

PYGMA-ISIS

Was ist das?

Keine einfache Frage! Dennoch will ich auf den ersten Seiten den Versuch machen, das Spiel-System PYGMA-ISIS in den wichtigsten Punkten zu beschreiben.

PYGMA-ISIS ist ein Brief- oder Postspiel (oder Mail) für einen Spielleiter (oder mehr) und mehrere Spieler. Die Anzahl der Spieler hängt ganz davon ab, wie viel Zeit der oder die Spielleiter erübrigen können. Nach meiner Einschätzung kann ein Spielleiter ca. 8 bis 12 Spieler verkraften.

Der Begriff "Postspiel" bezieht sich auf die Art der Spielabwicklung: Die Züge werden dem Spielleiter von den Spielern zugeschickt und die Zugauswertungen dann nach einiger Zeit ebenfalls zurückgeschickt. Bei räumlicher Nähe von Spielern und Spielleiter können die Züge auch abgegeben werden.

Aber kommen wir zu wichtigeren Punkten: was wird in PYGMA-ISIS gespielt ? Jeder Mitspieler schlüpft in die Rolle eines Herrschers über ein Reich und versucht - grob gesagt - diese Rolle gut auszufüllen. Was daran schwierig ist? Einiges! Denn die anderen Spieler möchten natürlich auch ein gutes Bild machen und dabei werden sich einige unweigerlich in die Quere kommen.

Ein Reich gut führen, das heißt: es vergrößern und wirtschaftlich zu einer Macht zu führen, aber auch klug mit "Nachbarn" zu verhandeln oder Feinde zu schlagen.

PYGMA-ISIS spielt in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt, die der Spielleiter räumlich (Kontinente und Wasserflächen) entwirft. Die Gesamtkarte der erfundenen Welt hat also nur der Spielleiter, der dann jedem Reich (also jedem Spieler) ein kleines Ausgangsgebiet zuteilt. Die Spieler erhalten eine Teilkarte der Welt, auf der jeweils nur das eigene Reichsgebiet und das Gelände knapp drum herum sichtbar ist. So steht also jeder "Herrscher" allein auf der Welt und schickt seine Mannen hinaus, diese zu erkunden und natürlich neues Gebiet dem Reich einzuverleiben.

Schon dabei kann es Schwierigkeiten geben, denn der Spielleiter bestückt seine Welt am Anfang mit allerlei Wesen, eventuell feindseligen Bevölkerungsgruppen oder gar wilden Barbarenhorden, die gar nichts davon halten, einverleibt zu werden oder die Vorzüge einer "Zivilisation kennen zu lernen.

Spätestens beim ersten Kontakt zu einem anderen Reich (Spieler) ist Verhandlungsgeschick gefragt. Da gilt es Grenzverläufe zu klären, über Zusammenarbeit oder Gegeneinander zu debattieren und immer auf der Hut zu sein. Denn die Größe und Bodenqualität des Reichsgebiets entscheiden über die Höhe der Steuereinnahmen und damit über die für alle möglichen Zwecke zur Verfügung stehenden Mittel und damit letztendlich über Ansehen und Macht.

Wirtschaftliche Fragen spielen eine entscheidende Rolle beim Aufbau eines Reiches. Welche Güter sind im Überfluss vorhanden, welche sind knapp und könnten vielleicht von einem Nachbarn erhandelt werden? Kurz gesagt: schon nach kurzer Zeit gibt es für jeden Spieler eine Menge an Punkten abzuwägen. Verschiedene Taktiken werden sich entwickeln, die dazu führen, dass man entweder gut mit einem Nachbarn zusammenspielen kann, oder unvereinbare Sichtweisen zu Konflikten führen.

Die Karte:

Die Karte von PYGMA-ISIS, die vollständig nur der Spielleiter kennt, ist in Großfelder (GF) und Kleinfelder (KF) eingeteilt. Ein GF besitzt 25 KF. Da die Durchnummerierung der KF in jedem GF gleich ist, lässt sich jedes beliebige Feld der Karte mit Hilfe von GF-Nummer und KF-Nummer exakt kennzeichnen.

16/22 ist das 22. KF im Großfeld Nr. 16

27/01 ist das 1. KF im Großfeld Nr. 27

Die für den Spieler wichtigen GF-Nummern trägt der Spielleiter in dessen Landkarte ein. Die KF-Nummern werden Spaltenweise von oben nach unten und von links nach rechts abgezählt. Ein Kleinfeld (KF) wird im Spiel auch häufig als "Provinz" oder "Gemark" bezeichnet. Die Anzahl der GF, also die Größe der Welt, ist den Spielern zu Anfang nicht bekannt.

Es gibt 16 verschiedene Geländearten:

Eis:	weiß	lichter Wald:	grün mit wenig Bäumen
Ebene:	grün	tiefer Wald:	grün mit vielen Bäumen
Gebirge:	dunkelbraun mit Zacken		
Hochebene:	dunkelbraun	Süßwasser:	hellblau
Hügel:	stilisiert beige	Salzwasser:	dunkelblau
Wüste:	beige gepunktet	Riffe:	dunkelblau mit bunten Punkten
Sumpf:	Schilf	Oase:	Palmen
Grasland:	Grasbüschel	Waldhügel:	beige-grün
Regenwald:	stilisiert grün		

Höhenstufen:

Höhenstufe 2:	Gebirge und Hochebene
Höhenstufe 1:	Hügel und Waldhügel
Höhenstufe 0:	alles andere

Zeitablauf:

Ein Jahr auf PYGMA-ISIS hat acht Monate. Bestimmte Monate sind Einnahmetermine, in denen das Einkommen der einzelnen Reiche vom Spielleiter errechnet wird; die darauffolgenden Monate sind Rüsttermine, zu denen neue Heere gerüstet, alte besoldet und viele sonstige Ausgaben getätigt werden können.

Nr. Monat besonderes

1	Andra	
2	Bek	
3	Cylas	Einnahmetermin
4	Dorl	Rüsttermin
5	Enja	
6	Fried	
7	Gantr	Einnahmetermin
8	Hel	Rüsttermin

In einem Jahr werden also zweimal Gelder eingenommen und für viele Zwecke ausgegeben. Das Spiel beginnt normalerweise im Jahre 01 mit dem Monat *Andra*

Einkommen:

Jedes Reich benötigt einen Haushalt für Straßenbau, dem Neubau oder Ausbau von Siedlungen, dem Aufstellen von Armeen, deren Besoldung und auch Ausgaben für die Hygiene in den Städten.

Es gibt verschiedene Einnahmequellen:

Durch Städte / Siedlungen:

Die Hauptstadt bringt 50.000 GM pro Rüsttermin, eine kleine Siedlung 5.000 GM, eine große Siedlung 7.500 GM, eine Kleinstadt 10.000 GM, eine Binnenstadt 20.000 GM und eine Hafenstadt 30.000 GM.

Durch Geländefelder:

Ebenen und Hochebenen bringen 3.000 GM ein; Hügel, Grasland und lichte Wälder 2000 GM; Gebirge und tiefe Wälder 1000 GM.

Durch Minen:

Minen können im Gebirge und auf Hügel Feldern gefunden werden. Dabei würfelt der Spielleiter mit einem W20.

Silberminen werfen zwischen 5.000 und 20.000 GM ab, Goldminen zwischen 15.000 und 75.000 GM.

Minen können jedoch jederzeit versiegen!

Einwohner:

Die Einwohnerzahl eines Reiches berechnet sich aus der Art seiner Kleinfelder und die Anzahl der Siedlungen. Ein Punkt steht hierbei für 1000 Einwohner.

Art des Geländefeldes / Siedlung	Einwohnerpunkte
Ebene / Hochplateau	3
Hügel / Waldhügel	2
Gebirge	1
Leichter Wald	2
Tiefer Wald	1
Grasland	1
Sumpf	1
Wüste	0
Wasser	0
Kleine Siedlung	1
Große Siedlung	5
Kleinstadt	10
Binnenstadt	20
Hafenstadt	20
Hauptstadt	30

Während des Spieles hat jeder Herrscher die Möglichkeit, seine Einwohnerzahl in Siedlungen und Städten zu steigern, solange das Land eine positive Wirtschaftsbilanz hat. Dabei gilt: Für jeden Punkt, der dazukommen soll, fallen 10.000 Goldstücke an Kosten für den Ausbau der Siedlung/Stadt an.

Städte und Siedlungen:

Die Hauptstadt ist die Metropole eines Reiches deren Eroberung schlimme Folgen haben kann. Jedes Reich startet mit einer Hauptstadt. Weitere können nicht gebaut werden.

Eine Binnenstadt ist eine Stadt im Landesinneren. Eine Hafenstadt ist eine Stadt, von deren 6 benachbarten KF mindestens eines Wasser oder Riff/Untiefe ist. Handelsstadt kann jede Stadt werden, wenn sie vom Spieler dazu ernannt wird (siehe Abschnitt "Handelsstädte").

Des weiteren gibt es verschiedene Arten von Siedlungen, deren Bau bzw. Ausbau nur zu Rüstterminen möglich ist und unterschiedlich viel kostet. Der Bau einer kleinen Siedlung kostet 10.000 Goldstücke. Danach kann diese Siedlung ausgebaut werden.

Der „Upgrade“ zu einer großen Siedlung kostet 20.000 Goldstücke. Für weitere 30.000 Goldstücke wird aus der großen Siedlung eine Kleinstadt. Dann kommt für weitere 35.000 Goldstücke die Binnenstadt bzw. 50.000 Goldstücke für die Hafenstadt.

Beim Neubau von Siedlungen ist darauf zu achten, dass kein Abstand zu einer benachbarten Siedlung weniger als 3 Kleinfelder beträgt. Ein "engerer" Städtebau ist nur in Ausnahmefällen möglich (Spilleiterentscheid).

Städte außerhalb des Ausgangsreiches - z.B. auf einem anderen Kontinent - können nur dann gebaut werden, wenn dies in einem zusammenhängenden Reichsgebiet mit mindestens 10 Einwohnerpunkten geschieht. Dies bedeutet, dass es nicht möglich ist, mit nur 1 oder 2 eroberten Kleinfeldern eine Stadt neu zu bauen.

Handelsstadt kann jede Stadt (Haupt-, Binnen- oder Hafenstadt) werden, wenn sie vom Spieler dazu ernannt wird. Die Anzahl der möglichen Handelsstädte innerhalb eines Reiches richtet sich nach der Reichsgröße:

Reichsgröße Handelsstädte

1 - 25 KF	1
26 - 50 KF	2
51 - 75 KF	3
76 - 100 KF	4
101 + KF	5

Alle Städte sind *Rüstplätze*; nur in Städten können zu den Rüstterminen neue Heere aufgestellt werden!

Landheere können in allen Städten, Flotten nur *"in"* Hafenstädten gerüstet werden ("in" bedeutet: auf anliegenden Wasser-KF, die als Hafen betrachtet werden).

In einer Hauptstadt kann für max. 1.000.000 GM gerüstet werden, In allen anderen Städten für max. 250.000 GM.

Städte bringen dem Reich durch dort ansässige Händler und Handwerker Steuereinnahmen, die zu jedem Einnahmetermin fällig werden.

die Hauptstadt 50.000 GM
eine Binnenstadt 20.000 GM
eine Hafenstadt 30.000 GM

Ist eine Stadt Handelsstadt, so können die Steuereinkünfte auch höher sein je nach Handelsintensität (siehe Kapitel "Die Blüte der Handelsstädte").

Ausgaben für Städte:

Städte können zu Keimzellen von Seuchen werden. Um dem vorzubeugen, können Ausgaben für *Hygiene* getätigt werden, die zwischen 3.000 und 10.000 GM je Stadt liegen sollten, wenn sie Wirkung zeigen sollen. Mit 10.000 GM ist eine optimale Stadthygiene erreicht. Ausgaben für Hygiene werden in *einer Summe für alle Städte* zusammen getätigt.

Die Hygiene:

Grundsätzlich gilt, je mehr Geld für eine Stadt ausgegeben wird, desto geringer ist die Seuchengefahr.

Ich wollte dafür noch ne extra Tabelle machen. Gut, dass du mich daran erinnerst... 😊

3000GM ist das Mindestgeld, das man für eine Siedlung (oder Stadt) ausgeben muss, sonst kommt es sofort zu einer Seuche.

Mit jeden 1000GM die zusätzlich ausgegeben werden, verringert sich die Wahrscheinlichkeit.

Mögliche Tabelle:

<3000GM = 100% Seuchengefahr
3000GM = 70% Seuchengefahr
4000GM = 60% Seuchengefahr
5000GM = 50% Seuchengefahr
6000GM = 40% Seuchengefahr
7000GM = 30% Seuchengefahr
8000GM = 20% Seuchengefahr
9000GM = 10% Seuchengefahr
10000GM = 0% Seuchengefahr

Ich glaub aber, ich werde dafür auch eine W20-Tabelle machen und dann jeweils für die Städte auswürfeln.

Eine Seuche hat dann folgende Konsequenzen:

In einer "verseuchten" Stadt können keine Armeen rekrutiert werden.

Geländefelder, die an eine solche Stadt angrenzen, bringen außerdem auch nur noch die Hälfte des Ertrages ein.

Dauert die Seuche zu lange, kann sich die Stadt auch selbstständig machen und sich vom Reich lösen.

Dementsprechend ist es schon wichtig, auf die Hygiene zu achten.

Städte können befestigt werden. Dies erhöht den Bonus, den ein Heer in der Stadt im Falle einer Auseinandersetzung mit Angreifern bekommt.

Befestigung einer Hauptstadt	kostet 300.000 GM
einer Hafenstadt	150.000 GM
einer Binnenstadt	100.000 GM

Bonuspunkte durch Befestigungen (siehe "Kampfstärke von Heeren").

Befestigungsbauten:

Es gibt verschiedene Arten von Befestigungsbauten, die ein Herrscher errichten kann, um sein Reich besser zu schützen. Dabei gibt es Bauten wie den Wachturm, der einen Verteidigungsbonus bietet oder Bauten wie den Spähturm, der den Kontrollbereich vergrößert.

Zunächst baut man einen Wachposten für 30.000 GM. Dieser bietet einen 5%-Kämpferpunkt-Bonus für alle Armeen, die sich auf diesem Feld befinden oder von diesem Feld aus ein anliegendes Feld angreifen. Außerdem hat er einen Kontrollbereich von 2 Feldern, d.h. man erkennt schon früher die Stärke einer herannahenden Armee.

Für weitere 30.000 GM hat man nun die Möglichkeit, diesen Wachposten auszubauen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Erhöhung des Kampfbonus oder die Erweiterung des Kontrollbereiches:

Die erste Möglichkeit ist der Spähturm. Er bietet auch weiterhin den 5%-Bonus, jedoch hat er einen noch größeren Kontrollbereich (3 Felder).

Die zweite Möglichkeit ist der Wachturm. Er bietet weiterhin einen 2 Felder-Kontrollbereich, jedoch einen Bonus von 10% und zusätzlich einen 5%-Bonus innerhalb des Kontrollbereiches.

Des Weiteren kann ein Herrscher auch eine Festung bauen. Diese kostet 100.000 GM und bietet einen 20%-Bonus mit einem 10%-Bonus in den angrenzenden Feldern.

Bei Bau all dieser Befestigungen ist zu beachten, dass sich immer mindestens ein unbebautes Feld zwischen zwei Befestigungen befindet. Man kann also keine zwei Festungen neben einander bauen.

Ausgaben:

Ein Reich zu führen ist teuer und somit fallen laufend Ausgaben an.

Neben den Ausgaben zur Hygiene und dem Neubau / Ausbau von Siedlungen (siehe Städte) fallen außerdem der Straßenbau / Brückenbau zu Buche:

Straßen und Brücken sind ein wichtiger Faktor der Infrastruktur eines Reiches. Heere bewegen sich weitaus schneller auf Straßen als im freien Gelände (siehe "Bewegung von Heeren").

Anfangspunkte für den Bau jeder Straße müssen Städte sein. Erst wenn eine Straße zwei Städte miteinander verbindet, können Abzweigungen gebaut werden. Ein Teilstück Straße verbindet die *Mittelpunkte* zweier nebeneinanderliegender KF.

Die Kosten für einen Streckenabschnitt sind abhängig vom Gelände. Da jeweils zwei KF an einem Abschnitt beteiligt sind, zahlt bei Ungleichheit der *höhere* Wert.

Ein Streckenabschnitt kostet in Tiefland	4.000 GS
Hochland	10.000 GS
Wüste	12.000 GS
Wald	18.000 GS
Gebirge	25.000 GS

In Tiefland und Hochland kann eine Straße an einer Seite maximal um 2 Streckenabschnitte pro Monat wachsen, in anderem Gelände nur um 1. Sollen Straßenabschnitte parallel gebaut werden, so muss mindestens ein unbebautes KF dazwischen sein.

Durch Katastrophen (Steinschlag, Überschwemmung, Vulkanausbrüche, etc) können Straßenabschnitte zerstört und unpassierbar werden. Brücken werden gebaut, um Flüsse zu überspannen (und eventuell dann eine Straße darüberzuleiten). Eine Brücke kostet 30.000 GS. Selbstverständlich kann Straßen- und Brückenbau nur im eigenen Reichsgebiet stattfinden.

Die Heere:

Als "Heer" wird jede Art von Truppe oder Mannschaft bezeichnet, die ein Reich für irgendwelche Zwecke aufstellt. Diese Zwecke müssen *nicht* militärischer Natur sein.

Heere sind gewissermaßen die Spielsteine von PYGMA-ISIS. Mit ihrer Hilfe wird das Reichsgebiet vergrößert und können gegnerische Heere "geschlagen" werden, mit ihnen sichert man wichtige Punkte und erforscht das Unbekannte.

Es gibt 3 Grundarten von Heeren	das Kriegerheer	KH
	das Reiterheer	RH
	das Flottenheer	FH

Das *Kriegerheer* (KH) ist eine Truppe aus Fußsoldaten. Aus diesem Grunde ist es das langsamste aller Heere und eignet sich eher zur Sicherung fester Positionen (z.B. Städte) als zu schnellen Aktionen.

Das *Reiterheer* (RH) ist eine Truppe berittener Soldaten. Es ist in den meisten Geländearten doppelt so schnell wie ein KH und eignet sich deshalb weitaus besser zur Eroberung von neutralen Gemarken und für rasche Positionswechsel. In Hoch- und Tiefland erhalten Reiterheere aufgrund ihrer Beweglichkeit einen Bonus im Kampf.

Das *Flottenheer* (FH) ist eine Flotte von bemannten Schiffen. FHs bewegen sich ausschließlich auf dem Wasser (es sei denn, ein FH wird in ein KH umgeformt). Sie können Landheere (KH, RH) transportieren oder "allein" die Welt erkunden. FHs können kein Reichsgebiet erobern, da Wasser stets "neutrales Gebiet" ist und keinem Reich gehört.

Mindestgröße von Heeren

Alle Heere haben eine vorgeschriebene Mindestgröße und eine höchstmögliche Größe. Zu kleine Heere lösen sich automatisch auf, zu große werden automatisch auf Höchstgröße reduziert. Der "Rest" löst sich auf.

Art	Mindestgröße	Höchstgröße
KH	1.000 K	100.000 K
RH	1.000 R	50.000 R
FH	10 S	500 S

K = Krieger, R = Reiter, S = Schiffe

Rüstung von Heeren

An Rüstterminen können Heere neu aufgebaut werden. Dies kann *nur in Städten* geschehen *oder in Häfen* (den anliegenden Wasser-KF von Hafenstädten). D.h.: Flotten werden *nur in Häfen* aufgebaut, Landheere werden entweder direkt auf einen Stadt-KF oder auf einem Wasser-KF aufgebaut, sofern dies "Hafen" ist *und* dort eine genügend große Flotte zur Aufnahme des Heeres bereitsteht (kann auch zur gleichen Zeit gerüstet werden).

Wichtig: mit Städten oder Häfen sind hier *nur die eigenen* (zur eigenen Reich gehörenden) gemeint. Es ist *niemals* möglich, in anderen Städten oder Häfen zu rüsten.

Kosten der Heere

Die Kosten, die ein Heer mit sich bringt, zerfallen in zwei Posten: 1. Rüstkosten und 2. Besoldungskosten.

Rüstkosten werden nur einmal fällig und zwar im Moment des *Neuaufbaus*. Besoldungskosten werden zu jedem darauffolgenden Rüsttermin fällig.

Rüstkosten

Art	Goldstücke (GS)
1 Krieger (K)	10
1 Reiter (R)	30
1 Schiff (S)	1000

Besoldungskosten betragen für *alle* Heere 10% der Rüstkosten.

Bewegung von Heeren

Die Bewegung von Heeren ist abhängig von der Heeresart, dem Gelände, das durchquert werden soll und dem Status des Geländes (eigenes Reich oder nicht).

Bereich	KH	RH	FH
außerhalb des Reiches	1	2	4
im eigenen Reich	2	4	6
auf einer (Wasser-)Straße	4	8	10

Die Tabelle gibt die maximale Bewegungsfähigkeit in Kleinfeldern (KF) an. Dazu gelten noch folgende Regeln: Landheere dürfen bei Zügen, die *nicht* auf Straßen erfolgen, *nur eine Höhenstufe* pro Zug (Monat) Überwinden. Höhenstufen gelten bergauf *und* herunter! Bei Zügen auf Straßen braucht auf Höhenstufen nicht geachtet werden.

Kombination von Bewegung innerhalb und außerhalb des Reichsgebietes ist *nur für RH* möglich. Es können bis zu 2 KF innerhalb *und* 1 KF außerhalb gezogen werden.

Betritt ein RH in einem Zug ein Gebirgs-KF, so ist die Reichweite für diesen Zug auf 1 KF *insgesamt* begrenzt (nicht auf Straßen!). Werden Heere transportiert, so gilt natürlich in jedem Falle die erlaubte Zugweite der transportierenden Flotte.

Flotten können - wenn sie 3 oder 4 KF weit segeln - aus dem Sichtbereich herausziehen. Dies ist möglich, aber auch mit dem Risiko des unbeabsichtigten Auflaufens verbunden.

Die Reichweiten von Straßen und Wasserstraßen gelten nur dann, wenn der Zug von Anfang bis Ende darauf stattfindet! Bewegt sich eine Flotte mit 1 KF pro Monat, ist sie vor Verlusten durch Riffe/Untiefen sicher.

Sichtbereich und Kontrollbereich

Jedes Heer hat einen Sichtbereich von 2 KF im Umkreis, d.h. der Spielleiter trägt das für jedes Heer neu sichtbare Gelände nach jedem Zug in die Karte des Spielers ein.

Jedes Heer hat einen Kontrollbereich von 1 KF im Umkreis (also die direkt anliegenden KF). Für diese Felder werden dem Spieler fremde Heeresbewegungen und -größen, Standorte fremder Wesen und eventuell detaillierte Beschreibungen mitgeteilt.

Edit: Wenn ein Heer dein Reich betritt, wird dir mitgeteilt, dass ein Heer dein Reich betreten hat (unter Angabe des entsprechenden Kleinfeldes). Allerdings weißt du weder, was für ein Heer das ist, noch wie groß es ist. Um diese Informationen zu bekommen, musst du ein eigenes Heer in Sichtweite (der Sichtbereich) haben oder einen Spähturm (o. Siedlung) haben in dessen Sichtbereich das Heer kommt.

Vergrößerung des Reichsgebiets

Jedes neutrale (nicht zu einem Reich gehörende) Land-KF, das ein Reich mit einem Heer betritt, wird automatisch in dieses Reich einverleibt, sofern dem Spielleiter nichts anderes mitgeteilt wird. Auch neutrale Städte werden so automatisch erobert.

Gemarken (KF) anderer Reiche werden nur erobert, wenn das betreffende Heer einen Angriffsbefehl gegen das Reich hat *und* mindestens 5000 K oder R stark ist. Kleinere Heere vermögen kein *fremdes* Reichsgebiet unter ihre Kontrolle zu bringen.

Verschiffung (Transport) von Landheeren

Befindet sich eine Flotte auf einem an Land angrenzenden Wasser-KF, können Landheere ein- bzw. ausgeschifft werden, wenn das Land-KF die Höhenstufe 0 hat oder eine Hafenstadt ist (d.h.: eine Hafenstadt in Hochland oder Gebirge besitzt immer Zugang zum Hafen). Beim *Einschiffen* muss die Flotte in dem Zug stillstehen (muss also schon an der Küste gestanden haben).

Beim *Ausschiffen* kann sich sowohl die Flotte als auch das jeweilige Heer entsprechend der Zugmöglichkeiten bewegen. *Wichtig:* Ein Schiff kann 100 Krieger oder 50 Reiter transportieren. Es dürfen nur ganze Heere (Mindestgröße!) transportiert werden.

Werden in einem Seegefecht Schiffe versenkt, so können selbstverständlich auch die darauf transportierten Landheere betroffen sein.

Zusammenlegen von Heeren

Heere können getrennt und zusammen gelegt werden. Dabei muss man allerdings aufpassen, dass die einzelnen Heere dann die Minimalgröße von 1000 Mann nicht unterschreiten bzw. die Maximalgröße (setze ich mal bei 100.000 Mann fest) Es kostet auch nichts.

Heeresbefehle

Es gibt 4 Grundbefehle für Heere (Angriff, Rückzug, Verhandlung, Nichts).

Befehl	Abk.	Bemerkung
Angriff	A	
Rückzug	R	Jedem Heer kann für einen Monat nur <i>ein</i> Befehl gegeben werden, der dann das Verhalten des Heeres gegenüber anderen Heeren oder Reichen bestimmt.
Verhandlung	V	
Nichts	-	

Ein A-Befehl lässt ein Heer bedingungslos jedes fremde Heer oder Wesen angreifen (ohne Rücksicht auf dessen Order). Nur Heere mit A-Befehl können fremdes Reichsgebiet erobern. Ein R-Befehl hat zur Folge, dass das Heer sich bei Sichtung eines fremden Wesens oder Heeres oder Reiches zurückzieht; der Spielleiter korrigiert den Zug und teilt natürlich den neuen Standort mit. Das fremde Reich (bzw. Heer oder Wesen) erhält normalerweise keine Kenntnis von der "Fast-Begegnung".

Ein V-Befehl hat zur Folge, dass es zu einem Kontakt kommt, wenn das getroffene Heer ebenfalls V-Befehl hat oder keinen Befehl (Nichts). Ein V-Befehl offenbart den Spielernamen des Reiches! Ein Nichts-Befehl offenbart nur den Reichsnamen.

2 fremde Heere treffen aufeinander. Heer A hat V-Befehl, Heer B keinen Befehl. Das zu Heer B gehörende Reich erhält vom Spielleiter Namen und Anschrift des Spielers A, während dieser nur den fiktiven Reichsnamen von Spieler B erfährt.

In diesem Falle konnte Spieler A nur über den Spielleiter Kontakt zu Spieler B (oder besser: REICH B) aufnehmen, während Spieler B direkt seinen Mitspieler erreichen könnte und ihm natürlich auch seine Adresse und "Identität" mitteilen könnte.

Entsprechend dem Beispiel sind bei zwei V-Befehlen natürlich beide Spielernamen bekannt und bei zwei Nichts-Befehlen nur die beiden Reichsnamen.

Sollen andere Befehle als die 4 Grundbefehle gegeben werden, so hat der Spielleiter das Recht, die Wirksamkeit der Befehle abzuschätzen und entsprechend zu handeln. "Andere" Befehle müssen *deutlich, knapp* und *verständlich* sein, damit sie vom Spielleiter überhaupt beachtet werden.

Kampfstärke von Heeren

Kommt es auf einem KF zum Kampf zwischen zwei gegnerischen Heeren, so entscheiden Heeresgröße und andere Faktoren den Kampfausgang. Der Spielleiter vergibt zuerst jedem Heer eine Reihe von Punkten. Das Heer mit den meisten Punkten siegt.

Grundsätzlich gelten folgende Punkte:

je 1000 Krieger	+1
je 500 Reiter	+1
je 10 Schiffe	+1
aus befestigter Stadt	+300%
aus einer Stadt	+100%
aus einem Wald heraus	+ 20%
aus einer Wüste heraus	- 20%
letzte Bewegung bergab	+ 20%
RH in Tief- oder Hochland	+ 20%
RH in Gebirge	- 20%

Die Verluste für das siegreiche Heer richten sich nach der Größe der Übermacht. Waren beide Heere in etwa gleich groß, so sind die Verluste des Siegers auch sehr hoch, war die Übermacht größer, so sind die Verluste des Siegers geringer.

Außer den aufgeführten Punkten kann jedes Reich noch spezielle Punkte vom Spielleiter zugeteilt bekommen, die kulturabhängig sind.

Die aufgeführten %-Angaben werden vor der *Punkt*-Vergabe zur Heeresstärke zu- oder abgerechnet.

*3600 Reiter im Hochland erhalten insgesamt 8 Punkte.
Diese ergeben sich aus $3600 + 720 (20\%) = 4320$.
 $4320 / 500 = 8$*

Stationäre Heere

Heere können in Städten fest stationiert werden. Diese Stationierung muss jeweils zu einem Rüsttermin angegeben werden und dauert *immer* mindestens bis zum nächsten Einnahmetermin. Stationäre Heere werden durch ein "*" gekennzeichnet (z.B. RH 4 *). Stationäre Heere können selbstverständlich KEINE Zugbefehle bekommen, wohl aber die Grundbefehle A, V, R oder "Nichts". Ansonsten sind stationäre Heere beweglichen Heeren gleichwertig!

Verwaltungskosten für Heere

Zusätzlich zu den Kosten für Neurüstung und Besoldung fallen zu den Rüstterminen eventuell Verwaltungskosten für Heere an. Dies hängt von der Anzahl der *nach* der Neurüstung vorhandenen *beweglichen* Heere ab.

Für bis zu 10 Heere fallen	<i>keine</i>	Verwaltungskosten an.
11 bis 15 Heere kosten	50.000 GS	
16 bis 20 Heere kosten	150.000 GS	
21 und mehr Heere kosten	300.000 GS	

Wichtig: Stationäre Heere werden *nicht* mitgezählt.

Verluste durch unwegsames Terrain (Gebirge, tiefer Wald, Wüste):

W6: 1 = 10%, 2 = 15%, 3 = 20%, 4 = 25%, 5 = 35%, 6 = 50%

Durch Ausrüstung kann dieser Verlust verringert werden.

Mit Ausrüstung I (1GM pro Mann):

1 = 0%, 2 = 10%, 3 = 15%, 4 = 20%, 5 = 25%, 6 = 35%

Mit Ausrüstung II (2GM pro Mann):

1 = 0%, 2 = 0%, 3 = 10%, 4 = 15%, 5 = 20%, 6 = 25%

Völker mit Sonderfertigkeiten weichen von dieser Regelung ab!

Ein Wüstenvolk erleidet keinen Verlust auf Wüstenfeldern, ein Bergvolk keinen

Verlust auf Gebirgsfeldern und ein Waldvolk keinen Verlust auf Tiefwaldfeldern.

Edit:

Verluste gibt es pro Geländefeld. Will eine Armee in einem Zug zwei Gebirgsfelder durchqueren, so gibt es zwei Mal Verluste. Wenn ein Heer ein Geländefeld das Verluste bringen würde betritt und dann darauf stehen bleiben will, so erleidet es einmal Verluste (beim Betreten), danach kann es ohne Verluste stehen bleiben. Wenn ein Heer sich nicht bewegt dann erleidet es keine Verluste. Wenn das Heer sich dann jedoch wieder in Bewegung setzt, gibt es Verluste beim Betreten des nächsten Geländefeldes. (Außer das nächste Feld ist kein Verlustfeld.) Die Ausrüstung kauft man einmal pro Mann und die bleibt dann bis man das Gebirge wieder verlässt.

Händler

Händler (Abk.: H) sind in gewissem Sinne auch Heere. Sie dienen allerdings nicht der Verteidigung oder dem Angriff, sondern der Wirtschaft. Händler sind in der Lage, Güter in andere Reiche zu transportieren. Dies ist die einzige Möglichkeit, Güterpunkte mit anderen Reichen zu handeln.

Je 25 im Rüstmonat gelagerten (überschüssigen) Güterpunkten kann ein Reich gleichzeitig 1 Händler aufstellen (rüsten), mindestens jedoch 1 und höchstens 5. 1 Händler kann auch bis zu 25 Güterpunkte transportieren. Händler dürfen nur im eigenen Reichsgebiet, über bekannte Wasser-KF oder über (See-)Straßen bewegt werden. Rüsten und Bewegung von Händlern bringt *keine Kosten* mit sich.

Bewegungsfähigkeit normal 4 KF

Straße 10 KF

Seeweg 10 KF

Bei der normalen Bewegung ist die Höhenstufenregelung zu beachten!

Transportierte Güterpunkte können am Ende eines Zuges an andere Händler übergeben werden (oder Städte), wenn diese sich auf demselben, oder angrenzenden KF befinden. Ein Handel ist "perfekt", wenn die Güter von einer *Handelsstadt* des Reiches A in eine *Handelsstadt* des Reiches B gebracht wurden. Zugangabe: die mittransportierten Güterpunkte werden unter "Stärke" im Zugbogen für Heere angegeben.

Die Heeresbewegung im Spielzug

Heer Nr.	von		über						nach		Stärke	besonderes
	GF	KF	GF	KF	GF	KF	GF	KF	GF	KF		
KH 1	65	5							65	6	8500 K	A
RH 1	65	41			65	47			65	48	2000 R	R
RH 2	65	42			65	43			73	10	2200 R	wird auf FH 1 eingeschifft
FH 1	73	10							73	10	50 S	mit RH 2
FH 2	73	5	73	6	73	2	73	3	73	4	120 S	V
H 1	72	22			72	21			72	20	8 P. Wein, 4 P. Erz	

Hier ein Beispiel für einen Spielzug

Das Kriegerheer 1 bewegt sich 1 KF weit und hat Angriffsbefehl.

Das Reiterheer 1 bewegt sich 2 KF weit und hat Rückzugsbefehl (für den Fall eines Fremdkontaktes).

Reiterheer zwei bewegt sich auch 2 KF weit und mit dem letzten "Schritt" auf die Flotte FH 1.

FH 1 bewegt sich nicht, da sie laut Regel beim Aufladen eines Heeres stillstehen muss.

Flotte 2 nutzt ihre Reichweite von 4 KF voll aus und hat Verhandlungsauftrag.

Der Händler 1 ist mit 8 Punkten Wein und 4 Punkten Erz unterwegs.

Wirtschaft:

Es gibt insgesamt 10 verschiedene Güter, die jedes Reich benötigt:

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 01. Getreide | 06. Holz |
| 02. Früchte/Gemüse | 07. Stein |
| 03. Wild/Vieh/Fisch | 08. Erze |
| 04. Gewürze/Salz | 09. Stoff |
| 05. Wein | 10. Kultur (Musik, Literatur, Kunst) |

Jedes Gut kann nur auf bestimmten Kleinfeldern gewonnen werden.

Folgende Tabelle gibt an, wie gut die verschiedenen Güter auf den jeweiligen Geländearten gewonnen werden können:

Wirtschaftsgut	Ebene Hochplateau	Hügel	Waldhügel	Gebirge	Leichter Wald	Tiefer Wald	Grasland	Wasser
Getreide	xxx	x					xx	
Früchte/Gemüse	xx	xx	xx		x	x		
Wild/Vieh/Fisch	xx	x	x	x	xx	x	xx	xxx
Gewürze/Salz	x	x		x				x
Wein		xxx		x				
Holz			xx		xx	xxx		
Stein		x	x	xxx				
Erze		xx	x	xxx				
Stoff	xx	x		x			xxx	
„Kultur“	x	x	x	x	x	x	x	

Edit: Oasen zählen in ihrer Produktion wie Ebenen.

Jedes Kleinfeld kann höchstens drei verschiedene Güter parallel produzieren.

Dabei gibt es ein Punktesystem.

Das erste Gut wird mit 3 Punkten in der Abrechnung aufgeschlagen, das zweite Gut mit 2 Punkten und das dritte Gut mit 1 Punkt.

Dabei gilt jedoch, dass nur ein Gut, das der Tabelle nach optimal auf diesem Kleinfeld produziert werden kann (z.B. Getreide in einer Ebene) auch an erster Stelle stehen kann und damit 3 Punkte einbringt.

Auf einem Geländefeld, auf dem das Gut nicht optimal produziert wird (zwei Kreuze in der Tabelle, z.B. Getreide im Grasland) kann es höchstens an zweiter Stelle stehen und maximal 2 Punkte einbringen.

Ein Geländefeld, das in der Tabelle nur ein Kreuz für ein bestimmtes Gut hat (z.B. Getreide in Hügeln) kann diesen Rohstoff nur mangelhaft produzieren (dieser darf nur an dritter Stelle stehen und damit maximal einen Punkt einbringen),

Ein Herrscher muss jedoch nicht drei verschiedene Güter für ein Kleinfeld auswählen.

Ein Ebenenfeld kann z.B. auch ausschließlich Getreide fördern.

EDIT: An erster Stelle kann auch ein Gut stehen, das nur 1 oder 2 Punkte bringt. Es bringt dann aber halt auch nur diesen Wert

*Ein Ebenenfeld, das ausschließlich Getreide fördert, bringt insgesamt 6 Punkte ein.
(3Punkte für die 1. Stelle +2P für die 2. Stelle +1P für die 3. Stelle)*

Je nach Einwohnerzahl muss ein Reich eine bestimmte Anzahl von Güterpunkten jedes Gutes erwirtschaften, ansonsten drohen Aufstände. Die aufgeführten Werte sind die Optimalversorgung eines Reiches bezüglich der Einwohnerzahl. Bei 1-2 Punkten weniger bei einigen Gütern (3-4) ist die Gefahr von Unzufriedenheit sehr sehr gering. Sollte es jedoch an zu vielen Gütern mangeln (mehr als 4 Güter mit 1-2 Punkten im Minus) oder manche Güter fast gar nicht vorhanden sein (3-4 Punkte im Minus), dann steigt die Gefahr von Aufständen.

Um dem zu entgehen, kann ein Herrscher die Produktion von Gütern fördern. Dies kostet pro Punkt 20.000 Goldmünzen. Es können jedoch pro Geländefeldart nur 2 Güter gefördert werden und insgesamt nur 3 Punkte pro Geländefeldart!

Möchte ein Herrscher die Getreideausbeute auf Ebenen um einen Punkt erhöhen, so zahlt er 20.000 Goldstücke. Desweiteren erhöht er die Viehausbeute in den Ebenen um 2 Punkte und zahlt weitere 40.000 Goldstücke. Nun kann er seine Ebenen nicht weiter ausbauen (1P Getreide + 2P Vieh = 3 Punkte).

Optimalversorgung:

Bis 60.000 Einwohner insgesamt 60 Punkte folgendermaßen verteilt:

Getreide:	10 Punkte	Früchte:	8 Punkte
Vieh:	8 Punkte	Gewürze:	5 Punkte
Wein:	2 Punkte	Holz:	8 Punkte
Stein:	8 Punkte	Erze:	6 Punkte
Stoff:	3 Punkte	Kultur:	2 Punkte

Bis 80.000 Einwohner insgesamt 80 Punkte:

Getreide:	14 Punkte	Früchte:	11 Punkte
Vieh:	11 Punkte	Gewürze:	6 Punkte
Wein:	3 Punkte	Holz:	10 Punkte
Stein:	10 Punkte	Erze:	8 Punkte
Stoff:	4 Punkte	Kultur:	3 Punkte

Bis 100.000 Einwohner insgesamt 100 Punkte:

Getreide:	16 Punkte	Früchte:	13 Punkte
Vieh:	13 Punkte	Gewürze:	8 Punkte
Wein:	5 Punkte	Holz:	12 Punkte
Stein:	12 Punkte	Erze:	10 Punkte
Stoff:	6 Punkte	Kultur:	5 Punkte

Bis 120.000 Einwohner insgesamt 120 Punkte:

Getreide:	18 Punkte	Früchte:	15 Punkte
Vieh:	15 Punkte	Gewürze:	10 Punkte
Wein:	8 Punkte	Holz:	13 Punkte
Stein:	13 Punkte	Erze:	12 Punkte
Stoff:	8 Punkte	Kultur:	8 Punkte

Bis 150.000 Einwohner insgesamt 145 Punkte:

Getreide:	20 Punkte	Früchte:	18 Punkte
Vieh:	18 Punkte	Gewürze:	13 Punkte
Wein:	12 Punkte	Holz:	14 Punkte
Stein:	15 Punkte	Erze:	14 Punkte
Stoff:	10 Punkte	Kultur:	11 Punkte

Bis 200.000 Einwohner insgesamt 170 Punkte:

Getreide:	24 Punkte	Früchte:	21 Punkte
Vieh:	21 Punkte	Gewürze:	15 Punkte
Wein:	15 Punkte	Holz:	16 Punkte
Stein:	15 Punkte	Erze:	16 Punkte
Stoff:	13 Punkte	Kultur:	14 Punkte

Bis 250.000 Einwohner insgesamt: 200 Punkte:

Getreide:	26 Punkte	Früchte:	23 Punkte
Vieh:	23 Punkte	Gewürze:	18 Punkte
Wein:	18 Punkte	Holz:	18 Punkte
Stein:	18 Punkte	Erze:	18 Punkte
Stoff:	18 Punkte	Kultur:	20 Punkte

Neben den Hauptgütern gibt es 5 Luxusgüter, die sehr selten sind (Es gibt nur sehr wenige Geländefelder auf denen man diese Güter überhaupt anbauen kann).

Tabak wird auf Sumpffeldern angebaut und bringt 1 Güterpunkt pro Sumpffeld.

Perlen werden an Salzwasserriffen gefunden (geringe Wahrscheinlichkeit, 4GP pro Feld)

Seide baut man auf Regenwaldfeldern oder in Oasen an (2 GP pro Feld)

Edelsteine findet man in Edelsteinminen (sehr geringe Wahrscheinlichkeit 4 GP pro Mine)

Glas stellt man auf Sandfeldern (Wüste) her (2 GP pro Feld).

Jeder Güterpunkt, der von einem Luxusgut für das Reich erschlossen wurde gleicht einen Punkt Mangel eines Hauptgutes aus.

Ab einer bestimmten Reichsgröße gilt diese Regelung nicht mehr, da die Bevölkerung dann diese Luxusgüter regulär verlangt. Ohne sie steigt die Einwohnerzahl nicht weiter an, bzw. es können keine neuen Geländefelder erobert oder Siedlungen gebaut werden!

Ab 100.000 Einwohnern: 1 Luxusgut (2 GP)

Ab 200.000 Einwohnern: 2 Luxusgüter (2 x 2 GP)

Ab 300.000 Einwohnern: 3 Luxusgüter (3 x 2 GP)

Ab 400.000 Einwohnern: 3 Luxusgüter (1 x 4 GP, 2 x 2 GP)

Ab 500.000 Einwohnern: 3 Luxusgüter (2 x 4 GP, 1 x 2 GP)

Ab 600.000 Einwohnern: 4 Luxusgüter (2 x 4 GP, 2 x 2 GP)

Ab 800.000 Einwohnern: 4 Luxusgüter (3 x 4 GP, 1 x 2 GP)

Ab 1.000.000 Einwohnern: 4 Luxusgüter (4 x 4 GP)

Ab 1.250.000 Einwohnern: 5 Luxusgüter (4 x 4 GP, 1 x 2 GP)

Handel:

Ein blühender Handel in Warenumschlagplätzen sorgt für die Ansiedlung von Geschäften und damit für höhere Steuereinnahmen. Besonders wertvoll ist das Erhandeln von benötigten Gütern.

Benötigte Güter eines Reiches sind die 3 Güter (Kultur ausgenommen), deren aktuelle Werte am weitesten vom Optimalwert abweichen. Die Steuereinnahmen einer Handelsstadt hängen davon ab, wie viel und welche Güter dort im Halbjahr zuvor erhandelt (von Händlern gebracht) wurden.

Zu den Grundeinnahmen werden pro erhandeltem Punkt eines "benötigten Gutes" 1000 GS und pro 5 Punkte anderer Güter ebenfalls 1000 GS zugeschlagen. Von diesen zusätzlichen Einnahmen bleibt 1/3 automatisch für den nächsten *Einnahmetermin* stehen.

Die zusätzlichen Steuereinnahmen einer Stadt können maximal 25.000 GS betragen. Zuviel erhandelte Güterpunkte haben also darauf keinen Effekt mehr.

Wahrscheinlichkeitstabellen:

Mine im Gebirge (W20): 1 = Edelsteine (2 GP), 2-3 = Goldmine, 19,20 = Silbermine

Mine im Hügel (W 20): 1 = Goldmine, 19,20 = Silbermine

Silbermine (W6): 1 = 5.000GM, 2 = 7.500 GM, 3 = 10.000 GM, 4 = 12.500 GM,
5 = 15.000 GM, 6 = 20.000 GM

Goldmine (W6): 1 = 15.000 GM, 2 = 20.000 GM, 3 = 30.000 GM, 4 = 40.000 GM;
5 = 50.000 GM, 6 = 75.000 GM

Zeit (W6): 1 = 10 Rüsttermine, 2-3 = 15 Rüsttermine, 4-5 = 20 Rüsttermine
6 = 30 Rüsttermine