



TIME OF CRISIS

THE ROMAN EMPIRE 235-284 AD



Game Design by Wray Ferrell and Brad Johnson

By Rodger B. MacGowan ©2017

SPIELREGELN

TABLE OF CONTENTS

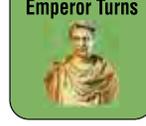
1. Einführung	2	8. Kampf	9
2. Komponenten	2	9. Krisen überprüfen.....	10
3. Das Spiel starten	3	10. Historische Figuren	11
4. Definitionen	3	11. Mobs	11
5. Karten	4	12. Prätendent.....	11
6. Spielablauf	4	13. Beispiel für ein Spiel	12
7. Ermittlung des Gewinners.....	8	14. Historische Notizen.....	18

1. EINFÜHRUNG

Time of Crisis ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, das im Römischen Reich während des 3. Jahrhundert spielt. Jeder Spieler repräsentiert das Oberhaupt einer großen Familie und versucht, den Einfluss dieser Familie zu nutzen, um Menschen und Situationen zu manipulieren, um sicherzustellen, dass der Name der Familie in der Geschichte in Erinnerung bleibt und nicht im Nebel der Zeit verloren geht.

2. KOMPONENTEN

- Ein Spielbrett
 - 6 sechseckige Würfel
 - Dieses Regelhandbuch
 - Vier Spielertableaus
 - Drei Markerbögen bestehend aus:
 - 64 Informationsmarker (24 Seat of Power/Breakaway [sechs Marker in jeder der vier Spielerfarben], 17 Quaestor/Castra, 16 Mobs, 6 No Place Governor und 1 Startspieler)
 - 50 Barbaren (10 Spielmarker von jedem der fünf Stämme)
 - 36 Verbesserungen (12 Marker für jede der drei Verbesserungen)
 - 33 Römische Legionen
 - 32 Gouverneure (6 runde Spielmarker in jeder der vier Spielerfarben, plus 8 graue Neutrale)
 - 24 Generäle (6 quadratische Spielmarker in jeder der vier Spielerfarben)
 - 12 Miliz
 - 8 Quadratische Rohlinge
 - 4 Emperor Turns (1 in jeder der vier Spielerfarben)
 - 4 Vermächtnisse (1 in jeder der vier Spielerfarben)
 - 3 Rivalisierende Kaiser
 - 3 Barbarenanführer
 - 120 Karten: 105 Einflusskarten (in den Farben Rot, Gelb und Blau hat jede Farbe 12 x 1-Werte, 9 x 2-Werte, 8 x 3-Werte und 6 x 4-Werte) und 15 Ereigniskarten
 - Krisentabellen für Spiele zu zweit und zu dritt
- Alle Komponenten im Spiel sind auf die bereitgestellte Menge begrenzt.

<p>Römische Legion</p> <p><i>Volle Stärke</i> <i>Reduzierte Stärke</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>VII Gemina</p>  <p>3+</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>VII Gemina</p>  <p>5+</p> </div> </div>	<p>Gouverneur</p> <p><i>Spieler</i> <i>Neutral</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p>Quaestor</p> 	<p>Mob</p> 
<p>Miliz</p>  <p>5+</p>	<p>General</p> 	<p>Castra</p> 	<p>Startspieler</p> 
<p>Barbarenstamm</p> <p><i>Aktiv</i> <i>Inaktiv</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Nomads</p>  <p>4+</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Inactive</p>  </div> </div>	<p>Barbarenführer</p>  <p>2x 4+</p>	<p>Seat of Power</p> 	<p>No Place Governor</p> 
<p>Vermächtnis</p> 	<p>Rivalisierender Kaiser</p>  <p>3x 4+</p>	<p>Breakaway</p> 	<p>Emperor Turns</p> 
<p>Basilica</p> 	<p>Limes</p> 	<p>Amphitheater</p> 	

3. DAS SPIEL STARTEN

3.1 Spielaufbau

- Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Jeder Spieler nimmt die zwanzig Marker einer Farbe (sechs Gouverneure, sechs Generäle, sechs Seat of Power/Breakaway ein Legacy und eine Emperor Turns) und ein Spielertableau. Platziere die Marker Emperor Turns (Kaiserrunden) und Legacy (Vermächtnis) auf das Feld Null der Punkteleiste der Karte und legt die Gouverneur und General Marker verdeckt in die Nähe deines Spieltableaus, sodass die Kosten jedes Markers sichtbar sind. Platziert abschließend die Marker Seat of Power (Machtzentrum)/Breakaway (Abtrünniger) in die Nähe, für den Fall dass diese später benötigt werden.
- Jeder Spieler erstellt einen Kartensatz bestehend aus drei Rot 1, drei Blau 1 und drei Gelb 1 Einflusskarten und legt diese Karten verdeckt auf den Nachziehstapel auf seinem Spielertableau. Alle unbenutzten 1er-Karten werden zurück in die Schachtel gelegt. Legt die restlichen Einflusskarten nach Namen sortiert in offenen Stapeln neben das Spielbrett.
- Legt die Verbesserungsmarker (Amphitheater, Basilica und Limes) in offenen Stapeln, sortiert nach Namen, neben das Spielbrett.
- Platziert die Legionsmarker für den späteren Gebrauch in der Nähe des Spielbretts. Die Namen auf den Legionsmarker dienen lediglich der historischen Würdigung und haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.
- Sortiert die Barbarenmarker nach ihrem Volksstamm und legen alle Marker in ihren jeweiligen Heimatländern mit der inaktiven Seite nach oben ab.
- Legt die restlichen Spielmarker, einschließlich der Barbarenanführer, in die Nähe des Spielbretts, damit sie bei Bedarf verwendet werden können.
- Findet die Diocletian-Ereigniskarte, lege sie beiseite und mische die restlichen Ereigniskarten. Mischt dann das Diocletian-Ereignis und die obersten drei Ereignisse und legt diese vier Karten unter den Ereignisstapel. Legt den Ereignisstapel neben das Spielbrett.



3.2 Spieleraufbau

- Wählt zufällige einen Spieler als Startspieler aus und platziert den Startspieler Marker vor den Spieler als Erinnerung.
- Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn am Tisch wählt jeder Spieler eine andere Provinz als Italia.
- Jeder Spieler platziert seinen Start-Gouverneur auf Feld 1 der Unterstützungsleiste und seinen Start-General mit einer Legion voller Stärke und einer Miliz auf dem Provinzhauptstadtfeld seiner ausgewählten Provinz.
- Nachdem jeder Spieler eine Provinz ausgewählt hat, platziert einen neutralen Gouverneur auf Feld 1 auf der Unterstützungsleiste aller verbleibenden Provinzen und setzt die Unterstützungsstufe von Italia auf 8 (die Anzahl der Provinzen, die von der neutralen Fraktion regiert werden).

Jeder Spieler wählt dann geheim fünf beliebige Karten aus seinem verfügbaren Stapel aus, die er in die Hand nimmt, und lässt die restlichen vier Karten verdeckt liegen. Das Spiel beginnt mit dem Startspieler.

3.3 Änderungen für Spiele mit 2 und 3 Spielern

Drei Spieler

- Platziere einen No Place Governor (Kein Gouverneur platzieren) Marker in den Provinzen von Hispania, Africa und Aegyptus.
- Platziert in diesen Provinzen keinen neutralen Gouverneur.
- Verwendet die Krisentabelle für drei Spieler anstelle des auf der Karte aufgedruckten Tabelle.
- Legt alle Nomad Marker zurück in die Schachtel, da sie nicht benötigt werden.
- Die Startunterstützungsstufe von Italia ist sechs.

Zwei Spieler:

- Platziert einen No Place Governor (Kein Gouverneur platzieren) er in den Provinzen Britannia, Hispania, Africa, Aegyptus, Syria und Galatia.
- Platziert in diesen Provinzen keinen neutralen Gouverneur.
- Verwendet die Krisentabelle für zwei Spieler anstelle des auf der Karte aufgedruckten Tabelle.
- Legt alle Nomad und Sassanid Marker zurück in die Schachtel, da sie nicht benötigt werden.
- Die Startunterstützungsstufe von Italia ist vier.

Provinzen, die mit einem No Place Governor Marker gekennzeichnet sind, werden wie alle anderen Provinzen behandelt, mit der Ausnahme, dass Spieler sie nicht als ihre Startprovinz bestimmen oder sie mit der Aktion Gouverneur einsetzen als Ziel auswählen können.

4. DEFINITIONEN

- **Angrenzend:** Zwei Regionen, die eine gemeinsame Grenze haben. Darüber hinaus gelten die Provinzen Hispania/Africa und Thracia/Asia als aneinander angrenzend.
- **Armee:** Alle Barbaren desselben Volksstammes in einer Region, ein rivalisierender Kaiser, eine Milizeneinheit oder ein General und alle mit ihm gestapelten Einheiten. Hinweis: Nur in barbarischen Heimatregionen sind inaktive Barbaren nicht Teil der Barbarenarmee und werden für Kampfzwecke ignoriert.
- **Kaiser:** Der Gouverneur von Italia.
- **Feind:** Alle Barbarenmarker, die nicht zur Armee des Spielers gehören, rivalisierende Kaiser und Einheiten, die von anderen Spielern kommandiert werden.
- **Neutrale Fraktion:** Alle neutralen Gouverneure werden betrachtet als gehören sie demselben Spieler, der neutralen Fraktion.
- **Prätendent (dt. Thronanwärter):** Ein Spieler, der einen Seat of Power (Machtzentrum) Marker in einer Provinz hat, die er regiert (12.0).
- **Prätendenten-Provinzen:** Alle Provinzen, die einen Seat of Power oder einen Breakaway (Abtrünnige) Marker enthalten.
- **Region:** Provinzen, Seezonen und barbarische Heimatländer sind Regionen.
- **Einheit:** Ein Marker, der eine militärische Streitmacht darstellt, z.B. eine römische Legion, eine Miliz, einen Barbaren, einen Barbarenführer oder einen rivalisierenden Kaiser.

5. KARTEN

Die Karten auf deiner Hand repräsentieren dein politisches Kapital, das du zur Beeinflussung von Menschen und Situationen zum Nutzen deiner Familie einsetzen kannst.



Militär

Senat

Bevölkerung

5.1 Einflusspunkte

Alle Aktionen, die ein Spieler während des Spiels ausführt, werden mit Einflusspunkten bezahlt. Einflusspunkte liegen in einem von drei Bereichen: Militär (Rot), Senat (Blau) oder Bevölkerung (Gelb). Das Ausspielen einer Karte aus deiner Hand generiert Einflusspunkte in Höhe ihres Werts in der durch ihre Farbe dargestellten Bereich. Du musst nicht alle durch eine Karte generierten Punkte ausgeben, bevor du eine andere Karte ausspielst, aber alle nicht ausgegebenen Einflusspunkte gehen am Ende deines Zuges verloren. Spieler können es als hilfreich empfinden, die Punkte zu verfolgen, die noch auszugeben sind, indem sie die Augen eines Würfels auf einer Karte verwenden, die noch nicht vollständig ausgegeben wurden.

5.2 Ereignisse

Wenn du eine Einflusskarte spielst, die ein Ereignis hat, kannst du dieses Ereignis zu jedem beliebigen Zeitpunkt während deines Zuges spielen, wie es im Ereignistext beschrieben ist. Die Karte generiert weiterhin Einflusspunkte, unabhängig davon, ob du das Ereignis nutzen oder nicht.

5.3 Karten kaufen/entsorgen

Jede Provinz auf der Karte hat eine Unterstützungsstufe von 0 bis 4 (Ausnahme: Die Unterstützungsstufe von Italia reicht von 0 bis 8). Die von dir regierten Provinzen generieren politische Punkte in Höhe deiner Unterstützungsstufe abzüglich der Anzahl vorhandener Mob-Marker (11.1). Politische Punkte werden ausgegeben, um neue Karten zu kaufen und/oder unerwünschte Karten zu entsorgen. Neu gekaufte Karten werden auf deinen Ablagestapel gelegt und entsorgte Karten werden aus dem Spiel entfernt. Alle nicht ausgegebenen politischen Punkte gehen am Ende deines Zuges verloren.

Du kannst eine Karte aus dem Vorrat kaufen, indem du politische Punkte in Höhe der Kartenkosten plus der Anzahl der Karten aus gibst, die du in diesem Zug bereits gekauft hast. Die Kosten einer Karte betragen:

- Sein Wert, wenn der Wert kleiner oder gleich der Anzahl der Provinzen ist, die du derzeit regierst,
- Verdoppelt seinen Wert, wenn der Wert größer ist als die Anzahl der Provinzen, die du derzeit regierst.

Du kannst eine Karte in deinem Ablagestapel entsorgen, indem du drei politische Punkte aus gibst, unabhängig vom Wert der Karte.

Beispiel: Du regierst Galatia mit einem Unterstützungsgrad von 4, Syria mit einem Unterstützungsgrad von 3 und Asia mit einem Unterstützungsgrad von 3.

Du hast zehn politische Punkte, mit denen du Karten kaufen/entsorgen kannst. Mögliche Optionen sind:

- Du könntest eine 3er-Karte für drei Punkte kaufen und dann eine 2er-Karte für drei Punkte kaufen (zwei Punkte für die 2er-Karte plus einen Punkt für die zuvor gekaufte Karte) und dann eine weitere 2er-Karte für vier Punkte kaufen (zwei Punkte für die 2er-Karte plus zwei Punkte für die beiden zuvor gekauften Karten).
- Du könntest eine Karte mit dem Wert 3 für drei Punkte kaufen, eine weitere Karte mit dem Wert 3 für vier Punkte und eine Karte von Ihrem Ablagestapel für die restlichen drei Punkte entsorgen.
- Du könntest drei Karten von deinem Ablagestapel für neun Punkte entsorgen und den verbleibenden Punkt verlieren.
- Du könntest eine Karte mit dem Wert 4 für acht Punkte kaufen (die Kosten verdoppeln sich, da der Wert der Karte die Anzahl der von dir regierten Provinzen übersteigt) und die verbleibenden zwei Punkte verlieren.

6. SPIELABLAUF

Ein Spieler schließt alle acht Phasen ab, bevor der Zug zum nächsten Spieler übergeht.



6.1 Unterhalt

Entferne alle Quaestor-Marker in den Provinzen, die du regierst, und alle Castra-Marker auf Armeen, die du befehlighst.

6.2 Krise

Würfle 2W6 und handle das Ergebnis auf der Krisentabelle ab (9.0).

6.3 Aktionen

Spiele die Karten aus deiner Hand und gebe Einflusspunkte aus, um eine beliebige Kombination der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge auszuführen. Du kannst dieselbe Aktion mehrmals wählen, wenn du es dir leisten kannst, die erforderlichen Einflusspunkte zu zahlen.

6.3.1 Militärische Aktionen

General rekrutieren

Gebe militärischen Einfluss in Höhe der auf der Rückseite eines deiner nicht beanspruchten Generalmarker aufgedruckten Kosten aus, um diesen Marker in dein Feld „Verfügbare Anführer“ zu verschieben. Du kannst jeden General kaufen, den du dir leisten kannst.

Legion zur Armee hinzu

Wähle eine deiner Armeen mit einem General, den du befehlighst, in einer von deinen regierten Provinz. Um der ausgewählten Armee eine Legion mit voller Stärke hinzuzufügen, gebe militärischen Einfluss in Höhe der Anzahl der Legionen aus, die nach dem Hinzufügen der Legion in der Armee sein werden.

Beispiel: Das Hinzufügen einer zweiten Legion zu einer Armee kostet zwei militärische Einflusspunkte, das Hinzufügen einer dritten Legion würde drei kosten.

Armee erstellen

Gebe einen militärischen Einfluss aus, um eine Legion mit voller Stärke zusammen mit einem General aus Ihrem Feld „Verfügbare Anführer“ in einer von dir regierten Provinz zu platzieren.

Legion trainieren

Gebe einen militärischen Einfluss aus, um in einer Armee die du befehligst, eine Legion mit reduzierter Stärke diese wieder auf die Seite mit voller Stärke zu drehen.

Armee bewegen

- Du kannst einen militärischen Einfluss ausgeben, um eine Armee, die du befehligst, von einer Region in eine angrenzende Region zu bewegen.
- Wenn du eine Armee in eine Provinz verlegst, platziere die Armee außerhalb der Provinzhauptstadt.
- Wenn Du während deines Zuges eine Armee in einer Provinz hast und sich keine andere Armee auf dem Feld der Provinzhauptstadt befindet, kannst du diese Armee jederzeit kostenlos in das Feld der Provinzhauptstadt bewegen.
- Wenn du während deines Zuges eine Armee in dem Feld einer Provinzhauptstadt hast, kannst Sie diese Armee jederzeit kostenlos in die umliegende Provinz verlegen.

Hinweise:

- Es gibt keine Beschränkungen, wie weit sich eine Armee bewegen darf, abgesehen von den dafür anfallenden Kosten.
- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Armeen, die sich in einer Provinz befinden können, aber nur eine Armee kann das Feld der Provinzhauptstadt besetzen.
- Eine Armee darf niemals Legionen abgeben oder sich mit einer anderen Armee zusammenschließen.
- Eine Armee darf ihre Runde niemals in einer Seeregion beenden.
- Milizen dürfen sich niemals mit Armeen bewegen, können sich aber mit einer Armee zusammenschließen, die sich in der Provinzhauptstadt befindet.



BEISPIEL: Die Bewegungskosten für die Armee in Africa betragen: vier Punkte für den Umzug nach Britannia (grüne Pfeile), zwei Punkte für den Umzug nach Italia (blaue Pfeile), drei Punkte für den Umzug nach Asia (gelbe Pfeile) oder ein Punkt für den Umzug nach Aegyptus (roter Pfeil).

Kampf beginnen

Gebe einen militärischen Einfluss aus, um eine Schlacht (8.0) zwischen einer deiner Armeen und einer anderen Armee zu beginnen, die ich in derselben Region befindet. Der Kampf muss abgeschlossen sein, bevor ein weiterer Kampf gestartet werden kann. Sobald eine Armee an einer Schlacht beteiligt ist, kann sie erst zu Beginn der nächsten Aktionsphase des Besitzers für die Aktionen „Armee bewegen“ oder „Kampf beginnen“ ausgewählt werden.

Mob auflösen

Gebe einen militärischen Einfluss aus, um eine Armee, die du kontrollierst, in einer von deiner regierten Provinz zu aktivieren. Ziehe eine Unterstützung von der Provinz ab und entferne die Anzahl Mob-Marken aus der Provinz, die der Anzahl der Einheiten in der aktivierten Armee entspricht. Dies gilt nicht als Aktion „Kampf beginnen“; Daher wird kein Vermächtnis erlangt und die Armee kann sich weiterhin wie gewohnt bewegen und kämpfen.

6.3.2 Senats Aktionen

Gouverneur rekrutieren

Gebe senatorischen Einfluss in Höhe der auf der Rückseite eines deiner nicht beanspruchten Gouverneursmarker aufgedruckten Kosten aus, um diesen Marker in dein Feld „Verfügbare Anführer“ zu verschieben. Du kannst jeden Gouverneur kaufen, den du dir leisten kannst.

Unterstützungsgrad von Italia: Der Grad der Unterstützung in Italia spiegelt die Unterstützung wider, die der Kaiser im Senat genießt. Je mehr die Unterstützung des Kaisers durch den Senat zunimmt, desto größer wird seine Macht. Wenn diese Unterstützung verloren geht, schwindet seine Macht. Wenn ein neuer Kaiser den Thron erhebt, wird die Unterstützungsstufe in Italia auf die Anzahl der vom neuen Kaiser regierten Provinzen, einschließlich Italia, festgelegt. Während seiner Herrschaft wird die Unterstützungsstufe in Italia jedes Mal um eins erhöht, wenn der Kaiser eine erfolgreiche Gouverneur einsetzen-Aktion durchführt, und sofort um eins verringert, wenn er einen Gouverneur von der Karte entfernen muss. Darüber hinaus können feindliche Armeen, Barbaren, rivalisierende Kaiser und Thronanwärter (6.4) die Unterstützungsstufe in Italia senken.

Gouverneur einsetzen

Du kannst den Gouverneur einer Provinz durch einen Gouverneur aus deinem Feld „Verfügbare Anführer“ ersetzen, indem du genügend Stimmen im Senat erhältst. Du darfst den Gouverneur einer Provinz nicht ersetzen, die du bereits regierst oder in der du in dieser Runde bereits die Aktion „Gouverneur zurückrufen“ durchgeführt hast oder die einen Breakaway oder Seat of Power Marker enthält. Die erforderliche Stimmenzahl wird wie folgt ermittelt:

- Die Grundzahl der benötigten Stimmen entspricht dem Doppelten der Unterstützungsstufe der Provinz.
- Jede Einheit in der Provinzhauptstadt, die von dem Spieler kommandiert wird, der die Provinz regiert, erhöht die erforderliche Stimmenzahl um eins.
- Jede von dir befehligte Einheit in der Provinzhauptstadt zieht eine von der erforderlichen Stimmenzahl ab, bis zu einem Minimum von eins.

Für jeden ausgegebenen Punkt Einfluss des Senats würfelst du mit einem sechsseitigen Würfel. Du musst vor dem Würfeln ansagen, wie viele Einflusspunkte du ausgibst. Die Ergebnisse werden wie folgt verrechnet:

Jede gewürfelte 1: +1 Stimme nur falls eine neutrale Fraktion aktuell die Zielprovinz regiert.

Jede gewürfelte 2-5: +1 Stimme

Jede gewürfelte 6: +1 Stimme und ein Bonuswürfel.

Alle erhaltenen Bonuswürfel werden nach dem gleichen Verfahren gewürfelt. Somit gewährt ein Ergebnis von 6 bei einem Bonuswurf einen weiteren Bonuswürfel. Die Anzahl der Bonuswürfel, die auf diese Weise verdient werden können, ist unbegrenzt.

Wenn du die erforderliche Anzahl an Stimmen erhältst, gehe wie folgend vor:

- Entferne alle Mob-Marker aus der Provinz und alle Militia Marker in der Hauptstadt.
- Ersetze den ehemaligen Gouverneur durch einen Gouverneur aus deinem Feld „Verfügbare Anführer“. Lege den ehemaligen Gouverneur zurück in das Feld „Verfügbare Anführer“ des Besitzers (oder an die Seite des Spielbretts, wenn es sich um einen neutralen Gouverneur handelt).
- Reduziere die Unterstützungsstufe deiner neuen Provinz um eins auf mindestens eins. Ausnahme: Wenn du einen Gouverneur in Italia platzierst, wird die Unterstützungsstufe auf die Anzahl der Provinzen, einschließlich Italia, festgelegt, die du derzeit regierst.
- Passe bei Bedarf die Unterstützungsstufe in Italia an.

Jede Provinz kann während deines Zuges nur einmal das Ziel einer Gouverneur einsetzen-Aktion sein.



Beispiel: Du zielst mit einer Gouverneur einsetzen-Aktion auf Hispania. Die Unterstützungsstufe von Hispania beträgt derzeit drei und wird von einem anderen Spieler verwaltet. Du befehligst eine Legion in der Provinzhauptstadt von Hispania. Die Anzahl der benötigten Stimmen beträgt fünf – die Unterstützungsstufe der Provinz (drei) mal zwei ist sechs minus eins (für die eine Legion, die du in der Hauptstadt befehligst). Du spielst eine Einflusskarte **Blau 3** und eine **Blau 1** und darfst damit vier Würfel werfen (einen Würfel pro ausgespieltem Einflusspunkt des Senats). Du würfelst 6, 6, 2 und 1, also insgesamt drei Stimmen. Die beiden 6er, die du gewürfelt hast, gewähren jedoch zwei Bonuswürfel, nämlich eine 6 und eine 1. Dies erhöht deine Gesamtstimme um eine weitere Stimme (jetzt vier), und da eines der Ergebnisse eine 6 war, erhältst du einen weiteren Bonuswurf. Der neue Wurf ist eine 3, was deine Gesamtzahl eine fünfte Stimme hinzufügt, aber da das Ergebnis keine sechs war, bist du mit dem Würfeln fertig. Mit fünf Stimmen wird dein Vorschlag zur Ersetzung des Gouverneurs angenommen. Du platzierst deinen Gouverneur auf den beiden Feldern (die Unterstützungsstufe sinkt um eins gegenüber der vorherigen Unterstützungsstufe, wenn du den Gouverneur ersetzst) und legst den ehemaligen Gouverneur in das Feld „Verfügbare Anführer“ des Besitzers zurück.

Gouverneur zurückrufen

Gebe zwei senatorische Einflusspunkte aus, um einen deiner Gouverneursmarker auf der Karte in dein Feld „Verfügbare Anführer“ zu bewegen. Platziere einen neutralen Gouverneur in der frei gewordenen Provinz auf dem Feld eins der Unterstützungsleiste und passe bei Bedarf die Unterstützungsstufe in Italia an.

6.3.3 Bevölkerung Aktionen

Unterstützungsstufe erhöhen

Gebe Bevölkerungseinfluss in Höhe des Wertes des nächsthöheren Feldes auf der Unterstützungsleiste einer von deinen regierten Provinz aus, um deinen Gouverneur auf dieses Feld zu bewegen. Diese Aktion kann in Italia nicht durchgeführt werden.

Beispiel: Wenn die Unterstützungsstufe in Syria derzeit zwei beträgt, würde es drei Bevölkerungseinfluss kosten, deinen Gouverneur vom Feld zwei auf das Feld drei zu verschieben.

Miliz platzieren

Gebe zwei Bevölkerungseinfluss aus, um einen Militia Marker in der Hauptstadt einer von deinen regierten Provinz zu platzieren, die noch keinen Militia Marker enthält und frei von feindlichen Einheiten ist. Milizen können nicht bewegt werden, können aber mit jeder Armee, die du in der Hauptstadt befehligst, kombiniert werden. Milizen, denen kein General angehört, werden in jeder Hinsicht wie eine Armee behandelt, die vom aktuellen Gouverneur der Provinz kommandiert wird. Wenn der Gouverneur ersetzt wird, wird ein eventuell vorhandener Militia Marker entfernt.

Spiele abhalten

Gebe zwei Bevölkerungseinfluss aus, um eine Mob Marke aus einer von deinen regierten Provinz zu entfernen.

Verbesserung bauen



Amphitheater

Gebe drei Bevölkerungseinfluss aus, um eine Verbesserung in einer von deinen regierten Provinz zu errichten, die diese Verbesserung noch

nicht enthält. Die ausgewählte Provinz darf keinen Mob, keine aktiven Barbaren, keine rivalisierenden Kaiser oder keine Armeen enthalten, die von anderen Spielern in der Provinzhauptstadt kommandiert wird. Jede Verbesserung in einer Provinz erhöht das vom Gouverneur verdiente Vermächtnis und bietet den folgenden Bonus:

- **Amphitheater:** Mob Marker werden am Ende des Zuges nicht zu einer Provinz hinzugefügt, die ein Amphitheater enthält.
- **Basilica:** Wirf einen zusätzlichen Würfel für jede Provinz, die du regierst und die eine Basilika enthält, wenn du in Italia eine Gouverneur einsetzen-Aktion ausführst.
- **Limes:** Einfallende Barbaren, die in einer Provinz mit Limes platziert sind, und alle nachfolgenden Provinzen auf diesem Invasionspfad werden auf ihre inaktive Seite gelegt. Inaktive Barbaren verursachen keinen Unterstützungsverlust, verteidigen sich aber normal, wenn sie angegriffen werden.

6.4 Unterstützung überprüfen

Führen Sie die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- Reduziere die Unterstützungsstufe in allen von dir regierten Provinzen, die mindestens einen aktiven Nicht-Foederati-Barbaren, einen rivalisierenden Kaiser und/oder eine feindliche Armee in der Provinzhauptstadt enthalten, um eins.

- Wenn du der Kaiser bist und sich auf der Karte ein gegnerischer Thronanwärter und/oder rivalisierenden Kaiser befindet, reduziere die Unterstützungsstufe von Italia um eins. Dies gilt zusätzlich zu etwaigen Reduzierungen, die möglicherweise im vorherigen Schritt vorgenommen wurden.
- Alle deine Gouverneure in Provinzen, die jetzt eine Unterstützungsstufe von Null haben oder in denen die Anzahl der Mob Marken der Unterstützungsstufe entspricht oder diese übersteigt, werden ihres Amtes enthoben. Lege diese Marker wieder in dein Feld „Verfügbare Anführer“ zurück. Platziere einen neutralen Gouverneur auf dem Feld eins der Unterstützungsleiste in allen frei gewordenen Provinzen. Wenn du einen neutralen Gouverneur in Italia platzieren, wird die Unterstützungsstufe von Italia auf die Anzahl der Provinzen festgelegt, die von der neutralen Fraktion regiert werden.
- Wenn du zu diesem Zeitpunkt immer noch Kaiser bist, reduziere die Unterstützungsstufe von Italia um eins für jeden Gouverneur, den du im vorherigen Schritt entfernt hast. Wenn die Unterstützungsstufe von Italia auf Null sinkt, wirst du wie im vorhergehenden Schritt durch einen neutralen Gouverneur ersetzt.

reduzieren. Darüber hinaus muss die Unterstützungsstufe von Pannonia von zwei auf eins gesenkt werden; Der Unterstützungsverlust erhöht sich nicht, wenn sich in der Provinzhauptstadt sowohl aktive Barbaren als auch eine feindliche Armee befinden.



Beispiel für einen Unterstützungscheck: Zu Beginn der Phase Unterstützung überprüfen regiert der grüne Spieler vier Provinzen und ist Kaiser, da er Gouverneur von Italia ist.



Der grüne Spieler muss die Unterstützungsstufe von Italia aufgrund der Anwesenheit des rivalisierenden Kaisers Postumus in Gallia von vier auf drei reduzieren.



Der grüne Spieler muss die Unterstützung für Thracia aufgrund der Anwesenheit aktiver Barbaren in der Provinz von eins auf null



Der Gouverneur von Thracia wird durch einen neutralen Gouverneur ersetzt, da die Unterstützungsstufe Null war. Da der grüne Spieler einen Gouverneur entfernen musste, wird die Unterstützungsstufe von Italia nach Abschluss der Phase Unterstützung überprüfen um eins auf zwei reduziert.

6.5 Reich Thronanwärter expandieren

Wenn du ein Pretender (Thronanwärter), bist, platziere einen Breakaway (Abtrünnigen) Marker in jeder von dir regierten Provinz, außer Italia, mit einer Unterstützungsstufe von drei oder höher, die noch nicht gekennzeichnet sind und an jede Provinz angrenzt, die zu Beginn dieser Phase Teil deines Thronanwärter-Reiches war.

6.6 Vermächtnis erhalten

Führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- Wenn du ein Thronanwärter bist:
 - Erhalte für jede Provinz, die du regierst, ein Vermächtnis, das einen Seat of Power oder einen Breakaway Marker enthält, wenn es keine anderen Thronanwärter gibt.
- Wenn du der Kaiser bist:
 - Entferne alle Breakaway oder Seat of Power Marker in den von dir regierten Provinzen, da dein Anspruch legitimiert wurde.
 - Erhalte ein Vermächtnis in Höhe der Unterstützungsstufe von Italia abzüglich der Anzahl der Thronanwärter-Provinzen, wobei eine negative Zahl als Null behandelt wird.
 - Wenn keine Thronanwärter oder rivalisierenden Kaiser vorhanden sind, rücke deinen Marker Emperor Turns auf der Wertungsleiste um eins vor.
- Erhalte ein Vermächtnis für jede Provinz, die du regierst.
- Erhalte ein Vermächtnis für jede Verbesserung, die in den von dir regierten Provinzen vorhanden ist.



Beispiel „Vermächtnis erhalten“: Weiter mit dem Zug des grünen Spielers regiert er zu Beginn der Phase „Vermächtnis erhalten“ drei Provinzen und ist Kaiser, da er Gouverneur von Italia ist. Er erhält für die Runde sechs Vermächtnisse wie folgt: +2 für die Unterstützungsstufe von Italia, da er Kaiser ist, +3 für die Regierung von drei Provinzen und +1 für den Besitz eines Amphitheatres in Italia. Sein „Emperor Turns“-Marker ist aufgrund der Anwesenheit des rivalisierenden Imperators Postumus nicht vorgezückt.

6.7 Karten kaufen/entsorgen

Lege alle gespielten Karten auf deinen Ablagestapel. Anschließend darfst du eine beliebige Anzahl zusätzlicher Karten von deiner Hand auf deinen Ablagestapel ablegen. Anschließend kannst du die von dir regierten Provinzen generierten politischen Punkte für das Kaufen und/oder das Entsorgen von Karten ausgeben (5.3). Du kannst dir die Karten in deinem Nachziehstapel und/oder Ablagestapel ansehen, um zu bestimmen, welche Karten du kaufen möchtest.

6.8 Ende des Zuges

Führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- Füge in jeder von dir regierten Provinz, die einen Mob und kein Amphitheater enthält, einen Mob Marker hinzu.
- Drehe alle inaktiven Barbaren in den von dir regierten Provinzen auf die aktive Seite.

- Wähle geheim Karten aus deinem Nachziehstapel aus, um deine Hand auf bis zu fünf Karten aufzufüllen. Wenn du eine Karte auswählen musst und dein Nachziehstapel leer ist, legst du deinen Ablagestapel verdeckt auf deinen Nachziehstapel und fährst mit der Auswahl fort. Sobald du deine Hand wieder aufgefüllt hast, ist der Spieler links von dir an der Reihe.

Variante: Um das Spiel zu beschleunigen, kann der nächste Spieler seinen Zug bereits beginnen, wenn der aktuelle Spieler die Phase „Karten kaufen/entsorgen“ beginnt. Es vermittelt den Spielern Wissen über den nächsten Krisenwurf (und möglicherweise noch mehr), während sie Karten kaufen und ihre neue Hand auswählen. Es sollte jedoch kaum Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels haben, da alle Spieler gleichermaßen von diesem Wissen profitieren.

7. ERMITTLUNG DES GEWINNERS

7.1 Spielende

Die letzte Runde des Spiels wird ausgelöst, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges Kaiser ist und 60 oder mehr Vermächtnisse besitzt. Das Spiel endet, wenn alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Oder wenn das Diocletian-Ereignis aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort.

Die Spieler erhalten dann ein Bonus-Vermächtnis basierend auf der Anzahl der Runden, in denen sie der unangefochtene Kaiser des Römischen Reiches waren, wie durch den Emperor Turns Marker auf der Punkteleiste angezeigt. Der Spieler mit den meisten Runden erhält den 1.-Platz-Bonus; Der Spieler mit den nächsthöheren Zügen erhält den 2.-Platz-Bonus und so weiter. Um diesen Bonus zu erhalten, muss ein Spieler mindestens einmal unangefochtener Kaiser gewesen sein.

- 1. Platz – 10 Vermächtnisse
- 2. Platz – 6 Vermächtnisse
- 3. Platz – 3 Vermächtnisse
- 4. Platz – 0 Vermächtnis

Im Falle eines Unentschiedens in den Ergebnissen der Emperor Turns erhalten alle Spieler mit Gleichstand den gleichen Vermächtnis-Bonus.

Beispiel: Die grünen und roten Spieler waren jeweils fünf Runden lang unangefochtene Kaiser, der gelbe Spieler drei Runden lang und der blaue Spieler war null Runden lang unangefochtene Kaiser. Der grüne und der rote Spieler würden beide 10 Vermächtnisse erhalten, der gelbe Spieler würde 3 Vermächtnisse erhalten und der blaue Spieler würde kein Vermächtnisbonus erhalten.

Der Gewinner ist der Spieler mit dem meisten Vermächtnis. Eventuelle Gleichstände werden in der folgenden Reihenfolge aufgelöst.

- 1) Aktueller Kaiser.
- 2) Aktueller Thronanwärter
- 3) Spieler, der die meisten Provinzen regiert
- 4) Spieler, der die meisten Legionen befehligt
- 5) Höchster Würfelwurf.

7.2 Kurzes Spiel

Wenn Spieler ein schnelleres Spiel wünschen, reduziert die zum Beenden des Spiels erforderliche Vermächtnisse von 60 auf 40. Dies wird für das erste Spiel empfohlen, damit sich die Spieler mit der Spielmechanik vertraut machen können.

8. KAMPF

8.1 Ablauf

- Jede Einheit im Kampf wirft zwischen einem und drei sechsseitigen Würfeln wie folgt:

Legionen, Milizen, Barbaren:	Wirf einen Würfel
Barbarenanführer:	Wirf zwei Würfel
Rivalisierender Kaiser:	Wirf drei Würfel
- Für jeden Einheitentyp ist eine andere Zielzahl erforderlich, um zu treffen:

Legion mit voller Stärke:	Trifft mit 3+
Barbar, Barbarenanführer, Rivalisierender Kaiser:	Trifft mit 4+
Legion mit reduzierter Stärke, Miliz :	Trifft mit 5+
- Wie bei den Gouverneur platziert Würfen (6.3.2) erhält jede gewürfelte 6 auch einen Bonuswürfel. Alle verdienten Bonuswürfel werden nach dem gleichen Verfahren und der gleichen Trefferzahl wie beim Basiswurf gewürfelt. Somit gewährt ein Ergebnis von 6 bei einem Bonuswurf einen weiteren Bonuswürfel. Die Anzahl der Bonuswürfel, die auf diese Weise verdient werden können, ist unbegrenzt.
- Beide Seiten würfeln und verursachen gleichzeitig Schaden.
- Jeder Treffer dreht eine Legion mit voller Stärke auf die Seite mit reduzierter Stärke oder entfernt einen Barbaren, Barbarenanführer, rivalisierenden Kaiser, eine Miliz oder eine Legion mit reduzierter Stärke.
- Spieler verteilen die Treffer, die sie den Barbaren zufügen, auf beliebige Art und Weise, müssen aber die Treffer, die sie ihren Einheiten zufügen, in der folgenden Reihenfolge verteilen: Miliz, Barbaren und dann Legionen.
 - Eliminierte Legionen und Milizen kommen in den Vorrat zurück und können dort erneut erworben werden.
 - Wenn alle Einheiten einer römischen Armee eliminiert sind, legen den General-Marker zurück in das Feld „Verfügbare Anführer“ des Besitzers.
 - Eliminierte Barbaren werden mit der inaktiven Seite nach oben in ihre Heimat zurückgebracht.
 - Eliminierte Barbarenanführer werden aus dem Spiel entfernt.

8.2 Sieg bestimmen

Sieger eines Gefechts ist die Seite, die die meisten Treffer erzielt hat, wobei bei einem Unentschieden der Verteidiger der Sieger ist. Wenn eine Seite eliminiert wurde, ist die gegnerische Seite siegreich, unabhängig von den erlittenen Treffern. Wenn beide Seiten eliminiert werden, gibt es keinen Gewinner.

Der Sieger der Schlacht erhält zwei Vermächtnisse. Wenn der Gewinner einen Barbarenstamm besiegt hat, erhält er ein zusätzliches Vermächtnis für jeden entfernte Barbarenmarker.

8.3 Rückzug

Besiegte römische Armeen ziehen sich nicht zurück, es sei denn, sie verteidigten sich in einem Gebiet der Provinzhauptstadt. In diesem Fall muss die Armee sofort in die umliegende Provinz ausrücken. Alle überlebenden Einheiten einer besiegten Barbarenarmee werden wieder in ihrem Heimatland auf ihrer aktiven Seite platziert.



Beispiel Kampf: Während des Zuges des roten Spielers spielt er eine Einflusskarte „Militär“ 3 – Flankierendes Manöver“ aus. Er verwendet einen militärischen Einflusspunkt von der Karte, um die Aktion „Kampf“ beginnen“ auszuführen und wählt die grüne Armee zum Angriff aus. Der rote Spieler würfelt 3W6 (1W6 pro Legion), während der grüne Spieler 3W6 würfelt (2W6 für die beiden Legionen und 1W6 für die Miliz). Bevor die Würfel geworfen werden, nutzt der rote Spieler das Flankierungsmanöver-Ereignis auf der Karte, um bei Bedarf einen erneuten Würfelwurf zu ermöglichen. Der rote Spieler würfelt 5, 3, 3 für drei Treffer (Legionen mit voller Stärke treffen bei einer 3+), aber die Anwesenheit der Castra reduziert die verursachten Treffer um eins, was insgesamt zwei Treffer ergibt. Der grüne Spieler würfelt eine 2 für seine Legion voller Stärke, die verfehlt, eine 5 für seine Legion mit reduzierter Stärke, die einen Treffer darstellt (Legionen mit reduzierter Stärke treffen bei 5+) und eine 4 für seine Miliz, die verfehlt (Miliz trifft bei 5+), also insgesamt einen Treffer. Da der rote Spieler den Kampf mit 2 Treffern zu 1 Treffer gewinnt, beschließt er, seine Fähigkeit zum erneuten Würfeln nicht zu nutzen. Der grüne Spieler muss die Miliz für den ersten Treffer entfernen (da sie in der Trefferpriorität an erster Stelle steht) und beschließt, seine Legion mit reduzierter Stärke für den zweiten Treffer zu entfernen. Da er die Schlacht verloren hat, muss er seine Armee in die Provinz zurückziehen und den Castra-Marker entfernen. Der rote Spieler tauscht für seinen einen Treffer eine seiner Legionen mit voller Stärke aus und beschließt, seine Armee in die Provinzhauptstadt vorzurücken.



Wenn er seinen Zug fortsetzt, gibt er einen militärischen Einfluss von der Karte aus, um die Aktion „Legion trainieren“ auszuführen, wobei er die Legion mit reduzierter Stärke wieder auf die Seite mit voller Stärke zurückdreht, so dass ein militärischer Einfluss zum Ausgeben übrig bleibt.

8.4 Vorrücken

Unmittelbar nach Durchführung eines erforderlichen Rückzugs kann eine siegreiche römische Armee beschließen, in das Feld der Provinzhauptstadt vorzurücken, sofern dieses frei ist.

9. KRISEN ÜBERPRÜFEN

Wirf die weißen und schwarzen Würfel und konsultiere die Krisentabelle entsprechend der Spieleranzahl.

Ira Deorum

Drehe im Heimatland jedes Stammes einen inaktiven Barbaren auf die aktive Seite und überprüfe nicht, ob eine Invasion vorliegt.

Ereignis

Ziehe die oberste Karte vom Ereignisstapel und befolge die Anweisungen auf der Karte. Die Spieler können als hilfreiche Erinnerung dauerhafte Ereignisse auf das Spielbrett platzieren.

Pax Deorum

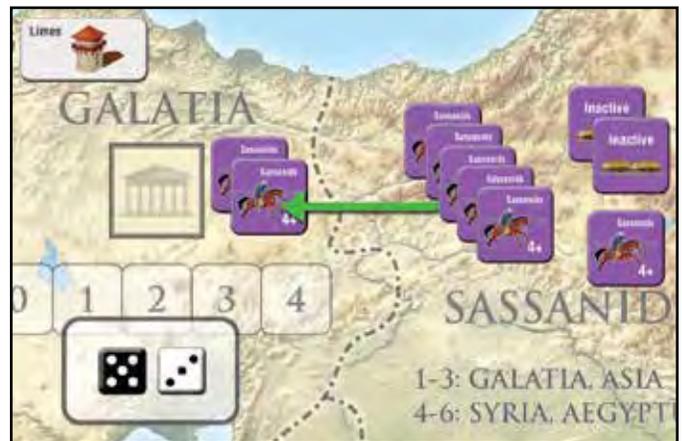
Alle Spieler wählen geheim eine Karte aus ihrem verfügbaren Stapel aus und nehmen sie auf die Hand.

Franken, Alamannen, Goten, Sassaniden oder Nomaden

- Drehe einen inaktiven Marker des genannten Stammes in seinem Heimatland auf die aktive Seite.
- Wirf noch einmal den weißen und schwarzen Würfel.
- Wenn die auf dem schwarzen Würfel gewürfelte Zahl kleiner oder gleich der Anzahl der aktiven Marker im Heimatland des Stammes ist, wird eine Anzahl aktiver Marker in der Höhe der auf dem schwarzen Würfel gewürfelten Zahl einmarschieren.
- Der Wert des weißen Würfels bestimmt den Invasionspfad, wie auf der Karte angegeben.
- Platziere Barbarenanführer zuerst, in der ersten aufgelisteten Provinz, bis drei Barbaren des einfallenden Stammes in der Provinz sind. Wiederhole diesen Schritt für jede auf dem Invasionspfad aufgeführte Provinz, wenn noch Barbaren platziert werden müssen.
- Wenn nach Erreichen des Ende der Liste noch Barbarenmarker übrig sind, werden diese zurück in das Heimatland des Stammes auf die aktive Seite gelegt.
- Barbaren beginnen niemals eine Schlacht und mehrere Stämme koexistieren friedlich in derselben Provinz.



Die Würfel werden geworfen und das Ergebnis ist der Sassanids-Eintrag in der Krisentabelle. Eine inaktive Sassaniden-Einheit in ihrem Heimatland wird auf die aktive Seite gedreht, wodurch sich die Gesamtzahl der aktiven Sassaniden in ihrem Heimatland auf sechs erhöht.



Es wird noch einmal gewürfelt; Der schwarze Würfel ist fünf und der weiße Würfel ist drei. Da die Fünf kleiner oder gleich der Anzahl der aktiven Sassaniden ist, dringen fünf Sassaniden ein (der Wert des schwarzen Würfels) und der Invasionspfad ist Galatien und dann Asien (der Wert des weißen Würfels). Allerdings geraten die eindringenden Sassaniden auf die inaktive Seite, als sie in Galatien auf den Limes stoßen.



Invasionsbeispiel: In Asien gibt es drei Goten, in Galatien zwei Sassaniden und in ihrem Heimatland gibt es fünf aktive und drei inaktive Sassaniden.



Ein Sassanid wird in Galatien stationiert, womit sich die Zahl der Sassaniden in Galatien auf drei erhöht. Da es nun drei Sassaniden in Galatien und noch Barbaren zu platzieren gibt, ziehen die verbliebenen Barbaren weiter in die nächste auf dem Invasionspfad aufgeführte Provinz, nämlich Asien.



Da es in Asia keine Sassaniden gibt, werden drei Sassaniden in Asia platziert; Die Anwesenheit der Goten hat keinen Einfluss auf die Anzahl der eingesetzten Sassaniden. Der eine verbleibende Sassaniden Marker wird zurück in das Heimatland der Sassaniden auf seiner aktiven Seite gestellt, da das Ende des Invasionspfads erreicht ist und zwei aktive Sassaniden in ihrem Heimatland zurückbleiben.

10. HISTORISCHE FIGUREN

10.1 Barbarenführer



Es gibt drei Barbarenanführer, die über Ereigniskarten ins Spiel gebracht werden. Jeder Anführer würfelt im Kampf mit 2W6, wird nach einem Treffer entfernt und verfügt über eine besondere Eigenschaft, die im Ereignistext erklärt wird, der ihn ins Spiel bringt. Wenn ein Barbarenanführer aufgrund des Sieges eines Spielers entfernt wird, kann der Spieler entweder sofort und ohne Kosten eine Aktion „Unterstützungsstufe erhöhen“ in der Provinz durchführen, aus der der Anführer entfernt wurde, oder die Kosten der ersten Militärkarte, die er in der Phase „Karten kaufen/entsorgen“ der aktuellen Runde kauft, um zwei Punkte reduziert. Wenn du dich für die letztere Aktion entscheidest, drehe den Anführer um und lege ihn zur Erinnerung in deinen Spielbereich.

10.2 Rivalisierende Kaiser



Es gibt drei rivalisierende Kaiser, die über Ereigniskarten ins Spiel gebracht werden. Jeder rivalisierende Kaiser würfelt im Kampf mit 3W6 und wird nach einem Treffer entfernt. Wenn ein rivalisierender Kaiser aufgrund des Sieges eines Spielers entfernt wird, kann der Spieler entweder sofort und ohne Kosten eine Aktion „Unterstützungsstufe erhöhen“ in der Provinz durchführen, aus der der rivalisierende Kaiser entfernt wurde, oder die Kosten der ersten Senatskarte, die er in dieser Phase „Karten kaufen/entsorgen“ kauft, um zwei Punkte reduziert. Wenn du dich für die letztere Aktion entscheidest, drehe den rivalisierenden Kaiser um und lege ihn zur Erinnerung in deinen Spielbereich. Rivalisierende Kaiser reduzieren die Unterstützung in Italia während der Phase der Überprüfung der Unterstützung (6.4) sowie in der Provinz, in der sie sich befinden. Sie beginnen niemals einen Kampf und koexistieren friedlich mit Barbaren in derselben Provinz.

11. MOBS



Mob Marker stehen für Unruhen und Instabilität in der Provinzhauptstadt einer Provinz.

Hinweis: Ein Mob-Marker kann umgedreht werden, um zu einem „Mob x 2“-Marker zu werden, was genau zwei einzelnen Mob-Marker entspricht. „Mob x 2“-Marker dienen lediglich der einfacheren Verwaltung großer Mobs; Ein „Mob x 2“-Marker kann jederzeit gegen zwei Mob-Marker ausgetauscht werden und umgekehrt.

11.1 Effekte

- Wenn während der Phase Unterstützung überprüfen (6.4) die Anzahl der Mob Marker in einer Provinz der Unterstützungsstufe der Provinz entspricht oder diese überschreitet, wird der Gouverneur durch einen neutralen Gouverneur mit einer Unterstützungsstufe von eins ersetzt.
- Die von einer Provinz generierten politischen Punkte werden um die Anzahl der Mob Marker in der Provinz reduziert. (5.3)
- Während der Phase „Ende der Runde“ (6.8) wird jeder deiner regierten Provinzen, die bereits über einen Mob Marker und kein Amphitheater verfügt, ein Mob Marker hinzugefügt.

Beispiel: Du regierst Galatia mit einer Unterstützungsstufe von vier, die zwei Mob Marker enthält, und Asia mit einer Unterstützungsstufe von drei. Du hast fünf politische Punkte (sieben Unterstützungspunkte minus die beiden Mob Marken), mit denen du Karten kaufen/entsorgen kannst. Während der Phase Ende des Zuges wird Galatia ein dritter Mob Marker hinzugefügt.

11.2 Mobs entfernen

Mob Marker können auf folgende Weise entfernt werden:

- Der Besitzer einer Armee in einer von ihm regierten Provinz kann die Aktion „Mob entfernen“ durchführen, um Mob Marker entsprechend der Anzahl der Einheiten in der Armee zu entfernen.
- Der Gouverneur einer Provinz kann die Aktion „Spiele abhalten“ ausführen, um einen Mob Marker zu entfernen.
- Alle Mob Marker werden aus einer Provinz entfernt, wenn der Gouverneur ersetzt wird.

10. PRÄTENDENT

12.1 Pretender (Thronanwärter)

Durch das Spielen des Pretender (Thronanwärter) Ereignis kann ein Spieler Herrscher über sein eigenes Reich werden. Für den Zwecke der Gründung oder Erweiterung eines Reiches gelten die Provinzen Gallia und Britannia als benachbart. Die Provinz Italia kann niemals einem persönlichen Reich hinzugefügt werden. Wenn du das Ereignis spielst, musst du einen deiner beteiligten Provinzen (wie im Ereignistext beschrieben) als deine Hauptstadt auswählen, indem du deinen Seat of Power (Machtzentrum) Marker in diese Provinz platzierst. Kennzeichne dann die restlichen infrage kommenden Provinzen deines Reiches, indem du dort Breakaway (Abtrünnige) Marker platzierst.

Provinzen von Thronanwärtern (gekennzeichnet mit einem Seat of Power oder einem Breakaway-Marker) sind immun gegen die Aktion „Gouverneur einsetzen“ und reduzieren die Unterstützung in Italia während der Überprüfung der Unterstützung (6.4).

Sobald ein Spieler ein Thronanwärter wird, verlässt jede von ihm regierte Provinz mit einer Unterstützungsstufe von drei oder höher, die sich nicht bereits in seinem Reich befindet und an eine beliebige Provinz in seinem Reich angrenzt, automatisch das Römische Reich und schließt sich seinem Reich während der Phase der Erweiterung des Thronanwärter-Reiches (6.5) an.

Thronanwärter erhalten während der Phase „Vermächtnis erhalten“ (6.6) zusätzliche Vermächtnispunkte.

12.2 Besetzung der Provinzhauptstadt eines Pretender (Thronanwärters)

Wenn du während deines Zuges eine Armee in der Provinzhauptstadt einer Provinz kontrollierst, die einen Breakaway Marker enthält, der nicht von dir regiert wird, entferne den Marker und lege den Gouverneur dieser Provinz in das Feld „Verfügbare Anführer“ des Besitzers zurück. Du kannst dann kostenlos einen Gouverneur aus deinem Feld „Verfügbare Anführer“ auf Feld „1“ der Unterstützungsleiste der Provinz platzieren. Wenn du keinen Gouverneur einsetzen möchtest oder kannst, platziere stattdessen einen neutralen Gouverneur auf dem Feld „1“ auf der Unterstützungsleiste der Provinz.

Wenn du während deines Zuges eine Armee in der Provinzhauptstadt einer Provinz kontrollierst, die einen „Seat of Power“ Marker enthält, der nicht von dir regiert wird, ist der Vorgang derselbe, mit der Ausnahme, dass nach dem Platzieren deines Gouverneurs oder des neutralen Gouverneurs alle Breakaway Marker in den Provinzen entfernt werden, die von diesem Spieler regiert werden, dessen Gouverneure jedoch nicht.

13. BEISPIEL FÜR EIN SPIEL



Der vielleicht beste Weg, das Spielgeschehen von Time of Crisis zu veranschaulichen, ist ein Protokoll über ein tatsächliches Spiel. Designer Wray Ferrell spielte zusammen mit Scott Blanton, Jed Humphries und Jamey Cribbs ein Spiel für vier Spieler.

Spieleraufbau (oben): Wray (Grün), wurde zufällig als Startspieler ausgewählt und wählt Aegyptus als seine Startprovinz. Scott (Blau) wählt Hispania, Jamey (Gelb) Pannonia und schließlich Jed (Rot) Asia. Neutrale Gouverneure werden in allen nicht ausgewählten Provinzen platziert und die Unterstützungsstufe von Italia wird auf 8 gesetzt, da es acht Provinzen gibt, die von der neutralen Fraktion regiert werden. Jeder Spieler wählt fünf Karten für seine Starthand und das Spiel kann beginnen.



Die Spielbrettsituation am Ende von Runde 1.

Grün Zug 1

Unterhalt:

Nichts zu entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 3, das ist der Eintrag Sassanid in der Krisentabelle. Ein Sassanide wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 5,5. Es findet keine Invasion statt.

Aktionen:

Wray spielt eine **Blau 1** Einflusskarte aus, um seinen Gouverneur mit Kosten 1 zu rekrutieren und legt ihn in sein Feld „Verfügbare Anführer“. Dann spielt er zwei **Blau 1** Einflusskarten aus, um 2W6 zu würfeln und Africa mit einer Gouverneur einsetzen-Aktion anzuisieren. Da Africa von der neutralen Fraktion regiert wird, besteht keine Notwendigkeit, zu würfeln, da ein Ergebnis von 1+ eine Stimme ergibt und nur zwei Stimmen erforderlich sind, wenn das Unterstützungsniveau von Africa bei eins liegt und es keine Einheiten in der Hauptstadt gibt. Der neutrale Gouverneur wird entfernt – wodurch die Unterstützungsstufe von Italia von 8 auf 7 reduziert wird – und durch den Gouverneur aus Wrays Feld „Verfügbare Anführer“ ersetzt. Diese Aktion gefiel Scott nicht, der Africa in seinem Einflussbereich sah. Wray ist besorgt über eine mögliche Vergeltung und spielt **Rot 1**, um seinen 1-Kosten-General zu rekrutieren, und **Rot 1**, um eine neue 1-Legion-Armee in Afrika aufzustellen.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend.

Vermächtnis erhalten:

Wray erhält zwei Vermächtnisse für das Regieren zweier Provinzen.

Karten kaufen/entsorgen:

Wray hat zwei politische Punkte (1 Punkt von Aegyptus, 1 Punkt von Africa), mit denen er Karten kaufen oder wegwerfen kann. Er kauft eine **Blau 2 (Tribut)** Einflusskarte (die zwei Punkte kostet, da der Wert der Karte nicht die Anzahl der von ihm regierten Provinzen übersteigt), die er auf seinen Ablagestapel legt.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Wray füllt dann seine Hand auf fünf Karten auf.

Blauer Zug 1

Unterhalt:

Nichts zu entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 10, das ist der Eintrag Franks in der Krisentabelle. Ein Franke wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 5,2. Es findet keine Invasion statt.

Aktionen:

Scott spielt eine **Blau 1** Einflusskarte aus, um seinen Gouverneur mit 1 Kosten zu rekrutieren. Dann spielt er zwei **Blau 1**-Einflusskarten aus, um 2W6 zu würfeln und Gallia mit einer Gouverneur einsetzen-Aktion ins Visier zu nehmen. Der neutrale Gouverneur wird entfernt – wodurch die Unterstützungsstufe von Italia von 7 auf 6 reduziert wird – und durch Scotts Gouverneur ersetzt. Anschließend spielt er zwei **Gelb 1** Einflusskarten aus, um die Unterstützungsstufe von Hispania von 1 auf 2 zu erhöhen.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend

Vermächtnis erhalten:

Scott erhält zwei Vermächtnisse für das Regieren zweier Provinzen.

Karten kaufen/entsorgen:

Scott hat drei politische Punkte (1 Punkt aus Gallia, 2 Punkte aus Hispania), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er kauft eine **Rot 2 (Castra)** Einflusskarte (zum Preis von 2), die er auf seinen Ablagestapel legt, wobei er den restlichen Punkt verliert.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Anschließend füllt Scott seine Hand auf fünf Karten auf.

Gelb Zug 1**Unterhalt:**

Nichts zu entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 5, was wiederum der Eintrag Sassanid in der Krisentabelle ist. Ein zweiter Sassanide wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 1,3. Ein Sassanide fällt ein (da der schwarze Würfel 1 ist) und wird nach Galatia bewegt (da der weiße Würfel 3 ist).

Aktionen:

Jamey spielt eine **Blau 1** Einflusskarte, um seinen 1-Kosten-Gouverneur zu rekrutieren. Nach einer Diskussion mit Jed über den Einflussbereich spielt er zwei **Blau 1** Einflusskarten aus, um 2W6 zu würfeln und Thracia mit einer Gouverneur einsetzen-Aktion ins Visier zu nehmen. Der neutrale Gouverneur wird entfernt und durch Jameys Gouverneur ersetzt, wodurch die Unterstützungsstufe von Italia von 6 auf 5 sinkt. Jamey spielt dann zwei **Gelb 1** Einflusskarten aus, um die Unterstützungsstufe von Thracia von 1 auf 2 zu erhöhen.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend

Vermächtnis erhalten:

Jamey erhält zwei Vermächtnisse für das Regieren zweier Provinzen.

Karten kaufen/entsorgen:

Jamey hat drei politische Punkte (1 Punkt aus Pannonia, 2 Punkte aus Thracia), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er kauft eine Einflusskarte **Rot 2 (Castra)**, die er auf seinen Ablagestapel legt, wobei er den restlichen Punkt verliert.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Anschließend füllt er seine Hand auf fünf Karten auf.

Rot Zug 1**Unterhalt:**

Nichts zu entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 8, das ist der Eintrag Alamanni in der Krisentabelle. Ein Alamanni wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 4,6. Es findet keine Invasion statt.

Aktionen:

Jed spielt eine **Blau 1** Einflusskarte, um seinen 1-Kosten-Gouverneur zu rekrutieren. Dann spielt er zwei **Blau 1** Einflusskarten aus, um 2W6 zu würfeln, und zielt mit einer Gouverneur einsetzen-Aktion auf Syria (die Invasion in Galatia hat seine Pläne geändert). Der neutrale Gouverneur wird entfernt und durch Jeds Gouverneur ersetzt, wodurch die Unterstützungsstufe von Italia von 5 auf 4 sinkt. Jed spielt dann zwei **Gelb 1** Einflusskarten aus, um die Unterstützungsstufe von Syria von 1 auf 2 zu erhöhen.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend

Vermächtnis erhalten:

Jed erhält zwei Vermächtnisse für das Regieren zweier Provinzen.

Jed hat drei politische Punkte (1 Punkt aus Asia, 2 Punkte aus Syria), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er kauft eine **Blau 2 (Tribut)** Einflusskarte, die er auf seinen Ablagestapel legt, wobei er den restlichen Punkt verliert.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Anschließend füllt er seine Hand auf fünf Karten auf.

Wie du siehst, sind die ersten Runden eines typischen Spiels relativ einfach, da alle Spieler zunächst motiviert sind, ihre Macht auf der Karte so schnell wie möglich auszuweiten, um ihre Karten-Kaufen-Maschinerie aufzubauen. Aber die anfänglichen Entscheidungen der Spieler darüber, welche Provinzen sie kontrollieren und ob sie eine aggressive oder defensive Haltung einnehmen wollen – zusammen mit den Ergebnissen der Krisenwürfe – treiben das Spielbrett schnell in eine asymmetrische Situation. Wenn Spieler neue Karten für ihre Decks auswählen, erweitern sich ihre Möglichkeiten und es kommt zu Konflikten, wie wir sehen werden.



Die Situation am Spielbrett am Ende von Runde 5. Jamey ist gerade Kaiser geworden und die Götter haben seine Herrschaft mit guten Vorzeichen gesegnet. Doch aus dem Osten kommen

Kriegsgeräusche, als Ardashir in der Heimat der Sassaniden aufgetaucht ist und näher an der Heimat die anderen Spieler Pläne schmieden, um seine Herrschaft zu stürzen.

Grün Zug 6

Unterhalt: Nichts zu entfernen.

Krise:



Der Wurf ist 7, das ist der Ereigniseintrag in der Krisentabelle. Die oberste Karte des Ereignisstapels wird gezogen und Inflation ersetzt Good Auguries. Die Gunst der Götter ist wankelmütig ...

Aktionen:

Wray spielt eine **Rot 3 (Flankierungsmanöver)**. Er gibt 1 militärischen Einfluss aus, um seine Armee von Macedonia nach Thracia zu verlegen, und anschließend 1 militärischen Einfluss, um Jameys Armee in der Hauptstadt anzugreifen. Bevor die Würfel geworfen werden, beschließt Wray, das Flankierungsmanöver-Ereignis zu nutzen, um bei Bedarf einen erneuten Würfelwurf zu ermöglichen. Wray würfelt 1,1,2 (null Treffer) und Jamey würfelt 2,2 (null Treffer). Die anderen Spieler sind nicht beeindruckt. Da

dies den Kampf verlieren würde (Gleichstand geht an den Verteidiger), nutzt Wray seine Fähigkeit zum erneuten Würfeln und ermahnt seine Männer, härter zu kämpfen oder in die Gladiatorengruben geschickt zu werden. Sein Wiederholungswurf beträgt 6,6,3 und die beiden durch die Sechser gewährten Bonuswürfe betragen 4,3, also insgesamt fünf Treffer! (Wray beginnt, sein Buch über Motivationstechniken zu schreiben ...) Jamey entfernt beide Legionen mit voller Stärke für vier Treffer, der fünfte Treffer wird ignoriert und Jameys General wird zurück in sein Feld „Verfügbare Anführer“ gelegt. Wray rückt mit seiner Armee in die Provinzhauptstadt vor und erhält für seinen Sieg zwei Vermächtnisse. Als nächstes spielt Wray eine **Blau 3 (Foederati)** und nutzt das Ereignis, um die Goten in Thracia für seine dortige Armee zu rekrutieren. Es kommt zu einer Diskussion mit Scott darüber, ob Scott Kaiser Jamey Pannonia oder Italia wegnehmen könnte, aber Scott weist auf die drei Franken in Gallia hin, die seine sofortige Aufmerksamkeit erfordern. Wray spielt eine **Blau 2 (Tribut)** und nutzt das Ereignis, um die drei Franken in Gallia umzudrehen, um in dieser Runde einen Unterstützungsverlust zu verhindern, in der Hoffnung, dass dies Scott dazu ermutigen wird, gegen den Kaiser vorzugehen.

Wray nutzt die fünf Senatseinflüsse der beiden zuvor gespielten Karten, um Thracia für einen Gouverneur einsetzen-Versuch ins Visier zu nehmen. Da er nur zwei Stimmen benötigt (3 Unterstützung mal 2, abzüglich seiner 4 Einheiten, die sich derzeit in der Hauptstadt von Thracia befinden), ist es übertrieben, aber er will seine vierte Provinz und als Bonus wird

sie den Kaiser schwächen. Er erhält leicht die nötigen Stimmen und ersetzt Jameys Gouverneur durch seine eigenen. Wray platziert seinen Gouverneur auf den beiden Feldern in Thracia (die Unterstützung sinkt um eins, wenn er den Gouverneur ersetzt), und die Unterstützungsstufe von Italia sinkt von drei auf zwei, da der Kaiser einen Gouverneur von der Karte entfernen musste.

Da Scott immer noch mit dem Angriff auf den Kaiser beschäftigt ist, spielt Wray eine **Gelb 3 (Mob)**, um einen Mob-Marker in Italia zu platzieren, fügt dann eine **Gelb 1** hinzu und verwendet die vier Bevölkerungspunkte, um eine Basilika-Verbesserung in Aegyptus zu bauen. (Leider erhöhen sich die Kosten aufgrund des Inflationsereignisses um eins.)

Damit endet seine Aktionsphase und der verbleibende Militäreinflusspunkt der Rot 3 Karte geht verloren.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend.

Vermächtnis erhalten:

Wray erhält fünf Vermächtnisse (+4 für die Regierung von vier Provinzen, +1 für die Verbesserung der Basilika).

Karten kaufen/entsorgen:

Wray hat acht politische Punkte (2 Punkte aus Africa, Aegyptus, Macedonia und Thracia), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er kauft eine **Rot 4 (Prätorianergarde)**, die jetzt nur noch vier Punkte kostet, da er vier Provinzen regiert, und dann eine **Blau 3 (Foederati)** für die restlichen vier Punkte (drei Punkte plus einen, weil er in diesem Zug bereits eine Karte gekauft hat). Beide neuen Karten werden auf seinen Ablagestapel gelegt.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Wray füllt seine Hand auf fünf Karten auf.

Blau Zug 6

Unterhalt:

Scott muss den Castra-Marker von seiner Armee in Gallia entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 8, das ist der Eintrag von Alamanni in der Krisentabelle. Ein dritter Alamanni wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 4, 5. Es findet keine Invasion statt.

Aktionen:

Scott spielt eine **Gelb 2 (Quästor)** und gibt den Einfluss der beiden Bevölkerungen aus, um eine Miliz mit seiner Armee in Gallia zu platzieren. Er spielt eine **Rot 1**, um mit dieser Armee die inaktiven Franken in Gallia anzugreifen. Scott würfelt 5, 3 (für seine Legionen) und eine 5 (für seine Miliz) und verursacht drei Treffer. Die Barbaren würfeln 2, 4, 3 für einen Treffer. Scott erhält fünf Vermächtnisse für seinen glorreichen Sieg (+2 für den Sieg, +3 für das Entfernen von drei Barbareneinheiten) und entfernt seine Miliz für einen Treffer.

Nachdem der schwierige Kampf gelöst ist, spielt Scott eine **Rot 1**, um den einzigen Franke in Hispania mit seiner dortigen Armee anzugreifen. Scott würfelt 2, 1 (für seine beiden Legionen) und eine 4 (für seine Miliz) und verursacht somit keine Treffer. Der einzige Franke, inspiriert durch das Abschlagen seiner Brüder in Gallia, würfelt eine 6 und der Bonuswurf ist eine 4 für zwei Treffer! Scott entfernt seine Miliz für den ersten Treffer und dreht eine Legion voller Stärke für seinen zweiten Treffer um.

Enttäuscht spielt Scott eine **Blau 1**, um eine Gouverneur einsetzen-Aktion in Macedonia zu versuchen. Da vier Stimmen erforderlich sind und nur ein Würfel gewürfelt wird, schlägt der Versuch fehl.

Scott spielt dann eine **Gelb 3 (Mob)**, um einen Mob-Marker in Pannonia zu platzieren (mithilfe des Ereignisses) und erhöht außerdem die Unterstützungsstufe von Hispania von zwei auf drei (mithilfe der Einflusspunkte).

Schließlich platziert er den Quaestor-Marker der Gelb 2, den er zu Beginn der Phase in Britannia gespielt hat.

Unterstützung überprüfen:

Die Unterstützungsstufe von Hispania sinkt aufgrund der aktiven Franken in der Provinz von drei auf zwei.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend.

Vermächtnis erhalten:

Scott erhält drei Vermächtnisse für das Regieren dreier Provinzen.

Karten kaufen/entsorgen:

Scott hat sechs politische Punkte (2 Punkte aus Hispania, Gallia und Britannia), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er kauft eine **Blau 3 (Foederati)** für drei Punkte und zerstört eine **Blau 1** von seinem Ablagestapel für die restlichen drei Punkte.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Scott füllt seine Hand auf fünf Karten auf.

Gelb Zug 6

Unterhalt:

Jamey muss die Castra- und Quaestor-Marker aus Italia entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 5, was dem Eintrag der Sassanids in der Krisentabelle entspricht. Ein zweiter Sassanid wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 1,6. Normalerweise würde ein Sassanid einmarschieren (da der schwarze Würfel 1 ist), aber Ardashirs Spezialfähigkeit führt dazu, dass alle aktiven Sassaniden einmarschieren. Daher werden Ardashir und zwei Sassaniden in Syrien platziert (da der weiße Würfel eine 6 ist).

Aktionen:

Jamey spielt zwei **Gelb 2 (Quästor)** Karten aus und führt zwei Spiele abhalten-Aktionen aus, um die Mob-Marker aus Italia und Pannonia zu entfernen. Anschließend platziert er die durch die Karten gewährten Quaestor-Marker in Italia und Pannonia.

Er spielt eine **Rot 3 (Flankierungsmanöver)**, um eine dritte Legion in seine Italia-Armee aufzunehmen.

Er spielt eine **Blau 3 (Foederati)**, um einen Alemannen aus seinem Heimatland für seine Armee in Pannonia zu rekrutieren und nutzt die drei Einflusspunkte des Senats, um eine Gouverneur einsetzen-Aktion in Macedonia zu versuchen. Er würfelt 5, 2, 5 (drei Stimmen), was fehlschlägt, weil vier Stimmen erforderlich waren (aktuelle Unterstützung 2 mal 2).

Schließlich spielt er eine **Rot 2 (Castra)**, um einen Castra mit seiner Armee in Italia zu platzieren und stellt in Pannonia eine Armee mit einer Legion für einen militärischen Einflusspunkt auf, wobei er den verbleibenden Punkt verliert.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend

Vermächtnis erhalten:

Jamey erhält vier Vermächtnisse (+2 für die Regierung von zwei Provinzen, +2, da Italia die Unterstützungsstufe zwei hat und er Kaiser ist). Außerdem wird sein Marker „Emperor Turns“ von 1 auf 2 verschoben, da es auf der Karte keine rivalisierenden Kaiser oder Thronanwärter gibt.

Karten kaufen/entsorgen:

Jamey hat vier politische Punkte (2 Punkte aus Italia und Pannonia), mit denen er Karten kaufen oder entsorgen kann. Er zerstört eine Gelb 1 von seinem Ablagestapel und verliert den verbleibenden Punkt.

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Jamey füllt seine Hand auf fünf Karten auf.

Rot Zug 6

Unterhalt:

Jed muss den Quaestor-Marker aus Syria entfernen.

Krise:

Der Wurf ist 6, was der Eintrag von Goth auf der Krisentabelle ist. Ein vierter Gote wird auf die aktive Seite gedreht und es wird erneut gewürfelt: 1,1. Ein tapferer Gote dringt in Thracia ein.

Aktionen:

Jed spielt eine **Rot 3 (Flankierungsmanöver)**, um seiner Armee in Galacia eine dritte Legion hinzuzufügen. Dann spielt er eine **Rot 1**, um diese Armee nach Syria zu bewegen, und eine weitere **Rot 1**, um Ardashir und die beiden Sassaniden dort anzugreifen, und beschließt, die durch das Flankierungsmanöver-Ereignis gewährte Wiederholungswurffähigkeit für diese Schlacht zu nutzen. Jed würfelt 2, 5, 4 und verursacht damit zwei Treffer, während die Sassaniden 4,1,2,3 (Ardashir würfelt 2W6) für nur einen Treffer würfeln. Da er die Schlacht gewinnt, verwendet Jed den Wiederholungswurf nicht. Er entfernt Ardashir und einen Sassaniden für die beiden Treffer, die er zugefügt hat, und dreht eine seiner Legionen für den ihm zugefügten Treffer um. Für diesen Sieg erhält er vier Vermächtnisse (+2 für den Sieg, +2 für das Entfernen von zwei Barbareneinheiten). Der überlebende Sassanide wird zurück in die Heimat der Sassaniden versetzt, immer noch auf seiner aktiven Seite. Da sein Sieg dazu führte, dass ein Barbarenanführer entfernt wurde, kann Jed entweder



Die Spielbrettsituation am Ende von Runde 6.

einen Rabatt von 2 Punkten auf die erste Militärkarte erhalten, die er in diesem Zug kauft, oder eine kostenlose Aktion „Unterstützungsstufe erhöhen“ in Syria (wo die Schlacht stattfand) durchführen. Jed entscheidet sich dafür, die Unterstützungsstufe in Syria von zwei auf drei zu erhöhen.

Im Anschluss an dieses Ergebnis spielt Jed eine **Rot 2 (Castra)**, um einen Castra-Marker mit seiner Armee in Asia zu platzieren, und nutzt 1 militärischen Einfluss, um seine Legion mit reduzierter Stärke in Syria wieder auf die Seite mit voller Stärke zu bringen.

Dann spielt er **Blau 1**, um eine Gouverneur einsetzen-Aktion in Macedonia zu versuchen. Aber wenn man nur einen Würfel würfelt und vier Stimmen benötigt, scheitert die Aktion wie erwartet.

Jed beendet seine Aktionsphase und verliert den verbleibenden militärischen Einflusspunkt seiner Rot 2 Karte.

Unterstützung überprüfen:

Keine Senkung der Unterstützung erforderlich.

Reich Thronanwärter:

Nicht zutreffend.

Vermächtnis erhalten:

Jed erhält drei Vermächtnisse für das Regieren dreier Provinzen.

Karten kaufen/entsorgen:

Jed hat acht politische Punkte (1 Punkt aus Galatia, 3 Punkte aus Syria und 4 Punkte aus Asia), mit denen er Karten kaufen oder wegwerfen kann. Er gibt alle acht aus, um eine **Gelb 4 (Pretender)** zu kaufen. (Die Kosten werden verdoppelt, da der Wert der Karte, 4, größer ist als die Anzahl der Provinzen, die er regiert, 3.)

Ende des Zuges:

Es müssen keine Mobs hinzugefügt oder Barbaren umgedreht werden. Jed füllt seine Hand auf fünf Karten auf.

Zu diesem Zeitpunkt im Spiel erhält Jamey, der bei den Kaiserrunden einen Vorsprung hat, 10 Bonusvermächtnisse, sofern die anderen Spieler nicht handeln, um ihn abzusetzen und den Thron für sich zu beanspruchen. Jameys Unterstützung auf dem Thron ist jedoch nicht stark und Wray hat ihm bereits die Kontrolle über eine Provinz abgenommen, um das mächtige Lehen seiner Familie zu stärken. In der Zwischenzeit hat Jed einen guten Start darin, seinen eigenen Thron im östlichen Teil des Imperiums zu errichten und sich als Thronanwärter zu etablieren. Aber wird Scott in der Lage sein, die Leistungen der anderen Spieler zu erreichen oder sogar zu übertreffen, wenn er im Westen allein gelassen wird?

14. HISTORISCHE NOTIZEN

14.1 Einflusskarten

Rot 1: Unbekannte Skulptur eines römischen Soldaten aus der Zeit.

Castra: Mit dem lateinischen Wort „castra“ bezeichneten die Römer (unter anderem) ein provisorisches Lager, das von Legionen als militärische Verteidigungsstellung errichtet wurde. In der Nähe von Feinden errichteten die Legionen Marschlager. Um das Lager herum wurde ein Graben ausgehoben, der den Schmutz nach innen schleuderte und zu einem Wall formte. Darüber hinaus würden Pfähle errichtet. Diese Pfähle mussten die Soldaten beim Marsch tragen. **Gestaltung:** Originalzeichnung für das Spiel von Dariusz Buraczewski.

Flanking Maneuver: Ein Flankenmanöver ist ein Angriff auf die Seiten einer gegnerischen Streitmacht, der die Manövrierfähigkeit der flankierten Streitmacht und ihre Fähigkeit, sich selbst zu verteidigen, erheblich einschränkt. Eines der berühmtesten Flankierungsmanöver der Geschichte kam bei Hannibals Sieg über die Römer in der Schlacht von Cannae im Jahr 216 v. Chr. zum Einsatz. **Gestaltung:** Fresko aus der Synagoge in der römischen befestigten Grenzstadt Dura Europos aus der Zeit um 250 n. Chr.

Praetorian Guard: Die Prätorianer hatten vielleicht die Aufgabe, den römischen Kaiser zu schützen, aber sie stellten auch die größte Bedrohung für sein Leben dar. Die Wache oder ihr Präfekt war an der Ermordung von Commodus im Jahr 192, Caracalla im Jahr 217, Elagabalus im Jahr 222 und Pupienus und Balbinus im Jahr 238 beteiligt. Kaiser Pertinax wurde 193 von den Prätorianern bestätigt und nur drei Monate später getötet, als er sie zu neuen Disziplinarmaßnahmen zwingen wollte. **Gestaltung:** Das Prätorianerrelief, Teil des Claudiusbogens, der zum Gedenken an die Eroberung Großbritanniens errichtet wurde, ist ein römisches Marmorrelief aus der Zeit 51–52 n. Chr. und im Louvre-Lens untergebracht.

Blau 1: Marmorstatue aus dem 1. Jahrhundert eines aristokratischen Römers mit Toga und überarbeitetem Kopf von Kaiser Nerva. Untergebracht im Vatikanischen Chiaramonti-Museum.

Tribute: Historisch gesehen zahlte Rom den verschiedenen Barbarenstämmen Tribut (im Grunde ein Bestechungsgeld), damit diese ihre Plünderungstaktiken einstellten und nach Hause zurückkehrten. Ein Beispiel war Alexander Severus, der auf Anraten seiner Mutter versuchte, die in Gallien eingefallenen Franken freizukaufen. Dies führte dazu, dass die römischen Legionen – die der Meinung waren, dass die Franken für ihre Unverschämtheit bestraft werden sollten – auf ihn herabblickten, was schließlich zur Ermordung von Alexander und seiner Mutter führte. **Gestaltung:** Foto des 33 Pfund schweren Fund von römischen Bronze- und Silbermünzen aus dem dritten Jahrhundert, die Schweizer Archäologen im Juli 2015 in der nördlichen Gemeinde Ueken des Landes ausgegraben haben.

Foederati: Unter *Foederati* versteht man die Gewährung von Vorteilen im Austausch für militärische Unterstützung. Der Begriff wurde insbesondere im Römischen Reich auch für Gruppen barbarischer Söldner verwendet, denen es typischerweise erlaubt war, sich innerhalb des Imperiums niederzulassen. Im Grunde gab Rom den Barbaren Land als Gegenleistung für ihre Hilfe bei der Verteidigung des Reiches. **Gestaltung:** Eine Szene aus der Trajanssäule, die drei barbarische Foederati hinter einem römischen Legionär zeigt. Die um sie herum geschlungenen Linien sind Kriegssignalgeber.

Damnatio Memoriae: Ein lateinischer Ausdruck, dessen wörtliche Übersetzung „Verurteilung des Andenkens“ ist, was bedeutet, dass eine in Ungnade gefallene Person aus dem Gedächtnis gestrichen werden muss. Es handelte sich um eine Form der Schande, die der römische Senat gegen Verräter oder andere Personen verhängen konnte, die den römischen Staat in Misskredit gebracht hatten. Die Absicht bestand darin, die Person aus der Geschichte zu tilgen.

Gestaltung: Das Severan Tondo, ein Tondo der Familie Severan aus dem Jahr 199 n. Chr., mit Porträts von Septimius Severus, Julia Domna, Caracalla und Geta. Getas Gesicht wurde aufgrund der von seinem Bruder angeordneten *Damnatio Memoriae* gelöscht.

Gelb 1: Gemälde eines Teppichverkäufers von Ettore Forti (1850-1940).

Quaestor: Ein Quästor war ein für die Stadtkasse zuständiger Magistrat. Im Laufe der Zeit wurden ihre Aufgaben um die Erhebung von Steuern und Abgaben aus den Gebieten sowie die Rekrutierung neuer Soldaten für den Militärdienst erweitert. Schließlich würde jeder Provinzgouverneur seinen eigenen Quästor haben. Bei dieser Veranstaltung wird davon ausgegangen, dass Ihr Quästor Ihre Interessen in der Provinz wahrnimmt, während Ihre Aufmerksamkeit anderen Dingen gilt. **Gestaltung:** Farblithographie eines Quästors von Jacques Grasset de Saint-Sauveur (1757-1810).

Mob: Im antiken Rom lebten über eine Million Menschen und viele von ihnen hatten keinen regulären Job. Selbst die mächtigsten Kaiser mussten diese riesige Menge Römer bei Laune halten. Die meisten taten dies, indem sie Getreide verteilten und große Schauspiele veranstalteten, um sich zu beschäftigen. Der römische Satiriker Juvenal beschrieb dies in seinem berühmten Zitat: „Zwei Dinge, die nur das Volk sehnsüchtig begehrt – Brot und Spiele.“ Ohne ein Mob-Event wäre ein Spiel über das antike Rom nicht möglich.

Kunst: Zeichnung eines Mobs, der P. Clodius Pulcher ermordet, von Augustyn Mirys (1700-1790).

Pretender: Eine Person, die einen Titel oder eine Position beansprucht oder anstrebt – in diesem Fall Kaiser von Rom. Die meisten Kaiser verbrachten während ihrer Herrschaft viel Zeit und Geld damit, zahlreiche Prätendenten auszumerzen. **Gestaltung:** Königin Zenobia vor Kaiser Aurelianus von Giovanni Battista Tiepolo (1696–1770).

14.2 Ereignisse

Gestaltung: Bei allen Ereigniskarten handelt es sich um Originalillustrationen, die Kurt Miller für das Spiel erstellt hat.

#1 Plague of Cyprian : Der Name einer Pandemie, bei der es sich wahrscheinlich um Pocken handelte, die das Römische Reich von 251 bis 270 n. Chr. heimsuchte. Der moderne Name erinnert an den heiligen Cyprian, den Bischof von Karthago, der Zeuge der Pest war und sie beschrieb.

#2 Ardashir : Der Gründer des Sassanidenreichs.

#3 Priest King of Emesa: Uranius Antoninus verteidigte Syrien 253 erfolgreich gegen Schapur I., erklärte sich jedoch selbst zum Kaiser, als er das Gefühl hatte, dass seine Aktionen von Rom nicht gewürdigt wurden.

#4 Palmyra Allies: Die Niederlage und Gefangenschaft von Kaiser Valerian durch den sassanidischen Monarchen Schapur I. im Jahr 260 überließ die oströmischen Provinzen weitgehend der Gnade der Sassaniden. Odaenathus, König des Palmyren-Königreichs, griff die Sassaniden an, bevor sie den Euphrat überqueren konnten, und fügte ihnen eine beträchtliche Niederlage zu. Er wurde im Jahr 267 unter mysteriösen Umständen ermordet (einige sagen, es sei Rom gewesen, das sich Sorgen um seine wachsende Macht machte), und ließ seine Witwe Zenobia als Anführerin von Palmyra zurück.

#5 Shapur I: Sohn von Ardashir, der nach dem Tod seines Vaters im Jahr 242 das Amt des Königs des Sassanidenreichs übernahm. Das bemerkenswerteste Ereignis seiner Herrschaft war die entscheidende Niederlage der Römer in der Schlacht von Edessa, in der die römische Armee besiegt und der römische Kaiser Valerian gefangen genommen wurde. Der Kaiser wurde nie freigelassen und diente Shapur für den Rest seines Lebens als Fußschemel, wenn er sein Pferd bestieg.

#6 Postumus : Marcus Postumus war ein weströmischer Kaiser provinzieller Herkunft. Er usurpierte um das Jahr 260 die Macht von Kaiser Gallienus und übernahm den Titel und die Macht eines Kaisers in den westlichen Provinzen Gallia, Britannia und Hispania und gründete damit das sogenannte Gallische Reich. Er regierte fast zehn Jahre lang, bevor er von seinen eigenen Truppen ermordet wurde.

#7 Ludi Saeculares : Eine römische religiöse Feier mit Opfern und Theatervorführungen, die alle 100 bis 110 Jahre in Rom stattfindet. Die Feier dauerte drei Tage und Nächte.

#8 Cniva: Ein gotischer Häuptling, der im Jahr 250 in das Römische Reich einfiel und die Stadt Philippopolis erfolgreich eroberte und Kaiser Decius während der Schlacht von Abrittus tötete. Dies war das erste Mal, dass ein römischer Kaiser im Kampf gegen Barbaren getötet wurde.

#9 Zenobia : Als zweite Frau von König Odaenathus wurde sie nach Odaenathus' Tod im Jahr 267 Königin des Palmyrenreichs. Bis 269 hatte Zenobia das Reich erweitert, indem sie Ägypten eroberte und den römischen Präфекten enthauptete, der versuchte, die Provinz zurückzuerobern. Sie herrschte über Ägypten bis 271, als sie von Kaiser Aurelianus besiegt und als Geisel nach Rom gebracht wurde.

#10 Bad Auguries/#14 Good Auguries : Die Praxis, aus dem beobachteten Vogelflug den Willen der Götter zu erraten.

#11 Raiding Parties/#12 Preparing for War : Die barbarische Aktivität entlang der Grenzen des Imperiums war nicht konstant und nahm im Laufe der Zeit tendenziell zu oder ab.

#13 Inflation : Das Römische Reich war einer Inflation ausgesetzt, die durch die jahrelange Abwertung der Münzen verursacht wurde. Der einfachste Weg für Kaiser, Geld für den Wahlkampf zu sammeln, war die Aufblähung der Münzprägung, ein Prozess, der durch die Entwertung der Münzprägung durch Bronze und Kupfer ermöglicht wurde.

#14 Diocletian : Lebte 244–312 n. Chr., Kaiser von Rom 284–305 n. Chr. Seine umfassenden Reformen stabilisierten das Reich und markierten das Ende der Krise des 3. Jahrhunderts.

Credits

Design: Wray Ferrell & Brad Johnson

Künstlerischer Leiter: Rodger B. MacGowan

Box Kunst & Design: Rodger B. MacGowan

Counter Kunst: Dariusz Buraczewski

Ereigniskarten Art: Kurt Miller

Kartengrafiken: Mark Simonitch

Handbuch und Spielerhilfekarte: Charles Kibler

Proofreading: Scott Blanton, Aaron Cinzori, Jonathan Squibb

Produktionskoordination: Tony Curtis

Produzenten: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Spieltester: Wir möchten allen Menschen danken, die *Time of Crisis* im Laufe der Jahre auf verschiedenen Kongressen und Gaming-Gruppen gespielt haben. Ihre Beiträge haben dazu beigetragen, aus einer Idee ein Spiel zu machen. Dafür, dass Sie sich die Mühe gemacht haben, möchten wir uns bei Folgendem bedanken:

- Scott Blanton, Jeremy Maciejewski, Jed Humphries, Jamey Cribbs, und The Gamer's Armory
- Gordon Pueschner und die First Minnesota Historical Wargame Society
- Bill Dyer, Mark Ashton, Bill Desmarais, Lee Proctor, Glenn McMaster, Joe Abrams und die Ludophilia gang
- Jim Murray und seine lokale Spielegruppe

Häufig gestellte Fragen

Reduzieren rivalisierende Kaiser oder Barbaren die Unterstützung neutraler Provinzen?

Nein. Die Unterstützung in einer Provinz wird nur nach Anweisung am Ende des Spielzugs des Gouverneurs der Provinz reduziert. So reduziert beispielsweise ein rivalisierender Kaiser am Ende des Zuges des Gouverneurs nur die Unterstützung der Provinz, in der er sich befindet, und am Ende des Zuges des Kaisers nur die Unterstützung in Italia. Da neutrale Gouverneure/Kaiser nicht an der Reihe sind, wird die Unterstützung neutraler Provinzen niemals verringert.

Sind Barbaren in der Armee eines Spielers von Bad Auguries betroffen?

Ja. Sobald ein Barbar der Armee eines Spielers beitrifft, wird er wie eine römische Legion behandelt.

Gilt der Basilika-Verbesserungsbonus für eine Gouverneur einsetzen-Aktion, die von der Prätorianergarde-Veranstaltung initiiert wurde?

Ja.

Wenn Sie mit zwei Spielern spielen, was machen Sie mit den Ereignissen, die die Anführer der Sassaniden mit sich bringen?

Befolgen Sie das Ereignis einfach wie gewohnt. Da die Sassaniden niemals aktiviert werden, ist es dasselbe, als würde man das Ereignis ignorieren, aber auf diese Weise müssen Sie nicht daran denken, das Ereignis zu ignorieren.

Zählen barbarische Anführer als Barbaren? Mit anderen Worten: Würde ein einsamer Barbarenführer Sie daran hindern, eine Verbesserung zu bauen?

Behandeln Sie Barbarenführer in allen Fällen der Regeln als Barbaren. Betrachten Sie sie als verbesserte Barbaren.

Können Sie aktive Barbaren in ihren Heimatländern angreifen?

Ja. Mit der Aktion „Armee bewegen“ können Sie einen militärischen Einflusspunkt ausgeben, um eine von Ihnen kommandierte Armee in eine angrenzende Region zu bewegen. Und Region wird als Provinzen, Seegebiete oder barbarische Heimatländer definiert. Daher können Sie eine Armee in ein barbarisches Heimatland verlegen und dort alle aktiven Barbaren angreifen.

Was passiert mit abtrünnigen Provinzen, wenn ihre Unterstützungsstufe unter drei fällt?

Nichts. Eine Unterstützungsstufe von drei ist nur erforderlich, um eine abtrünnige Provinz zu schaffen, nicht um sie aufrechtzuerhalten.

