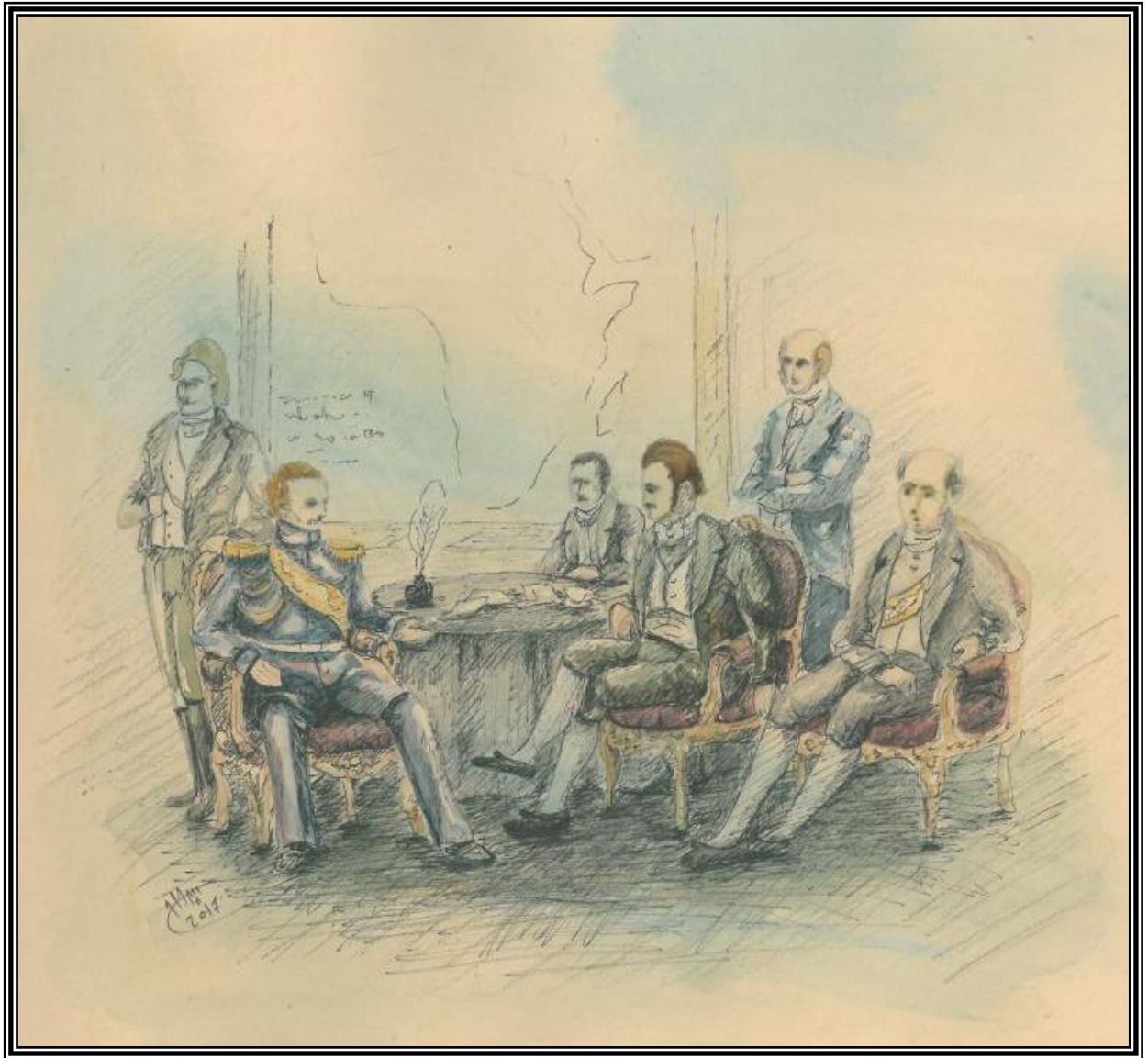


ImpeRunde



AdveRunde  ©
Spieleverlag

1.1 Ereignisse

Bevor am Ende einer Spielrunde die neuen Ereignisse ermittelt werden, sind die vorhandenen Flauten (graue Scheiben), Stürme (orange Scheiben), Hungersnöte und Plünderungen (schwarze Scheiben) vom Spielplan zu nehmen.

Mit den Drehscheiben werden nun **6 Landereignisse** bestimmt. **Landereignisse sind nur in Kolonien von Bedeutung.** In freien Ländern hat ein Ereignis keine Wirkung, zählt aber trotzdem als eines der 6 Landereignisse. Es kann also durchaus geschehen, dass mehrere oder alle Landereignisse in freien Ländern geschehen und keine Wirkung entfalten. **Heimatländer** sind von Ereignissen ausgenommen (→ Länderscheibe erneut drehen).

Anschließend werden **3 Seeereignisse** ermittelt.

Jedes Landereignis und Seeereignis wird sofort ausgeführt. Erst danach wird das folgende Ereignis ermittelt und ebenfalls ausgeführt.

In einer Spielrunde darf nur 1 Ereignis pro Land oder Seegebiet eintreten. Wird für ein Land oder ein Seegebiet ein zweites Ereignis ermittelt, so ist die Drehscheibe erneut zu drehen, um ein anderes Land oder Seegebiet festzulegen.

Es gibt folgende **Landereignisse**:

- **Freiwillige**
In dem betreffenden Land erhält ein Spieler Infanterie entsprechend dem Wert des Landes.
- **Handel**
Der Besitzer des Landes erhält für seinen Staatshaushalt einen Haushaltsüberschuss (Dublonen entsprechend dem Wert des Landes).
- **Hungersnot**
Der Besitzer des Landes erhält in der nächsten Runde keine Kolonialsteuern für die Kolonie. In dem betreffenden Land darf in der folgenden Spielrunde nicht investiert werden. Um dies zu kennzeichnen, ist eine schwarze Scheibe in das Land zu legen.
- **Seuche**
Für jede **Armee** (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) in dem betreffenden Land muss gewürfelt werden. Bei ungerader Augenzahl geht die Armee zugrunde und muss vom Spielplan genommen werden.
***Hinweis:** Handelsposten und Forts sind von diesem Ereignis nicht betroffen.*

- **Unruhen**
Aufständische greifen einen Spieler in seiner Kolonie an. Der Spieler ist somit Verteidiger. Die Anzahl der aufständischen Infanterieeinheiten entspricht dem Wert des Landes.
- **Aufstand**
Aufständische greifen einen Spieler in seiner Kolonie an. Der Spieler ist somit Verteidiger. Die Anzahl der aufständischen Infanterieeinheiten entspricht dem **doppelten** Wert des Landes.

Es gibt folgende **Seeereignisse**:

- **Sturm**
In dem Seegebiet herrscht Sturm. Eine orange Scheibe wird in das Seegebiet gelegt, um dies zu kennzeichnen. Für jedes Kriegsschiff und Frachtschiff, das sich in dem betreffenden Seegebiet befindet, muss einzeln gewürfelt werden. Bei ungerader Augenzahl geht das jeweilige Schiff verloren und muss vom Spielplan genommen werden. Das gleiche gilt für alle Schiffe, die in der kommenden Runde in dieses Seegebiet **gesetzt** oder **gezogen** werden (z.B. in den Phasen Investitionen, Bewegung & Kampf oder Armeen Einschiffen).
- **Flaute**
In dem Seegebiet herrscht Flaute. Eine graue Scheibe wird in das Seegebiet gelegt, um dies zu kennzeichnen. Alle Schiffe, die sich in dem Seegebiet befinden oder in das Seegebiet gesetzt bzw. gezogen werden, können das Seegebiet erst wieder verlassen, wenn die Flaute vorüber ist. Auch Armeen, die sich in dem Seegebiet befinden, können dieses nicht verlassen und nicht in angrenzenden Ländern anlanden.
- **Gute Winde**
Alle Schiffe, die sich in dem Seegebiet befinden, dürfen bei dem Ereignis sofort noch 1 Zug ausführen. Armeen, die sich auf Frachtschiffen in dem Seegebiet befinden, können in angrenzenden Ländern anlanden. Wenn der Zug nicht sofort ausgeführt wird, verfällt er.
- **Piraten**
In dem betreffenden Seegebiet tauchen Piraten auf. Die Anzahl der **schwarzen Fregatten** entspricht dem Wert des Seegebietes. Die Piraten greifen sämtliche Schiffe an, die sich in dem Seegebiet befinden. Siehe hierzu sinngemäß Kap. "Seegebiete aufklaren".