

ImpeRunde



AdveRunde  ©
Spieleverlag

1. GEHEIMDIENST

Jede Kolonialmacht hat einen Geheimdienst, der durch Geheimdienstkarten simuliert wird. Da der Geheimdienst laufend nach Möglichkeiten sucht, seine Spione einzusetzen, erhält jeder Spieler in jeder Spielrunde kostenlos eine Geheimdienstkarte. Darüber hinaus kann jeder Spieler in zusätzliche Geheimdienstkarten investieren.

Geheimdienstkarten können gegen **jeden** Mitspieler **jederzeit** ausgespielt werden, **wenn** auf der Karte nichts anderes vermerkt ist. Man muss sich mit einem Mitspieler also nicht im Krieg befinden, um eine Geheimdienstkarte gegen ihn ausspielen zu dürfen.

Gegen **Heimatländer** können Geheimdienstkarten **nicht** ausgespielt werden!

Wer als **Erster** ankündigt, dass er seinen Geheimdienst einsetzt, **darf und muss** dann auch als Erster eine Geheimdienstkarte spielen. Die Karte ist sofort einzusetzen. Die Geheimdienstkarte entfaltet ihre Wirkung aber nur, wenn sie nicht von einem anderen Spieler durch die Karte **Spionageabwehr** abgewehrt wird.

Es gibt folgende **Geheimdienstkarten** mit jeweils folgender Anzahl:

1. Waffenstillstand x2

Durch geschickte Intrigen zwingen Sie Ihrem Gegner einen sofortigen Waffenstillstand auf. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden! Der Waffenstillstand gilt bis zur nächsten Phase Geheimdienst & Diplomatie.

Hinweis: Ein bestehender **Waffenstillstand** wird durch die Geheimdienstkarte **Kriegserklärung** aufgehoben.

2. Verrat x 2

Sie greifen mit Armeen die Kolonie eines feindlichen Spielers an. Sie müssen die Karte ausspielen, bevor die ersten Kampfhandlungen beginnen.

Ihre Spione öffnen Ihren Armeen die Tore eines Forts, das sich in der Kolonie befindet. Das Fort wird ohne Gegenwehr zerstört und vom Spielplan genommen.

3. Freibeuter x2

Ihr Geheimdienst stellt Kaperbriefe aus und heuert alle Piraten eines Seegebietes als Freibeuter an. Dabei fallen keine Kosten für Sie an. Tauschen Sie die Piratenschiffe gegen Schiffe Ihrer Farbe aus. In der Phase Bewegung & Kampf können Sie

die Schiffe ab sofort ziehen, wenn Sie an der Reihe sind.

4. Piraten x2

Sie rüsten Piraten mit Geschützen aus. Setzen Sie 2 schwarze Fregatten in ein Seegebiet Ihrer Wahl.

5. Husarenstreich x2

Sie täuschen Ihren Gegner und Ihre Husaren greifen ihn im Rücken an. Beim Kampf um **ein** Land hat Ihre sämtliche eingesetzte Kavallerie einen Bonus von +1 auf die gewürfelte Augenzahl, bis der Kampf um das Land beendet ist. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie Angreifer oder Verteidiger sind! Mit Hinterhalt und Überraschungsangriff kombinierbar!

Hinweis: Wenn man sich mit einem Husarenstreich verteidigt und der Angreifer seine Armeen verliert und nicht nachzieht, ist der Kampf **zunächst beendet**. Dies beendet auch den Husarenstreich. Danach kann der Angreifer einen neuen Angriff starten und der Husarenstreich hat dann keine Wirkung mehr.

6. Kriegserklärung x2

Ihr Geheimdienst inszeniert einen diplomatischen Zwischenfall, der Ihnen die Rechtfertigung einer sofortigen Kriegserklärung liefert. Diese Karte darf immer gespielt werden. Der Kriegszustand gilt bis zur nächsten Diplomatie-Phase und hebt auch einen bestehenden Waffenstillstand auf!

Hinweis: Sie befinden sich nun mit Ihrem Mitspieler **sofort** im Krieg und dürfen ihn auch sofort angreifen.

7. Hinterhalt x2

Eine Ihrer Kolonien wird von Aufständischen oder einem Mitspieler angegriffen und Ihr Geheimdienst lockt den Angreifer in einen Hinterhalt. Beim ersten Angriff steigt die Kampfkraft der Verteidiger um 2 Punkte. Spielen Sie die Karte unmittelbar bevor Sie würfeln. Anschließend geht der Kampf ohne Bonus weiter.

8. Überraschungsangriff x2

Sie greifen ein freies Land oder eine Kolonie eines Mitspielers an. Ihr Geheimdienst täuscht Ihren Gegner und Ihnen gelingt ein Überraschungsangriff. Beim ersten Angriff steigt die Kampfkraft der angreifenden Armeen um 2 Punkte. Spielen Sie die Karte unmittelbar, bevor Sie würfeln. Anschließend geht der Kampf ohne Bonus weiter.

9. Gefälschter Marschbefehl zur See x2

Ziehen Sie alle Schiffe eines anderen Spielers aus **einem** Seegebiet in ein angrenzendes Seegebiet.

In dem angrenzenden Seegebiet dürfen sich weder Piraten noch Kriegsschiffe anderer Mitspieler befinden und dort dürfen weder Sturm noch Flaute herrschen.

***Hinweis:** Mit dem gefälschten Marschbefehl darf man Einheiten eines Mitspielers bewegen. Die Züge der Einheiten verfallen dabei jedoch nicht. Der Spieler, dem die Einheiten gehören, kann sie also wie gewohnt ziehen, wenn er an der Reihe ist.*

10. Gefälschter Marschbefehl zu Lande x2

Ziehen Sie aus einer Kolonie eines Spielers maximal 3 Armeen in eine seiner angrenzenden Kolonien. Mindestens eine Armee oder ein Fort muss jedoch als Besatzung in der ersten Kolonie verbleiben.

***Hinweis:** Mit dem gefälschten Marschbefehl darf man Einheiten eines Mitspielers bewegen. Die Züge der Einheiten verfallen dabei jedoch nicht. Der Spieler, dem die Einheiten gehören, kann sie also wie gewohnt ziehen, wenn er an der Reihe ist.*

11. Schmuggel x2

Dunkle Geschäfte bringen 5 Dublonen in eine Ihrer Kolonien, die Sie dort sofort investieren müssen! Diese Karte darf nur in der **Phase der Investitionen** gespielt werden.

***Hinweis:** Die 5 Dublonen werden unabhängig von vorhandenen Handelsposten investiert.*

12. Sabotage x2

Ihr Geheimdienst sabotiert ein beliebiges Frachtschiff oder Kriegsschiff eines anderen Spielers. Es sinkt mit Mann und Maus!

13. Friedensschluss x2

Ihre Diplomaten erzwingen Frieden zwischen zwei beliebigen Spielern. Diese Karte darf nur in der Phase **Geheimdienst & Diplomatie** gespielt werden. Der Frieden gilt bis zur nächsten Phase Geheimdienst & Diplomatie.

14. Plünderung x2

Ihre Freibeuter plündern eine Kolonie eines Spielers, mit dem Sie sich im Krieg befinden. Spielen Sie diese Karte in der **Phase Staatseinnahmen und Schulden**. Die Kolonie muss an ein Seegebiet grenzen. Die Kolonialsteuern für die Kolonie fließen in Ihren Staatshaushalt und entfallen beim Gegner. Ihr Gegner darf in dieser Runde in der Kolonie nicht investieren.

***Hinweis:** Um zu kennzeichnen, dass Ihr Gegner in seiner geplünderten Kolonie nicht investieren darf, legen Sie eine schwarze Scheibe in das betreffende Land. Die schwarze Scheibe wird zu Beginn der Ereignisse wieder vom Plan genommen.*

15. Aufstand x4

Ihr Geheimdienst zettelt einen Aufstand an. Die Kolonie eines Spielers wird von **5 einheimischen** Infanterieeinheiten **angegriffen**. Wenn der Spieler (er gilt als Verteidiger) den Kampf verliert, werden seine Handelsposten niedergebrannt und das Land gilt freies Land.

16. Spione enttarnen x6

Sie dürfen sich sämtliche Geheimdienstkarten eines Spielers offen oder verdeckt anschauen. Ob Sie Ihr Wissen über die Karten den Mitspielern verraten, liegt also bei Ihnen. Entwenden Sie dem Spieler eine Karte und mischen sie diese im Kartenstapel der Geheimdienstkarten unter.

***Hinweis:** Diese Karte wirkt nicht gegen soeben ausgespielte Karten und auch nicht bei der Ankündigung eines Mitspielers, dass er nun eine Karte ausspielen möchte. Dafür ist es dann zu spät. Der Mitspieler darf also nach seiner Ankündigung seine Karte ausspielen. Da hilft dann nur noch die Karte Spionageabwehr.*

17. Spionageabwehr x8

Ihr Geheimdienst vereitelt die Wirkung einer beliebigen, soeben ausgespielten Geheimdienstkarte. Auch soeben gespielte Karten "**Spionageabwehr**" oder "**Spione enttarnen**" können so abgewehrt werden.

18. Kaperung x2

Ihr Geheimdienst schleust einen Spion als Offizier auf einer **Fregatte** eines feindlichen Spielers ein. Wenn Sie den feindlichen Spieler **in seinem Seegebiet** angreifen, kapern Sie die Fregatte ohne Gegenwehr. Sie müssen die Karte ausspielen, bevor die ersten Kampfhandlungen beginnen.

***Hinweis:** Bei der feindlichen Fregatte darf es sich ausschließlich um die Fregatte eines Spielers handeln, mit dem Sie sich im Krieg befinden. Die feindliche Fregatte gilt als gekapert und darf erst in der kommenden Spielrunde bewegt werden. Um dies eindeutig zu kennzeichnen, ist das Schiff bis zum Ende der Phase Bewegung & Kampf auf die Seite zu legen.*