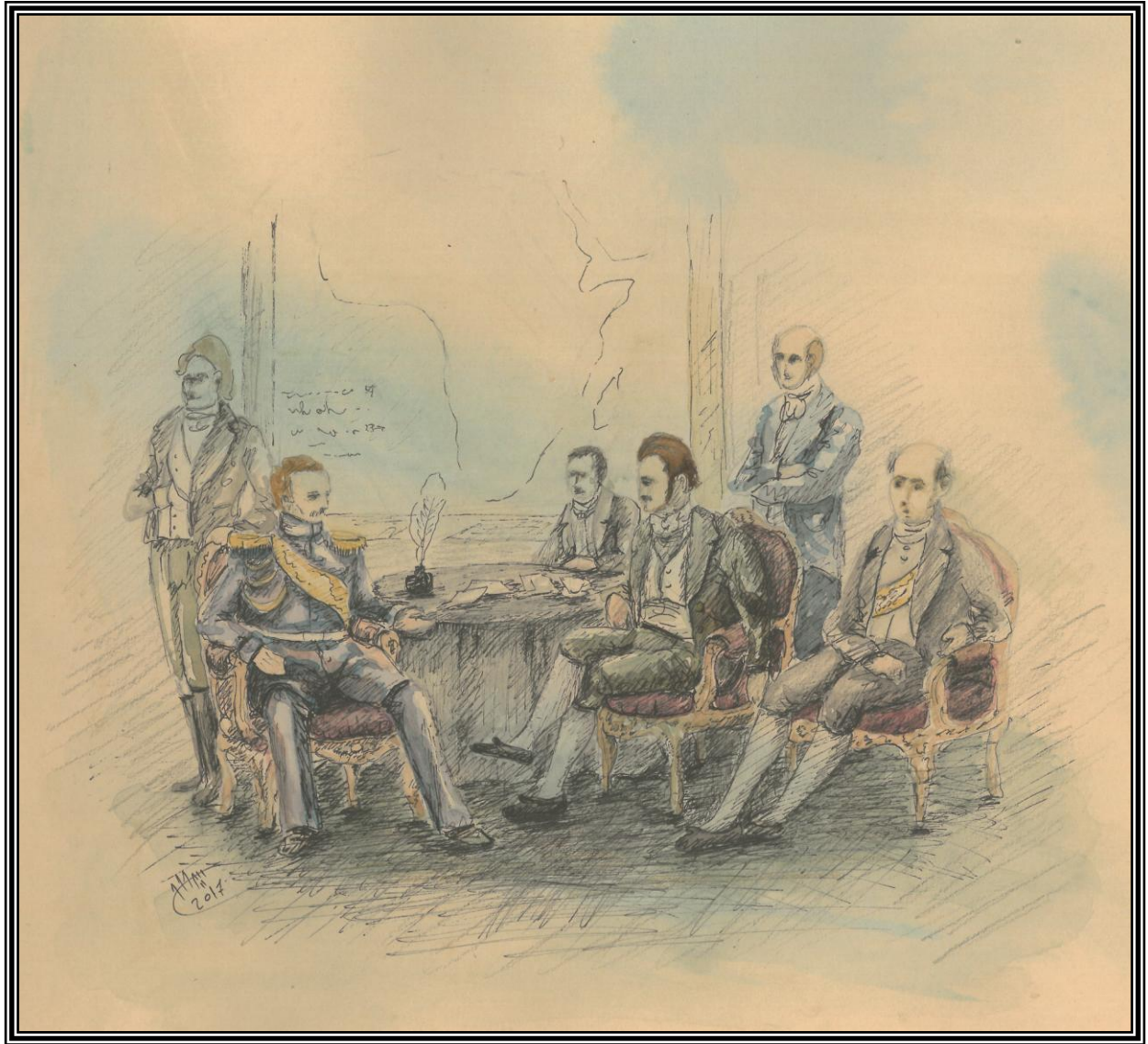
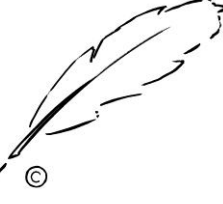


ImpeRunde



AdveRunde 
Spieleverlag

Impressum

Autor, Spielanleitung und grundlegendes Design

Lars-Michael Stock

Übersetzung ins Englische und Französische

Eric Bullinger

Lektorat der Spielregeln

Yann Dirson, 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

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

1. Auflage

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 Geschlecht verwendet. Es sind jedoch immer ausdrücklich und gleichberechtigt Personen aller Geschlechter gemeint!

INHALT	SEITE
1. EINLEITUNG	1
2. SPIELMATERIAL	2
3. SPIELER UND SPIELDAUER	3
4. ZIEL DES SPIELS	3
5. LÄNDER UND SEEGBIETE	3
5.1 Länder	3
5.2 Heimatländer	3
5.3 Freie Länder	4
5.4 Kolonien	4
5.5 Suezkanal und Panamakanal	5
5.6 Antarktika	5
5.7 Seegebiete	5
6. ARMEEN UND FORTS	6
7. SCHIFFE	9
8. HANDELSPOSTEN	11
9. STAATSHAUSHALT	12
10. KRIEG UND FRIEDEN	15
11. KAMPF	15
11.1 Allgemeine Kampfregeln	15
11.2 Ausführung eines Kampfes	16
11.3 Verstärkung nachziehen	17
11.4 Kampf zu Lande	18
11.5 Eroberung freier Länder	19
11.6 Kampf zur See	20
12. GEHEIMDIENST	22
13. SPIELAUFBAU	25
13.1 Spielziel festlegen	25
13.2 Heimatländer der Spieler	25
13.3 Kolonien zu Spielbeginn	26
14. ABLAUF EINER SPIELRUNDE	27
14.1 Beginner & Drehsinn	27
14.2 Geheimdienst & Diplomatie	27
14.3 Staatseinnahmen & Schulden	28
14.4 Investitionen	28
14.5 Seegebiete aufklaren	29
14.6 Bewegung & Kampf	30
14.7 Armeen einschiffen	32
14.8 Ereignisse	33
15. GEOGRAPHIE	34
16. NACHWORT	35
17. KURZANLEITUNG	36
18. ÜBERSICHT	38

1. EINLEITUNG

ImpeRunde spielt in der **Kolonialzeit** des 18. Jahrhunderts. Die Kolonialmächte ringen miteinander um Einfluss in den Kolonien und die Kontrolle der Seewege. Wenn möglich, versuchen Sie Ihre Ziele im Frieden zu erreichen, denn Krieg ist unberechenbar und kostspielig. Doch wo Diplomatie versagt, droht der Konflikt.

ImpeRunde ist ein Spiel für 3 bis 6 Strategen und Glücksritter, für lange Abende in gemeinsamer Runde. **Ziel des Spiels** ist es, **stärkste Kolonialmacht** zu werden. Wer als Erster die notwendige Anzahl an **Handelsposten** errichtet, gewinnt das Spiel. Das Spielbrett ist rund und allen Spielern zugewandt. Über 1000 Spielsteine bieten komplexe Möglichkeiten. Der Spielplan mit 80 cm im Durchmesser bietet hierfür den notwendigen Raum.

Die **Kurzanleitung am Ende** der Spielanleitung (Kap. 17) ermöglicht den raschen Einstieg. Eine hilfreiche **Übersicht** in Tabellenform findet sich **auf der Rückseite** der Spielanleitung (Kap. 18).

Einfach zu spielen: Durch seine klare Struktur und seine einfachen Regeln ist ImpeRunde einfach zu spielen. Dies zu ermöglichen, hat viele Jahre der Entwicklung benötigt.

Flexible Spieldauer: Zu Beginn entscheiden die Spieler, wie viele Handelsposten für den Spielsieg errichtet werden müssen. Hierdurch beeinflussen sie die Spieldauer und wie stark um den Spielsieg gerungen werden muss. Auch im Laufe des Spiels kann die Anzahl der Handelsposten noch geändert werden.

Abwechslung: Die Heimatländer der Spieler und die ersten Kolonien werden durch Zufall ermittelt. Jedes Spiel beginnt und entwickelt sich anders. Beginner und Drehsinn wechseln mit jeder Runde des Spiels.

Immer im Spiel: Die Heimatländer der Spieler können nicht erobert werden. Bis zum Schluss bleibt man im Spiel und kann es beeinflussen.

Finanzen: Kolonien und Seewege bestimmen die Staatseinnahmen. Die Finanzen sind begrenzt und müssen umsichtig verwendet werden. Der Staatshaushalt ist übersichtlich und einfach zu führen.

Diplomatie: Mit welchem Spieler halte ich **Frieden**? Wem erkläre ich den **Krieg**? Mitspieler darf ich nur angreifen, wenn ich ihnen zu Beginn einer Spielrunde

den Krieg erkläre. Gegenangriffe sind dann erlaubt und zu erwarten.

Armeen und Forts: Infanterie, Kavallerie und Artillerie bilden die Armeen der damaligen Zeit. Infanterie ist günstig, Kavallerie von großer Schnelligkeit und Artillerie von hoher Kampfkraft. Forts sind schwer zu erobern und sichern die Grenzen.

Auf hoher See: Leichte Fregatten und schwere Linienschiffe beherrschen die Seegebiete. In Seeschlachten werden Schiffe versenkt oder geentert. Armeen können rasch und einfach über See gezogen werden. Auf dem Meer jedoch droht immer Gefahr vor feindlichen Kriegsschiffen, Sturm und Piraten.

Geheimdienst: Wo Diplomatie und militärische Mittel versagen, greift man zu Verrat und Bestechung. Aufstände werden angezettelt, Überraschungsangriffe vorbereitet.

Ereignisse: Aufstände, Seuchen, Sturm und Piraten sind unkalkulierbar wie damals.

Strategie und Nervenkitzel: Wo ich investiere, wie ich meine Armeen und Schiffe einsetze, ob ich Krieg führe oder Frieden halte, ist meine Entscheidung. Doch am Ende entscheidet der Würfel.

Interaktion: Diplomatie, geschicktes Agieren im Frieden, Konfrontation im Krieg und der Einsatz des Geheimdienstes führen zu ständiger Interaktion zwischen den Spielern.

Nachhaltigkeit: Das Spiel ist aus **Holz** gefertigt, die Schrauben aus **Messing** und die Baumwollbeutel sind **fairtrade**! Die **Seekiste** zur Aufbewahrung des Spiels ist ebenfalls aus Holz. Unsere **Leidenschaft für das Spiel** findet sich im Material wieder! Wenn man sorgsam damit umgeht, kann man ImpeRunde in 200 Jahren noch spielen.

Schlussendlich: ImpeRunde hat nicht den Anspruch, fair zu sein. Auch die damaligen Zeiten waren es nicht. Dennoch gibt es klare Regeln für Krieg und Frieden! Genießen Sie das Auf und Ab von Glück und Pech, die strategischen Züge Ihrer Gegner und den gemeinsamen Abend! **Das ist das eigentliche Ziel von ImpeRunde.**

2. SPIELMATERIAL

Allgemeines Material:

- Spielanleitung
- Spielplan
- Drehscheibe für Länder und Seegebiete
- Drehscheibe für Ereignisse
- 6 weiße Würfel (Augenzahlen 1-6)
- 6 gelbe Würfel (Augenzahlen 2-7)
- 6 grüne Würfel (Augenzahlen 3-8)
- 3 rote Würfel (Augenzahlen 4-9)
- 3 graue Scheiben für Flaute
- 3 orange Scheiben für Sturm
- 6 schwarze Scheiben für Hungersnöte und geplünderte Kolonien
- 2 orange Stäbchen für den Panamakanal und den Suezkanal
- 5 schwarze Linienschiffe für Piraten (große Schiffe)
- 20 schwarze Fregatten für Piraten (kleine Schiffe)
- 48 Geheimdienstkarten
- 1 Beutel für Piraten
- 1 Beutel für Würfel, Stäbchen und Scheiben
- 1 Beutel für Geheimdienstkarten
- 20 Formulare für den "Staatshaushalt"

Die Formulare können mit Bleistift ausgefüllt werden, um die Eintragungen ausradieren und die Vordrucke öfters verwenden zu können. Das Formular ist darüber hinaus den Spielregeln als Kopiervorlage beigelegt und auf unserer Homepage verfügbar.

Material für die max. 6 Spieler in verschiedenen Farben:

- 6 × 10 Linienschiffe (große Schiffe)
- 6 × 15 Fregatten (kleine Schiffe)
- 6 × 40 Infanterie (Quader)
- 6 × 20 Kavallerie (Keile)
- 6 × 20 Artillerie (Oktogone)
- 6 × 30 Forts (runde Scheiben)
- 6 × 45 Handelsposten (Häuser)
- 6 große Spielsteine für die Heimatländer
- 6 Beutel für Kriegsschiffe und Forts
- 6 Beutel für Handelsposten und den Spielstein des Heimatlandes
- 6 Beutel für Armeen

Die verfügbaren Spielsteine begrenzen bewusst die Anzahl an Schiffen, Forts und Armeen, die gleichzeitig eingesetzt werden können.

Wenn nur 3 Spieler spielen, erhält jeder Spieler zwei komplette Sätze Spielsteine (zwei Farben) und setzt beide großen Spielsteine auf sein Heimatland.

Um die Spielsteine leichter aus den Beuteln entnehmen zu können, wird empfohlen, die Beutel im oberen Bereich um zu krempeln:



3. SPIELER UND SPIELDAUER

Das Spiel ist für 3 bis 6 Spieler ausgelegt ab einem Alter von 14 Jahren.

Die Spieldauer ist sehr variabel und beträgt in Abhängigkeit von der Anzahl der zu errichtenden Handelsposten (siehe Kap. 4) meist 4 bis 7 Stunden.

4. ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, **stärkste Kolonialmacht** zu werden. Wer als Erster die erforderliche Anzahl an Handelsposten errichtet hat **und** schuldenfrei ist (siehe Kap. 9), hat **sofort gewonnen**. Die erforderliche Anzahl der Handelsposten legen die Spieler gemeinsam vor Spielbeginn fest (siehe Kap. 13.1).

Wenn man im Laufe eines Spiels merkt, dass die Zeit knapp wird, kann man sich in der Diplomatiephase (siehe Kap. 14.2) darauf einigen, die erforderliche Anzahl der Handelsposten für den Spielsieg zu verringern. Umgekehrt kann die Anzahl der Handelsposten auch erhöht werden.

5. LÄNDER UND SEEGBIETE

5.1 Länder

Auf dem Spielplan sind die Kontinente und Inselgruppen in Länder unterteilt. Jedes Land besitzt einen Wert, der als Zahl (1, 2 oder 3) gekennzeichnet ist. Der Wert spiegelt die Wirtschaftskraft des jeweiligen Landes wieder.

Länder können Heimatländer (Kap. 5.2), freie Länder (Kap. 5.3) oder Kolonien (Kap. 5.4) sein. Als Besonderheit können in der Moskitoküste der Panamakanal und in Ägypten der Suezkanal errichtet werden (siehe

Kap. 5.5). Antarktika (siehe Kap. 5.6) ist unbewohnbar.

5.2 Heimatländer

Jeder Spieler spielt eine Kolonialmacht und hat ein zugehöriges Heimatland. Die **Heimatländer** der Spieler **können nicht angegriffen** werden und daher auch nicht erobert werden. Gegen **Heimatländer** können auch **keine Geheimdienstkarten** eingesetzt werden.

Heimatländer werden durch den großen Spielstein in der Farbe des jeweiligen Spielers gekennzeichnet:



Der Wert der Heimatländer (2 oder 3) spielt nur dann eine Rolle, wenn das Heimatland nicht an einen Spieler vergeben ist. In diesem Fall zählt das Land als freies Land (siehe Kap. 5.3), das zu einer Kolonie werden kann.



Handelsposten

5.3 Freie Länder

Alle Länder, die von keinem Spieler besetzt sind, gelten als freie Länder. In freien Ländern befindet sich zur Verteidigung immer genau so viel einheimische **Infanterie**, wie der Wert des Landes beträgt (1, 2 oder 3). Auch durch die Ereignisse Unruhen oder Aufstand (siehe Kap. 14.8) ändert sich die Anzahl der vorhandenen Infanterie nicht. Die Infanterie der freien Länder wird daher auch nicht durch Spielsteine dargestellt.

Will ein Spieler ein freies Land erobern, so muss er die einheimische Infanterie angreifen und besiegen. Schafft ein Spieler es nicht, ein Land zu erobern, so verfügt das Land nach dem Kampf wieder über die ursprüngliche Anzahl einheimischer Infanterie. Siehe hierzu Kap. 11.5.

5.4 Kolonien

Wenn ein Spieler ein **freies Land erobert**, wird es zu einer **Kolonie**. Dort können dem Wert des Landes entsprechend ein oder mehrere Handelsposten errichtet werden (siehe Kap. 8). Für Handelsposten erhält man Kolonialsteuern.

Solange ein Spielstein (Armee, Fort oder Handelsposten) eines Spielers in einer Kolonie steht, behält der

Spieler die Kontrolle über die Kolonie. Wenn man nur Handelsposten in seiner Kolonie stehen lässt, sollte man bedenken, dass Handelsposten keine Kampfkraft haben und die Kolonie nicht gegen mögliche äußere oder innere Angriffe (z.B. Unruhen) verteidigen können.

Bei Unruhen oder Aufständen wird eine Kolonie von aufständischer einheimischer Infanterie angegriffen (siehe Ereignisse in Kap. 14.8). Wenn man bei der Verteidigung seiner Kolonie alle seine Armeen und Forts verliert, geht die Kolonie verloren. Alle bestehenden Handelsposten werden dann zerstört und sind vom Spielplan zu nehmen. Das Land gilt dann als frei (siehe Kap. 5.3)!

Wird eine Kolonie hingegen von einem feindlichen Spieler erobert, übernimmt dieser die Kolonie. Vorhandene Handelsposten werden gegen seine Farbe ausgetauscht.

5.5 Suezkanal und Panamakanal

In Ägypten kann man den Suezkanal und in der Moskitoküste den Panamakanal bauen (Holzstift als Spielstein). Siehe hierzu auch Kap. 14.4.

Der **Suezkanal** verbindet das Mittelmeer mit dem Arabischen Meer,



der **Panamakanal** das Karibische Meer mit dem Ostpazifik.



Sobald ein Kanal errichtet ist, darf man ohne weitere Kosten **zwei zusätzliche Handelsposten** in das betreffende Land setzen. **Alle befreundeten Spieler dürfen die Kanäle ungehindert passieren.**

Bei Unruhen oder Aufständen versucht einheimische Infanterie, die Kolonialmacht zu vertreiben (siehe Ereignisse in Kap. 14.8). **Die Anzahl der Infanterie wird durch die Kanäle nicht erhöht.** Wenn Ägypten oder die Moskitoküste durch Unruhen oder Aufstände befreit werden, werden die Kanäle nicht zerstört. Die Kanäle können nun von allen Spielern mit ihren Schiffen passiert werden, solange das Land frei bleibt. Die Anzahl der einheimischen Infanterie, die das freie

Land verteidigt (2 Infanterie in Ägypten und 1 Infanterie in der Moskitoküste), **wird durch die Kanäle nicht erhöht.** Wenn ein Spieler das betreffende Land erobert, erhält er ohne weitere Kosten die 2 Handelsposten für den vorhandenen Kanal. Entsprechend dem Wert des Landes kann der Spieler zusätzliche Handelsposten errichten (2 in Ägypten bzw. 1 in der Moskitoküste), wenn er entsprechend investiert.

5.6 Antarktika

Antarktika, der südlichste Kontinent unserer Erde, ist von ewigem Eis bedeckt. Man kann dort weder mit Armeen landen, noch einen Handelsposten errichten.

Antarktika ist neutraler Boden und dient daher als Versammlungsort für die Diplomatiephase (siehe hierzu Kap. 10 und Kap. 14.2).

5.7 Seegebiete

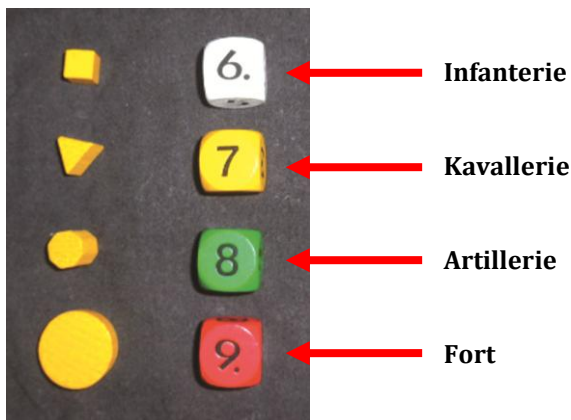
Die Weltmeere sind in Seegebiete unterteilt. Die Seegebiete haben einen Wert, der als Zahl (1, 2 oder 3) eingetragen ist und die Bedeutung des Seehandels in den Gewässern widerspiegelt. Für Seegebiete kann man Seehandelssteuern in Höhe des jeweiligen Wertes erhalten (siehe Kap. 9 und 14.3).



Infanterie

6. ARMEEN UND FORTS

Für den **Kampf zu Lande** gibt es **Armeen** (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) und **Forts**, für die es unterschiedliche Spielsteine und Würfel gibt:



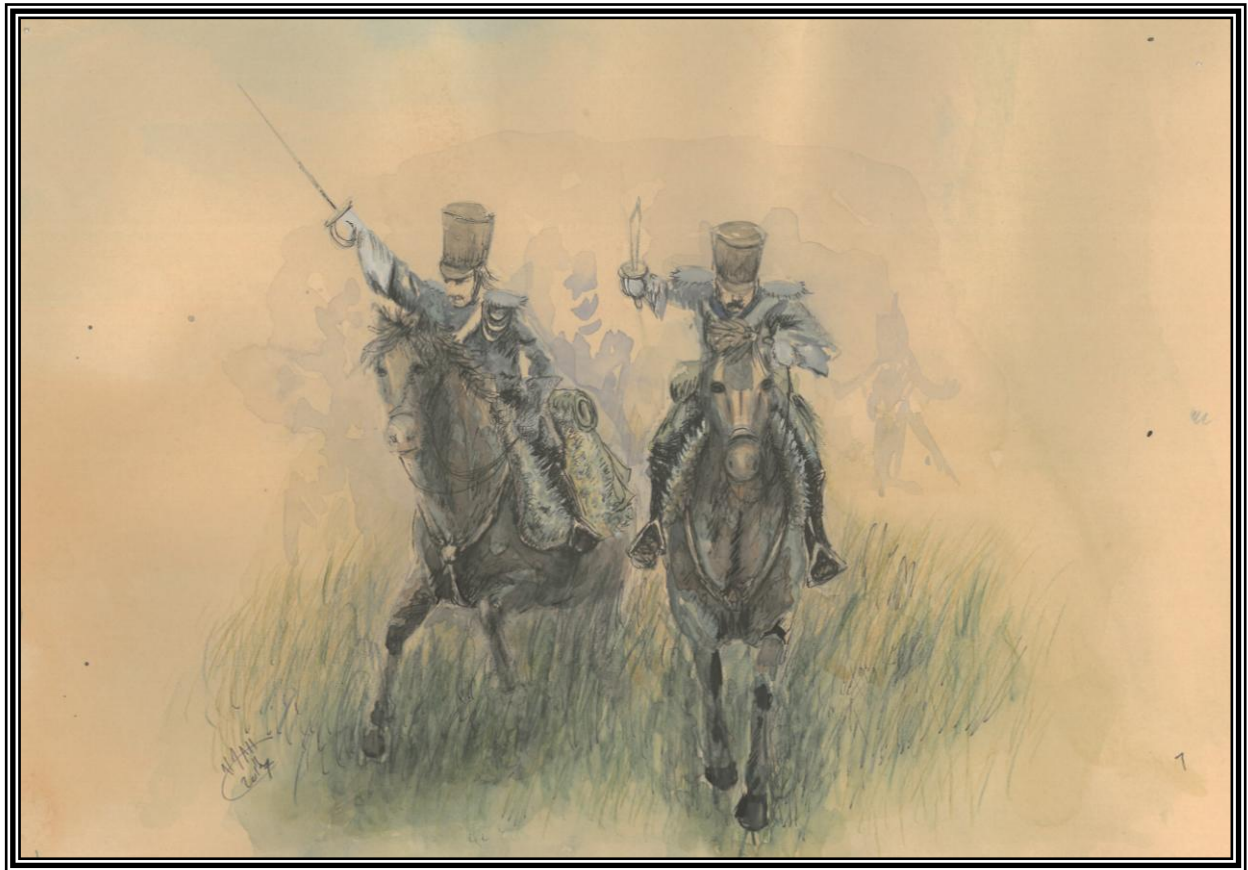
Die **Infanterie** (Quader als Spielstein) besteht aus Fußsoldaten und ist das Rückgrat der Landstreitkräfte. Die Soldaten sind mit Gewehren (Vorderladern mit aufgepflanztem Bajonett) ausgerüstet. Infanterie kostet **1 Dublone** und hat eine **Kampfkraft** von **1-6 (weißer Würfel)**.

Die **Kavallerie** (Keil als Spielstein) ist der berittene Teil der Streitkräfte. Die Reiter sind mit Säbeln und Pistolen bewaffnet. Ihre Stärke liegt in der Schnelligkeit, sodass sie in der offenen Feldschlacht der Infanterie an Kampfkraft überlegen sind.

Kavallerie hat als einzige Armee **2 Züge**, kostet **2 Dublonen** und hat eine **Kampfkraft** von **2-7 (gelber Würfel)**. Im Kampf gegen Befestigungsanlagen müssen die Kavalleristen vom Pferd absteigen und haben dann lediglich die Kampfkraft der Infanterie. Deshalb erhält die Kavallerie im direkten Vergleich mit einem Fort einen Abzug von einem Punkt auf die Augenzahl des gelben Würfels (siehe Kap. 11 und 14.6).

Die **Artillerie** (Oktogon als Spielstein) verfügt über Kanonen.

Artillerie kostet **3 Dublonen** und hat eine **Kampfkraft** von **3-8 (grüner Würfel)**. Gegen Forts ist die Artillerie von besonderer Kampfkraft und daher oft das einzig wirksame Mittel. Im direkten Vergleich mit einem Fort erhält die Artillerie einen Bonus von einem Punkt auf die Augenzahl des grünen Würfels (siehe Kap. 11 und Kap. 14.6).



Kavallerie



Artillerie



Fort

Forts (Scheibe als Spielstein) sind Befestigungsanlagen und dienen bei ImpeRunde dem Schutz und der Verteidigung von Handelsposten.

Forts kosten **3 Dublonen** und haben eine **Kampfkraft** von **4-9 (roter Würfel)**.

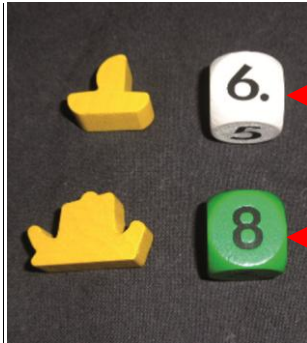
In einer Kolonie darf **pro Handelsposten nur ein Fort** errichtet werden. Daher stellt man den Handelsposten (Haus) auf das zugehörige Fort (Scheibe), was Platz spart und die Übersicht vereinfacht. Man kann in einem Land somit nicht mehr Forts errichten, als der Wert des Landes beträgt.

Beispiel: China hat einen Wert von 3, sodass hier maximal 3 Handelsposten und dann auch maximal 3 Forts errichtet werden können. Siam hingegen hat nur einen Wert von 2, die Mongolei einen Wert von 1.



7. SCHIFFE

Als **Kriegsschiffe** für den **Kampf zur See** gibt es **Fregatten** und **Linien-schiffe** mit unterschiedlichen Spielsteinen und Würfeln:



Fregatte

Linien-schiff

Für den **Transport von Armeen** (Landtruppen) auf See werden **Frachtschiffe** eingesetzt.

Alle Schiffe haben 2 Züge und können nur auf Seegebieten gezogen werden. Eine Besonderheit stellen jedoch Frachtschiffe dar, da sie Armeen an Bord haben, die anlanden können (siehe Kap. 14.6 und 14.7).



Astrolabium (Navigationsinstrument)

Kriegsschiffe bleiben immer auf See und können nur auf See kämpfen. Länder kann man mit ihnen nicht angreifen. Also können Kriegsschiffe nur gegen Schiffe eingesetzt werden.



Fregatte



Linien Schiff

Fregatten (kleine Schiffe als Spielstein) wurden ab dem 17. Jahrhundert als schnelle, leichtere Kriegsschiffe zur Kontrolle der Seegebiete und Unterstützung der Linienschiffe gebaut. Sie dienten oft als Geleitschiffe oder Aufklärungsschiffe.

Fregatten hatten 3 vollgetakelte Masten und im Gegensatz zu Linienschiffen nur ein Kanonendeck. Wegen ihrer Schnelligkeit und oft starken Bewaffnung (seit der Zeit Napoleons oft mit über 40 Geschützen bestückt) waren sie gut für den Kaper- und Handelskrieg geeignet.

Fregatten kosten **3 Dublonen** und haben eine **Kampfkraft** von 1-6 (weißer Würfel).

Linienschiffe (große Schiffe als Spielstein) waren die Schlachtschiffe im Zeitalter der Segelschiffe. Sie hatten besonders starke Bordwände, eine schwere Bewaffnung und mehrere Kanonendecks.

Die Bezeichnung „Linienschiff“ leitet sich von der damaligen Seekriegstaktik ab, im Gefecht die Schiffe in Linienformation (in Kiellinie) hintereinander fahren zu lassen, da sie nur dann Breitseiten ungehindert abfeuern konnten.

Linienschiffe kosten **5 Dublonen** und haben eine **Kampfkraft** von 3-8 (grüner Würfel).

Frachtschiffe sind unbewaffnete Segelschiffe **ohne Kampfkraft**. Sie können zum Transport von Armeen **ohne Kosten** requiriert werden und sind überall in ausreichender Anzahl vorhanden.

Um Armeen (Landtruppen) einzuschiffen, zieht man diese einfach von einem Land in ein angrenzendes Seegebiet (siehe Kap. 14.7). Auf See stellt also jeder Spielstein einer Armee ein Frachtschiff dar, dass die entsprechende Armee transportiert.

Beispiel: Im Arabischen Meer kreuzen 5 Frachtschiffe (3 Infanterie, 1 Kavallerie und 1 Artillerie). Die betreffenden Armeen hat der gelbe Spieler in der Phase **Armeen Einschiffen** (siehe Kap. 14.7) von Westindien in das angrenzende Seegebiet gezogen. Darüber hinaus kreuzen dort eine Fregatte und ein Linienschiff als Geleitschutz.



Ein Frachtschiff hat wie Kriegsschiffe pro Runde 2 Züge auf Seegebieten zur Verfügung. Von einem Seegebiet, in dem sich ein Frachtschiff befindet, kann die an Bord vorhandene Armee in einem Land anlanden, dessen Küste an das betreffende Seegebiet grenzt (siehe Kap. 14.6). **Beim Anlanden verbrauchen sowohl das Frachtschiff als auch die an Land gehende Armee jeweils einen Zug.** Daher darf das Frachtschiff vor dem Anlanden nur einen Zug auf See ausgeführt haben. Infanterie und Artillerie haben nach der Landung keinen weiteren Zug mehr zur Verfügung. Nur Kavallerie kann noch einen weiteren Zug an Land ausführen.

Frachtschiffe sind unbewaffnet und haben daher keine Kampfkraft. Werden sie nicht durch eigene Kriegsschiffe oder durch Kriegsschiffe befreundeter Spieler geschützt, können sie von feindlichen Kriegsschiffen kampflös versenkt werden (siehe Kap. 14.6)!

Frachtschiffe können nicht kämpfen, nicht entern und nicht geentert werden! Wird ein Frachtschiff versenkt, dann bedeutet das immer auch den Verlust der an Bord befindlichen Armee.

8. HANDELSPOSTEN

Handelsposten (Haus als Spielstein) kann man in Kolonien errichten (siehe Kap. 5.4 und 14.4). Die Anzahl der Handelsposten, die man für den Spielsieg errichten muss, ergibt sich nach Kap. 4. Für Handelsposten erhält man Kolonialsteuern (siehe Kap. 9).

Ein Handelsposten kostet 2 Dublonen. Man kann in einem Land nur so viele Handelsposten errichten, wie der Wert des Landes beträgt (1, 2 oder 3). Zusätzliche Handelsposten, die über den Wert eines Landes hinausgehen, sind nur in der Moskitoküste durch den Bau des Panamakanals und in Ägypten durch den Bau des Suezkanals möglich (siehe Kap. 5.5 und 14.4).

Erst wenn man in einer Kolonie Handelsposten errichtet hat, darf man dort in militärische Einheiten investieren. Die zulässige Anzahl an Forts ist durch die Anzahl der Handelsposten begrenzt (siehe Kap. 6).

Handelsposten dürfen von Spielern nicht zerstört werden. Wenn ein Spieler die Kolonie eines Mitspielers erobert, übernimmt er die dort vorhandenen Handelsposten. Die Farbe der Handelsposten ist entsprechend zu tauschen (siehe Kap. 5.4). Wenn ein Land jedoch durch Unruhen oder einen Aufstand befreit wird, werden sofort alle Handelsposten von den Einheimischen niedergebrannt und sind vom Spielplan zu nehmen (siehe Kap. 5.3). Eine Besonderheit stellen dabei der Suezkanal und der Panamakanal dar (siehe Kap. 5.5).

9. STAATSHAUSHALT

Die damaligen Finanzströme der Kolonialmächte werden bei ImpeRunde zum einen durch **Staatseinnahmen und Schulden** veranschaulicht (siehe Kap. 14.3). Die Staatseinnahmen resultieren aus Heimatsteuern für das Heimatland, Kolonialsteuern für den Handel mit den Kolonien, Seehandelssteuern für die Kontrolle der Seegebiete und einer Friedensdividende für den Handel mit befreundeten Kolonialmächten. Schulden dienen insbesondere der Anschubfinanzierung, haben jedoch Schuldzinsen zur Folge und müssen zurückgezahlt werden, wenn man das Spiel gewinnen will. Auf der anderen Seite stehen die **Investitionen** (siehe Kap. 14.4) für die Errichtung von Handelsposten, das Aufstellen militärischer Streitkräfte und den Geheimdienst.

Die Staatseinnahmen, Schulden und Investitionen werden (bargeldlos) im **Staatshaushalt** verbucht. Für den Staatshaushalt gibt es einen **Vordruck**, der die Buchhaltung übersichtlich gestaltet. Die Währung "**Dublone**" bezieht sich auf eine spanische Goldmünze, die im Zeitalter des Kolonialismus weit verbreitet war.

Das Dokument für den Staatshaushalt ist zur Veranschaulichung und als Kopiervorlage in diesem Kapitel auf einer gesonderten Seite aufgeführt. Im Zuge einer Spielrunde ist das Dokument **von oben nach unten** abzuarbeiten, was im Folgenden kurz erläutert wird.

Auf dem Staatshaushalt ist die Buchhaltung für die 1. bis 10. Spielrunde vorgesehen. Mehr als zehn Spielrunden sind für ImpeRunde selten! Neben den Nummern der Spielrunden ist der **Drehsinn** der jeweiligen Spielrunde vermerkt (siehe auch Kap. 14.1).

Die **Staatseinnahmen und Schulden** (siehe Kap. 14.3) werden in folgender Reihenfolge verbucht:

Haushaltsüberschuss der Vorrunde: Zunächst ist der Haushaltsüberschuss der Vorrunde zu übertragen; dies erübrigt sich bei der 1. Spielrunde.

Heimatssteuern: Die Steuereinnahmen im Heimatland betragen immer 5 Dublonen und sind daher bereits als fester Wert eingetragen.

Friedensdividende: Für den Handel mit befreundeten Kolonialmächten erhält man Steuereinnahmen in Höhe von 2 Dublonen je Friedenszustand. Wenn beispielsweise 4 Spieler ImpeRunde spielen, kann man

maximal 6 Dublonen erhalten, wenn man mit allen 3 Mitspielern Frieden hält.

Kolonialsteuern: Als Kolonialsteuer erhält man 1 Dublone für jeden Handelsposten, den man in seinen Kolonien errichtet hat.

Seehandelssteuern: Man erhält Seehandelssteuern nur für Seegebiete, die man mit **Kriegsschiffen** kontrolliert und die **gleichzeitig** an eine eigene Kolonie mit **Handelsposten** (oder an das eigene **Heimatland**) angrenzen. **Beide Bedingungen** müssen erfüllt sein, um Dublonen für ein Seegebiet zu erhalten. Die Anzahl der Dublonen entspricht dem Wert der Seegebiete.

***Beispiel:** Der gelbe Spieler hat Südafrika als Heimatland und einen Handelsposten in seiner Kolonie Madagaskar (siehe Bild auf der nächsten Seite).*

Seehandelssteuern erhält er dem Wert der Seegebiete entsprechend wie folgt:

- **Arabisches Meer** (3 Dublonen): das Seegebiet wird mit einem **Kriegsschiff** (Fregatte) kontrolliert und grenzt an Madagaskar an (**Kolonie mit Handelsposten**).
- **Golf von Guinea** (2 Dublonen): das Seegebiet wird mit einem **Kriegsschiff** (Linienschiff) kontrolliert und grenzt an das **Heimatland** an.

Für folgende Seegebiete erhält er **keine** Seehandelssteuern:

- **Indischer Ozean:** dort befinden sich nur Frachtschiffe (keine Kriegsschiffe).
- **Magellanstraße:** das Seegebiet wird zwar von einem Kriegsschiff kontrolliert, grenzt aber an keine Kolonie.
- **Mittelatlantik:** das Seegebiet wird zwar von einem Kriegsschiff kontrolliert und grenzt an die Kolonie Guinea, in der Kolonie befinden sich jedoch **keine Handelsposten** (nur Armeen).

Zinsausgaben für Schulden der Vorrunde sind negativ zu verbuchen und reduzieren daher die Staatseinnahmen. Der Zinssatz beträgt 20 %, also 1 Dublone Zinsen für 5 Dublonen Schulden der Vorrunde.

Schulden tilgen: Will man Schulden tilgen, trägt man die Höhe der Tilgung als negativen Wert ein, was die Staatseinnahmen reduziert. Man darf **5 Dublonen oder 10 Dublonen pro Spielrunde** an Schulden tilgen. Die Schulden in der letzten Zeile des Staatshaushaltes sind um die Tilgung zu reduzieren. **Schuldenfreiheit** ist erforderlich, um das Spiel gewinnen zu



Beispiel für Seehandelssteuern

können (siehe Kap. 4). Die Schuldentilgung muss man daher vorausschauend planen, da sie auf 10 Dublonen pro Spielrunde begrenzt ist.

Schulden aufnehmen: Man darf **pro Spielrunde** genau **5 Dublonen** an Schulden aufnehmen, was die Summe der Staatseinnahmen erhöht und daher positiv zu verbuchen ist. Allerdings erhöht sich auch die **Summe der Schulden** entsprechend (letzte Zeile des Staatshaushaltes). Die Schulden dürfen maximal 25 Dublonen betragen. **Solange man Schulden hat, kann man das Spiel nicht gewinnen!**

Freie Finanzmittel: die Summe aus den oben genannten Einnahmen und Ausgaben ergibt die freien Finanzmittel. Die freien Finanzmittel stehen in der folgenden Phase für **Investitionen** zur Verfügung (siehe Kap. 14.4). Die Investitionen dürfen die Summe der freien Finanzmittel nicht übersteigen!

Haushaltsüberschuss: Wenn man nicht sämtliche freien Finanzmittel für Investitionen einsetzt, verbleibt ein Haushaltsüberschuss, der im Staatshaushalt in der betreffenden Zeile einzutragen ist. Falls nach den Investitionen zusätzliche Staatseinnahmen durch

Geheimdienstkarten oder Ereignisse in den Staatshaushalt fließen, können diese nicht sofort investiert werden und sind daher im Haushaltsüberschuss zu verbuchen.

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		Übertrag:									
Heimatsteuern	5 Dublonen	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Friedensdividende	2 D. je Frieden										
Kolonialsteuern	1 D. je Handelsposten										
Seehandelssteuern ¹⁾	Wert der Seegebiete										
Zinsausgaben für Schulden der Vorrunde, Zinssatz 20 % (1 D. Zinsen für 5 D. Schulden)		negativ verbuchen									
Schulden tilgen ²⁾ (5 D. oder 10 D. pro Spielrunde möglich)		negativ verbuchen									
Schulden aufnehmen ²⁾ (5 D. pro Spielrunde möglich, max. 25 Dublonen)											
freie Finanzmittel											
Investitionen ³⁾ ▪ Kosten siehe Rückseite der Spielanleitung ▪ im Heimatland unbegrenzt möglich ▪ in einer Kolonie max. 3 Dublonen je Handelspos- ten investieren ▪ bei neu errichteten Handelsposten in dieser Runde noch nicht investieren ▪ max. 3 Geheimdienstkarten/Spielrunde											
Haushaltsüberschuss											
Summe der Schulden ²⁾ (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.

10. KRIEG UND FRIEDEN

ImpeRunde hat nicht den Anspruch, fair zu sein. Auch die damaligen Zeiten waren es nicht. Dennoch gibt es **klare Regeln für Krieg und Frieden!**

Der **Frieden** bietet viele Möglichkeiten, seine Interessensphären abzustecken und die Investitionen auf das Ziel des Spiels zu konzentrieren, die Errichtung von Handelsposten. Durch militärische Stärke und Präsenz kann man andere Spieler von Kriegsgedanken abhalten.

Krieg hingegen ist teuer und ein Wagnis, denn bei aller Strategie entscheidet am Ende das Kriegsglück. Gewinnt man wirklich, was man sich verspricht? Wenn man das Spiel jedoch gewinnen will, bleibt manchmal keine Wahl! Und sei es nur, um sich zu verteidigen.

Ob sich Spieler im Krieg oder im Frieden befinden, entscheiden die Spieler entweder im Rahmen **diplomatischer Verhandlungen** (siehe Kap. 14.2) oder durch den **Einsatz des Geheimdienstes** (durch die Geheimdienstkarten **Friedensschluss**, **Kriegserklärung** oder **Waffenstillstand**, siehe Kap. 12).

Wenn man sich mit einem Spieler im **Frieden** befindet, wird dieser als **befreundeter Spieler**, seine Schiffe als **befreundete Schiffe** bezeichnet. Mit der betreffenden Kolonialmacht treibt man Handel, was sich als **Friedensdividende** im Staatshaushalt niederschlägt (siehe Kap. 9 und 14.3). Diesen Mitspieler darf man **nicht angreifen**, sodass sich Auswirkungen für die **Investitionen** (Kap. 14.4), das **Aufklaren von Seegebieten** (Kap. 14.5), **Bewegung & Kampf** (Kap. 14.6) und das **Einschiffen von Armeen** (Kap. 14.7) ergeben.

Befindet man sich mit einem Spieler im **Krieg**, so wird in den Spielregeln der Mitspieler als **feindlich** bzw. als **Gegner** benannt. Seine Schiffe gelten als **feindliche Schiffe**. Mit der verfeindeten Kolonialmacht treibt man keinen Handel, sodass man für den betreffenden Mitspieler **keine Friedensdividende** im Staatshaushalt erhält (siehe Kap. 9 und 14.3). **Nur Mitspieler, mit denen man sich im Krieg befindet, darf man angreifen.** Hierdurch ergeben sich besondere Randbedingungen für die **Investitionen** (Kap. 14.4), das **Aufklaren von Seegebieten** (Kap. 14.5), **Bewegung & Kampf** (Kap. 14.6) und das **Einschiffen von Armeen** (Kap. 14.7).

Der **Geheimdienst** (siehe Kap. 12) darf **gegen jeden Mitspieler jederzeit** eingesetzt werden, soweit auf der betreffenden Geheimdienstkarte nichts anderes vermerkt ist. **Der Geheimdienst darf also auch gegen Mitspieler eingesetzt werden, mit denen man sich im Frieden befindet.**

11. KAMPF

11.1 Allgemeine Kampfregeln

In der Phase Bewegung & Kampf (Kap. 14.6) können Länder oder Seegebiete angegriffen und erobert werden. Der zugehörige Ablauf eines Kampfes wird in Kap. 11.2 erläutert. Auch für das Aufklaren von Seegebieten (Kap. 14.5), durch Ereignisse (Kap. 14.8) und durch ausgespielte Geheimdienstkarten (Kap. 12) können Kämpfe erforderlich werden, die dann sinngemäß ablaufen.

Folgende Grundregeln sind zu beachten:

- **Kriegsschiffe** können nur auf **Seegebieten** eingesetzt werden.
- **Armeen** können nur an **Land** kämpfen. Wenn sie auf unbewaffneten Frachtschiffen über Seegebiete transportiert (gezogen) werden, können sie nicht kämpfen. Frachtschiffe haben keine Kampfkraft.
- **Forts** sind an das **Land** gebunden, in dem sie errichtet wurden, und können nur zur **Verteidigung** des betreffenden Landes eingesetzt werden.

Daraus ergibt sich, dass beim **Kampf zu Lande** nur **Forts** und **Armeen** (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) eingesetzt werden können.

Beim **Kampf zur See** können nur **Kriegsschiffe** (Fregatten und Linienschiffe) eingesetzt werden.

Wenn man mit Armeen ein Land bzw. mit Kriegsschiffen ein Seegebiet erobern will, muss man die Einheiten in das betreffende Feld ziehen. Man kann sich aus diesem Feld während des Kampfes nicht mehr zurückziehen und muss bis zum bitteren Ende kämpfen (bis man das Land oder Seegebiet erobert hat oder besiegt wurde).

Im Kampf dürfen der Angreifer und der Verteidiger **max. 3 Einheiten gleichzeitig** einsetzen. Jeder würfelt also maximal 3 Würfel.



Festungsgeschütz

11.2 Ausführung eines Kampfes

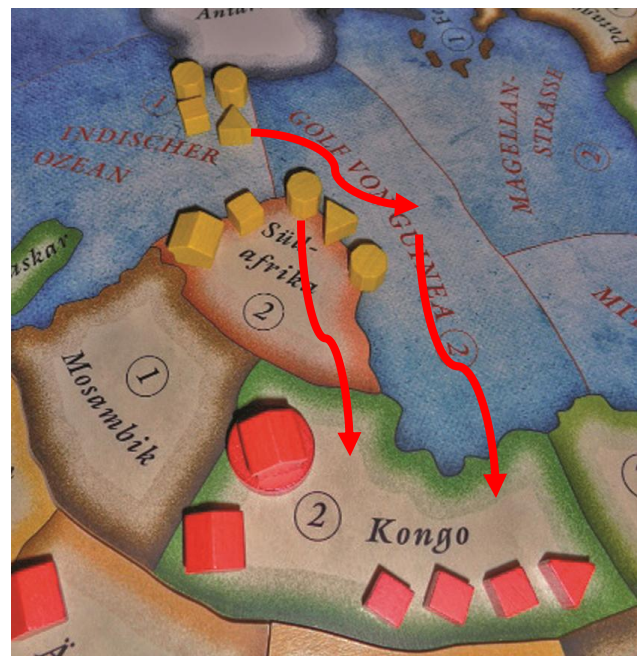
Zu Beginn eines Kampfes zieht der **Angreifer** maximal 3 Einheiten in das Land oder Seegebiet, das er erobern möchte. Alle diese Einheiten muss der Angreifer im Kampf einsetzen.

Nachdem der Angreifer entschieden hat, mit welchen Einheiten er angreift, darf der **Verteidiger** entscheiden, welche Einheiten er einsetzt. Er muss so viele Einheiten wie möglich zur Verteidigung einsetzen (maximal 3).

Beispiel: Der gelbe Spieler möchte den Kongo erobern. Siehe folgende Ausgangssituation:

Der gelbe Spieler zieht von Südafrika 1 Artillerie in den Kongo. Im Indischen Ozean hat er Armeen auf Frachtschiffen. Von dort zieht er 1 Kavallerie und 1 Infanterie zunächst in den Golf von Guinea (1. Zug) und von dort in den Kongo (2. Zug).

Der rote Spieler entscheidet daraufhin, sich mit 1 Kavallerie und 2 Infanterie zu verteidigen.



Nun würfeln beide Spieler für ihre Einheiten. Dabei spielt es keine Rolle, wer zuerst würfelt. Die **Würfel** des Angreifers und des Verteidigers werden jeweils nach dem Ergebnis der **Augenzahlen sortiert**. Der erste Würfel hat also die höchste Zahl, der zweite die mittlere und der dritte die niedrigste Zahl.

Fortsetzung des Beispiels: Der gelbe Spieler hat bei seinem Angriff auf den Kongo 1 Artillerie verloren. Zur Verstärkung darf er 1 Armee nachziehen, sodass er für den weiteren Kampf wieder über die maximal zulässigen 3 Einheiten verfügt. Dabei hat er folgende Möglichkeiten:

1. Er zieht 1 Artillerie vom Indischen Ozean in den Golf von Guinea und von dort in den Kongo. Da sich im Golf von Guinea keine feindlichen Kriegsschiffe befinden, darf er diesen Zug ausführen.
2. Alternativ kann er von Südafrika 1 Armee (Infanterie, Kavallerie oder Artillerie) in den angrenzenden Kongo ziehen.



Da die Kavallerie des gelben Spielers im Osmanischen Reich 2 Züge zur Verfügung hat, könnte sie den Kongo über Ägypten erreichen. Da sich Ägypten jedoch nicht im Besitz des gelben Spielers befindet, ist dieser Zug **nicht zulässig**.

Der **Verteidiger** ist auf die Einheiten angewiesen, die sich in seinem Land bzw. Seegebiet befinden. Er kann also keine Verstärkung aus angrenzenden Ländern oder Seegebieten heranziehen.

11.4 Kampf zu Lande

Für den Kampf zu Lande gelten folgende Besonderheiten:

- Der Verteidiger eines Landes ist im Vorteil: Bei **gleicher Augenzahl** gewinnt der Verteidiger.
- Wenn Kavallerie ein Fort angreift, müssen die Reiter absitzen. Im direkten Vergleich mit einem **Fort** erhält **Kavallerie** einen **Malus** von **-1** auf die gewürfelte Augenzahl.
- Artillerie führt beim Angriff auf ein Fort ein gezieltes Bombardement durch. Im direkten Vergleich mit einem **Fort** erhält **Artillerie** einen **Bonus** von **+1** auf die gewürfelte Augenzahl.

Fortsetzung des Beispiels: Der gelbe Spieler zieht zur Verstärkung 1 Artillerie von Südafrika in den angrenzenden Kongo, sodass er für den weiteren Kampf wieder über 3 Einheiten verfügt (1 Artillerie, 1 Kavallerie und

1 Infanterie). Der rote Spieler muss seine 3 im Kongo verbliebenen Einheiten einsetzen (1 Fort, 1 Kavallerie und 1 Infanterie). Die 2 Spieler würfeln wie folgt:



Die untere Reihe zeigt die Würfel des Verteidigers. Das Fort und die Kavallerie haben beide eine 6 gewürfelt. Daher greift die Regelung Rot vor Grün vor Gelb vor Weiß. Das Fort wird an die 1. Stelle vor die Kavallerie sortiert.

Die Würfel werden der Sortierung entsprechend gegenübergestellt und die Augenzahlen verglichen:

1. Die **Kavallerie** des Angreifers steht dem **Fort** des Verteidigers gegenüber. Somit erhält die **Kavallerie** einen **Malus von -1** auf die Augenzahl des gelben Würfels und hat effektiv eine 6. Beim **Kampf zu Lande** ist der Verteidiger im Vorteil und gewinnt bei gleicher Zahl, sodass das Fort (6) die angreifende Kavallerie ($7-1 = 6$) besiegt.
2. Die Infanterie des Angreifers verliert.
3. Die Infanterie des Verteidigers unterliegt.

Der Angreifer zieht Verstärkung nach: 1 Kavallerie aus Südafrika und 1 Artillerie aus dem Indischen Ozean, sodass er den Kampf mit 3 Einheiten fortsetzen kann.

Dem Verteidiger stehen noch 2 Einheiten zur Verfügung (1 Fort und 1 Kavallerie).

Beide würfeln wie folgt:



Wieder werden die gegenüberstehenden Würfel miteinander verglichen. Da der Verteidiger nur 2 Einheiten, der Angreifer jedoch 3 Einheiten eingesetzt hat, wird der an 3. Stelle stehende Würfel des Angreifers nicht gewertet.

1. Die **Artillerie** des Angreifers steht dem **Fort** des Verteidigers gegenüber. Somit erhält die **Artillerie** einen **Bonus von +1** und hat effektiv eine Augenzahl von 8. Das Fort des Verteidigers geht verloren.
2. Die Kavallerie des Verteidigers wird besiegt.

Somit verliert der rote Spieler seine Kolonie. Seine **Handelsposten** werden gegen gelbe Handelsposten des gelben Spielers **ausgetauscht**.

11.5 Eroberung freier Länder

In freien Ländern (siehe Kap. 5.3) befindet sich zur Verteidigung so viel **Infanterie**, wie der Wert des Landes beträgt (1, 2 oder 3). Um das Land zu erobern, muss man diese Infanterie angreifen und besiegen. Schafft ein Spieler es nicht, das freie Land zu erobern,

so verfügt das Land nach dem Kampf sofort wieder über die ursprüngliche Anzahl an Infanterie.

Beispiel: Der gelbe Spieler möchte Ostindien erobern. Da Ostindien noch unbesetzt ist, gilt es als **freies Land**. Den Angriff will der gelbe Spieler mit seinen Armeen von Westindien aus durchführen. Das folgende Bild zeigt die Ausgangssituation.



Ostindien hat einen Wert von 3 und wird dementsprechend von 3 einheimischen Infanterieeinheiten (3 weiße Würfel) verteidigt. Der gelbe Spieler zieht 1 Artillerie (grüner Würfel) und 2 Infanterie (2 weiße Würfel) nach Ostindien.



Die obere Würfelreihe zeigt die Würfel des angreifenden Spielers. Er würfelt für die Artillerie eine 3, für die Infanterie eine 4 und eine 3. Die Würfel werden nach der Größe der Augenzahlen von groß nach klein sortiert. Bei gleicher Zahl gilt die Sortierung Rot vor Grün vor Gelb vor Weiß. Daher muss die grüne 3 der Artillerie vor die weiße 3 der Infanterie gesetzt werden. Für den **Angreifer** ergibt sich demnach folgende **Sortierung**:

1. Infanterie 4 (weiß),
2. Artillerie 3 (grün),

3. Infanterie 3 (weiß).

Für die Würfel des **Verteidigers** ergibt sich folgende **Sortierung**:

1. Infanterie 5 (weiß),
2. Infanterie 3 (weiß),
3. Infanterie 2 (weiß).

Nun werden die Augenzahlen der gegenüberstehenden Würfel verglichen. Nach der Sortierung ergibt sich folgendes Ergebnis:

1. Die 5 des Verteidigers besiegt die 4 des Angreifers.
2. Die an 2. Stelle stehenden Würfel des Angreifers und Verteidigers zeigen die gleiche Augenzahl (3). Da beim Kampf zu Lande der Verteidiger im Vorteil ist, gewinnt der Verteidiger bei gleicher Augenzahl. Daher besiegt die Infanterie des Verteidigers (3) die Artillerie des Angreifers (3).
3. Die Infanterie des Angreifers (3) besiegt die Infanterie des Verteidigers (2).

Nun verbleiben dem Verteidiger noch 2 Infanterie. Der Angreifer verfügt nur noch über 1 Infanterie und entscheidet sich, keine Verstärkung aus Westindien nach zu ziehen. Da er sich nicht zurückziehen darf, muss er den Kampf mit seiner letzten Infanterie weiterführen. Er würfelt eine 5, die Verteidiger des freien Landes eine 6 und eine 1. Der an 1. Stelle stehende Würfel des Angreifers (5) wird mit dem an 1. Stelle stehenden Würfel des Verteidigers (6) verglichen. Der Angreifer verliert seine letzte Infanterie.



Damit ist der Kampf beendet. Ostindien bleibt ein freies Land und verfügt nun wieder über 3 einheimische Infanterieeinheiten, die das Land bei einem erneuten Angriff verteidigen werden.

11.6 Kampf zur See

Der Kampf zur See hat folgende Besonderheiten:

- Haben **2 gegnerische Kriegsschiffe** im direkten Vergleich die **gleiche Augenzahl**, wird **geentert**. Für die zwei betreffenden Schiffe wird dann mit unveränderten Würfeln erneut gewürfelt (grün für Linienschiffe, weiß für Fregatten). Wer beim Entern höher würfelt, hat das gegnerische Schiff **gekapert** (erobert). Bei gleicher Augenzahl würfeln beide Spieler nochmals so oft, bis schließlich ein Schiff erobert wurde. **Gekaperte Schiffe** erhalten die Farbe des Siegers und können in dem betreffenden Seegebiet sofort eingesetzt werden und an weiteren Kämpfen teilnehmen. Sie können in dieser Runde jedoch nicht mehr gezogen werden und das Seegebiet in dieser Runde daher nicht verlassen. Um dies eindeutig zu kennzeichnen, sind gekaperte Kriegsschiffe auf die Seite zu legen (bis zum Ende der Phase Bewegung & Kampf, siehe Kap. 14.6).
- **Frachtschiffe** haben keine Kampfkraft. Sie können nicht kämpfen, nicht entern und auch nicht geentert werden. Ohne den Schutz durch eigene oder befreundete Kriegsschiffe werden sie von feindlichen Kriegsschiffen sofort versenkt.

Beispiel: Der gelbe Spieler hat Armeen auf Frachtschiffen im Golf von Bengalen und möchte Westindien angreifen. Um den Seeweg freizumachen, muss er zunächst das Arabische Meer mit Kriegsschiffen erobern.



Der gelbe Spieler entscheidet sich, sein Linienschiff aus der Tasmansee und seine 2 Fregatten aus dem Golf von Bengalen in das Arabische Meer zu ziehen. Mehr als 3 Kriegsschiffe gleichzeitig darf er im Kampf nicht einsetzen.

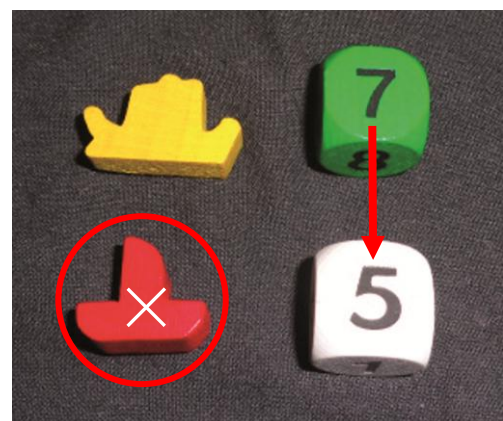


Der rote Spieler verteidigt sein Seegebiet mit seinem Linienschiff und seinen 2 Fregatten.



Der gelbe Spieler würfelt die obere, der rote Spieler die untere Reihe der Würfel. Nach der Sortierung ergibt sich folgendes Ergebnis:

1. Die Fregatte des gelben Spielers (weiß 6) wird vom Linienschiff des roten Spielers (grün 8) versenkt.
2. Das Linienschiff des gelben Spielers und die Fregatte des roten Spielers haben die **gleiche Augenzahl (4)**. Die Schiffe und Würfel sind auf dem Bild umkreist. Beim Kampf zur See wird bei gleicher Augenzahl **geentert**. Die Spieler würfeln mit unveränderten Würfeln erneut, um zu entscheiden, wer den Enterkampf gewinnt und das Schiff des Gegners kapert (erobert).



Der gelbe Spieler würfelt eine 7 (grün) und der rote Spieler eine 5 (weiß). Die Fregatte des roten Spielers wird **gekapert** und gegen eine Fregatte des gelben Spielers ausgetauscht. Das gekaperte Schiff wird auf die Seite gelegt, um zu kennzeichnen, dass es in dieser Runde nicht mehr gezogen werden darf.

3. Die an 3. Stelle stehende Fregatte des Angreifers wird versenkt.

Nun verfügen beide Spieler über ein Linienschiff und eine Fregatte. Der gelbe Spieler kann aus dem Golf von Guinea keine Verstärkung nachziehen, da feindliche Kriegsschiffe den Indischen Ozean beherrschen. Er entscheidet, seine Fregatte aus der Tasmansee als Verstärkung nach zu ziehen. Siehe hierzu das folgende Bild:



Das Gefecht wird fortgesetzt. Der gelbe Spieler würfelt die obere und der rote Spieler die untere Würfelreihe.



Der gelbe Spieler versenkt beide Kriegsschiffe des roten Spielers und erobert das Seegebiet. Außerdem versenkt

er noch die Frachtschiffe des roten Spielers, da sie nicht mehr durch Kriegsschiffe geschützt werden. Die Frachtschiffe hatten jeweils eine Kavallerie an Bord.

Nun kann der gelbe Spieler seine Armeen vom Golf von Bengalen über das Arabische Meer nach Westindien ziehen, um den roten Spieler dort anzugreifen.



Die gekaperte Fregatte liegt auf der Seite. Die andere Fregatte und das Linienschiff wurden von der Tasmansee herangezogen und haben daher bereits 2 Züge ausgeführt. Alle 3 Kriegsschiffe können daher in dieser Spielrunde das Arabische Meer nicht mehr verlassen.

12. 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 in der Phase Geheimdienst & Diplomatie kostenlos eine Geheimdienstkarte (siehe Kap. 14.2). Darüber hinaus kann jeder Spieler in zusätzliche Geheimdienstkarten investieren (siehe Kap. 14.4).

Der Brite verwaltet die Geheimdienstkarten. Er nimmt ausgespielte Geheimdienstkarten entgegen und verteilt in der Phase **Geheimdienstkarten und Diplomatie** (siehe Kap. 14.2) an jeden Spieler eine kostenlose Geheimdienstkarte. In der Phase der **Investitionen** (siehe Kap. 14.4) gibt der Brite Geheimdienstkarten an Spieler aus, die sich Karten kaufen. Dabei ist zu beachten, dass ein Spieler **bei den Investitionen maximal 3 Geheimdienstkarten erwerben darf** und dabei für jede Karte 5 Dublonen investieren



Enterkampf

muss. **Die Anzahl der Geheimdienstkarten, die man besitzen darf, ist jedoch nicht beschränkt.**

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. Der

Waffenstillstand gilt bis zur nächsten Phase Geheimdienst & Diplomatie.

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

2. Verrat x 2

Spielen Sie diese Karte, wenn die Kolonie eines anderen Spielers angegriffen wird. Ihre Spione öffnen den angreifenden Armeen die Tore eines Forts, das sich in der Kolonie befindet. Das Fort wird ohne Gegenwehr zerstört und vom Spielplan genommen.

Sie müssen die Karte ausspielen, **bevor** die ersten Kampfhandlungen beginnen (bevor die Würfel das erste Mal gewürfelt werden).

Hinweis: Es spielt keine Rolle, wessen Armeen die Kolonie des Spielers angreifen. Es darf sich durchaus auch um Aufständische handeln.

3. Piraten x2

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

4. 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.

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. 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. Bei der **ersten Verteidigung** steigt die Kampfkraft der Verteidiger bei jedem Würfel um 2 Punkte. Spielen Sie die Karte unmittelbar, bevor beide Seiten 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 bei jedem Würfel um 2 Punkte. Spielen Sie die Karte unmittelbar, bevor beide Seiten 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 dürfen immer investiert werden. Handelsposten müssen nicht vorhanden sein. Plünderung und Hungersnot (schwarze Scheibe) verhindern diese Investitionen nicht.*

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.

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

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 & 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 (siehe Kap. 14.8) wieder vom Plan genommen.

15. Rebellion x4

Ihr Geheimdienst zettelt eine Rebellion 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 als 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 Kartentapel 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.

Hinweis: Diese Karte kann auch eine soeben ausgespielte Spionageabwehr abwehren. Beide Karten kommen auf den Ablagestapel.

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 (bevor die Würfel das erste Mal gewürfelt werden).

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 (siehe Kap. 11.6) und darf erst in der kommenden Spielrunde bewegt werden. Um dies eindeutig zu kennzeichnen, ist das Schiff bis zum Ende der Phase Bewegung & Kampf (siehe Kap. 14.6) auf die Seite zu legen.

13. SPIELAUFBAU

13.1 Spielziel festlegen

Zu Beginn legen die Spieler gemeinsam fest, wie viele Handelsposten für den Spielsieg errichtet werden müssen (siehe Kap. 4). Danach richtet sich, wie lange das Spiel dauern wird und wie stark um den Spielsieg gerungen werden muss. 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

13.2 Heimatländer der Spieler

Der Brite ist der Spielleiter. Er verwaltet die Geheimdienstkarten und leitet die Diplomatiephase (siehe Kap. 14.2). Daher ist Großbritannien immer im Spiel und es wird zuerst ausgewürfelt, welcher Spieler Großbritannien als Heimatland erhält.

Dann wird von den verbleibenden Spielern mit einem weißen Würfel reihum gewürfelt und sie erhalten zu der gewürfelten Augenzahl folgendes Heimatland:

- ② Südafrika
- ③ Japan
- ④ Victoria
- ⑤ USA
- ⑥ Brasilien

Ist ein Heimatland bereits vergeben, würfelt man nochmals.

Jeder Spieler stellt in der Farbe seines Heimatlandes Folgendes bereit:

- **In das Heimatland** setzt man seinen großen Spielstein und je 1 Infanterie, 1 Kavallerie und 1 Artillerie.
- Man erhält 1 Fregatte und 1 Linienschiff, die man in **Seegebiete** stellen darf, **die an das Heimatland angrenzen**.
- Die Anzahl an Handelsposten, die für den Spielsieg festgelegt wurde (siehe Kap. 13.1), legt jeder Spieler für alle sichtbar an den Rand des Spielplans. So können alle Mitspieler im Spielverlauf erkennen, wie weit man vom Spielsieg entfernt ist. Überschüssige Handelsposten werden im Beutel beiseitegelegt.



Fregatte im Angriff

13.3 Kolonien zu Spielbeginn

Wenn die Verteilung der Heimatländer gemäß Kap. 13.2 abgeschlossen ist, werden die Kolonien ermittelt, die man zu Spielbeginn besitzt.

In der Summe erhält man Kolonien im Wert von 5. Die Kolonien werden reihum im Uhrzeigersinn  verteilt. Der Brite beginnt und ermittelt seine erste Kolonie mit der Länderscheibe. Die Kolonie wird **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 entsprechend den Regeln für Investitionen (siehe Kap. 14.4 und Übersicht auf der Rückseite der Spielanleitung). Man beachte, dass sich zu Spielbeginn alle Spieler im Frieden befinden und Kriegserklärungen erst möglich sind, wenn die Phase Geheimdienst & Diplomatie der 1. Spielrunde beginnt. Eine Fregatte

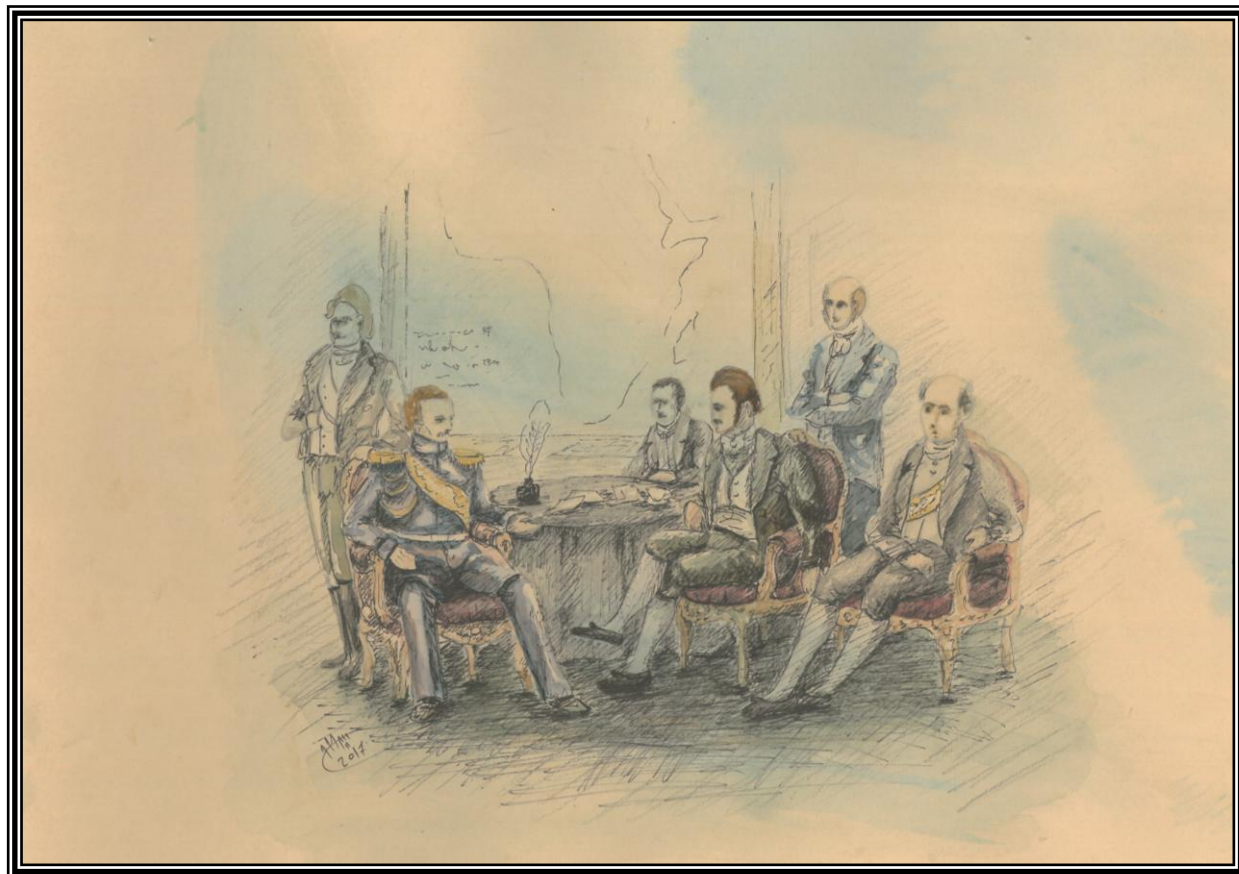
kann daher nur in ein eigenes oder ein freies, angrenzendes Seegebiet gesetzt werden.

***Beispiel:** China hat einen Wert von 3 und würde demnach mit 3 Handelsposten, 3 Forts und 3 Infanterie besetzt. Außerdem könnten dort noch Armeen im Wert von 3 Dublonen in der Kolonie aufgestellt oder 1 Fregatte ins Chinesische Meer gesetzt werden.*

Wenn die Kolonie wie beschrieben ausgestattet wurde, wird im Uhrzeigersinn  die Länderscheibe an den nächsten Spieler weitergereicht, der ebenfalls eine Kolonie ermittelt und wie beschrieben sofort ausgestattet. Dies wiederholt sich, bis jeder Spieler Kolonien im Gesamtwert von genau 5 besitzt.

Die Ermittlung einer Kolonie ist **unzulässig**, wenn das angezeigte Land

- Heimatland eines Spielers ist,
- an ein Heimatland eines Spielers angrenzt,



Diplomatie

- bereits kolonialisiert ist oder
- einen Wert hat, durch den die Kolonien des Spielers den Gesamtwert von 5 überschreiten würden.

In diesem Fall muss die Länderscheibe erneut gedreht werden, um ein anderes Land zu ermitteln.

Beispiel: Man hat bereits Ceylon (Wert 2) und Russland (Wert 2) als Kolonien, also einen Gesamtwert von 4. Nun darf man nur noch eine Kolonie mit einem Wert von 1 erhalten. Alle höherwertigen Länder sind nicht zulässig, sodass die Drehscheibe dann noch mal gedreht werden muss.

Wenn alle Spieler ihre Kolonien im Gesamtwert von 5 erhalten und ausgestattet haben, kann die 1. Spielrunde beginnen.

14. ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine **Spielrunde** besteht aus folgenden **8 Phasen**. Jede der Phasen beginnt erst, wenn die vorhergehende Phase für sämtliche Spieler abgeschlossen ist. Die 8 Phasen sind auch auf der **Rückseite der Spielanleitung** (Kap. 18) aufgelistet.

14.1 Beginner & Drehsinn

Es wird ausgewürfelt, welcher Spieler die Runde beginnt. Wer am höchsten würfelt, beginnt die neue Spielrunde.

Der Drehsinn wechselt mit jeder Spielrunde und ist auf dem Dokument "Staatshaushalt" in der Kopfzeile vorgegeben: ungerade Runden  im Uhrzeigersinn, gerade Runden  gegen den Uhrzeigersinn.

Durch den Wechsel, wer eine Spielrunde beginnt und in welche Richtung reihum gezogen wird, bleibt das Spiel unberechenbar.

14.2 Geheimdienst & Diplomatie

Der **Brite** nimmt zunächst sämtliche **ausgespielten Geheimdienstkarten** zur Hand und mischt sie in den Kartenstapel der Geheimdienstkarten unter. Danach verteilt der Brite verdeckt **an jeden Spieler** und zum Schluss an sich selbst **eine kostenlose Geheimdienstkarte**. Schließlich legt er den verbleibenden Kartenstapel für die kommende Spielrunde bereit.

Nun lädt der Brite alle Spieler zum Tee, um **diploma-tische Verhandlungen** zu führen. Die Kolonialmächte treffen sich hierzu auf neutralem Boden in Antarktika.

Jeder Spieler setzt den Spielstein seines Heimatlandes auf Antarktika und die Verhandlungen beginnen.

Unter den Spielern werden nun **freie Verhandlungen** über **Krieg** und **Frieden** geführt. Eine Kriegserklärung ist einseitig durch einen Spieler möglich und kann bis zum Ende der diplomatischen Verhandlungen auch wieder zurückgezogen werden. Für Frieden ist Einigkeit zwischen den betreffenden Spielern erforderlich. Auch ein Frieden kann bis zum Ende der diplomatischen Verhandlungen noch aufgekündigt werden.



Kurze Geheimverhandlungen sind zulässig und Spieler dürfen gemeinsam den Raum verlassen, um sich im Geheimen zu beraten.

Krieg und Frieden (siehe Kap. 10) haben Auswirkungen auf die Staatseinnahmen (Kap. 14.3), die Investitionen in Seegebiete (Kap. 14.4), das Aufklaren von Seegebieten (Kap. 14.5), Bewegung & Kampf (Kap. 14.6) und das Einschiffen von Armeen (Kap. 14.7).

Während der Diplomatiephase können die Spieler nicht nur über Krieg und Frieden verhandeln, sondern auch entscheiden, die **Anzahl der Handelsposten zu ändern**, die für den Spielsieg erforderlich sind. Scheint das Spiel zu rasch zu enden, kann es spannend sein, die Anzahl der Handelsposten zu erhöhen. Merken die Spieler hingegen, dass ihnen die Zeit fehlt, das Spiel zu Ende zu spielen, können sie die Anzahl der Handelsposten verringern. Eine Änderung der Anzahl der Handelsposten muss jedoch einstimmig von allen Spielern beschlossen werden!

Wenn die Verhandlungen zwischen den Spielern abgeschlossen sind, erklärt der Brite die Verhandlungen für beendet. Alle Spieler stellen ihren Spielstein zurück in ihr Heimatland und die **Phase der Staatsein-**

nahmen und Schulden beginnt. Auf diplomatischem Weg lässt sich nun an Krieg oder Frieden nichts mehr ändern.

Außerhalb der Diplomatiephase sind **Kriegserklärungen** und **Waffenstillstand** nur durch den Einsatz des **Geheimdienstes** möglich.

14.3 Staatseinnahmen & Schulden

Jeder Spieler ermittelt mit Hilfe des Dokumentes für den **Staatshaushalt** seine Staatseinnahmen, Schulden und freien Finanzmittel (siehe Kap. 9).

14.4 Investitionen

Startend mit dem Beginn der Runde und unter Beachtung des Drehsinns (siehe Kap. 14.1) wird nacheinander investiert. Erst wenn ein Spieler sämtliche Investitionen abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Einschränkungen und Möglichkeiten für Investitionen ergeben sich aus dem Dokument für den **Staatshaushalt** und aus der **Übersicht auf der Rückseite** der Spielanleitung (Kap. 18). Die Kosten sind im Staatshaushalt unter dem Posten **Investitionen** zu verbuchen und dürfen die **freien Finanzmittel** nicht überschreiten. Freie Finanzmittel, die nicht für Investitionen ausgegeben wurden, sind im **Haushaltsüberschuss** zu verbuchen.

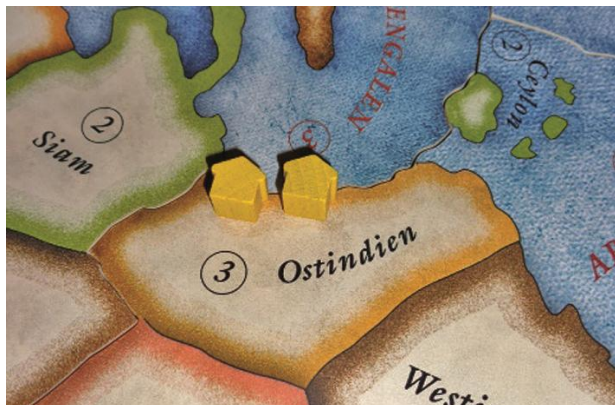
Wenn ein Spieler alle zur Verfügung stehenden Spielsteine einer Sorte auf dem Spielbrett hat (z.B. alle Spielsteine der Infanterie), muss er in andere Spielsteine investieren (z.B. in Kavallerie).

Folgende **Besonderheiten** sind zu beachten:

- In seinem **Heimatland** darf man beliebig in militärische Einheiten investieren, soweit die freien Finanzmittel hierfür ausreichen. Forts kann man im Heimatland jedoch nicht errichten, da das Heimatland ohnehin nicht angegriffen werden kann. Handelsposten kann man im Heimatland ebenfalls nicht errichten.
- Investitionen in Handelsposten, den Geheimdienst, den Suezkanal oder den Panamakanal gelten als Investitionen des Heimatlandes und werden nicht von der betreffenden Kolonie selbst getätigt.
- In einer Kolonie kann man in militärische Einheiten erst investieren, wenn man dort mindestens 1 Handelsposten errichtet hat.
- Bei **neu errichteten Handelsposten** darf man erst ab der folgenden Spielrunde in militärische Einheiten investieren. Um neu errichtete Handels-

posten eindeutig zu kennzeichnen, sind diese auf die Seite zu legen. Nach der Investitionsphase sind die Handelsposten richtig hin zu stellen.

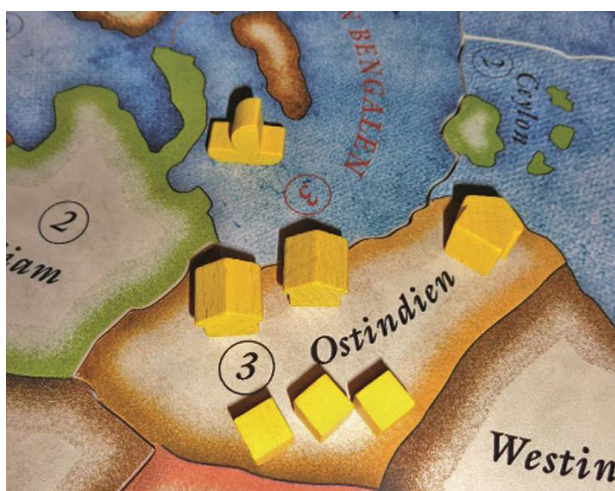
Beispiel: Der gelbe Spieler hat 2 Handelsposten in Ostindien neu errichtet und legt sie auf die Seite.



- Man darf in einer Kolonie **maximal 3 Dublonen pro vorhandenem Handelsposten** in militärische Einheiten investieren.

Beispiel: Bei dem vorhergehenden Beispiel hatte der gelbe Spieler 2 Handelsposten in Ostindien errichtet, die er nach der Investitionsphase richtig hinstellt.

In der **folgenden** Spielrunde kann er bei den 2 Handelsposten jeweils 3 Dublonen investieren (also insgesamt 6 Dublonen) und entscheidet sich für eine Fregatte im angrenzenden Golf von Bengalen und 3 Infanterie in Ostindien. Darüber hinaus investiert er in den dritten zulässigen Handelsposten (Ostindien hat einen Wert von 3), den er regelkonform auf die Seite legt.



- Pro Handelsposten** darf nur **ein Fort** errichtet werden.
- Armeen** müssen bei den Investitionen immer in einem Land aufgestellt werden. Sie dürfen bei den

Investitionen nicht in Seegebiete gestellt werden. **Somit kann man auch nicht in Frachtschiffe investieren.** Frachtschiffe entstehen dadurch, dass man Armeen einschiffet (siehe Kap. 7 und 14.7).

- Der Bau des **Suezkanals** in Ägypten und des **Panamakanals** in der Moskitoküste bringen jeweils zwei neu errichtete Handelsposten in die betreffende Kolonie ohne zusätzliche Kosten.
- Es dürfen **maximal 3 Geheimdienstkarten** pro Investitionsphase erworben werden.

Kriegsschiffe dürfen in Kolonien und im Heimatland **unter folgenden Randbedingungen** gebaut werden:

- Ein Kriegsschiff muss in ein **Seegebiet** gesetzt werden, das an das Heimatland oder an die betreffende Kolonie **angrenzt**, wo die Investition getätigt wurde.
- Kriegsschiffe dürfen auch in Seegebiete gesetzt werden, in denen sich Kriegsschiffe feindlicher Spieler oder Piraten befinden. Dann muss in der folgenden Phase **Seegebiete aufklaren** (siehe Kap. 14.5) um das Seegebiet gekämpft werden.
- Kriegsschiffe **dürfen nicht** in Seegebiete gesetzt werden, in denen befreundete Kriegsschiffe kreuzen von Spielern, mit denen man sich im Frieden befindet.
- Frachtschiffe** können keine Seegebiete kontrollieren und spielen daher keine Rolle bei der Entscheidung, wo man ein Kriegsschiff hinsetzen darf.

14.5 Seegebiete aufklaren

Nach den Phasen Geheimdienst & Diplomatie (Kap. 14.2) und Investitionen (Kap. 14.4) ist es möglich, dass nun feindliche Schiffe im gleichen Seegebiet stehen. **Feindliche Schiffe** sind Fregatten, Linienschiffe und Frachtschiffe von Spielern, die sich miteinander im Krieg befinden. **Piraten** gelten auch als feindliche Schiffe.

Diese Seegebiete sind nun aufzuklaren, sodass sich nur noch eine Kriegspartei oder nur noch Piraten in einem Seegebiet befinden. Hierzu müssen die Kriegsschiffe gegeneinander kämpfen, bis nur noch eine Partei übrig bleibt.

Es ist auch möglich, dass sich Schiffe von mehr als 2 Kontrahenten in einem Seegebiet befinden. Die **Reihenfolge** beim Aufklaren eines Seegebietes ergibt sich dann nach dem Beginner & Drehsinn der Spielrunde (siehe Kap. 14.1), wobei **Piraten** immer **als letztes** in die Kämpfe eingreifen! Zunächst kämpft also der Spieler, der als erster an der Reihe ist, gegen den Spieler, der danach an der Reihe ist. Wer diesen Kampf über-



Seeschlacht

steht, tritt gegen den dritten Spieler an usw., bis nur noch ein Spieler Kriegsschiffe in dem Seegebiet hat. Der letzte verbleibende Spieler schließlich muss gegen die Piraten antreten.

Nachdem auf diese Weise entschieden wurde, wer die Seehoheit in dem umkämpften Seegebiet erhält, werden die Frachtschiffe der unterlegenen Spieler versenkt, da sie keinen Geleitschutz mehr haben.

Beim Aufklaren der Seegebiete dürfen Kriegsschiffe aus benachbarten Seegebieten **nicht** zur Unterstützung herangezogen werden.

Wenn sich ausschließlich Frachtschiffe in einem Seegebiet befinden, wird das Seegebiet nicht aufgeklärt, da Frachtschiffe nicht kämpfen können. Es können sich also durchaus Frachtschiffe verfeindeter Spieler gemeinsam in einem Seegebiet befinden.

14.6 Bewegung & Kampf

Beginner & Drehsinn wurden in der 1. Phase der Spielrunde (siehe Kap. 14.1) ermittelt und sind zu beachten. Erst wenn ein Spieler **sämtliche** Bewegungen und zugehörigen Kämpfe abgeschlossen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Details zu den unterschiedlichen Truppengattungen sind auf der Rückseite der Spielanleitung (Kap. 18) aufgeführt. Weitere Details zum Kampf werden in Kap. 11 erläutert.

Armeen, Schiffe und Forts, die man im Kampf verliert, sind in die zugehörigen Vorratsbeutel zurück zu legen. Verliert man Handelsposten, legt man diese zurück an den Spielrand zu den Handelsposten, die man für den Spielsieg errichten muss.

Man darf nur Mitspieler angreifen, mit denen man sich **im Krieg befindet** (siehe Kap. 10).

Folgende **Besonderheiten** sind zu beachten:

- Infanterie und Artillerie haben 1 Zug, Kavallerie und alle Schiffe haben 2 Züge zur Verfügung.
- Das **Anlanden von Armeen**, die sich auf See befinden, kostet sowohl die Frachtschiffe als auch die Armeen jeweils 1 Zug.
- Das **Einschiffen** von Armeen erfolgt erst in der folgenden Phase (siehe Kap. 14.7).
- "**Befreundete Schiffe**" gehören Spielern, mit denen man sich im **Frieden** befindet.
- "**Feindliche Schiffe**" sind **Piraten** oder gehören Spielern, mit denen man **Krieg** führt.

Die folgenden Besonderheiten bezüglich der Bewegung und des Kampfes auf See werden an einem **Beispiel** erläutert. Drei Spieler (Rot, Gelb und Blau) sind daran beteiligt. Es herrscht folgende Ausgangssituation (siehe Bild unten):

1. Rot / Blau: **Krieg**
2. Rot / Gelb: **Frieden**
3. Gelb / Blau: **Frieden**
4. **Rot** hat eine Fregatte und 3 Frachtschiffe im Beringmeer. **Rot ist am Zug.**
5. **Blau** hat Kriegsschiffe im Mittelpazifik sowie Frachtschiffe im Golf von Alaska und in der Südsee.
6. **Gelb** hat Kriegsschiffe im Golf von Alaska und im Golf von Kalifornien.

- Seegebiete, die von **Piraten** oder **feindlichen** Kriegsschiffen kontrolliert werden, darf man erst durchsegeln, wenn man diese Kriegsschiffe alle versenkt hat.
- Frachtschiffe kontrollieren keine Seegebiete und können daher auch nicht verhindern, dass andere in das gleiche Seegebiet ziehen.

- **Kriegsschiffe** dürfen **durch** ein Seegebiet gezogen werden, in dem sich **befreundete** Kriegsschiffe befinden. In dem betreffenden Seegebiet darf man dabei **keine feindlichen Frachtschiffe versenken**, da man das Seegebiet nicht kontrolliert.
- Seegebiete können immer nur von **einem** Spieler mit Kriegsschiffen beherrscht werden. Daher dürfen **Kriegsschiffe** ihren Zug **nicht** in Seegebieten beenden, in denen sich **befreundete** Kriegsschiffe befinden.
- **Feindliche Frachtschiffe** darf man nur in Seegebieten **versenken**, die man mit seinen Kriegsschiffen kontrolliert.



Bewegung auf See - Ausgangssituation

Beispiel: Gelb kontrolliert den Golf von Alaska. Die rote Fregatte darf **durch** den Golf von Alaska in die Südsee segeln, da Rot mit Gelb im Frieden ist.

Die rote Fregatte darf jedoch die blauen Frachtschiffe im Golf von Alaska nicht versenken, da Gelb das Seegebiet mit Kriegsschiffen kontrolliert.

Die blauen Frachtschiffe in der Südsee hingegen werden von der roten Fregatte versenkt, da sie nicht durch Kriegsschiffe geschützt werden und die rote Fregatte die Kontrolle über das Seegebiet übernimmt.



Die rote Fregatte darf ihren Zug nicht im Golf von Alaska beenden, da dieses Seegebiet vom gelben Spieler mit Kriegsschiffen kontrolliert wird. Die rote Fregatte darf also ihren 1. Zug in den Golf von Alaska ausführen, muss aber mit dem 2. Zug das Seegebiet wieder verlassen.

- **Frachtschiffe** dürfen durch Seegebiete gezogen werden, in denen sich **befreundete** Kriegsschiffe, nicht jedoch **feindliche** Kriegsschiffe befinden. Sie dürfen ihren Zug in Seegebieten beenden, in denen sich **befreundete** Kriegsschiffe befinden.

Beispiel: Der gelbe Spieler kontrolliert mit Kriegsschiffen den Golf von Alaska. Dennoch darf der blaue Spieler Frachtschiffe in diesem Seegebiet haben, da er mit dem gelben Spieler Frieden hat.

Der rote Spieler darf seine Frachtschiffe aus dem Beringmeer in den Golf von Alaska ziehen und auch dort stehen lassen, weil er mit dem gelben Spieler Frieden hat. Da die Frachtschiffe noch einen 2. Zug zur Verfügung haben, könnten die an Bord befindlichen Armeen z.B. noch in Kalifornien anlanden, um dieses freie Land zu erobern.

Die roten Frachtschiffe dürfen nicht in den Mittelpazifik gezogen werden, solange der feindliche blaue Spieler dieses Seegebiet mit Kriegsschiffen kontrolliert.



- **Kavallerie** und **Kriegsschiffe** haben **zwei Züge** zur Verfügung. Erobert man ein Land bzw. Seegebiet mit dem ersten Zug, so kann die Einheit also noch einen zweiten Zug ausführen. Daher ist folgende **Besonderheit** zu beachten:

Greift man mit **2 oder 3 Kavallerie** ein Land oder mit **2 oder 3 gleichen Kriegsschiffen** ein Seegebiet an, so können diese gleichen Einheiten eine unterschiedliche Anzahl an Zügen (1 oder 2) ausgeführt haben. Z.B. kann eine Fregatte für den Angriff auf ein Seegebiet einen Zug und die zweite Fregatte bereits zwei Züge ausgeführt haben. Wenn eine dieser Einheiten bei dem Angriff verloren geht, muss diese eindeutig ermittelt werden, damit nach dem Kampf feststeht, ob die verbliebenen Einheiten noch einen weiteren Zug ausführen dürfen oder nicht.

Für den beschriebenen Fall muss daher für jede der gleichen Einheiten gesondert gewürfelt werden, damit der jeweilige Würfel der jeweiligen Einheit eindeutig zugeordnet werden kann. Die Sortierung der Würfel ergibt sich nach den gültigen Regeln. Wenn jedoch zwei gleiche Einheiten die gleiche Augenzahl haben, wird die Einheit, die noch einen Zug zur Verfügung hat, vor die Einheit sortiert, die bereits zwei Züge ausgeführt hat.

14.7 Armeen einschiffen

In dieser Phase dürfen die Spieler ihre Armeen von Ländern in angrenzende Seegebiete einschiffen, wenn sich in diesen Seegebieten keine **feindlichen Kriegsschiffe** befinden.

Die Spieler schiffen ihre Armeen nacheinander ein. Beginner & Drehsinn (siehe Kap. 14.1) sind zu beachten.

Das Einschiffen gilt nicht als Zug gemäß Kap. 14.6. Jede Armee darf eingeschifft werden, indem sie einfach in ein angrenzendes Seegebiet gezogen wird.

Die Armee befindet sich dann auf einem Frachtschiff. Diese Frachtschiffe dürfen erst in der nächsten Spielrunde in der Phase Bewegung & Kampf weiter gezogen werden.

14.8 Ereignisse

Für die Ermittlung der Landereignisse und Seeereignisse werden zwei Drehscheiben verwendet. Die erste Drehscheibe zeigt im äußeren Kreis die Länder und im inneren Kreis die Seegebiete. Die zweite Drehscheibe zeigt im äußeren Kreis die möglichen Landereignisse und im inneren Kreis die möglichen Seeereignisse.

Bevor 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).

Hinweis: Die Dublonen sind im Haushaltsüberschuss zu verbuchen und können in der kommenden Runde investiert werden.

- **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**

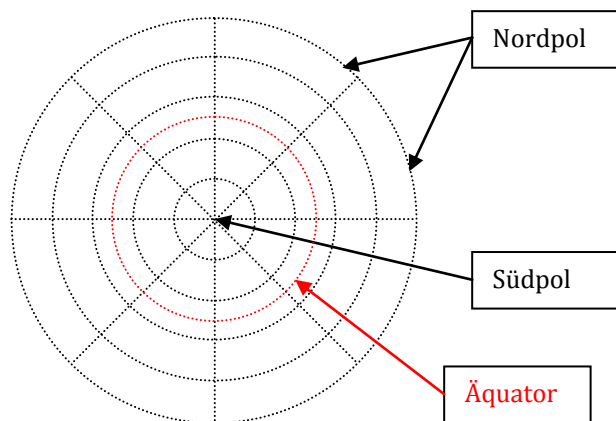
In dem betreffenden Seegebiet tauchen Piraten auf. Die Anzahl der **schwarzen Fregatten** entspricht dem Wert des Seegebietes. Die Piraten greifen sämtliche Schiffe an, die sich in dem Seegebiet befinden. Siehe hierzu sinngemäß Kap. 14.5 "Seegebiete aufklaren".

Als europäische Kolonialmacht ist Großbritannien vertreten. Dies hat den praktischen Grund, dass es sich bei Großbritannien um Inseln handelt, was den Zugriff auf das europäische Festland erschwert. Würde man stattdessen z.B. Spanien oder Frankreich als Kolonialmacht auf dem Festland Europas wählen, würde sich ein erhebliches Ungleichgewicht zu Ungunsten der anderen Heimatländer ergeben.

Um die strategischen Möglichkeiten des Spiels zu erweitern, sind die Nordostpassage und die Nordwestpassage für den Schiffsverkehr befahrbar dargestellt. So ist es möglich, Schiffe sowohl nördlich von Asien als auch nördlich von Nordamerika einzusetzen.

15. GEOGRAPHIE

Der runde Spielplan zeigt eine ungewohnte Projektion der Erdkugel. Der Südpol ist das Zentrum und der Nordpol liegt am Kartenrand. Die Meridiane (die halben Längengrade vom Nordpol zum Südpol) und die Breitenkreise sind auf der Karte nicht eingezeichnet. Würde man sie eintragen, so würden die Meridiane strahlenförmig vom Südpol in gerader Linie zum Nordpol führen, also vom Zentrum in gerader Linie zum Kartenrand, die Breitenkreise wären Kreise um den Südpol mit zunehmendem Durchmesser in Richtung des Nordpols:



Um die Projektion zu veranschaulichen, stelle man sich einen Fußball vor, bei dem man in das Ventilloch greift und dieses so weit auseinander zieht, dass der Ball als ebene Kreisscheibe auf dem Boden liegt und das Ventilloch den Rand der Scheibe darstellt.

Die Kolonialmächte waren damals zum Großteil in Europa konzentriert. Diese räumliche Enge wäre für das Brettspiel sehr hinderlich. Daher sind die Heimatländer der Kolonialmächte, die von den Spielern gespielt werden, gleichmäßig über den Spielplan verteilt.

16. NACHWORT

ImpeRunde ist ein spannendes Spiel mit historischem Hintergrund. Das verklarte Zeitalter der Segelschiffe und Piraten scheint im Rückblick faszinierend. Deshalb gehört ein kritischer Blick auf die damalige Zeit:

Das Zeitalter des Kolonialismus brachte den Kolonialmächten gewaltigen Reichtum. Dies ging jedoch einher mit Krieg und der Unterdrückung der Menschen in den Kolonien. Viele Länder Asiens wurden besetzt und ausgebeutet. Die Indianer Nordamerikas und die Aborigines Australiens verloren ihr Land und ihre Lebensweise. Die Hochkulturen der Inkas, Mayas und Azteken wurden zerstört. Afrika wurde unter den Kolonialmächten aufgeteilt und viele Millionen Menschen verschleppt für die Sklavenarbeit auf Plantagen. Viel Zeit ist seither vergangen, doch die Nachwirkungen sieht man noch heute.

Im Bewusstsein dessen rufe ich an dieser Stelle dazu auf, dem Gegenüber in Brüderlichkeit als Mensch zu begegnen - im Spiel und im wirklichen Leben. Bewegt von diesem Wunsch schließe ich mit historischen Erklärungen der damaligen Zeit:

Virginia Declaration of Rights, 12. Juni 1776

"Alle Menschen sind von Natur aus in gleicher Weise frei und unabhängig und besitzen bestimmte angeborene Rechte, die sie ihrer Nachkommenschaft durch keinen Vertrag rauben oder entziehen können, ... und zwar den Genuss des Lebens und der Freiheit, die Mittel zum Erwerb und Besitz von Eigentum und das Erstreben und Erlangen von Glück und Sicherheit."

Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten von Amerika, 4. Juli 1776

"Wir halten diese Wahrheiten für selbstverständlich, dass alle Menschen gleich erschaffen wurden, dass sie von ihrem Schöpfer mit gewissen unveräußerlichen Rechten begabt wurden, worunter sind Leben, Freiheit und das Streben nach Glück."

Erklärung der Menschen- und Bürgerrechte, französische Nationalversammlung, 26. August 1789

„Die Vertreter des französischen Volkes, konstituiert als Nationalversammlung, haben in der Erwägung dessen, dass die Unkenntnis, das Vergessen oder die Verachtung der Menschenrechte die einzigen Ursachen des öffentlichen Unglücks und der Verderbtheit der Regierungen sind, beschlossen, die natürlichen, unveräußerlichen und heiligen Rechte der Menschen in einer feierlichen Erklärung darzulegen, damit diese Erklärung allen Mitgliedern der Gesellschaft beständig vor Augen ist und sie unablässig an ihre Rechte und Pflichten erinnert; ... Die Menschen werden frei und gleich an Rechten geboren und bleiben es."

17. KURZANLEITUNG

SPIELAUFBAU (KAP. 13)

1. Spielziel festlegen (Kap. 13.1):

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 (Kap. 13.2)

- 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 (Kap.13.3)

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

Jede Kolonie **sofort** wie folgt ausstatten:

- 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 (KAP. 14)

Eine kurze Übersicht findet sich auf der Rückseite der Spielanleitung.

1. Beginner & Drehsinn (Kap.14.1)

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

2. Geheimdienst & Diplomatie (Kap. 10 & 14.2)

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 (Kap. 9 & 14.3)

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

4. Investitionen (Kap. 8 & 9 & 14.4)

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 (Kap. 18).

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 (Kap. 11.6 & 14.5)

Seegebiete aufklaren, wenn nach den Investitionen feindliche Schiffe im gleichen Seegebiet stehen. Beginner & Drehsinn beachten.

6. Bewegung & Kampf (Kap. 11 & 14.6)

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** (siehe Kap. 10).

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 (Kap. 14.7)

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 (Kap. 14.8)

Alte Ereignisse (graue, schwarze und orange Scheiben) vom Spielplan nehmen. Dann **6 Landereignisse** ermitteln. In freien Ländern sind Ereignisse zwar ohne Wirkung, zählen jedoch als Ereignis.

Heimatländer sind von Ereignissen ausgenommen (→ Länderscheibe erneut drehen).

Anschließend **3 Seeereignisse** ermitteln.

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

KAMPF (KAP. 11 & 14.6)

Eine **Übersicht** über die Kampfkraft der unterschiedlichen Truppengattungen findet sich auf der **Rückseite** der Spielanleitung (Kap. 18).

1. Allgemeine Kampfregeln (Kap. 11.1)

- 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 (Kap. 11.2)

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 (Kap. 11.3)

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

4. Kampf zu Lande (Kap. 11.4)

- 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 (Kap. 11.5)

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

6. Kampf zur See (Kap. 11.6)

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 (KAP. 12)

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

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 nacheinander 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. Drehsinn beachten.	11.6 14.5
6. Bewegung & Kampf	Bewegung und Kampf nacheinander im Drehsinn der Spielrunde. Züge und Kampfkraft siehe Tabelle unten . 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	Im Drehsinn nacheinander 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.) ¹⁾	3	rot	4 – 9	/
Fregatte ²⁾	3	weiß	1 – 6	2
Linien Schiff ²⁾	5	grün	3 – 8	2
Frachtschiff	keine	/	keine	2
Handelsposten ^{3) 4)}	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 Investition des Heimatlandes (nicht als Investition der Kolonien)		
Geheimdienstkarte ⁴⁾	5			
Suezkanal ⁴⁾	8			
Panamakanal ⁴⁾	10			



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

