



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

STRUGGLE OF EMPIRES (2-7 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Im 18. Jhd. repräsentieren die Spieler europäische Großmächte (Kolonialmächte) und versuchen Einfluss auf die militärische, ökonomische und politische Entwicklung der Welt zu nehmen. In insgesamt 3 großen Kriegen von je etwa 2 Dekaden werden Allianzen geschlossen und gebrochen, Territorien erweitert und Kolonien erschlossen. Dabei ist es aber ebenso wichtig die Finanzen im Auge zu behalten als auch das die Zufriedenheit der eigenen Bevölkerung. Der Spieler, der am Ende der 3 großen Kriege die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Bei 2-3 Spielern: Hier gelten eigene Regeln, die in blau geschrieben sind.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 6-8** in der Anleitung.

Achtung: Auf Seite 8 der deutschen Anleitung ist der Absatz „Neutrale Regionsmarker-Verteilung für Spieler“ **fehlerhaft**:
• **1. Punkt:** ...und platziert einen eurer Kontrollmarker pro gezogener Region.
• **2. Punkt, letzter Satz:** Sobald ihr fertig seid, legt alle genutzten Neutrale Regionsmarker auf die Auslage.
• **3. Punkt:** Beginnend mit dem Startspieler und dann 5 Runden lang im Uhrzeigersinn wird jeder Spieler insgesamt 5x:

Weitere Fehler der deutschen Anleitung im Vergleich zum englischen Original wurden in dieser Spielhilfe ebenfalls korrigiert, auch wenn nicht mehr explizit darauf hingewiesen wird.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

► **Besteuerung:** Pro Besteuerung nimmst Du 1 Unruhemarken aus dem Beutel sowie 2 Gold.

Kann nur durchgeführt werden, wenn kein Gold mehr in Besitz

► **Bevölkerung:** Liegt immer zwischen 0 und 9. Aus ihr werden Militäreinheiten oder Einnahmen generiert.

► **Ferne Lande:** Die Kolonien liegen in „fernen Landen“. Um Einheiten dorthin zu bewegen (= über eine blau-weiße Grenze), muss der Ferne-Lande-Bewegungswürfel geworfen werden. Dabei kann die Einheit verunglücken, was durch Gold verhindert werden kann.

► **Großmacht:** Ein Spieler.

► **Heimatland:** Du kannst Einheiten in deinem Heimatland platzieren, aber niemals in Heimatländern anderer Spieler! Marineeinheiten (= Schiffe) können nur im eigenen **Heimatland** oder in **Siegpunktregionen mit Schiffssymbol** platziert werden.

*Die **Deutschen Staaten, Zentraleuropa** und das **Osmanische Reich** können niemals von der Marine besetzt werden!*

► **Kontrollmarker:** Erhält jemand einen Kontrollmarker, verliert jemand einen. Die Punktwertung basiert allein auf Kontrollmarkern, nicht auf militärischer Stärke.

*Nur der **aktive Spieler** kann Kontrollmarker einnehmen!*

► **Siegpunktregion:** Eine Region auf der Karte, die mit einem Banner markiert ist. **5 Regionen in Europa** und **6 Regionen in den Kolonien**.

► **Unruhemarken:** Ein zu hoher Unruhwert kann die eigene Großmacht zum Kollaps bringen (0 Siegpunkte)! Unruhe erhältst Du, wenn Du eine **Militäreinheit verlierst** (egal wie), die **Bevölkerung besteuert**, ein **Industrie-Verbesserungsplättchen** nimmst.

► **Unruhemarken zurückgeben:** Unruhe kann nur durch eine Regierungsreform (Verbesserung) oder durch Passen reduziert werden. Gib den Wert (nicht die Anzahl der Marker) zurück in den **Vorrat** – nicht in den Beutel!

► **Windrose-Marker:** Markiert den aktiven Spieler und wird weitgereicht.

MILITÄREINHEITEN

01. Armeen (Soldaten):

- +1 Stärke bei Angriff und Verteidigung.
- Können bewegt werden.
- Benötigen **Marineeinheiten** als „Brücke“, um zu reisen.
- Können für Allianzpartner verpflichtet werden.
- Eigene müssen vorhanden sein, um Landangriff zu starten.

02. Marine (Schiffe):

- +1 Stärke bei Angriff und Verteidigung.
- +1 Stärkebonus bei Landangriff, nach Sieg im Seeangriff.
- Können nur auf Meere mit Marine-Symbol oder ins Heimatland bewegt werden.
- Können für Allianzpartner verpflichtet werden.

03. Festungen (Pentagone):

- +2 Stärke, jedoch nur bei Verteidigung.
- Können einmalig direkt nach dem Bau bewegt werden.

Ausnahme: Sollte die „Bau-Bewegung“ in Ferle Lande scheitern, verbleiben Festungen im **Heimatland** und können einmalig mit einer **normalen Bewegungsaktion** verlegt werden.

- Können nicht für Allianzpartner verpflichtet werden.

04. Lokale Allianzen (Doppelringe):

- +1 Stärke für See- oder Landangriff.
- Können nicht für Allianzpartner verpflichtet werden.
- Können nicht für den Verlust von Einheiten genutzt werden.
- Werden am Ende jedes Krieges (I-III) entfernt.

VERHANDLUNGEN

Verhandlungen sind **offen** und **nicht bindend** (auch nicht wenn Gold gezahlt wurde). Fast alles ist verhandelbar: **Schmiergelder** um Allianzträge zu verändern, Einheiten zu verpflichten oder zurückzuhalten, oder andere Spieler anzugreifen/zu verteidigen. Auch **Erpressung** durch den Angreifer ist möglich.

WAS NICHT GEHANDELT WERDEN KANN

Kontrollmarker, Festungen, Vorteile von eigenen Plättchen & Lokale Allianzen

SPIELABLAUF

In Struggle of Empires werden **3 große Kriege** (je ca. 2 Dekaden) gespielt, von denen jeder die folgenden Phasen durchläuft.

- I. Neutrale Regionsmarker platzieren
- II. Großallianzen und Zugreihenfolge
- III. Spieleraktionen
- IV. Einkommen, Unterhalt & Bevölkerung
- V. Gebietskontrolle ermitteln
- VI. Kriege sende

[I] NEUTRALE REGIONSMARKER PLATZIEREN

Nur im 2. und 3. Krieg. Alle vorhandenen Neutrale Regionsmarker bleiben auf der Karte.

Platziert neue Neutrale Regionsmarker aus dem Beutel:

- **7 Spieler:** 10 Neutrale Regionsmarker.
- **5-6 Spieler:** 9 Neutrale Regionsmarker.
- **4 Spieler:** 8 Neutrale Regionsmarker.
- **3 Spieler:** 6 Neutrale Regionsmarker.
- **2 Spieler:** 4 Neutrale Regionsmarker.

[II] GROSSALLIANZEN UND ZUGREIHENFOLGE

In diesem Schritt werden **2 Großallianzen** (**rot** und **blau**) mittels Auktionen geformt, die für diesen Krieg gelten. Dies bestimmt die Zugreihenfolge. Alle Spieler sind Teil jeder Auktion.

*Der **Auktionenhammer** zeigt an, wer jede Auktion beginnt. Im 2. und 3. Krieg bekommt der Spieler den Auktionenhammer, der im vorherigen Krieg letzter Spieler in Reihenfolge war.*

01. Schlage **2 nicht alliierte Spieler** für die **rote** und **blaue** **Allianz** vor. Stelle deren **Statusmarker** auf die am weitesten links gelegenen Felder der Allianzleisten und biete ein Startgebot (auch 0 Gold ist möglich).

- Der Vorschlag kann dich selbst betreffen, muss aber nicht.
- **Ungerader Spieleranzahl?** Die die letzte Auktion entscheidet über die Allianzzugehörigkeit eines einzelnen Spielers.
- **Gold** wird nicht benötigt um zu bieten. Nur der Gewinner der Auktion muss Gold zahlen (Besitz und/oder Besteuerung).

*Siehe **Besteuerung** (Schlüsselbegriff)*

- Das **Gebot zu erhöhen** erlaubt einem Spieler die vorgeschlagenen Spieler für die beiden Allianzen **beliebig** zu ändern.
- **Passen** ist möglich (=stimmt dem aktuellen Vorschlag zu), mit einem Gebot wieder einsteigen allerdings auch.

Nicht-Spieler-Großmächte müssen zuletzt verteilt werden, nach den spieler-Großmächten!

02. Gib den Hammer an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der die nächste Auktionsrunde starten wird.
03. Der Gewinner der Auktion zahlt den Goldbetrag.

- Der Spieler mit dem **letzten Gebot gewinnt** die Auktion – alle anderen Spieler sind durch passen ausgeschieden.

04. Nach der letzten Auktion erhält der Spieler den Auktionenhammer, der im aktuellen Krieg **letzter Spieler** ist.
05. Teilt die **Reihenfolgeplättchen** an die Spieler gemäß ihrer Position auf den Allianzleisten aus.

[III] SPIELERAKTIONEN

2-4 Spieler: 6 Aktionsrunden. **5-7 Spieler:** 5 Aktionsrunden.

Nichtspieler-Großmächte haben keine Aktionen!

Es gibt **3 Arten** von Aktionen:

- Reguläre Aktionen
- Spezial-Aktionen
- Freie Aktionen

Pro Zug: 2 reguläre Aktionen / 1 reguläre und 1 Spezial-Aktion in beliebiger Reihenfolge + beliebig viele **freie Aktionen**.

*Siehe **Aktionen im Detail***

[IV] EINKOMMEN, UNTERHALT & BEVÖLKERUNG

01. Erhalte Einkommen:

Anzahl der Kontrollmarker auf der Karte

02. Zahle Unterhalt:

1 Gold pro Militäreinheit (Armee, Marine, Befestigung) auf der Karte.

03. Bevölkerungsanstieg:

Erhalte +5 Bevölkerung.

*Siehe **Besteuerung** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Bevölkerung** (Schlüsselbegriff)*

[V] GEBIETSKONTROLLE ERMITTELN

Erhalte **Siegpunkte** auf Basis der **Anzahl deiner Kontrollmarker** in den Siegpunktregionen.

- **Gleichstand:** Alle beteiligten Spieler erhalten den vollen Wert.
- **Bei 2-3 Spielern:** Nichtspieler-Großmächte erhalten auch Siegpunkte. Spieler im Gleichstand mit einer Nichtspieler-Großmacht erhalten den **nächst niedrigeren Wert**.

Militär hat auf Siegpunkte keinen Einfluss!

Nichtspieler-Großmächte haben niemals mehr als 1 Kontrollmarker in einer Region.

[VI] KRIEGSENDE

01. Gebt die **Lokale Allianz-Marker** an die Spieler zurück.
02. Bewegt die **Statusmarker** der Spieler von den Allianzleisten, um eine neue Auktionsrunde vorzubereiten.
03. Legt die **Reihenfolgeplättchen** zurück.
04. Deckt erschöpfte **Aktionsplättchen** wieder auf.
05. Bewegt den **Kriegsmarker** vor. Der nächste Krieg beginnt.

*Siehe **Spielablauf***

SPIELENDEN

01. Deckt alle Unruhmarker auf. Jeder Spieler mit **20+ Unruhe** fällt auf **0 Siegpunkte** zurück und scheidet aus.

02. 4-7 Spieler:

- ▶ Höchster Unruhwert unter 20: -7 Siegpunkte.
- ▶ Zweithöchster Unruhwert unter 20: -4 Siegpunkte.

03. 3 Spieler:

- ▶ Höchster Unruhwert unter 20: -7 Siegpunkte.
- ▶ Zweithöchster Unruhwert unter 20: -5 Siegpunkte.

04. 2 Spieler:

- ▶ Höchster Unruhwert unter 20: -7 Siegpunkte.

Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt. Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit der **geringsten Unruhe**.

AKTIONEN IM DETAIL

Führe in deinem Zug entweder **2 reguläre Aktionen** oder **1 reguläre und 1 Spezial-Aktion** in beliebiger Reihenfolge und beliebig viele freie Aktionen aus.

REGULÄRE AKTIONEN

BAUE 1 MILITÄREINHEIT

- 01. Reduziere deine Bevölkerung** um 1.
- 02.** Platziere 1 Einheit (Armee/Marine/Festung) in deinem **Heimatland**.
- 03.** Sobald gebaut, darfst Du diese Einheit **1x bewegen**.

*Siehe **Bewege 2 Militäreinheiten (Aktionen im Detail)**
Siehe **Ferne-Lande-Bewegung (Aktionen im Detail)***

Festungen können nur in während des Baus bewegt werden. Sobald sie außerhalb des Heimatlandes platziert werden, können sie nicht mehr bewegt werden.

Ausnahme: Wenn eine Festung im Bau ihren **Ferne-Lande-Bewegungswurf** nicht schafft, verbleibt sie im Heimatland und kann nur über eine normale Bewegungsaktion bewegt werden!

- ▶ **Einheiten sind begrenzt.** Gehen dir die Einheiten aus, kannst Du 1 beliebige Einheit zerstören um sie neu zu bauen. Das kostet immer noch **1 Bevölkerung** und Du musst **1 Unruhmarker** für den Verlust einer Einheit ziehen.

*Normalerweise ist dies für den **Wiederaufbau von Festungen** nützlich.*

BEWEGE 2 MILITÄREINHEITEN

Nur für Armeen und Marine!

Bewege **2 unterschiedliche Einheiten** direkt an ihr Ziel. Es gibt keine Einschränkung für die Distanz.

Du kannst eine Einheit nicht nochmal bewegen, auch wenn

sie mit der ersten Aktion eine Ferne-Lande-Bewegung nicht geschafft hat.

*Siehe **Heimatland (Schlüsselbegriff)***

MARINEBEWEGUNG

Marineeinheiten können ausschließlich im **eigenen Heimatland** oder in **Regionen mit Schiffssymbol** (die 6 Kolonien, die Baltischen Staaten und die Mittelmeerregion) platziert werden.

*Eine Platzierung in die **Deutschen Staaten, Zentraleuropa** oder das **Osmanische Reich** ist nicht möglich!*

ARMEEBEWEGUNG

Eine Armee bewegt sich direkt an ihr Ziel, nicht durch Regionen hindurch. Zur Bewegung innerhalb Europas oder in das eigene Heimatland ist keine Hilfe nötig.

*Eine Armee kann jedoch nur dann in eine Kolonieregion bewegt werden, wenn sich **mindestens 1 Marineeinheit** in dieser Region befindet.*

*Auch innerhalb Amerikas ist eine Marineeinheit in der **Zielregion** notwendig!*

FERNE-LANDE-BEWEGUNG

*Jede Bewegung einer Einheit (Armee/Marine/Festung) über eine **Ferne-Lande-Grenze**.*

Wirf den **Ferne-Lande-Bewegungswürfel**:

- ▶ **Grüner Haken:** Bewegung war erfolgreich.
- ▶ **Oranger Pfeil:** Einheit verbleibt im Startgebiet. Zahlung von 1 Gold = grüner Haken.
- ▶ **Rotes Kreuz:** Einheit geht verloren. Zahlung von 2 Gold = oranger Pfeil
Zahlung von 3 Gold = grüner Haken.

FÜHRE 1 ANGRIFF AUS (KOSTEN: 2 GOLD)

Ihr kämpft, um **Kontrollmarker** zu erlangen. Entweder von **Neutralen Regionsmarkern** oder von anderen **Großmächten** der gegnerischen **Allianz**.

***Erinnerung:** Du selbst kannst niemals direkt **Kontrollmarker** angreifen, die deiner **Allianz** angehören!*

ERKLÄRUNG EINES ANGRIFFS

- ▶ Der Angreifer **zahlt 2 Gold** für den Angriff.
- ▶ Er nennt eine **Zielregion** und damit den **Neutralen Regionsmarker** bzw. den **Kontrollmarker einer Großmacht** als Ziel.
- ▶ Ein einzelner Angriff besteht aus einem **Seeangriff**, gefolgt von einem **Landangriff**. Es kann auch nur ein **Seeangriff** stattfinden, wenn der Angreifer nur Marineeinheiten präsent hat.

*Reine **Seeangriffe** erobern keine **Kontrollmarker**, können aber **feindliche Flotten zerstören**.*

*Siehe **Verhandlungen***

RUF NACH VERBÜNDETEN

Nach Zahlung des Angriffs (2 Gold) gibt es einen formellen Ruf nach Verbündeten. Erst vom Angreifer, dann vom Verteidiger. Verbündete können alle/einen Teil ihrer Armeen/Marineeinheiten in der Region verpflichten, jedoch keine eigenen Festungen!

*Es ist auch möglich, dass eine Armee/Flotte ausschließlich aus **Einheiten verbündeter Großmächte** besteht!*

- ▶ Zuvor getroffene Verhandlungen können gebrochen werden. Die **Verpflichtung von Einheiten** in diesem Schritt ist allerdings **bindend!**

Spieler können sich nicht mit **Neutralen Regionen** verbünden!

NICHTSPIELER-GROSSMÄCHTE

- ▶ Sie verbünden sich **automatisch** mit dem Angreifer/Verteidiger ihrer Allianz.
- ▶ Ihre Einheiten können nicht statt eigener Spieler-Einheiten angegriffen oder entfernt werden.
- ▶ Sie helfen **nicht** bei Angriffen auf Neutrale Regionsmarker.
- ▶ **Bei 2-3 Spielern:** Ihre **Kontrollmarker** haben einen **Verteidigungswert** von 3. Diese Stärke zählt jedoch nicht im Gefecht, wenn sie als **Verbündete** agieren.

ANGRIFF AUF NEUTRALE REGIONSMARKER

- ▶ Marker **mit aufgedrucktem Verteidigungswert** dürfen angegriffen werden, Marker **ohne Verteidigungswert** nicht.
- ▶ Neutrale Regionen sind nie verbündet. Angreifer **mit Marine** erhalten automatisch +1 Stärkebonus durch Seeunterstützung.
- ▶ Erhalte ggfs. die aufgedruckte Belohnung (Gold/Siegpunkte)

ANGRIFF AUF GEGNERISCHE GROSSMACHT

Führe zuerst **Seeangriff**, dann **Landangriff** aus.

*Bei jedem Kampf **müssen** sowohl Angreifer als auch Verteidiger **alle** präsenten eigenen **Militäreinheiten** einsetzen, zusätzlich zu verpflichteten **Einheiten** verbündeter **Großmächte**.*

EINEN SEEANGRIFF AUSFÜHREN

*Nur in **Regionen mit Schiffssymbol** möglich!*

- ▶ Angreifer und Verteidiger benötigen eigene und/oder zur Verfügung gestellte Marineeinheiten eines Allianzpartners in der Region, um am Kampf teilzunehmen.
- ▶ **Erst Angreifer, dann Verteidiger** entscheiden, ob Marine in der Region eingesetzt wird oder nicht. Jedoch muss immer **die gesamte eigene Flotte** innerhalb der Region eingesetzt werden.
- ▶ Hat eine Seite keine Flotte oder entscheidet sich dagegen, erhält die andere Seite automatisch den +1 **Stärkebonus durch Seeunterstützung**.

01. Angreifer und Verteidiger ermitteln ihre **Grundstärke**:

- ▶ +1 für jede **eigene Marine** (inkl. verbündeter Einheiten).
- ▶ +1 für Angreifer/Verteidiger mit **mehr Marinetrainingsplätzen** (eigene Marine muss vorhanden sein).
- ▶ +1 für **Lokale Allianz** in dieser Region.

Lokale Allianzen kennen entweder für den Seeangriff oder für den Landangriff genutzt werden, nicht für beides!

02. Angreifer und Verteidiger werfen **2 Würfel**. Die **Differenz** wird zur **Grundstärke** addiert und ergibt die **Gesamtstärke**.

*Siehe **Eine 7 werfen (Resultate von Angriffen)***

03. Der **Sieger eines Seeangriffs** erhält +1 **Stärkebonus durch Seeunterstützung** im folgenden Landangriff.

*Es spielt **keine Rolle**, wenn der **Angreifer keine überlebenden Seeinheiten** mehr hat.*

EINEN LANDANGRIFF AUSFÜHREN

*Der Angreifer **muss** mind. **1 eigene Armee** präsent haben, um einen Landangriff durchzuführen.*

- ▶ **Alle eigenen Armeen** des Angreifers und **alle eigenen Armeen & Festungen** des Verteidigers werden eingesetzt werden.

01. Angreifer und Verteidiger ermitteln ihre **Grundstärke**:

- ▶ Hat der Verteidiger **keine Einheiten** vor Ort, so hat er dennoch eine **Grundstärke von 0**.
- ▶ +1 für die Seite, die den **Seeangriff** gewonnen hat.
- ▶ +1 für jede **eigene Armee** (inkl. verbündeter Einheiten).
- ▶ **Nur Verteidiger:** +2 Stärke pro Festung
- ▶ +1 für Angreifer/Verteidiger mit **mehr Armeetrainingsplätzen** (eigene Armee muss dafür vorhanden sein).
- ▶ +1 für **Lokale Allianz** in dieser Region.

Lokale Allianzen können entweder für den Seeangriff oder für den Landangriff genutzt werden, nicht für beides!

02. Angreifer und Verteidiger werfen **2 Würfel**. Die **Differenz** wird zur **Grundstärke** addiert und ergibt die **Gesamtstärke**.

*Siehe **Eine 7 werfen (Resultate von Angriffen)***

03. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtstärke** gewinnt den Kampf.

***Festungen des Angreifers** als auch **verbündeter Großmächte** werden nicht mitgerechnet!*

RESULTATE VON ANGRIFFEN

*Bei **Gleichstand** verliert der Angreifer! Angreifer brauchen keine überlebenden Einheiten zum Erobern des **Kontrollmarkers**.*

ANGREIFER GEWINNT LANDANGRIFF?

- ▶ **Gegen Neutrale Region:** ersetze den neutralen Regionsmarker mit einem deiner **Kontrollmarker**. Erhalte ggfs. den **Bonus des Markers**. Abgelegte

neutrale Regionsmarker kommen in die Auslage, nicht in den Beutel.

- ▶ **Gegen Großmacht mit Kontrollmarker:** ersetze **1 Kontrollmarker** des Verteidigers mit deinem Kontrollmarker. Der Verlierer erhält seinen Marker zurück.

ANGREIFER VERLIERT LANDANGRIFF? (AUCH BEI GLEICHSTAND)

- ▶ Der **Kontrollmarker des Verteidigers** (Neutral oder Großmacht) bleibt unverändert, der Angreifer gewinnt nicht

VERLUST VON EINHEITEN

- ▶ Die Verliererseite (bei Gleichstand beide Seiten) muss **1 involvierte Einheit** verlieren. Der Besitzer der verlorenen Einheit erhält **1 Unruhemarker** aus dem Beutel. Einheiten sind **Armeen, Marine** und **Festungen**, jedoch keine lokale Allianzen.
- ▶ Wenn möglich, muss der aktive Spieler (Angreifer oder Verteidiger) eine **eigene Einheit** durch die Niederlage verlieren.

Festungen können durch einen Gleichstand nicht verloren gehen! Hat der Verteidiger nur Festungen, so umgeht er den Verlust.

Gibt es keine Einheit, die verloren gehen kann, so wird auch kein Unruhemarker gezogen.

EINE 7 WÜRFELN – BEI SIEG, NIEDERLAGE ODER GLEICHSTAND

Sobald ein Spieler **eine 7 würfelt**, verliert seine Seite wenn möglich **1 weitere Einheit**. Der Besitzer der Einheit erhält 1 Unruhemarker aus dem Beutel.

Verluste durch den Wurf einer 7 müssen wenn möglich aus den Reihen verbündeter Großmächte stammen, sofern der aktive Spieler den Kampf verloren oder Gleichstand hat!

VERLUST VON VERBÜNDETEN

Muss ein Verbündeter eine Einheit verlieren, so **entscheidet der aktive Spieler** (Angreifer oder Verteidiger), welcher seiner Verbündeten 1 verpflichtete Einheit verliert und 1 Unruhemarker erhält.

***Spezialfall:** Hat ein Verteidiger nur Festungen in einem Gleichstand (und kann diese somit nicht verlieren), muss ggfs. ein **Verbündeter** 1 Einheit verlieren. Wird zusätzlich noch eine 7 gewürfelt, so muss auch **1 Festung** verloren gehen!*

PASSEN

Du kannst eine oder beide Aktionen passen. Sobald Du 2 Aktionen passt/1 Aktion passt und mit der anderen nicht angreift, darfst Du **1 Unruhepunkt** (nicht Marker!) in den Vorrat zu legen.

SPEZIALAKTIONEN

KOLONISIEREN

Opfere 1 Bevölkerungspunkt, um einen Neutralen Kolonieremarker (mit entsprechendem Symbol) gegen 1 deiner Kontrollmarker auszutauschen. Zum Ausführen brauchst Du keine Präsenz in der Region.

GOLD COAST COMMERCE

Wenn Du Marine in Afrika besitzt, kannst Du 1 Neutralen Regionsmarker (mit entsprechendem Symbol) gegen 1 deiner Kontrollmarker austauschen. Dazu brauchst Du keine Präsenz in der Region und es kostet auch keine Bevölkerung.

LOKALE ALLIANZEN GRÜNDEN

Platziere 1 Lokale Allianz in einer Region, die noch keine hat.

*Zählt zusätzlich **1 Gold** im Osmanischen Reich, Portugal, Gaucho oder Dänemark.*

*Siehe **Militäreinheiten***

1 PLÄTTCHEN NEHMEN

1x pro Runde darfst Du ein Plättchen aus der Auslage nehmen. Die jeweiligen Kosten sind auf den Plättchen angegeben:

01. Freie-Aktion (auch Handelskompanien):

- ▶ Verbleibt für den Rest des Spiels in deinem Besitz.
- ▶ Wird bei Benutzung (bis Kriegsende) umgedreht.
- ▶ **Bei 2-3 Spielern: Pro Spieler nur max. 3 Handelsplättchen!**

02. Verbesserung:

- ▶ Verbleibt für den Rest des Spiels in deinem Besitz.
- ▶ Gewährt permanenten Effekt.

03. Militärtaktik:

- ▶ Behalte diese Plättchen, bis sie genutzt werden.
- ▶ Eingesetzte **Blockaden** werden bei Kriegsende abgelegt.

04. Sofortaktion:

- ▶ Werden sofort genutzt und aus dem Spiel entfernt.

*Auch **Gratis-Plättchen** benötigen 1 Aktion, um sie zu nehmen.*

1 VERDECKTE OPERATION-STEIN NUTZEN

Die beiden Marker funktionieren sehr ähnlich. Mit Ihnen ist es möglich auch alliierte Großmächte anzugreifen. Der Piratenangriff ist ein Seeangriff mit Stärke 1, die Kolonierevolte ist ein Landangriff mit Stärke 3.

PIRATENANGRIFF ANSTIFTEN

*Nur in **Kolonien** möglich!*

- ▶ Besitzt 1 Stärke.
- ▶ Zählt als **Seeangriff** gegen einen Kontrollmarker beliebiger Farbe – auch gegen einen **verbündeten Spieler!**
- ▶ Gibt es im Ziel keine Marineeinheit, verteidigt sich der Kontrollmarker mit einer Stärke von 0.
- ▶ In diesem Seeangriff dürfen keine Verbündeten gerufen werden.
- ▶ **Piratenangriff erfolgreich?** Leg den Kontrollmarker auf den Piratenspielstein. Er zählt nicht mehr für Einkommen oder Siegpunkte.

Jeder Spieler darf nun in seinem Zug einen Seeangriff auf den Piratenspielstein ausführen, um zu versuchen den Kontrollmarker an sich zu reißen. Wird der Piratenspielstein besiegt, kommt er zurück in die Auslage. Es gelten dieselben Regeln wie beim Angriff auf Neutrale Regionsmarker.

- ▶ **Piratenangriff nicht erfolgreich?** Lege den Piratenspielstein zurück in die Auslage - Du darfst ihn in dieser Runde nicht nochmals einsetzen.

KOLONIEREVOLTE ANZETTELN

*Nur in **Amerika-Kolonien** möglich!*

- ▶ Besitzt 3 Stärke.
- ▶ Zählt als **Landangriff** gegen einen Kontrollmarker beliebiger Farbe – auch gegen einen **verbündeten Spieler!**
- ▶ Gibt es im Ziel keine Armee oder Festung, verteidigt sich der Kontrollmarker mit einer Stärke von 0.
- ▶ In diesem Landangriff dürfen keine Verbündeten gerufen werden.
- ▶ **Kolonierevolte erfolgreich?** Leg den Kontrollmarker auf den Kolonierevolte-Spielstein. Er zählt nicht mehr für Einkommen oder Siegpunkte.

Jeder Spieler darf nun in seinem Zug einen Landangriff auf den Kolonierevolte-Spielstein ausführen, um zu versuchen den Kontrollmarker an sich zu reißen. Wird der Kolonierevolte-Spielstein besiegt, kommt er zurück in die Auslage. Es gelten dieselben Regeln wie beim Angriff auf Neutrale Regionsmarker.

- ▶ **Piratenangriff nicht erfolgreich?** Lege den Kolonierevolte-Spielstein zurück in die Auslage - Du darfst ihn in dieser Runde nicht nochmals einsetzen.