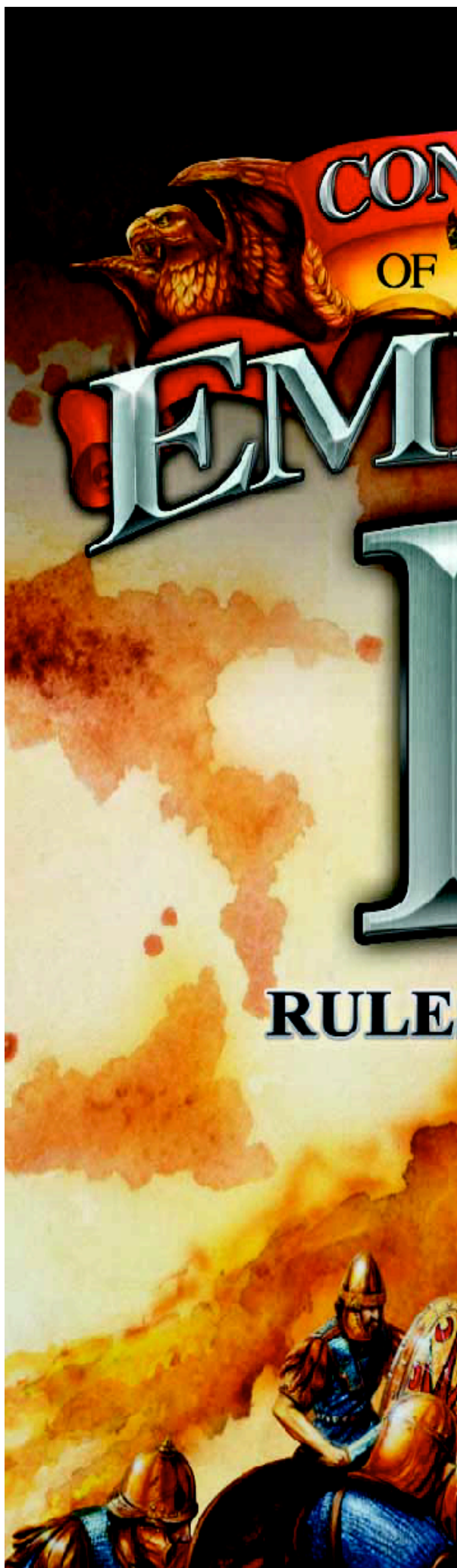




## Conquest of the Empire II



### Historische achtergrond

Het is een tijd van chaos in het Romeinse rijk. De laatste keizer was vermoord door zijn Praetoriaanse wachters, die vervolgens de oom van de vermoorde keizer uitnodigden om op de troon plaats te nemen. Doodsbang vluchtte deze, en hield zich vervolgens schuil..

Kort daarna, en haast tegelijkertijd, bereikte de geruchten Rome dat er zeven verschillende provinciale generaals met hun legers zichzelf tot de volgende Caesar wilde laten uitroepen.

Op dit ogenblik plunderden deze legers de uiterste grenzen van het rijk, terwijl nieuwe rekruten onder dwang opnemend in hun leger. Spoedig zullen ze opmarcheren naar Rome om hun Caesar op de troon te kunnen plaatsen. Het is een tijd van bloederige burgeroorlog. Kan één Caesar het rijk weer samenbrengen, of zal deze oorlog het rijk aan stukken scheuren?

### Het spel

Het spel bestaat uit 4 veldtocht seizoenen. Nieuwe allianties worden gevormd aan het begin van elke nieuw veldtocht seizoen (welke bestaat uit 4 rondes en een zekere einde-veldtocht fase). In elke ronde, voeren de spelers 2 acties elk uit. Aan het einde van elke veldtocht seizoen worden de belastingen geïnd en de overwinningspunten geteld, gebaseerd op het aantal "relatieve" markers in bezit van de spelers in elke sleutel provincie. Militaire eenheden van verschillende types worden gebruikt om een Caesars invloed in een provincie te verdedigen, en om de strijdkrachten van de andere Caesars aan te





vallen. De “conquest of the empire” kaarten, eenmaal verkregen, geven economische, politieke en militaire voordelen die een speler kunnen helpen om de overwinning te kunnen behalen. Geld is van essentieel belang, kan worden verkregen door normale belastingen te heffen aan het eind van elk veldtocht seizoen, of door “extra belastingen”, (wat zorgt voor verhoogde onrust in het rijk). Spelers moeten hun kostbare actie, geld en legers gebruiken om de andere spelers te slim af te zijn om zoveel mogelijk overheersing te verkrijgen in de sleutel provincies als mogelijk. Controle over deze sleutel provincies geeft de speler overwinningpunten, en eventueel de titel Caesar.

### Het bord

Het bord is verdeeld in vele provincies en zeezones. Land eenheden (infanterie, cavalerie, katapult, generaals en Caesar) mogen alleen provincies bezetten, en galeien alleen zeezones.

**Alliantie box:** Dit gebied wordt gebruikt door de spelers om allianties af te sluiten gedurende de 4<sup>e</sup> fase, de alliantie veiling (voorstel A en B), en om de actuele allianties en beurt volgorde aan te geven voor dat seizoen als de veiling is afgelopen.







**Overwinningspoor:** Een extra marker van elke speler wordt gebruikt om aan te geven hoeveel overwinningspunten een speler heeft gedurende het spel.



**Sleutel provincies:** Sleutel provincies zijn de belangrijkste provincies in het Romeinse rijk. Invloed in deze provincies is kritiek om de volgende Caesar te kunnen worden. In Conquest of the Empire II, krijgen spelers overwinningspunten voor het verkrijgen van invloed in deze provincies. De sleutel provincies zijn die provincies voorzien van cijfers gescheiden door verticale streep (EGYPTUS heeft 15 | 5) de 11 sleutel provincies zijn: Hispania, Narbonensis, Italia (locatie van Rome) Neapolis, Sicilia, Achaia, Asia, Galacia, Mesopotamia, Egypt en Numidia.

## Eenheden, kaarten, en markers

### Eenheden

De plastic miniatuurtjes worden aangeduid als eenheden. De eenheden kunnen provincies en zeezones bezetten, en kunnen worden gebruikt voor speciale acties. Sommige eenheden staan bekend als "militaire eenheden" (infanterie, cavalerie, katapult en galei), "leiders" (generaals en Caesar), "zee eenheden" (galei) of "land eenheden" (infanterie, cavalerie, katapult, generaals en Caesar) dit hangt af van de situatie.



**Infanterie:** (militaire eenheid; land eenheid) Infanterie eenheden vertegenwoordigen een Cohort van Romeinse voet soldaten. Romeinse infanterie vormen de ruggengraat van een Romeins leger, en zijn goed getrainde professionele militairen. In Conquest of the Empire II, zijn deze eenheden goedkoop en erg effectief in een veldslag.





**Cavalerie:** (militaire eenheid; land eenheid) In vergelijking met het aantal infanterie hadden de Romeinse legers weinig cavalerie, deze werden meer gebruikt en waren essentieel voor verkenningen, schermutselingen, en het behouden van de flanken gedurende de veldslag. In CotE2 voegen deze eenheden slagkracht toe aan een leger tijdens een veldslag.



**Katapult:** (militaire eenheid; land eenheid) deze eenheden vertegenwoordigen alle Romeinse oorlogsmachines van het ballistisch en katapult type gebruikt tijdens de veldslagen tot aan de zware Onagers gebruikt om stadsmuren neer te halen toe. Geen leger is compleet zonder niet minstens één katapult.



**Galei:** (militaire eenheid; zee eenheid) deze galeien, ook wel bekend als Triremen, vertegenwoordigen een vloot van oorlogsschepen en transportschepen gebruikt door het Romeinse rijk om te domineren over de Middellandse zee gedurende honderden jaren. In CotE2 worden ze gebruikt om bewegingen te blokkeren over zeestraten (de dubbele pijl op het bord), het transporteren van landeenheden naar verre kusten, en om de andere vloten aan te vallen. Ze beïnvloeden ook de uitkomst van veldslagen op land in naburige kustprovincies.



**Generaal:** (leider; land eenheid) Generaals vertegenwoordigen het leiderschap van de Romeinse legioenen (legers). Ze vertegenwoordigen tevens de politieke leiderschap van elke partij die wedijvert voor de macht. In deze hoedanigheid zijn ze instaat om invloed uit te oefenen op de lokale populatie, het sturen van legers en ze effectief te leiden in de strijd, als wel het binnenhalen van geld en extra troepen.



**Caesar:** (leider; land eenheid) Caesar vertegenwoordigd de top leiderschap van elke fractie (partij) inclusief het kandidaatschap voor de troon zelf. Ze hebben dezelfde functies als een generaal, waarvan sommige effectiever.

#### Kaarten



De kaarten kunnen door de spelers verworven worden gedurende het spel en geven de spelers bepaalde mogelijkheden. Deze mogelijkheden variëren van het verbeteren van de kracht van zijn leger tijdens het gevecht tot aan het uitschakelen van andere spelers zijn generaals en senatoren; van de mogelijkheid tot het verkrijgen van een senators stem voor extra troepen, overwinningspunten, geld, of invloed in Rome tot aan speciale missies om de provincies te beschermen tegen barbaarse invasies.

## Geld



De munten vertegenwoordigen het Romeinse goud "Talents". De gouden munt is 10 Talents waard, en de zilveren is 5 Talents waard.

## Markers



**Onrust markers:** Deze markers komen in verschillende types (1, 5 en 10) en geven aan dat de spelers "onrust" punten krijgen in gebieden voor het rekruteren van eenheden, verhogen van speciale belastingen, en het verliezen van veldslagen. Spelers kunnen de waarde van de punten verbergen voor andere spelers door ze ondersteboven neer te leggen, echter, elke speler moet zijn onrust markers laten zien aan het eind van een veldtocht seizoen, om te bepalen wie de meeste (deze verliest 10 overwinningpunten) en op een na meeste (deze verliest 5 overwinningpunten). Spelers kunnen wisselen indien nodig in de ongebruikte bak van onrust markers.



**Provincie markers:** Deze markers hebben elk een naam van één "sleutel provincie" op ze. Aan het begin van het spel, trekt elke speler willekeurig 4 provincie markers (leg elk "Italia" marker terug, en pak daar een andere voor, geen speler mag het spel beginnen met invloed in Italia) en plaats een van hun eigen invloed markers in elk van de sleutel provincies aangegeven op de zojuist getrokken provincie markers.

Daarna, aan het begin van elk veldtocht seizoen (inclusief de eerste), wordt een aantal provincie markers gelijk aan 2x het aantal spelers getrokken en geplaatst in de sleutel provincie aangegeven op de

marker. Deze markers zijn dan ter beschikbaar voor de spelers op te verkrijgen en om te ruilen voor hun eigen invloed marker. Eenmaal verkregen, wordt een provincie marker verwijderd uit het spel (*notitie: het wordt niet teruggelegd in de ongebruikte provincie marker bakje, maar wordt uit het spel gehaald. En op een aparte stapel gelegd*).

## Invloed markers:



Deze vertegenwoordigen Caesars invloed in de sleutel provincies van het Romeinse rijk. Elke speler start het spel met 4 invloed markers op het spelbord. Er zijn 4 verschillende manieren voor een speler om aan nieuwe invloed markers te komen:

1. Provincie markers kunnen worden gekocht en vervangen door de spelers invloed marker als de betreffende speler een Caesar of een generaal in die provincie heeft.
2. Een speler mag de invloed marker van een andere speler (waar geen alliantie mee is) kopen en vervangen in een provincie waar de kopende speler een generaal heeft of Caesar en waar de speler waarvan de invloed marker wordt gekocht geen militaire eenheid heeft (*notitie: de bank krijgt het geld voor de aankoop, niet de speler*).
3. Een politieke kaart is aangeschaft. De kopende speler verkrijgt een nieuwe invloed marker in de provincie waar hij zijn Caesar heeft.
4. Een speler wint de senator stemming: **invloed in Rome**. Deze speler voegt 2 nieuwe invloed markers in Italia toe.

Invloed markers kunnen alleen worden geplaatst in sleutel provincies en kunnen nooit zoals eenheden verplaatsen van de ene provincie naar de andere.

Extra invloed markers worden ook gebruikt als markers voor het overwinningsspoor en de alliantie box.



## Het spel opzetten

Elke speler kiest een kleur en begint het spel met 1 Caesar, 1 generaal, 8 infanterie, 2 cavalerie, 1 katapult en 1 galei, en 4 invloed markers van zijn kleur. Je mag alleen stukken gebruiken van je eigen kleur. Elke speler begint het spel met 80 talents (8 gouden munten), en 3 “senator” kaarten (elke speler krijgt een I, een II, en een III waarde kaart).

De 5 “senator stem” kaarten worden uit de kaartstapel gehaald en *opennaast* het bord geplaatst. Schud de rest van de kaarten en leg ze *face-down* naast het spelbord neer.

Beginnend met de eerste speler, trekt elke speler willekeurig 4 provincie markers, en plaats 1 van hun invloed markers in elke provincie die ze hebben getrokken. Als er een provincie marker in Italia wordt getrokken leg deze dan terug en pak een nieuwe (geen ene speler mag het spel beginnen met invloed in Italia). Nadat de spelers alle 4 de invloed markers hebben geplaatst, worden de provincie markers die ze vervangen uit het spel verwijderd.

Alle munten die over zijn worden in een “bank” naast het spelbord geplaatst. Alle betalingen van de spelers gaan naar de bank, en alle belastingen worden door de bank aan de spelers betaald.

*Notitie: spelers mogen elkaar nooit geld, eenheden, invloed markers, of Conquest kaarten geven.*

### Hint

Geld (in de vorm van zilveren en gouden munten) is benodigd voor een veelheid aan doelen, en spelers hebben altijd tekort aan dit product. Gelukkig kan een speler altijd aan meer geld komen door “speciale belastingen” actie uit te voeren tijdens zijn beurt, maar alleen door het accepteren van bijkomende onrusten. 5 talents wordt verkregen voor 1 punt onrust, met een maximum van 25 talents per actie.

## Veldtocht seizoen volgorde

Het spel bestaat uit een serie van veldtochten, elk bestaat uit de volgende fases:

1. plaats provincie markers
2. plaats beschikbare Conquest kaarten
3. bepaal allianties tussen spelers en volgorde
4. plaats starteenheden (alleen 1<sup>e</sup> seizoen)
5. Spelers actie (2 per speler per ronde)
6. Belastingen en onderhoud
7. overwinningpunten en onrust
8. einde veldtocht seizoen

### 1) Plaats provincie markers

Trek willekeurig nieuwe provincie markers van de ongebruikte stapel en plaats ze in hun respectievelijke locatie op het bord *face-up*. Elk provincie marker uit een voorgaand veldtocht seizoen blijven op het bord liggen totdat ze worden gekocht.

Het aantal provincie markers wat wordt getrokken staat gelijk aan 2x het aantal spelers (dus als er 6 spelers zijn dan worden er 12 provincie markers getrokken aan het begin van elk nieuw veldtocht seizoen).

### 2) Plaats beschikbare Conquest kaarten

een aantal Conquest kaarten gelijk aan 2x het aantal spelers wordt getrokken en naast het bord *openneergelegd*. Deze kaarten zijn nu beschikbaar voor de spelers en kunnen door ze worden geselecteerd tijdens hun beurt.

### 3) bepaal allianties tussen spelers en volgorde

Spelers moeten nu worden verdeeld in 2 allianties, wat wordt bepaald door een serie van alliantie veilingen. Het doel van deze veilingen is het vaststellen welke spelers in welke alliantie zitten,

### Hint

Het kan zeer nuttig zijn om een veiling te winnen zodat je kan bepalen welke speler je kan aanvallen, en welke speler jou niet kan aanvallen gedurende de volgende veldtocht seizoen.

Het winnen van een veiling bepaald tevens welke speler aan de beurt is voor de andere. Dit kan **zeer** nuttig zijn en zal zeker invloed hebben op het verloop van het spel.

en ook om de beurt volgorde vast te stellen

In het eerste veldtocht seizoen, gaat de volgorde van het bieden in de eerste alliantie veiling kloksgewijs van de (willekeurig gekozen) eerste speler. De volgende veiling wordt gestart door de speler aan zijn linkerkzijde, en zo verder.

In de volgende veldtocht seizoenen, is de eerste speler die mag bieden voor de alliantie veiling de speler die in het vorige veldtocht seizoen als laatste aan de beurt was. De volgende veiling wordt gestart door de speler aan zijn linkerkzijde, en zo verder.

Spelers bieden met talents (munten). De eerste speler biedt en de volgende speler kan dan of verhogen of passen. De spelers kunnen elk op hun beurt (kloksgewijs) bieden of passen. Als een speler wenst te passen, kan hij/zij later nog steeds bieden in dezelfde ronde voor dezelfde veiling voorop



gesteld dat het bieden nog steeds doorgaat tot aan hun toe. Elke veiling eindigt als alle spelers passen na een bod. De speler met het hoogste bod wint de veiling *(de eerste speler mag ook 0 bieden – welk niet wordt beschouwd als het passen. Als geen speler hoger biedt dan 0 dan heeft de eerste speler de veiling gewonnen)*.

Als een speler een bod uitbrengt, dan moet hij/zij de alliantie situatie laten zien die hij voor ogen heeft met zijn bod (gebruik hiervoor een extra invloed marker van elke speler die erbij betrokken is). Zij doen dit door het plaatsen van een niet-geallieerd speler marker te plaatsen in Proposal Box A en een ander niet-geallieerd speler marker te plaatsen in Proposal Box B. de speler die het bod plaatst mag elk niet-geallieerde marker plaatsen, inclusief die van hemzelf in elke box. De enigste keer dat hij maar één niet-geallieerde marker (zonder een corresponderende marker in de andere box) plaatst is als er een oneven aantal spelers aan het spel deelneemt. Als een ander speler een hoger bod uitbrengt dan mag hij/zij de markers herindelen of vervangen in de boxen.

De speler die uiteindelijk de veiling wint betaald de hoeveelheid goud aan de bak en plaats dan de markers uit de proposal box in de alliantie box, conform het voorstel. Het resultaat van de 1<sup>e</sup> veiling zorgt ervoor dat de marker geplaatst proposal box A naar de 1<sup>e</sup> box gaat, en de marker van proposal box B naar de 2<sup>e</sup> box gaat. Resultaat van de 2<sup>e</sup> veiling zorgt ervoor dat A in de 3<sup>e</sup> box komt en B in de 4<sup>e</sup>, enzovoorts.)

Deze procedure wordt net zolang herhaalt totdat elke speler deel uitmaakt van één van de twee alliantie.

#### 4) Plaats starteenheden

(ALLEEN AAN HET BEGIN VAN HET 1<sup>E</sup> VELDTOCHT SEIZOEN)

(alleen) Na de eerste veiling, spelers plaatsen hun starteenheden (1 Caesar, 1 generaal, 8 infanterie, 2 cavalerie, 1 katapult en 1 galei) op het speelveld. De speler met zijn marker in de 1<sup>e</sup> Box plaatst als eerste, gevolgd door de 2<sup>e</sup> speler, enzovoorts. Starteenheden kunnen alleen geplaatst worden in provincies waar hun eigen invloed marker aanwezig is. Galeien worden geplaatst in de zeezone die grenst aan een provincie waar zijn invloed marker aanwezig is.

#### 5) Spelers actie

(2 PER SPELER PER RONDE)

Elk veldtochtseizoen duurt 4 rondes, volgorde van spelen wordt bepaald door de positie van elke speler in de alliantie box.

De speler met de marker op 1<sup>e</sup> voert 2 acties uit, gevolgd door de speler met de marker op 2<sup>e</sup>,

enzovoorts.

In elke ronde, mag een speler willekeurig twee actie uitvoeren of een combinatie van actie (m.u.v. de actie “pak een Conquest kaart”, deze mag elke speler maar 1x per ronde doen). Een speler kan elke combinatie van de volgende acties, in willekeurige volgorde uitvoeren:

- pak een Conquest kaart (1 per ronde)
- Rekruteren
- Invloed kopen
- Speciale belastingen
- Verplaats landeenheden
- Veldslagen
- Zee beweging/ zeeslag
- Geen actie

Nadat alle spelers hun twee acties hebben uitgevoerd, wordt de ronde marker 1 plaats verzet, en de volgende ronde begint. Na 4 rondes, gaat het spel verder naar (6) Belastingen en onderhoud.

#### Pak een Conquest kaart (1 per ronde)

De actieve speler mag een kaart selecteren uit de beschikbare open-liggende kaarten, de kosten (staat rechts onderop een kaart met een afgebeelde munt) betalen aan de “bank”. Als er geen kosten op de kaart staan, dan kost deze “niets”, het geld echter nog steeds als een actie als de speler deze kaart pakt. De kosten die op de kaart staan zijn om deze te kopen, er zijn geen extra kosten om hem te gebruiken.

Er zijn 5 verschillende types Conquest kaarten. Elk type heeft een uniek symbool in de linker onderzijde van de kaart. Elk verschillend type kaart heeft verschillende regels om te kunnen gebruiken.



**ONMIDDELIJK GEBRUIKEN:** deze kaarten, zodra geselecteerd, moeten onmiddellijk worden gebruikt, en worden vervolgens uit het spel verwijderd.



**SENATOR:** eenmaal geselecteerd, worden deze kaarten *dicht* neergelegd voor de speler (en mogen zelfs verborgen worden indien de speler dit wenst). Eenmaal gebruikt (als deel van een senator stemming), worden deze kaarten verwijderd uit het spel (zie Senator stemming hieronder).



**DIPLOMATIE:** eenmaal geselecteerd, worden deze kaarten *open* voor de speler neergelegd, voor de rest van die veldtocht seizoen. Aan het einde van dat seizoen, worden ze teruggelegd bij de groep beschikbare kaarten open naast het speelbord, en kunnen door een andere speler worden geselecteerd..



**TI-USEME:** eenmaal geselecteerd, worden deze kaarten *open* voor de speler neer gelegd, en blijven in zijn bezit voor de rest van het spel. Echter, deze mogen per veldtocht seizoen maar eenmaal gebruikt worden.

Ze mogen alleen gebruikt worden tijdens de beurt van de speler, dit kost echter “geen” actie om hem te gebruiken (dus, een speler kan sommige, een, geen of alle multi-use kaarten gebruiken die hij bezit zonder dat dit een actiepunt kost in zijn beurt). Eenmaal gebruikt wordt de kaart *dicht* voor een speler neergelegd voor de rest van dat seizoen, de speler dient er aan te denken om de kaart weer om te draaien bij het begin van een nieuw veldtocht seizoen.

**GEEN SYMBOOL:** als de kaart geen symbool heeft aan de linkeronderzijde, dan als deze kaart wordt geselecteerd, dan gelden de effecten voor de rest van het spel. De kaart dient open voor een speler te worden neergelegd.

### Rekruteren

De actieve speler kan nieuwe militaire eenheden kopen vanuit zijn niet gebruikte pot met eenheden. Nieuwe rekruten moeten worden geplaatst in een provincie (of, voor galeien, in een zeezone aangrenzend aan die provincie) waarin de actieve speler op zijn minst een invloed marker heeft en, of een generaal of Caesar. De kosten van deze eenheden worden betaald aan de “bank” en zijn als volgt.

- Infanterie 5
- Cavalerie 10
- Katapult 15
- Galei 15
- Generaal 20

De actieve speler mag zoveel eenheden kopen als hij wilt, is echter gelimiteerd door het aantal eenheden aanwezig in zijn kleur.

Het aantrekken van nieuwe jonge mannen als rekruten in leger leidt tot onrusten in die provincie. Het is echter erger als het ook nog eens niet wordt gedaan door de wettige regering in die provincie.

Elke keer als een speler deze actie uitvoert dan krijgt hij 2 onrust punten.

### Invloed kopen

De actieve speler kan invloed markers kopen in elke provincie waar een invloed marker onbeschermd of een provincie marker aanwezig is (zie hieronder), voor opgesteld dat hij/zij in die provincie een generaal of een Caesar heeft. Een speler kan 1 invloed/provincie marker kopen als hij daar een generaal heeft, en 2 invloed/provincie markers kopen als daar zijn Caesar is. (*notitie: dit mag niet worden gecombineerd, met andere woorden, een speler kan geen 3 provincie/invloed markers kopen als hij daar een generaal en zijn Caesar heeft*).

Elke provincie/invloed marker kost de speler 10 Talents (aan de bank te betalen). Als een speler een provincie marker koopt, dan wordt deze vervangen door zijn invloed marker. Als een speler de invloed marker van een andere speler koopt dan wordt deze teruggegeven aan de desbetreffende speler, en een eigen invloed marker wordt er neer gelegd.

### Beschermen van invloed markers

Een invloed marker kan door een andere speler niet worden gekocht zolang er van die speler nog militaire landeenheden (infanterie, cavalerie en katapult) in die provincie staan. Dus als een speler een invloed marker van een andere speler wilt kopen dan moet hij eerst succesvol deze eenheid hebben aangevallen, en of geëlimineerd of verdreven.

#### Hint

Één van de grootste uitdagingen in Conquest of the Empire 2 is te trachten om al je invloed markers te beschermen, onderwijl trachten deze van andere spelers weg te nemen. Dit betekent dat je misschien wel al je militaire eenheden wil samenvoegen in een groot leger om zeker te zijn dat je de veldslagen kan winnen met een minimum aantal verliezen. Echter, je zal ook je garnizoenen moeten versterken met minimaal 1 infanterie in provincies waar jouw invloed markers liggen om de vijand te dwingen om een extra actie te gebruiken voordat zij hier ene invloed marker kunnen kopen. Het is soms nodig om garnizoenen provincies te hebben rondom de sleutel provincie, om makkelijk toegang te voorkomen.





### Speciale belasting

De actieve speler mag extra geld verkrijgen door “speciale belasting” (wat neer komt op het pakken van de bevolking wat hij nodig heeft, met of zonder hun toestemming). Als je deze actie uitvoert, kan de speler 5 tot 25 Talents vanuit de bank pakken (de speler beslist hoeveel) en krijgt 1 onrust punt voor elke 5 talenten die je pakt.

### Verplaats landeenheden

De actieve speler kan er voor kiezen om zijn /haar landeenheden te verplaatsen. Eerst dient de speler een enkele provincie te kiezen waar hij minimaal één generaal of een Caesar heeft. Vanaf die plek kan hij sommige of alle eenheden verplaatsen, met inachtneming van het volgende:

- Eenheden over land mogen net zoveel provincie verplaatsen, verplaatsend van de ene provincie naar de andere aangrenzende provincie, maar ze moeten stoppen zodra ze een provincie tegen komen die bezet is door een niet-alliantie militaire eenheid (infanterie, cavalerie of katapult).
- Landeenheden kunnen van de ene naar de andere provincie, verbonden met de pijlen, verplaatsen zolang er in die zeezone waar de pijlen staan geen niet-alliantie (vijand) galeien aanwezig zijn.
- Eenheden die vanuit dezelfde provincie starten kunnen verplaatsen naar verschillende provincies, voorop gesteld dat er aan alle restricties voor de verplaatsing is voldaan. (een speler kan zes eenheden die zijn vertrokken uit een provincie verplaatsen naar zet verschillende provincies).
- **Amfibische verplaatsing:** een speler mag zijn eenheden vanuit een provincie aangrenzend aan een zeezone verplaatsen (elke afstand) naar een provincie die ook aan een zeezone grenst als:
  1. hij een galei of galeien in de zeezone heeft die grenst aan de bestemmingsprovincie.
  2. hij niet meer dan 4 militaire landeenheden mag verplaatsen (plus elk aantal generaals/Caesar) per galei die grenst aan de bestemmingsprovincie.

3. eenheden mogen niet verplaatsen voor het aan boord gaan bij een amfibische verplaatsing.
4. Deze beweging mag niet worden geblokkeerd door niet-alliantie galeien.

### Veldslagen

#### Aankondigen

De actieve speler kan alleen vijandelijke (niet alliantie) eenheden aanvallen die in dezelfde provincie staan als zijn eenheden. Hij kondigt de veldslag locatie aan, en welke speler zijn eenheden hij aanvalt.

#### Deelname van galeien

Als een veldslag is aangekondigd, beslissen de deelnemers of zij hun galeien, vanuit aangrenzende zeezones, deel laten nemen. Als een galei deelneemt aan een veldslag, dan handelt hij net als alle ander eenheden. Als het de veldslag overleefd, dan wordt het weer teruggeplaatst in de zeezone waar hij vandaan kwam.

#### Deelname van geallieerde troepen

Nu kunnen de geallieerde troepen van de twee deelnemers (in spelers volgorde) aangeven of ze militaire eenheden willen uitlenen om deel te nemen aan de veldslag. Geallieerde mogen alleen troepen uitlenen als ze in de provincie staan waar de veldslag plaats gaat vinden, en/of galeien die in een aangrenzende zeezone staan. Als een geallieerde speler heeft besloten om eenheden uit te lenen dan kies hij deze eenheden uit en draag ze over aan de deelnemer voor de duur van de veldslag. Als ze de veldslag overleven, dan komen ze weer onder bevel van de eigenaar. Een geallieerde kan geen Conquest kaart uitlenen, of eenheden van een DIPLOMACY kaart. Een stad/versterking kan nooit worden geleend door een geallieerde.

#### De veldslag

Beide spelers formeren hun “leger” en plaatsen alle eenheden onder hun bevel tegenover elkaar. De veldslag wordt dan in rondes gespeeld. In elke ronde werpen de spelers met de dobbelstenen en verwijderen de verliezen. De veldslag duurt op zijn minst 1 volle ronde en eindigt als 1 speler geen militaire eenheden meer heeft of zich heeft “teruggetrokken” (zie hieronder).

#### Veldslag ronde



Elke speler werpt 3 dobbelstenen, ongeacht het aantal militaire eenheden die meedoen. Een speler kan ook een extra dobbelsteen werpen als er een generaal/Caesar van hun alliantie in de veldslag aanwezig is, 1 extra dobbelsteen als de verdediger een stad heeft in die provincie (en zo dus zijn stad verdedigen), plus extra dobbelstenen verkregen door “army training” kaarten.

Elk symbool die gelijk is aan een eenheidstype resulteert in een treffer bij de tegenstander.

*Notitie: treffers zijn gelimiteerd door het aantal eenheden van dat type. Bv, als de rode speler 1 infanterie en 1 cavalerie eenheid in het gevecht heeft, en hij werpt 3 infanterie, 1 cavalerie en 1 katapult, dan heeft hij 2 treffers geboekt - t.w. 1 voor de infanterie en 1 voor de cavalerie).*

Voor elke “treffer” geworpen, moet de tegenstander een eenheid selecteren om te verwijderen. Generaals/Caesar kunnen niet worden geselecteerd als zijnde treffer (zij kunnen niet worden geëlimineerd tijdens het gevecht). Het werpen en verwijderen van treffers wordt geacht tegelijkertijd plaats te vinden, behalve als de verdediger een stad verdedigd, in dat geval werpt de verdediger eerst, en worden de aanvallers verliezen verwijderd voordat de aanvaller werpt.

### Terugtrekken

Na elke ronde van de veldslag, kan elke speler er voor kiezen om terug te trekken (verdediger kiest eerst). Een speler moet al zijn eenheden uit die provincie terugtrekken naar een enkele aangrenzende provincie waar geen niet-alliantie (vijand) militaire eenheden zijn (generaals en Caesars tellen niet).

Als een speler al zijn militaire eenheden verliest, moeten de overlevende generaals of Caesars terugtrekken naar een aangrenzende provincie, ook al wordt deze bezet door een niet-alliantie militaire eenheid.

*Notitie: galeien trekken niet terug, zij gaan gewoon terug naar de zeezone waar ze vandaan kwamen.*

### Onrust

De verliezer van elke veldslag krijgt 2 onrust punten. Geallieerden die eenheden hebben uitgeleend gedurende de strijd krijgen geen onrust punten.

### Zee beweging / zeeslag

Als een speler voor deze actie kiest, dan mag hij elk aantal of alle galeien verplaatsen, ongeacht hun

locatie, elke afstand, naar een enkele bestemming zijnde een zeezone. Deze zee beweging mag niet worden geblokkeerd door niet-geallieerde galeien.

De speler mag ook nog kiezen voor het verklaren van een zeeslag als deel van dezelfde actie. De verplaatsing dient te geschieden voor het gevecht of in het geheel niet.

### Zeeslag

Zeeslagen worden op exact dezelfde manier uitgevochten als op het land met de volgende uitzonderingen:

1. 1 dobbelsteen wordt geworpen voor elk galei wat deelneemt aan de zeeslag, plus extra dobbelstenen verkregen door “naval training” kaarten.
2. land eenheden nemen niet deel aan het gevecht.
3. galeien van aangrenzende zeezones nemen ook geen deel aan het gevecht.
4. galeien trekken niet terug.
5. zeeslagen duren max. 3 rondes lang.

### Geen actie

Een speler kan er ook voor kiezen om geen actie uit te voeren. De speler kan nog steeds in latere rondes acties uitvoeren.

### 6) belastingen en onderhoud

Gedurende deze fase, krijgt elke speler belastingen voor hun invloed in elke provincie.

Elke speler krijgt 5 talents per invloed marker die ze op het bord hebben liggen. Ze krijgen tevens 5 Talents bonus voor elke invloed marker in provincies waar ze een stad hebben (wat inhoudt dat ze 10 Talents per invloed marker krijgen voor provincies waar ze eigenaar zijn van een stad).

### 7) Overwinningspunten en onrust

Aan het slot van elk veldtocht seizoen, bepalen de spelers hoeveel overwinningspunten ze hebben verkregen. Voor elke sleutel provincie, staan 2 cijfers (3 in Italia). Deze vertegenwoordigen het aantal overwinningspunten te verkregen door de speler voor wie de meeste en op een na meeste invloed markers in die provincie heeft liggen (en op twee na meeste in Italia). Als er een gelijk aantal invloed markers voor elke positie ligt dan krijgen alle spelers voor wie dit geldt het aantal

overwinningspunten voor die positie.

*Voorbeeld: de provincie Neapolis is waard 15/5. Angela heeft 3 invloed markers daar en zo ook Charles, terwijl Blake er 2 heeft en Dick 1. Angela en Charles krijgen beide 15 overwinningspunten, Blake krijgt er 5 en Dick niets.*

Elke stad die in handen is van een speler reduceert zijn onrust punten met 3.

Na de reductie van onrust van steden, verliezen de spelers overwinningspunten als ze meer onrustpunten in handen hebben als de andere spelers. De speler met de meeste onrustpunten verliest 10 overwinningspunten, de speler met de op een na meeste onrustpunten verliest 5 overwinningspunten. Bij gelijke aantallen werkt het hetzelfde als bij de overwinningspunten.

#### 8) einde van het veldtocht seizoen

Verplaats de ronde marker terug naar zijn start positie en verplaats de veldtocht seizoen marker een vooruit. Elke multi-use kaart die gebruikt is tijdens de vorige veldtocht seizoen wordt weer open neergelegd, om aan te geven dat ze weer opnieuw gebruikt kunnen worden. Alle Diplomatie kaarten worden weer open teruggelegd naast het bord bij de beschikbare kaarten. Maak de alliantie box leeg, nadat gekeken si wie de laatste speler was (en die nu gaat beginnen met de



alliantie veiling in het nieuwe veldtocht seizoen.

#### Senator kaarten

Senator kaarten, op elk staat een Romeins cijfer afgedrukt (I-IV). Dit is de waarde van die kaart voor het bieden in "de senaat stemming". Senator kaarten (waarde 6 totale stemmen) worden aan het begin van het spel aan elke speler gegeven, extra senator kaarten kunnen tijdens het spel gekozen worden als ze beschikbaar worden. Senatoren kunnen worden omgekocht (gepakt) van andere spelers door gebruik te maken van "senator bribe" kaarten! Uiteindelijk, de speler met de meeste invloed in Italia krijgt 1

willekeurige senator kaart uit de senator kaarten



stapel betaald door de winnaar van elke senaat stemming (zie hieronder).

#### De senaat stemming

Er zijn vijf (5) senaat stemming kaarten die aan het begin van het spel open liggen in het beschikbare kaarten gebied. Deze kaarten zijn beschikbaar gedurende het spel totdat een speler ze koopt. Eenmaal gekocht, die speler heeft dan controle over die senaat stem gedurende de rest het spel.

Een speler mag, na het verkrijgen van een senaat stem kaart, deze eenmaal gebruiken gedurende elk veldtocht seizoen. Deze kaart gebruiken geldt niet als een actie, maar moet tijdens de spelers normale beurt (voor of na een aantal acties) worden gebruikt.

Om de senaat stemming te beginnen, kondigt de speler aan "ik roep een senaat stemming op voor ...." Waar de kaart dan voor staat. Hij begint dan het stemmen door het selecteren van een of meer van zijn senator kaarten, deze leg hij vervolgens open neer. (notitie: de speler die het initiatief voor het stemmen nam mag ook "passeren"). De volgende speler (links van hem) mag of een groter aantal (meer senatoren dan de huidige stem) laten zien of "passeren". Het stemmen gaat ze door totdat alle spelers hebben "gepast" op een bod (anders dan de bieder).

De speler die als laatste stemt (het hoogste bod) wint het stemmen, hij/zij betaald zijn bod in senator kaarten (geen "ruil" is toegestaan, de kaarten die moeten gelijk zijn aan het bod), en krijgt per direct het voordeel aangegeven op de senator stem kaart. Als er niemand stemt (alle spelers passen), dan zijn de voordelen van die kaart voor niemand (maar de kaart wordt wel beschouwd als gebruikt voor dat veldtocht seizoen).

Spelers die het stemmen niet hebben gewonnen krijgen hun senator kaarten terug.





### Betaal het bod / invloed in Rome

De speler met de meeste invloed markers in Italia (Rome) pakt een willekeurige senator kaart van de kaarten die door de winnaar van het senaat stemmen zijn uitgegeven. De overgebleven uitgegeven senator kaarten worden uit het spel gehaald. Als er een gelijk aantal invloed markers in Italia ligt van meerder spelers dan ontvangt niemand dit voordeel.

Meerdere senaat stemmingen (van verschillende kaarten) kunnen door een enkele speler worden uitgeroepen tijdens zijn normale beurt.

### Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van het 4<sup>e</sup> veldtochtseizoen (5 als de spelers een langer spel willen spelen). De speler die de meeste overwinningspunten heeft is de winnaar. In het geval van een gelijk aantal overwinningspunten geldt, diegene met de meeste overwinningspunten EN de meeste invloed markers wint, en wordt de nieuwe Caesar van het Romeinse Rijk.

### Voorbeeld van hoe te spelen:

Jack heeft 2 invloed markers in Egypt, en er zijn nu geen andere invloed markers of provincie markers beschikbaar daar. Jack heeft ook 8 infanterie, 2 cavalerie, 1 katapult en een generaal en zijn Caesar in Egypt. Als zijn eerste actie besluit hij om zijn land eenheden te verplaatsen. Hij "activeer" deze provincie, en verplaatst (EEN actie) als volgt:

- 1 infanterie naar Numidia
- 1 infanterie naar Hispania
- 1 infanterie naar Sicilia
- 4 infanterie, 2 cavalerie, de katapult en generaal naar Galacia

Jack kon naar Hispania (en Numidia) verplaatsen omdat daar geen niet-geallieerde troepen zijn tussen Egypt en Hispania langs de Afrikaanse kust, en geen niet-geallieerde galeien die de straat van Gibraltar blokkeren. Jack kon Hispania niet bereiken via de (lange) noordelijke route, omdat daar niet-geallieerde troepen de route blokkeren. Hij kon naar Sicilia bewegen omdat hij al een Galei in de zeezone aangrenzend aan Sicilia (amfibische verplaatsing) had liggen. En als laatste, hij kon naar Galacia verplaatsen omdat er geen niet-geallieerde troepen tussen Egypt en Galacia zijn. Zoals je ziet kunnen verplaatsingen best wel uitgestrekt zijn, voorop gesteld dat een speler niet wordt geblokkeerd door de troepen van een tegenstander.

Jack heeft 1 infanterie en zijn Caesar in Egypt achtergelaten als zijnde een beschermend garnizoen tegen mogelijke agressors. Elke tegenstander zal 2 acties

nodig hebben om het garnizoen te verwijderen; 1 actie om naar Egypt te verplaatsen, en 1 om te vechten met deze infanterie eenheid. Jack heeft dan de mogelijkheid om troepen terug te sturen naar Egypt (voorop gesteld dat deze niet worden geblokkeerd!) of zijn Caesar terug te sturen (na het terugtrekken) en nieuwe rekruten te laten werven om zijn invloed in Egypt te beschermen.

### Veldslag

Laten we doorgaan met Jack zijn beurt. Hij ging naar Galacia omdat hij daar invloed wil krijgen. Onfortuinlijk voor Jack is Galacia al bezet door niet-geallieerde troepen (van Keith) die de invloed markers van Keith daar beschermen. Jack besluit daar een gevecht gaan voeren, om zo Keith te verslaan en dan in een latere ronde Keith's invloed markers te kopen (omruilen). Jack's verplaatsing kostte hem 1 actie en dit gevecht kost hem de 2<sup>e</sup> actie.

Keith heeft slechts 1 infanterie (garnizoen) in Galacia, en geen stad. Zo deze veldslag zal waarschijnlijk van korte duur zijn: Jack werpt met 4 dobbelstenen (omdat hij een generaal heeft, maar geen "army training" kaart), terwijl zijn tegenstander met 3 dobbelstenen werpt (geen generaal, geen stad en geen "army training" kaart). Jack gooit minstens één treffer, en zodoende elimineert hij de vijandelijke infanterie eenheid. Echter, zijn tegenstander werpt 1 blank en 2 infanterie symbolen! Uiteraard, met slechts 1 infanterie, kan Keith slechts 1 gebruiken. Jack verliest dus 1 eenheid. Hij kiest een infanterie eenheid als zijn gesneuvelde, dus beide spelers verliezen 1 infanterie eenheid in dit gevecht. Jack draagt er zorg voor dat zijn tegenstander 2 onrustpunten krijgt van de "bank" omdat die de strijd verloren heeft.

### Involed kopen

We gaan verder met het voorbeeld .... In de volgende ronde constateert Jack dat zijn tegenstander geen nieuwe troepen in Galacia heeft gebracht. Zonder bescherming, Jack kan nu een invloed marker kopen voor 10 Talents, welke hij betaald aan de "bank". Jack wil ook beide beschikbare vijandelijke invloed markers in Galacia kopen, echter dit vereist 2 acties. Jammer dat Jack zijn Caesar niet heeft meegenomen naar Galacia, want deze kan 2 invloed markers kopen met een enkele actie!



## Speel tips

Plaats op zijn minst 1 infanterie eenheid als een garnizoen om je invloed te beschermen in een provincie. Tegenstanders moeten een actiepunt spenderen om dit garnizoen te vernietigen, zodat het voor hun aantrekkelijker wordt om onbeschermd invloed te verkiezen. Deze vertraging geef je tevens de kans om deze provincie te versterken met aanvullende troepen.

Het is ook verstandig om afzonderlijke infanterie eenheden in blok positie te plaatsen, om zodoende vijandelijke land eenheden er van af te houden om in je provincies te komen. Deze strategie wordt vaak later in het spel gebruikt, als de legers wat groter zijn van de spelers en ze het zich kunnen veroorloven om één enkele infanterie eenheid te missen vanuit hun hoofdlegers.

Controle over de zee kan beslissend zijn. Door het strategisch plaatsen van je galeien, kan je de overtocht voor vijandelijke (spelers behorende tot de andere alliantie) galeien blokkeren. In gevechten op land, als je een galei heb in de aangrenzende zeezone, kan je ze mee laten don met de veldslag, zodoende een extra treffer kans (een extra symbool toevoegen) te maken tijdens het gevecht. Dit kan het verschil uitmaken tussen het winnen of verliezen van een gevecht.

Tracht invloed te krijgen in meerdere provincies. Het is beter om het zelfde aantal invloed te hebben in een aantal provincies, omdat je dan meer overwinningspunten krijgt. Terwijl moeilijker te verdedigen, onthoud dat overwinningspunten je de nieuwe Caesar van het Romeinse rijk maken - en niet het geld en het ruwe aantal van invloed markers.

Er zijn twee hoofd strategieën om dit spel te winnen: pak Rome (Italia), Neapolis, en misschien Sicilia of een andere provincie grenzend aan Italia. Deze “centrale” strategie geef je veel overwinningspunten voor het in bezit houden van Rome en zijn omstreken. Het geef je ook wat meer controle over het senaat (de speler met de meeste invloed in Italia krijgt een willekeurige senator kaart bij het senaat stemmen).

De alternatieve strategie is om controle te krijgen over de meeste afgelegen provincies, met de voorkeur voor Egypt. Deze “provinciale” strategie kan succesvol zijn als de andere spelers vechten om de heerschappij van Rome.

Een interessant onderdeel van het spel is het senaat stemmen. Een speler kan, door verstandig gebruik

van het senaat stemmen, het spel winnen, zonder continue militaire inspanning. Het senaat kan zeer verwoestend zijn in combinatie met de “centrale” strategie, als de speler om het senaat stemmen vraagt, krijgt hij hiervan voordeel en ook kan hij zijn senator kaarten weer aanvullen.

Kijk ook uit dat je troepen niet worden omsingeld door de vijand vooruitlopend op een gevecht. Anders heb je geen mogelijkheid om terug te trekken!

## De verschillende types Conquest kaarten (en speciale regels)

### Merchant (7 unieke kaarten)

**Symbool:** PAARSE RUIT

De merchant kaart laat de eigenaar extra inkomen ophalen eenmaal per veldtocht seizoen. Deze kaart kan op elk moment gebruikt worden gedurende de speler zijn actie fase. Deze kaart gebruiken kost geen actie punt.

- ★ EGYPT – krijg 10 Talents voor elk van je invloed markers in Egypt. Kost: 25
- ★ SICILIA – krijg 10 Talents voor elk van je invloed markers in Sicilia. Kost: 25
- ★ HISPANIA – krijg 5 Talents voor elk van je invloed markers in Hispania. Kost: 15
- ★ ITALIA – krijg 5 Talents voor elk van je invloed markers in Italia. Kost: 15
- ★ ITALIA – krijg 5 Talents voor elk van je invloed markers in Italia. Kost: 15
- ★ ACHAIA – krijg 5 Talents voor elk van je invloed markers in Achaia. Kost: 15
- ★ ASIA – krijg 10 Talents voor elk van je invloed markers in Asia. Kost: 25

### Assassin (1 unieke kaart)

**Symbool:** PAARSE RUIT

Als je een Assassin heb wordt je gevreesd. Eenmaal per veldtocht seizoen kan je een generaal uitschakelen, of een willekeurige senator kaart. Omdat de assassin niet kan worden achterhaald, kan je het zelfs gebruiken tegen een van je geallieerden!

- ★ Elimineer om het even welke generaal of senator kaart. Deze kan ook tegen een bondgenoot worden gebruikt. Kost: 20

## Loot the countryside (1 unieke kaart)

**Symbol:** PAARSE RUIT

Deze handige kaart zorgt ervoor dat je tweemaal het normale “speciale” belasting inkomen krijgt tegen dezelfde onrust. En je kan het eens per veldtocht seizoen gebruiken zonder dat het je een actiepuntkost!

- ☆ Krijg 50 Talents en slechts 5 onrust punten. Kost: 10

## Senate vote (5 unieke kaart)

*Notitie: deze kaarten hebben verschillende voor- en achterkanten dan de overige kaarten omdat ze voordat het spel begint uit de stapel worden verwijderd en zijn beschikbaar om te kopen.*

**Symbol:** KAARTEN

Een van deze kaarten in bezit hebben kan een grote hulp zijn voor wie Caesar-wil-worden. Met twee of drie van deze kaarten ben je de stuwende kracht in Rome. Alleen jij de stemming oproepen, en je kan voor meerdere stemmingen gaan – in de volgorde die jij kiest – je tegenstanders dwingen om hun senator kaarten te gebruiken of jou goedkoop voordeel te geven. En als je tegenstanders eenmaal zonder senatoren zitten dan ;;;;

- ☆ EMERGENCY TAX – winnaar krijgt 40 talents. Kost: 15
- ☆ BREAD AND CIRCUSES – winnaar raakt 10 onrust punten kwijt. Kost: 15
- ☆ HAIL CAESAR – winnaar krijgt 15 overwinningspunten. Kost: 15
- ☆ NEW LEGIONS – winnaar krijgt 6 infanterie eenheden in Italia of Neapolis. Kost: 15
- ☆ INFLUENCE IN ROME – winnaar krijgt 2 nieuwe invloed markers in Italia. Kost: 15

## Senator (4 unieke kaarten, elk in verschillende grootte)

**Symbol:** KAARTEN

Senators zijn het levensbloed van de senaat stemming in het spel. Je kan met een paar stemmen winnen, maar dat zal niet gemakkelijk zijn. Aan de andere

kant, het hebben van senators en ze wijs gebruiken kan het verliezen omzetten in een winnende strategie. Er komt een punt in het spel dat je wenste dat je meer kaarten van deze had. Onthoud dat je er een van deze neem als je geen betere actie kan bedenken. Per slot van rekening, *ze zijn gratis*

- ☆ I << 8 van deze >>
- ☆ II << 8 van deze >>
- ☆ III << 8 van deze >>
- ☆ IV << SLECHTS 4 van deze >>

## Diplomacy (6 unieke kaarten)

**Symbol:** GROENE CIRKEL

De DIPLOMACY kaarten kunnen gekocht worden voor een enkel veldtocht seizoen, en moeten worden teruggelegd bij de beschikbare kaarten aan het einde van elk veldtocht seizoen (zo dat ze weer opnieuw kunnen worden gekocht aan het begin van een nieuw veldtocht seizoen). De troepen die staan afgebeeld op elke kaart komen elke keer weer “in volle sterkte” tevoorschijn bij elke nieuwe veldslag gedurende dat veldtocht seizoen (*Notitie: spelers dienen een “andere” te gebruiken voor deze troepen*) de controlerende speler kan voor zijn verliezen tijdens een veldslag deze eerst verwijderen! Echter, een speler moet minimaal één van zijn eigen militaire landeenheden in die provincie hebben om aan te kunnen vallen.

- ☆ ITALIA – alliantie met het senaat. Voeg 4 infanterie en 1 cavalerie aan je legioen toe voor elke veldslag gedurende dit seizoen in Italia. Kost: 40
- ☆ MESOPOTAMIA – Alliantie met Parthia. Voeg 3 cavalerie toe aan je legioen voor elke veldslag gedurende dit seizoen in Mesopotamia. Kost: 15
- ☆ NUMIDIA – Alliantie met Numidiaanse stammen. Voeg 4 infanterie toe aan je legioen voor elke veldslag gedurende dit seizoen in Numidia. Kost: 15
- ☆ EGYPT – Alliantie met Egypt. Voeg 2 infanterie en 1 Trirem toe aan je legioen voor elke veldslag gedurende dit seizoen in Egypt. Kost: 15
- ☆ ACHAIA – Alliantie met verschillende Griekse steden. Voeg 2 infanterie en 2 Triremen toe aan je legioen voor elke veldslag gedurende dit seizoen in Achaia. Kost: 15
- ☆ PIRATES – Alliantie met piraten. Voeg 2





Triremen toe aan je vloten die zijn gewikkeld in zeeslagen gedurende dit seizoen. Kost: 15

## COMMANDEER A FLEET (2 unieke kaarten)

**Symbol:** RODE X

Speler krijgt 2 galeien (in zijn kleur) door deze kaarten.

- ☆ Verplaats a Trirem naar Mare Aegaeum en krijg 2 Triremen in Mare Aegaeum. De verplaatsing is meteen en kost geen extra actie.
- ☆ Verplaats een trirem naar Mare Alexandria en krijg 2 Triremen in Mare Alexandria. De verplaatsing is meteen en kost geen extra actie.

## BUILD CITY (6 unieke kaarten)

**Symbol:** RODE X

Spelers kunnen alleen een stad bouwen door het verkrijgen van een juiste Build City kaart. De speler kan alleen maar kiezen uit een van de twee provincies aangegeven.. er kan slechts één stad per provincie worden gebouwd. De speler die de stad bouwt plaats zijn eenheden in die provincie naast de stad, om te laten zien dat hij de eigenaar van de stad is. Daarna, een speler die succesvol de landeenheden van die speler in die provincie aanvalt en d veldslag wint, wordt eigenaar van die stad. Als de stad ooit verlaten wordt, dan is de eerste speler die naar deze stad verplaats de eigenaar geworden van die stad.

- ☆ Bouw stad in Egypt of Numidia. Kost: 40
- ☆ Bouw stad in Hispania of Sicilia. Kost: 40
- ☆ Bouw stad in Italia of Neapolis. Kost: 40
- ☆ Bouw stad in Italia of Mesopotamia. Kost: 40
- ☆ Bouw stad in Narbonensis of Achaia. Kost 40
- ☆ Bouw stad in Asia of Galatia. Kost 40

## Barbarians at the gate (6 unieke kaarten)

**Symbol:** RODE X

Als een speler een van deze kaarten verkrijgt, dan moet hij de mogelijkheid nog hebben om een normale “VERPLAATSING” actie uit te voeren (conform de regels van verplaatsingen), zoals aangegeven staat op de kaart.

Echter, de VERPLAATSING vraagt geen actie (m.a.w. verkrijgen van deze kaart en het uitvoeren van een VERPLAATSING is een enkele actie).

- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Moesia en verkrijg 3 infanterie en 1 cavalerie in Moesia. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.

- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Dacia en verkrijg 3 infanterie en 1 cavalerie in Dacia. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.
- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Armenia en verkrijg 40 Talents. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.
- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Pannonia en verkrijg 40 Talents. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.
- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Germania en verkrijg 10 overwinningspunten. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.
- ☆ Verplaats 4 legereenheden naar Britannia en verkrijg 10 overwinningspunten. De verplaatsing is onmiddellijk en vereist geen extra actie.

## Politician (5 kaarten ... allemaal gelijk)

**Symbol:** RODE X

De speler neemt één van zijn ongebruikte invloed markers en plaatst deze in de provincie waar zijn Caesar is.

- ☆ Verkrijg een nieuwe invloed marker in de provincie waar jouw Caesar is. Kost: 15

## Bribe senator (6 kaarten ... allemaal gelijk)

**Symbol:** RODE X

De speler kiest een andere speler en pak een willekeurige senator kaart van hem.

- ☆ Pak een willekeurige senator kaart van een andere speler (ook van een geallieerde). Kost: 15

## Slave revolt (1 unieke kaart)

**Symbol:** RODE X

De speler met deze kaart kiest een provincie voor de opstand en valt dan één speler als eerste zijn leger aan. De “slaven” vechten met elke leger in deze provincie, een voor een, totdat ze zijn vernietigd of totdat er geen militaire landeenheden meer aanwezig zijn. (*Notitie: de slaven vallen ook het leger aan van de speler die de kaart heeft gespeeld en in die provincie staat, als alle anderen zijn vernietigd*).

- ☆ 4 infanterie eenheden verschijnen in een provincie en vallen alle legers aan totdat ze



zijn vernietigd. Als de “slaven” het overleven, dan worden ze verwijderd. Mag ook worden gebruikt tegen een geallieerde.

### **Army training** (5 kaarten ... allemaal gelijk)

**Symbool:** GEEN

Het effect van deze kaart is cumulatief: een speler met 2 army training kaarten krijgt 2 extra dobbelstenen in gevechten op land. Etc.

- ☆ Eigenaar krijgt een extra dobbelsteen in alle gevechten op land. Kost: 10

**Credits:**

*Vertaling: Rick vanRijswijk*

### **Naval training** (3 kaarten ... allemaal gelijk)

**Symbool:** GEEN

Het effect van deze kaart is cumulatief: een speler met 2 naval training kaarten krijgt 2 extra dobbelstenen in zeeslagen, etc.

- ☆ Eigenaar krijgt een extra dobbelsteen in alle zeeslagen. Kost: 10

### **Favorable wind** (1 unieke kaart)

**Symbool:** GEEN

De eigenaar kan alle zeeslagen aan zijn galeien verklaard beëindigen voordat de zeeslag begint. Ongelimiteerd gebruik.

- ☆ Vermijdt elke zeeslag

## Veldtocht Seizoen volgorde

- Plaats (2x # spelers) provincie markers
- Plaats beschikbare (2x # spelers) Conquest kaarten
- Bepaal Allianties tussen spelers en volgorde
- Plaats start eenheden (alleen 1<sup>e</sup> veldtocht seizoen)
- Spelers actie (2 per speler per ronde)  
Ga na 4 rondes naar de volgende fase.
- Belastingen en onderhoud  
5 Talents per invloed marker op het bord  
10 Talents als ze een stad bezitten in die provincie
- Overwinningspunten en onrustpunten  
Eerste getal: VP naar speler met de meeste invloed  
Tweede: VP naar speler met een na meeste invloed  
Elke stad die een speler bezit: -3 CP  
Meeste CP: -10 VP  
Een na meeste CP: -5 VP
- Einde van het veldtocht seizoen  
Ronde marker naar startpositie  
Veldtocht seizoen marker 1 plaats vooruit  
Multi-use kaarten weer open neerleggen  
Diplomacy kaarten open terugleggen naast bord

## Spelers actie

- a. Koop een Conquest kaart Eenmaal per ronde

 Meteen gebruiken

 Diplomaty



Senator

 Multi-use

Geen symbool: effect duurt tot einde van het spel

- b. Rekruteren 2 CP

Plaats in provincie / aangrenzende zeezone met min.  
1 invloed marker en een generaal of Ceasar

|            |    |          |    |          |    |
|------------|----|----------|----|----------|----|
| Infanterie | 5  | Galei    | 15 | Katapult | 15 |
| Cavalerie  | 10 | Generaal | 20 |          |    |

- c. Koop invloed markers 10 Talents

Generaal aanwezig: 1 invloed marker.  
Caesar aanwezig: 2 invloed markers.

1+ militaire landeenheden dan niet kopen.

- d. Speciale belasting (5-25 Talents 1CP per 5 Talents)

- e. Verplaats landeenheden

Vanaf een enkele provincie met daarin een generaal/  
Caesar naar elke andere provincie/ provincies. Moet  
stoppen in provincie bezet door niet-geallieerde  
militaire eenheid.

☆ Niet-geallieerde galei in zeezone stop "pijl"  
beweging.

Verplaatsing over zee vanuit een provincie die grenst  
aan een zee naar een andere aan een zeezone  
grenzende provincie met een galei daarin.

☆ Max. 4 eenheden (+ elk aantal generaals/Caesar)  
per galei aangrenzend aan de bestemmings-  
provincie.

☆ Geen eenheid mag verplaatsen voor het aan  
boord gaan.

- f. Veldslagen

☆ Galeien mee laten doen?

☆ Lenen geallieerden troepen uit?

Een volle ronde dient gespeeld te worden voordat  
er teruggetrokken kan worden.

### Werp elk 3 dobbelstenen

☆ +1 dobbel voor generaal/Caesar

☆ +1 dobbel als verd. stad bezit in die provincie

Treffer = elke dobbel symbool is gelijk aan type  
eenheid in jouw legioen.

Aanval gebeurt gelijktijdig, of de verdediger  
verdedigd een stad, in dat geval valt hij eerst aan.

Mag alle eenheden terugtrekken naar aangrenzende  
geallieerde provincie. Als alle militaire eenheden  
zijn vernietigd dan moet de generaal/Caesar  
terugtrekken naar een andere provincie.

Verliezers van de veldslag krijgen 2 CP

- g. Zee beweging / Zeeslag

Verplaats elke galei naar een enkele zeezone  
bestemming, en mag dan een zeeslag verklaren.

### Werp elk 1 dobbelsteen per galei

☆ Geen terugtocht mogelijk, zeeslagen duren  
max. 3 rondes.

- h. Passen

## Senaat stemming

Per veldtocht seizoen kan elke senaat stemming kaart  
maar één keer gebruikt worden.