

Konrad Perzyna

DER IMPERIALISMUS

DER WEG ZUR VORHERRSCHAFT



EINLEITUNG

Das Spiel umfasst den Zeitraum vom XV bis zum XIX Jahrhundert. Die Spieler kontrollieren die Großmächte und versuchen, sie in mächtige Imperien zu verwandeln. Um dies zu erreichen, müssen sie sich um die Wirtschaftsentwicklung kümmern und zivilisatorische und gesellschaftliche Errungenschaften vorantreiben, gleichzeitig aber auch ihre Heere und Flotten modernisieren und ausbauen. Manchmal führen Lüge und Intrige besser zum Ziel als ein teurer Krieg, der die Schatzkammer leert und zu Prestigeverlust führen kann. Es ist wichtig, besonders am Spielanfang auf die Andersdenkenden zu achten, die über eine größere militärische Stärke verfügen und nicht zögern, ihre Gegner in einen Religionskrieg zu verwickeln. Wirst du ein riesiges Kolonialreich, eine europäische Großmacht oder einen kleinen, aber wirtschaftlich starken Territorialstaat schaffen? Entscheidungen der Spieler, Glück, aber auch die Reaktionen ande-

rer Großmächte – alles beeinflusst das Ergebnis dieses Machtkampfes. Um ein großes Reich zu bilden, braucht man gute Strategien und überlegte Allianzen, schnelle Reaktionen auf veränderte wirtschaftliche und militärische Situationen sowie die Vermeidung sinnloser Kriege mit unsicheren Aussichten auf Erfolg.

SPIELZIEL

Das Spielziel ist es, das mächtigste Reich zu gründen. Um dies zu erreichen, muss man die Machthaber austauschen, Intrigen spinnen, Komplote schmieden und kleinere Staaten und Länder in Übersee erobern. Die Spieler müssen sich auch um Stärke ihrer Armeen kümmern, um sich fremden Großmächten widerzusetzen zu können. Der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

- Spielplan
- Spielanleitung
- 50 Vorsehungskarten



4 Spezialkarten

12 Verschwörungskarten

22 Ereigniskarten

12 Machtkarten
(positive und negative)

- 38 Territorienkarten



22 Gebiete

16 Kolonien

- 10 Großmachtkarten

- 24 Errungenschaften

- 6 Religionskarten



- 4 Sets Markierungssteine



- 50 Dukaten



SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Set von Markierungssteinen in einer der Spielerfarben.
- Jeder Spieler erhält 25 Dukaten. Die restlichen Dukaten werden neben den Spielplan 1 gelegt. Sie bilden den **allgemeinen Vorrat**.

ACHTUNG: Die Dukaten eines jeden Spielers bleiben während des ganzen Spiels für alle sichtbar – der Gegner kann jederzeit ihre Anzahl prüfen.

- Von allen Territorienkarten werden die Karten mit dem Symbol getrennt. Dies sind die Startterritorien. Die übrig gebliebenen Karten werden gemischt. Sie bilden einen verdeckten Stapel. Die getrennt gemischten Startterritorien werden darauf gelegt und dann wird dieser Stapel mit allen Territorien verdeckt auf das Feld 2 auf dem Spielplan gelegt. Es werden so viele Karten aufgedeckt wie Spieler am Spiel teilnehmen, plus zwei und offen auf das Spielbrett gelegt 3.

ACHTUNG: China und Indien 4 gelten als „spezielle“ Territorien, die man während des Spiels erobern kann.

- Die Vorsehungskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Spielplan gelegt 5. Jeder Spieler zieht von diesem Stapel 5 Karten, die er auf die Hand nimmt (er kann sie sich anschauen).
- Die Religionskarten werden nach den drei Typen getrennt (je Typ zwei Karten) und offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt 6.
- Die Errungenschaften werden nach der Anzahl an Ruhmpunkten (1, 2, 3 oder 4) sortiert. Die Karten in jeder einzelnen Gruppe werden getrennt gemischt. Sie bilden einen offenen Stapel – Karten mit 4 Ruhmpunkten werden nach ganz unten gelegt, dann die mit dem Wert 3, dann mit dem Wert 2 und ganz oben die mit dem Wert 1. Dieser offene Stapel wird auf den Spielplan 7 gelegt. Die Errungenschaften werden von diesem Stapel gezogen und offen auf das Spielbrett gelegt 8. Es werden so viele Karten gezogen und auf die Felder gelegt wie Spieler am Spiel teilnehmen, plus eins.

ACHTUNG: Im Zwei-Personen-Spiel sind auf dem Spielplan immer 5 Errungenschaften zu Spielbeginn sichtbar (einschließlich der offenen Karte oben auf dem Stapel).

Alle sichtbaren Errungenschaften sind verfügbar, einschließlich der obersten Karte des offen liegenden Kartenstapels.

- Die Großmachtkarten werden gemischt und an jeden Spieler werden je 2 ausgeteilt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine der beiden Karten und legt die nicht gewählte in die Spieleschachtel zurück (sie wird in dem Spiel nicht mehr benötigt). Jeder Spieler legt seine ausgewählte Karte offen vor sich ab. Die jeweiligen dauerhaften Effekte werden mit Hilfe der entsprechenden Markierungssteine auf den Punkteleisten „Heeresstärke“ 9, „Flottenstärke“ 10, „Prestige“ 11 und den verschiedenen Leisten für „Produktion“ 12 auf dem Spielplan markiert. Der Spieler, der Russland oder Osmanisches Imperium kontrolliert, erhält sofort **zusätzlich** zwei Ruhmpunkte, die er mit einem seiner Markierungssteine auf der Ruhmpunkteleiste 13 kennzeichnet. Außer diesen Veränderungen auf den Punkteleisten auf dem Spielplan können die Karten andere dauerhafte Effekte verursachen (siehe: *Symbole der dauerhaften Effekte*).

- Jeder Spieler darf zusätzlich die Stärke des eigenen Heeres **oder** der eigenen Flotte (aber nicht beides) um 1 erhöhen, indem er seinen Markierungsstein auf der entsprechenden Punkteleiste verschiebt.

- Nun legen alle Spieler ihre übrigen Markierungssteine auf „0“ auf den Punkteleisten, wo sie noch keinen Markierungsstein haben (Ruhm-, Prestige-, Güterproduktionsleiste).

- Der Spieler, dessen Großmachtkarte die niedrigste Startnummer (unten rechts auf der Karte) hat, beginnt das Spiel.

KARTEN

Dieses Spiel enthält 128 Karten – Territorien, Errungenschaften, Religions-, Vorsehungs- und Großmachtkarten. Die Symbole auf den Karten zeigen dauerhafte oder sofortige Effekte an oder Bedingungen. Spielt ein Spieler eine Karte, erhält dessen Imperium die dauerhaften Effekte der Karte. Zusätzlich kann man gleich nach dem Ausspielen einmalig einen eventuellen sofortigen Effekt nutzen. Viele Karten besitzen allerdings auch Bedingungen, die alle erfüllt sein müssen, um diese Karte zu spielen.

Errungenschaften

Sie stellen die Erfolge dar, die man während des Spiels erringen kann. Sie werden mit folgendem Symbol  markiert und können zu jeder Zeit während des eigenen Zugs eines Spielers gespielt werden, falls er die auf der Karte markierten Bedingungen erfüllt.



ACHTUNG: Das Symbol „/“ in den Bedingungen auf Karten bedeutet, dass der Spieler **eine der beiden** Bedingung erfüllen muss.

Territorien und Großmachtkarten

Territorien werden in zwei Kategorien unterteilt: Kolonien  und Gebiete . Diese Karten stellen die Ländereien dar, die man während der Aktionen Eroberung oder Krieg erobern kann. Manche Karten haben das Symbol eines Startterritoriums, was während der Spielvorbereitung wichtig ist.



ACHTUNG: Abgelegte Territorienkarten werden offen auf den Ablagestapel der Territorienkarten gelegt .

Im Spiel gibt es auch 10 Großmachtkarten, die zu Spielbeginn ausgeteilt werden.

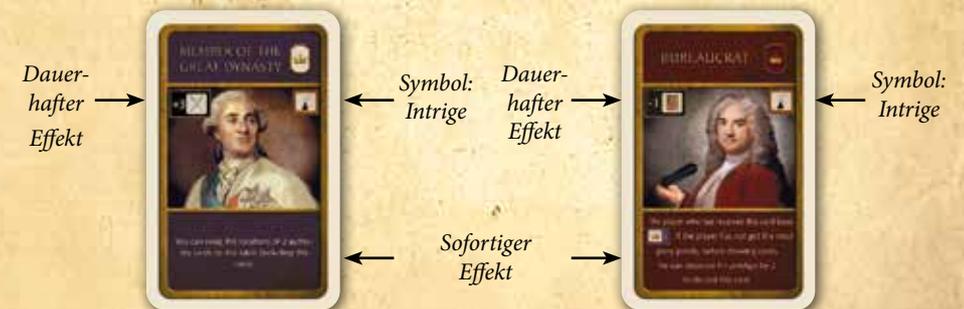


Vorsehungskarten

Sie stellen die Ereignisse im Spiel dar und werden in vier Kategorien unterteilt:

• Machtkarten (positive und negative)

Sie stehen für die aktuellen Machthaber in den Reichen, Interregnen, oder während Zeiten von Revolutionen. Der Spieler kann während der Aktion Intrige die positiven Karten auf sich oder die negativen auf seine Gegner spielen. Wird eine Karte auf einen Spieler gespielt, wird sie vor ihm abgelegt. Sollte er bereits eine Machtkarte im Spiel haben, wird diese durch die neu gespielte ersetzt und die alte Karte auf den Ablagestapel der Vorsehungskarten gelegt . Wird eine positive Machtkarte auf einen Spieler gespielt, kann dieser von ihren sofortigen Effekt(en) oder dauerhaften Effekt(en) Gebrauch zu machen. Wird eine negative Machtkarte auf einen Spieler gespielt, so muss dieser den sofortigen Effekt(en) ausführen.



• Verschwörungskarten

Sie stehen für diplomatische Aktionen und Spionage, die üblicherweise ermöglichen, Dukaten anderer Spieler zu stehlen. Sie werden während der Aktion Intrige gespielt. Der Spieler, auf den eine Verschwörungskarte gespielt wurde, muss ihren sofortigen Effekt ausführen. Manche Verschwörungskarten gelten auch als Kriegskarten . Der Spieler kann sie also entweder in der Aktion Intrige (als Verschwörungskarte) oder in der Aktion Krieg (als Kriegserklärung) verwenden.



• Ereigniskarten

Ereigniskarten können nur in bestimmten Phasen gespielt werden. Sie haben unterschiedliche sofortige Effekte. Manche Ereigniskarten sind mit  gekennzeichnet und nur während der Aktion Krieg einsetzbar (auch außerhalb des eigenen Zuges und auch in Kriegen, an denen der ausspielende Spieler nicht beteiligt ist). Einige Karten gelten auch als Kriegskarten. Der Spieler kann sie also entweder als Ereigniskarte verwenden oder während der Aktion Krieg spielen.



• Spezialkarten

Diese Karten haben zusätzliche Effekte für den Spieler, der mit ihrer Hilfe einen Krieg begonnen hat.



ACHTUNG: Nachdem Vorsehungskarten gespielt wurden, werden sie auf den Ablagestapel der Vorsehungskarten gelegt.

Religionskarten

Wenn ein Spieler die Konfession ändern möchte und alle Bedingungen dafür erfüllt, nimmt er die entsprechende Karte und legt sie offen vor sich ab. Sie werden mit folgendem Symbol  markiert.



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in Runden ab und verläuft im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit der niedrigsten Startnummer auf seiner Großmachtkarte ist als Erster an der Reihe. Ist er mit seinem Zug fertig, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

DER ZUG EINES SPIELERS

Ein Zug eines Spielers besteht aus folgenden Phasen:

- Karten auf der Hand austauschen
- eine Aktion ausführen

ACHTUNG: Zusätzlich **muss** der Spieler in einem beliebigen Moment seines Zuges **eine** Errungenschaft nehmen, wenn er ihre Bedingungen erfüllt.

1. HANDKARTEN TAUSCHEN

Am Anfang seines Zuges **kann** der Spieler **bis zu drei** Karten aus der Hand auf die entsprechenden Ablagestapel (Vorsehungskarten oder Territorien) abwerfen. Sollte der Spieler Karten abwerfen, ergänzt er die Kartenanzahl in seiner Hand auf eine der folgenden Arten:

- Er nimmt **eines** der verfügbaren **Territorien**. Danach nimmt so viele **Vorsehungskarten** vom Nachziehstapel, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat. Das Feld der Territorienkarte wird mit einer Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt.

- Er zieht **Territorien und/oder Vorsehungskarten** von den entsprechenden **Nachziehstapeln**, bis er sein Handkartenlimit erreicht.

ACHTUNG: Wenn einer der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der jeweilige Ablagestapel gemischt und zu einem neuen Nachziehstapel.

Die Karten auf der Hand

Die Spieler beginnen das Spiel mit 5 Vorsehungskarten auf der Hand. Dies ist das Handkartenlimit. Mehr Karten darf ein Spieler nicht auf der Hand haben, und wenn er seine Hand wieder auffüllt, so füllt er **immer** auf das Handkartenlimit auf. Während des Spiels kann sich das Handkartenlimit für einzelne Spieler um 1 nach oben oder unten verändern, zum Beispiel erhöht sich das Handkartenlimit für den Spieler mit der höchsten Stufe „Gold“ um 1.

ACHTUNG: Das Handkartenlimit kann niemals 6 übersteigen, auch nicht durch mehrere Boni.

2. EINE AKTION AUSFÜHREN

Der Spieler führt **eine** der fünf möglichen Aktionen aus. Er **muss** eine andere Aktion wählen, als er in seinem letzten Zug ausgeführt hat. Wählt der Spieler seine erste Aktion, legt er einen seiner Markierungssteine auf eines der fünf verfügbaren Aktionsfelder auf dem Spielplan **16**. Der Markierungsstein bleibt auf diesem Feld bis zum seinem nächsten Zug. In seinem nächsten Zug muss der Spieler eine **andere** Aktion wählen und verschiebt den Markierungsstein auf das entsprechende Aktionsfeld der nun gewählten Aktion auf dem Spielplan.

Die Aktionen im Einzelnen:

ENTWICKLUNG



Der Spieler wählt eines der acht Güter auf dem Spielplan. Aufgrund der Position seines Markers auf der entsprechenden Leiste erhält er Vorteile in folgender Reihenfolge:

Handelsgewinn

Der Spieler erhält Dukaten in der auf dem Feld angezeigten Anzahl, z.B. erhält man auf dem zweiten Niveau der Leiste „Nahrung“ 4 Dukaten.

Bonus des Führenden

Hat der Spieler allein die höchste Produktionsstufe des gewählten Gutes (bei Gleichstand gibt es keinen Besten), erhält er sofort für dieses Gut einen zusätzlichen Bonus **L**. Ausnahme: „Gold“ gibt stattdessen einen dauerhaften Bonus.

Wirtschaftswachstum

Der Spieler kann von der positiven Auswirkung auf das Wirtschaftswachstum eines Gutes Gebrauch machen, er ist aber nicht dazu gezwungen.

Wirkung der einzelnen Güter:

Gold 

Bonus des Führenden: Dauerhafter Effekt - das Handkartenlimit wird um 1 erhöht.

Wirtschaftswachstum: kein Effekt.

ACHTUNG: Handelt der Spieler mit Gold, verliert er immer 1 Prestigepunkt. Hat der Spieler 0 Prestigepunkte, verliert er keinen Prestigepunkt.

Nahrung

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Dukaten für jede Stufe „Prestige“, die er im Moment besitzt (maximal 5 Dukaten).

Wirtschaftswachstum: Der Spieler kann 8 Dukaten bezahlen, um seinen Wert „Heer“ um 1 zu erhöhen (nur einmal während der Aktion).

Textilien

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Dukaten für jede Stufe „Prestige“, die er im Moment besitzt (maximal 5 Dukaten).

Wirtschaftswachstum: Der Spieler kann 8 Dukaten bezahlen, um seinen Wert „Flotte“ um 1 zu erhöhen (nur einmal während der Aktion).

Gewürze

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Prestigepunkt.

Wirtschaftswachstum: kein Effekt.

Exotische Güter

Bonus des Führenden: Der Spieler kann 3 Dukaten bezahlen, um ein anderes Gut zu wählen, mit dem er noch einmal die Aktion Entwicklung ausführen kann, jedoch **darf** er **weder** „Gold“ **noch** „Exotische Güter“ noch „Gewürze“ wählen.

Wirtschaftswachstum: kein Effekt.

Industriewaren

ACHTUNG: Um dieses Gut in der Aktion Entwicklung zu wählen, muss der Spieler mindestens 10 Prestigepunkte **oder** mindestens 15 Ruhmpunkte besitzen (Vier-Personen-Spiel: 10 Ruhmpunkte).

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Prestigepunkt.

Wirtschaftswachstum: Der Spieler kann 12 Dukaten bezahlen, um sein Produktionsniveau „Nahrung“, „Textilien“, „Industriewaren“, „Armee“ oder „Werften“ um 1 Stufe zu erhöhen. Er verschiebt seinen Markierungsstein auf der entsprechenden Produktionsleiste um eine Stufe.

Werften

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Dukaten für jeweils zwei vollständige Stufen auf der Leiste „Flotte“.

Wirtschaftswachstum: Der Spieler darf sich aus dem Ablagestapel der Vorsehungskarten eine Ereigniskarte heraussuchen und auf seine Hand nehmen. Er muss anderen Spielern zeigen, welche Karte er gewählt hat.

Armee

Bonus des Führenden: Der Spieler erhält 1 Dukaten für jeweils drei vollständige Stufen auf der Leiste „Heer“.

Wirtschaftswachstum: Der Spieler darf sich aus dem Ablagestapel der Vorsehungskarten eine Kriegskarte heraussuchen und auf seine Hand nehmen. Er muss den anderen Spielern zeigen, welche Karte er gewählt hat.

ACHTUNG: Während der Aktion Entwicklung wird den Markierungsstein auf der Leiste des entsprechenden Gutes nicht verschoben.

INTRIGUE



In dieser Aktion kann der Spieler 1 oder 2 Karten spielen (Verschwörungskarte, Machtkarte, *Bürgertumsentwicklung*, *Diplomatisches Handeln*) **oder** seine Konfession ändern.

ACHTUNG: Spielt der Spieler 2 Karten, müssen sie unterschiedlich sein (z.B. eine Verschwörungskarte und eine Machtkarte oder zwei Machtkarten – eine positive und eine negative).

Verschwörungskarten ermöglichen es dem Spieler, eine auf jeweiligen Karte genannte Dukatenanzahl von dem Spieler zu stehlen, auf den die Karte gespielt wurde. Hat dieser Spieler weniger Dukaten als er abgeben muss, verliert er alle Dukaten, die er besitzt, und außerdem 1 Prestigepunkt (falls er ihn besitzt).

Die gespielte Verschwörungskarte wird auf den Ablagestapel der Vorsehungskarten abgelegt.

ACHTUNG: Einige Verschwörungskarten haben auch einen zusätzlichen Effekt (siehe: *Kartenbeschreibung*).

Der Spieler legt **positive Machtkarten** vor sich selbst und **negative** vor einen Gegner. Liegt eine früher gespielte Machtkarte vor dem Spieler, für den eine neue Machtkarte gespielt wird, so wird die ältere Karte entfernt und auf den Ablagestapel der Vorsehungskarten gelegt. Es darf zu jedem Zeitpunkt nur **1** Machtkarte vor einem Spieler liegen (unabhängig davon, ob sie positiv oder negativ ist).

Die Machtkarten haben zwei Effekte: sofortige und dauerhafte. Die dauerhafte Wirkung gilt so lange, wie die Karte vor dem Spieler liegt. Die sofortige Wirkung **kann** der Spieler direkt verwenden, nachdem er die Karte gespielt hat (wenn es sich um eine positive Machtkarte handelt), **oder muss** die Wirkung sofort ausführen (wenn es sich um eine negative Machtkarte handelt).

Änderung der Konfession

Die meisten Großmächte sind zu Spielbeginn katholisch (Ausnahme: Osmanisches Imperium und Russland). Die Spieler können im Spiel nur **einmal** zum Calvinismus oder Luthertum übertreten oder sich zur Gegenreformation bekennen (wenn diese Karten noch zugänglich sind).

ACHTUNG: Die Spieler, die Russland oder Osmanisches Imperium als Startgroßmacht gezogen haben, dürfen ihre Konfession nicht ändern.

Entscheidet sich der Spieler, seine Konfession zu ändern und erfüllt die Bedingungen der gewünschten Religion, nimmt er die entsprechende Karte und legt sie offen vor sich ab. Er erhält die auf der Karte angegebenen dauerhaften Effekte.

ACHTUNG: Wenn zwei Spieler die beiden Karten einer Religion genommen haben, kann kein weiterer Spieler zu dieser Konfession übertreten.

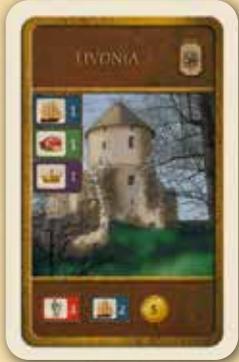
EROBERUNG



Der Spieler erobert neue Territorien, indem er **eine** Territorienkarte aus der Hand spielt oder seinen Markierungsstein auf „Indien“ oder „China“ auf dem Spielplan legt. Dazu **muss** er alle Bedingungen auf der Karte in Bezug auf Größe des Heeres, der Flotte und Prestige des Spielers erfüllen und die Eroberungskosten bezahlen. Erfüllt der Spieler alle Bedingungen und bezahlt er die Eroberungskosten, spielt er die ausgewählte Territorienkarte.

ACHTUNG: China und Indien gelten als „spezielle“ Kolonien, in denen sich Markierungssteine mehrerer Spieler befinden können (ein Markierungsstein pro Spieler).

Die Territorienkarten wirken dauerhaft und erhöhen die Stufe des Heeres, der Flotte oder der Produktion der Güter. Manche Territorienkarten geben dem Eroberer auch Ruhmpunkte. Nachdem ein Territorium erobert wurde, verschiebt der Spieler seine Markierungssteine auf den entsprechenden Leisten.



Beispiel: Um Livland zu erobern, muss der Spieler die Karte „Livland“ auf der Hand haben, sein Heer muss mindestens auf Stufe 3 und seine Flotte mindestens auf Stufe 2 sein. Er muss die Eroberungskosten in Höhe von 5 Dukaten bezahlen. Nach der Eroberung erhöht der Spieler die Stärke seiner Flotte und seine Produktion „Nahrung“ um jeweils 1 und erhält 1 Prestigepunkt.

KRIEG



Der Spieler kann einem anderen Spieler den Krieg erklären, wenn er eine Kriegskarte mit dem Symbol  auf der Hand hat. Er entscheidet sich dabei zwischen See- oder Landkrieg. Der Spieler, der angegriffen wurde, kann sich wehren, indem er **maximal** 2 Kriegskarten ausspielt (falls er sie besitzt).

Die gespielten Kriegskarten und einige Großmachtkarten, Machtkarten oder Religionskarten können die Stufe des Heeres oder der Flotte oder sogar beider beeinflussen und damit die Stärke selbiger verändern.

Kriegsende

Jeder Spieler, der an dem Krieg teilnimmt, bestimmt seine **Angriffs-** und **Verteidigungsstärke** (abhängig davon, ob er Angreifer oder Verteidiger ist), indem er die Einflüsse seiner Religions- Großmachts- und Machtkarte sowie die Veränderungen durch Kriegskarten einrechnet.



Beispiel: Preußen greift mit einem Heer einer Stufe von 1 an. Der Spieler hat die Machtkarte „Hervorragender Militär“ (+3 für den Landkrieg). Er hat den Krieg erklärt, indem er die Karte „Kaufliche Berater“ gespielt hat, die ihm +5 für einen Landkrieg gibt. Die Angriffsstärke des Preussischen Heeres beträgt also 9.

Ist die Stärke des Heeres beziehungsweise der Flotte des Angreifers **größer** als die entsprechende Stärke des Verteidigers, gewinnt der Angreifer den Krieg. Sonst (auch bei Gleichstand) gewinnt der Verteidiger. Der Sieger **erhält** 1 Ruhm- und 1 Prestigepunkt. Der besiegte Spieler **verliert** 1 Prestigepunkt (falls er einen hat).

Falls **der Angreifer** den Krieg gewonnen hat, finden Friedensverhandlungen statt und der Angreifer kann plündern.

Friedensverhandlungen

Der Verteidiger **muss eine** der folgende Möglichkeiten wählen:

- **Tribut** - der Verteidiger zahlt dem Angreifer so viele Dukaten, wie der Unterschied zwischen der Heeres- bzw. Flottenstärke des Angreifers und des Verteidigers beträgt.
- **Territoriale Veränderung** - der Verteidiger übergibt dem Angreifer ein beliebiges Territorium (im Landkrieg) oder eine Kolonie (im Seekrieg). Indien oder China **dürfen nicht** übergeben werden. Der Verteidiger verliert die dauerhaften Effekte der Karte, der Angreifer erhält sie.

ACHTUNG: Die Prestige- und Ruhmpunkte eines Territoriums stehen ausschließlich dem Spieler zu, der als Erster die Territorienkarte erhalten hat. Deswegen verliert im Falle einer Eroberung weder der Verteidiger diese Punkte, die er durch die nun übergebene Karten erhalten hatte, noch erhält der Angreifer diese Punkte.

- **Politische Erniedrigung** - der Verteidiger verliert so viele Prestigepunkte, wie beim Landkrieg die Differenz zwischen den Stufen „Armee“ des Angreifers und des Verteidigers beträgt, und beim Seekrieg die Differenz der Stufen „Werften“ beträgt.



Beispiel: Die Armeestufe des Angreifers beträgt 4 und beim Verteidiger 1. In diesem Fall kostet die politische Erniedrigung den Verteidiger 3 Prestigepunkte.



ACHTUNG: Sollte der Verteidiger eine höhere oder gleiche Stufe in dem entsprechenden Bereich haben, verliert er in jedem Fall trotzdem 1 Prestigepunkt.

Hat der Verteidiger nicht genug Dukaten, Prestige oder eine Territorienkarte, um eine der oben genannten Optionen zu wählen, gibt er dem Angreifer **alle** seine **Dukaten** und verliert **alle** **Prestigepunkte**.

Plündern

Nach den Friedensverhandlungen kann der Angreifer plündern. Das bedeutet, dass er sich Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat nimmt, und zwar so viele wie der Plünderungswert der ausgespielten Kriegskarte multipliziert mit seiner Stufe „Armee“ oder „Werften“, je nach geführter Kriegsort, beträgt.



Beispiel: Gewinnt der Angreifer einen Landkrieg und hat Stufe 3 bei „Armee“ und hat er diesen den Krieg mit einer Karte erklärt, deren Plünderungswert 2 beträgt, nimmt er sich 6 Dukaten.

Kriegsereigniskarten spielen

Am Ende des Zuges des Spielers, der die Aktion „Krieg“ gewählt hatte, kann **jeder** Spieler **eine** Ereigniskarte spielen, solange er die Bedingungen für die Karte, die er spielen will, erfüllt. Zuerst darf der Angreifer eine Karte spielen, dann der Verteidiger, danach alle anderen beginnend mit dem Spieler, der gerade seine Aktion beendet hatte. Die gespielten Kriegsereigniskarten werden auf den Ablagestapel für Vorsehungskarten gelegt.

ACHTUNG: Muss ein Spieler an einen Spieler Dukaten abgeben und hat nicht mehr genug, so gibt er dem Spieler er **alle** seine übrigen **Dukaten** und verliert **1 Prestigepunkt** (falls er einen hat).

STEUERN



Der Spieler nimmt so viele Dukaten vom allgemeinen Vorrat, wie er Territorienkarten vor sich liegen hat (Die Großmachtkarte **zählt nicht dazu!**)

KULTURELLER AUFSCHWUNG

Überschreitet der Markierungsstein eines Spielers das 10er Feld auf der Prestigepunkteleiste, setzt er seinen Markierungsstein auf das Feld „Kultureller Aufschwung“   **17**. In diesem Zug kann der Spieler keine weiteren Prestigepunkte erhalten, also seinen Markierungsstein nicht weiter versetzen. Am Ende seines Zuges erhält er einen Ruhmespunkt und stellt seinen Markierungsstein wieder auf das Feld „10“ auf der Prestigepunkteleiste. Würde ein Spieler, der mit seinem Markierungsstein auf diesem Feld „steht“, außerhalb seines Zuges einen oder mehrere Prestigepunkte erhalten, so verfallen diese.

ERRUNGENSCHAFTEN

Erfüllt der Spieler zu einem **beliebigen** Zeitpunkt während seines Zuges die Bedingungen einer Errungenschaft von der Leiste der verfügbaren Errungenschaften, **muss** er diese Karte nehmen, ihren dauerhaften Effekt ausführen und sie vor sich ablegen.

ACHTUNG: Erfüllt er Kriterien mehrerer Errungenschaften während eines Zuges, wählt er **eine** davon aus.

Dauerhafte Effekte einer Errungenschaft werden mit Hilfe der Markierungssteine auf den Punkteleisten auf dem Spielplan markiert, auch eventuelle zusätzliche Ruhmpunkte. Nimmt ein Spieler eine Errungenschaft, so wird **sofort** eine Neue vom Nachziehstapel aufgedeckt.

SPIELENDEN

Erreicht oder überschreitet der Markierungsstein eines Spielers das Feld „Spielende“, haben alle anderen Spieler noch einen Zug. Danach endet das Spiel.

ACHTUNG: Das Feld „Spielende“ ist abhängig von der Spielerzahl und auf der Ruhmesleiste in goldener Farbe markiert. Bei 2 Spielern ist das Spielende bei 40 Ruhmpunkten erreicht, bei 3 Spielern bei 29 und bei 4 Spielern bei 20 Ruhmpunkten.

Zu den im Laufe des Spiels gesammelten Ruhmpunkten werden noch zusätzliche Ruhmpunkte addiert:

- **2 Punkte** erhält jeweils der Spieler mit der höchsten Stufe „Heer“, „Flotte“, den meisten Prestigepunkten, den meisten Kolonien und den meisten Ländern.
- **2 Punkte** erhält jeweils der Spieler mit der höchsten Produktionsstufe eines der acht Güter.
- **4 Punkte** erhält jeder Spieler, der seine Konfession im Laufe des Spiels nicht geändert hat (mit Ausnahme von Russland und dem Osmanischen Imperium).
- **1 Punkt** erhält der jeweils Zweitplatzierte mit der Stufe „Heer“, „Flotte“, den meisten Prestigepunkten, den meisten Kolonien und den meisten Ländern (nur im Spiel mit 3 oder 4 Spielern).
- **1 Punkt** erhält der jeweils Zweitplatzierte mit der Produktionsstufe eines der acht Güter (nur im Spiel mit 3 oder 4 Spielern).

ACHTUNG: Bei Gleichstand um den ersten Platz in einer Kategorie erhalten beide Spieler einen Ruhmpunkt. Bei Gleichstand um den zweiten Platz in einer Kategorie erhält keiner der Spieler einen Ruhmpunkt.

Der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt das Spiel.

KARTENBESCHREIBUNG

Positive Machtkarten

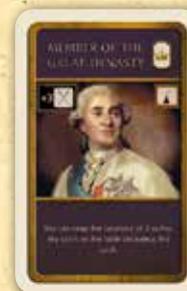
Königin der See



Dauerhafter Effekt: Du erhältst +3 für den Seekrieg.

Sofortiger Effekt: Du kannst 4 Dukaten an den allgemeinen Vorrat bezahlen, um die Stufe deiner Flotte um 1 zu erhöhen.

Mitglied der Herrscherfamilie



Dauerhafter Effekt: Du erhältst +3 für den Land- und Seekrieg.

Sofortiger Effekt: Du kannst zwei bereits gespielte Machtkarten (diese eingeschlossen) vertauschen. Hat ein Spieler keine Machtkarte vor sich liegen, weder positiv noch negativ, kannst du eine vor einem anderen Spieler liegende Karte zu diesem Spieler verschieben. Die Karten, deren Lage geändert wurde, haben ausschließlich ihr dauerhaften Effekte, nicht jedoch ihre sofortigen Effekte.

Hervorragender Diplomat



Dauerhafter Effekt: Dein Handkartenlimit wird um 1 erhöht.

Sofortiger Effekt: Schau in die Handkarten eines Spielers und wähle eine Karte aus, die du auf deine Hand nimmst.

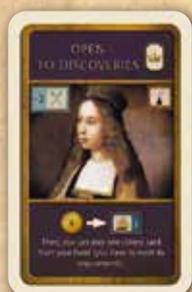
Reformator



Dauerhafter Effekt: Jedesmal wenn du die Aktion Entwicklung wählst, erhältst du sofort 2 Dukaten.

Sofortiger Effekt: Du kannst 5 Dukaten auf den allgemeinen Vorrat legen, um entweder „Nahrung“, „Textilien“, „Armee“ oder „Werften“ um 1 zu erhöhen.

Entdecker



Dauerhafter Effekt: Du erhältst -2 für den Seekrieg.

Sofortiger Effekt: Du kannst 4 Dukaten auf den allgemeinen Vorrat legen, um die Stufe deiner Flotte um 1 zu erhöhen. Unabhängig davon, ob du von dieser Möglichkeit Gebrauch gemacht hast oder nicht, kannst du eine Kolonien-Karte aus der Hand spielen (wenn du die Bedingungen dazu erfüllst). Du musst die Eroberungskosten der Karte bezahlen. Die auf diese Weise gespielte Karte wird behandelt, als wäre sie mit der Aktion Eroberung gespielt worden, das heißt du erhältst ihrer dauerhaften Effekte sowie Prestige- und Ruhmpunkte.

Verteidiger des Glaubens



Dauerhafter Effekt: Du erhältst +3 für Land- und Seekrieg, wenn du gegen Andersgläubige kämpfst.

Sofortiger Effekt: Schau dir die Handkarten aller Andersgläubigen an und wähle von jedem eine Karte, die du auf die Hand nimmst.

Hervorragender Militär



Dauerhafter Effekt: Du erhältst +3 für den Landkrieg.

Sofortiger Effekt: Du kannst 4 Dukaten an den allgemeinen Vorrat bezahlen, um die Stufe deines Heeres um 1 zu erhöhen.

Krawallmacher



Dauerhafter Effekt: Du erhältst einen +3 für den Landkrieg.

Sofortiger Effekt: Schau dir den Ablagestapel der Vorratskarten an und nimm eine Kriegskarte auf die Hand. Zeige sie vorher den anderen Spielern.

Negative Machtkarten



Bürgerkrieg



Dauerhafter Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte liegt, darf die Aktion Krieg nicht wählen.

Sofortiger Effekt: Nimm dem Spieler, vor dem du diese Karte gespielt hast, eine zufällige Karte aus der Hand. Sollte Bürgerkrieg vor dem Spieler mit der höchsten „Heeres“-Stufe gespielt werden, darfst du 8 Dukaten bezahlen, um deine Stufe entweder der „Nahrung“, „Textilien“, „Armee“ oder „Werften“ um 1 zu erhöhen.

Verrückter



Dauerhafter Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte liegt, erhält -5 für Land- und Seekrieg.

Sofortiger Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte gelegt wird, verliert sofort 1 Prestigepunkt (wenn er einen hat).

Zusätzlicher Effekt: Hat der Spieler, vor dem diese Karte liegt, nicht die höchste „Heeres“-Stufe im Spiel, darf er am Anfang seines Zuges noch vor der Phase „Handkarten tauschen“ 2 Prestigepunkte abgeben (**er muss zumindest 2 Prestigepunkte besitzen**), um diese Karte abzulegen.

Bürgerliche Revolution



Dauerhafter Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte liegt, darf die Aktion Krieg nicht wählen.

Sofortiger Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte gelegt wird, verliert 1 Prestigepunkt (wenn er einen hat). Sollte *Bürgerliche Revolution* vor dem Spieler mit der höchsten „Heeres“-Stufe gespielt werden, darf jeder Spieler in Spielreihenfolge 4 Dukaten ausgeben, um seine „Heeres“-Stufe um 1 zu erhöhen.

Bürokrat



Dauerhafter Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte liegt, verringert sein Handkartenlimit um 1.

Sofortiger Effekt: Der Spieler, vor dem diese Karte gelegt wird, verliert sofort 1 Prestigepunkt (wenn er einen hat).

Zusätzliche Wirkung: Hat der Spieler nicht die meisten Ruhmpunkte, darf er am Anfang seines Zuges noch vor der Phase „Handkarten tauschen“ 2 Prestigepunkte abgeben (**er muss zumindest 2 Prestigepunkte besitzen**), um diese Karte abzulegen.

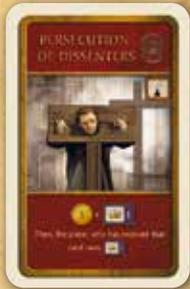
Verschwörungskarten

Beamtenkorruption



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 1 Dukaten für jede Kolonie oder jedes Gebiet, die dieser vor sich liegen hat. Schau dir den Ablagestapel der Vorsehungskarten an und nimm 1 Ereigniskarte auf die Hand. Zeige sie vorher den anderen Spielern.

Religiöse Verfolgung



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 1 Dukaten für jeden Prestigepunkt, den er hat. Dieser Spieler verliert zusätzlich noch 1 Prestigepunkt.

Unterdrückung der Händler



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 1 Dukaten für jede Stufe „Textilien“ oder „Nahrung“, den er hat, oder 2 Dukaten für jede Kolonie, die dieser vor sich liegen hat.

Unruhen an der Grenze



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 2 Dukaten für jede Kolonie oder 2 Dukaten für jedes Gebiet, die dieser vor sich liegen hat. Du darfst nicht mehr als 8 Dukaten nehmen.

Diese Karte gilt auch als Kriegskarte und gibt dem Spieler, der sie im Laufe der Aktion Krieg spielt, +3 für See- und Landkrieg. Der Plünderungswert beträgt 2.

Käufliche Berater



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 1 Dukaten für jede Stufe „Heer“ oder „Flotte“, die dieser hat. Du darfst nicht mehr als 10 Dukaten nehmen.

Diese Karte gilt auch als Kriegskarte und gibt dem Spieler, der sie im Laufe der Aktion Krieg spielt, +5 für Land- und +3 für Seekrieg. Der Plünderungswert beträgt 1.

Verschwörung der Reichen



Nimm dir von dem Spieler, vor den du diese Karte spielst, 1 Dukaten für jede Kolonie oder jedes Gebiet, die dieser vor sich liegen hat. Lege danach die positive Machtkarte dieses Spielers auf den Ablagestapel.

Ereigniskarten

Seeblockade



Kriegsereignis. Du kannst diese Karte gegen den Spieler spielen, der einen Landkrieg gewonnen hat. Du musst aber eine höhere Stufe „Flotte“ besitzen als er. Er muss dir 2 Dukaten für jede Stufe deiner „Werften“ zahlen.

Diese Karte gilt auch als eine Kriegskarte und gibt dem Spieler, der sie während der Aktion Krieg gespielt hat, +3 für den Seekrieg. Ihr Plünderungswert beträgt 2.

Militärische Intervention



Kriegsereignis. Du kannst diese Karte gegen den Spieler spielen, der einen Landkrieg gewonnen hat, an dem du nicht teilgenommen hast. Er muss dir 2 Dukaten für jede Stufe deiner „Armee“ zahlen.

Diese Karte gilt auch als eine Kriegskarte und gibt dem Spieler, der sie während eines Krieges spielt, +2 für den Landkrieg und +2 für den Seekrieg. Ihr Plünderungswert beträgt 2.

Vergleich



Wenn du Verteidiger in einem Krieg bist, kannst du diese Karte gegen den Spieler ausspielen, der den Krieg gegen dich begonnen hat. Diese Karte kann nur anstelle von Kriegskarten gespielt werden. Der Krieg kommt dann nicht zustande. Der Spieler, der versucht hat, dir den Krieg zu erklären, beendet seinen Zug noch nicht, sondern kann eine andere Aktion ausführen. Sein Markierungsstein bleibt jedoch auf dem Aktionsfeld Krieg. Somit darf er auch in seinem nächsten Zug die Aktion „Krieg“ nicht wählen. Wenn diese Karte von einem anderen Spieler mit der Karte *Diplomatisches Handeln* aufgehoben wurde, der Krieg kommt zustande. Der Spieler, der angegriffen wurde, kann sich wehren, indem er maximal 2 Kriegskarten ausspielt.

Gierige Plünderung



Kriegsereignis. Du kannst diese Karte in einem Krieg spielen, den du erklärt und gewonnen hast. Nimm vom allgemeinen Vorrat entweder 4 Dukaten für jede Stufe „Gold“ des Spielers, den du im Krieg besiegt hast, 3 Dukaten für jede Stufe „Exotische Güter“ oder 2 Dukaten für jede Stufe „Gewürze“.

Piraten



Diese Karte kann am Ende des Zuges eines Spielers gespielt werden, der die Aktion Entwicklung gewählt hat. Der Spieler zahlt dir 1 Dukaten für jede seiner Stufen „Gold“, „Gewürze“ oder „Exotische Güter“, jedoch nicht mehr als 4 Dukaten.

Diese Karte gilt auch als Kriegskarte und gibt dem Spieler, der sie während eines Krieges spielt, +3 für den Seekrieg. Der Plünderungswert beträgt 2.

Patriotische Auflehnung



Kriegsereignis. Du kannst diese Karte spielen, wenn du an einem Krieg als Verteidiger oder Angreifer teilgenommen hast. Hast du den Krieg verloren, kannst du sofort deine Stufe „Heer“ oder „Flotte“ um 1 erhöhen und erhältst vom allgemeinen Vorrat 1 Dukaten für jedes eroberte Territorium. Hast du den Krieg gewonnen, kannst du 3 Dukaten ausgeben, um deine Stufe „Heer“ oder „Flotte“ um 1 erhöhen.

Diplomatisches Handeln



Du kannst diese Karte entweder in der Aktion Intrige anstatt einer Macht- oder Verschwörungskarte spielen, um sofort 2 Prestigepunkte zu bekommen, oder wenn ein anderer Spieler eine Ereigniskarte spielt, um die Wirkung dieser Karten aufzuheben.

Bürgertumsentwicklung



Du kannst diese Karte in der Aktion Intrige anstatt einer Macht- oder Verschwörungskarte spielen, um sofort 1 Dukaten vom allgemeinen Vorrat für jedes vor dir liegende Territorium zu erhalten. Darüber hinaus erhältst du 1 Ruhmpunkt, falls du mindestens Stufe 3 bei „Exotische Güter“ hast.

Durchkreuzen der Pläne



Du kannst diese Karte jederzeit während deines Zuges spielen, nachdem du die Handkarten getauscht hast. Du darfst die Handkarten eines Gegners ansehen und eine Ereigniskarte davon auf deine Hand nehmen (wenn er eine besitzt).

Kolonisationsdrang



Diese Karte kann sofort nach der Ausführung der Aktion Eroberung gespielt werden, in der du eine Kolonie gespielt hast. Du erhältst vom allgemeinen Vorrat so viele Dukaten, wie dein aktueller Gewinn auf einer der Punkteleisten „Gold“, „Gewürze“ oder „Exotische Güter“ beträgt.

Ein besonderes Jahr



Diese Karte wird in der Aktion Entwicklung vor der Wahl des Gutes gespielt. Du erhältst sofort 3 Dukaten vom allgemeinen Vorrat oder 1 Ruhmpunkt, wenn du mindestens Stufe 2 bei „Exotische Güter“ hast.

Spezialkarten

Historischer Sieg



Dies ist eine Kriegskarte. Du erhältst +1 für Land- und Seekrieg. Hast du einen Krieg gewonnen, den du mit dieser Karte erklärt hast, und beträgt der Unterschied zwischen der Angriffs- und Verteidigungsstärke mindestens 3, erhältst du 1 Ruhmpunkt. Der Plünderungswert beträgt 3.

Krieg um Einfluss



Dies ist eine Kriegskarte. Du erhältst +1 für Land- und Seekrieg. Hast du einen Krieg gewonnen, den du mit dieser Karte erklärt hast, darfst du sofort, noch vor den Friedensverhandlungen, den Ablagestapel der Vorsehungskarten durchsuchen und eine beliebige Karte auf die Hand nehmen. Der Plünderungswert beträgt 3.

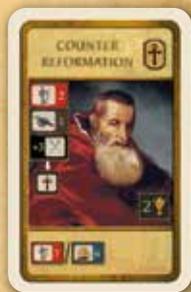
Religionskarten

Kalvinismus



Der Spieler erhöht seine Stufe „Textilien“ und „Nahrung“ um 1 und kann zusätzlich die Stufe **eines anderen** Guts um 1 erhöhen. Außerdem erhält er 2 Ruhmpunkte. Jedes Mal, wenn er die Aktion Entwicklung wählt, erhält er sofort 5 Dukaten.

Gegenreformation



Der Spieler erhöht sein „Heer“ um 2 Stufen und „Armee“ um 1 Stufe. Er erhält zusätzlich 2 Ruhmpunkte und +3 für See- und Landkrieg gegen Andersgläubige.

ACHTUNG: Als Andersgläubige gilt jede Großmacht, die eine andere Konfession hat. Russland und Osmanisches Imperium gelten als **Andersgläubige** für ihre Gegner und auch füreinander.

Luthertum



Der Spieler erhöht seine „Flotte“ um 2 Stufen und sein Handkartenlimit um 1. Er erhält sofort 20 Dukaten und kann noch die Aktion Entwicklung ausführen. Er erhält zusätzlich 2 Ruhmpunkte.

SYMBOLE DER DAUERHAFTEN EFFEKTE



Erhöhe die Stufe „Heer“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Flotte“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Gold“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Nahrung“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Textilien“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Gewürze“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Exotische Güter“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Industrie“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Armee“ um 1.



Erhöhe die Stufe „Werften“ um 1.



Der Spieler erhält +3 für den Land- oder Seekrieg gegen Andersgläubige.



+1 für den Seekrieg.



+1 für den Landkrieg.



-5 für den Land- oder Seekrieg.



Wählst du die Aktion Entwicklung, erhältst du sofort 5 Dukaten vom allgemeinen Vorrat.



Du darfst die Aktion Krieg nicht wählen.



Dein Handkartenlimit wird um 1 erhöht.



Nachdem du diese Karte gespielt hast, erhältst du 20 Dukaten vom allgemeinen Vorrat.



Erhöhe deine Prestige um 1.



Führe sofort die Aktion Entwicklung aus, nachdem du diese Karte gespielt hast.



Du darfst deine Konfession nicht ändern.



Wenn dieses Symbol bei den Bedingungen auf der **Errungenschaft** auftaucht, bedeutet das, dass der Spieler über die entsprechende Anzahl von Dukaten verfügen muss. Er muss aber keine abgeben.

Der Autor dankt allen Personen, die bei der Veröffentlichung des Spieles geholfen haben, ganz besonders den Testspielern: Marcin Galusik, Mateusz Hoffman und Krzysztof Jankowiak, für ihre Mühe bei den zahlreichen Änderungen und Verbesserungen. Er möchte außerdem allen Mitgliedern und Unterstützern des Vereins „Gramajda“ und der Stiftung „Zagrajmy“ für ihre Unterstützung und die anregenden Diskussionen danken: Sławek ‚DJ Crowley‘ Bernatowicz, Dariusz Dudek, Malwina ‚Idha‘ Jaśkiewicz, Marta Kluska, Paweł Koziorowski und Jacek ‚Palladinus‘ Szmania. Ohne euch wäre das Spiel wohl niemals erschaffen worden.



Lizenz:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Polen



Herausgeber und Vertreiber:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polen
www.g3poland.com
Haben Sie Fragen? Dann fragen Sie uns,
wir helfen Ihnen gerne!
www.facebook.com/G3Poland

Hergestellt in Deutschland. 2014.

Version 1.0