauphase darf das Versorgungslimit um eins überschritten werden. Da dieses erst am Ende der Bewegungsphase kontrolliert wird, ist noch genügend Zeit, zusätzliche Einheiten wegzubewegen. Wenn z.B. in *Galicien* (Versorgungslimit 2) zwei Einheiten stehen, ist das Limit noch nicht überschritten, man darf dort eine Einheit aufbauen. Stehen aber 3 Einheiten dort, ist das Limit überschritten und es darf keine Einheit aufgebaut werden.

Im Hofgebiet (vgl. vorigen Abschnitt) darf eine Einheit mehr als normal aufgebaut werden. Wenn z.B. *Toledo* das Hofgebiet ist, kann in dem Feld eine Einheit aufgebaut werden, selbst wenn dort bereits 5 Einheiten stehen (Das normale Versorgungslimit in *Toledo* ist 4, als Hauptstadt hat *Toledo* ein Versorgungslimit

von 5). Allerdings gilt weiterhin die Regel, daß nur eine Einheit pro Feld aufgebaut werden darf (vgl. Abschnitt 3.1.).

Der Nachschub kann in den sogenannten Aufmarschgebieten (*Narbonne, Gascogne, Afrika* oder von See) beliebig aufgebaut werden, muß aber in der gleichen Runde das Gebiet verlassen.

4.3. Versorgungslimit-Regeln im Kampf

Angriff

Ein Angriff ist die Bewegung eigener Einheiten in eine Provinz, in der schon Einheiten eines anderen Volkes stehen, auch wenn beide dieselbe Farbe haben.

Das Versorgungslimit muß auch bei den Angriffen beachtet werden. Normalerweise dürfen nur genausoviele Einheiten ein Gebiet angreifen, wie in dem Gebiet das Versorgungslimit beträgt, plus einer zusätzlichen Einheit. Bei einem Angriff darf also das Versorgungslimit überschritten werden. [Man kann sich dies so vorstellen, daß bewußt mehr Truppen mitgenommen werden, als dort versorgt werden könnten, da man davon ausgeht, daß Einheiten verloren gehen]. Ein Gebiet in dem das Versorgungslimit 3 ist können daher nur 4 Einheiten angreifen. Dabei ist es egal, wieviele gegnerische Einheiten in dem Feld stehen. Auch Hofgebiete dürfen nur mit einer Einheit über dem normalen Versorgungslimit angegriffen werden, d.h. wenn ein Gebirgsfeld Hofgebiet ist und dort drei Einheiten stehen, dürfen trotzdem nur maximal drei gegnerische Einheiten angreifen.

Wenn bei einem Angriff ein Feldherr dabei ist, oder wenn der Spieler eine Invasion hat (vgl. Abschnitt 5.1. und 9.1), darf er mit zwei Einheiten über dem normalen Versorgungslimit angreifen. [Hier nun wiederum gelingt es den Feldherren oder während der Invasion, die Truppen besser zu motivieren].

Am Ende der Kampfphase wird das Versorgungslimit in den umkämpften Provinzen kontrolliert. Nach einem Kampf dürfen nur Einheiten eines Volkes in einer Region stehen (vgl. Abschnitt 6). Die Anzahl der Einheiten die am Ende der Kampfphase in einer Region stehen dürfen, werden von dem Versorgungslimit begrenzt (Ausnahme wieder die Hauptstadt), d.h. es gelten die gleichen Regeln wie in der Bewegungsphase. Stehen dort mehr Einheiten, werden diese sofort vernichtet. Wenn ein Angreifer also mit mehr Einheiten angreift als in der Provinz das Versorgungslimit beträgt, kann es passieren, daß er die zusätzlichen Einheiten nach dem Kampf vernichten muß, insofern er keine Verluste während des Kampfes hatte.

Beispiel: Der Alane will *Madrid* angreifen, dort stehen zwei gegnerische Infanterie. Der Alane darf normalerweise nur mit 4 Einheiten in *Madrid* angreifen, da dort das Versorgungslimit 3 beträgt. Wenn der Alane einen Feldherrn mitnimmt, bzw. gerade eine Invasion durchführt, darf er mit 5 Einheiten angreifen. Nach dem Kampf muß der Spieler zählen, wieviele Einheiten er noch in *Madrid* stehen hat, sind dies mehr als 3 Einheiten, müssen die überzähligen vernichtet werden (bzw. es ist möglich, *Madrid* zur Hauptstadt zu erklären, um dann 4 Einheiten dort stehen zu lassen).

Rückzug

Will sich eine Einheit im Kampf zurückziehen (vgl. Abschnitt 6.6), darf sie dies nur tun, wenn sie in ein Gebiet zieht, in dem das Versorgungslimit noch nicht überschritten ist. Sie darf sich also in ein Gebiet zurückziehen, in dem genausoviele Einheiten stehen, wie das Versorgungslimit zuläßt, auch wenn dadurch anschließend mehr Einheiten dort stehen als erlaubt. Weitere Einheiten dürfen aber in dieses Feld nicht mehr ziehen. Da die Rückzüge die letzten Aktionen des Zuges eines Volkes sind, kann es passieren, daß in einem Gebiet mehr Einheiten stehen als erlaubt, bis der Spieler wieder an der Reihe ist. In der folgenden Bewegungsphase muß der Spieler aber die zusätzlichen Einheiten aus dem Feld herausziehen, oder sie sind vernichtet. Wenn man sich in seine Hauptstadt zurückziehen will, darf man sogar zwei Einheiten über das normale Versorgungslimit hineinziehen (eine zusätzlich für die Hauptstadt).

Beispiel: Kastilien zieht eine Einheit aus *Madrid* nach *Avila* zurück, dort stehen schon zwei Einheiten. Das Versorgungslimit

beträgt in *Avila*, einem Gebirgsfeld, zwei, daher darf Kastilien eine Einheit nach *Avila* zurückziehen. Eine weitere Einheit darf sich aber nicht nach *Avila* zurückziehen, es sei denn, es handelt sich um die Hauptstadt.

4.4. Zusammenfassung der Versorgungsregeln

Das Versorgungslimit muß am Ende der Bewegungsphase in allen Gebieten ohne fremde Einheiten und am Ende der Kampfphase in allen umkämpften Regionen beachtet werden. Man darf bei Angriffen, Aufbauten und beim Rückzug das normale Versorgungslimit um jeweils eine Einheit überschreiten. In der Hauptstadt kann zusätzlich eine Einheit stehen, aufgebaut werden oder sich zurückziehen. Bei Invasionen oder mit einem Feldherren dürfen sogar zwei Einheiten zusätzlich angreifen.

5. Bewegen

Ein Spieler darf während der Bewegungsphase seines Volkes alle, einige oder keine einzige Einheit seines Volkes bewegen.

Die Einheiten werden von einer benachbarten Provinz zur nächsten gezogen, es dürfen keine Felder übersprungen werden. Die Anzahl der Felder, die sich eine Einheit bewegen kann, hängt vom Typ der Einheit ab.

Infanterie darf sich 2 Felder pro Runde bewegen,

Elite drei Felder,

Reiter vier Felder,

Feldherren drei Felder, wenn sie von Elite begleitet werden 4 Felder, mit Reiterei sogar 5 Felder.

Festungen und Kastelle dürfen sich überhaupt nicht bewegen.

Die Bewegung einer Einheit wird zusätzlich durch die Landschaft begrenzt, durch die sie zieht, die Anwesenheit fremder Einheiten oder eines eigenen Feldherren.

Egal wie weit eine Einheit ziehen darf, sie muß sofort stehen bleiben, sobald sie ein Gebirgsfeld betritt. [Ausnahme: Einheiten, die von einem Feldherren begleitet werden, vgl. Abschnitt 5.1]. Flüsse haben keinerlei Einfluß auf die Bewegung.

Wenn eine Einheit ein Feld betritt, in dem sich eine oder mehrere gegnerische Einheiten befinden muß sie in dem Feld mit den gegnerischen Einheiten stehen bleiben. [Ausnahme: Überrennen, vgl. Abschnitt 5.4] In allen Gebieten mit Einheiten verschiedener Völker finden nach der Bewegungsphase Kämpfe statt.

Bewegungspunkte dürfen nicht angespart oder von einer Einheit zu einer anderen Einheit transferiert werden.

Während der Bewegung gilt kein Versorgungslimit, d.h. es dürfen beliebig viele Einheiten durch ein eigenes Gebiet ziehen. Wieviele Einheiten am Ende einer Bewegungsphase in einem Gebiet stehen bleiben dürfen, bzw. wieviele Einheiten in ein gegnerisches Gebiet hineinziehen dürfen ist durch das Versorgungslimit begrenzt (vgl. Abschnitt 4).

Beispiel: Eine Infanterieeinheit darf sich 2 Felder weit bewegen. Wenn sie in *Madrid* steht, darf sie sich nach *Toledo* und von dort nach *Córdoba* bewegen, dann ist Schluß. Steht in *Toledo* eine gegnerische Einheit, müßte sie schon in *Toledo* stehen bleiben und dürfte sich nicht weiter bewegen. Wenn die Infanterie sich aber von *Madrid* nach *Avila* bewegt, ist die Bewegung sofort beendet, da dies ein Gebirgsfeld ist.

5.1. Feldherren und Bewegung

Wenn ein Feldherr mit einer Einheit zieht, verbessern sich ihre Bewegungsmöglichkeiten. Infanterie, Elite und Reiter können sich jeweils ein Feld mehr als normal bewegen, also Infanterie 3 Felder, Elite 4 Felder und Reiter 5 Felder. Dies gilt nur, wenn die Einheit die gesamte Bewegung mit dem Feldherren zusammen durchführt. Zudem müssen die Einheiten nicht stehen bleiben, wenn sie ein Gebirgsfeld betreten. Aber auch Einheiten, die mit einem Feldherrn ziehen, müssen stehen bleiben, wenn sie ein Feld mit Einheiten eines anderen Volkes betreten.

Der Feldherr darf Einheiten unterwegs 'stehen' lassen, er darf aber nicht Einheiten 'abholen'.

Wenn ein Feldherr allein zieht, darf er drei Felder weit gehen und muß nicht im Gebirge stehen bleiben.

Beispiel: im obigen Beispiel könnte die Infanterie aus *Madrid*, wenn sie von einem Feldherr begleitet wird, nach *Toledo*, dann nach *Córdoba* und schließlich nach *Gibraltar* ziehen. Allerdings nur, wenn keine gegnerischen Einheiten in *Toledo* oder *Córdoba* stehen. Die Infanterie könnte aber auch mit Feldherr über *Avila* und *Altkastilien* nach *Kantabrien* ziehen - vorausgesetzt es stehen keine gegnerischen Einheiten im Weg. Wenn zwei Einheiten in *Madrid* mit einem Feldherrn stehen, dürfen sie zuerst nach *Altkastilien* ziehen, dort eine Einheit stehen lassen und dann nach *Kantabrien*.

5.2. Bewegung über Eckpunkte

An vier Stellen der Karte treffen vier Gebiete in einem Punkt zusammen (*Galicien - Asturien - Porto - Duero* und *La Mancha - Madrid - Valencia - Cuenca* und *Pyrenäen West - Ost - Narbonne - Gascogne* und *Zaragoza - Tortosa - Chastellon - Cuenca*). Es ist nicht erlaubt über "Eck" zu ziehen, also z.B. von *Madrid* nach *Valencia* oder von *Duero* nach *Galicien*. Man darf aber normal von *Duero* nach *Porto* und dann nach *Galicien* ziehen.

5.3. Bewegung in den Aufmarschgebieten

In den Aufmarschgebieten darf am Ende der eigenen Runde keine eigene Einheit stehen bleiben, es ist aber erlaubt, während der Bewegung durch *Gascogne* und *Narbonne* zu ziehen. Wenn Einheiten von Spanien nach *Afrika* ziehen, sind sie aus dem Spiel und können nicht zurückziehen. Man darf sich in Aufmarschgebiete nicht zurückziehen.

5.4. Überrennen

Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, daß man in dem Feld stehen bleiben muß, in dem sich feindliche Einheiten befinden.

Wenn es dem Angreifer möglich ist, doppelt so viele Einheiten in ein Feld zu bringen, wie dort gegnerische Einheiten stehen, darf er mit allen weiteren Einheiten durch dieses Feld ziehen, die gegnerischen Truppen gelten als 'gebunden'. Die Einheiten, die die gegnerischen Einheiten gebunden haben, dürfen sich diese Runde nicht mehr bewegen. Nach der Bewegungsphase findet in diesem Feld ein normaler Kampf statt. Es ist egal, welchen Typ die gegnerischen Einheiten haben [Ausnahme: Festungen s.u.]. Beim Überrennen darf das Versorgungslimit für Angriffe nicht übertreten werden (vgl. Abschnitt 4.3 und 6).

Beispiel: in *Toledo* steht eine einzelne gegnerische Einheit. Wenn man nun selber zwei eigene Einheiten in das Feld bewegt, dürfen weitere eigene Einheiten durch *Toledo* in benachbarte Felder ziehen. Würden zwei gegnerische Einheiten in *Toledo* stehen, müßte man mit vier Einheiten angreifen, bevor weitere Einheiten durch dieses Feld ziehen dürften. Ständen drei Einheiten in *Toledo*, könnte man diese Einheiten nicht überrennen, da hierfür 6 Einheiten notwendig wären, und das Versorgungslimit in *Toledo* nur 4 beträgt, so daß man nur mit 5 Einheiten angreifen darf.

Wenn sich bei den gegnerischen Einheiten eine Festung befindet, benötigt man zum Überrennen nur die gleiche Anzahl von Einheiten, wie der Gegner dort hat, inklusive der Festung. Dies ist ein Nachteil der Festungen. Sie sind leichter zu überrennen.

Beispiel: Wenn in *Toledo* eine gegnerische Festung und 2 Infanterie stehen, benötigt man nur 3 eigene Einheiten, um den Gegner zu überrennen.

5.5. Benutzen von Meerengen

Zwischen einigen spanischen Provinzen und den Inseln *Mallorca* und *Ibiza* sind Pfeile auf der Karte eingezeichnet. Diese Pfeile sollen anzeigen, daß an diesen Stellen das Meer leicht zu überwinden ist. Es ist daher möglich, z.B. von *Valencia* nach *Mallorca* zu ziehen, ohne daß das Volk eine Seehoheit besitzt. Allerdings ist die Überquerung dieser Meerengen sehr zeitaufwendig. Daher darf eine Einheit in einer Runde keine andere Bewegung ausführen als die Überquerung der Meerenge. Die Einheit muß zu Beginn der Bewegung auf einem Feld stehen, auf das ein Pfeil zeigt und steht dann am Ende der Bewegung auf dem entsprechenden gegenüberliegenden Feld.

Das gleiche gilt für die Bewegung zwischen Spanien und *Afrika*. Allerdings dürfen sich Einheiten, die als Nachschub aus *Afrika* kommen (Muslime, Almoraviden) nach dem Übersetzen normal bewegen. Das erste Feld ihrer Bewegung wäre *Cádiz* oder *Gibraltar*. Will eine Einheit von Spanien nach *Afrika* übersetzen (Vandalen), so muß die Einheit zu Beginn der Runde in *Cádiz* bzw. *Gibraltar* stehen.

5.6. Bewegung auf See

Es gibt nur ein einziges Seefeld. Landeinheiten dürfen normalerweise nicht auf das Seefeld ziehen, sie wären dann sofort vernichtet. Einige Völker bekommen aber über See ihren Nachschub. Wenn Einheiten als Nachschub über See kommen, sind entsprechende Transportschiffe immer dabei, sie sind aber für das Spiel ohne Bedeutung und deshalb gibt es für sie keine eigenen Spielsteine. Einheiten, die als Nachschub über See kommen, müssen in der gleichen Runde in einem Küstenfeld landen sonst würden sie vernichtet. Küstenfelder sind: *Valencia, Denia, Cartagena, Gibraltar, Cádiz, Sevilla, Mallorca, Ibiza* - zur Kennzeichnung sind vor diesen Provinzen Ankersymbole eingezeichnet. Das Küstenfeld ist das erste Feld der Bewegung.

Wenn ein Volk SEEHOHEIT besitzt (Byzanz in Runde 9 und die Muslime in Runde 12), darf es Einheiten auf See stehen lassen, oder Einheiten, die schon auf Land waren wieder auf See ziehen oder bei einem Kampf Einheiten in einem Küstenfeld auf See zurückziehen. Es ist aber nicht erlaubt, eine Einheit von Land auf See und in der gleichen Runde wieder auf Land zu ziehen.

Beispiel: Der Muslime hat in Runde 12 Seehoheit. Er darf eine Einheit, die in *Valencia* steht auf See ziehen, allerdings nicht in der gleichen Runde wieder auf ein Landfeld. In Runde 13 besitzt der Muslime keine Seehoheit daher wäre die Einheit vernichtet, wenn sie am Ende der Bewegungsphase immer noch auf See steht. Eine Einheit des Muslimen, die in Runde 13 auf See zieht, wäre sofort vernichtet.

6 Kampf

Nach der Bewegung findet Kampf in allen Provinzen statt, in denen Einheiten zweier Völker stehen. Das gerade ziehende Volk gilt als Angreifer, das andere als Verteidiger. Der Angreifer kann sich entscheiden, in welcher Reihenfolge er seine Kämpfe durchführt. Der Kampf findet in jeder Provinz getrennt von den Kämpfen in den anderen Provinzen statt. Jede Provinz bildet also sozusagen eine Schlacht. Erst nachdem der Kampf in einer Provinz beendet ist, beginnt der Kampf in der nächsten Provinz. Der Kampf in einer Provinz findet in Kampfrunden statt. In jeder Kampfrunde würfelt jede Seite für jede ihrer Einheiten mit einem Würfel. [Ausnahme: Jede Festung würfelt mit bis zu 3 Würfeln, Feldherren haben keinen eigenen Würfel.]

Für jede Einheit muß festgelegt werden, gegen welchen Typ von Einheit sie kämpft. Es gibt Unterschiede, ob man gegen Ritter oder gegen Infanterie kämpft (vgl. Abschnitt 6.2).

Beide Seiten würfeln gleichzeitig. Danach wird festgestellt, wie oft eine Seite getroffen hat. Man trifft mit einer Einheit, wenn man einen bestimmten Wert erreicht. Der Wert hängt vom Typ der eigenen Einheit, dem Typ der gegnerischen Einheit, der Anwesenheit eines Feldherrn und dem Geländetyp in der Provinz ab. Für jeden Treffer wird normalerweise eine gegnerische Einheit aus dem Spiel genommen (sie ist vernichtet, kann aber wieder neu gekauft werden). Festungen sind erst beim dritten und Ritter beim zweiten Treffer vernichtet.

Nach jeder Kampfrunde kann sich eine Seite zurückziehen (siehe Abschnitt 6.6). Zieht sich niemand zurück und haben beide Seiten noch Einheiten im Kampf, wird eine weitere Runde gekämpft, bis entweder eine Seite völlig vernichtet ist oder sich eine Seite vollständig zurückgezogen hat.

6.1. Treffer

Ob man trifft, hängt davon ab, welchen Typ von Einheit man hat, welchen Typ der Gegner hat, ob ein Feldherr in der Provinz steht und ob man in einem Gebirgsfeld ist. Die möglichen Ergebnisse sind in der Kampftabelle zusammengefaßt. Zuerst stellt man fest,

ob der Kampf in einer Bergprovinz oder einer normalen Provinz stattfindet. In den Berggebieten treffen Angreifer schlechter als in den normalen Provinzen.

Dann entscheidet man, welche Einheit gegen welchen Gegner kämpft, und sieht in der Kampftabelle nach. Die oberste Spalte zeigt den eigenen Typ, Zilen darunter den Einheitentyp des Gegners.

Beispiel: Die Infanterieeinheit in einem normalen Feld trifft einen Ritter bei einem Wurf von 6, eine Infanterie bei einem Wurf von 5 oder 6. Greift man jedoch mit einer Infanterie eine gegnerische Infanterie in einem Gebirgsfeld an, trifft man nur noch bei einer 6.

6.2. Kampftabelle

Angreifer:

angreifende Infanterie oder Elite

treffen verteidigende Infanterie in normalen Gebieten	5-6
treffen verteidigende Infanterie in Gebirgsgebieten	6
treffen verteidigende Elite, Ritter oder Festungen	6
treffen verteidigende Reiter in normalen Gebieten	5-6

angreifende Reiter

treffen verteidigende Infanterie in normalen Gebieten	3-6
treffen verteidigende Infanterie in Gebirgsgebieten	6
treffen verteid. Ritter, Festungen, Elite in normal. Gebieten	4-6
treffen verteid. Ritter, Festungen und Elite in Gebirgsgeb.	6

angreifende Ritter

treffen verteidigende Infanterie in normalen Gebieten	4-6
treffen verteidigende Infanterie in Gebirgsgebieten	5-6
treffen verteidigende Elite, Ritter, Festungen	5-6
treffen verteidigende Reiter in normalen Gebieten	4-6
treffen verteidigende Ritter in Gebirgsgebieten	6

Verteidiger:

verteidigende Infanterie o. Elite o. Reiter o. Festungen

treffen angreifende Infanterie in normalen Gebieten	5-6
treffen angreifende Infanterie in Gebirgsgebieten	5-6
treffen angreifende Reiter (im Angriff), Ritter	6

verteidigende Ritter

treffen angreifende Infanterie in normalen Gebieten	4-6
treffen angreifende Infanterie in Gebirgsgebieten	4-6
treffen angreifende Reiter oder Ritter in normalen Gebieten	5-6
treffen Ritter in Gebirgsgebieten	5-6

Feldherren geben +1 zum Würfel für alle eigenen Einheiten.

Kastelle kämpfen wie die römischen bzw. Hisp.Rom. Einheiten (bis Runde 6 als Elite, danach wie Infanterie).

Berber werden von allen Einheiten nur bei einer 6 getroffen und treffen alle anderen Einheiten bei einer 5 oder 6 (egal gegen wen und in welchem Gebiet und ob mit oder ohne Feldherr)

Reiter zählen in der Verteidigung wie Infanterie.

Festungen haben 3 Angriffswürfel und benötigen 3 Treffer.

Ritter haben 1 Angriffswürfel aber benötigen 2 Treffer.

Wenn der Angreifer einen **Fluß** überquert, +1 zum Würfelwurf für alle Verteidiger in der ersten Kampfrunde.

Infanterie, Festungen und Eliteeinheiten treffen in normalen Gebieten gegnerische Infanterie bei einem Wurf von 5 oder 6, gegnerische Ritter, Festungen und Reiter im Angriff oder Eliteeinheiten treffen sie nur bei einer 6.

Festungen sind schwerer als Infanterie zu treffen erst beim dritten Treffer sind sie vernichtet und Festungen haben 3 Angriffswürfel. Wenn eine Festung einen Treffer bekommen hat, besitzt sie nur noch 2 Angriffswürfel. Nach dem 2. Treffer hat sie nur noch einen Angriffswürfel nach dem 3. Treffer ist sie vernichtet. Festungen werden nach der Vernichtung nicht vom Brett ge-

nommen, da sie wieder aufgebaut werden können. (vgl. Abschnitt 9.5.) Zum Zeichen, daß die Festung zerstört wurde, wird sie einfach umgedreht. Wenn eine Festung in einem Kampf nicht vernichtet wurde, ist sie nach dem Kampf, egal ob sie einen oder zwei Treffer erhalten hat, wieder aufgebaut, hat also wieder 3 Angriffswürfel. Dies gilt auch, wenn sofort danach in der gleichen Runde das nächste Volk das gleiche Feld angreift oder wenn bei einer Invasion (vgl. 9.1.) in der ersten Phase die Festung nicht erobert werden konnte und in der zweiten Phase erneut die gleiche Festung angegriffen wird. Während eines Kampfes wird die Festung nicht wieder aufgebaut von Kampfrunde zu Kampfrunde.

Eliteeinheiten würfeln wie Infanterieeinheiten, sind aber schwerer zu treffen, werden z.B. von Infanterie nur bei einer 6 getroffen. Ritter treffen in normalen Gebieten um eins besser als Infanterie, also bei einer 4, 5 oder 6 gegnerische Infanterie; gegnerische Reiter im Angriff, Festungen und Elite treffen sie mit 5 oder 6. Ritter haben nur einen Angriffswürfel, sind aber erst nach dem zweiten Treffer vernichtet. Nach dem ersten Treffer dürfen sie sich nicht mehr zurückziehen (Ritterehre), können aber noch normal kämpfen.

Ritter werden von Infanterie, Elite oder Festungen nur bei einer 6 getroffen werden, zudem halten sie zwei Treffer aus, bevor sie zerstört werden.

Ein Reiter trifft im Angriff in einem normalen Feld eine Infanterie bei einer 3, 4, 5 oder 6, Festungen, Elite und Ritter trifft er im Angriff bei 4, 5 oder 6.

Verteidigt ein Reiter oder kämpft er im Gebirge, so wird er wie eine Infanterie behandelt.

Reiter im Angriff sind schwerer zu treffen als Reiter, die verteidigen, z.B. von gegnerischer Infanterie nur bei einer 6.

Feldherren haben keinen eigenen Würfel, sie geben stattdessen Vorteile für die anderen eigenen Einheiten. Wenn ein eigener Feldherr im Feld steht, bekommt jede eigene Einheit +1 zu jedem Würfelwurf, d.h. eine Infanterie oder Elite trifft bei einem Wurf von 4,5,6 und ein Reiter bei einem Wurf von 2-6. Stehen zwei eigene Feldherren im gleichen Feld, bekommen die eigenen Einheiten trotzdem nur +1 zu ihren Würfeln, die Feldherren ergänzen sich also nicht.

Kastelle kämpfen immer so, wie die entsprechenden römischen Einheiten. D.h. bis Runde 5 kämpfen die Kastelle wie die römischen Eliteeinheiten, sie werden also von normaler Infanterie nur bei einer 6 getroffen. Ab Runde 6 kämpfen Kastelle so wie die Hisp.Rom Infanterie, sie werden also bei einer 5 oder 6 getroffen. Es müssen erst alle anderen Einheiten des Römers bzw. Hisp. Rom. besiegt werden (oder sich zurückziehen), bevor der Römer/Hispan.Rom. ein Kastell bei einem gegnerischen Treffer herausnehmen muß bzw. darf.

6.3. Gebirgsfelder

Wenn der Verteidiger in einem Gebirgsfeld steht, werden alle seine Einheiten schlechter getroffen. Elite, Ritter oder Festungen, die sowieso von Infanterie nur bei einer 6 getroffen werden, werden aber im Gebirge immer noch bei einer 6 getroffen. Ritter treffen allerdings Infanterie nur noch bei 5 oder 6. Reiter kämpfen im Gebirge wie Infanterie. Steht der Verteidiger in einem Gebirgsfeld, muß der Angreifer die zweite (untere) Kampftabelle benutzen, um festzustellen, wann seine Einheiten treffen.

6.4. Flüsse

Es gibt 3 Flüsse auf der Hispania-Karte, die gleichzeitig Grenzen zwischen einzelnen Provinzen sind. Wenn eine angreifende Einheit direkt über einen Fluß gehen muß, um in das Kampfgebiet zu gelangen, bekommt der Verteidiger +1 zu allen seinen Würfeln in der ersten Kampfrunde. Diese +1 bekommt der Verteidiger nur in der ersten Kampfrunde, danach wird normal weiter gekämpft. Kommt der Angreifer während seiner Bewegung zwar über einen Fluß aber nicht direkt, um in das Gebiet zu gelangen, bekommt der Verteidiger nicht +1.

Beispiele: Der Angreifer will nach *Tortosa* ziehen, um dort zu kämpfen, wenn er direkt von *Barcelona* nach *Tortosa* zieht, erhält der Verteidiger +1 in der ersten Kampfrunde. Kann der Angreifer

von *Barcelona* zuerst nach *Zaragoza* ziehen und dann nach *Tortosa*, bekommt der Verteidiger nicht +1.

Wenn einige Einheiten direkt über einen Fluß gezogen sind und andere nicht, kann sich der Verteidiger aussuchen, gegen welche Einheiten er kämpfen will (auch wenn sie vom gleichen Typ sind). Natürlich wird er normalerweise die Einheiten wählen, bei denen er +1 bekommt.

6.5. Verschiedene gegnerische Einheiten

Wenn in einem Feld verschiedene Typen von gegnerischen Einheiten stehen, muß man sich vor dem Würfeln entscheiden, gegen welchen Typ von Einheiten man kämpft. Mehrfache Treffer verfallen und können nicht nachträglich auf andere Einheiten übertragen werden. Es müssen nicht alle Einheiten des gleichen Typs gemeinsam kämpfen, auch gibt es keine Bedingung, daß alle gegnerischen Einheiten angegriffen werden müssen. Es ist erlaubt, nur bestimmte Einheiten anzugreifen (z.B. nur die gegnerische Festung). Der Angreifer muß sich zuerst entscheiden, gegen welche Einheiten er kämpfen will, danach der Verteidiger (obgleich die Verluste gleichzeitig stattfinden). Der Verteidiger ist durch die Entscheidung des Angreifers, nur bestimmte Einheiten anzugreifen, nicht gebunden, er kann gegen beliebige Einheiten des Angreifers kämpfen, die im gleichen Feld stehen.

Beispiel: In *Madrid* stehen ein muslimischer Reiter und zwei Infanterie. Kastilien greift mit drei Infanterie an. Vor dem Würfeln muß entschieden werden, wer gegen wen kämpft. So kann der Kastilier zwei Würfel gegen den Reiter und einen gegen die Infanterie richten. Wenn er aber nun zwei Treffer gegen den einen Reiter erzielt, ist ein Treffer verloren, er kann nicht übertragen werden. Richtet der Kastilier alle drei Infanterie gegen den muslimischen Reiter, darf der Muslime trotzdem mit seiner Infanterie gegen die kastilische Infanterie kämpfen.

6.6. Rückzug

Nach jeder Kampfrunde muß zuerst der Angreifer und dann, wenn der Angreifer nicht oder nur teilweise wollte, der Verteidiger sagen, ob er Einheiten zurückziehen will.

Man darf sich nur in eigene Gebiete, in denen das Versorgungslimit noch nicht überschritten ist oder in Gebiete in denen keine Einheiten stehen und aus denen keine Angreifer gekommen sind, zurückziehen. Nach *Afrika*, *Gasconne*, *Narbonne* oder auf See kann man sich nicht zurückziehen [Ausnahme: man darf sich auf See zurückziehen, wenn man in dieser Runde die Seehoheit besitzt]. In ein Gebiet mit Einheiten eines anderen Volkes (auch wenn es die gleiche Farbe besitzt) oder in ein Gebiet ohne Einheiten, aus dem aber gegnerische Einheiten in das Kampfgebiet gezogen sind, darf man sich ebenfalls nicht zurückziehen.

Es ist auch erlaubt, nur einige Einheiten zurückzuziehen und den Rest weiter im Kampf zu halten. Dies dürfen auch beide Seiten tun.

Kastelle und Festungen können sich nicht zurückziehen. Ritter, die einen Treffer bekommen haben, dürfen sich nicht zurückziehen.

Beispiel: Kastilien wird in *Madrid* angegriffen. Nach der ersten Kampfrunde stehen noch zwei Einheiten von Kastilien in *Madrid*. Der Angreifer will sich nicht zurückziehen, Kastilien will. *Toledo* ist zwar leer, aber daher kamen Teile des Angreifers, deswegen darf er sich nicht dorthin zurückziehen. In *Avila* befinden sich bereits drei Einheiten. In *Calatayud* stehen erst zwei Einheiten, hier darf er noch eine Einheit hineinziehen. Allen anderen benachbarten Gebieten sind von anderen Völkern besetzt. So muß Kastilien eine Einheit in *Madrid* stehen lassen und weiterkämpfen. (Er kann natürlich auch beide Einheiten stehenlassen. Rückzug ist freiwillig).

Bei der Umwandlung einiger Völker (vgl. Abschnitt 9.4.) müssen sich eventuell auch Einheiten zurückziehen. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie beim Rückzug nach dem Kampf, allerdings finden diese Rückzüge nach den entsprechenden Spielrunden statt, also sozusagen zwischen zwei Runden.

6.7. Beispiele für Kämpfe

Die Kämpfe scheinen sehr kompliziert zu sein. Man muß allerdings beachten, daß zumeist nur Infanterie gegen Infanterie kämpft.

Beispiele: In *Porto* stehen 2 Infanterie von Galicien und 2 Infanterie des Sweben. Es ist der Zug des Sweben, daher ist er der Angreifer. Infanterie trifft andere Infanterie in normalen Gebieten (zu denen *Porto* gehört) bei einer 5 oder 6. Beide Seiten haben also 2 Würfel und treffen bei einer 5 oder 6. Sie würfeln gleichzeitig. Galicien würfelt eine 4 und eine 5, d.h. es macht einen Treffer. Die Sweben würfeln eine 3 und eine 4, und erreichen keinen Treffer. Der Swebe verliert nun eine Einheit, eine Einheit bleibt stehen. Die zweite Kampfrunde beginnt und der Swebe (als Angreifer) muß sich zuerst entscheiden, ob er sich zurückzieht. Zieht er seine einzige Einheit zurück, ist der Kampf beendet. Er bleibt aber. Nun darf sich der Galicier zurückziehen. Wenn er beide Einheiten abzieht, ist der Kampf zu Ende. Zieht er nur eine Einheit ab, geht der Kampf weiter. Der Galicier läßt beide Einheiten stehen. Nun würfeln beide erneut. Der Galicier hat wieder zwei Würfel, der Swebe nur noch einen. Der Galicier würfelt zweimal die 6, er macht zwei Treffer. Der Swebe würfelt eine 5 und trifft ebenfalls. Damit ist der Swebe vernichtet und der Galicier besitzt nur noch eine Einheit in *Porto*. Falls der Swebe noch weitere Kämpfe hat, müssen diese nun ausgewürfelt werden, ansonsten beginnt seine Phase 5 (Kontrolle des Bevölkerungslimits).

In *Madrid* stehen zwei Infanterie des Kantaberer die von einer römischen Eliteeinheit angegriffen werden. Die Infanterie trifft nur bei einer 6, die Eliteeinheit bei einer 5 oder 6. In der ersten Runde würfelt der Kantaberer zweimal fünf, kein Treffer. Der Römer würfelt eine fünf, ein Treffer. Daraufhin zieht der Kantaberer die eine Einheit, die noch vorhanden ist, zurück.

In *Madrid* steht ein römisches Kastell und zwei Elite Einheiten. Es greifen drei Infanterie der Kantaberer an. Das Kastell ist noch wie eine Eliteeinheit, wird also nur bei einer 6 getroffen. Der Kantaberer würfelt eine 6 und zwei 5en, er macht einen Treffer, eine Eliteeinheit wird vernichtet (es müssen erst die beweglichen Einheiten herausgenommen werden), der Römer würfelt eine 3, 4 und 5 und trifft einmal. Danach zieht der Römer die Eliteeinheit zurück, nun steht noch ein Kastell gegen zwei Infanterie. Das Kastell würfelt eine 4, trifft nicht, der Kantaberer würfelt eine 5 und eine 6 und trifft einmal, das Kastell ist vernichtet, es wird umgedreht, um anzuzeigen, daß es besiegt wurde. Hier kann kein weiteres Kastell aufgebaut werden.

In *Madrid* stehen eine Infanterie und ein Ritter des Kastiliers, es greifen drei muslimische Infanterie und ein Reiter an. Alle drei Infanterie des Muslimen kämpfen gegen den Ritter, sie treffen nur bei einer 6. Der Reiter gegen die Infanterie des Kastiliers, er trifft bei einer 3-6. Die Infanterie würfelt 1,4,6 nur eine Infanterie trifft. Der Reiter würfelt eine 6 und trifft die Infanterie. Der Kastilier würfelt nur gegen die Infanterie des Muslimen. Sein Ritter trifft bei 4-6, er würfelt eine 4, die Infanterie würfelt eine 5 und beide treffen. Nach der Runde steht noch der kastilische Ritter mit einem Treffer, er darf sich also nicht zurückziehen und der muslimische Reiter mit einer Infanterie. Der Muslime würfelt nun mit dem Reiter eine 3, er benötigt aber eine 4 um den Ritter zu treffen, die Infanterie würfelt eine 6 und macht einen Treffer. Der Ritter würfelt eine 2 und trifft nicht. Nach dem zweiten Treffer ist der Ritter vernichtet.

In *Toledo* steht eine westgotische Festung, zwei Infanterie und ein Feldherr, es greifen drei Reiter, zwei Infanterie und ein Feldherr des Muslimen an. Die Reiter des Muslimen kämpfen gegen die Infanterie, sie treffen bei 2-6 (+1 besser, da ein eigener Feldherr anwesend ist), und würfeln 3,4,5. Sie erreichen drei Treffer, es sind aber nur zwei gegnerische Infanterie da, daher ist ein Treffer 'verloren'. Die beiden Infanterie treffen bei 5 oder 6, sie würfeln eine 2 und eine 5, ein Treffer auf die Festung. Der Westgote läßt die Festung mit 2 Würfeln gegen die Reiter kämpfen. Sie treffen bei 5 oder 6 (eins besser als normal, da ein eigener Feldherr in der Provinz steht). Der dritte Würfel sowie die beiden Infanterie

kämpfen gegen die muslimische Infanterie und treffen bei 4-6. Da heute nicht sein Glückstag ist, macht der Westgote keinen Treffer. In der folgenden Runde hat der Westgote nur noch 2 Würfel für die Festung (die ja schon einen Treffer hat).

In *Avila* steht eine karthagische Infanterie, es greifen zwei Kantaberer an. Der Karthager trifft bei 5 oder 6, der Kantaberer nur bei 6.

7. Bevölkerungslimit

Neben der Anzahl der Einheiten pro Feld ist auch die Gesamtzahl der Einheiten, die ein Volk unterhalten kann begrenzt. Kein Volk darf am Ende seiner Kampfphase (also am Ende seines Zuges in der Phase 5, nach allen Rückzügen) mehr als doppelt so viele Einheiten wie Provinzen haben. Besitzt es mehr Einheiten, müssen entsprechend viele Einheiten vernichtet werden.

Feldherren, Kastelle und Festungen zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu.

Das Bevölkerungslimit wird erst nach allen Kämpfen und Rückzügen kontrolliert. Es ist also erlaubt, überzählige Einheiten in den Kampf zu schicken. Wenn ein Volk nach der Kampfphase zu viele Einheiten besitzt, muß es die überzähligen Einheiten sofort vernichten.

Während beim Versorgungslimit die Anzahl der Einheiten in jedem Gebiet getrennt untersucht wird, wird beim Bevölkerungslimit die Anzahl aller Einheiten insgesamt kontrolliert. Diese Regel wurde eingeführt, um zu verhindern, daß ein Spieler Einheiten "spart". Sobald ein Spieler sieht, daß sein Volk zu viele Einheiten besitzt oder besitzen wird, muß er aktiv werden, d.h. neue Gebiete besetzen.

Beispiel: Ein Volk hat vier Gebiete besetzt, aber insgesamt 9 Einheiten (ohne Festungen, Kastelle und Feldherren), d.h. das Volk muß am Ende seiner Runde eine Einheit abbauen.

8. Siegpunkte

In HISPANIA bekommt man während des gesamten Spieles Siegpunkte. Diese Punkte werden am besten von einem Spieler für alle aufgeschrieben. Jedes Volk bekommt Siegpunkte, aber nicht für die gleichen Dinge. Auf dem Zettel SIEGPUNKTE steht jeweils für jede Farbe getrennt, wann ein Volk dieser Farbe Siegpunkte bekommt.

Siegpunkte kann man für verschiedene Erfolge bekommen, am häufigsten werden am Ende bestimmter Runden (dies sind Runde 3, 5, 7, 10, 13, 15 und 19) die Gebiete gewertet, die das Volk besetzt hält. Auf dem Zettel SIEGPUNKTE steht, wieviele Punkte es für ein Gebiet jeweils gibt. Dabei ist egal, mit welchen und mit wievielen Einheiten man in einem Gebiet steht. Die Gebiete, die einem unterworfenen Volk (vgl. Abschnitt 9.6) gehören, gelten wie von eigenen Truppen besetzt).

Beispiel: Nach Runde 3 kontrolliert der Lusitaner *Porto*, *Salamanca*, *Alcántara*, *Tierra de Campos* und *Avila*. Für *Porto* bekommt er 3 Punkte, für *Salamanca* 1 für *Alcántara* und *Tierra de Campos* je 0.5 für *Avila* keine Punkte, insgesamt also 5 Punkte. Blau erhält also 5 Siegpunkte für Lusitanien. Zudem bekommt er in Runde 3 auch noch Siegpunkte für den Karthager.

Neben dem Besetzen von bestimmten Gebieten zu bestimmten Runden, können manche Völker zusätzlich Siegpunkte durch die Vernichtung bestimmter gegnerischer Einheiten bekommen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man bekommt Siegpunkte für ein bestimmtes Volk (so bekommt der Iberer 2 Punkte für jede karthagische Infanterie), oder für eine bestimmte Glaubensrichtung, (so bekommt der Byzantiener 2 Punkte für jede mohammedanische Einheit). Als mohammedanische Einheit gilt jede Einheit, die einen Halbmond auf ihrem Spielstein hat (dies sind: Muslime, Sevilla, Badajoz, Valencia, Granada, Zaragoza und Almoraviden). Als christliche Einheiten gelten die Einheiten der anderen Völker.

Diese Punkte bekommt man immer, man kann sie also in jeder Runde bekommen. Sie sind nicht an die Eroberung eines Gebietes

gebunden. Man kann also ein Gebiet angreifen, Einheiten vernichten, sich zurückziehen und bekommt trotzdem Siegpunkte für die vernichteten Einheiten. Es zählen allerdings grundsätzlich nur solche Einheiten, die während des eigenen Zuges vernichtet wurden. War ein anderes Volk an der Reihe, hat angegriffen und dabei Einheiten verloren, bekommt man keine Siegpunkte. Diese Siegpunkte sind auf dem Zettel mit den Siegpunkten für die eigenen Völker unter "Immer im eigenen Zug" angegeben. Diese Siegpunkte kann der Spieler bekommen, solange er Einheiten dieses Volkes auf dem Spielbrett hat.

Wer am Ende des Spieles die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Szenarium (B) starten bestimmte Farben mit positiven Siegpunkten, um eine ausgeglichene Situation zu erreichen. Diese Punkte werden natürlich hinzugerechnet. Es ist möglich, Bruchteile von Siegpunkten zu bekommen und man gewinnt auch dann, wenn man nur 0.5 Siegpunkte mehr erreicht als der Zweite.

Auf S. 19 stehen die "durchschnittliche Siegpunkte", die man mit einem Volk bis zu einer bestimmten Runde erreichen kann. Anhand dieses Durchschnittswertes erkennt man, wie die einzelnen Spieler bzw. Völker sich entwickelt haben. Die Werte sind nur zur Orientierung gedacht an, Unterschiede von 20% sind also durchaus im Bereich des Wahrscheinlichen.

9. Spielablauf

Auf dem Zettel SPIELABLAUF steht, welche Völker in welcher Runde Nachschub bekommen und welche Sonderregeln für diese Völker in einer bestimmten Runde gelten. Während des Spieles gibt es einige besondere Ereignisse, wie Invasionen und Umwandlungen, die weiter unten erklärt werden.

Unter der Spielrunde steht jeweils zuerst (fett gedruckt) der Name des Volkes, das in dieser Runde Nachschub bekommt, danach welche Einheiten und woher sie erscheinen. Steht bei einem Feldherren nicht dabei, woher er kommt, kann er beliebig auf einem eigenen Feld aufgebaut werden.

Auf dem Zettel SPIELABLAUF steht auch, wann und welche besonderen Regeln für die einzelnen Völker gelten (vgl. Abschnitt 11) und wann ein Volk eine Invasion oder eine Umwandlung hat.

9.1. Invasionen

Zu bestimmten Zeiten erschienen in Spanien fremde Völker, die innerhalb weniger Jahre die gesamte Landkarte des Landes veränderten. Um diese großen Umschichtungen innerhalb kurzer Zeit zu simulieren, gibt es in Hispania die INVASION. Während einer Invasion ändert sich die Zugreihenfolge für dieses eine Volk. Es hat zwei Bewegungsphasen und zwei Kampfphasen (aber nicht zweimal Einkommen).

1. Einkommen berechnen und neue Einheiten erwerben.
2. Neue Einheiten aufstellen.
3. Bewegen und Kontrolle des Versorgungslimits.
4. Kämpfen (keine Kontrolle des Versorgungslimits).
5. Bewegen und Kontrolle des Versorgungslimits.
6. Kämpfen und Kontrolle des Versorgungslimits in den Kampfgebieten.
7. Kontrolle des Bevölkerungslimit.

Das Volk mit INVASION darf daher nach seinem Aufbau zuerst bewegen, dann kämpfen und anschließend noch einmal mit allen, einigen oder keiner seiner Einheiten bewegen und kämpfen. Jede Einheit hat in jeder der beiden Bewegungsphasen ihre normale Bewegungsweite.

Zudem haben die Völker mit Invasion den Vorteil, daß sie mit einer Einheit zusätzlich angreifen dürfen, d.h. sie dürfen mit zwei Einheiten mehr, als in dem Feld das Versorgungslimit beträgt, angreifen. Nach der ersten Kampfphase wird das Versorgungslimit in den umkämpften Gebieten nicht kontrolliert, d.h., wenn nach dem Kampf mehr Einheiten als erlaubt in einem Feld stehen, dürfen sie dort stehen bleiben. Allerdings müssen sie nach jeder Bewegungsphase und nach der zweiten Kampfphase auf das Versorgungslimit achten. (Nach jeder Bewegungsphase muß in den Gebieten, in denen keine fremden Einheiten standen, das

Versorgungslimit kontrolliert werden, nach der 2. Kampfphase in den Gebieten, in denen in dieser Phase gekämpft wurde). Einige Völker haben während ihrer Invasion noch zusätzliche Vorteile, wie +1 zu allen Würfeln (Glaubenseifer, vgl. unten), keine Rücksichtnahme auf Versorgungslimits etc. Dies wird unter Abschnitt 11, "Sonderregeln der Völker", jeweils aufgeführt und steht zusätzlich auf dem Zettel SPIELABLAUF.

9.2. Doppelzug

Ein Doppelzug ist ähnlich wie eine Invasion, bloß dürfen nicht alle eigenen Einheiten zweimal ziehen und kämpfen, sondern nur eine Gruppe von Einheiten und zwar die, die am Ende der ersten Bewegung mit einem bestimmten Feldherren im gleichen Feld stehen. Es gibt im Spiel zwei Völker, die einen Doppelzug benutzen dürfen: In Runde 14 die Muslime mit Al Mansur und in Runde 16 die Franken mit Ramirez. Nur die Einheiten, die im gleichen Feld mit dem Feldherren stehen, dürfen zweimal ziehen und sie müssen als ein Stapel ziehen, d.h. alle Einheiten müssen den gleichen Weg gehen. Wie bei der Invasion dürfen zwei Einheiten mehr als das normale Versorgungslimit angreifen, allerdings gilt dies nur für die beiden Angriffe des Feldherren, alle anderen Angriffe müssen sich an die normalen Regeln halten.

9.3. Glaubenseifer

In Runde 11 haben die Muslime eine Invasion, in Runde 18 die Almoraviden. Während der ersten Phase der Invasion (also die erste Bewegung und der erste Kampf) müssen sich diese Völker an keinerlei Versorgungslimit halten (sie können also z.B. mit 12 Einheiten in Toledo einfallen) und sie bekommen bei allen Kämpfen +1 zu jedem Würfelwurf (sie treffen also wesentlich besser). Wenn Einheiten während der ersten Phase zusammen mit einem Feldherren kämpfen, bekommen sie sogar +2 zu ihren Würfeln, während allen Kampfrunden, allerdings ist der Wurf einer "1" nie ein Treffer. (Ein Reiter im Angriff gegen eine Infanterie würde bei +2 immer treffen, doch ein Wurf von einer "1" ist kein Treffer). Diese Vorteile gelten jedoch nur für die erste Kampfphase der Invasion, in der zweiten Phase (Phase 6, vgl. Abschnitt 9.1.) bekommen die Einheiten keinen Würfelbonus und müssen das Versorgungslimit wie für Invasionen normal beachten ... ihr Glaubenseifer ist erlahmt.

9.4. Umwandlungen

Während der spanischen Geschichte sind nicht nur neue Völker von außen eingewandert, es sind auch neue Reiche aus den untergegangenen entstanden. Um dies zu simulieren, wird an einigen Stellen im Spiel ein Volk aus dem Spiel genommen und gegen ein neues ausgetauscht. Zumeist hat dieses neue Volk dann andere Regeln und wird deswegen als eigenes Volk geführt. Die genauen Regeln, wann und wie ein Volk umgewandelt wird, stehen unter Abschnitt 11.

Es gibt drei Phasen von Umwandlungen:

In Runde 5 zerbricht das römische Reich, allerdings bleiben einige Regionen, die an den römischen Traditionen festhalten. Alle diese einzelnen Regionen werden im Spiel unter den Begriff "Hispano-Romanos" gesammelt, obgleich es nie ein geschlossenes Königreich mit diesem Namen gab.

Nach dem Einfall der Muslime zerbricht das westgotische Reich. Aus seinen Trümmern entstehen verschiedene kleine christliche Königreiche und Herzogtümer, die sich aber zuerst vor allem gegenseitig bekämpfen. Im Spiel werden die Westgoten nach Runde 12 zu Kastilien umgewandelt, die Sweben zu Leon und die Basken zu Navarra. Dies entspricht zwar nicht der Historie, ist aber für den Spielablauf notwendig.

In Runde 14 zerbricht das muslimische Kalifat von Córdoba. Daraus entstehen einige unabhängige Herrschaften (die sogenannten Taifa Königreiche), die sich und die christlichen Regionen bekämpfen. Auch hier gilt, wie bei der Umwandlung der christlichen Königreiche, daß vor allem dem Spielfluß Rechnung getragen wurde. Es entstehen die Reiche Zaragoza, Granada, Valencia und Sevilla.

Bei einer Umwandlung verfällt das bisher angesparte Einkommen. Das neue Volk beginnt also wieder bei 0. Die Anzahl der Einheiten, die das neue Volk bekommt, wird unter Abschnitt 11

beschrieben.

9.5. Übernahme von Festungen

Festungen werden nicht aus dem Spiel genommen, wenn sie besiegt wurden, sondern der Spielstein wird umgedreht. Jedes Volk, das eigene Festungsspielsteine besitzt, darf nun diese Festung übernehmen. Der umgedrehten Spielstein wird gegen einen eigenen Festungsstein ausgetauscht und dann aufgedeckt, die Festung also wieder aufgebaut. Um eine Festung aufzubauen, muß das Volk eine beliebige eigene Einheit in dem Feld mit der Festung opfern, d.h. aus dem Spiel nehmen. Für so übernommene Festungen gelten die gleichen Regeln wie für gekaufte Festungen.

9.6. Unterwerfen

Die Völker in Hispania sind unterschiedlich stark. Um nicht von einem gegnerischen Volk zerrieben zu werden, kann man sich unterwerfen, d.h. man erkennt das andere Volk als Herrscher an. Dadurch hat man zwar gewisse Nachteile, verhindert aber seine eigene Vernichtung. Der Herrscher bekommt einige Vorteile von einem unterworfenen Volk.

Wie unterwirft man andere Völker?

Ein Volk darf bzw. muß sich unterwerfen, wenn es nur noch eine bestimmte Anzahl von Provinzen kontrolliert und in einer dieser Provinzen angegriffen wird. Die genaue Anzahl der Provinzen, die man haben darf, bevor man sich unterwerfen kann, steht auf dem Zettel SPIELABLAUF. Die Anzahl unterscheidet sich bei den einzelnen Völkern. Es ist nur die Anzahl der Provinzen, die man kontrolliert, von Bedeutung nicht das Einkommen, die Anzahl der Einheiten etc. Man darf bzw. muß sich einem anderen Volk nur dann unterwerfen, wenn man von diesem Volk angegriffen wird.

Nach einer Kampfrunde, wenn keine Seite vernichtet wurde, darf bzw. muß sich der Verteidiger unterwerfen. Unterwirft sich ein Volk, finden keine Kämpfe mehr zwischen den beiden Völkern statt. Alle Einheiten des Angreifers, die noch in Provinzen des Verteidigers (also des Unterworfenen) stehen, müssen sich zurückziehen.

Wichtig: Man muß immer eine Kampfrunde kämpfen. Erst danach darf bzw. muß sich eine Seite unterwerfen, wenn noch beide Seiten Einheiten in dieser Provinz haben. Es ist erlaubt, ein Volk in mehreren Provinzen anzugreifen, um sicher zu gehen, daß man es unterwerfen kann. Bei Erfolg müssen sich dann aber alle Angreifer zurückziehen, auch die, die noch nicht gekämpft haben.

Nicht alle Völker dürfen sich unterwerfen und nicht jedes Volk darf andere unterwerfen. Welchen Völkern man sich unterwerfen darf und welche Völker man unterwerfen kann, steht auf dem Zettel SPIELABLAUF.

Nur die Römer, die Westgoten und die Muslime dürfen und können andere Völker unterwerfen. Manche Völker können sich unterwerfen, d.h. der Spieler hat die freie Entscheidung, ob er sich unterwirft oder "frei" weiterspielen will, andere Völker müssen sich unterwerfen, dann ist die Aktion ein Automatismus. Sobald das Volk nur noch eine begrenzte Anzahl von Provinzen kontrolliert und von dem anderen Volk angegriffen wird, unterwirft es sich automatisch.

Es ist nicht möglich, eine Unterwerfung abzulehnen, egal ob sie freiwillig oder automatisch erfolgt.

Beispiel: Der Baske muß sich dem Westgoten unterwerfen, wenn er drei oder weniger Gebiete hat und vom Westgoten angegriffen wird. Der Westgote ist am Zug und greift Pyrenäen Ost, eines der drei Gebiete des Basken an. Nach der ersten Kampfrunde ist keine Seite vernichtet und der Baske muß sich unterwerfen. Danach muß sich der Westgote aus Pyrenäen Ost (und aus anderen Gebieten, in denen Basken stehen) zurückziehen. Wäre eine Seite vernichtet worden, müßte sich der Baske nicht unterwerfen und der Westgote müßte noch einmal angreifen.

Folgen des Unterwerfens

Wenn man sich unterwirft, darf man nicht mehr gegen das andere Volk kämpfen (das andere darf auch nicht mehr angreifen). Man

kann aber weiterhin andere Völker angreifen, auch, wenn sich diese Völker dem gleichen Herrscher unterworfen haben. Als Unterwerfener bekommt man nur noch die Hälfte seines Einkommens, die andere Hälfte bekommt das herrschende Volk. [Ausnahme: Die Römer, die ja überhaupt kein Einkommen erhalten, bekommen auch durch Unterworfenen kein Einkommen]. Es wird zu Gunsten des Unterworfenen gerundet. Das Einkommen wird dem Herrscher in dem Zug des Unterworfenen gutgeschrieben. Dadurch ist es möglich, daß der Herrscher über 4 Einkommenspunkte anspart. In diesem Fall bekommt er sofort eine Infanterie, die jedoch, bis er an der Reihe ist, neben der Karte abgelegt wird. (vgl. auch Abschnitt 2.2.).

Ein unterworfenen Volk bekommt auch nur noch die Hälfte der Siegpunkte. Allerdings verfällt die andere Hälfte der Siegpunkte. Es werden normal die Siegpunkte in jeder Runde ausgerechnet und danach halbiert, Brüche werden auch aufgeschrieben, man kann durchaus 0,25 Siegpunkte bekommen. Der Herrscher darf die Gebiete des Unterworfenen für sich zählen, als ob er dort eigene Einheiten stehen hätte. Dadurch kann es passieren, daß ein Gebiet zweimal in einer Runde zählt, einmal für den Unterworfenen (allerdings nur die Hälfte) und einmal für den Herrscher. Die beiden Völker gelten als verbündet. Sie dürfen durch die Einheiten des anderen Volkes hindurchziehen (wenn es der andere Spieler erlaubt), aber nicht in einem Feld stehenbleiben, in dem Einheiten des anderen Volkes stehen. Der Unterworfenen zieht normal entsprechend der Zugreihenfolge.

Ende des Unterwerfens

Ein Volk das Unterworfen ist, bleibt solange unterworfen bis der Unterwerfer zusammenbricht, dies ist unter folgenden Bedingungen der Fall:

Alle Völker, die vom **Römer** unterworfen wurden, sind wieder frei am Ende von Runde 5 (nachdem alle Siegpunkte abgerechnet worden sind!!), wenn sich der Römer in den **Hisp-Rom** umwandelt. Der **Hisp-Rom** kann keine anderen Völker unterwerfen. Am Ende von Runde 5 sind auch alle vom **Karthager** unterworfenen wieder frei (nachdem alle Siegpunkte abgerechnet worden sind!!), wenn vorher schon keine Einheiten des Karthagens mehr auf der Karte sind, sind die Völker natürlich sofort frei. Die vom **Westgoten** Unterworfenen sind sofort wieder frei, wenn Toledo an den Muslimen fällt. Die vom **Muslimen** Unterworfenen sind am Ende von Runde 14 wieder frei (nach der Berechnung der Siegpunkte).

Wenn ein Volk wieder unabhängig ist, muß es keinerlei Einschränkungen mehr erleiden.

10. Beschreibung der Einheiten

Im folgenden werden die Einheiten noch einmal kurz zusammenfassend beschrieben.

10.1. Infanterie

Ist der vorherrschende Einheitentyp. Sie kann sich 2 Felder weit bewegen, mit Führer 3. Sie trifft normalerweise andere Infanterie bei 5 oder 6. Alle anderen Einheiten nur bei einer 6. Infanterie kostet 4 Einkommenspunkte.

10.2. Elite

Elite bewegt sich 3 Felder weit, mit Führer 4. Sie kämpft wie Infanterie, wird aber um eins schwerer getroffen, also nur bei einer 6 von Infanterie und Festungen. Elite kann nicht gekauft werden. Römer und Almoraviden haben als einzige Völker Eliteeinheiten.

10.3. Reiter

Können sich 4 Felder weit bewegen, mit Führer 5. Wenn sie selber angreifen, treffen sie bei 3-6 Infanterie und werden von Infanterie nur bei einer 6 getroffen. Verteidigen sich Reiter oder sind sie im Gebirge werden sie wie Infanterie behandelt. Reiter können nicht gekauft werden.

10.4. Ritter

Ritter können sich wie Infanterie nur 2 Felder weit bewegen, mit Führer 3. Sie treffen in normalen Gebieten eins besser als Infante-

rie. Zudem sind sie erst beim 2. Treffer vernichtet (haben aber nur einen Angriffswürfel). Nur christliche Völker haben Ritter. Ein Ritter kostet 6 Einkommenspunkte. Ritter dürfen sich nicht zurückziehen, wenn sie einen Treffer bekommen haben (Ritterehre).

10.5. Kastelle

Nur der Römer hat Kastelle. Sie können sich nicht bewegen oder zurückziehen und nicht gekauft werden. Sie erscheinen in Runde 4 und 5 in jeder Provinz, durch die eine römische Einheit gezogen ist, sowie in Provinzen in denen eine römische Einheit am Ende der römischen Kampfphase steht. Die Kastelle müssen aufgebaut werden, wenn möglich. Die Kastelle zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu, aber zum Versorgungslimit, begrenzen also für den Römer die Anzahl der Einheiten, die in diesem Feld stehen können. Es kann immer nur ein Kastell in einem Feld stehen, wird das Kastell zerstört, kann dort kein neues Kastell aufgebaut werden. Um dies anzuzeigen, wird der Spielstein einfach umgedreht. Sie kämpfen wie die entsprechenden römischen Einheiten: Bis Runde 5 einschließlich als Elite, danach (Runde 6 und weitere) als Infanterie. Die Kastelle bleiben auch nach der Umwandlung des Römers zum **Hisp.Rom.** auf der Karte, die Gebiete gehören dem **Hisp. Rom.**, er bekommt Einkommen von diesen Provinzen und kann dort Einheiten aufbauen, er bekommt auch Siegpunkte, wenn in einem Gebiet nur ein Kastell steht. Stehen Kastelle und Infanterie oder Elite in einem Gebiet, dann muß zuerst die Infanterie bzw. Elite besiegt werden (bzw. sich zurückziehen) bevor das Kastell einen Treffer erhalten kann bzw. darf.

10.6. Festungen

Festungen können sich nicht bewegen oder zurückziehen und haben 3 Angriffswürfel. Bekommt eine Festung im Kampf einen Treffer, hat sie nur noch zwei Angriffswürfel, nach dem 2. Treffer nur noch einen Angriffswürfel. Wenn eine Festung in einem Kampf nicht vernichtet wurde, gilt sie, egal ob sie einen oder zwei Treffer erhalten hatte, nach dem Kampf als aufgebaut und hat wieder 3 Angriffswürfel. Festungen sind erst vernichtet nach 3 Treffern, werden dann aber nicht aus dem Spiel genommen, sondern nur umgedreht. Sie können durch die Opferung einer Einheit wieder aufgebaut werden, auch von anderen Völkern. Eine Festung kostet 8 Einkommenspunkte, wenn man sie normal erwirbt. Die ersten Festungen erscheinen mit dem Westgoten, der sie jedoch nicht kaufen muß (vgl. Abschnitt 11.3.). Festungen zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu aber zum Versorgungslimit, jedoch nur als eine Einheit. Festungen bringen einen Nachteil beim Überrennen: Der Gegner benötigt nur genausoviele Einheiten, wie man selber in einem Feld stehen hat, um dieses zu überrennen.

10.7. Feldherr

Feldherren können nicht gekauft werden, sondern sie erscheinen nach dem **SPIELABLAUF** zu bestimmten Zeiten. Wenn ein Feldherr erscheint ohne daß das Feld angegeben ist, in dem er erscheint, kann man ihn beliebig auf ein eigenes Feld setzen. Feldherren bleiben normalerweise nur eine Runde auf dem Spielplan und verschwinden dann in der folgenden Runde zu Beginn des Zuges ihres eigenen Volkes.

Feldherren bringen Vorteile bei der Bewegung und beim Kampf. Einheiten, die mit einem Feldherren zusammen sind, können sich ein Feld zusätzlich bewegen und Gebirge überwinden, ohne stehen zu bleiben. Ziehen Feldherren allein, können sie sich drei Felder weit bewegen. Im Kampf verbessern sie den Wurf der eigenen Einheiten im gleichen Feld um eins. Zudem dürfen mit einem Feldherren 2 Einheiten mehr als das normale Versorgungslimit ein Gebiet angreifen, (z.B. Versorgungslimit 3, dann dürfen 5 Einheiten mit dem Feldherren angreifen). Wenn ein Feldherr allein in einem Feld mit gegnerischen Einheiten in der Kampfphase steht, ist der Feldherr vernichtet.

Feldherren zählen nicht zum Bevölkerungs- und Versorgungsli-

11. Sonderregeln für die Völker

11.1. Rot:

Iberer

Am Ende von Runde 3 werden alle noch vorhandenen Iberereinheiten in römische Eliteeinheiten umgewandelt. Danach gibt es keine Iberer mehr im Spiel. Das angesparte Einkommen der Iberer verfällt.

Hispano-Romanos

Die Hispano-Romanos entstehen am Ende von Runde 5. Bis zu 8 römische Eliteeinheiten werden in Hispano-Romanos-Infanterie umgewandelt, die übrigen römischen Eliteeinheiten verschwinden vom Spielplan. Die Kastelle bleiben auf dem Spielplan, kämpfen aber nun wie normale Infanterie. Der Hispano-Romano darf keine neuen Kastelle aufbauen. Felder, in denen nur Kastelle stehen, zählen für die Hispano-Romanos auch als besetzte Felder sowohl für die Berechnung der Siegpunkte mit wie zum Einkommen. Der Hisp. Rom. darf in diesen Provinzen neue Einheiten aufbauen. Das Kastell bleibt in dem Gebiet und kämpft für den Hispano-Romano mit. Der Hisp. Rom. muß sich dem Westgoten bei 3 oder weniger Gebieten unterwerfen, die Gebiete, in denen nur Kastelle stehen, zählen hinzu.

Römer

Die Römer haben nur Eliteeinheiten und Kastelle. Sie bekommen neue Einheiten als Nachschub aus *Narbonne* oder von See. Die Römer haben in Runde 4 eine Invasion, wobei sie von See oder aus *Narbonne* kommen können. Sie dürfen ihren Nachschub beliebig zwischen den beiden Aufmarschgebieten aufteilen, also z.B. 2 Einheiten von See und 11 aus *Narbonne*. In Runde 4 und 5 wird in jedem Gebiet, durch das eine römische Einheit durchzieht oder in dem am Ende der Kampfphase des Römers eine Einheit steht, ein Kastell aufgebaut. In jedem Gebiet wird maximal ein Kastell aufgebaut, wird dieses zerstört, kann dort kein neues Kastell mehr errichtet werden. Der Römer muß in jeder Provinz, in der es möglich ist ein Kastell errichten. Die Kastelle zählen nicht zum Bevölkerungslimit hinzu, aber zum Versorgungslimit, begrenzen also für den Römer die Anzahl der Einheiten, die in diesem Feld stehen können. Am Ende der Runde 5 werden die Römer in Hispano-Romanos umgewandelt. Die Kastelle bleiben stehen, kämpfen aber nur noch wie normale Infanterie. Es ist durchaus möglich, daß bis zum Ende des Spieles Kastelle stehen bleiben. Für Felder, in denen ausschließlich Kastellen stehen, erhält der Hisp. Rom. Siegpunkte und Einkommen.

Sind in einem Gebiet Kastelle und andere Einheiten des Römers bzw. Hisp. Rom. dann müssen zuerst alle anderen Einheiten vernichtet werden (bzw. sich zurückziehen), bevor das Kastell getroffen wird.

In Runde 5 bekommt der Römer zusätzliche Siegpunkte, wenn er ganze Regionen erobert hat. Hat Rom alle Gebiete, die zu Südspanien gehören (vgl. Seite 2 und Abschnitt 8, S. 10) erobert, erhält er 4 zusätzliche Siegpunkte, hat er ganz Mittelspanien erobert, bekommt er einen zusätzlichen Punkt und bei ganz Ostspanien (inklusive der Inseln) 2 zusätzliche Siegpunkte. Zudem kann er 5 Punkte bekommen, wenn er den Feldherren Viriathus (Lusitaner, blau) in dem römischen Zug vernichtet. Viriathus ist nicht vernichtet, wenn er sich zurückzieht, allerdings ist dadurch Lusitanien unterworfen.

Sweben

Die Sweben erscheinen in Runde 6 mit dem Feldherren Hermerich und einer Invasion. Hermerich bleibt in Runde 6 und 7 bei den Sweben. Am Ende der Runde 13 wandeln sich die Sweben in Leon um, maximal 6 Einheiten können umgewandelt werden (4 Infanterie, 1 Festung 1 Ritter).

Franken

Franken erscheinen in Runde 9. Sie bekommen erst ab einschließlich Runde 10 Einkommen. Sie können Ritter und Festungen aufbauen. In Runde 12 bekommt der Franke Nachschub aus *Narbonne*: Den Feldherren Roland, 2 Ritter und 3 Infanterie. Roland und fränkische Ritter dürfen sich in dieser Runde und in Runde 13 bis der Franke wieder am Zug ist, nicht zurückziehen, wenn sie angreifen oder angegriffen werden, sie kämpfen bis zur

eigenen oder der gegnerischen Vernichtung. Dies gilt auch dann, wenn die Ritter noch keinen Treffer bekommen haben. Fränkische Infanterie darf sich zurückziehen. In der Runde 13 dürfen sich die fränkischen Ritter wieder normal zurückziehen, wenn sie selber am Zug sind (dann verschwindet ja auch Roland, die Ritter bleiben). In Runde 13 darf der Franke auf bis zu 5 Infanterie aufstocken. Ritter und Festungen zählen nicht mit. Hat der Franke bereits 5 oder mehr Infanterie auf dem Spielplan, bekommt er keinen Nachschub in dieser Runde. Nachdem der Franke den Nachschub bekommen hat, kann er noch normal neue Einheiten kaufen. In *Barcelona* kann der Franke in Runde 13 eine Festung aufbauen, ohne Kosten, wenn er noch einen Festungsspielstein hat. Gegnerische Einheiten, die dort stehen müssen sich zurückziehen oder sind vernichtet.

In Runde 16 erhält der Franke Nachschub aus *Narbonne* und zwar den Feldherren Ramirez, 3 Infanterie und 2 Ritter. Die Ritter sind keine fränkischen Ritter, sondern mit "Kreuzzug" beschriftet, werden aber vom Franken geführt. Am Ende der Runde verschwinden die Ritter und Ramirez wieder, die Infanterie darf bleiben. Die Einheiten mit Ramirez dürfen einen Doppelzug durchführen, d.h. zweimal ziehen und kämpfen. Die "Kreuzzug"-Ritter können vom Franken nicht nachgebaut werden.

[Historische Anmerkung: Ab Runde 16 kann man die Franken auch als Aragon bezeichnen, es wurden aber keine eigenen Spielsteine dafür beigelegt.]

Leon

Leon entsteht am Ende von Runde 13 aus den Einheiten der Sweben. Maximal 6 Infanterie-Einheiten der Sweben können umgewandelt werden, der Rest verschwindet. Dafür bekommt Leon 4 Infanterie, einen Ritter und eine Festung. Leon darf nur in Gebieten aufbauen, in denen auch schwebische Einheiten standen und nur die gleiche Anzahl. Leon kann Ritter und Festungen aufbauen und bis 8 Einkommenspunkte sparen.

Valencia

Valencia entsteht am Ende von Runde 14. Es bekommt in *Valencia* eine Festung. Steht dort eine, kann es diese ohne Kosten übernehmen. Nicht-muslimische Einheiten, die in *Valencia* stehen, müssen sich zurückziehen oder sind vernichtet. muslimische Einheiten in diesen Gebieten werden vernichtet. Zusätzlich kann sich Valencia zwei Gebiete aussuchen aus *Mallorca*, *Ibiza*, *Denia*, *Cartagena*, *La Manch*. Allerdings nur, wenn das Gebiet muslimisch oder unbesetzt war. Die muslimische Einheiten in den von Valencia ausgewählten Gebieten werden weggenommen. Valencia sucht sich seine Gebiete nach dem Volk Zaragoza und vor dem Volk Granada aus. Valencia bekommt 5 Einheiten, die es beliebig verteilen kann, auch über das Versorgungslimit und Bevölkerungslimit hinaus (z.B. alle fünf Einheiten in *Valencia*). Dies gilt nur für den Aufbau, danach muß sich Valencia an alle Regeln normal halten. Steht in dem zweiten oder dritten Gebiet auch eine Festung, so kann sie diese übernehmen, muß dafür aber eine Infanterie opfern.

Grün

Basken

Die Basken können sich den Römern bei drei oder weniger Gebieten unterwerfen, sie müssen aber nicht. Wenn sich die Basken unterwerfen wollen, können dies die Römer nicht ablehnen. Den Westgoten müssen sich die Basken bei drei oder weniger Gebieten unterwerfen. Die Basken werden am Ende von Runde 13 in Navarra umgewandelt. Alle baskischen Einheiten werden zu Infanterie von Navarra.

Galicier

Der Galicier muß sich dem Westgoten bei 2 oder weniger Gebieten unterwerfen. Er darf sich keinem anderen Volk unterwerfen

Vandalen

Die Vandalen erscheinen in Runde 6 durch einen speziellen Zug. Zuerst darf der Vandal alle seine Einheiten in einem Stapel drei Felder weit bewegen, auch durch Felder mit gegnerischen Einheiten. Er kann in den durchzogenen Gebieten nicht kämpfen, muß aber auch keine Einheiten dort stehen lassen. Die gegnerischen Einheiten, die dort stehen, dürfen mit jeder Einheit einmal würfeln, ob sie eine Vandaleninfanterie beim Durchzug treffen. Anschließend hat der Vandal noch eine normale Invasion, d.h. er hat in Runde 6 insgesamt 3 Bewegungsphasen.

Der Vandal bekommt u.a. Siegpunkte für jede Einheit, die nach Afrika zieht. Sobald die Einheit in Afrika ist, gilt sie als aus dem Spiel, sie kann nicht zurückziehen. Um nach Afrika überzusetzen, muß man am Beginn der Bewegungsphase in Gibraltar oder Cádiz stehen.

Muslime

Die Muslime erscheinen in Runde 11 mit einer Invasion. Sie erscheinen in Afrika und setzen nach Cádiz oder Gibraltar über, dies ist das erste Feld der Bewegung. Zugleich können sie in einem weiteren beliebigen Küstenfeld (Felder mit Anker) landen und von dort normal ziehen. Das erste Feld der Bewegung ist das Küstenfeld. Sie können die Einheiten beliebig zwischen den beiden Angriffen aufteilen. Im ersten Zug der Invasion (also der ersten Bewegung- und der ersten Kampfphase) hat der Muslime Glaubenseifer, d.h. er bekommt +1 zu allen Kampfwürfen, zudem muß er sich an kein Versorgungslimit halten, er kann also mit beliebig vielen Einheiten angreifen (z.B. 12 Einheiten in Toledo). Er muß sich aber an die normalen Regeln für das Überrennen von gegnerischen Provinzen halten. In der zweiten Phase der Invasion gelten wieder die normalen Regeln. Sobald der Muslime Toledo erobert hat, geben die westgotischen Festungen auf, wenn in dem entsprechenden Feld keine Infanterie mehr steht. Wenn der Muslime in der ersten Phase der Invasion Toledo erobert, geben die westgotischen Festungen auch schon in der 2. Phase der Invasion auf. (Es ist natürlich erlaubt nur auf die Infanterie zu schießen).

Der Muslime kann während Runde 11 oder Runde 12 das Spielfeld mit maximal 5 Einheiten nach Narbonne verlassen. Für jede Infanterie oder Reitereinheit, die nach Narbonne abzieht, bekommt Grün 4 Siegpunkte. Einheiten, die nach Narbonne ziehen, sind aus dem Spiel.

In Runde 12 kann der Muslime auf 13 Infanterie und 3 Reiter aufstocken. Der Nachschub kommt über See. Es gelten die normalen Regeln, d.h. er muß südlich von Cuenca landen und kann somit nicht mehr nach Narbonne in dieser Runde kommen (außer Reiter mit Feldherren, wenn keine fremden Einheiten im Weg stehen).

Der Muslime erhält sein Einkommen nur in Gebieten, in denen er eine Festung unterhält und durch Unterworfenen (Lusitaner bzw. Badajoz). Unterworfenen bezahlen die Hälfte (abgerundet auf 0.5) ihres Einkommen an den Muslimen. (vgl. 2.2. S. 4)

In Runde 14 bekommt der Muslime den Feldherren Al Mansur, der bis zu 3 Berber (Einheiten, auf denen Berber steht) anwerben kann. Er muß aber 2 Siegpunkte für jeden Berber bezahlen (nicht Einkommenspunkte). Der Vorteil der Berber ist, daß sie nicht zum Versorgungs- und Bevölkerungslimit zählen, und von allen gegnerischen Einheiten nur bei einer 6 getroffen werden (auch von Rittern, oder Einheiten mit Feldherrenbonus). Zudem treffen sie alle Einheiten bei einer 5 oder 6, auch Ritter und Festungen,

allerdings auch Infanterie. Sie treffen auch im Gebirge bei 5 oder 6. Der Feldherrenbonus von Al Mansur zählt für die Berber nicht mehr hinzu. Die Berber müssen mit Al Mansur ziehen und kämpfen. Al Mansur hat in dieser Runde einen Doppelzug. Die Berber verschwinden am Ende der Runde 14.

In Runde 14 bekommt der Muslime Punkte für 'befreite' Gebiete. Dies sind Provinzen, in denen christliche Einheiten standen und die der Muslime erobert hat.

Am Ende der Runde 14 bricht das muslimische Reich zusammen. Grün behält die Gebiete, die keines der anderen Völker (Zaragoza, Valencia, Granada) haben will und maximal 12 Einheiten in diesen Gebieten (Reiter und Infanterie) sowie alle Festungen. Grün sind folgende Gebiete sicher (d.h. sie werden nicht von Zaragoza, Valencia oder Granada beansprucht), sofern er sie vorher erobert hat: Toledo, Sevilla, Córdoba, Cádiz und Sierra Morena.

Navarra

Entsteht am Ende von Runde 13 aus den Basken. Jede baskische Infanterie wird in eine von Navarra umgewandelt. In Runde 15 bekommt Navarra (als Nachschub) einen Ritter, eine Infanterie und den Feldherr Sancho. Navarra darf nur einen Ritter maximal haben. Hat er den Ritter aus irgendwelchen Gründen schon vorher aufgebaut und bis dahin nicht wieder verloren, bekommt es in Runde 15 den Ritter nicht.

Sevilla

Entsteht am Ende von Runde 14 aus den übriggebliebenen muslimischen Gebieten (vgl. oben zu den Muslimen).

In Runde 16 und 17 bekommt Sevilla je 5 Punkte für Granada, Valencia und Badajoz. Es muß diese Gebiete nur einmal erobern und dort eine Festung (wieder) aufbauen, um die Punkte zu erhalten. Wenn er sie anschließend verliert, macht dies nichts. Es kann für jede Provinz nur einmal 5 Punkte bekommen und auch nur, wenn es die dort befindliche Festung wieder aufbaut.

Gelb

Kantaberer

Am Ende von Runde 8 werden alle Infanterieeinheiten der Kantaberer zu westgotischen Infanterieeinheiten.

Kelten

Die Kelten können sich den Karthagern bei drei oder weniger Gebieten unterwerfen, der Karthager kann dies nicht ablehnen. Die Unterwerfung endet, entweder wenn es keine karthagischen Einheiten mehr auf der Karte gibt, oder wenn der Kelte sich den Römern unterwirft.

Sie können sich dem Römer bei 2 oder weniger Gebieten unterwerfen, müssen aber nicht. Unterwerfen sie sich, kann dies der Römer nicht ablehnen.

Westgoten

Die Westgoten erscheinen in Runde 6. In Runde 7 bekommen sie ohne Bezahlung eine Festung in *Zaragoza*, wenn sie *Zaragoza* erobert haben. In Runde 8 haben sie eine Invasion, im ersten Zug der Invasion kein Versorgungslimit nach der Bewegung und nach dem Kampf (allerdings nur in den Gebieten, in denen einer der beiden Feldherren: Eurich bzw. Alrich II, steht). Allerdings muß während der zweiten Phase der Invasion das Versorgungslimit beachtet werden. Eurich kommt nicht von Narbonne, sondern kann in einem beliebigen eigenem Feld aufgebaut werden. In Runde 8 bekommt der Westgote 3 Festungen ohne Bezahlung. Diese Festungen muß er am Ende seines Zuges aufbauen. Eine Festung muß in *Toledo* gebaut werden, keine Festung darf in einem Gebirge stehen oder nördlich von *Zaragoza*. In Runde 9 bekommt der Westgote noch einmal 3 Festungen ohne Bezahlung (also 7 insgesamt). Der Westgote erhält nur Einkommen in den Gebieten, in denen eine Festung steht und die Hälfte des Einkommens der Unterworfenen.

In Runde 9 kann der Westgote 10 Siegpunkte bekommen, wenn er ganz Spanien außer den Inseln und einer beliebigen Provinz erobert. Es gelten auch die durch Unterworfenen besetzten Gebiete als von Westgoten erobert. Gelingt es dem Westgoten nicht, ganz Spanien zu erobern, bekommt er je 2 Siegpunkte für ganz Nord-, ganz Mittel-, ganz Süd- und ganz Ostspanien (bis auf die Inseln). Der Westgote zählt diese Punkte nach seinem Zug (also nicht am Ende der Runde!).

In Runde 10 erhält der Westgote den Einkommenswert einer Provinz als Siegpunkte, wenn dort eine eigene Festung steht (z.B. 4 Punkte in Sevilla). In allen anderen Provinzen, auch in denen der Unterworfenen, bekommt er 0.5 Punkte.

Sobald *Toledo* gegen die Muslime fällt, ist die Verteidigungskraft der Westgoten gebrochen. Die Festungen geben dann bei einem Angriff der Muslime auf, sobald keine westgotische Einheit mehr auf ihnen steht. Solange noch Westgoten da sind, kämpft die Festung normal. Der Muslime muß weiterhin eine Einheit opfern, um die sich ergebende westgotische Festung in eine muslimische umzuwandeln. Will er sie nicht umwandeln, ist die Festung zerstört (wird also umgedreht und kann später aufgebaut werden). Wenn *Toledo* in der ersten Phase der muslimischen Invasion erobert wurde, geben die westgotischen Festungen schon in der 2. Phase auf, sobald keine eigenen Einheiten mehr im Feld stehen. Am Ende der Runde 12 wandelt sich der Westgote zu Kastilien. Er kann insgesamt 11 Einheiten umwandeln, jedoch nur Einheiten, die in Nordspanien stehen oder in *Avila*. Er darf die neuen Einheiten nur dort hinstellen, wo westgotische Einheiten waren (und nur in Nordspanien und *Avila*), und nie mehr kastilische Einheiten pro Feld, als vorher westgotische dort standen. Alle anderen westgotischen Einheiten, auch die Festungen, werden neutral. Sie dürfen sich nicht bewegen (auch nicht zurückziehen), kämpfen aber normal. Die neutralen ehemaligen westgotischen Festungen ergeben sich, wenn sie keine Besatzung haben. Die neutralen Festungen gelten als mohammedanisch im Sinne der Siegpunkte. Für die Vernichtung der neutralen ehemaligen westgotischen Infanterieeinheiten bekommt niemand Siegpunkte. Es gibt keine eigene Spielsteine für diese Neutralen.

Kastilien

Entsteht am Ende von Runde 12 aus den westgotischen Einheiten, Kastilien kann zwei Ritter, eine Festung und acht Infanterie

aufbauen. Kastilien darf nur in Gebieten Einheiten aufbauen, in denen westgotische Einheiten standen und nicht mehr Einheiten, als in dem entsprechenden Feld Westgoten standen. Kastilien bekommt in Runde 13 den Feldherren Pelayo, den gleichen Feldherren wie in Runde 12 die Westgoten. Pelayo bleibt auf dem Brett und wird nicht umgetauscht. Kastilien hat in Runde 17-19 drei Runden lang den gleichen Feldherren: Alfons VI.

Granada

Granada entsteht am Ende von Runde 14. Es bekommt in *Granada* eine Festung. Seht dort eine, kann es diese übernehmen, ohne eine eigene Einheit dafür opfern zu müssen. Nicht-muslimische Einheiten, die in *Granada* stehen, müssen sich zurückziehen oder sind vernichtet. Muslimische Einheiten in dem Gebiet sind vernichtet. Zusätzlich kann sich Granada zwei Gebiete aussuchen aus: *Cartagena*, *La Mancha*, *Gibraltar* allerdings nur, wenn das Gebiet muslimisch oder unbesetzt war. Granada sucht sich seine Gebiete nach den Völkern Valencia und Zaragoza aus. Granada bekommt 7 Einheiten, die es beliebig verteilen kann, auch über das Versorgungslimit und Bevölkerungslimit hinaus. Dies gilt nur für den Aufbau, danach muß sich Granada an alle Regeln normal halten. Steht in dem zweiten oder dritten Gebiet auch eine Festung, so kann Granada diese übernehmen, wenn es eine Einheit opfert.

Al Cid

Al Cid erscheint in Runde 17. Al Cid ist ein Söldner, der von anderen Völkern angeworben werden kann. Er bekommt seine Siegpunkte vor allem für die Erfüllung der Aufträge. In Runde 17 darf fast jedes Volk Al Cid anwerben. Al Cid darf nicht gegen gelb oder von gelben Völkern angeworben werden, Byzanz darf ebenfalls Al Cid nicht anwerben, man kann Al Cid aber gegen Byzanz anwerben. Al Cid wird nach der ersten Aktion (Berechnung des Einkommens) angeworben. Man kann Al Cid immer nur pro Volk für einen Auftrag anwerben. Er bekommt als Bezahlung für seine "Hilfe" Einkommenspunkte, je nachdem wie gut er seinen Auftrag erfüllt hat. Al Cid kann nur in eine Provinz geschickt werden, die angrenzend zu dem Reich seines Auftraggebers ist. Für jede Infanterie, die er aus dieser Provinz vertreibt oder vernichtet, bekommt er einen Einkommenspunkt, für jeden Ritter 2 und für jede Festung 3. Der Auftraggeber kann Al Cid auch gegen bestimmte gegnerische Einheiten in einem Feld schicken (z.B.: Vernichte die Festung in *Zaragoza*). Al Cid kann Aufträge ablehnen. Er bekommt das Einkommen als Siegpunkte und nicht als Einkommen, d.h. das Einkommen wird auf der Einkommenstabelle nur für den Auftraggeber abgezogen und für Al Cid als Siegpunkte aufgeschrieben. Nachdem Al Cid gekämpft hat, verschwindet er wieder von der Karte, nun darf sein Auftraggeber normal weitermachen, also Einheiten kaufen (wenn er noch Einkommen hat), ziehen und kämpfen. Er darf auch in das gerade von Al Cid (eventuell nur teilweise) freigeräumte Gebiet ziehen. Das folgende Volk darf Al Cid wieder anwerben, auch um die gleiche Provinz erneut freizukämpfen.

Wenn er selber in Runde 17 an der Reihe ist, darf Al Cid *Valencia* für sich erobern. Gelingt ihm dies nicht, oder will er es nicht, darf er es in Runde 18 noch einmal versuchen. In Runde 18 kann er aber nicht mehr angeworben werden.

[Historische Anmerkung: "Cid" kommt aus dem arabischen sajid "Herr", daher wurde in diesem Spiel auch der arabische Artikel "al" und nicht der spanische "el" verwendet. Sein spanischer Name war Rodrigo Díaz de Vivar (1043-1099).]

Blau

Lusitaner

Der Lusitaner erhält in Runde 5 einen Feldherren (Viriathus) und 2 Infanterie Nachschub. Diese Truppen bekommt er auch, wenn er sich bereits dem Römer unterwerfen mußte. Sobald Viriathus erscheint, ist der Lusitaner nicht mehr unterworfen (er macht einen Aufstand). In Runde 5 kann der Lusitaner 5 Zusatzsiegepunkte bekommen, wenn es ihm gelingt, nicht unterworfen zu werden (er muß sich automatisch unterwerfen, wenn er 4 oder weniger Gebiete hat und vom Römer angegriffen wird (nach einer Kampfrunde!) oder wenn sich der Feldherr Viriathus zurückzieht) und wenn der Feldherr Viriathus nicht vernichtet wird. Der Lusitaner muß sich unterwerfen, wenn sich Viriathus im Kampf zurückzieht, egal wieviele Gebiete er zur Zeit besetzt hält und ob er angegriffen wurde oder selber angegriffen hat. Wenn sich Viriathus zurückzieht und damit Lusitanien sich unterwerfen muß, bekommt der Spieler keine 5 Sonderpunkte. Der Römer bekommt 5 Sonderpunkte, wenn er Viriathus im römischen Zug vernichten kann. Es kann durchaus sein, daß keine Partei 5 Punkte bekommt, da Viriathus nicht vernichtet wurde, Lusitanien sich aber trotzdem unterwerfen mußte.

Am Ende von Runde 12 oder in Runde 11 wandelt sich Lusitanien in Badajoz um, (vgl. unter bei Badajoz).

Alanen

Die Alanen erscheinen in Runde 6 mit einer Invasion. In der ersten Phase der Invasion muß der Spieler keine Rücksicht auf das Versorgungslimit in dem Feld mit dem Feldherren Ataces nehmen. Die Alanen bekommen erst in Runde 8 zum ersten Mal Einkommen. Am Ende der Runde 10 werden alle alanischen Einheiten vom Brett genommen.

Karthager

Der Karthager bekommt kein Einkommen. Er hat in der ersten Runde eine Invasion mit 13 Infanterie und dem Feldherren Hamilkar. Der Karthager verschwindet am Ende von Runde 5. Der Karthager hat keine Seehoheit.

Almoraviden

Die Almoraviden erscheinen als letztes Volk in Runde 18 aus Afrika mit einer Invasion. In der ersten Phase der Invasion haben die Almoraviden +1 zu allen Würfeln (Glaubenseifer). Sie verfügen nur über Eliteeinheiten. In Runde 19 bekommt der Almoravide Nachschub aus Afrika, insgesamt 8 Einheiten. Der Spieler erhält 2 Siegpunkte für jede eroberte Festung, die er wieder aufbaut (für die er also eine seiner Einheiten opfert), auch, wenn er sie nicht zerstört hat. In Runde 19 bekommt er für jedes Feld, in dem eine Festung steht, den Einkommenswert des Feldes als Siegpunkte (in Sevilla z.B. 4), ausgenommen Toledo, Granada und Valencia, dort bekommt er, wenn er die Gebiete kontrolliert, egal ob mit oder ohne Festung, Siegpunkte (5 bzw. 3 vgl. den Zettel mit den Siegpunkten). Almoraviden erhalten kein Einkommen.

Badajoz

Badajoz entsteht in Runde 11 oder 12 aus dem bisherigen Lusitanien. In Runde 11 erscheint Badajoz, wenn Lusitanien sich dem Muslimen unterwirft (sie können dies, wenn sie vier oder weniger Gebiete haben und vom Muslimen angegriffen werden). Badajoz bleibt in diesem Fall bis Runde 14 einschließlich unterworfen. Unterwirft sich Lusitanien nicht, erscheint Badajoz am Ende von Runde 12. Badajoz bekommt 3 Festungen, eine davon in der Provinz Badajoz. Steht dort schon eine, darf es diese ohne Kosten übernehmen. Die anderen 2 Festungen kann Badajoz beliebig aufbauen. Badajoz bekommt zusätzlich auf jeden Fall die Gebiete Alcántara und Porto (Einheiten, die dort stehen, müssen sich sofort zurückziehen oder sind vernichtet), sowie alle Gebiete des Lusitaniers. Badajoz erhält 2 Einheiten, und wenn der Lusitaner noch Einheiten besaß, entsprechend mehr (z.B. wenn Lusitanien noch 4 Einheiten besaß, erhält Badajoz 6 Einheiten 4 + 2). Wenn Lusitanien mehr als diese 3 Gebiete hatte, dann kann Badajoz auch entsprechend mehr Gebiete bekommen.

Byzanz

Byzanz erscheint in Runde 9. Byzanz besitzt in Runde 9 die Seehoheit, d.h. es kann Einheiten auf See stehen lassen und Einheiten auf See ziehen. Byzanz bekommt nur das halbe Ein-

kommen (aufgerundet auf 0,5) aus seinen Gebieten, egal welche und wieviele es besitzt. Byzanz darf nicht Al Cid anwerben.

Zaragoza

Zaragoza entsteht am Ende von Runde 14. Zaragoza kann sich 6 Gebiete aussuchen aus Huesca, Calatayud, Tortosa, Castellón, Madrid, Altkastilien, Avila, Zaragoza und Cuenca. Allerdings nur, wenn das Gebiet muslimisch war oder unbesetzt. Muslimische Einheiten in diesen Gebieten sind vernichtet. Zaragoza sucht sich seine Gebiete vor den Völkern Valencia und Granada aus. Zaragoza bekommt 12 Einheiten, die es beliebig verteilen kann, auch über das Versorgungslimit und Bevölkerungslimit hinaus, sowie drei Festungen. Wenn in den Gebieten schon Festungen der Muslime oder der Westgoten stehen, so können diese ohne Kosten übernommen werden, solange nicht mehr als drei Festungen aufgebaut werden. Sind alle Gebiete besetzt, kann sich Zaragoza drei Gebiete von den oben genannten aussuchen, die Einheiten dort müssen sich zurückziehen oder sind vernichtet.

12. Zusatzregeln

Die Zusatzregeln können, müssen aber nicht übernommen werden, vor dem Spiel sollten sich die vier Mitspieler einigen, ob sie eine der Zusatzregeln übernehmen wollen.

12.1. Alternativer Spielstart

Wenn sich die Mitspieler nicht auf die Verteilung der Farben einigen können, da sie glauben, daß eine Farbe Vorteile gegenüber einer anderen Farbe hat, kann man die Farben versteigern. Der Besitzer des Spieles lost zufällig eine Farbe aus. Diese wird versteigert, indem man mit "negativen" Siegpunkten bietet. Derjenige, der am meisten negative Siegpunkt bot, bekommt die Farbe und beginnt das Spiel mit der entsprechenden Anzahl von negativen Siegpunkten. Danach werden die folgenden Farben versteigert. Will keiner eine Farbe haben, werden erst die anderen Farben versteigert. Bleiben zwei oder drei Farben übrig, für die keiner bieten will, werden sie einfach zugelost.

12.2. Wiederholen einer Kampfrunde

Jeder Spieler darf einmal während seines Spieles eine Kampfrunde wiederholen lassen. Beide Seiten müssen erneut würfeln. Die Würfelergebnisse der "gestrichenen" Kampfrunde zählen nicht. Es werden alle Würfe dieser einen Kampfrunde wiederholt, egal wieviele Einheiten am Kampf beteiligt waren. Dies betrifft aber nur eine Kampfrunde und nicht einen ganzen Kampf. Durch diese Regel kann man versuchen, einmal im Spiel eine sehr schlechte Kampfrunde in einem wichtigen Kampf auszugleichen.

12.3. Jederzeit unterwerfen

Bei freiwilligem Unterwerfen: Anstatt eine Kampfrunde durchzuführen, kann sich der Verteidiger jederzeit unterwerfen, vor dem Kampf, nach der ersten, zweiten usw. Kampfrunde. Allerdings gilt weiterhin die Beschränkung durch die Anzahl der Gebiete die der Verteidiger kontrollieren muß. Dies geht natürlich nur, wenn sich der Verteidiger freiwillig unterwerfen darf, wenn er sich unterwerfen muß, gelten die Regeln unter Abschnitt 9.6. Seite 11.

13. Hinweise für das Normalspiel

13.1. Allgemein für alle Farben

Der Sinn des Spieles ist es zu gewinnen und dies gelingt, wenn man am Ende des Spieles mehr Punkte gesammelt hat als alle anderen Spieler. Im Gegensatz zu anderen Spielen ist es nicht die Aufgabe eines Spielers, nur gegen eine Farbe zu spielen oder grundsätzlich alles zu erobern. Jeder Spieler sollte darauf achten, für welche Gebiete bzw. Aufgaben er Punkte bekommt und versuchen, dies zu verwirklichen. Zumeist ist der Erfolg nur gering, wenn man versucht, einen anderen Spieler daran zu hindern, Punkte zu erlangen, obwohl man selber keinen Vorteil davon hat. Dies nützt nur den beiden anderen Spielern.

Der Spieler hat gewonnen, der am Ende des Spieles die meisten Punkte hat. Während des Spieles kann es sein, daß der Spieler einer Farbe wesentlich mehr Punkte erreicht hat als alle anderen (so z.B. Rot nach der fünften Runde). Es wäre falsch, wenn nun die drei übrigen Spieler gemeinsam gegen Rot spielen würden. Die Statistiktabelle (S. 19) zeigt, wieviele Punkte die einzelnen Farben zu einem bestimmten Zeitpunkt im Durchschnitt erreichen. Erst wenn eine Farbe mehr Punkte sammeln konnte als im Durchschnitt, sollten die anderen Spieler daraus Konsequenzen ziehen. Erst wenn man das Spiel einmal durchgespielt hat, kann man bestimmte Entwicklungen richtig einschätzen.

13.2. Rot

Rot kontrolliert zu Beginn des Spieles das aktivste Volk, die Römer. Rom sollte darauf achten, möglichst schnell voran zu kommen, da es nur 2 Runden Zeit hat. Die schwierigen Ziele (*Granada* z.B.) sollten möglichst in der vierten Runde angegriffen werden, da Rom in der fünften Runde Nachschub bekommt. Zumeist ist es nicht möglich für Rom, alles zu bekommen und es muß sich entscheiden, welche Schwerpunkte es setzen will. Sehr wichtig ist der Süden, da Rom hier die meisten Punkte bekommt. Hier besteht vor allem die Gefahr, daß Kelten oder Lusitaner versuchen, durch Gegenangriffe viele römische Einheiten zu vernichten.

Bei dem Sweben sollte der rote Spieler versuchen, möglichst viele Einheiten zu retten und keine zu gefährlichen Angriffe anzuzetteln. Der sicherste Weg ist, über *Altkastilien* zu gehen und sich im Flachland festzusetzen, mit einzelnen Angriffen gegen den Galicier, solange man überlegen ist oder noch einen Feldherren besitzt. Wenn die Würfel gegen einen sind und man Galicien nicht besiegen kann, sollte man warten, bis man sich zu Leon umwandelt und dann mit den Rittern kämpfen.

Die Franken können sehr viele Punkte erreichen, vor allem dann, wenn der Baske bzw. Navarra schwach sind. Hier besteht die Möglichkeit, mit dem Römer "vorzuarbeiten", andererseits kann man zusammen mit Navarra gegen Zaragoza kämpfen. Der Franke sollte darauf achten, daß Zaragoza erscheint und sich darauf vorbereiten.

Valencia sollte möglichst versuchen, sich auf den Inseln festzusetzen, da Valencia selbst umgeben ist von Völkern, die wesentlich stärker sind.

13.3. Blau

Der Karthager hat nach seiner Invasion die Möglichkeit, entweder viele Einheiten hinauszuziehen und damit direkt Punkte zu bekommen, oder zu warten und gegen den Römer zu punkten. Gut gegen den Römer zu verteidigen sind vor allem *Granada* und *Cuenca*. Eine andere Möglichkeit ist, für den Lusitaner zu spielen. Der Lusitaner hat auch mehrere Möglichkeiten. Er kann versuchen, möglichst wenig Einheiten zu opfern, um später mehr Einheiten für Badajoz gegen Leon zu haben oder viele Punkte gegen den Römer zu erreichen.

Die Alanen sollten so viele Kastelle vernichten wie möglich, nur hier bekommen sie Punkte. Anschließend sind die Reiter zu schützen, um sie im Angriff gegen den Westgoten zu verwenden. Zaragoza und Badajoz können entweder für sich spielen, oder schon "vorbereitend" für den Almoraviden.

13.4. Gelb

Die Kelten können entweder versuchen zu überleben und viele Einheiten zu retten, um später dem Westgoten zu helfen, bzw. selber zu punkten, oder gegen den Römer kämpfen. Je mehr Kelten jedoch überleben, desto wahrscheinlicher behindern sie später den Westgoten, also nicht zu sehr sparen mit den Einheiten. Der Kantaberer sollte ruhig ein wenig den Römer ärgern, der er häufig zu viele Einheiten auf der Karte hat, und so sein Einkommen nicht mehr ausnutzen kann. Der Kantaberer sollte sich mit dem Sweben über dessen Weg nach Westen einigen, um möglichst wenige Einheiten sinnlos zu verlieren. Dem Kastilier ist daran gelegen, ein mittelstarkes Leon zu haben. Ist Leon zu schwach, wird Blau (Badajoz und Almoraviden) zu stark, ist Leon zu stark, bedroht es auch Interessen des Kastiliers.

Den Westgoten wird es sehr schwer fallen, ganz Spanien zu erobern. Wichtiger ist, dafür zu sorgen, daß Kastilien die maximale Anzahl von Einheiten bekommt und zu verhindern, daß der Sturmhauf der Muslime zu gut gelingt.

Al Cid ist das ausgleichende Element des Spiels am Ende. Der Spieler sollte bei Annahme der Aufträge auch immer auf die Siegpunkte-Tabelle sehen, wer zur Zeit führt.

13.5. Grün

Die Basken können entweder viele Punkte gegen den Römer bzw. Karthager erreichen, oder Einheiten für Navarra aufsparen.

Die Galicier sollten vor allem überleben und daher versuchen, im Gebirge zu bleiben (z.B. *Kantabrien*).

Die Vandalen können sich entscheiden, ob sie vor allem den Alanen schädigen, oder früh übersetzen. Ein starker Alane schwächt den Westgoten und erleichtert den Durchmarsch der Muslime.

Die Muslime müssen sich frühzeitig entscheiden, ob sie Einheiten nach Narbonne hinauszuziehen wollen. Wenn sie dies wollen, kann es passieren, daß sie im Süden nicht alles erobern können und Badajoz und der Römer sehr stark werden. Mit Al Mansur und den Berbern kann man sehr viele Siegpunkte erreichen, leichter gegen den Franken, aber langfristig sicherer gegen Kastilien, denn Kastilien will nach Süden. So kann die Eroberung von *Avila* oder gar *Altkastilien* den Kastilier sehr aufhalten. Später sollte der Muslime dafür sorgen, daß Sevilla die besten Einheiten (die Reiter) bekommt, diese kann es gut gebrauchen. Für Sevilla ist es wichtig, die drei Städte zu erobern, Einheiten zu sparen, um sie gegen den Almoraviden einzusetzen, wird nicht sehr erfolgreich sein.

14. Szenarien

Es gibt 4 unterschiedliche Szenarien. Für Anfänger eignen sich vor allem A und B, für Erfahrene C und D. Den Spielaufbau kann man jeweils der letzten Seite der Regeln entnehmen.

A Das 1. Kurzspiel

Szenario A beginnt mit Runde 1 und endet mit Runde 13. Spieldauer 5 Stunde.

Die Spieler beginnen mit folgenden Sieg-Punktständen:

Rot	3	Grün	0
Blau	9	Gelb	10

B Das 2. Kurzspiel

Beginnt mit Runde 4 und endet mit Runde 15. Spieldauer : 4 Stunden

Die Spieler beginnen mit folgenden Sieg-Punktständen:

Rot	0	Grün	5
Blau	9	Gelb	8

C Das Normalspiel

Beginnt mit Runde 4 und endet mit Runde 19. Spieldauer: 5 Stunden

D Das lange Spiel

Beginnt mit Runde 1 und endet mit Runde 19. Spieldauer 6 Stunden

Anzahl der Einheiten pro Volk

Bei der Produktion des Spiels wurden für die meisten Völker zusätzliche Einheiten beigelegt, als kleiner Service, falls einmal ein Spielstein in ein Glas Wein fällt... Die zusätzlichen Spielsteine sollte man vor dem ersten Spiel beiseite legen. Ein Volk, das alle Spielsteine auf dem Brett hat, kann (vorerst) keine weiteren Spielsteine mehr aufbauen!

Volk	Farbe	Infanterie	Elite	Reiter	Ritter	Festungen	Kastelle
Karthager	(blau)	18					
Galicier	(grün)	7					
Kantaberer	(gelb)	11					
Lusitaner	(blau)	11					
Basken	(grün)	11					
Kelten	(gelb)	9					
Iberer	(rot)	14					
Römer	(rot)		23				28
Hisp.Rom.	(rot)	9					
Vandalen	(grün)	15					
Alanen	(blau)	12		5			
Sweben	(rot)	13					
Westgoten	(gelb)	35				7	
Byzanz	(blau)	16					
Muslime	(grün)	22+4 Berber		8		9	
Franken	(rot)	8			2+(2 Kreuzzug)	3	
Badajoz	(blau)	10				4	
Zaragoza	(blau)	12				4	
Navarra	(grün)	8			1	1	
Leon	(rot)	8			2	3	
Kastilien	(gelb)	11			4	5	
Sevilla	(grün)	12		4		7	
Valencia	(rot)	5				2	
Granada	(gelb)	7				2	
Al Cid	(gelb)	5			3	1	
Almoraviden	(blau)		20			6	

Literatur

Einige Titel zur Einführung:

- al-Makkari; The history of the Mohammedan Dynasties in Spain; New York 1964 (Reprint)
- Barceló, Petro A.; Karthago und die iberische Halbinsel vor den Barkiden; Bonn 1988
- Brentjes, Burchard; Die Mauren. Der Islam in Nordafrika und Spanien 642-1800; Wien 1989
- Bret, Michael und Forman, Werner; Die Mauren. Islamische Kultur in Nordafrika und Spanien; Luzern 1986
- Chejne, Anwar G.; Muslim Spain its history and culture; Minneapolis 1974
- Collins, Roger; Early medieval Spain. Unity in diversity 400-1000; London 1983
- Dozy, Reinhart; Spanish Islam: A history of the Moslems in Spain; London 1972
- Engels, Odilo; Reconquista und Landesherrschaft. Studien zur Rechts- und Verfassungsgeschichte Spaniens im Mittelalter; Paderborn 1989
- Ferreiro, Alberto; The Visigoths in Gaul and Spain, A.D. 418-711. A Bibliographie; Leiden 1988
- Hoenerbach, Wilhelm (Hrsg.); Islamische Geschichte Spaniens; Zürich 1970
- Huici Miranda, Ambrosio; Inst. de estudios africanos; Consejo sup. de investig. cient. Las grandes Batallas de la Reconquista durante las invasiones africanas; Madrid 1956
- Levi-Provencal, E.; Histoire de L'Espagne musulmane; Paris/Leiden 1950
- Lomax, Derek W.; Die Reconquista. Die Wiedereroberung Spaniens durch das Christentum; München 1980
- MacKay, Angus; Spain in the Middle Ages. From frontier to empire 1000-1500; London 1977
- Payne, Stanley.; A history of Spain and Portugal; Madison 1973
- Rodinson, Maxime; Die Faszination des Islam; München 1985
- Taha, Abd-al-Wahid Danun; The Muslim conquest and settlement of North Africa and Spain; London 1989
- Thompson, Edward Arthur; The Goths in Spain; Oxford 1969
- Vilar, Pierre; Spanien. Das Land und seine Geschichte von den Anfängen bis zur Gegenwart; Berlin 1990
- Wasserstein, David; The rise and fall of the party-kings: politics and society in Ismalic Spain 1002-1086; Princeton 1985
- Wisemann, Francois Jawett; Roman Spain. An introduction to the Roman antiquities of Spain and Portugal; London 1956
- Wördemann, Franz; Die Beute gehört Allah. Die Geschichte der Araber in Spanien; München 1985
- Yanes, Barbara; Spanien, auf den Spuren der Mauren; München 1988

Durchschnittliche Punkte

Völker	Runde 1-3	R. 4-5	R. 6-7	R. 8-10	R. 11-13	R. 14-15	R. 16-19	Σ A/D	Σ B/C
Karthago	14,2	3,7						17,9	3,7
Galicien	6,0	5,9	1,3	0,9	1,2	0,7	1,0	16,8	10,8
Kantaberer	7,7	7,6	5,4					20,7	13,0
Lusitanier	5,1	4,6	5,3	4,5				19,5	14,4
Basken	9,8	2,8	1,9	1,9	4,4			20,8	11,0
Kelten	9,2	1,6	2,4	0,5	0,3	0,3	0,1	14,3	5,1
Iberer	9,8							9,8	
Römer	5,0	37,4	7,8	1,8	1,3	0,3		53,4	48,4
Vandalen			18,9	3,8				22,7	22,7
Alanen			28,6	3,1				31,8	31,8
Sweben			9,5	5,0	7,1			21,6	21,6
Westgoten			10,2	33,3	1,6			45,1	45,1
Byzanz				7,3	3,3	2,3	0,4	13,3	12,8
Muslime					34,1	4,3		38,3	38,3
Franken				3,4	10,0	3,0	13,6	30,0	30,0
Leon						6,0	12,1	18,1	18,1
Zaragossa						9,3	4,0	13,3	13,3
Navarra						6,3	9,7	16,0	16,0
Kastilien					10,6	10,4	20,9	41,8	41,8
Sevilla						11,4	11,5	22,9	22,9
Badajoz					7,8	11,6	5,1	24,5	24,5
Valencia						4,4	2,9	7,3	7,3
Granada						5,0	2,6	7,6	7,6
Al Cid							10,1	10,1	10,1
Almoraviden							24,4	24,4	24,4
Einzelpunkte pro Runde									
Rot	14,8	37,4	17,3	10,2	18,4	13,7	28,6		140,3
Grün	15,8	8,6	22,1	6,6	39,6	22,7	22,2		137,6
Gelb	16,9	9,2	17,9	33,8	12,4	15,6	33,7		139,6
Blau	19,3	8,3	33,9	14,9	11,0	23,1	33,9		144,5
Summe: Variante B und C									
Rot		37,4	54,6	64,8	83,2	96,9	125,5		125,5
Grün		8,6	30,8	37,3	76,9	99,6	121,8		121,8
Gelb		9,2	27,1	60,9	73,3	89,0	122,7		122,7
Blau		8,3	42,2	57,1	68,2	91,3	125,2		124,8
Summe: Variante A und D									
Rot	14,8	52,2	69,4	79,6	98,0	111,7	140,3	140,3	
Grün	15,8	24,4	46,6	53,1	92,7	115,4	137,6	137,6	
Gelb	16,9	26,1	44,0	77,8	90,2	105,9	139,6	139,6	
Blau	19,3	27,6	61,5	76,4	87,5	110,6	144,5	144,5	

Startaufbau

Je nach Szenario, auf das sich die Spieler geeinigt haben, werden die Einheiten auf den Spielplan gestellt. Steht eine Zahl vor dem Name des Volkes, werden in das entsprechende Gebiet mehrere Einheiten gestellt (z.B. 2 x Kelten bedeutet zwei Einheiten der Kelten in die Provinz). Alle Völker beginnen mit 0 angespartem Einkommen.

Name der Region	Runde 1 Spielstart A+D	Runde 4 Spielstart B+C	Versorgungslimit	Einkommen
Afrika	-	-	-	-
Alcántara	Lusitaner	2 x Lusitaner		2
Algarve	2 x Kelten	2 x Kelten		1
Altkastilien	Kantaberer	2 x Kantaberer		2
Asturien	Galicier	2 x Galicier		1
Avila	Kantaberer	2 x Kantaberer		1/2
Badajoz	Kelten	Kelten		2
Barcelona	Iberer	Römer		2
Baskenland	Kantaberer	Kantaberer		1
Cádiz	Karthago	Karthago		2
Calatayud	Basken	Kantaberer		1/2
Cartagena	Karthago	3 x Römer		2
Castellón	Iberer	Karthago		1/2
Córdoba	Iberer	Karthago	4	3
Cuenca	Iberer	2 x Römer		1
Denia	Karthago	Karthago		2
Duero	Lusitaner	Galicier		1
Galicien	2 x Galicier	2 x Galicier		1
Gascogne	-	-		-
Gibraltar	Iberer	Karthago		1
Granada	Iberer	3 x Karthago	3	3
Huesca	Basken	Basken		2
Ibiza	Karthago	Karthago	1	1/2
Kantabrien	Kantaberer	2 x Kantaberer		1
La Mancha	Iberer	Karthago	2	1/2
Leon	Kantaberer	Kantaberer		1
Lissabon	Lusitaner	2 x Kelte		1
Lusitanien	2 x Lusitaner	2 x Lusitaner		1
Madrid	Iberer	Karthago		1
Mallorca	Karthago	Karthago	2	1
Narbonne	-	-		0
Pamplona	Basken	Basken		2
Porto	2 x Galicier	Lusitaner		1
Pyrenäen Ost	Basken	Basken		1
Pyrenäen West	Basken	2 x Basken		1
Salamanca	Lusitaner	Lusitaner		1
Sevilla	Kelten	Karthago	4	3
Sierra Morena	Kelten	Kelten	2	1/2
Tierra de Campos	Kantaberer	Kantaberer		1/2
Toledo	Iberer	Karthago	4	2
Tortosa	Iberer	Römer		2
Valencia	2 x Iberer	Karthago		2
Zaragoza	Basken	Römer		2

Für Nachfragen, Verbesserungsvorschläge etc.: A. Steding, Keplerstr. 9, 37085 Göttingen, 0551/484756
Hispania kostet 25+ 5 DM Porto. Sparkasse Göttingen BLZ 26050001; Kto.Nr.: 101100188. Absender deutlich schreiben.