

Kampftabelle

	Angriffswürfel	Verteidigungswürfel	Ergebnis (eine 5 und 6 sind immer Treffer)
Feldschlacht	<ul style="list-style-type: none"> • 1 pro Einheit (einschließlich Kavallerie) • pro Schlachtwert des besten Anführers 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 pro Einheit (einschließlich Kavallerie) • 1 pro Schlachtwert des besten Anführers • 1 zusätzlicher Würfel als Verteidiger 	<ul style="list-style-type: none"> • Gewinner basiert auf der Anzahl der erzielten Treffer • Verteidiger gewinnt bei gleicher Anzahl • Pro Treffer wird 1 Einheit eliminiert • Sind beide Seiten eliminiert, behält die Seite, die mehr Würfel einsetzte (oder bei Gleichstand der Verteidiger), 1 Einheit • Anführer gefangen genommen, wenn seine Seite eliminiert wurde
Belagerungsangriff	<ul style="list-style-type: none"> • Keine verteidigenden Landeinheiten: 1 pro Einheit (ausschließlich Kavallerie) • Bei 1 oder mehr verteidigenden Landeinheiten (selbst Kavallerie): 1 pro 2 Einheiten (ausschließlich Kavallerie); Aufrunden (z.B. 3 Einheiten = 2 Würfel; 5 Einheiten = 3 Würfel) • 1 pro Schlachtwert des besten Anführers 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 pro Einheit (ausschließlich Kavallerie) • 1 pro Schlachtwert des besten Anführers • 1 zusätzlicher Würfel als Verteidiger 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfolgreich, wenn der Angreifer mindestens 1 Treffer erzielt hat, kein Verteidiger verbleibt und ein Angreifer überlebt • Erfolgreich: Angreifer übernimmt die Kontrolle, belagerte Armeeführer gefangen genommen, belagerte Seeeinheiten auf den Spielrundenanzeiger • Nicht erfolgreich: Hat der Belagerer immer noch mehr Landeinheiten als der Verteidiger, geht die Belagerung weiter. Ansonsten ist sie aufgehoben und die angreifenden Einheiten ziehen sich zurück
Seegefecht	<ul style="list-style-type: none"> • 1 pro Corsair oder Galeere im Atlantic-Seegebiet • 2 pro Galeere im Mediterranean-Seegebiet • 2 pro Galeone oder race-built-Galeone • 2, 4, oder 8 Würfel für die spanische Armada • 1 pro Schlachtwert des besten Anführers 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 pro Corsair oder Galeere im Atlantic-Seegebiet • 2 pro Galeere im Mediterranean-Seegebiet • 2 pro Galeone oder race-built-Galeone • 2, 4, oder 8 Würfel für die spanische Armada • 1 pro Schlachtwert des besten Anführers • 1 zusätzlicher Würfel als Verteidiger 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Seite, die die größere Anzahl an Treffern erzielt, gewinnt (wenn sie nicht eliminiert wird) • Verteidiger gewinnt bei gleicher Anzahl • Für je 2 Treffer wird 1 Galeere, Galeone, race-built-Galeone oder spanischer Armada-Level eliminiert (wird zuerst angewendet) • Pro Treffer wird danach 1 Corsair eliminiert • Bleiben ungerade Treffer beim Verlierer, wird eine zusätzliche Einheit eliminiert • Sind beide Seiten eliminiert, siehe Feldschlacht • Wurde seine Seite eliminiert, lege den Anführer auf den Spielrundenanzeiger
Piraterie, Europakarte	<ul style="list-style-type: none"> • Basis: 1 Würfel, wenn nur 1 Seeinheit in der Zone oder nur 1 Hafen des Zielspielers in der Zone; ansonsten 2. Berechne nach dem Wurf des Verteidigers • Bonus: 1 pro Piraterie-Wert des Anführers 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 pro Seegeschwader in der Zone (wenn Corsairs eine Macht zum Ziel nehmen, die nicht mit den Osmanen im Krieg ist) • 1 pro Seegeschwader in angrenzendem Hafen oder Zone • 1 pro Festung, die an die Zone angrenzt • 1, wenn Malteser an osmanische Piraterie angrenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verteidiger würfelt zuerst. Jeder Treffer eliminiert 1 Corsair. Pro 2 verbleibenden Treffern wird 1 angreifende Seeinheit eliminiert (runde Verluste auf) • Für jeden Angreifertreffer muss die Zielmacht: <ol style="list-style-type: none"> (a) 1 Seeinheit in oder angrenzend zur Zone eliminieren (b) 1 Karte zufällig aus der Hand ziehen lassen (c) 1 Piraterie-SP abtreten (d) die angrenzende spanische Armada um 1 Level reduzieren • Treffer müssen gleichmäßig zwischen gültigen Prämien verteilt werden
Piraterie, Weltkarte	<ul style="list-style-type: none"> • Basis: 1 Würfel, wenn Kapitän verletzt ist oder nur 1 Zielspielersiedlung in der Zone ist; ansonsten 2 Würfel. Wird nach dem Verteidiger-Wurf berechnet • Bonus: 1 pro Piraterie-Wert des Kapitäns oder Anführers 	<ul style="list-style-type: none"> • Portugal: 1 Würfel für jede portugiesische Siedlung in der Zone • Spanien: 1 pro Patrouille oder Festung in der Zone 	<ul style="list-style-type: none"> • Verteidiger würfelt zuerst. Der erste Treffer verletzt den Kapitän, der zweite eliminiert ihn aus dem Spiel • Für jeden Angreifertreffer muss die Zielmacht: <ol style="list-style-type: none"> (a) 1 Patrouille in der Zone eliminieren (b) 1 Schatz zusprechen (c) 1 Piraterie-SP abtreten • Treffer müssen gleichmäßig zwischen gültigen Prämien verteilt werden • Spanien kann Schätze von zufälligem Ziehen zurückhalten, wenn es eine Festung in der Zone hat

Spielrundenabfolge

# Phase	Abschnitt
1 Karten ziehen	
Neue Persönlichkeiten hinzufügen.....	8.1
Festungen und Jesuiten hinzufügen.....	8.2
Neue Karten zum Deck fügen.....	6.2
Deck mischen und Karten ausgeben.....	6.2
Abgeworfene Schätze kommen zurück in den Pool; neue Schätze werden ausgegeben, Neue Welt-Reichtümer werden überprüft.....	6.3
2 Diplomatic-Phase	
Verhandlungs-Segment	9.1
Verhandeln und Abmachungen ankündigen	
Lösegeld-Segment	9.3
Lösegeld bezahlen (1 Karte ziehen lassen), um einen gefangenen Armeeführer zurückzubekommen	
Kriegs-Segment	9.4
Erkläre neue Kriege und bezahle für sie	
3 Frühjahrsaufmarsch-Phase	10
Jede Macht platziert eintreffende Anführer, wählt eine Heimatkarte und bewegt eine Formation Landeinheiten aus der Hauptstadt zu einem kontrollierten Feld	
Zusätzliche Frühjahrsbewegungen für bestimmte Mächte:	
• Spanien platziert Eskorten für die Silberflotte	
• England ordnet Kapitäne Europa zu	
• Religiöse Präferenz des Heiligen Römischen Reichs (Runde 1)	
4 Aktionsphase	11
Die Mächte führen in dieser Reihenfolge Impulse aus, bis alle Mächte nacheinander gepasst haben: Osmanisches Reich, Spanien, England, Frankreich, HRR, Protestant	
Ein militärischer oder religiöser Sieg kann das Spiel beenden	
5 Winterphase	
Moriskan-Aufstand ausbreiten.....	20.1
Nicht verwendete Schätze abwerfen.....	20.2
Seeeinheits-Marker „Ausleihe“ entfernen.....	20.3
Anführer und Einheiten kehren zu befestigten Plätzen zurück, ggf. unterliegen sie Abnutzung. Allianzen zwischen Großmächten beenden.....	20.5
Füge 1 Regulären zu jeder kontrollierten Hauptstadt (das HRR hat weitere Optionen).....	20.6
Piraterie-Marker entfernen, spanisch/portugiesische Schätze zurückgeben.....	20.7
Spionage zurücksetzen.....	20.8
Diplomatie zurücksetzen.....	20.9
Überprüfen, ob die Katholische Liga gebildet wird.....	20.10
6 Heirats-Phase	
Heiraten ausführen.....	21.1
Prämie „jungfräuliche Königin“ vergeben.....	21.2
Adelige altern.....	21.3
7 Gönnerschafts-Phase	
Künstler bewerten.....	22.1
Wissenschaftler bewerten.....	22.2
8 Gewinnermittlungs-Phase	25.3
Vergib' SP-Prämien für die Kontrolle über Paris und Mitteleuropa	
Überprüfe, ob es einen Gewinner gibt. Wenn nicht, wird der Spielrundenmarker vorgezogen, eine neue Runde beginnt	