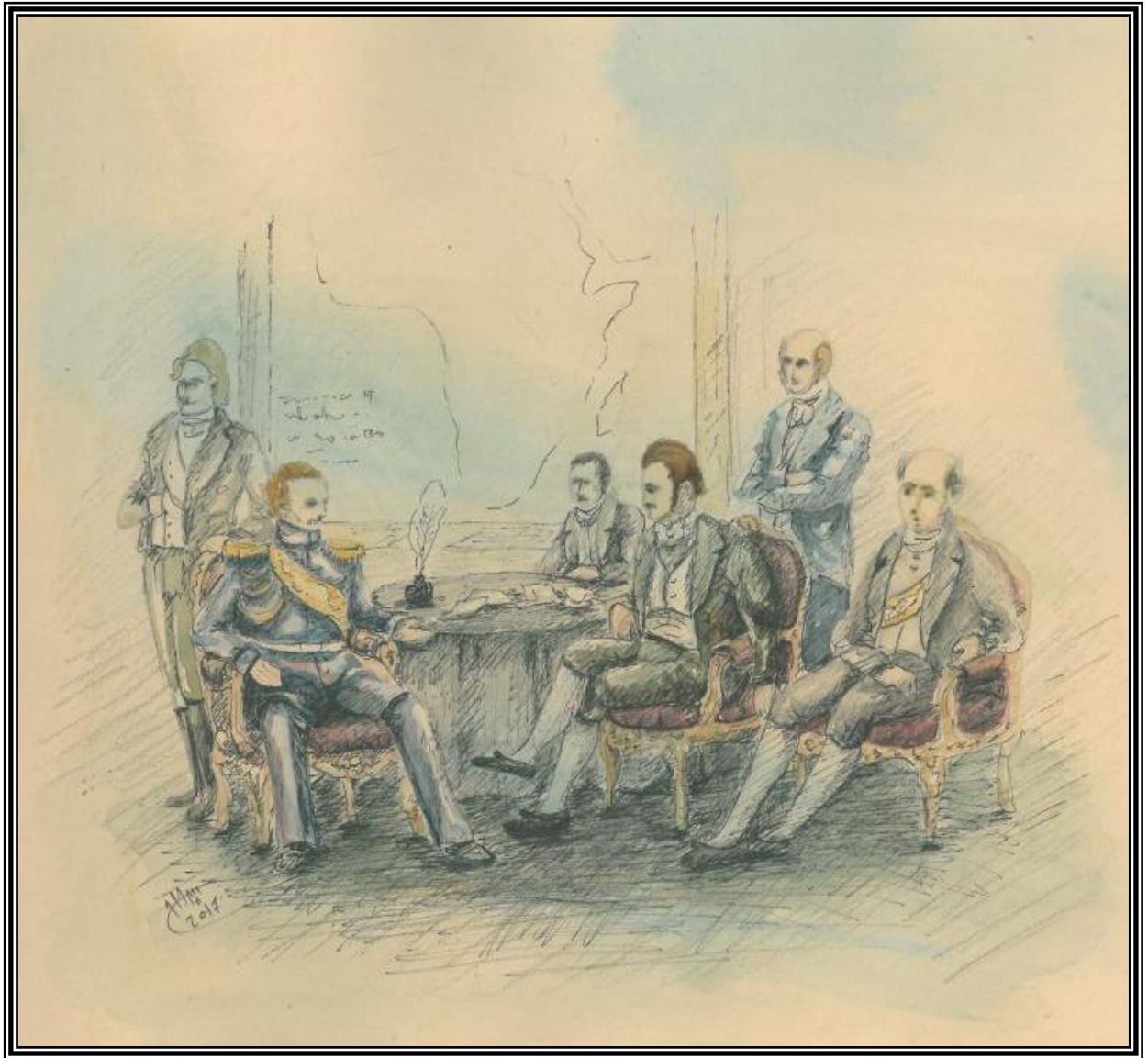


# ImpeRunde



*AdveRunde*  ©  
Spieleverlag

# Impressum

## **Autor, Spielanleitung und grundlegendes Design**

Lars-Michael Stock

## **Übersetzung ins Englische und Französische**

Eric Bullinger

## **Illustrationen**

Reem Helou

## **Grafische Gestaltung des Spielplanes und der Drehscheiben**

Bettina Krugsperger

## **für den Spielplan verwendete Grafiken**

Wasserhintergrund © 123creativecom / Fotolia.com

Landhintergrund © asignarts / Fotolia.com

Segelschiffe © pingebat / Fotolia.com

## **Gestaltung des Internetauftritts**

Carsten Weber

AdveRunde Spieleverlag,

[www.adverunde.de](http://www.adverunde.de)

Lars-Michael Stock, Hembecker Weg 37a, D-58675 Hemer

**1. Auflage (Kurzanleitung, Bearbeitungsstand 14.10.2018, work in progress)**

Copyright © 2018 by Lars-Michael Stock, Hemer. Alle Rechte von Lars-Michael Stock vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Übersetzung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf fotomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung von Lars Michael Stock, Hemer, gestattet.

### **Hinweis:**

Das Spielbrett, das Spielmaterial und die Kiste bestehen aus Holz und weisen Unregelmäßigkeiten in Form, Struktur und Farbgebung auf. Zwischen den Puzzleteilen kann daher ein Höhenversatz von einigen Millimeter auftreten.

Bei der Verarbeitung des Holzes sind kleinere Fehlstellen nicht zu vermeiden. Das Holz kann nachdunkeln.

Da der Druck auf Holz erfolgt, treten verfahrensbedingte Unregelmäßigkeiten auf.

Die Puzzleteile werden einzeln bedruckt, sodass Farbunterschiede auftreten können.

Die Beflammung der Holzkiste und der Branddruck können mit der Zeit verblassen.

Das Spiel bitte trocken lagern, da sich das Holz bei Feuchtigkeit verziehen kann.

Farb-, Form- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

**Anmerkung:** Aus Gründen der Lesbarkeit wird in der Spielanleitung das männliche Pronomen verwendet, wenn es um Personen unbestimmten Geschlechts geht. Es sind ausdrücklich immer Frauen und Männer gemeint!



**Handelsposten**



**Diplomatie**

# ImpeRunde

## Staatshaushalt

Spieler: \_\_\_\_\_

Heimatland: \_\_\_\_\_

Steuern, Schulden, Zinsausgaben	Dublonen (D.) pro Spielrunde	1. ʁ	2. ʁ	3. ʁ	4. ʁ	5. ʁ	6. ʁ	7. ʁ	8. ʁ	9. ʁ	10. ʁ
Haushaltsüberschuss der Vorrunde											
Heimatsteuern	5 Dublonen	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Friedensdividende	2 D. je Frieden										
Kolonialsteuern	1 D. je Handelsposten										
Seehandelssteuern <sup>1)</sup>	D. siehe Seegebiet										
Zinsausgaben für Schulden der Vorrunde, Zinssatz 20 % (1 D. Zinsen für 5 D. Schulden)		negativ verbuchen									
Schulden tilgen <sup>2)</sup> (5 D. oder 10 D. pro Spielrunde möglich)		negativ verbuchen									
Schulden aufnehmen <sup>2)</sup> (5 D. pro Spielrunde möglich, max. 25 Dublonen)											
<b>freie Finanzmittel</b>											
<b>Investitionen</b> <sup>3)</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kosten siehe Rückseite der Spielanleitung</li> <li>▪ im Heimatland unbegrenzt möglich</li> <li>▪ in einer Kolonie max. 3 Dublonen je Handelsposten investieren</li> <li>▪ bei neu errichteten Handelsposten in dieser Runde noch nicht investieren</li> <li>▪ max. 3 Geheimdienstkarten/Spielrunde</li> </ul>										
<b>Haushaltsüberschuss</b>											
<b>Summe der Schulden</b> <sup>2)</sup> (max. 25 D.)											

1) Nur für Seegebiete, die man mit Kriegsschiffen kontrolliert und die an Kolonien mit Handelsposten oder an das Heimatland angrenzen.

2) Schuldenfreiheit ist für den Spielgewinn erforderlich!

3) Handelsposten, Geheimdienstkarten, Suezkanal und Panamakanal gelten als Investitionen des Heimatlandes, nicht als Investitionen der Kolonien.

## 1. KURZANLEITUNG

### SPIELAUFBAU

#### 1. Spielziel festlegen:


Anzahl Handelsposten für Spielsieg festlegen. Siehe folgende Empfehlung:

Anzahl Spieler	kurzes Spiel, Wettlauf	normales Spiel, kurzes Ringen	langes Spiel, zähes Ringen
3	35	40	45
4	28	31	34
5	24	27	30
6	21	24	27

#### 2. Heimatländer ermitteln

- Großbritannien vergeben
- Heimatländer der übrigen Spieler mit weißem Würfel ermitteln: ② Südafrika, ③ Japan, ④ Victoria, ⑤ USA, ⑥ Brasilien.
- 1 Infanterie, 1 Kavallerie und 1 Artillerie in jedes Heimatland setzen.
- 1 Fregatte und 1 Linienschiff in angrenzende Seegebiete setzen.
- Notwendige Anzahl Handelsposten (siehe Tabelle oben) sichtbar auf den Tisch legen.

#### 3. Kolonien zu Spielbeginn

Kolonien im Wert von 5 für jeden Spieler. Kolonien reihum abwechselnd im Uhrzeigersinn  verteilen.

Jede Kolonie **sofort** wie folgt ausgestattet:

- Handelsposten, Forts und Infanterie jeweils entsprechend dem Wert der Kolonie (1-3),
- eine Fregatte **oder** zusätzliche Armeen im Gesamtwert von 3 Dublonen.

Ein Land ist als Kolonie **unzulässig**, wenn es:

- Heimatland eines Spielers ist,
- an ein Heimatland eines Spielers angrenzt,
- bereits kolonialisiert ist oder
- der Gesamtwert von 5 überschritten wird.

### ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine kurze Übersicht findet sich auf der Rückseite der Spielanleitung.

#### 1. Beginner & Drehsinn

Wer am höchsten würfelt, beginnt die neue Spielrunde. Der Drehsinn wechselt mit jeder Spielrunde (siehe Dokument "Staatshaushalt").

#### 2. Geheimdienst & Diplomatie

Der **Brite** mischt die **Geheimdienstkarten** und verteilt **eine an jeden Spieler**.

Nun lädt der Brite zu **diplomatische Verhandlungen** über **Krieg** und **Frieden** ein. Jeder Spieler setzt den Spielstein seines Heimatlandes auf Antarktika. Eine Kriegserklärung ist einseitig möglich. Für Frieden ist Einigkeit zwischen zwei Spielern erforderlich. Geheimverhandlungen sind zulässig.

Die Spieler können darüber hinaus entscheiden, die Anzahl der Handelsposten für den Spielsieg zu verringern oder zu erhöhen. Diese Entscheidung muss einstimmig erfolgen.

#### 3. Staatseinnahmen und Schulden

Jeder Spieler ermittelt mit Hilfe des Dokumentes für den **Staatshaushalt** seine Staatseinnahmen, Schulden und freien Finanzmittel.

#### 4. Investitionen

Zuerst investiert der Beginner der Spielrunde. Wenn er sämtliche Investitionen abgeschlossen hat, folgt der nächste Spieler (Drehsinn beachten).

Detaillierte Hinweise für Investitionen finden sich auf dem Dokument für den **Staatshaushalt** und **auf der Rückseite** der Spielanleitung.

Folgende **Besonderheiten** beachten:

- **Armeen** nur in Ländern aufstellen.
- **Kriegsschiffe** nur in Seegebieten aufstellen, die nicht von befreundeten Kriegsschiffen beherrscht werden. Feindliche Kriegsschiffe sind kein Hinderungsgrund!
- Der **Suezkanal** in Ägypten und der **Panamakanal** in der Moskitoküste bringen zwei Handelsposten.

#### 5. Seegebiete aufklaren

Seegebiete Aufklaren, wenn nach den Investitionen feindliche Schiffe im gleichen Seegebiet stehen.

#### 6. Bewegung & Kampf

Beginner & Drehsinn beachten. Erst wenn ein Spieler **sämtliche** Bewegungen und Kämpfe abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Details zum Kampf siehe Folgeseite.**

Man darf nur Mitspieler angreifen, mit denen man sich **im Krieg befindet**.

Folgende **Besonderheiten** beachten:

- **Auf See** befinden sich **Armeen** in **Frachtschiffen** und können daher nicht kämpfen.
- Das **Anlanden einer Armee** kostet das Frachtschiff und die Armee jeweils 1 Zug.

- Seegebiete können nur von **einem** Spieler mit Kriegsschiffen beherrscht werden.
- Frachtschiffe beherrschen keine Seegebiete.
- **Kriegsschiffe und Frachtschiffe** dürfen **durch** Seegebiete gezogen werden, in denen sich **befreundete** Kriegsschiffe befinden.
- **Kriegsschiffe** dürfen ihren Zug **nicht** in Seegebieten beenden, die von befreundeten Spielern beherrscht werden. Für **Frachtschiffe** ist dies jedoch zulässig.
- **Feindliche Frachtschiffe** darf man nur in Seegebieten **versenken**, die man mit seinen Kriegsschiffen beherrscht.

### 7. Armeen einschiffen

Armeen dürfen in dieser Phase von Ländern in angrenzende Seegebiete eingeschifft werden, in denen sich keine **feindlichen Kriegsschiffe** befinden. Die Spieler schiffen ihre Armeen nacheinander ein. Beginner & Drehsinn beachten.

Das Einschiffen gilt nicht als Zug. Jede Armee darf eingeschifft werden, indem sie in ein angrenzendes Seegebiet gezogen wird.

### 8. Ereignisse

**Alte Ereignisse** (graue, schwarze und orange Scheiben) vom Spielplan nehmen. Dann **6 Landereignisse** ermitteln. In freien Ländern sind Ereignisse ohne Wirkung. **Heimatländer** sind von Ereignissen ausgenommen (→ Länderscheibe erneut drehen).

Anschließend **3 Seeereignisse** ermitteln.

Nur **1 Ereignis** pro **Land** oder **Seegebiet** (→ Länder-/Seescheibe erneut drehen).

---

## KAMPF

Eine **Übersicht** über die Kampfkraft der unterschiedlichen Truppengattungen findet sich auf der **Rückseite** der Spielanleitung.

### 1. Allgemeine Kampfregeln

- Im Kampf dürfen der Angreifer und der Verteidiger **max. 3 Einheiten gleichzeitig** einsetzen.
- Man kann sich aus Kämpfen **nicht zurückziehen**.
- Der **Angreifer** darf **Truppen nachziehen**.
- **Kriegsschiffe** kämpfen nur auf **See**.
- **Armeen** kämpfen nur an **Land**. Auf See (in Frachtschiffen) haben sie keine Kampfkraft.
- **Forts** sind an das **Land** gebunden, in dem sie errichtet wurden, und können nur zur **Verteidigung** eingesetzt werden.

### 2. Ausführung eines Kampfes

Der **Angreifer** zieht max. 3 Einheiten in das Land oder Seegebiet, das er erobern möchte. Dann entscheidet der **Verteidiger**, welche Einheiten er einsetzt (so viele wie möglich, max. aber 3).

Beide Spieler würfeln und **sortieren die Würfel nach der Höhe der Ergebnisse**. Zeigen Würfel **gleiche Augenzahlen**, werden die betreffenden Würfel nach den Farben sortiert: **Rot** vor **Grün** vor **Gelb** vor **Weiß**.

- Die sortierten Würfel des Angreifers und des Verteidigers werden gegenübergestellt und einzeln verglichen.
- Die **höhere** Augenzahl **gewinnt**.

### 3. Verstärkung nachziehen

Der **Angreifer** darf Verstärkung nachziehen, wenn die Einheiten das betreffende Feld in dieser Phase kampfflos erreichen können.

### 4. Kampf zu Lande

- Bei **gleicher Augenzahl** gewinnt der Verteidiger.
- **Kavallerie** muss **gegen Forts** absitzen und erhält im direkten Vergleich einen **Malus** von **-1**.
- **Artillerie** kann sich **auf Forts** einschießen und erhält im direkten Vergleich einen **Bonus** von **+1**.

### 5. Eroberung freier Länder

Freie Länder haben **Infanterie** entsprechend dem Wert des Landes (1, 2 oder 3).

### 6. Kampf zur See

Bei **gleicher Augenzahl** wird **geentert**. Für die betreffenden Schiffe wird erneut gewürfelt (grün für Linienschiffe, weiß für Fregatten). Wer höher würfelt, erobert das gegnerische Schiff. Das Schiff wechselt die Farbe und kann im weiteren Kampf sofort eingesetzt werden. Eroberte Schiffe können in dieser Spielrunde nicht mehr gezogen werden.

**Frachtschiffe** können nicht kämpfen. Ohne Schutz durch eigene oder befreundete Kriegsschiffe werden sie von feindlichen Kriegsschiffen sofort versenkt.

---

## GEHEIMDIENST

Geheimdienstkarten können gegen **jeden** Mitspieler **jederzeit** ausgespielt werden, **wenn** auf der Karte nicht anders vermerkt. Gegen **Heimatländer** können Geheimdienstkarten **nicht** ausgespielt werden!

## 2. ÜBERSICHT

Phasen einer Spielrunde	Beschreibung	siehe Kap.
1. Beginner & Drehsinn	Wer am höchsten würfelt, beginnt die neue Spielrunde. Drehsinn der Spielrunde siehe Dokument des Staatshaushaltes.	14.1
2. Geheimdienst & Diplomatie	Der Brite mischt die Geheimdienstkarten und gibt jedem Spieler eine. Dann wird über Krieg und Frieden verhandelt. Geheimverhandlungen zulässig! Anzahl der Handelsposten für den Spielsieg kann geändert werden.	10 14.2
3. Staatseinnahmen & Schulden	Siehe Dokument des Staatshaushaltes. Schuldenfreiheit ist für den Spielsieg erforderlich!	9 14.3
4. Investitionen	Siehe Dokument des Staatshaushaltes und Übersicht in Tabelle unten. Investitionen <b>nacheinander</b> im Drehsinn der Spielrunde.	8 / 9 14.4
5. Seegebiete aufklaren	Neu investierte Kriegsschiffe kämpfen bei Bedarf gegen feindliche Schiffe, bis ein Seegebiet vollständig aufgeklärt ist.	11.6 14.5
6. Bewegung & Kampf	Bewegung und Kampf <b>nacheinander</b> im Drehsinn der Spielrunde. Züge und Kampfkraft siehe <b>Tabelle unten</b> . Max. 3 Einheiten gleichzeitig einsetzen. Würfel nach Augenzahl sortieren, bei gleicher Augenzahl nach Farbe sortieren (rot, grün, gelb, weiß). Zu Lande gewinnt bei gleicher Zahl der Verteidiger, zur See wird bei gleicher Zahl geentert und noch mal gewürfelt. Wer angreift, darf nachziehen.	11 14.6
7. Armeen einschiffen	<b>Nacheinander</b> Armeen von Ländern in angrenzende Seegebiete ziehen, die nicht von feindlichen Kriegsschiffen kontrolliert werden.	14.7
8. Ereignisse	6 Landereignisse, dann 3 Seereignisse	14.8

Investitionen	Kosten	Würfel	Kampfkraft	Züge
Infanterie	1	weiß	1 – 6	1
Kavallerie	2	gelb	2 – 7 (- 1 gegen Forts)	2
Artillerie	3	grün	3 – 8 (+1 gegen Forts)	1
Fort (1 pro Hp.) <sup>1)</sup>	3	rot	4 – 9	/
Fregatte <sup>2)</sup>	3	weiß	1 – 6	2
Linienschiff <sup>2)</sup>	5	grün	3 – 8	2
Frachtschiff	keine	/	keine	2
Handelsposten <sup>3) 4)</sup>	2	1) max. 1 Fort pro Handelsposten 2) Kriegsschiffe nicht in Seegebiete mit befreundeten Kriegsschiffen setzen 3) max. Wert des Landes an Handelsposten 4) gilt als Investitionen des Heimatlandes		
Geheimdienst <sup>4)</sup>	5			
Suezkanal <sup>4)</sup>	8			
Panamakanal <sup>4)</sup>	10			



**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten wegen Seilen und verschluckbarer Kleinteile!  
Erstickengefahr!

