



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

7 EMPIRES (2-6 SPIELER)

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Besetzte/unbesetzte (Hafen-)Stadt:** Befindet sich eine feindliche Einheit in einem Gebiet mit einer Stadt, so gilt diese als **besetzt** und kann keine Einheiten produzieren.

Das letzte Gebiet eines Empires darf nicht besetzt werden. Kein Empire kann aus dem Spiel ausscheiden.

- **Einfluss:** Im Laufe der Partie erhältst Du immer mehr **Einflusskarten** der verschiedenen Empires. Dein **Einfluss** auf dieses Empire entspricht den addierten Werte seiner Karten.
- **Einheitenlimit:** Außerhalb des Kampfes dürfen maximal 3 Einheiten in eigenen Städten bzw. max. 1 Einheit in neutralen/fremden Heimatgebieten stehen.

*Ausnahme: Während der Aktion **Angriff**.*

- **Monarch:** Hast Du die **meisten Einflusspunkte** eines Empires, erhältst Du dessen **Monarchen** (Token). Dieser zeigt an, dass Du dieses Empire kontrollierst.

DER AKTIONSMECHANISMUS

- Jedes Empire besitzt identische **5 Aktionssteine (Bauen & Rüsten, Feldzug, Angriff, Palast & Empire)**.
- Jedes Empire hat **3 Aktions-Slots (I-III)**. In der aktuellen Runde kann ein freier Aktionsstein **nur auf Aktionslot I** gespielt werden, um diese Aktion zu aktivieren.

*Ist dieser Slot bereits **belegt**, war dieses Empire in dieser Runde bereits am Zug und kann **nicht erneut** aktiviert werden.*

- Die Aktionssteine auf den **Aktionsslots II & III** stehen **nicht zur Verfügung**, befinden sich quasi in Abklingzeit.

*Ein einmal gespielter Aktionsstein ist also für die nächsten 2 Runden **gesperrt** und steht nicht zur Verfügung!*

- Am Ende jeder Runde werden die Aktionssteine auf den Aktionsslots I-III **um 1 Slot weiter nach links** verschoben.

*Dadurch werden sowohl **Aktionsslot I** als auch der **Aktionsslot III** wieder verfügbar.*

RUNDENABLAUF

Das Spiel wird über 8 Jahrzehnte (Runden) gespielt. Ihr wählt in eurem Zug jeweils ein Empire, das noch nicht gezogen hat (Aktionslot I ist frei). Beginnend mit dem Startspieler ist jeder Spieler im Uhrzeigersinn (UZS) am Zug, bis alle 7 Empires aktiviert wurden. In deinem Zug führst Du nach folgenden Regeln den Zug eines Empires aus. **Wähle dabei ein Empire...**

01. ...dessen **Monarchen** Du kontrollierst und das noch nicht am Zug war (Aktionslot I ist frei). Versetze einen Aktionsstein auf **Aktionsslot I** und führe diese Aktion aus.
02. **Nur wenn 01. nicht zutrifft:** ...das noch nicht gezogen hat und bei welchem Du den meisten **Einfluss** innerhalb deiner Auslage besitzt (mindestens 3.). Wähle eine Aktion und führe diese wie üblich aus.

*In diesem Fall brauchst Du den **Monarchen** nicht. Bei **Gleichstand** darfst Du ein Empire wählen.*

03. **Nur wenn 01. & 02. nicht zutreffen:** ...das in dieser Runde noch nicht aktiv war hat. Der Spieler, der den **Monarchen** dieses Empires besitzt, führt an deiner Stelle und nach seinen Entscheidungen den Zug.

*Als Ausgleich wählst Du zuvor ein **beliebiges Empire** und platzierst 1 **Militäreinheit** in einer seiner **unbesetzten Städte**, die dort produziert werden könnte. Beachte das **Einheitenlimit**.*

*Dies verändert **nicht** die Spielerreihenfolge!*

AKTIONEN IM DETAIL

[01] BAUEN & RÜSTEN

01. **Gründe/erweitere eine Stadt.** Um zu **gründen**, musst Du ein entsprechendes Plättchen auf einem Stadtfeld mit gestrichelter Kontur im Heimatgebiet des Empires auslegen. Beim **Erweitern** wird ein bereits ausgelegtes Stadtplättchen durch Umdrehen einmalig verbessert.

Nur innerhalb des Heimatgebiets des Empires möglich!

02. **Rüsten:** Stelle Militäreinheiten auf. Wähle eine Option:
 - In jede **unbesetzte** Stadt des Empires je **1 Einheit** der abgebildeten Sorte.
 - Wähle 1 **unbesetzte** Stadt **mit Palast**. Stelle dort **3 Einheiten** der abgebildeten Sorte auf.

*Beachte immer das **Einheitenlimit**!*

*Vorrat erschöpft: Stelle **statt Artillerie ersatzweise Infanterie** und **statt Dreimastern ersatzweise Zweimaster** auf.*

[02] FELDZUG

01. **Schiffe:** Bewege beliebig viele Schiffe des Empires in beliebiger Reihenfolge. **Zweimaster** dürfen bis zu 2 Grenzen überqueren, **Dreimaster** bis zu 3 Grenzen. Am Ende der Bewegung ist **nur 1 Schiff pro Seeregion** erlaubt. Eigene und gegnerische Schiffe dürfen aber passiert werden - der aktive Spieler entscheidet dabei, ob es zu einem Kampf kommt.

*Neue Schiffe müssen 1 Bewegungspunkt aufwenden, um von der **Hafenstadt** in die angrenzende See einzufahren.*

- **(Kampf) Teilen sich am Ende der Bewegung 2 feindliche Schiffe eine Seeregion:** Beide Schiffe werden 1:1 entfernt; Ob Zwei- oder Dreimaster spielt dabei keine Rolle.

*Eine etwaige **Flagge** in der Seeregion bleiben erhalten.*

02. **Landeinheiten:** Bewege beliebig viele Landeinheiten des Empires in beliebiger Reihenfolge um bis zu 2 Gebiete. Eigene und gegnerische Landeinheiten dürfen aber passiert werden - wenn beide beteiligten Spieler zustimmen.

- **(Transport) Landeinheiten können von eigenen Schiffen transportiert werden.** Der Transport eine Kette von Schiffen zählt dabei als **1 Grenzüberquerung**. Zweimaster können 1 Einheit pro Zug transportieren, Dreimaster beliebig viele.
- **(Kampf) Teilen sich am Ende der Bewegung 2 feindliche Einheiten ein Gebiet:** Beide Einheiten werden 1:1 entfernt; **Offensive Artillerie** schlägt **defensive Infanterie** 1:0. In der Defensive ist Artillerie gleich stark wie Infanterie (1:1). Befinden sich noch **weitere Einheiten** im Gebiet, wird diese Situation sofort 1:1 aufgelöst, egal welchen Einheitentyp der Verteidiger einsetzt.

*Eine etwaige **Flagge** in dem Gebiet bleibt erhalten, wenn sich Einheiten 1:1 aufheben.*

- **Am Ende der Bewegung:** Beachte das **Einheitenlimit**.

03. **Flaggen ablegen:** Platziere in jedem **neu eingenommenen Gebiet** (außer Stadtregionen) 1 Flagge des aktiven Empires. Diese ersetzt etwaige feindliche Flaggen und bleibt so lange liegen, bis auch sie durch eine feindliche Flagge ersetzt wird.

[03] ANGRIFF

Stelle **2 beliebige Militäreinheiten** gemeinsam in **1/2 Städten** des Empires auf, ungeachtet ob diese dort produziert werden könnten: Landeinheiten in jeder Stadt, Schiffe jedoch nur in Hafenstädten.

*Das **Einheitenlimit** wird hier kurzzeitig außer Kraft gesetzt.*

Führe anschließend einen Feldzug mit **ausschließlich** diesen beiden Einheiten nach üblichen Regeln durch. Bereits vorhandene Schiffe dürfen dabei für den Transport genutzt werden.

[04] PALAST

01. **Einen Palast bauen/erweitern:** Wähle eine **unbesetzte Stadt** im Heimatgebiet des Empires. Baue dort **1 neuen Palast** oder **erweitere 1 bereits bestehenden Palast** durch umdrehen.

*Im Gegensatz zu Städten benötigt ein Palast **kein Baufeld**.*

02. **Machtpunkte addieren:** Zähle alle **Kronen** auf Stadt- und Palastplättchen von **unbesetzten** Regionen des Empires zusammen. Addiere diesen Wert zu den Machtpunkten des Empires auf der Machtliste.

[05] EMPIRE

Zähle alle Flaggen auf Land- und Seeregionen des Empires und addiere diese Anzahl zu den Machtpunkten auf der Machtliste.

ENDE EINER RUNDE

Nachdem alle 7 Empires je 1 Aktion durchgeführt haben, endet die Runde. Führt dann folgende Schritte aus:

01. Der nächste Spieler erhält den **orangenen Pöppel**.
02. Dreht das **Sanduhrplättchen** des nächsten Jahrzehnts um und löst dessen Ereignis aus:

- **Spielerkopf mit Zahl:** Der Spieler mit diesem Plättchen wählt **1 neue Einflusskarte** eines beliebigen Empire und legt sie vor sich ab. Danach folgen alle anderen im **Uhrzeigersinn** und nehmen sich ebenfalls je **1 Einflusskarte** eines beliebigen Empires.
- **Oranger Pöppel:** Die Auswahl der **Einflusskarten** startet mit dem Spieler, der nun den **orangenen Pöppel** besitzt.
- **Gerahmter Arbeiter:** Der aktuelle Besitzer des **orangenen Pöppels** nimmt sich 1 Arbeiter seiner Wahl und legt ihn vor sich ab. Danach folgen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn und nehmen sich ebenfalls je 1 beliebigen Arbeiter.
- **Infanterie:** Alle **7 Monarchen** wählen eine **unbesetzte Stadt** ihres Empires mit weniger als 3 Militäreinheiten und stellen dort 1 zusätzliche Infanterie auf. Auch in Städten ohne Produktion oder in Hafenstädten möglich.
- **Zweimaster:** Alle **7 Monarchen** wählen eine **unbesetzte Hafenstadt** ihres Empires mit weniger als 3 Militäreinheiten und stellen dort 1 zusätzlichen Zweimaster auf.
- **Abschlussplättchen:** Wird dieses Plättchen umgedreht, werden **keine** weiteren Aktionen mehr gespielt.

*Siehe **Spielende***

03. Verschiebt alle ausgespielten Aktionssteine um 1 Aktionslot nach links. Dadurch werden **Aktionssteine vom Slot III** sowie der **Aktionsslot I** wieder verfügbar.
04. Addiert die Werte eurer **Einflusskarten** pro Empire. Der Spieler mit dem **meisten Einfluss** erhält den jeweiligen **Monarchen**.

*Bei **Gleichstand** gilt: A > B > C.*

SPIELLENDE

Das Spiel endet mit dem Ende der Runde, in der das Spielende-Plättchen umgedreht wird. Fahrt dann wie folgt vor:

01. Alle Empires addieren noch mal die Anzahl ihrer **Flaggen & unbesetzten Kronen** zu ihren Machtpunkten auf der Machtliste.
02. Sortiert die Machtmarker der Empires nun in absteigender Reihenfolge auf die **Multiplikator-Übersicht**: Das Empire mit den meisten Machtpunkten oben.

*Bei **Gleichstand**: Die links auf dem Spielplan aufgedruckte Reihenfolge der Empires von oben nach unten entscheidet.*

03. **Jeder Spieler multipliziert seinen gesammelten Einfluss pro Empire mit dessen Multiplikator-Wert auf der Übersicht (7-1)**. Ihr könnt eure Siegpunkte mit eurem Positionsplättchen auf der Machtliste festhalten. Nutzt beim überschreiten des 50er-Feldes entsprechende Marker.
04. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.**

*Bei **Gleichstand** entscheidet die Menge des **Einflusses** auf das mächtigste Empire (auf Position 1).*