

Herrscher von Valanor

Spielerhandbuch

Programmversion 3.02 · Windows, Linux, Android und Browser



Ein Echtzeit-Strategiespiel um Siedlungen, Handel, Seefahrt
und Krieg auf dem Kontinent Valanor

(C) MaBi RKS5 KFD

Inhaltsverzeichnis

Über dieses Handbuch	4
1 Die Welt Valanor	5
1.1 Ziel des Spiels	5
1.2 Ablauf einer Partie im Überblick	6
1.3 Gelände	6
1.4 Spielfeldgrößen	8
2 Ortschaften	9
2.1 Ausbaustufen	9
2.2 Rohstoffe und Vorräte	10
2.3 Einwohner, Wachstum und Ernährung	10
2.4 Gebäude	11
2.5 Automatischer Gebäudebau und Bauvorgaben	11
2.6 Seuchen und Flüchtlinge	12
2.7 Ruinen	13
2.8 Befestigungen	13
2.9 Kampfschäden und Wiederaufbau	15
2.10 Verwüstete Felder und Weiden	16
2.11 Katapulte	16
3 Truppen und Kampf	19
3.1 Einheiten	19
3.2 Rekrutieren und Demobilisieren	19
3.3 Kampfregeln	20
3.4 Zustands- und Fortschrittsbalken	22
3.5 Truppen entsenden und befehligen	23
4 Militärische Anlagen und Erzminen	24
4.1 Grenzwachen, Hilferuf und Wiederbesetzung	25
5 Wege: Straßen, Pfade und Brücken	27
5.1 Straßen	27
5.2 Pfade	27
5.3 Brücken	28
5.4 Sperren, Zerstörung und Reparatur	28
6 Handel, Versorgung und Transporte	30
6.1 Handelszüge	30
6.2 Überfälle und Kapern	31
6.3 Automatischer Warenausgleich und Versorgung	32
7 Ausbreitung: Siedler, Flüchtlinge und Kolonien	33
8 Seefahrt	35

8.1 Seehandel, Truppentransport und Kolonien	35
8.2 Patrouillen und Seegefechte	35
9 Bewohner, Tiere und Kleinigkeiten	37
9.1 Größenverhältnisse	37
9.2 Verhalten	38
10 Computergegner und Automatik-Modus	39
11 Bedienung	43
11.1 Hauptmenü	43
11.2 Die Leiste oben	43
11.3 Spielfeld und Steuerung	44
11.4 Die Übersichtskarte	46
11.5 Bedienfeld einer Ortschaft	47
11.6 „Reich Azur“	48
11.7 Forschung	49
11.8 Auskunft über alles	49
11.9 Speichern, Laden und Beenden	50
11.10 Auf dem Handy	51
12 Tipps für den Einstieg	53

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch erklärt das Spiel **Herrscher von Valanor** in der Programmversion 3.02 für Spielerinnen und Spieler. Wer es durcharbeitet, versteht die Welt, das Ziel und alle Abläufe des Spiels, kennt jedes Element auf dem Spielfeld mit Aussehen, Verhalten und Fähigkeiten und beherrscht die Bedienung am PC und auf dem Handy.

Der Aufbau, sämtliche Formeln und Algorithmen sowie der vollständige Quellcode stehen im separaten **Entwicklerhandbuch**.

Zahlenwerte: Alle Zahlen in diesem Handbuch stammen aus dem Programm der Version 3.02. Zeit wird in *Spielsekunden* angegeben; bei Spielgeschwindigkeit 1× entspricht eine Spielsekunde einer echten Sekunde, bei 2× bzw. 4× vergeht die Spielzeit doppelt bzw. viermal so schnell. Ein Spieltag dauert 120 Spielsekunden.

Begriffe: Ein **Feld** ist die Grundeinheit der Karte (eine Kachel). Abstände, Reichweiten und Geschwindigkeiten werden in Feldern gemessen. Das Haus des Spielers ist **Haus Azur** (Blau); die Computergegner sind Haus Karmesin (Rot), Haus Schnee (Weiß), Haus Sonne (Gelb) und Haus Stein (Grau).

1 Die Welt Valanor

Valanor ist ein Kontinent, rundum vom Meer umgeben. Jenseits der Küsten beginnt das Unbekannte – dorthin fährt kein Schiff. Auf dem Kontinent wechseln Wiesen, trockene Savannen, dichte Wälder und Gebirge einander ab. Seen liegen im Land verstreut, auf den großen Karten liegt ein großer See in der Mitte; Flüsse entspringen im Gebirge und münden in Seen oder ins Meer.

Fünf Adelshäuser ringen um die Herrschaft über Valanor. Jedes Haus beginnt mit einer einzigen kleinen Siedlung, drei Kriegern und bescheidenen Vorräten. Ihr führt **Haus Azur**; bis zu vier Häuser werden vom Computer gespielt. Jedes Haus hat eine Farbe, an der man seine Ortschaften, Truppen, Fahnen, Wimpel, Handelszüge und Schiffe erkennt.

Haus	Farbe	Rolle
Haus Azur	Blau (#2f6fe4)	Ihr (manuell oder im Automatik-Modus)
Haus Karmesin	Rot (#d0392b)	Computergegner
Haus Schnee	Weiß (#f2f1ea)	Computergegner
Haus Sonne	Gelb (#e8c01c)	Computergegner
Haus Stein	Grau (#9ba1a8)	Computergegner

Tabelle 1: Die fünf Häuser



Abb. 1: Der Kontinent Valanor (Kartengröße „Mittel“, weit herausgezoomt). Links unten die Übersichtskarte, rechts das Bedienfeld.

1.1 Ziel des Spiels

Sieg: Ihr gewinnt, wenn alle gegnerischen Häuser besiegt sind. Ein Haus ist besiegt, wenn es keine Ortschaft mehr besitzt und auch keine Siedler mehr unterwegs sind. **Niederlage:** Verliert Ihr Eure letzte Ortschaft (und sind keine eigenen Siedler mehr unterwegs), ist Euer Reich untergegangen. Nach Sieg oder Niederlage könnt Ihr weiter zuschauen oder zum Hauptmenü zurückkehren.

Der Weg zum Sieg führt über eine starke Wirtschaft: Ortschaften wachsen und erzeugen Güter, aus denen Gebäude, Waffen, Gold und Truppen werden. Siedler gründen neue Ortschaften,

Straßen, Pfade und Schiffe verbinden das Reich, und mit Kriegen und Soldaten erobert Ihr die Ortschaften der anderen Häuser.

1.2 Ablauf einer Partie im Überblick

1. **Neues Spiel:** Im Hauptmenü Zahl der Gegner (1-4), Kartengröße und Schwierigkeit wählen und „Neues Spiel“ drücken. Eine Einleitung erklärt kurz die Regeln.
2. **Aufbau:** Eure Startsiedlung baut zunächst selbst Gehöfte, Steinbrüche und Sägewerke, sobald die Vorräte reichen (abschaltbar). Mit genug Nahrung wächst die Einwohnerzahl.
3. **Ausbreitung:** Ab 20 Einwohnern könnt Ihr Siedler aussenden und neue Ortschaften gründen – mindestens 20 Felder von jeder anderen Ortschaft entfernt. Straßen verbinden Eure Orte, Erzminen in den Bergen liefern zusätzliches Erz.
4. **Handel und Versorgung:** Eigene Ortschaften gleichen Vorräte automatisch über Straßen, Pfade und Seewege aus. Mit fremden Häusern könnt Ihr handeln.
5. **Krieg:** Krieger (überall) und Soldaten (mit Kaserne) verteidigen, erobern Ortschaften, besetzen Anlagen, überfallen Handelszüge und kämpfen auf See.
6. **Ende:** Die Partie endet mit Sieg oder Niederlage. Sie kann jederzeit gespeichert und später fortgesetzt werden.

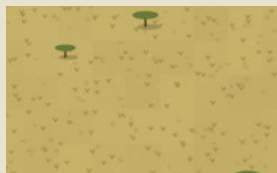
1.3 Gelände

Jedes Feld der Karte hat eine Geländeart. Sie bestimmt, wie schnell man es durchquert, und wie ergiebig die Gebäude einer Ortschaft in der Umgebung arbeiten (Standortwert, siehe 2.4).



Wiese

Fruchtbares Grasland. Bestes Gelände für Gehöfte (Ertragsfaktor 1,5). Normale Geschwindigkeit.



Savanne

Trockenes, gelbliches Grasland mit Schirmakazien. Gehöfte 1,0. Normale Geschwindigkeit.



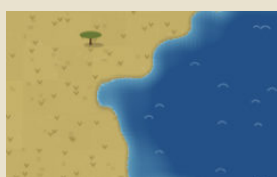
Wald

Dichter Laubwald. Bestes Gelände für Sägewerke (1,8). Truppen bewegen sich mit 70 % der Geschwindigkeit. Ortschaften roden nach und nach Platz für Äcker.



Berge

Gebirge mit Gipfeln und Tälern. Bestes Gelände für Steinbrüche (1,8) und Bergwerke (2,0); hier liegen die Erzminen. Die Gipfel (Bergbilder) sind unbetreibar, durch die Täler dazwischen kommt man mit 40 % der Geschwindigkeit, auf Pfaden mit 75 %, auf Straßen mit vollem Tempo; Siedlungen können hier nicht entstehen.



See

Binnengewässer. Nur mit Booten oder Schiffen zu überqueren. Seen ab einer Größe von mehr als 30 Feldern Länge oder Breite erlauben Häfen. Gewässer in der Umgebung bringen Fisch (Gehöfte 0,8).

**Fluss**

Fließgewässer vom Gebirge zum See oder Meer. Nur über Brücken zu überqueren. Brücken über denselben Fluss liegen mindestens 20 Felder auseinander.

**Meer und Küste**

Das Meer umgibt Valanor. Küstenorte können einen Hafen bauen. Jenseits des Kartenrands setzt sich das Meer fort, ist aber nicht befahrbar.

Tabelle 2: Geländearten

Gipfel und Täler: Kein Kämpfer, Siedler oder Handelszug läuft durch einen Berg. Wege durchs Gebirge führen durch die Täler zwischen den Gipfeln – oft verschlungen – oder außen herum, wenn das schneller ist. Die Gipfel stehen so, dass kein Gebiet abgeschnitten wird: Jede Erzmine und jede Stelle, die man früher erreichen konnte, bleibt erreichbar. Straßen und Pfade führen ebenfalls durch die Täler; wo eine Ortschaft, eine Anlage, eine Straße oder ein Pfad liegt, steht kein Gipfel. Am besten kommt man im Gebirge auf Straßen und Pfaden voran – gleich, wem sie gehören: auf einer Straße mit vollem Tempo, auf einem Pfad mit drei Vierteln, abseits davon mit 40 %. Deshalb folgen Kämpfer bei einer Gebirgsdurchquerung den vorhandenen Straßen und Pfaden, auch wenn diese nur einen Teil der Strecke abdecken.

Im Gänsemarsch: Auf einer Straße oder einem Pfad im Gebirge gehen Begleiter eines Handelszugs nicht neben den Pferden her, sondern hintereinander auf dem Weg hinter dem Zug; ebenso marschieren Kolonnen in Reih und Glied im Gänsemarsch hinter ihrem Anführer – bis sie das Gebirge verlassen haben. Wer zurückgefallen ist, holt mit erhöhtem Tempo auf. So halten Begleitschutz und Kolonnen auf Gebirgswegen Schritt.



Abb. 2: Soldaten im Gänsemarsch auf einer Straße durchs Gebirge



Abb. 3: Gebirge mit Gipfeln (unbetretbar) und felsigen Tälern (begehrbar)

1.4 Spielfeldgrößen

Einstellung	Felder	Flüsse	Besonderheiten
Klein	128 × 96	5	schnelle Partien
Mittel (Vorgabe)	160 × 120	7	
Groß	224 × 168	12	großer See in der Kartenmitte
Extrem	320 × 240	18	größerer See in der Mitte und immer ein zweiter; bis zu 18 Ortschaften je Computerhaus

Tabelle 3: Kartengrößen

2 Ortschaften

Ortschaften sind das Herz Eures Reichs. Sie haben Einwohner, Vorräte, Gebäude und eine Besatzung aus Kämpfern. Über jeder Ortschaft steht ein Namensschild: „**Name (Einwohner / Kämpfer)**“, links ein Farbbalken des Besitzers und ein Symbol der Ausbaustufe.

2.1 Ausbaustufen

Mit wachsender Einwohnerzahl steigt eine Ortschaft auf. Jede Stufe bringt mehr Häuser, Äcker und Weiden, einen größeren Ortsradius, mehr Bauplätze je Gebäudeart und einen Zuschlag beim Wohnraum.

Stufe	ab Einwohner	Radius	Häuser	Felder	Bauplätze je Art	Wohnraum-Zuschlag	Bürgerwehr
Siedlung	10	1,5	5	3	2	0	60 %
Dorf	40	2,1	9	5	4	+30	30 %
Stadt	90	2,8	15	7	7	+60	15 %
Metropole	170	3,5	24	9	10	+90	10 %

Tabelle 4: Ausbaustufen



Abb. 4: Siedlung



Abb. 5: Dorf

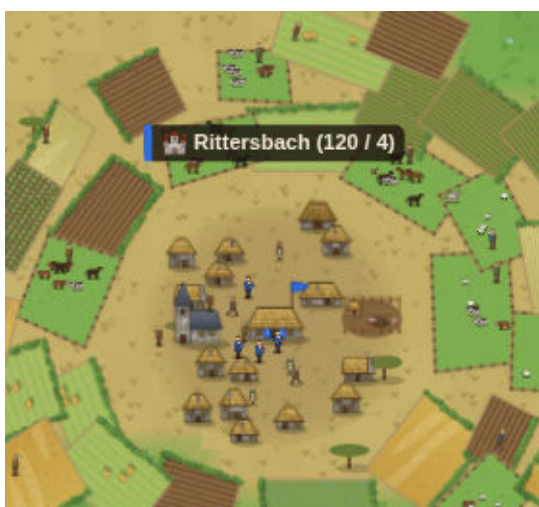


Abb. 6: Stadt (mit Kirche und Burg)



Abb. 7: Metropole

Abstieg: Sinkt die Einwohnerzahl unter 60 % der Schwelle der aktuellen Stufe, steigt die Ortschaft eine Stufe ab; einzelne Häuser verfallen, bis die Stufe wieder erreicht ist. **Ruine:** Sinkt die Einwohnerzahl unter 10, wird die Ortschaft aufgegeben (siehe 2.7). In den ersten drei Minuten nach Gründung oder Neubesiedlung gilt eine Schonfrist.

Metropolen sind begrenzt: Jedes Haus hat höchstens drei Metropolen gleichzeitig. Weitere Städte bleiben knapp unter 170 Einwohnern, bis eine Metropole ihren Status verliert. Ab der Stufe Stadt wächst die Bevölkerung langsamer (Stadt 40 %, Metropole 30 % der Grundrate).

2.2 Rohstoffe und Vorräte

Jede Ortschaft hat eigene Vorräte. Oben in der Leiste stehen die Vorräte der ausgewählten Ortschaft bzw. – ohne Auswahl – die Summe des ganzen Reichs („Reich Azur“), jeweils mit der Veränderung pro Minute.

Rohstoff	Entsteht durch	Wird gebraucht für	Handelswert
Nahrung	Grundertrag jeder Ortschaft, Gehöfte	Ernährung der Einwohner und Kämpfer, Rekrutierung, Siedler, Versorgung von Anlagen	1
Steine	Grundertrag, Steinbrüche	Gebäude, Mauern, Straßen, Brücken, Häfen	1
Erze	Bergwerke, Erzminen	Schmiede (Waffen), Münzerei (Gold), große Stadtmauer	2
Holz	Grundertrag, Sägewerke	Gebäude, Palisaden, Straßen, Brücken, Boote, Schiffe, Waffen	1
Waffen	Schmiede (1 Erz + 1 Holz)	Rekrutierung von Kriegerern und Soldaten	4
Gold	Münzerei (2 Erze)	Soldaten, Kaserne, Forschung	6

Tabelle 5: Rohstoffe

Startvorräte einer neuen Ortschaft: 100 Nahrung, 60 Steine, 10 Erze, 60 Holz, 10 Waffen, 5 Gold.

2.3 Einwohner, Wachstum und Ernährung

- **Wohnraum (Einwohnergrenze):** 20 + 15 je Gehöft (mit Agrarforschung je Stufe +10 % je Gehöft) + Zuschlag der Stufe. Für eine Metropole braucht eine Stadt also mindestens 6 Gehöfte.
- **Wachstum:** Ist der Nahrungsvorrat größer als 15, wächst die Nahrung insgesamt und ist noch Wohnraum frei, kommen je Sekunde $(0,02 + 0,0022 \times \text{Einwohner}) \times \text{Stufenfaktor}$ Einwohner hinzu (Stufenfaktor 1 / 1 / 0,4 / 0,3).
- **Verbrauch:** Jeder Einwohner isst 0,012 Nahrung je Sekunde, jeder Kämpfer 0,02 (er wird von seiner Heimatortschaft versorgt).
- **Hunger:** Ist keine Nahrung mehr da, sterben 0,15 Einwohner je Sekunde. Hält der Hunger länger als eine Minute an, flieht ein Teil der Bewohner als Flüchtlinge in die nächste eigene Ortschaft.
- **Feinde in der Nähe:** Nähern sich feindliche Kämpfer auf weniger als Ortsradius + 11 Felder, flüchten die Bauern von den Äckern – die Nahrungsproduktion ruht für 8 Sekunden nach der letzten Sichtung, gegessen wird trotzdem.
- **Überfüllung:** Volle Ortschaften schicken überzählige Einwohner als sichtbare Flüchtlingsgruppe in andere eigene Ortschaften. Volle Metropolen bekommen zudem Seuchen (siehe 2.6).

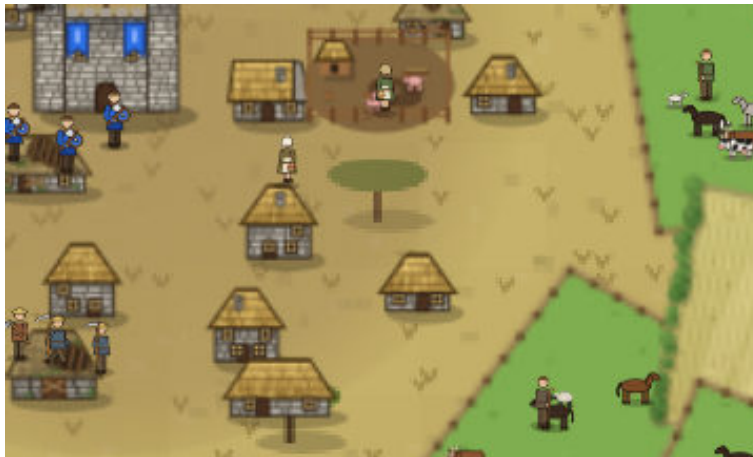


Abb. 8: Felder eines Dorfes aus der Nähe: Bauern bei der Arbeit, Hirten mit Kühen, Schafen und Ziegen auf umzäunten Weiden.

2.4 Gebäude

Gebäude erhöhen die Produktion. Jede Gebäudeart hat je Ausbaustufe eine begrenzte Zahl von Bauplätzen (Tabelle 3). Wie ergiebig ein Gehöft, Steinbruch, Sägewerk oder Bergwerk arbeitet, hängt von der Umgebung ab: Der **Standortwert** ist das Mittel der Ertragsfaktoren aller Felder im Umkreis von 4 Feldern und steht im Bedienfeld beim Gebäude (z. B. „Standort 132 %“).

Gebäude	Kosten	ab Stufe	Wirkung (je Gebäude)
Gehöft	10 Steine, 10 Holz	Siedlung	0,55 Nahrung/s × Standort; +15 Wohnraum
Steinbruch	10 Steine, 15 Holz	Siedlung	0,30 Steine/s × Standort
Sägewerk	15 Steine, 10 Holz	Siedlung	0,30 Holz/s × Standort
Bergwerk	20 Steine, 20 Holz	Dorf	0,22 Erze/s × Standort
Schmiede	10 Steine, 10 Holz, 5 Erze	Dorf	0,10 Waffen/s aus je 1 Erz + 1 Holz
Münzerei	20 Steine, 20 Holz, 20 Erze	Stadt	0,05 Gold/s aus je 2 Erzen
Kaserne	30 Steine, 30 Holz, 10 Gold	Stadt	ermöglicht Soldaten; höchstens 1 (Stadt) bzw. 2 (Metropole)

Tabelle 6: Gebäude

Gebäude	Wiese	Savanne	Wald	Berge	See	Fluss
Gehöft	1,5	1,0	0,6	0,3	0,8	0,9
Steinbruch	0,5	0,8	0,5	1,8	0,1	0,3
Sägewerk	0,5	0,6	1,8	0,4	0,1	0,3
Bergwerk	0,3	0,5	0,4	2,0	0,1	0,2

Tabelle 7: Ertragsfaktoren je Gelände

Jede Ortschaft erzeugt zusätzlich einen Grundertrag ohne Gebäude: 0,35 Nahrung, 0,04 Steine und 0,04 Holz je Sekunde.

2.5 Automatischer Gebäudebau und Bauvorgaben

Auch im manuellen Betrieb bauen Eure Ortschaften selbst: Reichen die Vorräte, wird automatisch das für die Ortschaft dringendste Gebäude gebaut (z. B. Gehöfte bei Nahrungsmangel). Das lässt sich in „Reich Azur“ → Reiter „Steuerung“ abschalten.

Bauvorgaben (oben im Reiter „Gebäude“) gehen vor. In die Liste lassen sich jederzeit alle Vorhaben eintragen – jedes Gebäude (auch mehrfach), die nächste Befestigungsstufe, ein Hafen und Schiffe (Hafen und Schiff nur bei Ortschaften an einem geeigneten Gewässer) –, auch wenn die Ausbaustufe sie noch nicht zulässt. Das oberste in der aktuellen Stufe mögliche Vorhaben wird zuerst gebaut; die Ortschaft spart dafür, und der automatische Handel liefert die fehlenden

Baustoffe vorrangig. Einträge für spätere Stufen warten und kommen sofort an die Reihe, wenn die Ortschaft so weit ist. Erst wenn in der aktuellen Stufe kein Listeneintrag mehr möglich ist, geht der normale Ausbau weiter.

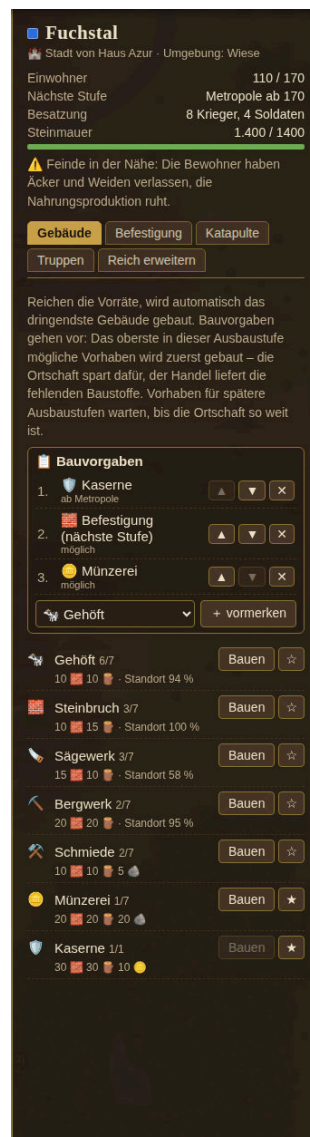


Abb. 9: Reiter „Gebäude“ einer Stadt mit drei Bauvorgaben. Jeder Eintrag zeigt seinen Status (z. B. „ab Metropole“). Rechts neben jedem Gebäude „Bauen“ und der Stern zum Vormerken.

2.6 Seuchen und Flüchtlinge

Volle Städte und Metropolen sind anfällig für Seuchen. Ab 85 % der Einwohnergrenze wird alle 10 Sekunden gewürfelt – in Metropolen mit bis zu 6 %, in Städten mit bis zu 4 % Wahrscheinlichkeit bei voller Stadt –, frühestens 4 Minuten nach der letzten Seuche.

- **Opfer:** Eine Seuche kostet eine Metropole 35–50 %, eine Stadt 25–40 % der Einwohner. Mit derselben Wahrscheinlichkeit sterben Krieger und Soldaten der Ortschaft – die Besatzung ebenso wie Kämpfer in ihrer Umgebung.
- **Rückstufung:** Fällt eine Metropole unter 170 Einwohner, wird sie zur Stadt und kann erst nach 10 Minuten wieder Metropole werden.
- **Flüchtlinge:** Manchmal fliehen Bewohner vor der Seuche als Flüchtlinge in eine andere eigene Ortschaft. Flüchtlinge, die bis zu 3 Minuten nach einer Seuche aufbrechen, sind ansteckend: Bei ihrer Ankunft schleppen sie die Seuche mit 12 % Wahrscheinlichkeit ein (dort 15–40 % Opfer je nach Stufe).

- **Flucht aus vollen Metropolen:** Über 96 % der Grenze ziehen aus Metropolen alle 40 Sekunden Einwohner aus: bevorzugt in kleinere eigene Ortschaften oder ruhige Ruinen, manchmal als Siedler zu einer Neugründung.
- **Anzeige:** Im Bedienfeld steht nach einer Seuche drei Minuten lang „Seuche – vor ... s“.

2.7 Ruinen

Eine aufgegebene Ortschaft verfällt zur Ruine: Häuser stürzen ein, Moos wächst, das Namensschild wird grau mit dem Zusatz „Ruine“. Gebäude und Restvorräte bleiben erhalten.



Abb. 10: Ruine einer ehemaligen Ortschaft

- **Neu besiedeln:** Siedler oder Flüchtlinge ab 10 Personen besiedeln eine Ruine neu. Sie bringen Proviant mit (mindestens 100 Nahrung); es gilt eine Schonfrist von 3 Minuten.
- **Als befestigtes Lager:** Kämpfer können eine Ruine besetzen. Die Besatzung isst aus dem Vorrat der Ruine; ist sie über eine Straße mit einer eigenen Ortschaft verbunden, wird sie von dort versorgt. Ohne Nahrung zieht sie nach einer Minute ab.
- **Wiederbesiedlung durch Krieger:** Halten mehr als 10 Krieger eine Ruine und wurde dort seit etwa 2 Minuten nicht gekämpft, legen 10 von ihnen die Waffen nieder und besiedeln sie als Bewohner neu; die übrigen bleiben Besatzung.
- **Ruhige Ruinen** (seit 2 Minuten kein Kampf) sind bevorzugte Ziele für Siedler – auch bis 45 Felder entfernt.

2.8 Befestigungen

Ab der Stufe Dorf kann eine Ortschaft befestigt werden. Die Mauer besteht aus **vier Vierteln** – Norden, Osten, Süden und Westen –, jedes so haltbar wie die angegebene Haltbarkeit. Angreifer beschädigen das Viertel, vor dem sie stehen; ist es zerstört, ist die Mauer nur dort **durchbrochen**, und nur durch diese Bresche gelangen Feinde in die Ortschaft. Eine Mauer kann an mehreren Stellen durchbrochen werden, wenn Feinde dort jeweils angreifen. Solange die Mauer nirgends durchbrochen ist, kann kein Feind die Ortschaft betreten und sie nicht einnehmen. Die Verteidiger machen bei einem Angriff einen **Ausfall**: Sie verlassen die Ortschaft durch die Tore, kämpfen draußen gegen die Angreifer und kehren danach durch die Tore auf ihre Posten zurück; wer an der Mauer steht, schlägt auch über sie hinweg zu. Dasselbe gilt für die Besatzung von Lagern und Festungen. Hinter einer intakten Mauer sind die Verteidiger vor Pfeilen teilweise gedeckt (halber Schaden, siehe 3.3). Eigene Kämpfer gehen durch die Tore hinein und hinaus, fremde nur, solange die Ortschaft ruhig ist (kein Alarm, kein Kampf); Geleitschutz von Zügen und Siedler kommen immer durch die Tore. Wege werden von vornherein mit Rücksicht auf die Mauern geplant: Liegt das Ziel in der Ortschaft, führt der Weg durch ein Tor (oder eine Bresche); führt der Weg nur an ihr vorbei, gehen Siedler, Flüchtlinge und Kämpfer außen um die Mauer herum. Eine Kolonne in Reih und Glied, die durch ein Tor marschiert, bleibt dabei zusammen – wer schon draußen ist, kehrt nicht um, um seinen Platz in der Aufstellung einzunehmen. Wer doch einmal anderswo durch die Mauer will, wird zur nächsten

erlaubten Öffnung umgeleitet. Ein beschädigtes Viertel bessert sich nach 15 Sekunden ohne Angriff um 4 Punkte je Sekunde aus – aber nicht, solange Feinde in der Nähe oder in der Ortschaft sind. Erst wenn eine Ortschaft aufgegeben wird und zur Ruine verfällt, ist die ganze Mauer zerstört. Im Bedienfeld steht der Zustand je Viertel, etwa „N 100 % · O Bresche · S 100 % · W 100 %“.



Abb. 11: Mauer im Osten durchbrochen: nur dort dringen die Angreifer ein



Abb. 12: Eroberte Stadt bleibt bewohnt; ihre Mauer ist nur im Osten durchbrochen



Abb. 13: Ausfall: die Verteidiger (rot) haben die Stadt durch das Tor verlassen und kämpfen draußen

Stufe	ab	Kosten	Haltbarkeit
Holzpalisade	Dorf	40 Holz, 10 Steine	600
Steinmauer	Dorf	70 Steine, 20 Holz	1.400
Große Stadtmauer	Stadt	140 Steine, 30 Holz, 20 Erze	2.600

Tabelle 8: Befestigungsstufen

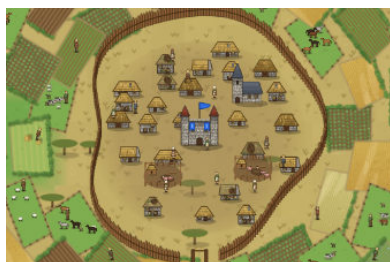


Abb. 14: Holzpalisade



Abb. 15: Steinmauer

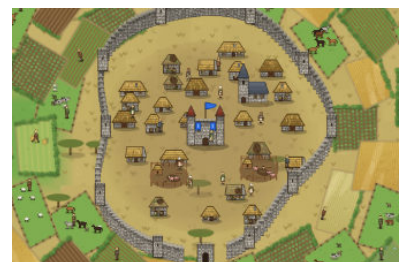


Abb. 16: Große Stadtmauer

Tore: Befestigungen von Ortschaften und Anlagen haben Tore dort, wo Straßen und Pfade ankommen – Wege führen also immer durch ein Tor, nie durch die geschlossene Mauer oder Palisade. Kommt ein Pfad dicht neben einem vorhandenen Tor an, nutzt er dieses; eine Anlage

ohne Pfad hat ihr Tor im Süden. Entsteht ein neuer Pfad, erhält die Befestigung ein zusätzliches Tor.



Abb. 17: Ortschaft: Tore für Straße und Pfade



Abb. 18: Lager: der Pfad führt durch ein Tor

2.9 Kampfschäden und Wiederaufbau

Kämpfe in einer Ortschaft setzen Häuser in Brand – immer dort, wo gekämpft wird. Bevor ein Haus zu brennen beginnt, schießen zwei bis drei Angreifer in der Nähe **Brandpfeile** genau auf diese Stelle; wo der erste Pfeil einschlägt, entstehen die Flammen. Brandpfeile sind dünne Schäfte mit kleiner brennender Spitze und kurzer Funkenspur, die in flachem Bogen schnell fliegen – Katapultkugeln dagegen sind große glühende Feuerbälle, die in hohem Bogen mit grauer Rauchspur fliegen. Nach dem Kampf kostet der Wiederaufbau einen Teil der Vorräte: 6 % plus bis zu 20 % je nach Dauer und bis zu 10 % je nach Zahl der Angreifer, bei Eroberung weitere 12 % (höchstens 45 %). Bis der Wiederaufbau abgeschlossen ist (45 Sekunden plus ein Anteil je Schaden), zeigen einige Häuser Brandschäden.



Abb. 19: Brandpfeile fliegen über die Mauer auf ein Haus Abb. 20: Dort brennt es; daneben Katapultkugeln im Flug



Abb. 21: Eine angegriffene Ortschaft: Feindliche Krieger (rot) dringen ein, ein Haus brennt.

2.10 Verwüstete Felder und Weiden

Bei Kämpfen um eine Ortschaft geraten Äcker und Weiden in Brand – aber nur solche, auf denen zuvor feindliche Kämpfer gestanden haben (in der letzten Minute) – auf der Seite der Ortschaft, wo gekämpft wird: Alle drei bis sechs Sekunden fängt das noch unversehrte Feld Feuer, das den Angreifern am nächsten liegt (höchstens 5 Felder entfernt). Es brennt 12 bis 18 Sekunden mit sichtbaren Flammen.

Nach dem Kampf sind genau die Felder verwüstet, die gebrannt haben: Sie sind zertrampelt, verbrannt und voller verkohlter Stoppeln. Jedes verwüstete Feld senkt den Ertrag der Gehöfte anteilig (sind alle Felder verwüstet, um 60 %). Zweieinhalb Minuten nach dem Brand hat sich ein Feld erholt. Das Bedienfeld zeigt „Verwüstete Felder: n von m · –x % Ertrag der Gehöfte“.



Abb. 22: Während eines Angriffs von Osten brennen Felder auf der Ostseite.



Abb. 23: Nach dem Kampf sind genau diese Felder verwüstet.

2.11 Katapulte

Städte und Metropolen können auf ihrer Stadtmauer bis zu vier Katapulte aufstellen – je eines nach **Norden, Osten, Süden und Westen**. Die Katapulte sind fest auf der Mauerkrone installiert: Sie stehen oben auf einem verbreiterten Mauerstück mit Wehgang und Zinnen (bei der Holzpalisade auf einer Plattform aus Pfählen und Bohlen). Jedes deckt den Halbkreis vor seinem Mauerabschnitt ab – 180°, gleichsam als Tangente an der Mauer, bis 10 Felder weit; benachbarte Katapulte überschneiden sich also, und wählt die Richtungen so, dass sie zum Feind oder zum Wasser zeigen. Liegt in der gewählten Richtung Wasser statt Mauer, sitzt das Katapult am nächsten Mauerstück an Land; sein Schussfeld bleibt auf die gewählte Richtung ausgerichtet. Ein Katapult kostet 60 Steine und 50 Holz und wird im Reiter „Katapulte“ der Ortschaft gebaut; Voraussetzung ist eine stehende Befestigung.

- **Beschuss:** Sind feindliche Kämpfer im Schussfeld – auch wenn sie nur vorbeiziehen –, schießt das Katapult selbständig eine brennende Kugel auf die dichteste Gruppe, etwa alle 9 bis 11 Sekunden. Ein Treffer tötet meist mehrere Kämpfer im Umkreis von knapp einem Feld; Soldaten überleben ihn dank Rüstung eher.
- **Ausweichen:** Kurz vor dem Einschlag gehen die eigenen Kämpfer und Siedler, die nahe der Einschlagstelle stehen, schnell zur Seite, um der Kugel auszuweichen – die feindlichen nicht. Getroffen werden deshalb die Feinde; einen eigenen Kämpfer trifft es nur selten, wenn er im Gedränge nicht rechtzeitig wegkommt.
- **Schiffe:** Feindliche Schiffe im Schussfeld werden ebenfalls beschossen. Schon der erste Treffer setzt ein Schiff in Brand; nach 1 bis 3 Treffern sinkt es mit allem an Bord.
- **Mauer:** Die Katapulte stehen auf der Mauer, je eines auf einem Mauerviertel. Wird ein Viertel durchbrochen, ist nur das Katapult auf diesem Viertel außer Gefecht (angekohlt, mit Rauch); die übrigen schießen weiter. Ist das Viertel wieder vollständig ausgebessert, arbeitet auch sein Katapult wieder. Erst wenn die Ortschaft zur Ruine wird, sind alle Katapulte zerstört.

- **Ausbaustufe:** Sinkt eine Stadt zum Dorf ab, schießen ihre Katapulte weiter. Als Siedlung bleiben sie stehen, schießen aber erst wieder, wenn die Ortschaft wieder ein Dorf ist.
- **Festung:** Auch eine Festung kann ein Katapult bauen (bezahlt aus der nächsten eigenen Ortschaft); es steht auf einer Holzbühne innerhalb der Mauern und schießt rundum (360°) bis 9 Felder weit.
- **Katapulte einsatzbereit halten:** Solange die Mauer steht, bleibt eine Ortschaft mit Katapulten mindestens ein Dorf, damit ihre Katapulte weiterschließen: Automatische Aushebungen (Nachfüllen der Besatzung nach Hilfe für Nachbarn, Begleitschutz, Computerhäuser) lassen mindestens 28 Einwohner übrig; wird die Ortschaft angegriffen, bietet sie nur so viele Bürger als Bürgerwehr auf, dass ebenfalls 28 Einwohner bleiben; aufgebotene Bürger zählen weiter als Einwohner, und ein Dorf mit Katapulten fällt nicht zur Siedlung zurück. Wird die Mauer durchbrochen, entfallen diese Grenzen: Der zurückgehaltene Rest der Bürgerwehr wird sofort aufgeboten, und eine fällige Rückstufung wird nachgeholt. Was Ihr selbst im Reiter „Truppen“ rekrutiert, ist nicht begrenzt.

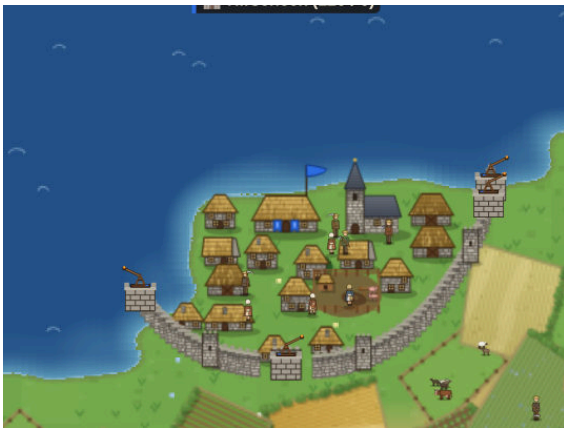


Abb. 24: Stadt mit Katapulten auf der Mauerkrone

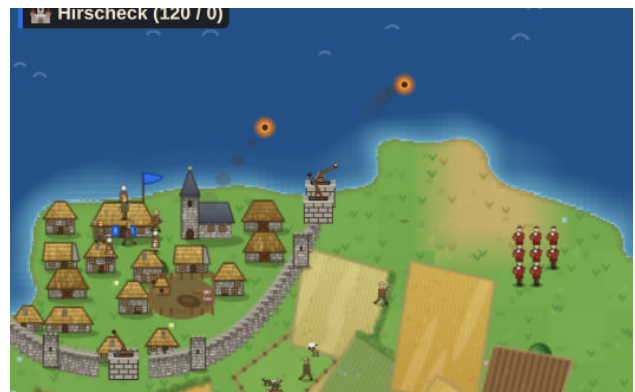


Abb. 25: Brennende Kugel im Flug auf Angreifer

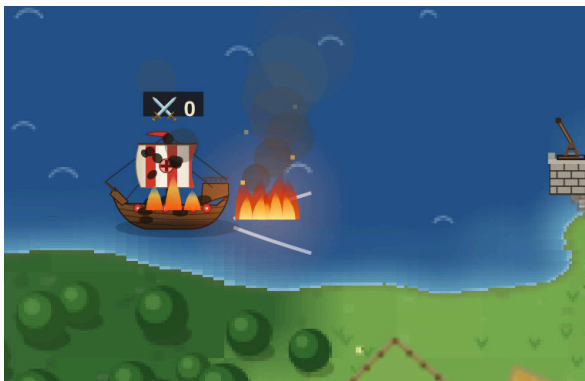


Abb. 26: Ein getroffenes feindliches Schiff brennt



Abb. 27: Katapult innerhalb einer Festung (360°)



Abb. 28: Kurz vor dem Einschlag: die eigenen Kämpfer (blau) springen zur Seite, die feindlichen (weiß) bleiben stehen

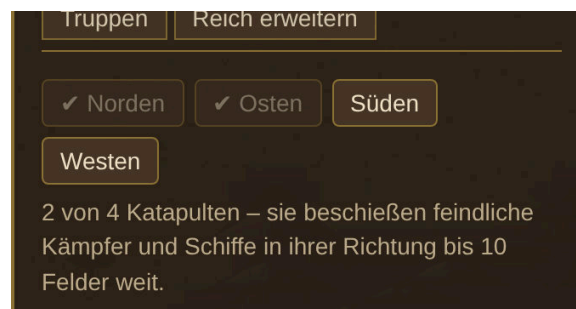


Abb. 29: Reiter „Katapulte“: Richtung wählen und bauen

3 Truppen und Kampf

3.1 Einheiten

	Krieger Bewaffnete Bewohner mit gestepptem Wams, Fellmütze, Rundschild und Streitaxt. Überall ohne Kaserne auszuheben (1 Waffe, 3 Nahrung, 1 Einwohner). Lebenspunkte 100, ein Hieb alle 1,25 s, Schlagkraft 1,0, keine Rüstung. Krieger stürmen einzeln auf den Feind los. Kann bei jedem Kampf zum Bogen greifen (siehe 3.3).
	Soldat Ausgebildete Kämpfer mit Stahlrüstung, Helm mit Federbusch in Hausfarbe, Wappenschild und langer Pike mit Wimpel. Nur mit Kaserne (ab Stadt; 1 Waffe, 4 Nahrung, 1 Gold, 1 Einwohner). Lebenspunkte 100, ein Hieb je Sekunde, Schlagkraft 1,25, die Rüstung lässt nur 80 % des Schadens durch, Reichweite 1,05 Felder. Etwa doppelt so kampfstark wie ein Krieger. Marschieren und kämpfen in Reih und Glied. Kann bei jedem Kampf zum Bogen greifen (siehe 3.3).
	Bürgerwehr Wird eine Ortschaft angegriffen, greifen Einwohner zu den Waffen (Anteil je Stufe 60 / 30 / 15 / 10 %, höchstens 25, nie so viele, dass weniger als 12 Einwohner bleiben). Ein Hieb alle 1,6 s. Nach dem Kampf kehren die Überlebenden als Einwohner zurück.
	Siedler Gründen neue Ortschaften oder besiedeln Ruinen. 10 Siedler je Aussendung, Lebenspunkte 60, kämpfen nicht. Begleitet von einer Leibwache aus mindestens 2 Kämpfern.

Tabelle 9: Einheiten



Abb. 30: Krieger im Angriff



Abb. 31: Soldat auf dem Marsch

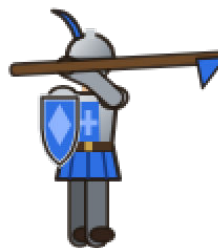


Abb. 32: Soldat im Angriff



Abb. 33: Bürgerwehr



Abb. 34: Rot



Abb. 35: Weiß



Abb. 36: Gelb



Abb. 37: Grau



Abb. 38: Krieger Rot

3.2 Rekrutieren und Demobilisieren

Im Reiter „Truppen“ einer Ortschaft hebt Ihr mit +1, +5 und +10 Krieger bzw. Soldaten aus und entlasst sie mit –1, –5 und –10 wieder; Entlassene werden Einwohner. Fehlt Wohnraum, ziehen

sie als Flüchtlinge in eine Nachbarortschaft. Ausgehoben wird – wie bei der Bürgerwehr – nie so viel, dass eine Ortschaft unter 12 Einwohner fällt.



Abb. 39: Reiter „Truppen“: Rekrutieren, Demobilisieren und unten die Wahl der Anzahl je Truppenart zum Entsenden.

3.3 Kampfbregeln

- Jeder Kämpfer greift den nächsten Feind an, den er innerhalb von 3,2 Feldern bemerkt. Nahkampfreichweite 0,75 Felder (Soldaten 1,05).
- **Schaden je Hieb** = Zufallswert 5–10 × Schlagkraft des Angreifers × Rüstungsanteil des Getroffenen. Ein Krieger fällt nach etwa 10 bis 20 Hieben.
- **Am Gegner bleiben:** Steht ein Feind in Schlagreichweite, kämpft ein Kämpfer gegen ihn, statt sich durchs Gedränge einen anderen Gegner zu suchen; er bleibt dabei, solange der Gegner nur knapp zurückweicht. Ein neues Bewegungsziel übernimmt ein Kämpfer frühestens 2 Sekunden nach dem letzten Zielwechsel (außer er hat sein Ziel erreicht oder erhält einen neuen Befehl) – so pendelt niemand zwischen zwei Zielen hin und her.
- **Bogenschilden:** Jeder Kämpfer – Krieger, Soldat oder Bürgerwehr – kann mit dem Bogen umgehen. Bei jedem Kampf entscheidet jeder Kämpfer neu, ob er zum Bogen greift oder mit seinen übrigen Waffen kämpft; etwa jeder vierte wählt den Bogen. Die Entscheidung gilt bis zum Ende dieses Kampfes – bis der Kämpfer einige Sekunden lang keinen Feind mehr in seiner Nähe hatte. Bogenschilden tragen einen Langbogen und einen Köcher mit Pfeilen in Hausfarbe; Schild und Nahkampfwaffe legen sie solange ab.

- **Hinter den Linien:** Bogenschützen halten sich hinter den eigenen Schwert- und Speerkämpfern und schießen über sie hinweg bis 4,5 Felder weit (so weit wie Brandpfeile). Ist der Feind noch außer Schussweite, rücken sie nur so weit vor, dass sie ihn gerade erreichen; kommt ihnen ein Feind näher als 1,4 Felder, weichen sie hinter die eigenen Nahkämpfer zurück. Ist kein eigener Nahkämpfer in der Nähe, bleiben sie stehen und wehren sich – mit der Klinge, sobald der Feind in Schlagreichweite ist. Der Pfeil fliegt sichtbar; läuft das Ziel währenddessen weg, verfehlt er es.
- **Pfeiltreffer** richten das 1,8-Fache eines Hiebs an; Bogenschützen schießen dafür etwas langsamer, als ein Nahkämpfer zuschlägt. Einen Kämpfer schalten also weniger Pfeiltreffer aus als Hiebe (bei gleicher Rüstung rund 8 statt 13 bis 14).
- **Brandpfeile der Bogenschützen:** Etwa jeder zwölfte Pfeil eines Bogenschützen (8 %) ist ein Brandpfeil: Er fliegt mit Flamme, richtet anderthalbmal so viel Schaden an wie ein gewöhnlicher Pfeil und hinterlässt beim Einschlag eine kleine Glut.
- **Bogenschützen gegen Schiffe:** Ist an Land kein Feind in Reichweite, beschießen Bogenschützen vom Ufer aus feindliche Schiffe in Schussweite (4,5 Felder) mit Brandpfeilen. Das Schiff fängt Feuer, sinkt davon aber nicht; manchmal fällt ein Kämpfer an Bord. Ein Truppenshippschießt mit Brandpfeilen auf den Schützen zurück. Treffen ein Schiff innerhalb weniger Sekunden drei Brandpfeile vom Ufer, dreht es ab und hält Abstand vom Ufer, bevor es seine Fahrt fortsetzt.
- **Bogenschützen erkennen:** Kämpfer ohne Bogen nehmen einen feindlichen Bogenschützen wahr, sobald sie in dessen Schussweite (4,5 Felder) sind – auch wenn sie andere Feinde erst ab 3,2 Feldern bemerken – und greifen ihn an; ebenso den Schützen, der sie gerade getroffen hat.
- **Beschuss ist Angriff:** Schlagen Pfeile in oder an einer feindlichen Ortschaft oder Anlage ein, gilt sie als angegriffen. Der Kampf um sie – und seine Brände – dauert an, solange dort geschossen wird, auch wenn die Schützen weiter draußen stehen.
- **Deckung:** Wer innerhalb einer intakten Stadtmauer oder Palisade steht, ist vor Pfeilen von draußen teilweise gedeckt – ein solcher Treffer wirkt nur halb. Das gilt für Ortschaften und für Lager und Festungen; ihre Verteidiger sind damit leicht im Vorteil. Die eigenen Bogenschützen der Verteidiger schießen von innen über Mauer und Palisade hinweg.

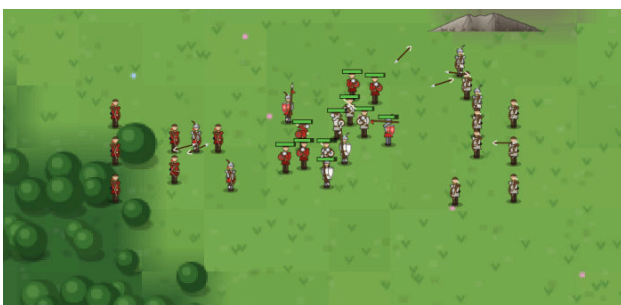


Abb. 40: Bogenschützen schießen über die eigenen Nahkämpfer hinweg

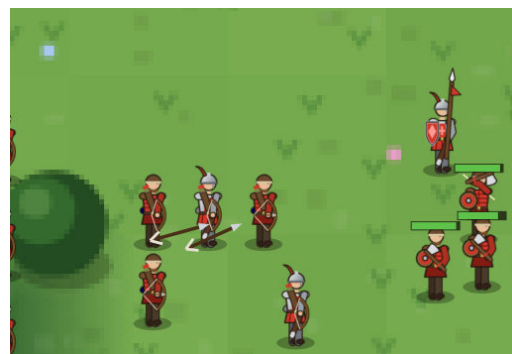


Abb. 41: Bogenschützen aus der Nähe, Pfeile im Flug

- **Brandpfeile** bleiben davon unberührt: Mit ihnen legen Angreifer Brände in Ortschaften, Anlagen und Minen und Truppenshipps auf Schiffen und in Ortschaften (siehe 2.9 und 8.2).
- **Mauern und Palisaden** verlieren 2–5 Punkte je Hieb.
- **Ankunft im Gedränge:** Schickt Ihr mehrere Kämpfer an dieselbe Stelle, verteilen sie sich dort und bleiben stehen, sobald sie nahe genug sind – auch wenn der Platz schon von eigenen Kämpfern belegt ist. Kommt ein Kämpfer auf seinem Weg einmal nicht voran (etwa im Gedränge oder an einem Hindernis), sucht er sich einen neuen Weg; gelingt das dreimal nicht, bleibt er stehen und wartet auf einen neuen Befehl.

- **Reih und Glied:** Soldaten, die gemeinsam einen Befehl bekommen, folgen einem Anführer in Gliedern zu höchstens fünf Mann (Abstand 0,52 Felder seitlich, 0,62 Felder nach hinten).

Bemerken sie Feinde, rückt die Linie geschlossen vor. Sobald einer von ihnen den Feind erreicht, löst sich die Linie auf und **alle** kämpfen mit: Jeder sucht sich einen Gegner – bevorzugt einen, der noch wenig bedrängt ist – und mehrere Angreifer verteilen sich rund um ihn. So nutzen Soldaten eine Überzahl, um die Feinde einzukreisen und von allen Seiten anzugreifen. Krieger, die frei im Feld kämpfen, verhalten sich ebenso.

- **Eroberung:** Hat eine Ortschaft keine Verteidiger mehr und ist ihre Mauer an mindestens einer Stelle durchbrochen, wird sie von den Angreifern eingenommen, die im Ort stehen. Die Einwohnerzahl sinkt um 20 %. Meist sind danach weniger als 10 Einwohner übrig; in etwa einem Drittel der Fälle haben sich aber genug Einwohner versteckt und überleben (12 bis 20) – dann bleibt die Ortschaft bewohnt und gehört dem Eroberer, mitsamt ihrer nur an der Bresche zerstörten Mauer. Sonst verfällt sie zur Ruine; ihre letzten Bewohner fliehen dann nicht zu den Eroberern, sondern in die nächste Ortschaft des unterlegenen Hauses. Ist eine Ortschaft niedergekämpft, aber niemand im Ort, besetzen siegreiche Kämpfer in der Nähe sie zuerst.
- **Gefallene** verschwinden; ihre Heimatortschaft muss sie nicht mehr ernähren.



Abb. 42: Oben Soldaten in Reih und Glied, unten Krieger ungeordnet



Abb. 43: Soldaten (blau) kreisen feindliche Krieger ein

3.4 Zustands- und Fortschrittsbalken

Kleine Balken zeigen Zustand und Fortschritt direkt auf dem Spielfeld:

Balken	Wo	Bedeutung
Zustand eines Kämpfers	über dem Kopf, sobald er verletzt oder ausgewählt ist	verbleibende Lebenspunkte: grün über 60 %, gelb über 30 %, darunter rot
Mauer einer Ortschaft	grau, unter dem Namensschild, solange die Befestigung beschädigt ist	Haltbarkeit der Mauer; der Balken füllt sich, während sie sich nach 15 Sekunden ohne Angriff ausbessert
Baufortschritt einer Anlage	gold, unter Außenposten, Lager oder Festung im Bau	Fortschritt bis zur Fertigstellung
Palisade/Mauer einer Anlage	hellbraun, unter Lager oder Festung	Haltbarkeit, solange sie beschädigt ist

Tabelle 10: Balken auf dem Spielfeld



Abb. 44: Kämpfer mit Zustandsbalken



Abb. 45: Lager im Bau



Abb. 46: beschädigte Stadtmauer

Ohne Balken, aber ebenfalls sichtbar: Straßen und Pfade im Bau sind nur bis zum erreichten Fortschritt gezeichnet; Kampfschäden an Häusern verschwinden nach und nach mit dem Wiederaufbau; Schiffe zeigen Schäden als Brandspuren und Risse.

3.5 Truppen entsenden und befehligen

- **Aus einer Ortschaft, einem Lager oder einer Festung:** Im Bedienfeld die Anzahl je Truppenart wählen (−5, −1, +1, +5, 0, Alle) und „Entsenden“ drücken, dann das Ziel anklicken: eine Stelle der Karte, eine Ortschaft (eigene: Verstärkung; fremde: Angriff), eine Anlage oder einen Handelszug.
- **Truppen im Feld:** Mit einem Auswahlrahmen markieren (am PC Rahmen ziehen, am Handy über den Knopf mit dem gestrichelten Rechteck) und mit Rechtsklick bzw. langem Drücken das Ziel bestimmen. Enthält die Auswahl Krieger und Soldaten, wählt Ihr im Befehlsmenü mit − und + die Zahl der Krieger und der Soldaten (zum Beispiel 1 von 2 Kriegern und 3 von 5 Soldaten) und übernehmt sie mit „Auswahl übernehmen“; behalten werden die Kämpfer, die der Mitte der Gruppe am nächsten stehen.
- **Befehlsmenü im Feld:** Je nach Ort bietet es Brücken bauen, Boote bauen oder besteigen, Außenposten/Lager/Festung errichten, Straße oder Pfad zerstören und mehr (siehe Kapitel 5.3, 5.4 und 8).



Abb. 47: Ausgewählte Truppe (gelb markiert) mit dem Befehlsmenü

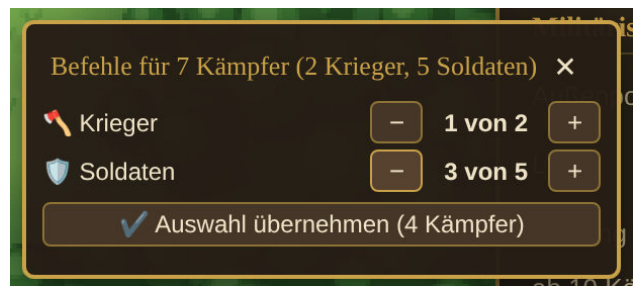


Abb. 48: Befehlsmenü einer gemischten Auswahl: Krieger und Soldaten zahlenmäßig wählen

4 Militärische Anlagen und Erzminen

Truppen im Feld können Anlagen errichten. Sie werden aus dem Material der Umgebung gebaut (Holz im Wald und auf Wiesen, Stein in den Bergen) und brauchen eine Mindestbesatzung. Ein Außenposten lässt sich zum Lager, ein Lager zur Festung ausbauen. Alle Anlagen tragen ein Namensschild „Art Name (Besatzung)“; Außenposten, Lager und Festungen haben einen eigenen Namen aus dem Fundus der Ortsnamen.



Außenposten

Mindestbesatzung 1, Bauzeit 20 s. Ein Wachturm mit Fahne. Sichert Gelände und lässt sich zum Lager ausbauen.



Lager

Mindestbesatzung 5, Bauzeit 45 s, Palisade 400 (Holz) bzw. 800 (Stein). Verbraucht 0,03 Nahrung/s plus 0,004 je Kämpfer und wird über Pfade versorgt.



Festung

Mindestbesatzung 10, Bauzeit 90 s, Mauer 800 (Holz) bzw. 1.600 (Stein). Kann ein Katapult bauen, das rundum schießt (siehe 2.11). Verbrauch 0,05 Nahrung/s plus 0,004 je Kämpfer.



Erzvorkommen (unbesetzt)

Noch unerschlossenes Erz in den Bergen: Felsbrocken mit Erzadern und funkelnden Erzkörnern, noch ohne Stollen und Baracke. Wer es mit der Mindestbesatzung besetzt, erschließt es als Erzmine. Auf der Übersichtskarte als Dreieck mit schwarzem Rahmen ohne Füllung.



Erzmine (besetzt)

Liegt in den Bergen und fördert 0,3 Erze/s, solange sie Nahrung hat (Verbrauch 0,06/s plus 0,004 je Kämpfer). Bergleute pendeln zwischen Stollen und Baracke. Erhält beim ersten Besetzen einen eigenen Namen, der bleibt. Nähern sich Feinde auf 3 Felder, gilt die Mine als angegriffen; die Baracke brennt erst, wenn Feinde unmittelbar an der Mine stehen.



Erzmine (verlassen)

Ohne Nahrung wird eine Anlage nach 90 s aufgegeben. Eine verlassene Erzmine verfällt (eingefallene Baracke, umgestürzter Balken); ihr Name bleibt. Nie besetzte Minen haben kein Namensschild.

Tabelle 11: Anlagen

4.1 Grenzwachen, Hilferuf und Wiederbesetzung

Außenposten, Lager und Festungen sichern die Grenzen – bei allen Häusern, auch bei Haus Azur im manuellen Betrieb, ohne dass Ihr etwas tun müsst:

- **Grenzwachen:** Die Besatzung erkennt Feinde bis etwa 5 Felder weiter als sonst (Anlagenradius + 7,5 Felder) und greift sie früh an. Ist sie den Feinden gewachsen (Soldaten zählen 1,9, Krieger 1), rückt sie dafür auch hinter der Palisade hervor; ist sie unterlegen, bleibt sie geschützt.
- **Hilferuf:** Ist eine Anlage nahenden Feinden unterlegen, ruft sie sofort Verstärkung – freie Kämpfer in bis zu 25 Feldern und Kämpfer aus nicht bedrohten eigenen Ortschaften bis 40 Felder, die dabei eine Mindestbesatzung behalten. Ihr erhaltet die Meldung „... ruft Verstärkung herbei (n Kämpfer)“. Nach überstandener Gefahr kehren überzählige Helfer in ihre Ortschaft zurück.
- **Wachen ersetzen:** Fehlen einer Anlage Wachen, werden sie aus der nächsten Ortschaft ersetzt, sobald 30 Sekunden kein Feind in der Nähe war.
- **Brandpfeile:** Brände an Erzminen, Außenposten, Lagern und Festungen brechen – wie in Ortschaften – erst aus, nachdem Angreifer Brandpfeile genau auf diese Stellen geschossen haben: wenn Feinde an einer Erzmine stehen, wenn eine Palisade oder Mauer durchbrochen wird und wenn eine Anlage fällt.
- **Palisade als Hindernis:** Wie bei Ortschaften kommen Kämpfer nur durch die Tore in ein Lager oder eine Festung (die eigene Besatzung jederzeit, fremde nur ohne Angriff; eine herrenlose Anlage steht jedem durch ihr Tor offen). Erst wenn die Palisade durchbrochen ist, können Angreifer überall hinein. Ein Lager oder eine Festung hat überall dort ein Tor, wo eine Straße oder ein Pfad die Palisade kreuzt – führt eine Straße mitten hindurch, also zwei. Ist der Weg außen um eine Anlage versperrt, etwa wenn sie auf einer schmalen Landbrücke zwischen zwei Seen steht, gehen Kämpfer, die durch die Tore dürfen, durch die Anlage hindurch; sonst nehmen sie auch einen schmalen Uferstreifen an der Palisade entlang.
- **Abgebrochener Bau:** Bricht der Ausbau einer Anlage ab (etwa weil die Arbeiter im Kampf fallen und die Baustelle 20 Sekunden verwaist), fällt sie auf ihre vorige Stufe zurück – ein abgebrochener Ausbau zur Festung lässt also das fertige Lager mit seiner Palisade und seinem Pfad stehen. Verwaist eine neue Baustelle, die noch nie fertig war, bleibt ein namenloser Bauplatz zurück, auf dem Holzstücke oder Steine ungeordnet herumliegen – je nachdem, ob aus Holz oder aus Stein gebaut werden sollte. Wird dort später eine Anlage oder Ortschaft errichtet, verschwinden die Reste.
- **Ruine:** Fällt die Besatzung im Kampf, wird die Anlage zerstört und verfällt zur Ruine (verkohlt, Trümmer, Schild „... · Ruine“). Wird eine Anlage dagegen ohne Kampf aufgegeben (etwa aus Hunger), bleibt sie unversehrt und herrenlos.
- **Wiederaufbau:** Wer eine Ruine mit der Mindestbesatzung besetzt – auch der Feind –, baut sie wieder auf: Die Besatzung arbeitet als Bauleute, der Aufbau beginnt bei einem Drittel. Fallen die Bauleute, wird die Baustelle wieder zur Ruine.
- **Wiederbesetzung:** Verlorene oder aufgegebenen Anlagen – auch Ruinen – werden von jedem Haus, dem sie einmal gehört haben, wieder besetzt, sobald in der Nähe keine Feinde mehr sind und eine Ortschaft bis 35 Felder genug Kämpfer abgeben kann.



Abb. 49: Bauruine einer Anlage aus Holz



Abb. 50: Bauruine einer Anlage aus Stein



Abb. 51: Lager als Ruine



Abb. 52: Wiederaufbau durch Kämpfer von Haus Azur

Versorgung: Lager, Festungen und Erzminen haben einen eigenen Vorrat. Packpferde bringen Nahrung aus der nächsten über das Wegenetz erreichbaren eigenen Ortschaft (Nachschub, wenn der Vorrat unter 30 fällt; 30 Nahrung je Transport). Erzminen schicken je 25 Erz zu dieser Ortschaft; nach jeder Erzlieferung kommt Nahrung zurück, bis 60 im Vorrat sind. Mit „Überzählige abziehen“ zieht Ihr Kämpfer über der Mindestbesatzung in die nächste eigene Ortschaft.

5 Wege: Straßen, Pfade und Brücken

5.1 Straßen

Straßen verbinden Ortschaften. Über sie fahren Handelszüge, Versorgungszüge und der Warenausgleich. Eine Straße überbrückt höchstens 30 Felder Luftlinie (eine **Straßen-Etappe**) und kostet je Feld 1,5 Steine und 1,5 Holz; zwei verbundene Ortschaften teilen sich die Kosten nach ihren Möglichkeiten. Straßen suchen sich ihren Weg in Kurven um Seen herum und durch Gebirgstäler und erhalten über Flüsse automatisch Brücken. Die Bauzeit richtet sich nach der Länge.

- **Ziel Ortschaft:** Straße zwischen zwei Ortschaften. Mehrfache Verbindungen (A-B, B-C, C-A) sind möglich.
- **Ziel Straßenpunkt (Abzweigung):** Ziel kann auch eine Stelle einer eigenen Straße sein. Die neue Straße mündet dort ein; die bestehende bleibt unverändert; die Kosten trägt die Ausgangsortschaft.
- **Zusammenführung:** Läuft eine neue Straße an ihrem Anfang neben einer bestehenden Straße derselben Ortschaft her, wird sie in diese eingeführt und erst dort gebaut, wo sich die Wege trennen.
- **Pfade werden ersetzt:** Ist eine neue Straße fertig, entfallen eigene Pfadabschnitte, die neben ihr verlaufen; Reststücke und einmündende Pfade werden an die Straße angeschlossen.



Abb. 53: Straßenbau-Modus: gestrichelte Vorschau zur Zielorttschaft mit Kosten im Hinweis.

5.2 Pfade

Pfade sind schmal und unbefestigt. Sie entstehen kostenlos (nur Bauzeit), aber ausschließlich, um eine noch nicht angebundene Erzmine, einen Außenposten, ein Lager oder eine Festung an das eigene Wegenetz anzuschließen (höchstens 60 Felder). Der Anschluss wird so gewählt, dass der **gesamte Weg bis zur Ortschaft** möglichst kurz ist – direkt zu einer eigenen Ortschaft oder an einen eigenen Weg, je nachdem, was insgesamt kürzer ist. Trifft ein neuer Pfad unterwegs auf einen vorhandenen Pfad oder eine Straße, die in seine Richtung führt, **mündet er dort ein**, statt nebenher zu laufen. Läuft ein Pfad dennoch ein Stück dicht neben einem älteren Weg her, wird dieser Abschnitt entfernt und die Reststücke münden in den älteren Weg ein. Ist der Weg einer schon angebotenen Anlage über das Netz deutlich länger als ein direkter Pfad (etwa eine Kette über mehrere andere Minen), entsteht einmalig ein direkter Pfad als Abkürzung. Einmal angelegt,

behält ein Pfad seinen Verlauf. Über Pfade ziehen Packpferde; sie nehmen immer den kürzesten Weg.



Abb. 54: Ein Pfad durch das Gelände

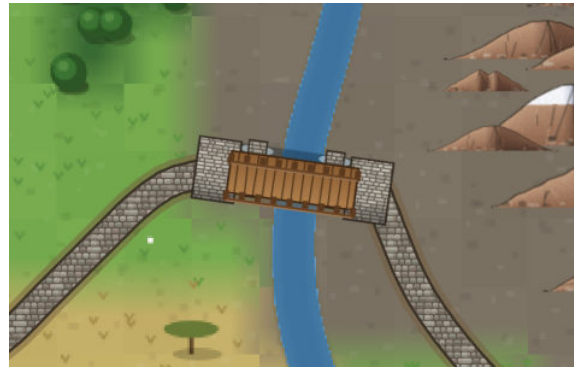


Abb. 55: Straße mit Brücke über einen Fluss

An Einmündungen gehen die Wege als eine Fläche ineinander über: Pfaderde in Pfaderde, Pflaster in Pflaster; mündet ein Pfad in eine Straße, trifft seine Erde ohne Randsteine direkt auf das Pflaster.

Keine Lücken: Verläuft ein Pfad ein Stück neben einem anderen Weg, gibt er diesen Abschnitt ab und mündet in den anderen Weg. Verschwindet dieser Weg später, wird der Pfad wieder vollständig hergestellt oder für seine Anlage neu angelegt. Geprüft wird das gezielt in dem Moment, in dem ein Pfad verschwindet, sowie einmal beim Laden eines Spielstands – so bleiben keine Pfadstücke mit einer Lücke zurück, ohne dass dafür laufend Rechenzeit nötig ist.

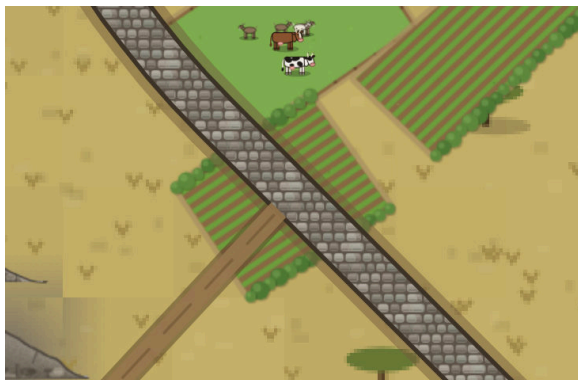


Abb. 56: Ein Pfad mündet in eine Straße



Abb. 57: Ein Pfad mündet in einen anderen Pfad

5.3 Brücken

Flüsse lassen sich nur über Brücken überqueren. Kämpfer am Flussufer können über das Befehlsmenü eine Brücke bauen (5 Holz und 5 Steine aus der nächsten eigenen Ortschaft). Zwischen Brücken über denselben Fluss liegen mindestens 20 Felder, zu Brücken über andere Flüsse mindestens 5. Brücken lassen sich zerstören.

5.4 Sperren, Zerstörung und Reparatur

- **Sperren:** Feindliche Ortschaften (auch von Feinden gehaltene Ruinen), Außenposten, Lager und Festungen sperren durch ihre bloße Existenz die Wege, die an ihnen vorbeiführen (Ortsradius bzw. Anlagenradius + 1,5 Felder). Der Verkehr nimmt dann Umwege über das bestehende Netz; neue Umgehungen werden nicht gebaut. Bleibt dabei ein Pfadstück übrig, dessen beide Enden in dieselbe Straße münden – etwa ein Bogen, der sich zwischendurch etwas weiter von der Straße entfernt –, entfällt es ebenfalls, denn die Straße verbindet dieselben Punkte. Nur wenn die Straße zwischen den beiden Einmündungen einen deutlichen Umweg macht, bleibt es als Abkürzung erhalten. Dasselbe gilt für Pfadstücke, die an ihren beiden Enden in verschiedene Straßen münden und unterwegs nirgendwohin führen (kein

anderer Pfad mündet ein): Ist der Weg über die eigenen Straßen kürzer als das 1,2-Fache des Pfadstücks, entfällt es.

- **Zerstören:** Kämpfer, die auf einer Straße oder einem Pfad stehen, können sie über das Befehlsmenü zerstören. Es bleibt eine gestrichelte Trümmerspur; abzweigende Straßen sind mit unterbrochen.
- **Reparieren:** In der Infotafel einer zerstörten Straße „Straße reparieren“ (Kosten wie beim Neubau, aus den angrenzenden eigenen Ortschaften), bei Pfaden „Pfad wiederherstellen“ (kostenlos, mit Bauzeit). Automatische Spieler reparieren selbst, sobald keine Feinde in der Nähe sind.

6 Handel, Versorgung und Transporte

6.1 Handelszüge

Im Reiter „Reich erweitern“ rüstet Ihr Handelszüge aus: Handelspartner wählen (über Straße oder Seeweg erreichbar), Waren zum Abgeben und Erhalten eintragen, Begleitschutz bestimmen (mindestens 1 Kämpfer). Zwischen eigenen Ortschaften werden gewünschte Waren mit einem Rückzug geliefert, soweit vorhanden. **Fremde Häuser** nehmen einen Handel an, wenn der Wert Eures Angebots mindestens 95 % des Werts Eurer Forderung erreicht (Werte: Nahrung 1, Steine 1, Erze 2, Holz 1, Waffen 4, Gold 6).

Handelszug aus Dachsried

Handelspartner: Königsbrunn – eigene Ortschaft

Ware (Vorrat)	Abgeben	Erhalten
Nahrung (597)	0	0
Steine (400)	0	0
Erze (400)	0	0
Holz (400)	0	0
Waffen (400)	0	0
Gold (400)	0	0

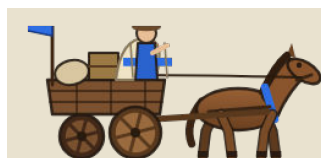
Begleitschutz: 1 von 13 Kämpfern der Besatzung

Jeder Handelszug hat mindestens einen Kämpfer als Begleitschutz.

Warenwert: Ihr gebt 0, Ihr erhaltet 0. Zwischen eigenen Orten werden gewünschte Waren mit einem Rückzug geliefert, soweit vorhanden.

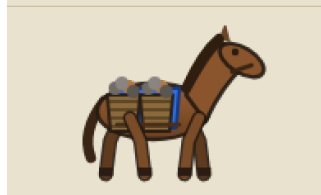
Abbrechen Handelszug losschicken

Abb. 58: Dialog „Handelszug ausrüsten“



Handelszug (Karren)

Pferdewagen mit Ladung und Wimpel in Hausfarbe. Fährt nur über fertige Straßen und Seewege, meidet feindliche Orte. Hat immer mindestens einen Begleiter; bei Feinden in der Nähe kommen mehr hinzu. Ohne Begleitschutz wird er gekapert (siehe 6.2).



Packpferd

Transportiert Erz von Minen und Nahrung zu Minen, Lagern und Festungen über das Wegenetz – auch auf Umwegen. Kann überfallen werden.

Tabelle 12: Transporte



Abb. 59: Handelszug auf der Straße: Pferdewagen mit Ladung, Kutscher und Wimpel in Hausfarbe, daneben die Begleiter (dahinter ein zweiter Zug).



Abb. 60: Packpferde mit Erzlast auf einem Pfad: vorn der Führer, daneben ein Begleiter.

6.2 Überfälle und Kapern

Handelszüge, Versorgungszüge und Packpferde lassen sich überfallen: Schickt Kämpfer per Rechtsklick (am Handy: langes Drücken) auf einen fremden Zug. Seine Begleiter verteidigen ihn; solange einer lebt, hält der Zug an.

- **Kapern:** Hat ein Zug keinen Begleiter mehr, wird er gekapert. Kämpfer im Umkreis von 6 Feldern gehen von selbst zu ihm – zuerst die, die gerade seinen Begleitschutz besiegt haben, sonst die nächsten; wer bis auf gut ein Feld herankommt, übernimmt ihn. Das gilt für jedes Haus, auch für Unbeteiligte in der Nähe.
- **Beute:** Der gekaperte Zug gehört dem Sieger und wird mit seinen Waren und 1 bis 5 Kämpfern als neuem Geleit in dessen nächste Ortschaft gebracht.

- **Handelsfrieden:** Begleiter eines Zugs, der friedlich eine fremde Ortschaft besucht, werden dort nicht angegriffen und greifen selbst keine Züge dieses Hauses an. Für gekaperte Züge und für Packpferde gilt kein Handelsfrieden.
- **Belagerer bleiben bei der Sache:** Kämpfer, die gerade eine fremde Ortschaft angreifen, lassen sich nicht von Zügen ablenken – sie gehen nicht zum Kapern los und werden nicht zu Begleitern von Beute. Greift einer von ihnen selbst zu, wartet der gekaperte Zug, bis sein neues Haus Begleiter schickt.
- **Keine Züge unter Beschuss:** Eine Ortschaft, die angegriffen wird oder in den letzten 15 Sekunden angegriffen wurde, schickt keine Versorgungs- und Ausgleichszüge los – sie wären leichte Beute.

6.3 Automatischer Warenausgleich und Versorgung

- **Versorgungszüge:** Fehlt einer Ortschaft Nahrung, Holz oder Stein, schicken benachbarte eigene Orte automatisch Versorgungszüge (Prüfung alle 5 Sekunden).
- **Warenausgleich:** Überschüsse gehen automatisch – auch über mehrere Ortschaften hinweg – dorthin, wo sie gebraucht werden (alle 6 Sekunden). Ein Geber behält das 2,5-Fache seines eigenen Bedarfs. Erz geht bevorzugt zu Ortschaften mit Schmiede oder Münzerei, Baustoffe zu Bauvorgaben.
- **Handelsfrieden:** Begleiter eines Handelszugs, der eine fremde Ortschaft besucht, gelten dort als friedliches Geleit.

7 Ausbreitung: Siedler, Flüchtlinge und Kolonien

Eine Ortschaft mit mindestens 20 Einwohnern kann **Siedler** aussenden: 10 Einwohner und 30 Nahrung. Sie brechen mit einer Leibwache auf (Vorgabe 2 Kämpfer, im Bedienfeld einstellbar; fehlen Kämpfer, werden sie ausgehoben). Die Wache bekämpft Feinde unterwegs und bildet danach die Besatzung der neuen Siedlung.

- **Standort:** Neugründungen brauchen mindestens 20 Felder Abstand zu jeder Ortschaft (gleich welchen Hauses, auch Ruinen), festes Land und Abstand zum Kartenrand. Der Hinweis im Siedler-Modus nennt immer die nächste Ortschaft mit Entfernung.
- **Hafenzugang:** Liegt ein Platz nahe am Wasser, aber zu weit für einen Hafen, gehen Siedler bis zu 5 Felder weiter ans Ufer.
- **Per Schiff:** Ist das Ziel nicht über Land erreichbar, fahren Siedler aus einer Hafenstadt per Schiff.
- **Umkämpfte Ziele:** Wird am Ziel gekämpft, ändern Siedler ihr Ziel oder kehren heim. Ebenso Flüchtlinge.



Abb. 61: Siedler-Modus mit Hinweis zur nächsten Ortschaft



Abb. 62: Siedler mit Leibwache unterwegs

Siedler erkennen: Über jedem Siedlerzug steht ein Schild „Siedler“ mit der Zahl der Siedler und einem Farbbalken des Hauses – in jeder Zoomstufe gleich groß, so dass Siedler auch aus der Ferne sofort auffallen; reisen sie per Schiff, steht das Schild über dem Schiff. Ebenso tragen Flüchtlinge ein Schild „Flüchtlinge“ mit ihrer Zahl und dem Farbbalken ihres Hauses.



Abb. 63: Siedlerschild bei kleinem Zoom



Abb. 64: Siedlerschild aus der Nähe



Abb. 65: Flüchtlinge – ob vor Hunger, Seuche, Überfüllung oder Zerstörung – mit Schild „Flüchtlinge“ und Anzahl über der Gruppe

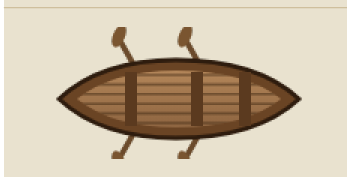
8 Seefahrt

Ortschaften am Meer oder an einem Binnengewässer, das größer ist als eine Straßen-Etappe (mehr als 30 Felder Länge oder Breite), können einen **Hafen** bauen (40 Steine, 20 Holz). Ein Hafen erlaubt **Schiffe** (je 25 Holz, Geschwindigkeit 1,8 Felder/s).



Schiff

Segelschiff mit Segeln, Wimpel und Wappenschilden in Hausfarbe. Trägt Handelsgüter oder bis zu 100 Kämpfer. Handelsschiffe laufen nur eigene Häfen an. Ein Schiff auf See hat immer mindestens eine Schiffswache an Bord.



Boote

Ruderboote für je 15 Kämpfer (10 Holz je Boot), am Seeufer über das Befehlsmenü gebaut. Sie bleiben am Zielufer liegen und können von jedem benutzt werden.

Tabelle 13: Wasserfahrzeuge



Abb. 66: Hafenstadt mit Steg und Schiff

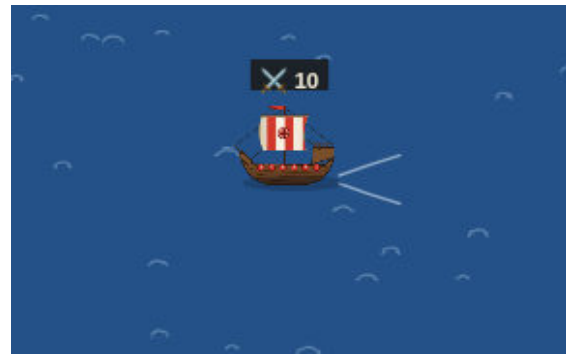


Abb. 67: Schiff auf See (Zahl der Kämpfer an Bord)

8.1 Seehandel, Truppentransport und Kolonien

- Zwei eigene Hafenstädte am selben Gewässer handeln per Schiff, als gäbe es eine Straße.
- **Verschiffen:** Im Reiter „Hafen“ die Anzahl je Truppenart wählen und „Verschiffen“ drücken, dann ein Ufer am selben Gewässer anklicken. Das Schiff landet die Truppen an und kehrt in seinen Hafen zurück. Truppenschiffe dürfen feindliche Hafenstädte angreifen.
- Siedler fahren per Schiff zu fernen Küsten und gründen Kolonien; ferne Kolonien werden bei Bedrohung per Schiff verstärkt (automatische Spieler).

8.2 Patrouillen und Seegefechte

Mit „Patrouille fahren“ (Reiter „Hafen“) kreuzt ein Schiff mit bis zu 8 Kämpfern drei Minuten vor der Küste. Feindliche Schiffe in bis zu 9 Feldern werden verfolgt (unter vollen Segeln ein Drittel schneller, höchstens 40 Sekunden je Ziel). Begegnen sich Schiffe verfeindeter Häuser, kommt es zum **Seegefecht** mit Feuer und Verlusten an Bord und an der Ladung. Ein Schiff mit zerstörtem Rumpf sinkt mit allem an Bord; hat es keine Kämpfer mehr, wird es erobert. Schäden werden im Heimathafen ausgebessert. Wird eine Hafenstadt von überlegenen Truppen angegriffen, schicken nahe Patrouillenschiffe ihre Kämpfer zu Hilfe an Land.

Brandpfeile von Schiffen: Truppenschiffe und Patrouillen (nicht Handels- oder Siedlerschiffe) schießen etwa alle 7 bis 10 Sekunden Brandpfeile auf feindliche Schiffe und Ortschaften bis 4,5 Felder entfernt (Katapulte reichen 10 Felder weit). Ein getroffenes Schiff brennt, wird aber durch

Brandpfeile allein nie versenkt – das schaffen nur Kämpfer im Seegefecht und Katapulte. In einer Ortschaft bricht an der Einschlagstelle ein Hausbrand aus. Auf Schiffen und in Ruderbooten gibt es keine Bogenschützen. Umgekehrt beschießen Bogenschützen am Ufer feindliche Schiffe mit Brandpfeilen (siehe 3.3); getroffene Truppschiffe schießen zurück und drehen unter Beschuss ab.



Abb. 68: Ein Truppschiff schießt Brandpfeile in eine feindliche Küstenstadt



Abb. 69: Seegefecht: beide Schiffe brennen

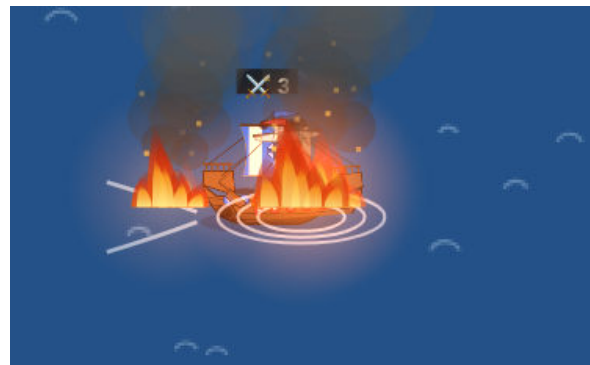


Abb. 70: Das unterlegene Schiff sinkt: geneigt, in Flammen, von Wasserringen umgeben



Abb. 71: Boote am Seeufer (Zahl der Boote)

9 Bewohner, Tiere und Kleinigkeiten

Ortschaften sind belebt: Bauern bestellen die Äcker – die einen mit der Sense, die beim Mähen tief über den Boden gezogen wird, die anderen mit einer langstieligen Hacke, die sie über der Schulter tragen und bei der Arbeit ins Erdreich schlagen. Hirten hüten das Vieh, Bürgerinnen gehen durch die Gassen, Bergleute arbeiten mit der Spitzhacke an den Erzminen. Alles lässt sich anklicken und wird im Bedienfeld erklärt.



Abb. 72: Bauer mit Sense



Abb. 73: beim Mähen



Abb. 74: Bauer mit Hacke



Abb. 75: beim Hacken



Abb. 76: Hirte



Abb. 77: Bürgerin

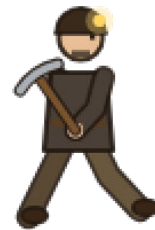


Abb. 78: Bergmann

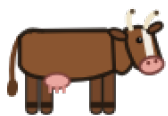
Abb. 79: Kuh
(braun mit Blesse
oder
schwarz-weiß
gefleckt)

Abb. 80: Schaf



Abb. 81: Ziege



Abb. 82: Schwein



Abb. 83: Huhn



Abb. 84: Pferd

9.1 Größenverhältnisse

Menschen, Tiere und Gebäude stehen in einem annähernd natürlichen Verhältnis: Ein Mensch ist etwa ein Drittel höher als eine Kuh, deutlich kleiner als ein Haus mit Dach und reicht ungefähr bis zur Traufe. Ein Huhn ist etwa ein Drittel so lang wie ein Schwein. Ganz maßstabsgetreu wären Menschen noch kleiner – zugunsten der Erkennbarkeit sind sie etwas größer gezeichnet. Handelskarren mit Kutscher und Packpferde mit Führer haben denselben Maßstab wie die Menschen.

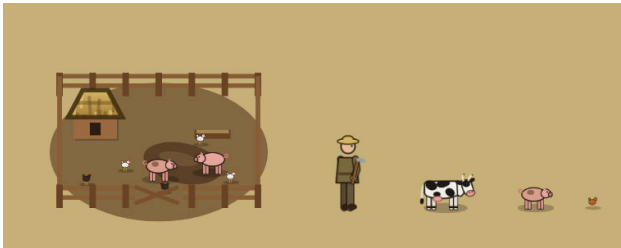


Abb. 85: Pferch mit Schweinen und Hühnern, Bauer, Kuh, Schwein und Huhn in Spielgröße



Abb. 86: Ein Dorf: Häuser, Bewohner, Kämpfer und Weidetiere

9.2 Verhalten

- **Feldarbeiter und Hirten** fliehen bei Feindesnähe in die Ortschaft. Hat sie eine Palisade oder Mauer, gehen sie – auf der Flucht wie auf dem Weg zur Arbeit – nur durch die Tore (oder eine Bresche) hinein und hinaus; Kämpfer behindern sie dabei nicht.
- **Flammen** auf dem Spielfeld und in der Übersichtskarte zeigen laufende Kämpfe.
- **Fahnen** in Hausfarbe markieren Besitz; herrenlose Ruinen haben keinen Farbbalken.

10 Computergegner und Automatik-Modus

Die Computergegner (und Haus Azur im Automatik-Modus) bauen ihre Wirtschaft aus, gründen Siedlungen und Kolonien, bauen Straßen, Häfen und Schiffe, handeln, patrouillieren, überfallen Handelszüge und führen Krieg. Ihre Entscheidungen fallen in festen Abständen (Bedenkzeit) und folgen dieser Reihenfolge der Prioritäten:

1. **Verteidigung (höchste Priorität):** Für jede eigene Ortschaft, jeden Außenposten, jedes Lager und jede Festung wird bei jeder Bedenkzeit die Stärke nahender Feinde (bei Ortschaften bis Radius + 10 Felder) mit der eigenen verglichen; Soldaten zählen dabei 1,9, Krieger 1, Bürgerwehr 0,6, Mauern und Palisaden etwas. Ist das Haus unterlegen, ruft es sofort Verstärkung – noch bevor der erste Hieb fällt: zuerst freie Kämpfer in bis zu 25 Feldern (auch solche auf dem Weg zu einem Angriff), dann aus den Besatzungen nicht bedrohter eigener Ortschaften bis 40 Felder, die eine Mindestbesatzung behalten. Solange eine eigene Ortschaft unterlegen ist, beginnt das Haus keine neuen Angriffe und Feldzüge.
2. Wirtschaft jeder Ortschaft: Bauvorgaben, Gebäude, Mauern, Häfen, Schiffe, Rekrutierung (mit Kaserne bevorzugt Soldaten; Krieger werden nach und nach umgerüstet).
3. Feinde vor den eigenen Feldern vertreiben.
4. Angreifen: Sperren des eigenen Wegenetzes zuerst, dann Ortschaften (fast besiegte Häuser bevorzugt; Kriegsziel ist das schwächste Haus), Minen und Anlagen nur, wenn keine Ortschaft angreifbar ist. Angriffe auf Küstenorte auch per Schiff.
5. **Katapulte:** Städte und Metropolen automatischer Häuser bauen Katapulte mit hoher Priorität – gleich nach der Mauer, zuerst in Richtung des nächsten Feindes; Festungen werden ebenfalls mit einem Katapult ausgerüstet.
6. **Feldzüge:** Hat eine Stadt oder Metropole 30 oder mehr Kämpfer, ziehen alle bis auf 15 gegen die nächste erreichbare feindliche Ortschaft (über Land oder per Schiff); danach hebt die Stadt drei Minuten lang keine neuen Kämpfer aus. Das hält die Heere in Bewegung und begrenzt die Zahl der Figuren auf dem Spielfeld.
7. Patrouillen (Zahl wächst mit der Zahl der Hafenstädte), Verstärkung ferner Kolonien, Reparatur zerstörter Wege, Besetzen herrenloser Anlagen, Überfälle auf Handelszüge, Ausbreitung, Straßenbau.

Schwierigkeit	Bedenkzeit	Produktion der Gegner	Abstand zwischen Angriffen	Angriffslust
Leicht	4,0 s	80 %	110–170 s	0,8
Normal	2,5 s	100 %	70–120 s	1,0
Schwer	1,6 s	125 %	45–80 s	1,25

Tabelle 14: Schwierigkeitsgrade

Grenzbefestigung: Automatische Häuser sichern ihre Grenzen mit Anlagen. Etwa jede Minute prüfen sie, wo eine Grenze zum nächsten Feind (bis 48 Felder) noch ungesichert ist, und errichten dort einen Außenposten – auf der eigenen Seite, 10 bis 13 Felder vor der eigenen Ortschaft, mindestens 12 Felder vor der feindlichen, bevorzugt an einer eigenen Straße in diese Richtung; aus Holz, im Gebirge aus Stein. Nach zwei Minuten wird ein grenznaher Außenposten zum Lager ausgebaut, und weil Festungen mit ihrem Katapult Wege zu wertvollen Ortschaften sperren, wird schon ab Dorfgröße nach weiteren zweieinhalb Minuten ein Lager zur Festung ausgebaut; die nötige Besatzung ziehen sie aus bis zu drei nahen Ortschaften zusammen. Bei der Wahl des Bauplatzes zählen neben der Nähe zum Feind und einer eigenen Straße auch Stufe und Einwohnerzahl der zu schützenden Ortschaft. Gefallene Wachen werden ersetzt, sobald keine Feinde in der Nähe sind. Höchstens eine Anlage je zwei Ortschaften plus eine (insgesamt bis 7), und nur, solange keine eigene Ortschaft bedroht ist.



Abb. 87: Lager eines Computerhauses mit Wachen hinter der Palisade



Abb. 88: Grenzlager vor der eigenen Ortschaft, mit Pfad zum Netz

Automatik-Modus: Mit dem Roboter-Knopf oben spielt der Computer auch Blau – Ihr schaut zu und könnt alle Reiter umschalten, aber keine Befehle geben. Mit „Blau übernehmen“ (Gamecontroller-Symbol) spielt Ihr jederzeit wieder selbst. Ein neues Spiel beginnt immer manuell.

Autofokus: Im Automatik-Modus erscheint im Hinweis oben im Bedienfeld neben „Blau übernehmen“ der Knopf „Autofokus“. Ist er eingeschaltet, führt die Kamera selbständig Regie. Sie zeigt Kämpfe von der Entstehung bis zum Ende (die letzten Feuer sind erloschen); in eine angegriffene Ortschaft blendet sie schon über, sobald deren Hirten und Bauern fliehen. Dabei gelten **Prioritäten** (1 = am wichtigsten): 1 Kämpfe um die letzten (höchstens zwei) Ortschaften eines Hauses, das vorher mehr hatte; 2 Kämpfe um Metropolen; 3 um Städte; 4 um Dörfer; 5 um Siedlungen; 6 um Festungen; 7 um Lager; 8 um Außenposten; 9 Kämpfe zwischen Schiffen; 10 Kämpfe um Erzminen; 11 um Ruinen; 12 Kämpfe auf freiem Feld; 13 Siedlungsgründungen.

Angriffe durch Schiffe zählen dabei als Kampf um die beschossene Ortschaft – ebenso, wenn deren Katapulte auf Schiffe schießen. Tritt ein wichtigeres Ereignis ein, wechselt die Kamera sofort; Ereignisse gleicher oder geringerer Wichtigkeit werden erst gezeigt, wenn die laufende Szene zu Ende ist. Ist eine Szene zu Ende (3 Sekunden ohne Kampfhandlung und ohne Feuer), springt die Kamera sofort zum wichtigsten noch laufenden Ereignis.

Bei den letzten Kämpfen eines Hauses zeigt sie beide Ortschaften möglichst in einem Bild (Zoom nicht unter 2), sonst den heftigeren Kampf. Siedlungsgründungen zeigt sie vom Aufbruch der Siedler bis zur neuen Siedlung (15 Sekunden), mehrere nacheinander, sofern inzwischen keine Kämpfe begonnen haben. Die Kamera schwenkt nicht, sondern springt direkt – wie nach einem Klick in die Übersichtskarte. Innerhalb einer Szene bleibt sie ruhig: Sie lässt von vornherein Luft um alle Beteiligten, zoomt nie hinein, wenn diese einander näher kommen, und zoomt nur heraus, wenn jemand den inneren Bildbereich verlässt – dann gleich mit zusätzlicher Luft.

Den **Zoom** wählt sie so, dass alle Beteiligten ganz zu sehen sind – eine Ortschaft mitsamt ihren Feldern und Weiden, alle Angreifer, angreifende Schiffe samt ihren Zielen, fliegende Katapultkugeln; dabei passt sie sich dem sichtbaren Bildschirm an (ein aufgeklapptes Bedienfeld wird abgezogen). Siedlerzüge und Neugründungen zeigt sie mit dem größtmöglichen Ausschnitt, in dem Bauern, Hirten und Einwohner noch gezeichnet werden.

Wird eine Ortschaft im Kampf zur Ruine, endet die Szene, sobald dort nicht mehr gekämpft wird und die Feuer erloschen sind. Nie wird so weit herausgezoomt, dass Bauern, Hirten und Einwohner nicht mehr gezeichnet werden. Unter dem Knopf steht, was gerade gezeigt wird. Verschiebt oder zoomt Ihr selbst, ruht der Autofokus 8 Sekunden. Mit „Blau übernehmen“ endet auch der Autofokus; den Automatik-Modus gibt es weiterhin auch ohne Autofokus.

Beginnt während einer Szene ein wichtigeres Ereignis, wechselt die Kamera sofort dorthin, ohne die laufende Szene zu Ende zu zeigen. Wird zugleich in einer benachbarten Ortschaft gekämpft (bis 22 Felder entfernt), nimmt die Kamera beide Ortschaften und beide Kämpfe ganz ins Bild; der Hinweis nennt dann beide („Kampf um ... · auch in ...“).

Ist ein Kampf vorbei und brennen nur noch Feuer, während anderswo gekämpft wird, wechselt die Kamera nach kurzer Zeit dorthin, statt bei den Flammen stehen zu bleiben. Wichtige Ereignisse verschwinden nicht hinter der Übersichtskarte: Läge ein Teil des Geschehens darunter, rückt die Kamera den Ausschnitt rechts neben oder über die Karte und zoomt dafür nötigenfalls etwas heraus.

„Letzte Kämpfe“ eines Hauses zeigt der Autofokus nur, wenn das Haus in den letzten zehn Spielminuten noch mehr als zwei Ortschaften hatte und dort wirklich gekämpft wird. Breitet sich das Geschehen kurz aus und zieht sich dann wieder zusammen, zoomt die Kamera nach einigen Sekunden wieder heran.



Abb. 89: Autofokus zeigt den Kampf um einen Außenposten

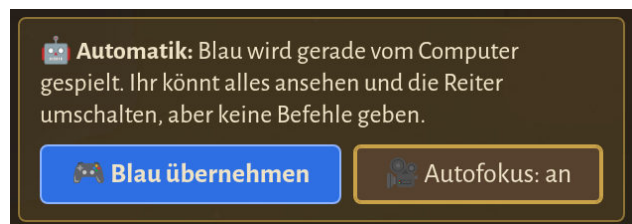


Abb. 90: Schalter „Autofokus“ neben „Blau übernehmen“, darunter die gezeigte Szene

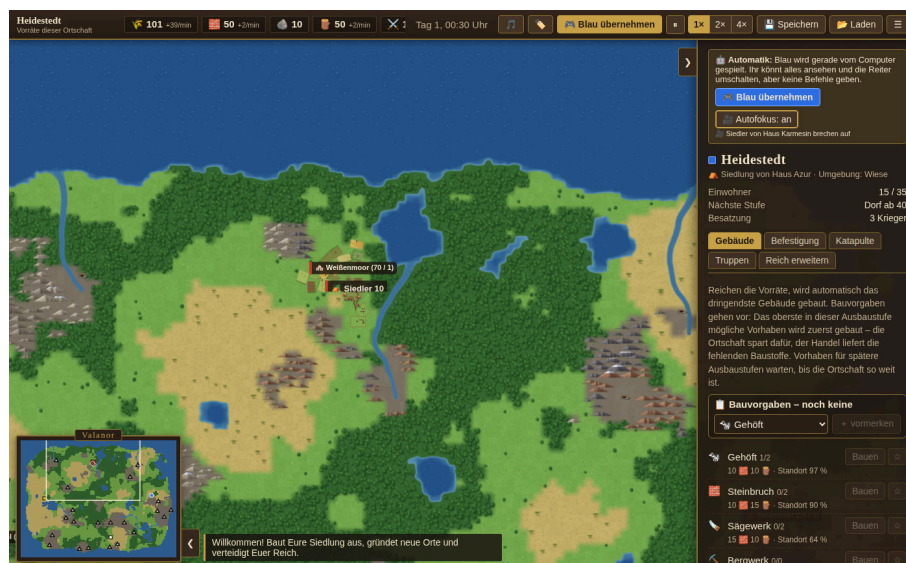


Abb. 91: Autofokus zeigt aufbrechende Siedler mit dem größten Ausschnitt, in dem Bewohner noch gezeichnet werden



Abb. 92: Letzte Kämpfe eines Hauses: beide verbliebenen Ortschaften in einem Bild

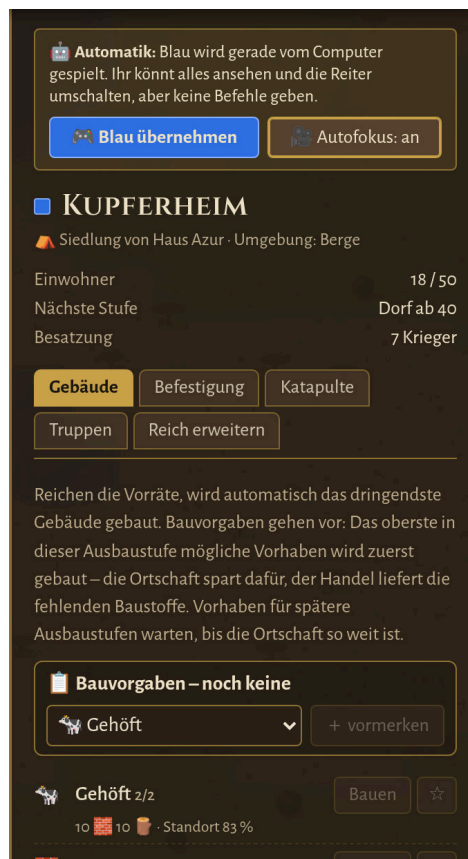


Abb. 93: Bedienfeld im Automatik-Modus mit Hinweis und Knopf „Blau übernehmen“

Überfüllte Besatzungen: Hat eine Ortschaft eines Computerhauses (oder von Haus Azur im Automatik-Modus) mehr Kämpfer als Einwohner oder mehr als etwa 50 Kämpfer (45 bis 55, je Ort zufällig) – bzw. eine Anlage mehr als etwa 50 –, und wurde sie seit zwei Minuten nicht angegriffen, greifen rund 80 % dieser Kämpfer die nächstgelegene erreichbare feindliche Ortschaft oder Anlage an. So bleibt die Zahl der Kämpfer auch in langen Partien überschaubar. Spielt Ihr selbst, entscheidet Ihr über Eure Besatzungen.

11 Bedienung

11.1 Hauptmenü



Abb. 94: Hauptmenü mit den Einstellungen für ein neues Spiel

- **Gegner:** 1–4 Computerhäuser (Vorgabe 3).
- **Kartengröße:** Klein, Mittel (Vorgabe), Groß, Extrem.
- **Schwierigkeit:** Leicht, Normal (Vorgabe), Schwer.
- **Neues Spiel, Spiel laden, Spielanleitung,** Musik an/aus mit Lautstärke, Warn Glocke an/aus, **Beenden.**

11.2 Die Leiste oben

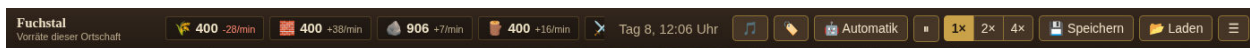


Abb. 95: Obere Leiste: Titel, Vorräte, Spielzeit, Schaltflächen

Element	Funktion
Titel	„Reich Azur – Summe aller Ortschaften“ oder der Name der ausgewählten Ortschaft („Vorräte dieser Ortschaft“).
Vorräte	Nahrung, Steine, Erze, Holz, Waffen, Gold mit Veränderung pro Minute.
Spielzeit	„Tag N, hh:mm Uhr“ (ein Tag = 120 Spielsekunden).
Rahmen (nur Touch)	Schaltet den Auswahlrahmen ein, um am Handy mehrere Truppen zu markieren.
Musik	Musik an/aus (Taste M).

Element	Funktion
Namensschilder	Namensschilder von Ortschaften, Erzminen, Außenposten, Lagern und Festungen aus- und einschalten (Taste N); ausgeschaltet wird nur das Schild der markierten Ortschaft oder Anlage gezeigt.
Automatik / Blau übernehmen	Computer spielt Blau bzw. Ihr übernehmt wieder.
Pause	Anhalten/Fortsetzen (Leertaste).
1× 2× 4×	Spielgeschwindigkeit (Tasten 1, 2, 3).
Speichern / Laden	Spielstand speichern bzw. laden (am Handy im Hochformat über das Menü).
Menü	Spielmenü: Anleitung, Speichern, Laden, Hauptmenü, Beenden, Musik und Warnglocke.

Tabelle 15: Elemente der Leiste

11.3 Spielfeld und Steuerung

Aktion	PC (Maus und Tastatur)	Handy und Tablet
Auswählen	Linksklick	Tippen
Mehrere Truppen auswählen	Rahmen ziehen	Rahmen-Knopf oben, dann Rahmen ziehen
Truppe losschicken	Rechtsklick auf das Ziel	Lange drücken
Karte verschieben	rechte Maustaste ziehen, W A S D oder Pfeiltasten	Wischen
Zoomen	Mausrad, Tasten + und –	Zwei Finger auseinander- bzw. zusammenziehen
Springen	Klick in die Übersichtskarte oder auf eine Meldung	Tippen
Abbrechen / Menü	Esc	Zurück-Taste
Pause / Tempo / Musik	Leertaste / 1 2 3 / M	Knöpfe oben
Namensschilder an/aus	N	Etikett-Knopf oben

Tabelle 16: Steuerung

Ortschaften antippen: Auf Handy und Tablet hat beim Antippen im Bereich einer Ortschaft immer die Ortschaft Vorrang – auch wenn dort gerade Bewohner unterwegs sind. Einen Bewohner innerhalb einer Ortschaft wählt Ihr nur bei sehr starkem Zoom (etwa ab Zoom 17) und mit genauem Treffer; Feldarbeiter und Hirten außerhalb der Ortschaft lassen sich wie gewohnt antippen. Mit der Maus genügt in der Ortschaft ein mittlerer Zoom (ab Zoom 5) und ein genauer Klick.

Zoombereich: Die Ansicht lässt sich zwischen 6 und 160 Bildpunkten je Feld zoomen – von der Übersicht über einen großen Teil des Kontinents (am Handy quer etwa 145 × 65 Felder) bis zur Nahansicht, in der Ausrüstung der Kämpfer, Kleidung der Bewohner, Fell der Tiere, Fenster, Türen, Dachstroh und Wappenbanner der Häuser zu erkennen sind. Ab etwa der Hälfte des Zoombereichs werden Ortschaften und Anlagen in höherer Auflösung gezeichnet und bleiben scharf; das Gelände behält beim Hineinzoomen seinen gröberen Pixel-Stil. Bewohner, Hirten, Feldarbeiter, Bergleute und Weidetiere sind ab 11 Bildpunkten je Feld zu sehen; Kämpfer, Züge und Schiffe immer.



Abb. 96: Zoom 1: größter Ausschnitt (6 Bildpunkte je Feld)



Abb. 97: Stärkster Zoom: Zoom 26,7 (160 Bildpunkte je Feld)

Zoomanzeige: Bei jeder Änderung wird die Zoomstufe knapp eine Sekunde lang eingeblendet – am PC rechts unterhalb des Mauszeigers (Mausrad, Tasten + und –), auf Handy und Tablet groß in der Bildmitte (Zwei-Finger-Geste). **Zoom 1** zeigt den größtmöglichen Spielfeldausschnitt; die Zahl steigt im gleichen Verhältnis wie die Vergrößerung bis **Zoom 26,7**, der größtmöglichen Vergrößerung. An den Grenzen steht dazu „größter Ausschnitt“ bzw. „größte Vergrößerung“.



Abb. 98: Zoomanzeige am PC neben dem Mauszeiger



Abb. 99: Zoomanzeige auf dem Handy in der Bildmitte

Ausweichende Namensschilder: Verdeckt ein Namensschild Kämpfer, Siedler oder Schiffe, weicht es aus – etwas höher, links, rechts oder unter die Ortschaft bzw. Anlage, wo es am wenigsten verdeckt. Eine feine Linie in der Hausfarbe mit einem Punkt am Rand verbindet es dann mit seinem Objekt. Damit nichts flackert, wechselt ein Schild seinen Platz höchstens einmal je Sekunde.



Abb. 100: Das Schild von Hammerhof ist nach links ausgewichen, um die Truppen nicht zu verdecken

Namensschilder ausblenden: Mit dem Etikett-Knopf neben dem Musikknopf (oder der Taste N) verschwinden die Namensschilder aller Ortschaften, Erzminen, Außenposten, Lager und Festungen – das Spielfeld wird übersichtlicher. Markiert Ihr dann eine Ortschaft oder Anlage, erscheint nur deren Schild. Ein zweiter Druck blendet alle Schilder wieder ein. Die Einstellung bleibt auch nach einem Neustart erhalten.



Abb. 101: Namensschilder eingeschaltet



Abb. 102: ausgeschaltet: nur die markierte Ortschaft zeigt ihr Schild

Rechenleistung: Auf großen Spielfeldern mit vielen Häusern rechnet das Spiel viel. Damit die Darstellung dabei nicht ins Stocken gerät, rechnet es je Bild nur eine begrenzte Zeit; ist der Rechner einmal überlastet, läuft das Spiel für einen Moment etwas langsamer als eingestellt, statt einzufrieren. Am Ablauf des Spiels ändert das nichts.

11.4 Die Übersichtskarte

Links unten zeigt die Übersichtskarte („Valanor“) den ganzen Kontinent mit allem Wichtigen in Echtzeit.



Abb. 103: Übersichtskarte einer laufenden Partie

Zeichen	Bedeutung
Farbflächen	Gelände: Wiese, Savanne, Wald, Berge, Seen, Flüsse und das umgebende Meer
helle Linien	fertige Straßen; dünnere braune Linien: Pfade; kleine helle Quadrate: Brücken
Quadrate	Ortschaften in der Farbe ihres Hauses, je größer, desto höher die Stufe; Eure eigenen mit weißem Rand, fremde mit schwarzem; Ruinen dunkelbraun
Dreiecke	Erzminen, Außenposten, Lager und Festungen in Hausfarbe; Anlagen ohne Besitzer (etwa unbesetzte Erzminen) nur als schwarzer Rahmen ohne Füllung
Rauten	Kämpfer außerhalb von Ortschaften und Anlagen, je 3 × 3 Felder zu einer Raute zusammengefasst, in Hausfarbe mit schwarzem und hellem Ring (auf jedem Gelände gut sichtbar)
runde Punkte	Handelszüge, Packpferde und Schiffe in der Farbe ihres Besitzers mit dünnem schwarzem Ring
Flammen	laufende Kämpfe (Treffer der letzten Sekunden, je 5 × 5 Felder zusammengefasst) und Seegefechte; flackern
Rahmen	der Ausschnitt, der gerade auf dem Spielfeld zu sehen ist

Tabelle 17: Zeichen der Übersichtskarte

Bedienung: Ein Klick (am Handy: Tippen) in die Übersichtskarte rückt die Ansicht dorthin – die angeklickte Stelle steht danach in der Mitte des Spielfelds. Hält man die Taste bzw. den Finger gedrückt und zieht, folgt die Ansicht laufend dem Zeiger; so lässt sich die Karte schnell absuchen. Die Zoomstufe bleibt dabei erhalten. Auswahl und Befehle sind in der Übersichtskarte nicht möglich. Über der Übersichtskarte stehen die neuesten Meldungen; ein Klick auf eine Meldung springt ebenfalls zum Ort des Geschehens.

Meldungen erscheinen unten in der Mitte und verschwinden nach einiger Zeit; Ortsnamen darin zeigen Einwohner und Kämpfer. Ein Klick auf eine Meldung springt zum Ort des Geschehens.

Warn Glocke: Wird eine eigene Ortschaft angegriffen, ertönen im manuellen Betrieb drei Glockenschläge (je Ortschaft höchstens alle 30 Sekunden; Lautstärke folgt der Musik; abschaltbar).

Meldungen ausblenden: Verdecken die Meldungen das Geschehen, blendet der Pfeil-Knopf am rechten Rand der Übersichtskarte sie aus – die Übersichtskarte bleibt sichtbar. Solange sie ausgeblendet sind, zählt ein kleines Abzeichen am Knopf die neuen Meldungen; ein erneuter Druck blendet sie wieder ein. Die Einstellung bleibt auch nach einem Neustart erhalten.



Abb. 104: Meldungen eingeblendet, daneben der Knopf

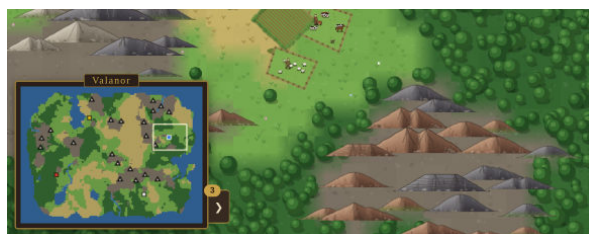


Abb. 105: Meldungen ausgeblendet, mit Zahl neuer Meldungen

11.5 Bedienfeld einer Ortschaft

Ein Klick auf eine eigene Ortschaft öffnet ihr Bedienfeld rechts. Oben stehen Name, Stufe, Besitzer und Umgebung sowie Einwohner, nächste Stufe, Besatzung und Hafen. Darunter folgen die Reiter:

Reiter	Inhalt
Gebäude	Bauvorgaben, alle Gebäude mit Anzahl, Kosten, Standortwert, „Bauen“ und Stern zum Vormerken.
Befestigung	Mauerstufen bauen, Zustand der Mauer.
Katapulte	Katapulte nach Norden, Osten, Süden oder Westen bauen (ab Stadt, auf der Mauer).
Truppen	Rekrutieren, Demobilisieren, Anzahl je Truppenart wählen und entsenden.
Hafen	Hafen bauen, Schiffe bauen, Patrouille fahren, Truppen verschiffen (nur an geeigneten Gewässern).
Reich erweitern	Siedler entsenden (mit Leibwache), Straße bauen, Handelszug ausrüsten, Forschung (nur Metropolen).

Tabelle 18: Reiter einer Ortschaft



Abb. 106: Befestigung



Abb. 107: Katapulte

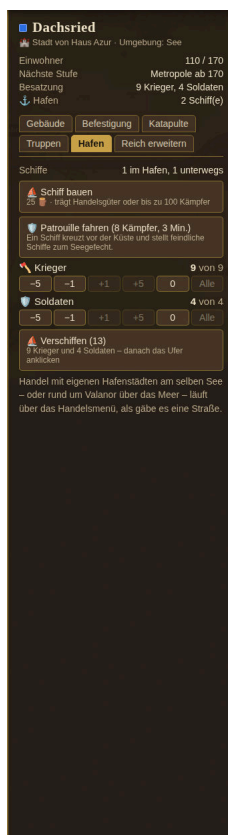


Abb. 108: Hafen

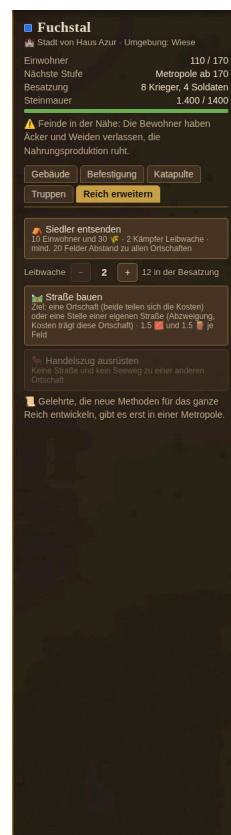


Abb. 109: Reich erweitern

11.6 „Reich Azur“

Ohne Auswahl zeigt das Bedienfeld die Übersicht über Euer Reich mit vier Reitern: **Ortschaften** (Liste aller Orte; Rechtsklick oder Pfeil öffnet die Lagerübersicht mit Produktion, Verbrauch und

Bilanz je Gut pro Minute), **Wissen** (Forschungsstand), **Vergleich** (Orte, Krieger, Soldaten und Einwohner aller Häuser) und **Steuerung** (Schalter für den automatischen Gebäudebau und Tastenübersicht).

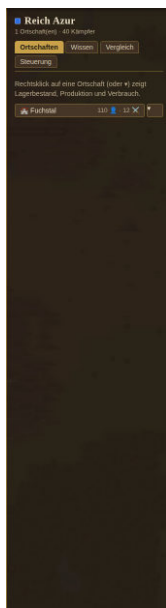


Abb. 110: Ortschaften

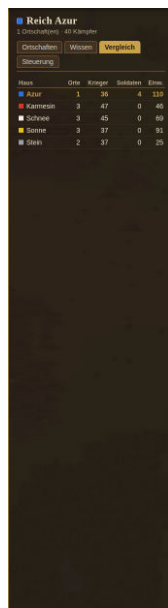


Abb. 111: Vergleich



Abb. 112: Steuerung

Gut	Bestand	Produktion	Verbrauch	Bilanz
Nahrung	400	—	28	-28
Steine	400	38,5	—	+38,5
Erze	906	25,1	18	+7,1
Holz	400	33,6	18	+15,6
Waffen	400	18	—	+18
Gold	400	—	—	—

je Minute - ohne Bau, Rekrutierung und Handel

Abb. 113: Lagerübersicht einer Ortschaft

11.7 Forschung

In einer Metropole forschen Gelehrte für das ganze Reich: **Agrarwissenschaft** (+20 % Nahrung je Stufe), **Bergbaukunde** (+20 % Steine und Erze), **Handwerkskunst** (+20 % Holz, Waffen und Gold). Je bis Stufe 3; Kosten $25 \times (\text{Stufe} + 1)$ Gold, Dauer $60 \times (\text{Stufe} + 1)$ Sekunden; es läuft immer nur eine Forschung.

11.8 Auskunft über alles

Alles auf dem Spielfeld lässt sich anklicken und wird im Bedienfeld erklärt: Ortschaften und Ruinen, Minen, Lager und Festungen, Handelszüge und Packpferde, eigene und fremde Truppen, Siedler, Flüchtlinge, Feldarbeiter, Hirten, Bergleute, Schiffe, Boote, Brücken, Straßen und Pfade. Ausgewählte Dinge werden gelb markiert.

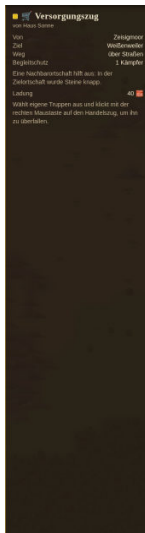


Abb. 114: Handelszug

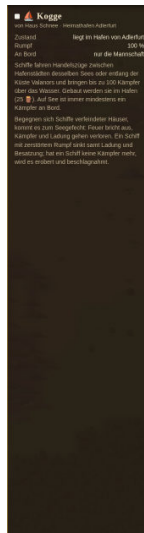


Abb. 115: Schiff



Abb. 116: Erzmine

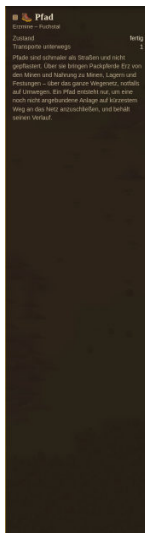


Abb. 117: Pfad

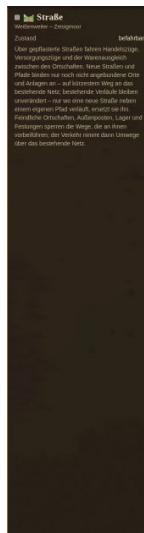


Abb. 118: Straße

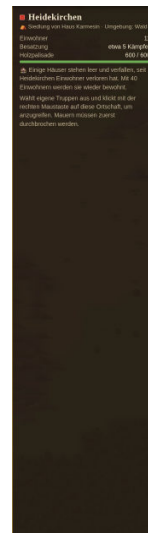


Abb. 119: Fremde Ortschaft

11.9 Speichern, Laden und Beenden

Spielstände werden unter einem Namen gespeichert (am PC im Ordner „saves“ des Spiels, auf Android im App-Speicher; am PC zusätzlich als Datei herunterladbar). Das laufende Spiel wird nicht automatisch gespeichert. „Spiel beenden“ beendet am PC auch den lokalen Spielserver.



Abb. 120: Spielmenü

Webfassung (im Browser): Liegt das Spiel auf einer Webseite, läuft es in jedem aktuellen Browser – am PC, auf dem Tablet (auch dem iPad) und auf dem Handy –, ohne dass etwas installiert werden muss. Spielstände werden dann im Browser des jeweiligen Geräts gespeichert; „Laden“ zeigt sie wie gewohnt an. Um eine Partie auf einem anderen Gerät fortzusetzen, ladet sie beim Speichern als Datei herunter und öffnet sie dort über „Laden“. Nach dem ersten Aufruf ist das Spiel auch ohne Internetverbindung spielbar. Über „Teilen“ → „Zum Home-Bildschirm“ (Safari) bzw. „App installieren“ (Chrome, Edge) erhält es ein eigenes Symbol und startet wie eine App. Im Hauptmenü öffnet „ Spielerhandbuch (PDF)“ dieses Handbuch in einem eigenen Browserfenster (auf Tablet und Handy als Tab); im Spielmenü steht dafür der Knopf „ Spielerhandbuch“ neben der Spielanleitung. Links zu Impressum und Datenschutzerklärung der Website stehen im Hauptmenü neben Version und Copyright, im Spielmenü nebeneinander in der letzten Zeile. Sie öffnen sich in einem eigenen Tab; „Zurück zum Spiel“ schließt ihn wieder, und Ihr seid im Spielfenster mit dem laufenden Spiel. Das Spiel lädt nichts von fremden Servern – auch die Schriften liegen bei der Website selbst. „Spiel beenden“ entfällt in der Webfassung – das Browserfenster bzw. der Tab wird einfach geschlossen.

11.10 Auf dem Handy

Auf kleinen Bildschirmen wird die Leiste kompakt, auf schmalen Bildschirmen zwei- bzw. dreizeilig; das Bedienfeld lässt sich mit dem Pfeil einklappen. Speichern und Laden gibt es im Hochformat über das Menü. Mit zwei Fingern lässt sich weit herauszoomen – im Querformat bis auf etwa 145 × 65 Felder.



Abb. 121: Handy quer, weit herausgezoomt (6 Bildpunkte je Feld)



Abb. 122: Handy quer



Abb. 123: Handy hoch

12 Tipps für den Einstieg

- Baut früh mehrere Gehöfte auf Wiesen – Nahrung treibt das Wachstum, und jedes Gehöft bringt 15 Wohnraum.
- Gründet die zweite Ortschaft, sobald die erste 20 Einwohner hat; wählt Plätze mit gutem Standortwert, am besten in Wassernähe (Fisch, später Hafen).
- Besetzt Erzminen in den Bergen: Sie liefern Erz für Waffen und Gold, brauchen aber Nahrung.
- Verbindet Ortschaften mit Straßen – der automatische Warenausgleich hält dann alle Orte versorgt.
- Ab Dorf: Bergwerk und Schmiede für Waffen; ab Stadt: Münzerei und Kaserne für Soldaten. Setzt die Kaserne als Bauvorgabe, damit sie sofort entsteht.
- Befestigt grenznahe Ortschaften; eine Mauer gibt der Bürgerwehr Zeit.
- Greift mit klarer Übermacht an: In Gruppenkämpfen zählt die Anzahl überproportional. Soldaten in Reih und Glied sind etwa doppelt so stark wie Krieger.
- Feindliche Lager und Festungen an Euren Wegen sperren den Verkehr – beseitigt sie früh.
- Achtet bei Metropolen auf Seuchen: Wer knapp unter der Einwohnergrenze bleibt, senkt das Risiko.