

EPIX

Un jeu de Rikki Tahta
pour 2 à 4 joueurs
illustré par Naïade

Epix vit ses derniers jours de paix et de prospérité :
le Roi vient de mourir...

Comme le veut la coutume, les terres et richesses du Royaume doivent être réparties équitablement entre les héritiers de la Couronne. Mais ces derniers, avides de pouvoir, ne l'entendent pas de cette oreille : ils vont profiter de l'occasion pour se livrer une guerre sans merci et plonger le Royaume dans le chaos. Qui arrivera à conquérir le Trône et régner sans partage ?



Il existe deux règles pour jouer à Epix :

1. Les règles de base qui sont conseillées pour vos premières parties.
2. Les règles avancées, dont les ajouts par rapport aux règles de base sont indiqués dans un cadre bleu (ne tenez donc pas compte de ces cadres lors de la première lecture des règles).

BUT DU JEU

- Être le premier joueur à prendre possession d'un Château adverse,
- Ou contrôler plus de Provinces que ses adversaires au terme de 4 saisons.

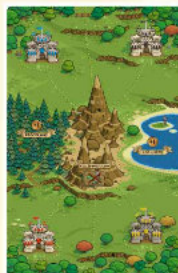
MATÉRIEL

- Un plateau de jeu recto/verso : pour 4 joueurs au recto (4 Châteaux) et pour 2/3 joueurs au verso (2/3 Châteaux)
- 40 Unités, réparties en 4 couleurs (10 Unités par joueur)
- 12 cartes Action (3 cartes différentes par joueur)
- 20 cartes Capacité Spéciale
- 1 carte Premier joueur
- 1 carte Saison pour compter les tours, et son marqueur
- 39 pièces : 10 x  & 29 x 

Unités



4 joueurs



3 joueurs



2 joueurs

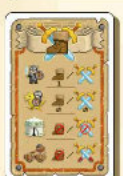
Cartes Action



Recrutement

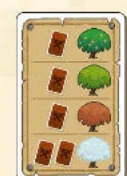


Taxe



Déplacement & Attaque

Carte 1^{er} Joueur



Carte Saison



Carte Capacité Spéciale

MISE EN PLACE

- 1 Choisir le plateau adapté au nombre de joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
 - les 10 Unités correspondantes.
 - 3 cartes Action différentes (*Recrutement, Taxe, Déplacement/Attaque*).
 - 15 Or (l'Or reste toujours visible de tous les joueurs durant toute la partie).
- 3 Les pièces restantes forment les Caisses du Royaume, à côté du plateau.
- 4 Le premier joueur est désigné au hasard et reçoit la carte Premier joueur.
- 5 La carte Saison est posée à côté du plateau de jeu et le marqueur de saison est placé sur la première ligne (*le printemps*).
- 6 Chaque joueur place un Soldat sur son Château.
- 7 Pour les règles avancées, piochez au hasard autant de cartes Capacité Spéciale qu'il y a de joueurs, plus une (à 2 joueurs on en pioche trois, à 3 joueurs on en pioche quatre, et à 4 joueurs on en pioche cinq). Placez-les visibles à côté du plateau.



Le Royaume d'un joueur est constitué de son Château et des deux Provinces qui lui sont adjacentes :

- Un joueur peut toujours recruter des Unités dans son Château.
- Un joueur peut toujours recruter des Unités dans les deux Provinces adjacentes à son Château (à condition qu'il n'y ait pas d'Unités ennemies).



Une Province est une zone délimitée par des pointillés jaunes (15 Provinces sur le plateau 4 joueurs).

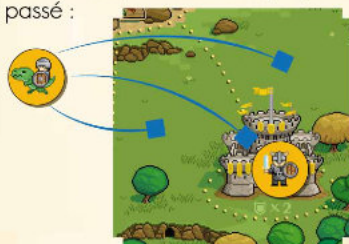
Important : un Château est considéré comme une Province. Il dispose d'une Garnison permanente (non représentée) qui le défend toujours en cas d'attaque.

PHASE PRÉLIMINAIRE

Avant le premier tour de jeu (la première saison), une phase préliminaire a lieu. Les joueurs effectuent à tour de rôle une des trois actions suivantes, et continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé :

1. Recruter une Unité dans son Royaume (payer son coût et la placer)

Un joueur ne recrute qu'une seule Unité à la fois (Soldat, Chevalier, Catapulte, ou Camp). Il paye son coût (indiqué sur la carte Action Recrutement), puis la place dans son Royaume (dans son Château ou dans une de ses deux Provinces adjacentes).



Important : deux Unités identiques ne peuvent jamais se trouver dans une même Province, ou dans un Château.

2. Enchérir sur une carte Capacité Spéciale

Un joueur peut enchérir (ou surenchérir) sur une des cartes Capacité Spéciale en jeu :

- s'il est le **premier** enchérisseur, il dépose sur la carte une mise minimum d'1 Or, ainsi qu'une Unité inutilisée de sa couleur (afin d'indiquer que c'est bien lui qui a enchéri).
- s'il y a déjà une mise sur une carte, il peut décider de surenchérir (y compris sur lui-même) : il doit pour cela faire une mise plus importante. Il rend alors, l'Or et l'Unité à son propriétaire, puis place sa mise et son Unité.



3. Passer

Quand un joueur passe, sa phase préliminaire s'arrête et les autres joueurs continuent sans lui.

Fin de la phase préliminaire :

Quand tous les joueurs ont passé, la phase préliminaire s'achève et le premier tour de jeu commence.

On attribue les cartes Capacité Spéciale aux joueurs ayant misé en dernier sur ces cartes. L'Or est dépensé et l'Unité retourne dans la réserve du joueur.

Les cartes acquises sont **visibles** de tous les joueurs et sont utilisables durant toute la partie (en plus des cartes Action, ou en fonction des différentes phases de jeu). Les cartes non acquises sont simplement **défaussées**.

DÉROULEMENT DES 4 SAISONS

Une partie d'Épex se déroule en quatre tours de jeu (les quatre saisons de l'année).

Déroulement des 3 premières saisons (Printemps, été et Automne)

Chaque Saison est composée de 5 phases bien distinctes :

1. Enchères pour la carte Premier joueur.
2. Choix simultané d'une carte Action.
3. Résolution des cartes Action.
4. Revenus Saisonniers.
5. Changement de saison.



1. Enchères pour la carte Premier joueur



Après avoir pris connaissance de l'Or de tous les joueurs, chaque joueur prend toutes ses pièces et mise **secrètement** (*cette mise peut être nulle*) en tendant le poing au dessus de la table.

Tous les joueurs ouvrent leur main en **même temps** et dévoilent leur mise. Le joueur ayant fait la plus grosse mise prend la carte Premier joueur, la conserve ou la donne à un adversaire. Il est le **seul** à payer sa mise aux Caisses du Royaume, les autres joueurs conservent la leur.

S'il y a égalité sur la plus grosse mise, c'est celle qui est la plus proche du détenteur de la carte Premier joueur (*dans l'ordre du tour*) qui l'emporte.

2. Choix simultané d'une carte Action



Les joueurs choisissent **simultanément** une de leurs 3 cartes Action (*Recrutement, Taxe ou Déplacement/Attaque*), qu'ils posent face cachée devant eux.

3. Résolution des cartes Action

1. Le détenteur de la carte Premier joueur dévoile sa carte Action. Les effets de cette carte sont **immédiatement** appliqués.

2. Puis on passe au joueur suivant qui dévoile à son tour sa carte Action et effectue son action, et ainsi de suite pour tous les joueurs.

Les 3 cartes Action en détail :

1. Recrutement



En choisissant cette action, le joueur **peut recruter** de nouvelles Unités au prix indiqué sur la carte Recrutement et les place sur le plateau :

- Soldat : 2 Or
- Chevalier : 6 Or
- Catapulte : 2 Or
- Camp : 2 Or

Certaines cartes Capacité Spéciale peuvent modifier ces coûts.

Règles concernant toutes les Unités :

- Il ne peut y avoir qu'une seule couleur d'Unité par Province.
- Deux Unités identiques ne peuvent se trouver dans une même Province, ou dans un Château (*il ne peut y avoir 2 Soldats dans une Province, ni 2 Chevaliers...*).
- Une Unité peut toujours être recrutée dans le Château du joueur, ou dans les deux Provinces de son Royaume si celles-ci sont vierges de toute Unité ennemie.
- Une Unité peut être recrutée dans toutes Provinces contenant déjà d'autres Unités de la même couleur.

Exception du Camp : il ne peut jamais être construit dans un Château.
Exception du Chevalier : il ne peut jamais être recruté dans le Kilimandjora.

2. Taxe



En choisissant cette action, le joueur reçoit 3 Or des Caisses du Royaume.

3. Déplacement & Attaque



En choisissant cette action, le joueur peut dans n'importe quel ordre :

- Déplacer une ou plusieurs de ses Unités à condition de ne pénétrer que dans des Provinces vides ou amies (avec des Unités de la même couleur).
- Attaquer avec une ou plusieurs de ses Unités des Unités ennemies se trouvant dans les Provinces adjacentes.
- Le joueur n'est pas obligé d'activer toutes ses Unités.

a. Déplacement des Unités



Soldat : il ne peut se déplacer que dans une Province adjacente à sa position (y compris son Château) dans ce cas il ne peut plus attaquer pendant ce tour.



Chevalier : il peut se déplacer sans limite dans toutes les Provinces (y compris son Château mais jamais dans le Kilimandjora) à condition de ne traverser que des Provinces vides ou amies.



Camp : il ne se déplace pas.



Catapulte : elle ne se déplace pas.

b. Attaque d'une Province ennemie

Toute Unité, sauf le Camp, peut attaquer une Province ennemie adjacente.

S'il y a plusieurs Unités ennemies dans la Province visée :
L'attaque se fait obligatoirement dans l'ordre suivant : d'abord le Soldat, puis le Chevalier, puis le Camp.



Détail d'une attaque

1. Quand une Unité attaque une Province ennemie adjacente, elle se positionne à sa frontière (sans la franchir) : cela permet de mieux visualiser l'attaque.

2. Son propriétaire montre l'Or qu'il possède à son adversaire (le défenseur), le prend dans une main, puis tend de l'autre main, poing fermé, une mise d'Or secrète.

Le défenseur doit deviner la mise faite par l'attaquant (on parle de défense simple) :

• a. s'il a deviné la bonne mise, l'attaque échoue : l'Unité attaquante est éliminée et retourne dans la réserve de l'attaquant ;

• b. s'il s'est trompé, l'attaque réussit : l'Unité attaquée est éliminée et retourne dans la réserve du défenseur.

Quelle que soit l'issue de l'attaque, l'Or misé par l'attaquant est dépensé.

3. Après une attaque :

• a. S'il reste des Unités ennemies dans la Province, l'attaquant peut décider de continuer à les attaquer une à une avec l'Or qui lui reste. Mais il peut aussi décider d'arrêter son attaque et de se replier dans sa Province.

• b. Si toutes les Unités ennemies ont été battues, l'Unité attaquante doit y pénétrer pour en prendre possession. Cette Unité ne fera plus rien d'autre pendant le tour - exception faite du Chevalier qui peut continuer à se déplacer et attaquer.

Capacités des Unités lors d'une attaque



Soldat : il n'attaque qu'une seule Province adjacente à sa position.

Attention : un Soldat qui est attaqué dans le Kilimandjora a deux possibilités pour deviner la mise de l'attaquant (par exemple : « je pense que tu as mis 2 ou 5 Or »). On parle alors de défense double. Si une seule des deux propositions est correcte, l'attaque échoue.

Défense double : au lieu de ne proposer qu'un seul montant pour deviner la mise de l'attaquant, le défenseur en propose simultanément deux !



Chevalier : il peut alterner sans limite déplacements et attaques. Après une attaque réussie, il peut décider de se déplacer (en respectant les règles de déplacement du Chevalier) vers une autre Province vide ou amie, et attaquer à nouveau s'il le souhaite une autre Province ennemie. Et ainsi de suite.

Rappel : tant qu'il reste des Unités ennemies dans une Province, le Chevalier ne peut pas la traverser.

Il ne peut jamais attaquer des Unités situées dans le Kilimandjora.



Camp : il n'attaque jamais, il ne fait que se défendre. Il n'est pas détruit en cas d'attaque adverse réussie mais est converti à la couleur de l'attaquant quand ce dernier pénètre dans la Province.

Attention : un Camp (comme le Soldat) qui est attaqué dans le Kilimandjora a une défense double.

Conversion d'un Camp : lorsqu'un Camp est battu, il est converti à la couleur de l'attaquant lorsque son Unité pénètre dans la Province et rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers.



Catapulte : elle attaque une Province adjacente (sauf le Kilimandjora qu'elle ne peut jamais attaquer). Située dans le Kilimandjora elle peut attaquer jusqu'à deux Provinces de distance - donc directement les Châteaux.

• Si une attaque réussit, une Catapulte détruit toutes les Unités ennemies présentes dans la Province (elles retournent dans la réserve du défenseur, Camp et Catapulte compris - ils ne sont alors pas convertis).

• En cas d'attaque d'un Château, elle ne détruit que les Unités présentes ; une Catapulte ne peut jamais attaquer la Garnison permanente d'un Château.

Important : une Catapulte retourne dans la réserve de son propriétaire directement après son attaque.

Conversion d'une Catapulte : une Catapulte isolée est automatiquement convertie à la couleur de l'attaquant lorsque celui-ci pénètre dans la Province mais ne peut être utilisée qu'au tour suivant.

Important : une Catapulte convertie ne peut être utilisée qu'à partir du tour suivant.



Soldat Jaune attaque le Chevalier Bleu...



...son attaque réussit et l'unité est retirée. Puis il attaque le Camp...



...son attaque réussit, le Soldat pénètre dans la Province...



...le Camp battu est converti à la couleur de l'Unité...

Garnison permanente d'un Château : elle n'est représentée par aucune Unité, mais elle est bel et bien là. Chaque fois qu'un Château se fait attaquer, il est d'abord défendu par les Unités qui s'y trouvent, puis en toute fin par la garnison permanente.



Château : si un Château est attaqué, chaque Unité présente a une défense double. Une fois que les Soldats et Chevaliers présents dans le Château sont détruits, le Château dispose d'une dernière défense double : la Garnison permanente. La Catapulte n'ayant aucune défense, cette dernière n'est pas prise en compte si elle se trouve dans le Château, l'attaquant peut donc attaquer directement la Garnison permanente.

N'oubliez jamais les éventuels changements de règles liés aux cartes Capacité Spéciale.

4. Revenus Saisonniers



Une fois que toutes les cartes Action ont été jouées, on passe à la phase des Revenus.

Chaque joueur reçoit des Caisses du Royaume :

- 1 Or pour chaque Camp qu'il possède sur le plateau.
- 1 Or pour les Provinces marquées de +1 Or qu'il occupe.
- Éventuellement de l'Or lié aux cartes Capacité Spéciale.

+1 Or par Camp sur le plateau



+1 Or dans cette zone occupée



5. Changement de Saison



Le marqueur de saison est avancé sur la carte Saison et on entame la saison suivante.

Hiver

À la différence des saisons précédentes, les joueurs choisissent désormais simultanément deux cartes Action sur trois (au lieu d'une seule).

Le détenteur de la carte Premier Joueur, dévoile en même temps ses deux cartes Action. Il applique les effets des deux cartes dans l'ordre de son choix.

Tous les effets de la première carte Action doivent être appliqués avant de jouer la seconde : il n'est donc pas possible de mixer les effets des deux cartes Action.



Important : le dernier joueur de l'Hiver ne joue son tour de jeu que s'il peut remporter la partie (il ne peut ainsi choisir arbitrairement le vainqueur).

FIN DE PARTIE

Une partie d'Epix peut se terminer de deux façons :

1. Lorsqu'un joueur prend possession d'un Château adverse, il est immédiatement déclaré vainqueur. Pour prendre un Château, il faut détruire sa garnison permanente (c'est l'ultime étape après avoir détruit toutes les Unités présentes dans le Château).

2. À la fin de l'Hiver, si aucun joueur ne s'est emparé d'un Château adverse, le joueur occupant le plus de Provinces est le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus riche qui l'emporte.

SOLDAT



• Coût de Recrutement



• Se déplace dans une Province adjacente



• Peut attaquer une Province adjacente



• A une défense simple sauf dans le Kilimandjora (*défense double*)

CATAPULTE



• Coût de Recrutement



• Ne se déplace pas



• Détruit toutes les Unités présentes dans une Province (*idem dans un château*)



• Dans le Kilimandjora peut attaquer un Château

• Ne peut pas attaquer la Garnison permanente d'un Château

• Ne peut pas attaquer des Unités présentes dans le Kilimandjora

• Retirée après son attaque



• Pas de défense

• Peut être convertie par un Soldat ou un Chevalier ennemi (*ne peut être utilisée qu'au tour suivant*)

CHÂTEAU



• Les Camps sont interdits

• Les Soldats & Chevaliers présents ont une défense double



• La Garnison permanente possède également une défense double



• Les Catapultes présentes ne défendent jamais

• Pour prendre possession d'un Château, il faut détruire chaque Unité présente, puis la Garnison permanente

CHEVALIER



• Coût de Recrutement



• Peut se déplacer de plusieurs Provinces (*vides ou amies*)



• Peut attaquer plusieurs Provinces



• Interdit dans le Kilimandjora



• A une défense simple

CAMP



• Coût de Recrutement



• Interdit dans un Château

• Ne se déplace pas



• N'attaque pas



• A une défense simple sauf dans le Kilimandjora (*défense double*)

• Peut être converti par un Soldat ou un Chevalier ennemi



• Rapporte 1 Or lors de la phase des Revenus Saisonniers



KILIMANDJORA



• Les Soldats et Camps présents ont une défense double



• Les Chevaliers sont interdits



• Les Catapultes présentes peuvent attaquer les Châteaux

• Les Catapultes ne peuvent pas attaquer les Unités présentes dans le Kilimandjora

LOCHMESS



• Rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers



BROCELAND



• Rapporte 1 Or lors de la phase de Revenus Saisonniers



EPIX

A game by Rikki Tahta
for 2 to 4 players
illustrated by Naiade

The king has died childless and the land has had its last days of peace and prosperity. Now the power hungry nobles each see their opportunity to seize the throne and launch a war without mercy to assert their own rights. Only force of arms, and the gold to pay for it, matters.

Who shall succeed to grab the throne
in the chaos that ensues ?



There are two ways to play the game:

1. The basic rules are recommended for your first game.
2. The advanced rules, include additions to the basic rules that are printed in a blue background. (You may ignore these extra rules for your first game)

AIM OF THE GAME

- Either to be the first player to capture any other player's Castle.
- Or to control more Provinces than any other player at the end of the 4 season.

CONTENTS

- 1 Double sided game board for 4 players on the front (4 Castles) and for 2 or 3 players on the back (2/3 Castles)
- 40 Units in 4 colors (10 units per player)
- 12 Action cards (3 different cards per player)
- 20 Special Ability cards
- 1 First Player card
- 1 Season card and Marker to count turns
- 39 Gold coins: 10 x  & 29 x 

Units:



Soldier x3



Knight x2

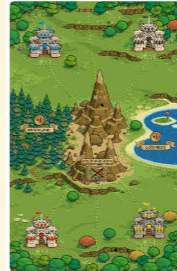


Camp x3



Catapult x2

4 players



3 players



2 players



Recruitment

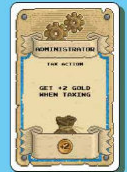
Tax

Move & Attack

1st Player Card



Season Card



Special Ability Card

SET UP

- 1 Select the correct board for the number of players.
- 2 Each player chooses a color and receives
 - the 10 Units in his color.
 - 3 different Action cards (*Recruitment, Tax, Move & Attack*).
 - 15 Gold coins (*The total amount of Gold each player has is always known throughout the game.*)
- 3 The remaining Gold coins are left next to the board to form the Treasury.
- 4 The first player is chosen randomly and gets the First Player card.
- 5 The Season card is placed next to the game board and the season Marker is placed on the first line (*Spring*).
- 6 Each player places a Soldier on his Castle.
- 7 For the advanced rules, deal out a number of Special Ability cards equal to the number of players plus one and place them face up next to the board (*For two players deal 3 cards, for three players deal 4 cards, for four players deal 5 cards*).



A player's Lands comprise its Castle and the two adjacent Provinces

- A player can always recruit Units in his Castle.
- A player can always recruit Units in the two Provinces adjacent to his Castle (*provided they are free of enemy Units*).



A Province is an area defined by the dotted yellow lines (15 Provinces on the 4 player board)

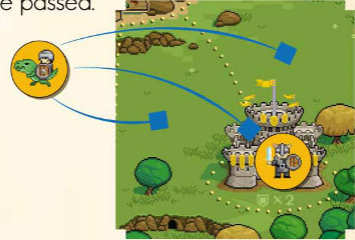
Important: A Castle is treated like a Province. It also has Permanent Garrison (*not shown*) which always defends against an attack.

PRELIMINARY DRAFTING PHASE

Before the first round of play (*the first season*), a preliminary drafting phase occurs. Starting with whoever holds the First Player card, players take one of the following three actions in turn, and continue until all players have passed.

1. Recruit a Unit in his Lands (pay its cost and place it)

A player recruits one Unit (Soldier, Knight, Catapult, or Camp). He pays its cost (as indicated on the Recruitment Action Card) then places it in his Lands (in his Castle or in one of the two adjacent Provinces).



Important : deux Unités identiques ne peuvent jamais se trouver dans une même Province, ou dans un Château.

2. Bid on a Special Ability Card

A player can bid (or over-bid) for any Special Ability cards in the game

- If he is the first bidder, he places on the card that he wants a minimum bid of 1 Gold, and an unused Unit of his color (to indicate that the bid is his)
- If there is already a bid on the card then he has to pay more gold to over-bid the existing bidder, and must return the previous bid and Unit to the relevant player. He may over-bid his own previous bid.



3. Pass

Once a player passes he may no longer re-enter the preliminary drafting phase and the other players continue drafting without him

End of the preliminary phase

When all players have passed the preliminary drafting phase ends, the Special Ability cards are distributed to the winning bidders and the first round of the game starts.

Special Ability cards are **always** kept visible to all players at all times and are available for use throughout the whole game. Any cards not purchased are discarded.

PLAYING THE GAME

The game takes place over four rounds (*the four seasons*).

First 3 seasons (Spring, Summer and Autumn)

Each season consists of five phases

1. Auction the First Player card.
2. Simultaneously choose an Action card
3. Action Card resolution
4. Income
5. Change of season.



1. Auction the First Player card



After stating how much **total** Gold they have, **each** player takes up **all** their coins and **secretly** puts coins in their fist as a bid (they may bid nothing) and holds their fist over the table.

All players open their hands and reveal their bids together. The player with the **highest** bid **pays** his bid into the Treasury and takes the **First Player card**, keeping it for himself or giving it to an opponent. The other players **keep** the coins they bid.

In the case of ties the winning bid is the **previous** holder of the First Player card or the **closest** to him in clockwise order.

2. Simultaneously choose an Action card



Players **simultaneously** choose one of their 3 action cards (*Recruitment, Tax or Move & Attack*), and place it **face down** in front of them.

3. Action Card resolution

1. The holder of the First Player card reveals his Action card. The effects of this card are immediately applied.
2. Then the next player in clockwise order reveal his Action card and performs its action, and likewise until all players have taken their action

The 3 Action cards in detail

1. Recruitment



Choosing this action, the player **recruits** new units at the prices shown on the Recruitment Action card and places them on the map

- Soldier : 2 Gold
- Knight : 6 Gold
- Camp : 2 Gold
- Catapult : 2 Gold

Some Special Ability cards can change these costs.

Rules for the placement of all Units

- a. There can only be Units of one color in any Province.
- b. Two identical Units cannot be in the same Province, or Castle (*there cannot be 2 soldiers in a Province or 2 Knights etc ...*).
- c. A unit can always be recruited a player's Castle, or in the two Provinces of his Lands if those Provinces are **free** of any enemy Unit.
- d. A unit can be recruited in any Province that already contains other Units of the same color.

Exception: Camps may never be recruited in a Castle.
Exception: Knights may never be recruited in Kilimandjora.

2. Tax



Choosing this action, the player receives 3 Gold from the Treasury.

3. Move & Attack



Choosing this action the player may move or attack with each of his Units in any order he chooses:

- Move his Units into **empty** or **friendly** adjacent Provinces (*friendly Provinces are those with Units of his own color*).
- Attack enemy Units in **adjacent** Provinces (*enemy Provinces are those with opponents' Units*).
- Leave his Units standing where they are.

a. Moving



Soldier: can move only into one adjacent Province to its position (*including his Castle*) after which he may no longer move or attack this turn.



Knight: can keep moving from Province to adjacent Province (*including his Castle but never into Kilmandjora*) provided they are empty or friendly.



Camp: cannot move.



Catapult: cannot move.

b. Attacking an enemy Province

Any Unit **except** a Camp, can attack an adjacent enemy.

If there are more than one opposing Units in an enemy Province: the attacks must be made in the following order: first against any Soldier, then Knight, then Camp.



>



>



Detail of an attack

1. Place the Unit making the attack on the **border** of the Province it is attacking. That makes it easier to see and keep track of attacks.

2. The attacking player tells the defender his **total amount** of Gold then hides a **secret bid** in his fist and holds it over the table.

The defender **must** now guess the **attacker's bid**

- if he guesses correctly the **attack fails**: the attacking unit is **removed** and **returned** to the attacker's supply.
- if he was wrong, the **attack succeeds**, the defender's unit is **removed** and **returned** to the defender's supply.

Whatever the outcome of the attack, the **Gold bid** by the attacker is **always spent**.

3. After an attack:

- If there are enemy units **remaining** in the province, the attacker **may continue** to attack them one by one with the Gold he has left. Or he may choose to **stop** the attack and fall back to his Province.

..b.. If all enemy units were defeated, the attacking unit **must** move into the Province. A soldier will do nothing else this turn, a Knight can continue to move and attack.

Abilities of Units in attacks



Soldat : May only attack one adjacent Province.

Double Defence. Some Provinces and Special Ability cards give a Unit a Double Defense. Instead of a single guess a Unit with Double Defence can make two simultaneous guesses at the attacker's bid (eg. "I think you have bid 2 or 5 Gold"). If either of the two guesses is correct, the attack fails.



Knight : May make unlimited attacks. After a successful attack into an adjacent Province it may continue to move or attack until it either fails in an attack or chooses to stop.

Remember: If there are any enemy Units in a Province a Knight may not move through them without attacking, and a Knight may not move into or attack the Kilimandjora province.



Camp : May never attack, only defend. If it is defeated in an attack it is captured by the attacker.

Capturing a Camp: When a Camp is defeated it is immediately replaced by a Camp Unit of the attacker's color, provided the attacker has one available in his supply. The captured camp will now give the new owner 1 Gold in the income phase.



Catapult: May never defend, only attack. A Catapult may attack into one adjacent province (except it can never attack into Kilimandjora).
 ..If the Catapult is located in Kilimandjora it can attack up two Provinces away and thus directly into Castles.
 ..A catapult destroys all enemy Units in the enemy Province. (They immediately return to the defender's supply and enemy Camps and Catapults cannot be captured).
 ..A Catapult attack on a Castle only destroys the Units located in that Castle; a Catapult can never destroy the Permanent Garrison of a Castle.

Important: Each Catapult may only be used once and is returned to the attacker's supply after attacking.

Capturing a Catapult: A Catapult on its own may not defend itself and is automatically captured by Unit that moves into the Province without the need for an attack. A captured Catapult is immediately replaced by a Catapult of the attacker's color, provided the attacker has one available in his supply.

Important : A captured Catapult may not be used by the attacker on the turn it is captured.



the yellow soldier attacks the blue knight....



...his attack succeeds and the blue Unit is removed. Then he attacks the Camp...



...his attack succeeds, the yellow Soldier enters the Province ...



... the Camp is captured and replaced with a yellow Camp ...

Permanent Garrison of a Castle. Each Castle has a Permanent Garrison that is not represented by a Unit, but is always present. Whenever a Castle is attacked, it is first defended by any Units placed on it, and then finally after those have been defeated, by the Permanent Garrison.



Castle: If a Castle is attacked, any Soldiers or Knights in the Castle have a Double Defense and once they are defeated, the Permanent Garrison of the Castle then also has a last Double Defense: *(Catapults may never defend and are ignored in a Castle's defense)*

Don't forget any changes to the rules created by the Special Ability Cards.

4. Income

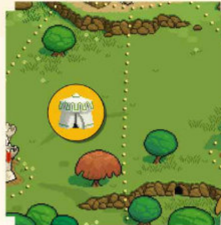


Once all the action cards have been played, move to the income phase.

Each player receives from the Treasury

- .1 Gold for each Camp that have on the board
- .1 Gold for each Province marked +1 Gold that they occupy;
- .Any Gold from their Special Ability cards.

+1 Gold per Camp



+1 Gold for occupying this Province



5. Change of Season



The Season Marker is advanced on the Season card and starts the next season.

Winter

Unlike previous seasons, players now simultaneously select **two** Action cards *(instead of one)*.

Whoever holds the First Player card reveals his two Action cards **at the same time**.

He chooses the order in which to play the cards.

All effects of the first Action card must be taken and finished **before** playing the second card. Mixing the effects of both cards is not allowed.



Important: the last player in Winter does not take his turn if he cannot possibly win the game himself. *(Therefore he cannot act as kingmaker merely choosing the winner)*

END OF GAME

A game can end in two ways:

1. When a player captures any **enemy Castle**, he is **immediately** declared the winner. To take a castle, he must defeat its Permanent Garrison *(which is the final step after destroying all Units in the Castle)*.
2. At the end of the Winter Season, if no player has captured an enemy castle, the player occupying the most Provinces is the winner.

In the event of a tie, the player with the most Gold remaining wins.

SUMMARY

SOLDIER



Recruitment cost



Moves into one adjacent Province



Can attack one adjacent Province



Defends itself
(Double Defense in Kilimandjora)

CATAPULT



Recruitment cost



Does not move



Destroys all Units in a Province
(or in a Castle but not the Permanent Garrison)



From Kilimandjora it can attack any Castle

Cannot attack Permanent Garrison of a Castle

Cannot attack Units in Kilimandjora

Removed after attack



Does not defend

Can be captured by an enemy Soldier or Knight
(But cannot be used until the next round)

CASTLE



Camps may not be placed here

Soldiers & Knights have Double Defense



The Permanent Garrison is always present and has a Double Defense



Catapults placed here do not defend

To capture a Castle, one must defeat each Unit in the Castle and then the Permanent Garrison

KNIGHT



Recruitment cost



Can keep moving into multiple Provinces



Can keep attacking into multiple Provinces



Banned in Kilimandjora



Defends itself

CAMP



Recruitment cost



Cannot be placed in a Castle



Does not move



Does not attack



Defends itself (Double Defense in Kilimandjora)

Can be captured by an enemy Soldier or Knight



Provides 1 Gold in the Income phase



KILIMANDJORA



Soldiers and Camps have Double Defense



Knights may not be placed here



Catapults placed here can attack Castles

Catapults may not attack Units placed here

LOCHMESS



Provide 1 Gold in the Income phase



BROCELAND



Provide 1 Gold in the Income phase



EPIX

Ein Spiel für 2-4 Spieler
von Rikki Tahta,
illustriert von Naiade

Nachdem der König ohne einen Erben gestorben war, endeten damit auch die Tage des Friedens und des Wohlstandes. Die mächtigsten Adligen griffen nun nach dem Thron und so kam es, dass das Reich alsbald von Krieg überzogen werden sollte. Söldner wurden angeworben und Kriegsgesetz wurde gebaut. Doch das Reich düsterte nach Frieden und das Volk sehnte sich nach dem Tag, an dem ein neuer König den Frieden wiederherstellen würde. Mit welchen Mitteln auch immer ...

Wer erweist sich als würdiger Nachfolger im Kampf um den Thron?

Es gibt zwei Wege EPIX zu spielen:



1. Die Grundregeln werden für das erste Spiel empfohlen.

2. Die Regeln für Fortgeschrittene enthalten zusätzliche Regeln, diese sind blau unterlegt. (Für das erste Spiel können diese Regeln ignoriert werden.)

ZIEL DES SPIELS

- Entweder der erste Spieler zu sein, der eine Burg eines anderen Spielers erobert.
- Oder am Ende der 4. Jahreszeit mehr Provinzen zu kontrollieren als jeder andere Spieler.

INHALT

- 1 zweiseitiges Spielbrett: für 4 Spieler auf der einen Seite (4 Burgen) und für 2 oder 3 Spieler auf der anderen Seite (2/3 Burgen)
- 40 Einheiten in 4 Farben (10 Einheiten pro Spieler)
- 12 Aktionskarten (3 verschiedene Karten pro Spieler)
- 20 Spezialfähigkeitskarten
- 1 Startspielerkarte
- 1 Jahreszeitenkarte und 1 Jahreszeitenmarker
- 39 Goldmünzen: 10x  und 29x 

Einheiten:



Ritter x2



Soldat x3

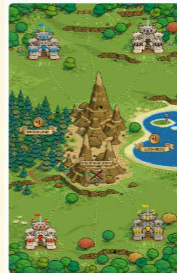


Lager x3



Katapult x2

4 Spieler



3 Spieler



2 Spieler

Aktionskarten



Rekrutierung



Steuern



Bewegen & Angreifen

Startspielerkarte



Jahreszeitenkarte



Spezialfähigkeitskarte

AUFBAU

- 1 Das Spielbrett für die aktuelle Spieleranzahl wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 2 Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält
 - 10 Einheiten seiner Farbe
 - 3 verschiedene Aktionskarten
 - 15 Goldmünzen (Die Anzahl an Gold, die ein Spieler insgesamt besitzt, ist während des ganzen Spiels bekannt)
- 3 Die nicht benötigten Goldmünzen werden neben dem Spielplan als Schatzkammer platziert.
- 4 Der erste Spieler wird zufällig ausgewählt und bekommt die Startspielerkarte.
- 5 Die Jahreszeitenkarte wird neben dem Spielbrett platziert und der Jahreszeitenmarker auf den obersten Abschnitt (Frühling) gelegt.
- 6 Jeder Spieler platziert einen Soldaten auf seiner Burg.
- 7 Werden die Regeln für Fortgeschrittene benutzt, werden so viele Spezialfähigkeitenkarten wie Spieler plus eins aufgedeckt neben das Spielbrett gelegt (für zwei Spieler 3 Karten, für drei Spieler 4, für vier Spieler 5).



Die Ländereien eines Spielers bestehen aus seiner Burg und den beiden Provinzen, die an diese angrenzen.

- Ein Spieler kann immer Einheiten in seiner Burg rekrutieren
- Ein Spieler kann immer Einheiten in den zwei zu seiner Burg angrenzenden Provinzen rekrutieren (vorausgesetzt, diese sind frei von Einheiten des Feindes)



Eine Provinz ist ein Gebiet, das von gelben gepunkteten Linien begrenzt wird (15 Provinzen auf dem 4-Spieler-Brett)

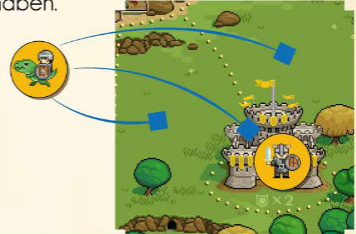
Wichtig: Eine Burg wird wie eine Provinz behandelt. Die Burg hat eine dauerhafte Garnison (nicht sichtbar), die diese bei jedem Angriff verteidigt.

VORGESCHOBENE BAU-/BIETPHASE

Vor der ersten Runde des Spiels (*der ersten Jahreszeit*) findet eine einleitende Bau-/Bietphase statt. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn führen die Spieler eine der folgenden drei Aktionen aus. Diese Phase endet, sobald alle Spieler gepasst haben.

1. Eine Einheit im eigenen Land rekrutieren (*die Kosten zahlen und die Einheit platzieren*):

Um eine Einheit (*Soldat, Ritter, Katapult oder Lager*) zu rekrutieren, muss ein Spieler deren Kosten (*wie auf der Rekrutierung-Aktionskarte angegeben*) bezahlen und diese dann in seinen Ländereien (*in seiner Burg oder einer der beiden daran angrenzenden Provinzen*) platzieren.



Wichtig: In einer Provinz dürfen sich nie zwei Einheiten des gleichen Typs befinden!

2. Auf eine Spezialfähigkeitskarte bieten

Ein Spieler kann auf eine ausliegende Spezialfähigkeitskarte bieten.

■ Ist der Spieler der erste Bieter, platziert er ein Gebot mit einem Minimum von 1 Gold auf der Karte sowie eine nicht benutzte Einheit seiner Farbe (*um zu zeigen, dass das Gebot von ihm kommt*).

■ Ist bereits ein Gebot auf die Karte abgegeben worden, muss der Spieler das aktuelle Gebot überbieten. Dazu muss er mindestens 1 Gold mehr, als bisher geboten wurde, auf die Karte legen. Der überbotene Spieler erhält sein Gold und seine Einheit zurück.

Ein Spieler kann auch ein eigenes Gebot überbieten.



3. Passen

Sobald ein Spieler passt, kann er sich nicht weiter an der vorgeschobenen Bau-/Bietphase beteiligen und die anderen Spieler machen ohne ihn weiter.

Ende der vorgeschobenen Bau-/Bietphase

Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die vorgeschobene Bau-/Bietphase und die Spezialfähigkeitskarten gehen an die Höchstbietenden. Nun beginnt die erste Runde des Spiels.

Spezialfähigkeitskarten sind während des ganzen Spiels für alle Spieler sichtbar. Sie können während des ganzen Spiels genutzt werden. Alle Spezialfähigkeiten, auf die niemand geboten hat, werden abgelegt.

SPIELABLAUF

Ein Spiel hat vier Runden (*die vier Jahreszeiten*).

Die ersten 3 Jahreszeiten (Frühling, Sommer und Herbst)

Jede Jahreszeit hat fünf Phasen:

1. Auf die Startspielerkarte bieten
2. Wahl der Aktionskarten
3. Abhandeln der Aktionskarten
4. Einkommen
5. Wechsel der Jahreszeiten



1. Auf die Startspielerkarte bieten



Jeder Spieler sagt an, wieviel Gold er besitzt. Dann nehmen die Spieler ihre Goldmünzen in die eine Hand und davon geheim eine beliebige Anzahl in die andere Hand und ballen die Faust um diese. Nun halten alle ihre geschlossene Faust über die Tischmitte.

Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hände und zeigen, was sie geboten haben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt dieses in die Schatzkammer und nimmt sich die Startspielerkarte. Er kann die Startspielerkarte behalten oder einem anderen Spieler geben. Alle anderen Spieler behalten die Münzen, die sie geboten haben.

Gibt es beim höchsten Gebot einen Gleichstand, so gewinnt der bisherige Startspieler oder derjenige, der im Uhrzeigersinn gesehen am nächsten zu ihm sitzt.

2. Wahl der Aktionskarten



Die Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer 3 Aktionskarten (*Rekrutierung, Steuern oder Bewegen & Angreifen*) und legen diese verdeckt vor sich ab.

3. Abwicklung der Aktionskarten

1. Der aktuelle Startspieler deckt seine Aktionskarte auf. Die Effekte der Karte werden sofort abgewickelt.

2. Dann deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Aktionskarte auf und führt seine Aktion aus. So wird fortgefahren, bis jeder Spieler seine Aktion ausgeführt hat.

Die 3 Aktionskarten im Detail

1. Rekrutierung



Wählt der Spieler diese Aktion, rekrutiert er neue Einheiten zu den Kosten, die auf der Rekrutierungs-Aktionskarte aufgelistet sind und platziert diese auf dem Spielplan.

- Soldat : 2 Gold
- Ritter : 6 Gold
- Lager : 2 Gold
- Katapult : 2 Gold

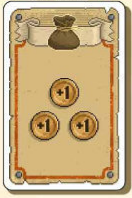
Manche Spezialfähigkeitenkarten können diese Kosten verändern.

Regeln für die Platzierung der Einheiten

- In einer Provinz können nur Einheiten der gleichen Farbe sein.
- Zwei Einheiten desselben Typs können nicht in derselben Provinz oder derselben Burg sein (*Es können nicht 2 Soldaten oder 2 Ritter in einer Provinz sein etc.*)
- Eine Einheit kann immer in der Burg des Spielers und den beiden angrenzenden Provinzen rekrutiert werden, insofern sich in diesen Provinzen keine feindlichen Einheiten befinden.
- Einheiten dürfen außerdem in Provinzen rekrutiert werden, in denen sich bereits Einheiten der gleichen Farbe befinden.

Ausnahme: Lager können nie in einer Burg rekrutiert werden.
Ausnahme: Ritter können nie im Kilimandjora rekrutiert werden.

2. Steuern



Wählt der Spieler diese Aktion, erhält er 3 Gold aus der Schatzkammer

3. Bewegen & Angreifen



Wählt der Spieler diese Aktion kann er mit seinen Einheiten Bewegungen und/oder Angriffe in frei wählbarer Reihenfolge durchführen:

- Einheiten werden in *eine leere* oder eine eigene angrenzende Provinz bewegt (*als eigene Provinz gelten alle Provinzen mit eigenen Einheiten*)
- Einheiten in feindlichen Provinzen angreifen (*als feindliche Provinzen gelten alle Provinzen mit feindlichen Einheiten*)
- Die Einheiten dort stehen lassen, wo sie sind.

a. Bewegen



Soldat: kann sich nur in eine angrenzende Provinz bewegen (*das beinhaltet seine Burg*). Danach kann er sich in seinem Zug nicht weiter bewegen oder angreifen.



Ritter: kann sich beliebig in angrenzende Provinzen bewegen (*das beinhaltet auch seine Burg aber nicht den Kilimandjora*), vorausgesetzt diese sind leer oder eigene, und beliebig viele Angriffe ausführen.



Lager: kann sich nicht bewegen



Katapult: kann sich nicht bewegen

b. Eine feindliche Provinz angreifen

Jede Einheit, mit Ausnahme des Lagers, kann eine feindliche Einheit in einer angrenzenden Provinz angreifen.

Falls es mehr als eine feindliche Einheit in einer Provinz gibt, müssen diese in der folgenden Reihenfolge angegriffen werden: Zuerst Soldaten, dann Ritter und dann Lager.



Details eines Angriffs

1. Die angreifende Einheit wird an die Grenze der Provinz gestellt, die angegriffen werden soll. So ist einfach zu sehen und nachzuverfolgen, wo angegriffen wird.

2. Der angreifende Spieler sagt dem Verteidiger, wie viel Gold er insgesamt besitzt und bietet dann geheim, indem er eine beliebige Menge seines Goldes in der geschlossenen Faust in die Tischmitte hält.

Jetzt muss der Verteidiger das Gebot des Angreifers erraten.

- Rät er richtig, schlägt der Angriff fehl: Die angreifende Einheit wird vom Spielbrett entfernt und zurück in den Vorrat des Angreifers gelegt.
- Rät er falsch, gelingt der Angriff und die Einheit des Verteidigers wird vom Spielbrett entfernt und zurück in den Vorrat des Verteidigers gelegt.

Egal wie der Angriff ausgeht, das gebotene Gold muss immer bezahlt werden!

3. Nach dem Angriff

- Befinden sich weitere feindliche Einheiten in der angegriffenen Provinz, kann der Angreifer mit seinem verbliebenen Gold weiter eine nach der anderen angreifen. Er kann sich aber auch dazu entscheiden, den Angriff zu beenden und seine Einheit zurückziehen.

• b. Wurden alle feindlichen Einheiten in der angegriffenen Provinz besiegt, muss die angreifende Einheit sich in diese Provinz bewegen. Ein Soldat beendet damit seinen Zug, ein Ritter kann sich weiter bewegen und angreifen.

Fähigkeiten der Einheiten beim Angriff



Soldat: Kann nur eine angrenzende Provinz angreifen

Doppelte Verteidigung: Manche Provinzen und Spezialfähigkeitenkarten geben einer Einheit Doppelte Verteidigung. Anstatt nur eines Rateversuchs hat ein Spieler für das Verteidigen einer Einheit mit Doppelter Verteidigung gleichzeitig zwei Rateversuche auf das Gebot des Angreifers (bspw. „Ich denke, du hast 2 oder 5 Gold geboten“). Ist eine der beiden genannten Zahlen richtig, schlägt der Angriff fehl.



Ritter: Kann unbegrenzt Angriffe durchführen. Nach einem erfolgreichen Angriff auf eine angrenzende Provinz kann er sich weiter bewegen oder angreifen bis entweder ein Angriff fehlschlägt oder der Spieler sich dazu entscheidet, aufzuhören.

Bedenke: Falls sich eine feindliche Einheit in einer Provinz befindet, kann ein Ritter sich nicht durch diese Provinz bewegen, ohne sie anzugreifen. Außerdem kann ein Ritter sich nicht in den Kilimandjora bewegen oder dort angreifen.



Lager: Kann niemals angreifen, nur verteidigen. Wird es bei einem Angriff besiegt, wurde es vom Angreifer erobert.

Ein Lager erobern: Wird ein Lager erobert, so wird es sofort durch ein Lager des Angreifers ersetzt. Falls der Angreifer kein Lager mehr in seinem Vorrat hat, wird das eroberte Lager einfach ersatzlos vom Spielbrett genommen.



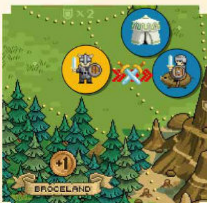
Katapult: Kann niemals verteidigen, nur angreifen. Ein Katapult kann eine angrenzende Provinz angreifen (*jedoch niemals den Kilimandjora*).

- Befindet sich das Katapult selbst im Kilimandjora, kann es bis zu zwei Provinzen weit angreifen, also auch Burgen direkt angreifen.
- Ein Katapult zerstört alle Einheiten in einer feindlichen Provinz. (*Sie werden sofort in den Vorrat des Verteidigers zurück gelegt. Feindliche Lager und Katapulte können nicht erobert werden*).
- Greift ein Katapult eine Burg an, kann es nur Einheiten zerstören, die dauerhafte Garnison einer Burg kann es nie zerstören (*durch den Angriff eines Katapults allein kann also keine Burg eingenommen werden*).

Wichtig: Jedes Katapult kann nur ein Mal angreifen und wird danach zurück in den Vorrat des Spielers gelegt.

Ein Katapult erobern: Ein Katapult kann sich nicht verteidigen und gilt automatisch als erobert, sobald eine feindliche Einheit sich (*nach dem erfolgreichen Angriff auf alle anderen Einheiten in derselben Provinz*) in seine Provinz bewegt. Wird ein Katapult erobert, so wird es sofort durch ein Katapult des Angreifers ersetzt. Falls der Angreifer kein Katapult mehr in seinem Vorrat hat, wird das eroberte Katapult einfach ersatzlos vom Spielbrett genommen

Wichtig: Ein erobertes Katapult kann vom Angreifer nicht im selben Zug, in dem es erobert wurde, benutzt werden.



Der gelbe Soldat greift den blauen Ritter an...



... sein Angriff ist erfolgreich und die blaue Einheit wird entfernt. Dann greift er das Lager an...



... und sein Angriff ist erfolgreich. Der gelbe Soldat betritt die Provinz...



... und das Lager ist erobert und wird mit einem gelben Lager ersetzt...

Dauerhafte Garnison einer Burg: Jede Burg hat eine dauerhafte Garnison, die nicht von einer Einheit dargestellt wird, aber immer präsent ist. Jedes Mal wenn eine Burg angegriffen wird, wird sie zunächst von den Einheiten verteidigt, die auf ihr platziert wurden. Nachdem diese besiegt wurden, verteidigt die dauerhafte Garnison ein Mal die Burg.



Burg: Wird eine Burg angegriffen, haben alle Soldaten und Ritter in der Burg Doppelte Verteidigung und sobald sie besiegt wurden, hat die dauerhafte Garnison der Burg auch eine letzte Doppelte Verteidigung: *(Katapulte verteidigen nie und werden bei der Verteidigung der Burg ignoriert)*

Vergesst die Veränderungen an den Regeln durch Spezialfähigkeitenkarten nicht!

4. Einkommen



Sobald alle Aktionskarten gespielt wurden, geht es mit der Einkommensphase weiter.

Jeder Spieler erhält aus der Schatzkammer:

- 1 Gold für jedes eigene Lager auf dem Spielplan
- 1 Gold für jede Provinz auf dem Spielplan mit + 1 Gold, welche sie besitzen
- Gold entsprechend den eigenen Spezialfähigkeitenkarten

+1 Gold pro Lager



+1 Gold wenn du diese Provinz besetzt



5. Wechsel der Jahreszeiten



Der Jahreszeitenmarker wird auf der Jahreszeitenkarte um ein Feld nach unten bewegt und die nächste Jahreszeit beginnt

Winter

Anders als in den vorherigen Jahreszeiten wählen die Spieler nun gleichzeitig zwei Aktionskarten *(anstatt einer)*.

Der Startspieler deckt seine beiden Aktionskarten zeitgleich auf und handelt diese direkt nacheinander ab. Die Reihenfolge, in welcher die beiden Karten abgehandelt werden, entscheidet er dabei frei.

Alle Effekte der ersten Aktion müssten durchgeführt und beendet werden, bevor die zweite Karte abgehandelt wird. Es ist nicht erlaubt, die Effekte der beiden Karten zu mischen. Anschließend kommen nacheinander die anderen Spieler an die Reihe.



Wichtig: Falls keine Möglichkeit besteht, dass der letzte Spieler im Winter das Spiel selbst noch gewinnt, entfällt sein Zug. *(So kann er nicht als Königsmacher den Sieger bestimmen)*

DAS SPIELENDE

Ein Spiel EPIX kann auf zwei Arten enden:

1. Wenn ein Spieler eine feindliche Burg erobert, gewinnt er sofort das Spiel.
Um eine Burg zu erobern, muss er *(nachdem er alle Einheiten auf der Burg besiegt hat)* die dauerhafte Garnison der Burg besiegen.
2. Hat am Ende des Winters kein Spieler eine feindliche Burg erobert gewinnt der Spieler, der die meisten Provinzen hält.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

ÜBERSICHT

SOLDAT



• Rekrutierungskosten _____



• Bewegt sich in 1 angrenzende Provinz _____



• Kann 1 angrenzende Provinz angreifen _____



• Verteidigt sich selbst (Doppelte Verteidigung im Kilimandjora)

KATAPULT



• Rekrutierungskosten _____



• Bewegt sich nicht _____



• Zerstört alle Einheiten in einer Provinz (jedoch nicht die dauerhafte Garnison einer Burg) _____



• Vom Kilimandjora aus kann es 2 Provinzen weit angreifen (jede Burg)

• Kann die Dauerhafte Garnison einer Burg nicht angreifen

• Kann Einheiten im Kilimandjora nicht angreifen

• Wird nach dem Angriff entfernt



• Verteidigt sich nicht

• Kann von einem feindlichen Soldaten oder Ritter erobert werden (aber von diesem erst ab der darauffolgenden Runde genutzt werden)

BURG



• Lager können hier nicht platziert werden

• Soldaten und Ritter haben Doppelte Verteidigung _____



• Die Dauerhafte Garnison ist immer präsent und hat Doppelte Verteidigung _____



• Hier platzierte Katapulte verteidigen nicht

• Um eine Burg zu erobern muss man jede Einheit der Burg und anschließend deren Dauerhafte Garnison besiegen.

RITTER



• Rekrutierungskosten _____



• Kann sich in mehrere Provinzen bewegen _____



• Kann mehrere Provinzen angreifen _____

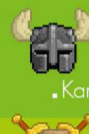


• Kann den Kilimandjora weder betreten noch angreifen _____



• Verteidigt sich selbst

LAGER



• Rekrutierungskosten _____



• Kann nicht in einer Burg platziert werden



• Bewegt sich nicht _____



• Greift nicht an _____



• Verteidigt sich selbst (Doppelte Verteidigung in Kilimandjora)

• Kann von einem feindlichen Soldaten oder Ritter erobert werden



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold _____



KILIMANDJORA



• Soldaten und Lager haben Doppelte Verteidigung _____



• Ritter können hier nicht platziert werden _____



• Katapulte die hier platziert sind, können Burgen angreifen

• Katapulte und Ritter können Einheiten, die hier platziert wurden, nicht angreifen

LOCHMESS



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold _____



BROCELAND



• Gibt in der Einkommensphase +1 Gold _____

