

Beliebige
Epoche



WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



ANFÜHRER

Würfele bei Invasionen mit
drei Würfeln. Wenn du ein
Tripel würfelst, gilt dieser
Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche



WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Beliebige
Epoche

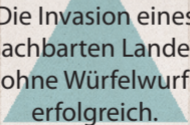


WAFFENTECHNIK

Würfele bei Invasionen
mit vier Würfeln. Wenn du
ein Quartett würfelst, gilt
dieser Vorteil anschließend
nicht mehr.

Epoche 1

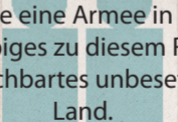
VERRAT



Die Invasion eines
benachbarten Landes ist
ohne Würfelwurf
erfolgreich.

Epoche 1

VERBÜNDETE

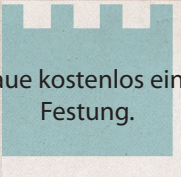


Setze eine Armee in ein beliebiges zu diesem Reich benachbartes unbesetztes Land.

**DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 1


INGENIEURSKUNST



Baue kostenlos eine
Festung.

Epoche 1

BEVÖLKERUNGS- EXPLOSION



Du erhältst eine
zusätzliche Armee.

Epoche 1



1

Israel



LEVANT

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 1

PEST

Entferne eine Armee aus einem beliebigen Land, in dem keine Hauptstadt, Stadt, Monument oder Festung ist.

Epoche 1



1

Kanaan



LEVANT

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 2

KATASTROPHE

Wähle ein beliebiges Land.
Dort wird die Hauptstadt
zur Stadt degradiert oder
die Stadt wird entfernt. Ein
Monument dort wird
entfernt, ebenso eine
Festung.

Epoche 2



BÜRGERWEHR

Dieses Reich erhält eine zusätzliche Armee, falls es eine Hauptstadt hat.

Es erhält eine zweite Armee, falls es mindestens eine Flotte hat.

Epoche 2



BELAGERUNGS- MASCHINE

1. Bei jeder Invasion in ein Land mit einer Festung würfelt der Verteidiger nur mit einem Würfel.
2. Länder mit einer Festung können überrollt werden.

Epoche 2



2

Phönizien



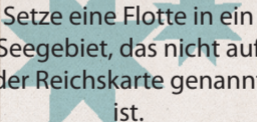
LEVANT

Mediterranean

DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 2

ASTRONOMIE



Setze eine Flotte in ein
Seegebiet, das nicht auf
der Reichskarte genannt
ist.

Epoche 2



Kusch



UPPER NILE

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 2



3

Kelten



RHINELAND

DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 3



VERRAT

Die Invasion eines
benachbarten Landes ist
ohne Würfelwurf
erfolgreich.

Epoche 3



ELITETRUPPEN

Bei jeder Invasion in ein Land mit schwierigem Gelände reicht nur ein Invasionspunkt, um die verteidigende Armee zu besiegen. Das gilt auch beim Überrollen von Ländern.

Epoche 3



Maya



CENTRAL AMERICA

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 3



2

Yamato



HOKKAIDO

East Sea

DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 3



BARBAREN

Setze je eine Armee in zwei beliebige Ödlande. Jede Armee unternimmt eine Invasion in ein benachbartes Land. Der Verteidiger genießt wie üblich den Vorteil durch schwieriges Gelände oder Festung.

**DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 3



BÜRGERKRIEG

Setze zwei Armeen auf die Spielertafel. Unternimm eine Invasion in einem beliebigen Land, irgendwo auf dem Spielplan. Falls sie erfolgreich ist, unternimm eine weitere Invasion in einem dazu benachbarten Land desselben Reiches. Es findet keine Degradierung statt.

DIESE ARMEEN MÜSSEN

Epoche 3



3

Hsiung-Nu



MONGOLIA

DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 4



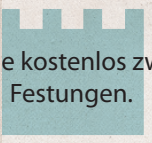
BELAGERUNGS- MASCHINE

1. Bei jeder Invasion in ein Land mit einer Festung würfelt der Verteidiger nur mit einem Würfel.
2. Länder mit einer Festung können überrollt werden.

Epoche 4



INGENIEURSKUNST



Baue kostenlos zwei
Festungen.

Epoche 4



MIGRANTEN

Setze je eine Armee in ein beliebiges unbesetztes Land in Nordamerika und in Südafrika. Dort kann KEIN Monument gebaut werden.

**DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 4



2

Khmer



MEKONG

South China Sea

**DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 4



SCHWARZER TOD

Entferne die Armeen aus
drei beliebigen,
benachbarten Ländern
ohne Hauptstadt, Stadt,
Monument oder Festung.

Epoche 4



Tiahuanaco



SOUTHERN ANDES

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 4



Kreuzzüge



LEVANT

Baue kostenlos eine
Festung in der Levant.

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 5



ELITETRUPPEN

Bei jeder Invasion in ein Land mit schwierigem Gelände reicht nur ein Invasionspunkt, um die verteidigende Armee zu besiegen. Das gilt auch beim Überrollen von Ländern.

Epoche 5



Simbabwe



EAST AFRICA

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 5

KATASTROPHE

Wähle ein beliebiges Land.
Dort wird die Hauptstadt
zur Stadt degradiert oder
die Stadt wird entfernt. Ein
Monument dort wird
entfernt, ebenso eine
Festung.

Epoche 5



DIPLOMATIE

Tausche eine beliebige Armee eines beliebigen Spielers gegen eine deiner Armeen aus. Das Land kann irgendwo sein, muss aber eine Stadt enthalten. Es findet keine Degradierung statt.

**DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 5



2

Chola



GHATS

Bay of Bengal

DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 5



ASTRONOMIE

Setze eine Flotte in einen beliebigen Ozean, der nicht auf der Reichskarte aufgeführt ist.

Epoche 5



VERBÜNDETE

Setze je eine Armee in zwei beliebige zu einem (1) Land dieses Reiches benachbarte unbesetzte Länder.

DIESE ARMEEN MÜSSEN SOFORT ABDANKEN.

Epoche 6



2

Niederlande



RHINELAND

Atlantic, Indian,
Asian Pacific

**DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 6



Thai



**MALAYAN
PENINSULA**

DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.

Epoche 6



BÜRGERKRIEG

Setze drei Armeen auf die Spielertafel. Unternimm eine Invasion in einem beliebigen Land, irgendwo auf dem Spielplan. Falls sie erfolgreich ist, darfst du weitere Invasionen in dazu benachbarten Ländern desselben Reiches unternehmen. Es findet keine Degradierung statt.

**DIESE ARMEEN MÜSSEN
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 6



DIPLOMATIE

Tausche eine beliebige Armee eines beliebigen Spielers gegen eine deiner Armeen aus. Das Land kann irgendwo sein, muss aber eine Stadt enthalten. Es findet keine Degradierung statt.

**DIESE ARMEE MUSS
SOFORT ABDANKEN.**

Epoche 6



SEEMACHT

1. Setze eine Flotte in einen beliebigen Ozean, der nicht auf der Reichskarte aufgeführt ist.
2. Bei Invasionen über das Meer gibt es keinen Würfelverlust.

Epoche 6


HUNGERSNOT

Entferne die Armeen aus
zwei beliebigen,
benachbarten Ländern
ohne Hauptstadt, Stadt,
Monument oder Festung.

Epoche 6



BEVÖLKERUNGS- EXPLOSION



Du erhältst zwei
zusätzliche Armeen.