

ZUG-VORBEREITUNGSPHASE

ZUGEREIGNISSE UND AUSNAHMEN

- **Spielzug I:** Keine Nachschubphase oder Sofortiger Sieg.
Kein Bewegen des Begräbniswagens oder Begräbnis von Alexander.
- **Spielzug II:** *Peukestas, Satrap von Persis* wird spielbar.
- **Spielzug III:** **Polyperchon** ersetzt **Antipatros** (wird im gleichen Bereich platziert). **Demetrios** schließt sich **Antigonos** an (als Nachschub platzieren).
- **Spielzug IV:** Für **Alexandros** auf Regenschafftsieg prüfen. Den Begräbniswagen aus dem Spiel entfernen, Reserve-Generäle können +1 leichter rekrutiert werden.
- **Spielzug V:** Für **Herakles** auf Regenschafftsieg prüfen.

DEN USURPATOR KENNZEICHNEN

Spieler mit den meisten SP (bei Unentschieden der mit Erfahrungstem General) ist der Usurpator.

ZUGREIHENFOLGE BESTIMMEN

Spieler mit den **wenigsten** SP (bei Unentschieden der mit niedrigstem Würfelergebnis)

bestimmt Startspieler (**Beachte!**: SP = V).

NACHSCHUBPHASE (in Spielzug I überspringen)

Jeder Spieler platziert in Zugreihenfolge seinen Nachschub (Einschließlich Einheiten auf dem Aufgerieben-Feld):

- **Jeder Spieler:** +2 Söldner-KV
- **Kontrolliert** **MAKEDONIA:** +1 „Loyale Makedonen“-KV
- **Höchste Legitimität:** +1 „Loyale Makedonen“-KV (Unentschieden: durch Erfahrungstem lösen)
- **Meiste SP:** +2 Söldner-KV (Unentschieden: +1 Söldner-KV für jeden)

TYCHE-KARTENPHASE

Alle Karten mischen und jedem Spieler 5 Karten geben (4 bei 5 Spielern).

Bei 2 Spielern 10 Karten verdeckt auf den Tisch legen (bei 3 Spielern 5).

STRATEGIEPHASE

5 Runden spielen (4 bei 5 Spielern). Vom Startspieler aus handelt in jeder Runde jeder Spieler seinen eigenen Spielerzug vollständig ab, bevor der nächste Spieler in Zugreihenfolge dran ist.

ÜBERGABE-SEGMENT

- **Entfernen der K-Marker gegnerischer Spieler:** Von Kleinen Städten mit eigenen KV.
- **K-Marker platzieren:** Auf unkontrollierten Orten mit eigenen KV, die keine Transitpunkte sind.
- **Belagerungen durchführen:** 1 pro Ort mit eigenen Armeen mit min. 3 KV (K-Marker platzieren, wenn fertig).

TYCHE-SEGMENT (1 Ereignis- oder Bonuskarte muss gespielt werden)

- **Ereigniskarte:** Ausspielen (für Ereignis oder AP).
- **Bonuskarte:** Ausspielen für Ereignis, AP oder beides; Ereignis vor AP.
- **Überraschungskarte:** Ausspielen für Ereignis oder Ablegen und dann Ersatz ziehen.

Aktionspunkte ausgeben (1 Aktionstyp pro Karte wählen)

- **K platzieren:** 1 K pro AP; in unkontrollierten Orten ohne gegnerische KV, die keine Transitpunkte sind, innerhalb 2 BP um bereits liegende eigene K-Marker, nicht über Transmediterrane Wege, nicht durch Orte mit gegnerischen K-Markern oder KV.
- **Gewaltmarsch:** 1 General oder Armee aktivieren, mit BP = AP.
- **KV ausbilden:** 3 AP für 1 Söldner-KV, 7 AP für 1 „Loyale Makedonen“-KV, max. 1 KV auf der Ausbildungsleiste, teilweise Ausbildung erlaubt, als Nachschub platzieren, wenn fertig ausgebildet.
- **Flotte verbessern:** Eine Karte mit 4 AP ausspielen, um eine verfügbare Flotte zu verbessern (keine Flotte auf dem Aufgerieben-Feld), auf Größte Flotte prüfen.
- **General rekrutieren:** Eine Karte mit 3 oder 4 AP spielen, um einen Reserve-General zu rekrutieren, wenn man weniger Generäle hat, als man bei der Spielvorbereitung erhalten hatte (weniger oder gleich viel während Spielzug IV oder V).

AKTIVIERUNG-SEGMENT

(1 Aktion wählen, bevor man für Bewegungspunkte würfelt):

- **Generäle aktivieren:** Aktiviere alle deine Generäle (roll 1 Würfel für BP).
- **1 Söldner-KV erhalten:** 1 Söldner-KV als Nachschub platzieren.

VERSORGUNG-SEGMENT

(Alexander kann begraben werden, wenn man den Begräbniswagen kontrolliert und er sich in einer Großen Stadt befindet. 1 KV auf Transitpunkten verlieren, wenn man dort mehr als 3 KV hat; an anderen Orten, wenn man mehr als 8 KV hat. Bei 2 Spielern werden nach jeder Runde 2 Karten vom Tisch aufgedeckt (1 bei 3 Spielern). Der Spieler mit den wenigsten SP (bei Unentschieden der mit dem niedrigsten Würfelergebnis) spielt die Ereignisse *Unruhen*, *Unruhen breiten sich aus*, *Eigene Pläne und Karten*, die *Unabhängige Armeen aktivieren*, aus.

ISOLATIONSPHASE

In Zugreihenfolge werden K-Marker ohne Weg zu eigenen KV oder Großen Städten entfernt, Weg-orte dürfen eigene, unkontrolliert und ohne gegnerische KV oder gegnerisch mit eigenen KV sein.

ENDPHASE

Alexander begraben nach Überprüfung der Bedingungen, Spielzug-Marker bewegen und in Spielzug V den Spielende-Sieg abhandeln.

BEWEGUNG

BP im Aktivierung-Segment: Gleiche Ergebnis des W6 mit der Bewegungsübersicht ab.

Bewegungspunkte-Kosten:

Land- / Seeweg: 1 BP
Berg- / Engpass- / Transmediterrane Weg: 2 BP
Belagerung durchführen (Armee mit ≥ 3 KV) 2 BP
Entfernen gegnerischer K-Marker von Kleiner Stadt: 2 BP

Bewegung durch unabhängige Festungen: Würfelt auf Spalte 2 der Zermürbungstabelle.

Freie Passage: Bewegung durch Ort mit gegnerischem KV möglich, wenn gewährt; Landschlacht findet statt, wenn Freie Passage versprochen, aber nicht gewährt wird.

ÜBERRENNEN:

- Muss fünfmal mehr KV haben.
- Überrennende Armee beendet ihre Bewegung nicht.
- **Gilt nicht als Landschlacht;** Überraschungskarten können nicht ausgespielt werden.
- **Überrannte Armee** kann Ausweichen oder Nachschub via Abfangen versuchen,
- **Überrannte Armee** erleidet Verluste wie eine besiegte Armee.
- Armeen oder KV innerhalb Großer Städte können nicht Überannt werden.

SEEBEWEGUNG

- Max. 8 KV plus Generäle und kontrollierte Mitglieder der Königsfamilie bewegen.
- **Nur 1 Seebewegung** im Tyche-Segment und im Aktivierung-Segment.
- **Landbewegung:** Entweder vor oder nach Seebewegung.
- Eskortierende Flotten müssen angesagt werden.
- **Seeschlacht:** Kann von Gegner eingeleitet werden, der eine Flotte besitzt und sich innerhalb von 2 Orten um den Aktiven General herum aufhält (über Seewege).

ABFANGEN ZU LAND

Unterbrecht Bewegung Aktiver Armee an einem Ort, der an eine eigene Armee angrenzt.

- **Landweg** muss für Abfangen genutzt werden und zu **eigenem, unkontrolliertem oder von eigenen KV besetzten** Ort führen.
- Man kann mit Teil der Armee abfangen und nutzt den Initiativwert des abfangenden Generals.
- **Erfolg:** Würfelergebnis > Initiativwert des Abfangenden Generals.
- **Zurückweichen:** Sich bewegendes Armee kann zum letzten von ihr besetzten Ort zurückzuweichen, statt zu kämpfen. Dies beendet die Aktivierung der Armee.
- **Mehrfaches Abfangen:** Aktive Armee kann von mehreren Ort aus Abfangen werden. Mehrere Abfangversuche werden in Zugreihenfolge abgehandelt.

AUSWEICHEN

- Armee / General kann sich **nur auf Landweg** bis zu 2 BP zu Orten mit eigenem K-Marker, mit eigenen nichtbelagerten KV oder unkontrollierten Orten bewegen.
- Armee kann sich beim Ausweichen nicht aufsplitten oder Einheiten mitnehmen.
- **Erfolg:** Würfelergebnis > Initiativwert des Ausweichenden Generals.
- Angreifer kann mit verbleibenden BP verfolgen. Verteidiger kann erneut Ausweichen versuchen.
- **Keine Lokalen Truppen** für Ausweichende Armee bei einer Landschlacht, falls das Ausweichen nicht erfolgreich ist.

GENERÄLE & ARMEEN

General mit höchster Erfahrungstem ist der **Befehlshabende General** der Armee.

Sein Initiativwert bestimmt die BP der Armee (oder Gruppe von Generälen).

KV ohne General können nicht Bewegen, Abfangen oder Ausweichen.

Unter-Generäle können in der eigenen Strategiephase jederzeit platziert und verlegt werden und dies mehrere Male. Sie können auch während des gegnerischen Zuges platziert und verlegt werden, um Abzufangen oder nach dem Verlust des Befehlshabenden Generals während einer Landschlacht.

UNABHÄNGIGE ARMEEN

- **Aktivierung:** 3 BP nutzbar, 1 BP ausgeben bei erster Bewegung von Ablagefeld auf Karte. Können alle 3 BP ausgeben, um **unabhängigen K-Marker** in Kleinen Städten oder Festungen zu platzieren
 - **Überrennen:** Kampfstärke = Anzahl KV.
 - **Können keine** Seebewegung, Abfangen, Ausweichen oder Belagerungen durchführen, aber können belagert werden.
 - **Bewegung endet in einer Kleinen Stadt oder Festung:** K-Marker von Spieler entfernen (falls vorhanden).
 - **Bewegung endet in spielerkontrollierter Großer Stadt:** Verhindert Platzierung von Nachschub.
- LEOSTHENES:** Muss in HELLAS oder THESSALIA bleiben.
ARIARATHES: Muss in KAPPADOKIA bleiben.
PHILON: Jede Bewegung muss an weiter westlichem Ort als vorher enden.

SCHLACHT

Schlachtenstärke ist die gesamte Kampfstärke aller Unabhängigen Armeen an einem Ort, erhöht durch die Kampfstärke Lokaler Truppen (+1 für Unabhängigen Ort und zusätzlich +2 für Unabhängige Provinz). Unabhängiger General mit höchstem Initiativwert ist Befehlshabender General. **Niederlage einer Unabhängigen Armee:** **Glaukias** oder **Seuthes** kehren zu Ablagefeld zurück, alle anderen Unabhängigen Armeen werden aus dem Spiel entfernt. Befehlshabender General des Spielers erhält +1 Popularität. **Sieg einer Unabhängigen Armee:** K-Marker des Spielers wird vom Schlachtfeld entfernt. **Unentschieden:** Angreifer zieht sich um 1 Ort zurück.

LANDSCHLACHTEN

Bei einem ‚Große Stadt‘-Ort: Wenn ein Spieler irgendwelche Marker innerhalb hat, können diese sich der Armee anschließen (sie nehmen an dieser Schlacht teil).



Schlachtenstärke: Gesamte Kampfstärke der KV + Kampfstärke der Elefanten-KV (bestimmt durch Wurf der Elefantwürfel) + Kampfstärke der Lokalen Truppen (+1 für kontrollierte Orte und/oder +2 für kontrollierte Provinz).

Ergebnis: 2 Würfel werfen (Würfelergebnis < Kampfwert des Generals wird auf dessen Kampfwert erhöht). Höchster Wert auf Schlachtentabelle gewinnt. Wenn modifizierter Wurf = 9, dann prüfen auf Verlust des Generals. Schlacht beendet Bewegung einer Armee.

- **Niederlage:** Söldner- und Elefanten-KV werden entfernt, Makedonen-KV erleiden Zermürbung, überlebende KV / Haupt-Generäle werden aufgerieben, Kontrolle über Mitglieder der Königsfamilie geht verloren.
- **Sieg:** 1 KV vernichtet, außer Schlachtenwert min. doppelt so hoch wie der des Gegners.
- **Unentschieden:** Beide Seiten verlieren 1 KV, Angreifer zieht sich um 1 Ort zurück.

FLOTTEN & SEESCHLACHTEN

Flotten erlangt und verliert man durch Kontrolle der damit verbundenen Provinz (oder Großen Stadt ATHENAI).

Der Spieler mit der höchsten Flottenstärke (aber min. 3) erhält +3 SP.

Flotten verbessert man durch Ausspielen von 4 AP während des eigenen Tyche-Segments. Flotten werden auf ursprüngliche Stärke reduziert, wenn sie Aufgerieben werden oder Besitzer wechseln.

Seeschlachten: Auslösender Spieler bestimmt, welche Flotten gegeneinander kämpfen (alle Flotten des Aktiven Spielers kämpfen). Auslösen nur möglich, wenn 2 oder weniger Orte zwischen Ort und eigenem K-Marker liegen (über Seewege).

- Mehrere Schlachten werden unabhängig voneinander in Zugreihenfolge abgehandelt.
- Können nicht im Einschiffungshafen oder auf Transmediterranean Wegen geführt werden.
- Jede Seite wirft 2 Würfel und vergleicht Ergebnis (Flottenstärke als Schlachtenstärke lesen) mit Schlachtentabelle; der höhere Wert gewinnt. Verlierer erleidet Zermürbung, der Gewinner nicht.

BELAGERUNGEN

Belagernde KV: Um eine Belagerung durchzuführen, muss eine Armee ≥ 3 KV haben, die nicht im gleichen Segment Teil irgendeiner Aktivierung waren.

Max. Belagerungen pro Segment:

- 1 pro Ort im Übergabe-Segment.
- 2 pro Ort im Tyche-Segment (beide gleicher General).
- 2 pro Ort im Aktivierung-Segment (beide gleicher General).

Unabhängige Armeen: Unabhängige Armeen können nicht belagern, aber belagert werden.

Champion-Status: Durchführen einer Belagerung kann Champion-Status des Aktiven Spielers ändern.

Belagerungstabelle-Ergebnisse: X / Y: X = zu platzierende Belagerungspunkte, Y = zu verlierende belagernde KV.

Belagerte Königliche Armee: Königliche Armee mit niedrigerem Prestige läuft ab 1 adiertem Belagerungspunkt über.

Benötigte Belagerungspunkte für das Beenden einer Belagerung:

- Große Stadt: 3 Belagerungspunkte
- Unabhängige Festung: 2 Belagerungspunkte
- Unabhängige Kleine Stadt: 1 Belagerungspunkt

Abschließen einer Belagerung: K- und Belagerungspunkte-Marker entfernen, Spielkom-

ERFAHRENSTER

- 20 Perdikkas
- 19 Antipatros
- 18 Krateros
- 17 Ptolemaios
- 16 Leonnatos
- 15 Peithon
- 14 Lysimachos
- 13 Antigonos
- 12 Polyperchon
- 11 Seleukos
- 10 Peukestas
- 9 Demetrios
- 8 Eumenes
- 7 Kassandros
- 6 Aristonous
- 5 Nearchos
- 4 Asandros
- 3 Pleistarchos
- 2 Menelaos
- 1 Polyarchos
- 0 Unter-Generäle

UNERFAHRENSTER

BELAGERUNGSTABELLE

Würfel	Ergebnis
≤ 1	- / 1
2	- / -
3	1 / 1
4-5	1 / -
6-7	2 / -
≥ 8	3 / -

WEM:
+1 / -1 Stadt-Modifikator
-1, Große Stadt-Hafen ohne verfügbare Flotte

UNRUHE-TABELLE

Würfel	Ergebnis
2	Persis oder Sousiane
3	Babylonia
4	Media
5	Aigypnos oder Libye
6	Thrace oder Epeiros
7	Armenia & nochmal würfeln
8	Scythia oder Illyria
9	Hellas oder Krete
10	Kypros oder Syria
11	Palaistina
12	Hyrkania oder Atropatene

SCHLACHTENTABELLE

Würfel	Flottenstärke oder Kampfstärke + Lokale Truppen												* modifizierter Wurf von 9 → Generalverlust-Wurf erforderlich				
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11-12	13-14	15-17	18-20	21-24	≥ 25
2-4	-	-	-	-	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9
5-6	-	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10
7	-	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	7	8	9	10	11
8	-	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12
9*	-	1	2	3	3	4	5	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13
10	-	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	9	10	11	12	13	14
11	-	2	4	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	13	14	15
≥ 12	-	3	4	5	6	7	7	8	9	10	10	11	12	13	14	15	16

ponenten innerhalb Großer Städte erleiden Folgen wie bei Verlust einer Landschlacht, eigene K-Marker werden nur platziert, wenn Belagerung im eigenen Übergabe-Segment endet.
Aufheben einer Belagerung: Entfernt Belagerungspunkte, wenn alle KV des Aktiven Spielers den Ort verlassen.

BESONDERE KV

Silberschilde: Können nicht aufgespalten werden. Kehren nach Vernichtung nicht ins Spiel zurück.
‚Königliche Armee‘-KV: Wenn bei einer Landschlacht beide Armeen KA-KV enthalten, dann muss die Armee mit weniger Prestige ihre RA-KV von der Armee trennen (sie schließen sich der Gewinner-Armee an). Wenn eine Armee mit nur KA-KV von einer gegnerischen Armee mit höherem Prestige angegriffen wird, findet **keine Schlacht** statt und die KA-KV laufen zum Gegner über. Nach ihrer Vernichtung kehren sie nicht ins Spiel zurück.
KA-KV kann während eigenem Zug, aber vor der Aktivierung **aufgelöst** (aus Spiel entfernen) werden.

WIE MAN GEWINNT

LEGITIMITÄT: Sofortiger Sieg bei 18 L.

SIEGPUNKTE: Genug SP für Sofortigen Sieg oder die meisten SP am Ende des Spiels.

- **Provinzen:** Mehrheit der Orte kontrollieren (einschließlich Großer Stadt) + SP in Orange
- **Beherrscher Asiens:** PHRYGIA, SYRIA, and BABYLONIA kontrollieren. . . . + 4 SP
- **Größte Flotte:** Größte Flottenstärke haben (aber min. 3), Aufgeriebene Flotten zählen, bei Unentschieden erhält keiner SP + 3 SP
- **Hellespont:** 5 blaue Hafentorte mit weißem „H“ kontrollieren + 2 SP
- **Hauptstädte:** *Baut Hauptstadt (mit optionaler Karte)* + 2 SP
Gegnerische Hauptstadt zerstören + 1 SP

REGENTSCHAFT: Spielzug IV: **Alexandros** kontrollieren und die meisten L + SP haben. Spielzug V: **Herakles** kontrollieren und die meisten L + SP haben. Entsprechender Erbe wird aus dem Spiel genommen, wenn kontrollierender Spieler Spiel nicht gewinnt.

Unentschieden auflösen: 1. Kontrolle über MAKEDONIA.

- 2. Meiste ‚Loyale Makedonen‘ + ‚Königliche Armee‘ + Silberschilde-KV (Aufgeriebene zählen).
- 3. Erfahrenster General gewinnt (Aufgeriebene zählen).

LEGITIMITÄT & KÖNIGSFAMILIE

LEGITIMITÄT: Genutzt für Sieg, Schutz vor *Meuterei*-Karte, zählt für Prestige und das Erhalten zusätzlichen Nachschubs.

- **Champion-Status:** +3 L zu Spielbeginn, angreifender Champion, der kein Usurpator ist, verliert diesen vor der Schlacht (Angriff, Überrennen, Seeschlacht, Belagerungsversuch – aber nicht bei Abfangen zu Land).
- **Alexanders Grab:** +10 L für Begräbnis in **Pella**, egal welche Fraktion Ort kontrolliert. Wenn in anderer Großen Stadt begraben, erhält kontrollierender Spieler +2 L. Muss bis Spielzug IV begraben werden.

MITGLIEDER DER KÖNIGSFAMILIE: verleihen L wenn kontrolliert.

- **PHILIPPOS, ALEXANDROS, HERAKLES** (Erben): Können kontrolliert und durch Mitnehmen bewegt werden.
- **OLYMPIAS, KLEOPATRA, THESSALONIKE** (Frauen): Kontrolliert durch Ausspielen der entsprechenden Karte und Erfüllen der Anforderungen. Können sich nicht bewegen und innerhalb einer Großen Stadt sein, wenn sie nicht kontrolliert sind.
- **Tod:** Erben und Frauen können durch Ereignis der Tyche-Karte *Den Schierling trinken* getötet werden. **Alexandros** (Spielzug IV) und **Herakles** (Spielzug V) werden während der Vorbereitungsphase der Züge IV und V aus dem Spiel genommen.

ZERMÜRBUNGSTABELLE Anzahl an KV der Gruppe, die Zermürbung erleiden

Würfel	1	2*	3	4	5-6	7-8	9-10	≥ 11
1	-	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	-	1	1	1	2
3	-	-	-	1	1	1	2	2
4	-	-	1	1	1	1	2	2
5	-	1	1	1	1	2	2	2
≥ 6	1e	1e	1e	1e	2e	2e	2e	3e

e → 1 Verlust muss Elefant-KV sein * durch Unabhängige Festung hindurchziehen

LANDSCHLACHT
Minimumergebnis eines jeden Würfels = Kampfwert eines Generals

ABFANGEN & AUSWEICHEN

Würfel	Ergebnis
> IW	Erfolg
≤ IW	Scheitern*

IW = Initiativwert
* gescheitertes Ausweichen
→ keine Lokale Truppen

GENERALVERLUST

Würfel	Gewinnen*	Verlieren
1-4	-	-
5	-	Getötet
6	Getötet	Getötet

* oder Unentschieden