

BYZANTIO

LEFTERIS IROGLIDIS, ALEXANDROS BOUGHARELIS, ANESTIS IROGLIDIS



2-4



45-60



10+

EINFÜHRUNG

Byzantio ist ein Spiel über mittelalterliche Intrigen im Nahen Osten. Spieler übernehmen Rollen als Führer der wichtigsten Dynastien im Byzanz des 11. Jahrhunderts nach Christi Geburt und intrigieren um die Nachfolge auf den kaiserlichen Thron.

Wir schreiben das Jahr 1025 und Kaiser Basileios II ist ohne Erbe in den Himmel aufgestiegen. Die Repräsentanten der wichtigsten Adelshäuser Konstantinopels ringen um Ring und Thron des Kaisers. Das Imperium ist zwischen vier Dynastien zerrissen: Zwei militärische Aristokratien aus den Provinzen (die Häuser Komnenos und Phokas) und zwei säkulare städtische Adelshäuser (die Häuser Doukas und Aggelos).

Es ist ein fruchtloser und kleinlicher Streit, in dem sich jede Familie dagegen sträubt, den Thron einer anderen zu überlassen, und so beginnt der Wettlauf um Einfluß. Nächster Kaiser wird der sein, der von den wohlhabenden Städten des Imperiums unterstützt wird. Jeder Mächtegernnachfolger hebt das Banner seiner Dynastie und beginnt den Kampf um die Städte, die ihm den Thron sichern werden.

Möge der rechtmäßige Erbe gewinnen!

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	1
NEKKEN	1
SPIELKOMPONENTEN	2
SPIELAUFBAU	3
SPIELABLAUF	4
AKTIONEN	4
SPIONAGE	6
EREIGNISSE UND NATURKATASTROPHEN	6
SPIELLENDE UND WERTUNG	8

NEKKEN

Nekken ist die Umsetzung des Spiels in einer Fantasyumgebung und nutzt die gleichen Spielkomponenten wie Byzantio. Durch einfaches Wenden des Spielplans auf die Rückseite ermöglicht Nekken ein anderes Spielerlebnis – letztlich erlaubt es den Spielern zwei Spiele in einem zu haben.

Vier Stämme lebten in Frieden für über 3000 Jahre ungeachtet des gegenseitigen, alten Hasses. Im gemeinsamen Zusammenleben in der Hauptstadt Nekken vergaßen sie langsam ihre Angst vor dem großen Vulkan, der sich über die Metropole erhob.....bis er ausbrach. Gezwungen ihre Heimat zu verlassen breiten die Stämme sich über den Kontinent aus, immer umgeben von Gefahren von vielen Seiten, während sie versuchen, neue Kolonien zu gründen. Auch der alte Hass erwachte erneut und nun kämpfen die Stämme um das Überleben. Sie sind jedoch immer noch aufeinander angewiesen und so bildet sich im Schatten der sengenden Hitze des Vulkans ein neuer, kalter Krieg.

In Nekken übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Stammesführers und versucht, sich durchzusetzen und der Herrscher dieser neuen Gesellschaft zu werden. Das Ziel ist es, Prestige durch die Gründung neuer, prächtiger Städte zu erwerben. Dies erfolgt durch den Einsatz von Aktionen, um die Führer auf der Karte zu bewegen, zu erkunden, neue Städte zu gründen und durch den Verrat von Freunden mit dem gleichen Ziel. Hoffentlich will kein anderer Führer sich an der gleichen Stelle ansiedeln.

SPIELKOMPONENTEN

1x DOPPELSEITIGER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 25 Provinzen aufgeteilt, die 34 Städte beinhalten. Es gibt zwei Arten von Städten: die historischen Provinzhauptstädte (großes Stadtsymbol) und die unbedeutenderen Städte des Imperiums (kleines Stadtsymbol). Es gibt keinen funktionalen Unterschied zwischen den Städten während des Spiels. Die Unterscheidung ist nur von Bedeutung bei Spielen mit 2 oder 3 Spielern, da dann nur die historischen Provinzhauptstädte (großes Stadtsymbol) verwendet werden.

Provinzen sind unterteilt durch Provinzgrenzen und Seestraßen verbinden einige Provinzen über die Gewässer des östlichen Mittelmeeres. Die aufgedruckten Zahlen dienen der Festlegung, wo Ereignisse stattfinden.

Es gibt eine Zeitschiene, mit deren Hilfe die Spieler die Anzahl der Spielrunden im Auge behalten können.

Der Nekkenspielplan ist auch in Regionen aufgeteilt, aber es gibt keine Städte. Es gibt auch keine Meere und die Zeitschiene ist kürzer. Die Region mit dem Vulkan hat außer dem Startfeld für alle Stammesführer keine weitere Funktion im Spielverlauf.



9x EREIGNIS- & NATURKATASTROPHENPLÄTTCHEN

Diese Plättchen werden auf der Zeitschiene platziert um die erste Runde, die Ereignisse während des Spiels und die Schlußrunde zu markieren.



1x ACHTSEITIGER WÜRFEL

Dieser Würfel wird verwendet für die Aktionen Bestechung, Diplomatie und Exil. Der Spieler, der diese Aktionen durchführen möchte, wirft den Würfel. Ein Ergebnis von 5 – 8 ist erfolgreich, während ein Wurf von 1 – 4 nicht erfolgreich ist. Der Würfel wird außerdem für die Bestimmung der Zugreihenfolge und für die jährlichen Ereignisse verwendet.



4x THRONANWÄRTERFIGUREN

Die Thronanwärterfiguren jedes Spielers können auf dem Spielplan über Provinzen gezogen werden, die durch eine Grenze getrennt sind oder die durch eine Seestraße verbunden sind. Die Thronanwärterfiguren werden nie in Städten platziert.



1x NOTIZBLOCK & 4x STIFTE

Der Notizblock und die Stifte werden den Spielern zur Verfügung gestellt, um ihre Ziele zu Beginn des Spiels, ihre Aktionen während dem Spiel und die Wertung am Ende des Spiels festzuhalten.



40x GARNISONSFIGUREN

Garnisonsfiguren werden auf den Städten platziert.



1x ZEITSCHIENENMARKER

Der Zeitschiennenmarker wird verwendet, um die Anzahl der Spielrunden zu verfolgen.



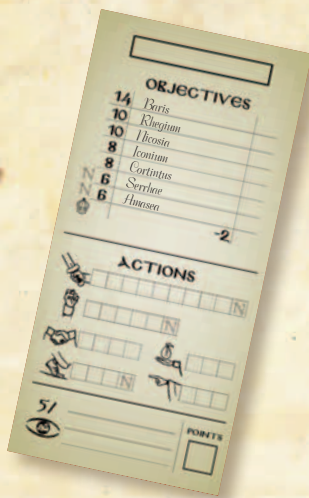
SPIELAUFRAU

1. Die Spieler wählen ihre Dynastien und jeder Spieler erhält die folgenden Teile:

- 1 Thronanwärterfigur
- 10 Garnisonsfiguren
- 1 Notizblockblatt und 1 Stift

2. Jeder Spieler notiert auf dem Zettel die Namen der 7 Städte, jede von einer unterschiedlichen Provinz, die er am Ende des Spiels kontrollieren möchte. Die Zahlen auf der linken Seite repräsentieren die Rangfolge der Bedeutung der Stadt für den jeweiligen Spieler. Die Stadt an oberster Stelle ergibt die meisten Punkte.

3. Dann falten die Spieler ihr Blatt in der Mitte, so dass die Mitspieler die Namen der Städte nicht lesen können und platzieren das Blatt vor sich.



4. Die Spieler nehmen ihre 10 Garnisonsfiguren. Diese stellen ihren Vorrat dar. Dann stellen sie ihre Thronanwärterfigur in deren jeweilige Heimatprovinz, auf der Karte durch das jeweilige Wappen gekennzeichnet:

- Der Thronanwärter Aggelos:
- Der Thronanwärter Komnenos:
- Der Thronanwärter Doukas:
- Der Thronanwärter Phokas:

5. Jedes der Ereignisplättchen wird auf der vorgesehenen Position auf der Zeitschiene platziert (siehe Ereignisse & Naturkatastrophen).

6. Um die Spielerreihenfolge festzulegen wird der 8 – seitige Würfel geworfen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis beginnt.

7. Der Zeitschienenmarker wird auf das erste Feld der Zeitschiene gelegt. Das Spiel kann nun beginnen.



NEKKEN: SPIELAUFRAU

Jeder Spieler wählt einen der vier Stämme (Racan, Hunder, Anicarn und Heran), nimmt 9 Kolonisten (Byzantio : Garnisonsfiguren) und eine Stammesführerfigur (Byzantio : Thronanwärterfigur).

In einem Spiel mit zwei oder drei Spielern trägt der Spieler auf seinem Notizzettel die Namen der sechs Regionen ein, die das Ziel seines Kampfes ums Überleben sein werden. In einem Spiel mit vier Spielern trägt jeder Spieler nur fünf Regionen ein.

Während des Spieles gibt es nur drei Ereignisse (siehe Ereignisse & Naturkatastrophen).

Alle Spieler platzieren ihre Stammesführerfigur in der Region Nekken, die den Vulkan enthält. In dieser Region beginnt das Spiel. Hat ein Spieler die Region Nekken nach seinem ersten Zug verlassen, darf er sie nicht mehr betreten. Kein Spieler darf Kolonistenfiguren in dieser Region platzieren.



runde Felder



NEKEM: KOLONIALISIERUNG (9)



NEKEM: GRÜNDUNG (5)



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 30 Runden. Jeder Spieler kann in jeder Runde nur eine Aktion durchführen. Nach Durchführung dieser Aktion notiert der Spieler die Zahl der Runde, in der er die Aktion durchgeführt hat, indem er die Nummer der Runde in das entsprechende Kästchen auf seinem Blatt vermerkt.

AKTIONEN

Jeder Spieler kann nur eine bestimmte Anzahl von Aktionen im Spiel durchführen und geübte Spieler werden bereits im Vorfeld planen, welche Aktionen sie in welchen Runden durchführen wollen.

Die Spieler nutzen die Aktionen um die Unterstützung der imperialen Provinzen durch Platzierung loyaler Truppen als Garnisonen in den Städten zu erlangen. Sie wetteifern um die Erlangung des meisten Einflusses und der größten Gefolgschaft bei Spielende.

Kein Spieler darf mehr als zwei Garnisonsfiguren in einer Stadt haben, die Höchstzahl an Garnisonsfiguren in einer Stadt ist vier.



FELDZUG (10) DIE VORHERSAGE EDLER MACHT

Die Aktion Feldzug erlaubt es dem Spieler, den Thronanwärter zu bewegen, eine Garnison einzusetzen und eine gegnerische Garnison zu entfernen.

Beim Feldzug muß die Figur des Thronanwärters in eine benachbarte Provinz versetzt werden, entweder durch Überschreiten einer Provinzgrenze oder über eine Seestraße. Der Spieler kann dann eine Garnison in einer der Städte der Provinz verschieben, in die die Thronanwärterfigur versetzt wurde.

Ist in einer Stadt bereits eine Garnisonsfigur des aktiven Spielers vorhanden, so kann er keine weitere Garnisonsfigur dort platzieren bis eine Garnisonsfigur eines Mitspielers dort ebenfalls platziert wurde.

Ist in einer Stadt neben der Garnisonsfigur des aktiven Spielers eine andere Garnisonsfigur vorhanden, so kann der aktive Spieler dort eine zweite Garnison platzieren und die Garnison des Mitspielers entfernen. Diese geht zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers. Sind Garnisonen mehrerer Mitspieler in einer Stadt vorhanden, so kann der aktive Spieler wählen, welche Garnison er entfernt.



MUSTERUNG (6) NIEMAND STREITET MIT DER STAHLSPITZE EINES SPEERES

Die Aktion Musterung erlaubt es dem Spieler, eine Garnison einzusetzen ohne die Thronanwärterfigur zu bewegen.

Bei der Musterung wird die Thronanwärterfigur des Spielers nicht in eine benachbarte Provinz versetzt. Der Spieler kann eine Garnisonsfigur in einer Stadt der Provinz platzieren, in der sich die Thronanwärterfigur gerade befindet.

Ist in einer Stadt bereits eine Garnisonsfigur des aktiven Spielers vorhanden, so kann er keine weitere Garnisonsfigur dort platzieren bis eine Garnisonsfigur eines Mitspielers ebenfalls dort platziert wurde.

Bei der Aktion Musterung werden keine Garnisonen anderer Spieler entfernt.



VERHANDLUNG (4)

DIPLOMATIE IST EINE ANDERE FORM DER KRIEGSFÜHRUNG

Die Aktion Verhandlung erlaubt es dem Spieler Garnisonen mit einem anderen Spieler zu tauschen.

Bei der Verhandlung wählt der Spieler eine eigene und eine gegnerische Garnison aus. Diese Garnisonen müssen in unterschiedlichen Städten stehen. Der aktive Spieler bietet dann den Austausch dieser beiden Garnisonen an.

Wenn der Gegner den Tausch akzeptiert, wird dieser sofort ausgeführt und der Zug des aktiven Spielers ist beendet.

Akzeptiert der Gegner den Tausch nicht, würfelt der aktive Spieler den 8-seitigen Würfel. Bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 wird der Austausch ausgeführt, bei 1 – 4 nicht.

Ist die Thronanwärterfigur des aktiven Spielers in der Provinz, in der sich die Stadt mit der gegnerischen Garnison befindet, so erhält der Spieler einen + 1 Modifikator und ein Verhandlungswürfelwurf ist bereits bei einem Würfelergebnis von 4 erfolgreich. Befindet sich die gegnerische Thronanwärterfigur in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so erhält der aktive Spieler einen - 1 Modifikator und der Verhandlungswürfelwurf ist erfolgreich bei einem Würfelergebnis von 6 – 8. Befinden sich beide Thronanwärterfiguren in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so gleichen sich die Modifikatoren aus und der Verhandlungswürfelwurf ist erfolgreich bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 wie normal.

NEKEM: VERHANDLUNG (4)



VORSTOSS (4)

DIE PASSATWINDE BRINGEN MEHR ALS NUR STAUB

Die Aktion Vorstoss erlaubt es dem Spieler, die Thronanwärterfigur zu bewegen. Bei Vorstoss kann die Thronanwärterfigur in jede beliebige Provinz auf der Karte versetzt werden.



BESTECHEN (3)

GOLD KANN HÄRTER SEIN ALS STAHL

Die Aktion Bestechen erlaubt es dem Spieler eine gegnerische Garnison durch eine der eigenen des Spielers zu ersetzen.

Beim Bestechen wählt der Spieler eine der gegnerischen Garnisonen auf dem Spielplan aus. Der aktive Spieler würfelt den 8-seitigen Würfel. Bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 wird die Bestechung erfolgreich, bei 1 – 4 nicht.

Ist die Thronanwärterfigur des aktiven Spielers in der Provinz, in der sich die Stadt mit der gegnerischen Garnison befindet, so erhält der Spieler einen + 1 Modifikator und ein Bestechungswürfelwurf ist bereits bei einem Würfelergebnis von 4 erfolgreich. Befindet sich die gegnerische Thronanwärterfigur in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so erhält der aktive Spieler einen - 1 Modifikator und der Bestechungswürfelwurf ist bei einem Würfelergebnis von 6 – 8 erfolgreich. Befinden sich beide Thronanwärterfiguren in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so gleichen sich die Modifikatoren aus und der Bestechungswürfelwurf ist bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 wie normal erfolgreich.

Ist er erfolgreich, ersetzt der aktive Spieler die gegnerische Garnison mit einer eigenen und gibt die gegnerische Garnison dem jeweiligen Spieler für dessen Vorrat zurück.

Die Aktion Bestechen kann nicht von einem Spieler gewählt werden, der keine Garnisonsfiguren im eigenen Vorrat hat.

NEKEM: ERFORSCHEN (3)



NEKEM: BESTECHEN (3)



NEKEM: VERTREIBEN (3)



VERTREIBEN (3) DIESES IMPERIUM IST ZU KLEIN FÜR UNS ALLE

Die Aktion Vertreiben erlaubt es dem Spieler, eine gegnerische Garnison vom Spielplan zu entfernen.

Beim Vertreiben wählt der Spieler eine gegnerische Garnison auf dem Spielplan aus. Der aktive Spieler würfelt den 8 – seitigen Würfel. Bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 ist die Vertreibung erfolgreich, bei 1 – 4 nicht.

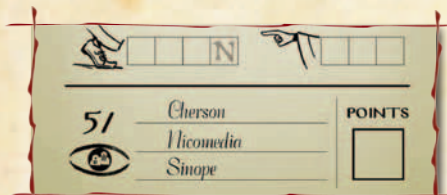


Ist die Thronanwärterfigur des aktiven Spielers in der Provinz, in der sich die Stadt mit der gegnerischen Garnison befindet, so erhält der Spieler einen + 1 Modifikator und ein Vertreibungswürfelergebnis ist bereits bei einem Würfelergebnis von 4 erfolgreich. Befindet sich die gegnerische Thronanwärterfigur in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so erhält der aktive Spieler einen - 1 Modifikator und der Vertreibungswürfelergebnis ist bei einem Würfelergebnis von 6 – 8 erfolgreich. Befinden sich beide Thronanwärterfiguren in der Provinz mit der gegnerischen Garnison, so gleichen sich die Modifikatoren aus und der Vertreibungswürfelergebnis ist bei einem Würfelergebnis von 5 – 8 wie normal erfolgreich.

Ist er erfolgreich, entfernt der aktive Spieler die gegnerische Garnison und gibt sie dem jeweiligen Spieler für dessen Vorrat zurück.

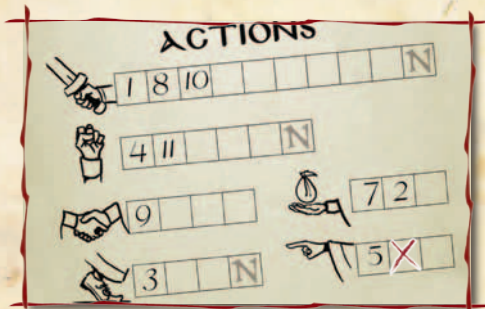


SPIONAGE



Während des Spiels sollten die Spieler die gegnerischen Bemühungen um die Erlangung des Throns im Auge behalten. Die wichtigste Zielstadt des Gegners korrekt zu erraten hat wesentliche strategische Bedeutung und kann den Thronerben bestimmen. Jeder Spieler muss abschätzen, welche Stadt die wichtigste Zielstadt jeden Gegners ist und dies am Ende des Spiels auf dem Notizzettel notieren.

EREIGNISSE UND NATURKATASTROPHEN



Während des Spiels wird eine Folge von Ereignissen stattfinden. Diese spiegeln sowohl die unruhige Geschichte des byzantinischen Imperiums als auch einige Naturkatastrophen wieder. Diese Ereignisse finden an feststehenden Zeitpunkten im Verlauf des Spieles statt, wie die Rundenzahl des jeweiligen Ereignisses angibt.

Während der Ereignis/Naturkatastrophenrunden werden keine normalen Aktionen durchgeführt – in diesen Runden werden nur die Ereignisse abgewickelt.

Nach der Abwicklung jedes Ereignisses müssen die Spieler eine Aktion ihrer Wahl auf ihrem Notizzettel austreichen. Diese Aktion steht für den Rest des Spiels nicht zur Verfügung.



RUNDE 6 ERDBEBEN

Die Spieler würfeln den Würfel einmal, um die Provinzen zu bestimmen, in denen das Erdbeben zuschlägt.

Alle Spieler mit Garnisonsfiguren in den Provinzen mit der gewürfelten Nummer müssen sofort alle Garnisonsfiguren aus allen Städten der betroffenen Provinz entfernen.



RUNDE 12 HUNGERSNOT

Die Spieler würfeln den Würfel einmal, um die Provinzen zu bestimmen, in denen eine Hungersnot ausbricht.

Alle Spieler mit Garnisonsfiguren in den Provinzen mit der gewürfelten Nummer würfeln erneut um zu bestimmen, ob ihre Garnisonen die Hungersnot überleben.

Wenn eine Provinz mehrere Garnisonen unterschiedlicher Spieler enthält, dann würfelt jeder Spieler in Zugreihenfolge den Würfel für jede einzelne Garnison separat.

Bei einem Würfelerggebnis von 5 – 8 überleben die Garnisonen und die Garnisonsfiguren die dem Spieler gehören, der gewürfelt hat, verbleiben auf dem Spielfeld.

Bei einem Würfelerggebnis von 1 – 4 verhungern die Garnisonen und die Garnisonsfiguren die dem Spieler gehören, der gewürfelt hat, werden vom Spielfeld entfernt und kehren zurück in den Vorrat des jeweiligen Spielers.

Ist die Thronanwärterfigur des aktiven Spielers in der betroffenen Provinz, so erhält der Spieler einen + 1 Modifikator und die Garnison überlebt bereits bei einem Würfelerggebnis von 4.



RUNDE 18 NACHFOLGE DES PATRIARCHEN

Das bedeutsame Ereignis eines Wechsels im kirchlichen Status Quo erlaubt es den Spielern, sich das Chaos zu Nutze zu machen und ihre Ziele zu ändern.

Die Spieler können den Namen einer der sieben Städte ändern, die sie zu Beginn des Spiels ausgewählt hatten. Falls sie sich dazu entschließen, streichen sie auf ihrem Blatt eine Stadt aus und wählen eine andere. Den Namen dieser Stadt schreiben sie auf ihrem Blatt unterhalb der anderen Städte und weisen ihr die gleiche Anzahl Punkte zu wie der aufgegebenen Stadt. Am Ende des Spieles werden von den Punkten für diese Stadt jedoch zwei Punkte wieder abgezogen.

Die neu gewählte Stadt muss nicht in der gleichen Provinz sein wie die übrigen sechs Städte.

OBJECTIVES	
14	Boris
10	Khegnum
10	Phocast
8	Icontium
8	Coartinus
6	Serrhos
6	Amesien
10	Cherson
-2	
ACTIONS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
5/	POINTS



RUNDE 24: PEST

Die Spieler würfeln den Würfel einmal, um die Provinzen zu bestimmen, in denen die Pest ausbricht.

Alle Spieler mit Thronanwärterfiguren in den Provinzen mit der gewürfelten Nummer müssen sofort die Thronanwärterfigur aus der betroffenen Provinz entfernen und in eine andere Provinz versetzen lassen. Der Spieler zur Linken des betroffenen Spielers fällt die Entscheidung und versetzt die Thronanwärterfigur in eine beliebige andere Provinz auf dem Spielplan.

NEKKEIN EREIGNISSE

Das Erdbeben findet in Runde sechs statt und hat die gleichen Effekte wie in Byzantio. *Das Land erbebte und das einzige, was bleibt wie immer ist der Fluss der Lava, immer gleichartig fließend vom zerbrochenen Berg.*

Die Pest bricht in Runde 13 aus und hat die gleichen Effekte wie in Byzantio.

Nomaden, die zur Sicherheit zusammenbleiben, sind der beste Weg für die Krankheit, Dich zu finden und zu töten.

Die Prophezeiung findet in Runde 20 statt und hat die gleiche Wirkung wie die Nachfolge des Patriarchen in Byzantio.

Die Hohepriester von Nekken wollten die Stadt nicht verlassen und sendeten immer weitere Boten, um die Stämme von ihren Plänen abzubringen und dadurch den heiligen – oder auch für manche verfluchten – Berg zu besänftigen.

VARIANTE

Für ein anspruchsvolleres Spiel werden die Ereignisplättchen gemischt und verdeckt auf die Ereignisfelder der Zeitschiene gelegt. Sie werden erst aufgedeckt, wenn die jeweilige Runde erreicht ist.

SPIELLENDE UND SIEGPUNKTERMITTLUNG

Das Spiel endet nach der 30. Runde. Dann decken alle Spieler den verdeckten Teil ihrer Notizzettel auf und offenbaren ihre Zielstädte und ihre Annahmen für die wichtigste Zielstadt ihrer Gegner.

- Zur Belohnung für ihre Fähigkeiten im Spionagebereich erhalten die Spieler fünf Punkte für jede korrekt erratene wichtigste Zielstadt eines Gegners.

Die Spieler ermitteln dann wer die jeweiligen Zielstädte kontrolliert und bestimmen, in Abhängigkeit vom Umfang der Kontrolle, wieviele Punkte jede Stadt ergibt.

Ein Spieler erhält nur Punkte für eine Stadt, die auf seinem Notizzettel notiert ist. Es kann daher vorkommen, dass ein Spieler eine Stadt kontrolliert, aber keine Punkte dafür erhält, weil sie nicht als Zielstadt eingetragen war. Durch die Kontrolle der Stadt entgehen jedoch den anderen Spielern, die diese Stadt als Zielstadt angegeben hatten, die Punkte für diese Stadt.

Jeder Spieler ermittelt die Punkte, die er für die vom ihm notierten Städte erhält wie folgt:

- Hat ein Spieler die meisten Garnisonen in einer Stadt, so hat er die volle Kontrolle über die Stadt und erhält die volle Punktzahl.
- Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl von Garnisonen in einer Stadt, so erhält jeder die Hälfte der Punkte, die er bei völliger Kontrolle erhalten hätte.
- Haben drei Spieler die gleiche Anzahl von Garnisonen in einer Stadt, so erhält jeder zwei Punkte für diese Stadt.
- Haben vier Spieler die gleiche Anzahl von Garnisonen in einer Stadt, so erhält niemand Punkte für diese Stadt.

Die Spieler ermitteln dann ihre Gesamtpunktzahl, indem sie zu den Punkten für ihre Zielstädte ihre Spionagepunkte dazu addieren. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Kaiser gekrönt und der Herrscher einer neuen glorreichen Dynastie, die für 1000 Jahre regieren wird!

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der in der Zugreihenfolge vorne ist das Spiel und den Thron.

DANKSAGUNG

Die Designer möchten Byzantio/Nekken ihren Familien und jedem auf der Welt widmen, der Brettspiele liebt.

Spieldesigner: Lefteris Iroglidis, Alexandros Boucharelis, Anestis Iroglidi

Illustration: Mateusz Bielski, Chrisi Giannopoulou, Jukka Höysniemi

Grafikdesign: Maciej Mutwil

Regelbearbeitung: Corrie und Todd Walden

Regelübersetzung: Ellh Karlazous – Gaston & Pierre Gaston (Französisch), Susanne Hirche & Rainer Winstel (Deutsch)

Entwicklung LudiCreations

Vielen Dank an Richard Ham, Jeff King, Scott Morris, Lance Myxter, Jordan Scott und Ignacy Trzewiczek.

Die Designer möchten außerdem Charalambos Alatas, Nikos Chondropoulos, Konstantinos Demertzidis, Giannis Dimitrousis, George Gelastopoulos, Michael Karatsoris, Christos Mallis, Olga Mavrofridi, Stefanos Mikertzis, Kosmas Rokos, Vangelis Simeonidis, Giannis Sofianopoulos, Spyros Stavropoulos, George Tigkas, Konstantinos Toulikanoglou, Sotiris Tsantilas, Dimitris Vasiadis, Manos Velivassakis und Vangelis Velles für die Testrunden und ihren Beitrag bei Entwicklung des Spiels danken.

Der Verleger möchte dieses Spiel Anniina widmen, die nie aufhört, die Welt mit ihrer Güte zu erstaunen.



Gesamtpunktzahl