

EEN OVERZICHT VAN BYZANTIUM

“Byzantium” kan worden gespeeld door twee, drie of vier spelers. De spelers stellen de hoofden voor van rijke en invloedrijke families in Klein-Azië en het Midden-Oosten. Ze gebruiken geld en kubussen om zowel het Arabische als het Byzantijnse leger te controleren en dit enkel voor hun eigen profijt. In die tijd waren er twee strijdende machten, de Arabieren, voorgesteld in het wit, en de Byzantijnen in het purper. In het begin van het spel is het Perzische Rijk eveneens aanwezig (grijze velden), maar deze zullen al snel in de handen vallen van Arabische of Byzantijnse legers.

Iedere speler beschikt over een bord waarop de profielen van zijn beide legers, Arabisch (wit) en Byzantijns (purper), te vinden zijn. Voor ieder leger zijn er vier vakken: Elite, Hoofdleger, Levieten en Beweging. De eerste twee vakken vormen het Veldleger. De Levieten kunnen de door de speler gecontroleerde steden verdedigen. Wanneer een Veldleger zich verplaatst, moet een kubus uit het Bewegings-vak genomen worden. Het Bord beschikt eveneens over de twee schatkisten. Het vermogen van een leger wordt bepaald door het aantal kubussen in elk van de vakken. Er is eveneens een kubusvoorraad waar de reserve-kubussen worden bewaard. Deze kubussen kunnen voor beide legers ingezet worden.

Iedere speler heeft twee pionnen, één voor het Byzantijnse en één voor het Arabische leger.

De pionnen hebben dezelfde kleur, waardoor de zijde waartoe ze behoren bepaald wordt door de locatie waar ze zich bevinden, m.a.w. een pion in een Arabische stad is een Arabische *veldlegerpion*. Geen van beide pionnen start op het spelbord. De Arabische pion wordt voor de eerste keer geplaatst wanneer de eigenaar een aanval uitvoert met de Arabieren.

De Byzantijnse pion wordt voor de eerste keer geplaatst wanneer de eigenaar controle neemt over een Byzantijnse stad.

Het spel duurt normaliter drie beurten, alhoewel het vroeger kan beëindigd worden door de val van Constantinopel. Iedere beurt bestaat uit een onbepaald aantal rondes. In iedere ronde zal de speler een actie uitvoeren. Rondes worden gespeeld totdat er nog slechts één speler niet gepast heeft. De laatste speler beschikt dan nog over één laatste actie, waarna de beurt verdergaat naar de “Inkomsten en Onderhouds”-fase.

Een speler kan kiezen uit een aantal acties tijdens een ronde. Hij kan controle nemen over een vrije stad door simpelweg een kubus er bovenop te plaatsen. Hij scoort dan onmiddellijk zegepunten. Hij kan tot drie kubussen plaatsen op zijn Bord. Hij kan belastingen innen om aldus geld te verwerven. Hij kan één van de speciale acties kiezen door zijn kubus te plaatsen op één van de “Speciale Actie”-vakken. Hij kan kiezen om een kerk of moskee te bouwen om zijn geloof te uiten. Hij kan met één van zijn legers verplaatsen en/of aanvallen met één van zijn beide legers. Maar éénmaal een speler past, kan hij geen verdere acties meer uitvoeren in de huidige ronde.

Noteer dat alle acties één of meer kubussen zullen kosten. Een speler zal meestal passen wanneer hij geen kubussen meer heeft, of geen geld om er te kopen.

Geld wordt geteld in Bezanten. Dit was de Europese term voor goudstukken, dewelke meestal gemaakt werden in de Byzantijnse en Arabische Rijken. De naam werd afgeleid van het woord Byzantium. De grotere zilverstukken vertegenwoordigen 5 Bezanten, de kleinere koperen stukken stellen 1 Bezant voor.

Kubussen spelen een heel belangrijke rol in dit spel, sommigen zien dit spel als een "kubusbeheerspel". De speler starten met een aantal kubussen op een Bord. De kubussen in de voorraad zijn gratis beschikbaar. Deze kunnen gebruikt worden voor zowel de Arabieren als de Byzantijnen. Een speler kan ook kubussen kopen uit enerzijds zijn "slachtoffervoorraad" of anderzijds uit een deel van zijn leger. Deze kubussen kosten altijd 3 Bezanten en moeten gebruikt worden voor de zijde die de kosten betaald.

Het strijden werd zo simpel mogelijk gehouden. De meeste gevechten tijdens het spel zullen gaan over een Veldleger dat een stad aanvalt. De verdedigende speler gooit een aantal dobbelstenen, gelijk aan het aantal stadsschijven in de stad, om te bepalen hoeveel aanvallende kubussen geëlimineerd worden. In elk gevecht resulteert een worp van 4 of meer in het verwijderen van een kubus. Indien de aanvaller sterker uit het gevecht komt dan de stad, dan zal hij controle verwerven over deze stad. Wanneer twee legers elkaar ontmoeten, gooien beiden met een aantal dobbelstenen, bepaald door hun

sterkte, om uit te maken hoeveel kubussen van het andere leger uitgeschakeld worden. Het leger dat het gevecht eindigt met de meeste kubussen is de overwinnaar, waarna de verliezer zich moet terugtrekken. Als de aanvaller het gevecht won, wordt hij verondersteld om direct daarna de stad aan te vallen, wat kan resulteren in (nog) meer verliezen. De Levieten kunnen een rol spelen door meer slachtoffers te veroorzaken bij het aanvallende leger.

Wanneer steden ten gevolge van een strijd van bezetter veranderen, zullen ze in sterkte verminderen, m.a.w. ze eindeigen met één stadsschijf minder.

De enige uitzondering bij deze, is wanneer ze slechts over één schijf beschikten en dus geen zegepunten of geplunder kunnen winnen.

Zegepunten worden gedurende het spel verkregen wanneer een speler controle neemt over een stad, wanneer hij succesvol een stad aanvalt, wanneer hij ofwel de Keizer of de Kalief wordt, of wanneer hij een kerk of moskee bouwt. Er is ook nog een finale scorerronde op het einde van het spel. Noteer dat er twee sporen voor de zegepunten zijn en dat de speler er zorg moet voor dragen de zegepunten op het juiste spoor aan te duiden. Op het einde van het spel tellen de spelers de zegepunten van ieder spoor samen, behalve wanneer één spoor slechts minder dan de helft van de zegepunten van het andere spoor telt, waarbij in dit geval enkel de zegepunten van het hoogste spoor tellen. Zodoende moeten de spelers hun punten gelijkmatig verdienen voor beide sporen, behalve wanneer ze ervan overtuigd zijn om te winnen met een knock-out

door de meeste Arabische punten te hebben en door Constantinopel te overwinnen.

ONDERDELEN VAN HET SPEL

- 1 spelbord
- 1 spelregelboekje
- 4 (leger-)Borden
- 60 purperen Byzantijnse stadsschijven
- 60 witte Arabische stadsschijven
- 8 oranje Bulgaarse stadsschijven
- 11 oranje Bulgaarse kubussen
- 1 Keizerlijke Wacht (purperen kubus)
- 1 Arabische Kavalerie Wacht (witte kubus)
- 30 zilverstukken
- 40 koperen geldstukken
- 1 beurtenteller
- 6 dobbelstenen
- 42 kubussen per speler (rood, geel, blauw en groen)
- 4 schijven per speler (rood, geel, blauw en groen)
- 2 Veldleger-pionnen per speler (rood, geel, blauw en groen)

SPELVOORBEREIDING

Plaats het aantal stadsschijven, gelijk aan de waarde van de steden, van het juiste kleur op iedere stad. Er worden geen schijven geplaatst in de grijze Perzische steden noch op Constantinopel.



Byzantijnse stad

Arabische stad

Perzische stad

Plaats zeven oranje kubussen in het Bulgaarse vak. Plaats de purperen kubus in het Keizervak (Speciale Acties). Plaats de witte kubus in het Kaliefvak (Speciale Acties).



Bulgaars vak

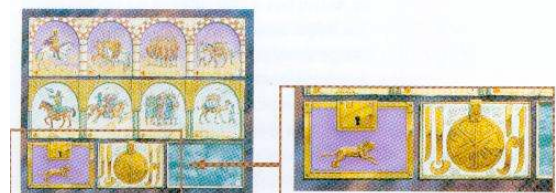


Keizer



Kalief

Beslis met de dobbelstenen wie de startspeler wordt. De spelersvolgorde verloopt kloksgewijs te beginnen met de startspeler. Iedere speler neemt een set kubussen, schijven, pionnen en een (leger-)Bord. Daarna plaatsen de spelers hun startlegers op hun Bord. De waardes in de grijze vakjes tonen hoeveel kubussen in elk vak aanwezig moeten zijn. De resterende kubussen worden aan de kant gelegd. Dit vormt de "slachtoffers-voorraad" van de speler. Alle pionnen blijven naast het spelbord bij het begin van het spel.

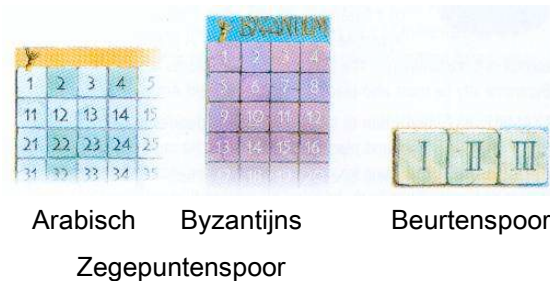


(Leger-) Bord

Byzantijnse / Arabische Schatkist

Alle Bezanten worden in de bank geplaatst. Ieder zilverstuk heeft de waarde van 5 Bezanten. Ieder koperen geldstuk heeft de waarde van 1 Bezant. Iedere spelers start met 15 Bezanten in de Byzantijnse schatkist en 5 in de Arabische schatkist.

Plaats de beurtenteller op het eerste vakje van het Beurtenspoor. Iedere speler begint met 10 zegepunten op elk van de zegepunten sporen (de spelers gebruiken hiervoor één van hun schijven).



SPELVERLOOP

Het spel duurt drie beurten. Iedere beurt bestaat uit de volgende fasen:

- A. SPELERSACTIES
- B. INKOMSTEN & ONDERHOUD
- C. NIEUWE BEURT

A. SPELERSACTIES

Er wordt klokgewijs gespeeld vanaf de startspeler. De startspeler werd al aangeduid tijdens de spelvoorbereiding. In de tweede en derde beurt wordt de startspeler bepaald door wie in de voorgaande beurt als eerste paste. De Spelersacties bestaan uit een onbepaald aantal ronden. In iedere ronde moet de speler één actie uitvoeren, die ook de “pas”-actie mag

zijn. Eénmaal een speler gepast heeft, mag hij gedurende deze beurt geen acties meer uitvoeren.

Een speler **moet** één van volgende acties uitvoeren:

1. **Controle nemen over een stad**
2. **Uitbreiding van het leger**
3. **Speciale Actie**
4. **Belastingen**
5. **Bouwen van kerk / moskee**
6. **Verplaatsen en/of aanvallen**
7. **Passen**

Een actie kan meer dan eens in een beurt gekozen worden tenzij anders vermeld in de volgende regels.

Een opmerking over kubussen

Iedere speler beschikt over een set kubussen die hun mogelijkheden tonen om acties uit te voeren. Wanneer een speler een kubus wenst te plaatsen, kan hij deze nemen uit één van de volgende plaatsen:

KUBUSVOORRAAD – Deze zijn gratis voor gebruik. Ze kunnen voor zowel de Byzantijnen als voor de Arabieren gebruikt worden.

BORD / SLACHTOFFERVOORRAAD – Een speler kan een kubus nemen uit eender welk vak op zijn Bord of uit zijn (naast zijn Bord) Slachtoffervoorraad, als hij drie Bezanten betaald. De geldstukken dienen betaald te worden door de schatkist van de zijde waarvoor de kubus gebruikt zal worden. Een speler kan niet betalen voor een kubus om deze dan te plaatsen in zijn Kubusvoorraad, de kubus moet steeds geplaatst worden ten voordele van één zijde. Een speler kan voor meer dan één kubus betalen als hij deze wenst te plaatsen in zijn legervoorraad. Hij kan

daarvoor verschillende bronnen aanspreken. De betaalde Bezanten worden in de bank geplaatst.

1. Controle nemen over een stad



Een speler kan één kubus plaatsen op een stapel vrije Arabische of Byzantijnse stadsschijven. Hij heeft vanaf nu controle over deze stad. Hij verdient onmiddellijk zegepunten gelijk aan het aantal schijven in de stapel. De zegepunten worden aangeduid op het zegespoor corresponderend met de zijde van de stad, m.a.w. wanneer er controle genomen wordt over een Byzantijnse stad zal de speler zegepunten aanduiden op het Byzantijnse zegepuntenspoor. Een speler kan geen controle nemen over Constantinopel. De eerste maal dat een speler een kubus plaatst op een Byzantijnse stad, moet hij daar ook zijn Veldlegerpion plaatsen.

VOORBEELD: Het is de beurt aan Simon om een actie uit te voeren. Hij beslist een kubus uit zijn Slachtoffervoorraad te nemen en deze te plaatsen op Damascus. Hij moet drie Bezanten betalen uit zijn Byzantijnse schatkist. Hij verdient drie zegepunten op het Byzantijnse zegepuntenspoor., wat zijn totaal op dertien brengt. Hij moet ook één van zijn Veldlegerpionnen plaatsen in Damascus, wat nu zijn Byzantijns veldleger wordt.

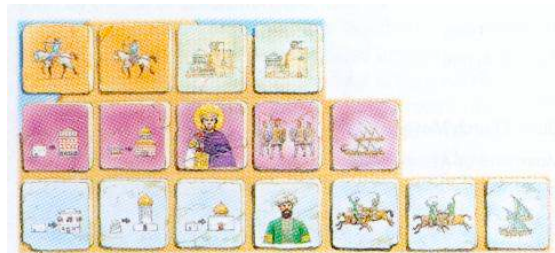
2. Uitbreiding van het leger



Een speler kan tot drie kubussen nemen, uit de mogelijke bronnen, en deze plaatsen in één van de legervakken op zijn Bord. Er is geen maximum aantal kubussen per vak vastgelegd. Maar, slecht één kubus kan geplaatst worden in het Elite-vak (zie figuur) tijdens één actie. Kubussen mogen in Byzantijnse én Arabische vakken geplaatst worden in dezelfde actie.

VOORBEELD: Andy neemt twee kubussen uit zijn kubusvoorraad en één kubus uit zijn Arabisch Bewegings-vak. Hij plaats één kubus in het Byzantijnse Elite-vak, één kubus het Byzantijnse Hoofdleger-vak en één kubus in het Byzantijnse Levieten-vak. Hij moet drie Bezanten betalen uit de Byzantijnse schatkist voor de kubus die hij uit het Arabische Bewegings-vak genomen heeft.

3. Speciale acties



Een speler kan een Speciale Actie uitvoeren door een kubus te plaatsen in één van de Speciale Actie-vakken op het spelbord. Een Speciaal Actie-vak kan slecht éénmaal per beurt gekozen worden, dus éénmaal zich een kubus bevindt in een vak kan dit niet meer gekozen worden tot de volgende beurt. De kleur van de Speciale Actie-vakken bepaald

voor welke zijde de actie gebruikt kan worden. Dus zijn er twee acties die voor beide zijdes kunnen gebruikt worden, Bulgaren en Versterkingen. De andere vakken zijn telkens gekleurd om te tonen voor welke zijde ze gelden.

De volgende Speciale Acties kunnen gekozen worden:

- Burgeroorlog



Wanneer een speler deze actie kiest, moet hij een aanval uitvoeren op een stad van dezelfde kleur als zijn Veldleger, m.a.w. kan hij zijn Byzantijns Veldleger gebruiken om een Byzantijnse stad aan te vallen



die door een andere speler gecontroleerd wordt. De speler kan deze actie kiezen na het verplaatsen, maar vooraleer een aanval aan te kondigen. Noteer dat dit de enige actie is die kan gekozen worden tijdens het uitvoeren van een Verplaats / Aanvals-actie. Een speler kan ook een stad aanvallen waar hij reeds staat. Wanneer hij verliest, dient hij zich terug te trekken. Zie verder voor de regels inzake het terugtrekken. Constantinopel kan nooit aangevallen worden door een Byzantijns leger.

VOORBEELD: Jerry betaalt één Bewegingskubus om zijn Byzantijns Veldleger te verplaatsen van Antioch naar Damascus, dat gecontroleerd wordt door Simon. Jerry neemt vervolgens een kubus uit zijn kubusvoorraad en plaatst deze in het Byzantijnse Burgeroorlog-vak. Hij moet nu een aanval uitvoeren tegen Simon. Daar Simon zijn Veldleger niet ter plaatse is, wordt de stad verdedigd door de Levieten. Hij wil dit echter niet doen en zo verovert Jerry de stad.

- Een stad verbeteren



De speler voegt één stadsschijf van de juiste kleur toe. Er kunnen nooit meer dan drie schijven op een stad liggen. Een speler kan ook een schijf toevoegen aan een stad die hij niet controleert.

VOORBEELD: Andy controleert reeds Mekka. Hij neemt een kubus uit zijn kubusvoorraad en plaatst deze in één van de Arabische Stadsverbeterings-vakjes. Hij neemt een witte stadsschijf en plaatst deze op de twee reeds aanwezige schijven in Mekka, zo komt het aantal schijven tot het maximum van drie. Hij ontvangt hiervoor geen zegepunten.

- Bulgaarse aanval



De speler moet een aanval uitvoeren met het Bulgaarse leger of moet dit leger versterken. De speler begint

met het plaatsen van twee Bulgaarse kubussen in het Bulgaarse vak. Het Bulgaarse leger kan nu een stad aanvallen waar er een oranje pijl naartoe wijst of een stad verbonden aan een stad door de Bulgaren gecontroleerd. De gewone strijd-regels worden hier gebruikt (zie verder). Iedere kubus wordt aanzien als onderdeel van het Bulgaarse Hoofdleger, wat betekent dat de Bulgaren nooit met meer dan drie dobbelstenen kunnen gooien tijdens een aanval. Als de aanval slaagt, worden de oranje schijven gebruikt om aan te tonen dat de Bulgaren die stad controleren. De speler plaatst geen kubus bovenop de stad en ontvangt ook geen Bezanten. Hij scoort dezelfde zegepunten alsof hij met zijn eigen

leger aangevallen heeft. De zegepunten worden bijgevoegd bij de zijde die niet aangevallen werd door de Bulgaren, bijvoorbeeld, als de Bulgaren een Byzantijnse stad aanvallen, telt de speler de zegepunten bij de Arabieren op. Indien de speler moest betalen om zijn kubus te plaatsen om deze actie te kunnen uitvoeren, dan dient het geld betaald te worden uit de schatkist van de zijde waarvoor ook de zegepunten behaald werden.



In plaats van een aanval met de Bulgaren uit te voeren, kan een speler ook kiezen om het Bulgaarse leger te versterken door twee extra oranje kubussen bij te voegen. Dus worden er vier oranje kubussen geplaatst (maar alleen als er nog twee kubussen ter beschikking zijn!). Als er niet genoeg kubussen voorhanden zijn om twee extra kubussen te plaatsen, moeten de Bulgaren aanvallen. Indien de speler moet betalen, kan hij kiezen uit welke schatkist. Er kunnen maximum elf Bulgaarse kubussen geplaatst worden. De Bulgaren kunnen niet aanvallen via een zeeroute. De Bulgaren kunnen Constantinopel aanvallen, waarna het spel onmiddellijk kan beëindigd zijn.

VOORBEELD: Simon neemt een kubus uit zijn Slachtoffer-voorraad. Hij plaatst deze in het Bulgaarse Actie-vak. De Bulgaren controleren reeds Thessalonica. Simon voegt twee oranje kubussen toe in het Bulgaarse vak. Dan beslist hij om Athene aan te vallen. Doordat Athene gecontroleerd wordt door Byzantijnen moet hij de drie Bezanten voor de kubus die hij uit zijn Slachtoffer-voorraad genomen heeft, betalen uit zijn Arabische schatkist. De Bulgaren overwinnen Athene en vervangen de twee purperen stadsschijven door één oranje

stadsschijf. Simon scoort één Arabisch zegepunt. In plaats van aan te vallen, kon Simon ook gekozen hebben om het Bulgaarse leger te versterken door twee extra oranje kubussen in het Bulgaarse vak te plaatsen. Had er een Veldlegerpion gestaan in Athene, dan kon de eigenaar van die pion de kans genomen hebben om te vechten tegen de Bulgaren. Dit gevecht zou verlopen zijn volgens de standaardregels voor gevecht zoals verder aangegeven.

- Keizer



De speler neemt de rol van de Keizer op zich. Dit heeft hem controle over de Keizerlijke Wacht. Hij neemt de purperen kubus uit het Speciale Actie-vak en plaatst deze in zijn Elite-vak van het Byzantijnse leger. Hij betaalt hiervoor geen onderhoudskosten. De kubus wordt teruggeplaatst wanneer de speler zijn positie als Keizer verliest, wat op het einde van de beurt zal gebeuren. Deze kubus kan niet gebruikt worden als slachtoffer bij een aanval, behalve als dit de enige kubus nog voorhanden is, waarna de kubus teruggeplaatst wordt in het Speciale Actie-vak. De speler scoort onmiddellijk twee Byzantijnse zegepunten.

- Kalief



De speler neemt de rol van Kalief op zich. Dit heeft hem controle over de Kaliefs Cavalerie-Wacht. Hij neemt de witte kubus uit het Speciale Actie-vak en plaatst deze in zijn Elite-vak van het Arabisch leger. Hij betaalt hiervoor geen

onderhoudskosten. De kubus wordt teruggeplaatst wanneer de speler zijn positie als Keizer verliest, wat op het einde van de beurt zal gebeuren. Deze kubus kan niet gebruikt worden als slachtoffer bij een aanval, behalve als dit de enige kubus nog voorhanden is, waarna de kubus teruggeplaatst wordt in het Speciale Actie-vak. De speler scoort onmiddellijk twee Arabische zegepunten.

- Byzantijnse vloot



De speler neemt controle over de Byzantijnse vloot. Dit laat hem toe de kosten te verdubbelen die een Arabisch

leger moet betalen om een zee-beweging uit te voeren. Bijkomend kan de speler een aantal dobbelstenen gooien gelijk aan het aantal kubussen ingezet door het Arabische Veldleger dat in beweging is. Iedere worp van vier of meer elimineert een kubus uit het Veldleger dat in beweging is op zee (verwijderen uit Elite-, Hoofdleger- of Bewegingsvakje). Het is echter wel de speler die beslist of hij de krachten gebruikt van dit vak, hij kan niet verplicht worden.

- Arabische vloot



De speler neemt controle over de Arabische vloot. Dit betekent dat de kosten in Bewegingskubussen op zee voor zijn Veldleger

gehalveerd worden.

- Versterking



Deze actie kan gebruikt worden voor beide zijdes. Deze actie heeft de speler

de kans om één van zijn reserveschijven in de plaats te leggen van een kubus van zijn kleur op een door hem gecontroleerde stad. Deze schijf telt als een extra schijf in belegeringsgevecht. De vervangen kubus keert terug naar de Slachtoffer-voorraad van de speler. De schijf telt niet mee voor het maximum van te plaatsen schijven (drie), noch telt dit mee voor inkomsten, noch zegepunten. Slechts één versterkingsschijf kan geplaatst worden in een stad.

4. Belastingen



De actieve speler plaatst zoveel kubussen als hij wil vanuit zijn kubussenvoorraad in het Belastingen-vakje. Voor

iedere verplaatste kubus ontvangt de speler 2 Bezanten. Het ontvangen geld kan ofwel in één schatkist gelegd worden of verdeeld worden over beide schatkisten. Iedere speler kan deze actie slechts éénmaal uitvoeren tijdens een beurt, dus als een speler één of meer kubussen in het vak geplaatst heeft in een vorige ronde kan hij deze actie niet meer kiezen in de lopende beurt. Er is geen maximum vastgelegd voor het aantal aanwezige kubussen in het vakje.

5. Bouwen van kerk / moskee



Kerk

Moskee

Een speler kan een kubus plaatsen in ofwel het Kerk- of Moskee-vakje. De speler ontvangt onmiddellijk 2 zegepunten voor de betreffende zijde. Deze actie kost 6 Bezanten, die betaald moeten worden uit de schatkist van de zijde die de zegepunten ontvangt. De kubus blijft in het vakje tot het einde van het spel. Er is geen maximum vastgelegd voor het aantal aanwezige kubussen in deze vakken.

6. Verplaatsen en/of aanvallen

Iedere speler kan twee Veldleger op het spelbord hebben, één Byzantijns Veldleger en één Arabisch Veldleger. De zijde tot waar een veldleger behoort is aangeduid door het kleur van de stad waar het Veldleger zich bevindt.

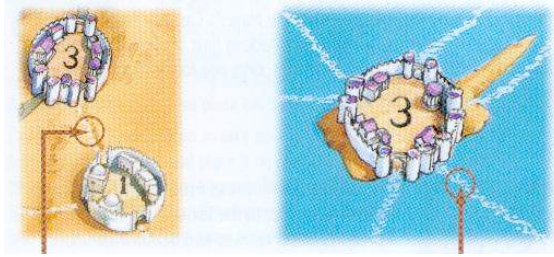
Het Byzantijnse Veldleger van een speler moet geplaatst worden in de eerste stad waar hij controle over neemt. Als een speler nog geen Arabisch Veldleger op het spelbord heeft, mag hij dit in een willekeurige Arabische stad plaatsen, (speelt geen rol of een andere speler deze stad controleert of niet) en van daaruit een normale beweging uitvoeren naar een naburige stad. De beweging kost nog steeds één Bewegingskubus. Een speler kan ook kiezen om zijn Arabisch Veldleger niet te verplaatsen, dan hoeft er ook geen Bewegingskubus gependend te worden.



VOORBEELD: In een vorige actieronde heeft Jerry aangevallen controle genomen over Hira. Andy heeft zijn Arabisch Veldleger

nog niet geplaatst op het spelbord. Hij beslist deze te plaatsen in Hira en betaald één bewegingskubus om naar Bagdad te verplaatsen. Bagdad is nog steeds onder controle van de Perzen, wat betekent dat Andy een belegering moet aanvatten om Bagdad te kunnen controleren.

Een Veldleger kan zich verplaatsen van de stad waarin het zich bevindt naar eender welke stad die onmiddellijk met die stad verbonden is, meestal door een weg. Om dit te doen moet hij één kubus verwijderen uit het Bewegingsvak op zijn Bord. De kubus wordt in de Slachtoffersvoorraad geplaatst. Normaal verplaatst een Veldleger zich over één verbinding tijdens de Verplaatsing/Aanval-actie. Hoewel, de actieve speler kan over een tweede verbinding verplaatsen indien hij de Bewegingskubus plus een extra kubus betaald. Dus om over twee verbindingen te verplaatsen, moet hij drie kubussen betalen. Een Arabisch leger dat zich verplaatst over een landverbinding en daarna een zeeverbinding zou in normale omstandigheden vier kubussen moeten betalen.



Woestijnverbinding

Zeeverbinding

Enkel Arabische legers kunnen zich verplaatsen over woestijnverbindingen. Een Byzantijns Veldleger kan zich verplaatsen over een zeeverbinding door één Bewegingskubus te betalen. Een Byzantijns Veldleger dat zich in Constantinopel bevindt, kan zich over zee bewegen naar iedere stad die grenst aan de Mediterrane of Zwarte Zee. Dit geldt ook voor steden waarnaar geen zeeverbinding loopt. Deze beweging kost één Bewegingskubus. Veldlegers kunnen niet naar Constantinopel bewegen op dezelfde manier. Een Arabische Vloot kan over een zeeverbinding bewegen door twee Bewegingskubussen te betalen. De kost om van Nicaea naar Constantinopel te bewegen is dubbel, wat in normale omstandigheden dus vier bewegingskubussen is. Dit kan naar acht verdubbeld worden indien een andere speler controle heeft over de Byzantijnse Vloot en wenst gebruik te maken van de speciale mogelijkheden.

VOORBEELD: Alexandria is in de handen van de Arabieren gevallen en wordt nu gecontroleerd door Andy. Andy's Veldleger wenst zich te verplaatsen van Alexandria naar Candia. Dit kost normaal twee kubussen. Maar, Andy controleert de Arabische Vloot, wat betekent dat hij slechts één kubus dient te betalen. Indien een andere speler de Byzantijnse Vloot controleerde, kon hij Andy

verplichten om het dubbele te betalen, dus twee kubussen. De andere speler kon ook nog twee dobbelstenen gooien om schade aan het bewegende leger aan te brengen.

Wanneer een leger een stad bereikt met een andere kleur dan de stad waaruit vertrokken is, dient men deze stad aan te vallen. Een speler kan zijn Veldleger ook verplaatsen naar een stad van dezelfde kleur die gecontroleerd wordt door een andere speler, of die nog niet gecontroleerd is.

Een speler kan zijn Arabisch Veldleger niet verplaatsen naar een Byzantijnse stad die hij controleert, noch kan hij zijn Byzantijnse Veldleger verplaatsen naar een Arabische stad onder zijn controle, m.a.w. een speler kan nooit zichzelf aanvallen.

Strijd

Als een Veldleger beweegt naar een stad die niet gecontroleerd wordt door dezelfde zijde, moet deze stad onmiddellijk aangevallen worden. Eveneens dient een speler die de Burgeroorlog-actie gekozen heeft, moet hij de stad naar waar hij beweegt of de stad waarin hij zich bevindt, aanvallen.

Volg onderstaande stappen om de conflicten op te lossen.

Een leger terugtrekken

Indien er zich meer dan één Veldleger bevindt in een aangevallen stad kunnen de spelers die de aanwezige Veldlegers controleren kiezen om zich terug te trekken vooraleer er een gevecht losbarst. Als er meer dan één leger aanwezig is, beslissen de spelers kloksgewijs vanaf de actieve speler, of ze zich willen terugtrekken.

Een Veldleger kan zich terugtrekken naar iedere onmiddellijk verbonden stad. Deze beweging kost geen Bewegingskubus. Indien de stad naar waar teruggetrokken wordt bevriend is, m.a.w. aan dezelfde zijde als het terugtrekkende leger, stopt het leger in deze stad. Als de stad vijandig is, dan eist de terugtrekking één slachtoffer (verwijder één kubus uit één van de drie vakken, niet Levieten van het betreffende leger), waarna men verder moet terugtrekken. Het leger blijft zich terugtrekken tot in een bevriende stad of tot wanneer het vernietigd wordt (geen kubussen meer in de niet-Levieten vakken). Een speler moet zich terugtrekken langs de weg die hem de minste slachtoffers berokkent. Is er meer dan één mogelijkheid, mag de speler zijn route kiezen. Een speler kan niet vrijwillig terugtrekken langs een route om zichzelf te vernietigen. Een leger kan zich terugtrekken langs locaties waar zich een vijandig leger bevindt.



VOORBEELD: Simon's Arabisch Veldleger in Tarsus is verslagen en moet zich terugtrekken. De twee dichtst door de Arabieren gecontroleerde steden zijn Palmyra en Damascus. Simon kiest om terug te trekken naar Palmyra. Hij moet door Antioch passeren, waardoor hij een kubus dient te verwijderen uit zijn Arabisch leger. Hij beslist om een kubus te verwijderen uit het Bewegingsvak.

Een Byzantijns leger kan zich steeds via de zee terugtrekken zonder bijkomende nadelen. Een Arabier kan zich enkel via de zee terugtrekken indien geen enkele andere speler de Byzantijnse Vloot controleert of indien de speler die de Byzantijnse Vloot controleert niet verkiest de speciale mogelijkheden te gebruiken. Wanneer een Arabisch leger zich niet kan terugtrekken, wordt het vernietigd, wat betekent dat alle kubussen verwijderd worden uit de Elite-, Hoofdleger- en Bewegingsvakken.

Levieten

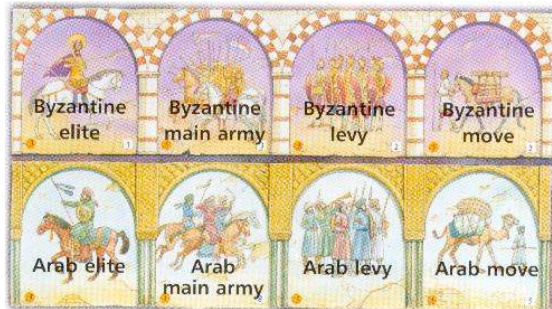
Als er geen Veldleger aanwezig is in een stad die aangevallen wordt, kan de speler die de stad controleert kiezen om de sterkte van zijn Levieten te gebruiken als verdediging. Een speler kan zijn Levieten niet combineren met zijn Veldleger, noch kan hij eerst met zijn Levieten vechten en onmiddellijk daarna met zijn Veldleger vechten. Wanneer Constantinopel aangevallen wordt, kan enkel de speler die de Speciale Actie "Keizer" heeft genomen, kiezen om met de Levieten te vechten. Een strijd tussen een Levietenmacht en een Veldleger wordt praktisch op dezelfde wijze als een strijd tussen twee veldlegers beslist. Het enige verschil is dat de slachtoffers enkel kunnen genomen worden uit het Levietenvak.

Gevecht

Wanneer er een gevecht is, gooien beide kanten een aantal dobbelstenen, bepaald zoals volgt.

Een gevecht gebeurt gelijktijdig. Een Veldleger zal één dobbelsteen gooien per kubus in zijn Hoofdlegervak op zijn Bord MAAR met een maximum van drie dobbelstenen. Een Levietenmacht zal één dobbelsteen gooien per

kubus in het Levietenvak, weeral, met een maximum van drie dobbelstenen. Een Veldleger gooit één extra dobbelsteen per kubus in zijn Elitevak. Een Elitemacht zal nooit vechten met een Levietenmacht.



Iedere worp van vier of meer is een voltreffer. De tegenspeler moet een (meevechtende) kubus uit de strijd verwijderen voor iedere voltreffer tegen hem.

Dus, als hij aan het vechten was met zijn Levieten, moet hij een kubus verwijderen uit zijn Levieten-vak. Was hij met zijn Veldleger aan het vechten, kan hij kubussen verwijderen uit zijn Elite-, Hoofdleger of Bewegingsvak. De verwijderde kubussen moeten geplaatst worden in de Slachtoffer-voorraad van de speler. De aanvaller beslist als eerste welke kubussen hij verwijderd, de verdediger als tweede.

Nadat beide zijdes de dobbelstenen geworpen hebben en hun kubussen verwijderd zijn, wint het leger met de grootste overblijvende sterkte de strijd. De sterkte van een Veldleger is de som van de kubussen in zijn Elite- en Hoofdlegervakken. De sterkte van het Levietenleger is het aantal kubussen in het Levietenvak.

Als de aanvaller wint, moeten alle verdedigende legers zich terugtrekken. Een

Levietenmacht wordt verondersteld te vluchten wanneer het verslagen wordt. Alle overblijvende kubussen blijven beschikbaar om andere steden te verdedigen. De aanvaller moet dan een belegering starten tegen de stad.

Als de verdediger wint, moet de aanvaller zich terugtrekken naar de stad van waar hij kwam.

In het geval van een gelijkstand, wint de verdediger.

VOORBEELD: Jerry beweegt zijn Arabisch leger naar Ankara. Dit is een Byzantijnse stad gecontroleerd door Andy, dus moet Jerry aanvallen. Het Veldleger van Andy is eveneens aanwezig in Ankara. Andy beslist om niet terug te trekken. Jerry heeft negen kubussen in zijn Hoofdlegervak en drie in zijn Bewegingsvak. Andy heeft één kubus in zijn Elitevak, zes in zijn Hoofdlegervak en één kubus in zijn Bewegingsvak. Jerry gooit met drie dobbelstenen een 2, een 4 en een 6. Dit resulteert in twee voltreffers tegen Andy. Andy gooit met vier dobbelstenen (drie voor zijn Hoofdleger en één extra voor zijn Eliteleger). Hij werpt een 1, een 3, een 5 en nog een 5, wat eveneens resulteert in twee voltreffers. Jerry beslist om één kubus te verwijderen uit zijn Hoofdlegervak en één uit zijn Bewegingsvak. Zijn overblijvende sterkte is acht. Andy verwijderd één kubus uit zijn Elitevak en één uit zijn Hoofdlegervak. Zijn eindsterkte is vijf kubussen. Jerry wint de strijd. Andy moet zich terugtrekken.

Belegering

De aanvaller moet nu dus een belegering van de stad starten. De verdedigende speler gooit met een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal schijven in de stad, inclusief de versterkingsschijf. Iedere worp van vier of meer is een voltreffer, waardoor het aanvallende leger een kubus verliest, uit zijn Elitevak, Hoofdlegervak of Bewegingsvak.

Als na de worp het totale aantal kubussen in het Elite- en Hoofdlegervak groter is dan het aantal schijven op de verdedigende stad wint de aanvaller. In alle andere gevallen verliest de aanvaller en moet zich terugtrekken.

Wanneer Constantinopel aangevallen wordt, beschikt deze over een sterkte van 5, wat hetzelfde is als vijf schijven in de stad. Bijkomend is dat iedere voltreffer gegooid door Constantinopel de aanvaller TWEE kubussen kost.

VOORBEELD: Nadat Andy's Veldleger in Ankara verslagen werd, moet Jerry nu Ankara zelf belegeren. Ankara heeft drie stadsschijven en een versterkingsschijf. Andy werpt vier dobbelstenen, één voor elke stadsschijf en één voor de versterkingsschijf. Hij gooit een 1, 1, 3 en een 6 wat resulteert in één voltreffer. Jerry verwijderd één kubus uit zijn Hoofdlegervak. Zijn eindsterkte bedraagt nu zeven, wat meer is dan de vier-sterkte van de stad. Jerry's Veldleger heeft Ankara gevangengenomen.

Succesvolle aanval?

Als er een versterkingsschijf op de stad lag, wordt deze teruggegeven aan de eigenaar. Als

er een kubus aanwezig was, wordt deze in de eigenaars Slachtoffer-voorraad geplaatst. De aanvaller verwijderd de overblijvende stadsschijven. Hij plaatst nu stadsschijven van de andere kleur in de plaats, één minder dan het aantal verwijderde schijven. Bijvoorbeeld, een stad met drie Byzantijnse stadsschijven eindigt als een stad met twee Arabische stadsschijven. De speler scoort zegepunten en ontvangt Bezanten, (plunderen), gelijk aan het aantal nieuwe schijven in de stad. Indien de stad bij het begin van de belegering slechts over één schijf beschikte, eindigt deze met één schijf van de andere kleur, maar worden geen zegepunten gescoord, noch Bezanten ontvangen. Daarna plaatst de overwinnende speler een kubus op de stapel schijven om aan te tonen dat hij daar in controle is. Indien de speler niet meer beschikt over een kubus, o.a. omdat hij niet genoeg geld heeft om er één te kopen, of omdat hij geen meer in zijn Kubusvoorraad heeft, dan moet hij twee kubussen verwijderen uit zijn leger (Elite, Hoofdleger of Beweging). Eén van deze kubussen wordt op de stad geplaatst, de andere in de Slachtoffer-voorraad. Een purperen of witte kubus kan enkel en alleen hiervoor gebruikt worden als het de enige overblijvende kubus is.

Als een speler zijn Veldleger beweegt naar een Perzische stad, dan wordt het gevecht uitgevoerd als hierboven beschreven, een andere speler gooit dan de dobbelstenen. De sterkte van de stad is aangeduid in de stad. Wanneer de stad verslagen is, plaatst de aanvaller een aantal schijven op de stad, één minder dan de originele sterkte van de stad.

Een Perzische stad kan zowel door een Arabisch, als door een Byzantijns leger aangevallen worden.

VOORBEELD: Na de succesvolle belegering van Ankara verwijderd Jerry de drie stadsschijven en de versterkingsschijf. Hij vervangt deze door twee witte Arabische schijven, (één minder dan het originele aantal Byzantijnse schijven). Hij krijgt twee zegepunten bij zijn Arabisch totaal en ontvangt twee Bezanten van de bank en plaatst deze in de Arabische schatkist. Hij heeft geen kubussen meer in zijn Kubusvoorraad en heeft nog slecht twee Bezanten. Hij is verplicht om twee kubussen uit zijn leger te nemen, hij neemt één uit zijn Hoofdlegervak en één uit zijn Bewegingsvak. Hij plaatst één in zijn Slachtoffer-voorraad en de ander op de stad. Had hij nog drie Bezanten gehad, dan moest hij deze gebruiken om een kubus te kopen om op de stad te plaatsen.



Wanneer een speler succesvol Constantinopel aanvalt, ontvangt deze 5 zegepunten bij zijn Arabisch totaal en eindigt het spel onmiddellijk. Enkel Arabische punten worden geteld om te beslissen wie er het spel gewonnen heeft, de Byzantijnse zegepunten zijn dan niets meer waard. Er worden geen punten gescoord voor steden onder controle, er wordt simpel naar de reeds gescoorde punten gekeken. Wanneer een speler een stad aanvalt met de Speciale Actie "Burgeroorlog", verandert de stad niet van zijde (kleur). Het zal wel één schijf verliezen en zegepunten en geplunderen tellen wel.

Een leger vernietigen

Wanneer een Veldleger na een strijd geen kubussen meer heeft in zijn Elite-, Hoofdleger- en Bewegingsvak, houdt dit leger op met bestaan. De Veldlegerpion wordt van het spelbord verwijderd. De eigenaar van de pion kan deze terug op het spelbord plaatsen in een latere actie, wanneer hij dit wenst, en dit op dezelfde wijze als wanneer een Arabisch Veldleger op het spelbord geplaatst wordt. Een leger moet tenminste één kubus hebben in zijn Elite-, Hoofdleger- of Bewegingsvak om op het spelbord geplaatst te kunnen worden. Vergeet ook niet dat een leger dat door te bewegen zijn laatste kubus hiervoor gebruikt, dus met de andere vakken ook leeg, hierdoor vernietigd wordt.

Een Bulgaarse stad aanvallen

Wanneer een stad met Bulgaarse stadsschijven wordt aangevallen, zullen de Bulgaren deze automatisch met hun voltallige leger verdedigen. Wanneer de aanvaller overwint, moet hij nog steeds de stad belegeren om de controle over de stad te winnen.

Meerdere verdedigers

Indien er meer dan één Veldleger in een stad aanwezig is om deze te verdedigen, moet de aanvalle iedere verdediger succesvol verslaan. De aanvaller beslist in welke volgorde hij welk leger aanvalt. Enkel wanneer alle verdedigende legers verslagen zijn, kan hij de stad belegeren.

7. Passen

Als een speler beslist om te passen, neemt hij een kubus uit zijn Slachtoffer-voorraad en plaatst deze in het Pas-vakje. Dit kost hem geen Bezanten. Hij kan geen verdere acties meer uitvoeren tijdens deze beurt. Als een speler geen kubussen meer heeft in zijn Slachtoffer-voorraad dient hij een kubus te nemen uit zijn leger of Kubusvoorraad. De eerste speler die past, plaatst zijn kubus in het kleine vakje in het Pas-vak. Dit om aan te duiden dat hij de startspeler van de volgende beurt wordt. Wanneer alle, behalve één, spelers gepast hebben, wordt deze fase van de beurt afgesloten. De laatste speler mag nog één actie uitvoeren, passen is ook mogelijk. De beurt gaat nu over naar de volgende fase "Inkomsten en Onderhoud".



De eerste speler die past plaatst zijn kubus in het kleine vakje. De andere spelers plaatsen hun

kubussen in het groter gedeelte van het vak.

B. INKOMSTEN EN **ONDERHOUD**

Iedere speler ontvangt nu inkomsten en moet betalen om zijn legers te onderhouden. Voor iedere stadsschijf ontvangt de controlerende speler twee Byzanten. De inkomsten worden ontvangen door de Byzantijnen en de Arabieren en moeten in de respectievelijke schatkisten gestort worden.

Dan dient iedere speler voor het onderhoud van zijn legers te betalen. Iedere kubus op het Bordje kost de hoeveelheid aangeduid door het getal in de gouden cirkel, wat betaald moet worden door de respectievelijke schatkist. Wanneer een speler zich het onderhoud niet kan permitteren, verdwijnt deze kubus permanent uit het spel, dus niet in de Slachtoffer-voorraad! Hij verliest één zegepunt, van de zijde met dezelfde kleur, voor iedere kubus die hij op manier verliest. Een speler kan niet onder nul gaan.

De spelers nemen nu hun kubussen uit de Speciale Actie-vakken, het Belastingvak en het Pas-vak en plaatsen deze in hun Kubusvoorraad. Iedere speler neemt de helft, naar boven afgerond, van de kubussen uit hun Slachtoffer-voorraad en plaatst deze in hun Kubusvoorraad.

C. NIEUWE BEURT

Het spel eindigt na drie volledige spelbeurten. De spelers ontvangen één zegepunt per stadsschijf in een stad die zij onder controle

hebben, deze worden bijgevoegd op het zegepunten spoor van dezelfde kleur.

Als de laagste score van een speler de helft is of meer van zijn hoogste score, telt hij beide scores op om zijn totaal te berekenen. Als de laagste score minder dan de helft is van zijn hoogste score, telt enkel de hoogste score. De speler met de meeste zegepunten wint.

VOORBEELD: De totalen van Simon zijn achttien Arabische zegepunten en veertig Byzantijnse zegepunten. Zijn Arabische score is minder dan de helft van zijn Byzantijnse score, dus is zijn totaal veertig punten. Andy scoorde vijftien Arabisch zegepunten en dertig Byzantijnse zegepunten. Zijn laagste score is de helft van zijn hoogste score, dus worden beide opgeteld. Zijn eindscore is dan vijftienveertig zegepunten.

In geval van gelijkstand wint de speler met het grootste totaal van alle zegepunten (wat kan voorkomen als meer dan één speler enkel hun hoogste scores mogen tellen).

Wanneer er dan nog een gelijkstand is, dan wint de speler met de meeste steden onder controle (niet de hoeveelheid schijven).

Wanneer er dan nog een gelijkstand is, wint de speler met het meeste geld uit beide schatkisten.

Tips bij het spelen

Deze tips werden gegeven door de makers van dit spel en moeten niet aanzien worden als tips van experts.

De eerste startspeler zal zich waarschijnlijk afvragen wat hij in het begin van het spel moet aanvangen. Vooraleer spelers kunnen zeggen dat ze het spel goed kennen, spelen ze het best een beetje *conservatief*. Dit betekent met een uitgebalanceerde strategie, punten scoren voor beide zijdes. De spelers beginnen het best met controle te nemen over de Byzantijnse steden. Dit is de gemakkelijkste manier om zegepunten te scoren en inkomsten te verdienen op het einde van een beurt.

Sommige steden zijn veiliger dan andere, Nicaea zal niet aangevallen worden tijdens de eerste beurt, waarbij Jerusalem of Thessalonica hoogstwaarschijnlijk wel snel zullen aangevallen worden. Vergeet niet dat de eerste stad waarover je controle neemt de plaats zal zijn waar je Byzantijns Veldleger zal starten. Het helpt ook te herinneren dat je geen van je Byzantijnse steden kan aanvallen met jouw Arabisch leger, dus probeer de toekomstige expansie van je Arabisch leger niet in de weg te staan.

Daarna moeten de spelers nadenken over het scoren van Arabische punten. In het begin zal het voor de Arabieren makkelijk zijn om steden aan te vallen, maar al snel zullen ze vertraagd worden door de vele verliezen. Vergeet ook steden als Mekka niet, die meestal redelijk veilig zijn voor aanvallen. Het helpt ook om genoeg steden te controleren aan beide zijdes

om je de mogelijkheid te bieden je legers te onderhouden op het einde van een beurt.

De beste Speciale Actievakken zijn als eerste de "Keizer" en de "Kalief". Deze brengen je zegepunten op. "Een stad verbeteren" is een goede actie als je een stad kunt verbeteren waarvan je weet dat deze makkelijk te verdedigen is om alzo je inkomsten te verhogen. Het is makkelijker om een klein aantal sterkte-drie-steden te controleren dan een groot aantal steden met sterkte twee of één.

De eerste beurt gaat eigenlijk over het uitbouwen van je imperium. Uiteraard zullen er gevechten plaatsvinden, maar meestal tegen de Perzen of Byzantijnse steden aan de rand. De tweede en derde beurt gaan over het sprokkelen van punten door snel steden op te eisen. Vergeet ook de kerken en moskees niet. Later in het spel zijn dit goede manieren om punten te scoren.

Wanneer een speler een slechte eerste beurt achter de rug heeft, is de optie "Mad Dog" meestal een goede optie, dit is voor Constantinopel gaan. Spelers kunnen zich hertegen verdedigen door hun eigen legers te gebruiken of door ervoor te zorgen dat ze meer Arabische zegepunten hebben dan de kerel die de aanval doet, (vergeet niet dat de verovering slechts 5 zegepunten opbrengt).

Kubussen verliezen vanuit je leger is niet altijd een slechte zaak. De beurt eindigen met een klein leger is een goede manier om geld te besparen en betekent meestal wel dat je met een gezond aantal kubussen start in je Kubusvoorraad.

makkelijk zijn. Het is moeilijker om een juiste strategie te ontwikkelen om te winnen.

Betalen voor het gebruik van kubussen is een goede manier, zelfs al heb je genoeg voorraad in je Kubusvoorraad. De Byzantijnen starten met een grote hoeveelheid geld. Als je dit geld gebruikt om kubussen in de Speciale Actie-vakken te krijgen, keren deze op het einde van de beurt terug naar je Kubusvoorraad, die je dan kunt gebruiken voor eender welke zijde tijdens de volgende beurt. Dit laat de speler toe om indirect Byzantijns geld te spenderen om het Arabisch leger te steunen.

Constantinopel aanvallen via de Balkans met de Arabieren is niet makkelijk. Vergeet niet dat de Bulgaren het even prettig vinden om met de Byzantijnen of de Arabieren te vechten.

Maak niet de fout om als eerste een Bulgaarse aanval uit te voeren op Adrianopel. Dit laat de volgende speler toe om een aanval uit te voeren op Constantinopel met de tweede Bulgaarse aanval. Dit kan leiden tot een zeer snel einde van het spel!

Vergeet de "Burgeroorlog" niet. Hou in het oog dat zolang deze vakken niet ingenomen zijn, je nog steeds kwetsbaar bent voor aanvallen door wat je dacht vriendelijke troepen te zijn.

Als eerste passen kan handig zijn omdat je in de tweede beurt dan startspeler bent.

Als je eraan denkt om Constantinopel aan te vallen is het een goede zaak om de Byzantijnse vloot te controleren in je eerste actie. Zo ben je zekerder dat de anderen je niet zullen hinderen.

Eenmaal je dit spel gespeeld hebt, zul je merken dat de afzonderlijke regels heel

SPELERS HULP

FASEN IN EEN BEURT

1. SPELER ACTIES
2. INKOMSTEN EN ONDERHOUD
3. NIEUWE BEURT



SPELER ACTIES

- A. CONTROLE NEMEN OVER EEN STAD
- B. UITBREIDING VAN EEN LEGER
- C. SPECIALE ACTIES
- D. BELASTINGEN
- E. BOUWEN VAN KERK / MOSKEE
- F. VERPLAATSEN EN/OF AANVALLEN
- G. PASSEN

SPECIALE ACTIES

Bulgaren:

De speler legt twee oranje kubussen in het vak en valt met deze sterkte aan of voegt er nog twee aan toe.

Keizer:

De speler scoort 2 zegepunten op het Byzantijnse zegepuntenspoor en neemt de purperen kubus en plaatst deze in zijn Elite-vak op zijn Bord.

Versterkingen:

De speler voegt één van zijn eigen schijven op een stad die hij controleert.

Burgeroorlog:

De speler mag een Byzantijnse stad aanvallen met zijn Byzantijns leger.

Byzantijnse Vloot:

De speler mag de kosten verdubbelen voor een Arabisch leger dat over zee wil verplaatsen. Mag ook een bewegend leger aanvallen.

Stad verbeteren:

De speler voegt een purperen schijf toe aan een Byzantijnse stad.

Stad verbeteren:

De speler voegt een witte schijf toe aan een Arabische stad.

Kalief:

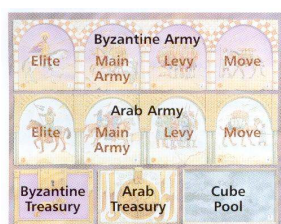
De speler scoort 2 zegepunten op het Arabische zegepuntenspoor en neemt de purperen kubus en plaatst deze in zijn Elite-vak op zijn Bord.

Burgeroorlog:

De speler mag een Arabische stad aanvallen met zijn Arabisch leger.

Arabische Vloot:

De speler betaalt de helft van de kosten voor het bewegen over de zee.



Elite: Gooi een extra dobbelsteen voor iedere kubus in het Elite-vak.

Hoofdleger (Main Army): Gooi één dobbelsteen per kubus met een maximum van drie.

Leviëten (Levy): Mogen ingezet worden om een gecontroleerde stad te verdedigen, als er geen Veldleger aanwezig is.

Beweging (Move): Gebruik een kubus uit dit vak om je leger te verplaatsen.