



A Few  
Acres *of* Snow



# A Few Acres of Snow

„A Few Acres of Snow“ ist ein Zwei-Personen-Spiel um den Kampf über die Vorherrschaft in Nordamerika zwischen Britannien und Frankreich im 18. Jahrhundert.

Die Aktionen, die ein Spieler ausführen kann, hängen von den Karten auf seiner Hand und in seinem Kartenstapel ab. Jede Nation hat ihren eigenen Satz Orts- und Imperiumskarten. Der Umfang der möglichen Aktionen wird größer, indem die Spieler ihre Abwurfstapel um weitere Karten ergänzen, denn dieser wird schließlich ihr neuer Kartenstapel. Es gibt prinzipiell zwei verschiedene Kartentypen, Ortskarten und Imperiumskarten. Ortskarten werden dem Stapel hinzugefügt, indem neue Orte besiedelt oder vom Feind erobert werden. Imperiumskarten werden einfach gezogen.

Zu Beginn hat jeder Spieler die Kontrolle über bestimmte Orte und auch die entsprechenden Ortskarten in seinem Stapel. Ortskarten können zur Besiedlung neuer Orte benutzt werden, zur Entwicklung bestehender Ortschaften, um Festungen zu bauen und Angriffe zu starten. Ortskarten sorgen außerdem für Transportmittel, Einkommen, Siedler und Milizen.

Imperiumskarten umfassen eine Vielzahl verschiedener Kartensorten. Viele haben eine militärische Funktion, beispielsweise R Infanterie und Belagerungsartillerie. Andere Karten erhöhen den Umfang möglicher Aktionen,

wie z. B. die Gouverneurskarte, die es gestattet, eigene Handkarten zu entfernen. Die Spieler müssen die Karten ihres Stapels ihren Zielen anpassen. Wer seine Städte schnell entwickeln möchte, sollte dafür sorgen, mehr Siedlerkarten zu bekommen. Wer durch schiere Gewalt siegen möchte, sollte Militärkarten ziehen.

Es gibt auch neutrale Imperiumskarten, welche beide Spieler benutzen können. Die Karten der amerikanischen Ureinwohner sind die interessantesten davon. Mit ihrer Hilfe können die Spieler ihren Gegner in den Hinterhalt locken oder ihn überfallen. Überfälle können für den Gegner höchst unangenehm sein, besonders, wenn er britisch ist.

Das Spiel kann plötzlich enden, falls ein Spieler einen bestimmten Ort einnimmt, beispielsweise, wenn sich die Briten Quebec einverleiben. Es endet auch, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Quader und Scheiben seines Gegners gefangen hat oder wenn es ihm gelingt, alle seine Scheiben auf den Spielplan zu setzen. In den beiden letzten Fällen werden dann die Punkte gezählt, um den Sieger zu ermitteln.

## Spielmaterial

Außer diesem Regelheft und dem Spielplan sollte die Schachtel Folgendes enthalten:



12 britische Stadtscheiben



9 französische Stadtscheiben



12 Festungsscheiben



18 britische Dorfquader



18 französische Dorfquader



2 Marker Belagerungsstärke



2 Spielhilfen



1 britischen Ortsmarker für Belagerung



1 französischen Ortsmarker für Belagerung



110 Karten



Geld

15 x Silber, jeweils im Wert von 1  
15 x Gold, jeweils im Wert von 5

### Limitierte Auflage

Wer ein Exemplar der limitierten Auflage dieses Spiels besitzt, findet anderes Spielmaterial in der Schachtel. Statt Dorfquader gibt es kleine Häuser, die Stadtscheiben wurden durch große Häuser ersetzt, Festungsscheiben durch Spielsteine in Form eines Forts und statt Plastikgeld wird Holzgeld benutzt. Das sollte man beim Lesen der Regel beachten, denn manche Begriffe werden dann nicht genau mit dem Spielmaterial übereinstimmen.

# Der Spielplan

Französische Anfangsorte sind blau. Auf blaue quadratische Orte werden blaue Dorfquader gesetzt und eine blaue Stadtscheibe auf den runden Ort.

**Neutraler Ort** →

**Siedlersymbol**; es bedeutet, dass der Spieler eine Karte mit Siedlersymbol zahlen muss, um an diesem Ort siedeln zu können.

**Siegpunkte**, die zum Spielende gewertet werden. Die Punkte werden verdoppelt, falls der Spieler eine Stadt an diesem Ort hat.

Alle Orte mit Schiffsymbol sind mit allen anderen Orten mit Schiffsymbol verbunden. Dieses Symbol bedeutet auch, dass Karten mit Schiffsymbol benutzt werden können, falls hier eine Belagerung stattfindet.

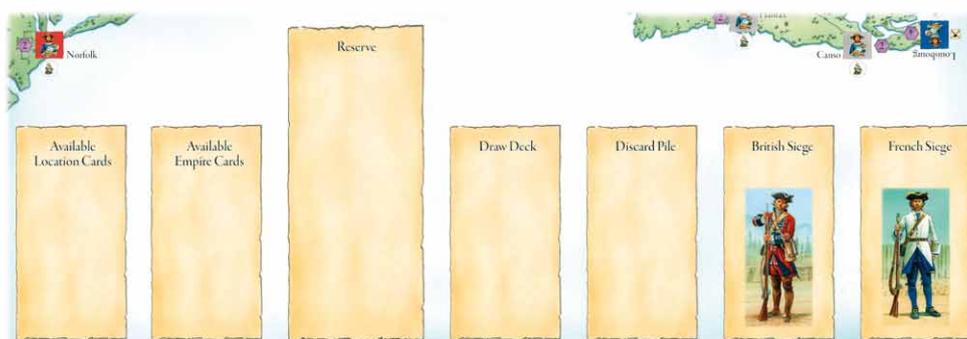
**Der Verteidigungsbonus** beeinflusst den Startpunkt des Belagerungsstärkemarkers auf der Belagerungsleiste.

**Flussverbindung**, dafür ist ein Kahn erforderlich.

**Straßenverbindung**, man braucht Wagen, um sich darüber fortzubewegen.

**Indianerpfad**, darüber können nur Überfälle durchgeführt werden; sie dienen nicht für Siedlungszwecke und Angriffe.

Britische Anfangsorte sind rot. Auf rote quadratische Orte werden blaue Dorfquader gesetzt und rote Stadtscheiben auf runde Orte.



Jeder Spieler hat eine Reihe benannter Plätze auf seiner Spielplanseite, auf die Karten gelegt werden. Zu Spielbeginn mischt jeder Spieler seinen Kartenstapel und legt ihn verdeckt auf den Kartenstapelplatz (Draw Deck). Seine Ortskarten legt jeder Spieler auf seinen Platz „Verfügbare Ortskarten“ (Available Location Cards). Sie müssen nicht gemischt werden, da die Spieler diese Karten durch Besiedlung oder erfolgreiche Belagerung nehmen. Es ist sinnvoll, diese Karten alphabetisch zu sortieren, um die jeweils benötigte Karte schneller zu finden. Die Imperiumskarten legt jeder Spieler

auf den Platz „Verfügbare Imperiumskarten“ (Available Empire Cards). Auch diese müssen nicht gemischt werden, weil die Spieler die Karten nach ihrer Wahl nehmen und nicht zufällig ziehen. Gespielte Karten wirft jeder Spieler auf seinen Abwurfstapel (Discard Pile). Sobald der Kartenstapel leer ist, mischt der Spieler seinen Abwurfstapel und benutzt ihn als neuen Kartenstapel. Die britischen und französischen Belagerungskartenplätze (British/French Siege) nehmen die Karten auf, die bei einer Belagerung benutzt werden.

# Die Karten

Es gibt zwei grundsätzlich verschiedene Kartentypen, die Ortskarten und die Imperiumskarten. Auf den Ortskarten ist ein namentlich genannter Ort zu sehen; alle Karten ohne namentlich genannten Ort sind Imperiumskarten. Alle Karten haben außerdem fünf verschiedene Randfarben. Karten mit hell- oder dunkelrotem Rand können nur von dem britischen Spieler benutzt werden, Karten mit hell- oder dunkelblauem Rand nur von dem französischen Spieler. Karten mit grünem Rand sind neutral und können von beiden Spielern benutzt werden. Die Karten mit dunkelrotem bzw. dunkelblauem Rand bilden außerdem die anfänglichen Zugstapel des britischen bzw. französischen Spielers.

## Beispiel einer Ortskarte



## Beispiel einer Imperiumskarte



**Schriftrolle** – Text und Symbole in diesem Bereich nennen die Fähigkeit bzw. den Nutzen der Karte. Manche Aktionen erfordern es, eine Karte mit einem bestimmten Symbol zu spielen. Dieses Symbol muss in diesem Bereich abgebildet sein, um dafür von Nutzen zu sein.

## Kartensymbole

Auf vielen Karten ist am unteren Rand eine Schriftrolle mit Text und/oder Symbolen zu sehen. Der Text erläutert die Aktion(en), die mit dieser Karte ausgeführt werden kann bzw. können. Die Symbole haben unterschiedliche Bedeutungen, die nun erklärt werden:



**Kahn** – eine Karte mit diesem Symbol kann gespielt werden, um damit über einen Fluss oder einen See zu fahren.



**Fell** – eine Karte mit diesem Symbol kann zusammen mit einer Händlerkarte genutzt werden, um Geld zu verdienen (zwei Geld pro gespielte Fellkarte).



**Geld** – eine Karte mit diesem Symbol kann genutzt werden, um den in der Münze aufgeführten Geldbetrag zu erhalten.



**Wagen** – eine Karte mit diesem Symbol kann gespielt werden, um damit über eine Straße zu fahren.



**Siedler** – eine Karte mit diesem Symbol kann gespielt werden, um an einem Ort zu siedeln, der das gleiche Symbol zeigt. Sie kann auch dazu dienen, um ein Dorf zu einer Stadt zu entwickeln.



**Militärstärke** – eine Karte mit einem oder mehreren dieser Symbole kann gespielt werden, um die Stärke des Spielers während einer Belagerung zu erhöhen. Jedes Symbol auf einer Karte ist einen Stärkepunkt wert.



**Schiff** – eine Karte mit diesem Symbol kann gespielt werden, um über das Meer zu fahren. Sie kann auch dazu dienen, um die eigene Stärke während einer Belagerung zu erhöhen, falls der belagerte Ort auch ein Schiffssymbol aufweist.



**Hinterhalt** – eine Karte mit diesem Symbol ist anfällig für Hinterhalte.

**WICHTIGER HINWEIS:** Die Ortskartensätze des britischen und des französischen Spielers sind nicht identisch. Viele britische Orte sind im Kartensatz des französischen Spielers nicht vorhanden. Orte, die in beiden Kartensätzen auftauchen, können gleiche oder verschiedene Verbindungen haben und auch unterschiedliche Fähigkeiten.

# Spielbeginn

Jeder Spieler wählt eine Seite und nimmt die entsprechenden Holzspielsteine und die Karten. Jeder Spieler sollte dann Folgendes haben:

Einen **anfänglichen Zugstapel** (dunkelroter/blauer Rand).

Einen **Kartenstapel verfügbarer Orte** (hellroter/blauer Rand).

Einen **Kartenstapel verfügbarer Imperiumskarten** (hellroter/blauer Rand).

Beide Spieler mischen ihren jeweiligen Zugstapel und legen ihn verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz. Ihre Orts- und Imperiumskarten legen die Spieler ebenfalls auf die jeweils dafür bestimmten Plätze. Diese Kartenstapel müssen nicht gemischt werden.

Die **neutralen Imperiumskarten** (grüner Rand) werden offen neben den Spielplan gelegt, sodass jeder Kartentyp für beide Spieler gut sichtbar ist (es ist ratsam, gleiche Karten aufeinander zu stapeln, um Platz zu sparen).

Das Geld bildet die Bank und neben den Spielplan gelegt. Der französische Spieler erhält zu Spielbeginn fünf Geld und der britische zwölf.

Jeder Spieler beginnt mit einer bestimmten Anzahl Quader und Scheiben auf dem Spielplan, die bereits besiedelte Orte markieren. Quader stellen Dörfer dar, Scheiben sind Städte. Eine Reihe Orte sind auf dem Spielplan bereits rot und blau eingezeichnet, wodurch vorgegeben ist, von welcher Seite sie anfänglich kontrolliert werden. Der britische Spieler setzt einen Quader auf jeden roten quadratischen Ort und eine Scheibe auf jeden roten runden Ort. Der französische Spieler verfährt ebenso mit allen blauen Orten. Ein Quader oder eine Scheibe auf einem Ort bedeutet, dass dieser Spieler den Ort kontrolliert.

Jeder Spieler zieht fünf Karten oben von seinem Zugstapel, diese Karten bilden seine Handkarten.

# Spielablauf

Abwechselnd führen die Spieler ihre Spielzüge aus, bis entweder ein Spieler einen direkten Sieg erringt oder das Spiel endet, weil ein Spieler weder Quader noch Scheiben hat. Der britische Spieler führt immer den ersten Spielzug aus.

Die erste Handlung jedes Spielzuges besteht darin nachzusehen, ob man einen Belagerungssieg errungen hat. Anschließend führt der aktive Spieler zwei Aktionen aus. Die einzige Ausnahme bildet die erste Spielrunde, in welcher beide Spieler nur eine Aktion ausführen.

Nach dem Ende seiner Aktionen zieht der aktive Spieler so viele Karten von seinem Zugstapel nach, dass er wieder fünf Handkarten hat. Sobald sein Zugstapel leer ist, mischt er seinen Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neuen Zugstapel bereit. Es kann passieren, dass ein Spieler zum Ende seines Spielzuges mehr als fünf Handkarten hat, in solch einem Falle muss er überzählige Karten nicht abwerfen, zieht aber auch keine Karten nach.

Die nun folgenden Regeln werden nicht in gleicher Reihenfolge erklärt, in welcher die Phasen stattfinden. Die Regeln bezüglich eines Belagerungssieges folgen unmittelbar auf die Regeln für den Belagerungsbeginn.

## Spieleraktionen

In jedem eigenen Spielzug führt jeder Spieler zwei Aktionen (und weitere „freie Aktionen“, falls er möchte) aus, nachdem er überprüft hat, ob er einen Belagerungssieg errungen hat. In seinem ersten Spielzug führt jeder Spieler nur eine Aktion aus.

Jede Aktion ist eine separate Handlung und muss beendet sein, bevor der Spieler seine zweite Aktion beginnt. Die gleiche Aktion kann in einem Spielzug zwei Mal ausgeführt werden. Es gibt einige freie Aktionen, die nicht gegen das Limit von zwei Aktionen pro Spielzug zählen, und die jederzeit während des eigenen Spielzuges stattfinden können unabhängig davon, welche anderen Aktionen der Spieler ausführt.

Seine gespielten Karten legt jeder Spieler auf seinen Abwurfstapel. Ausgenommen davon sind nur Karten, die während eines Belagerungskampfes gespielt werden. Diese Karten werden auf den entsprechenden Belagerungskartenplatz gelegt, je nachdem, ob der Spieler Angreifer oder Verteidiger ist.

## Ausbreitungsaktionen

Beide Spieler sollten versuchen, ihren Herrschaftsbereich in Nordamerika zu vergrößern. Dazu dienen folgende Aktionen auf die eine oder andere Weise:

- **An einem Ort siedeln**
- **Einen Ort entwickeln**
- **Einen Ort befestigen**

## Kampfaktionen

Mit diesen Aktionen beteiligen sich die Spieler in irgendeiner Form an einem Konflikt.

- **Belagerung eines Ortes**
- **Verstärkung einer Belagerung**
- **Überfall**
- **Hinterhalt**
- **Priester/Indianischer Häuptling**

## Finanzaktionen

Mit diesen Aktionen erhalten die Spieler Geld.

- **Einkommen erhalten**
- **Kaufmann**
- **Händler**
- **Piratenrum (nur französischer Spieler)**

## Kartenverwaltungsaktionen

Mit diesen Aktionen können die Spieler ihre Karten auf verschiedene Weisen verwalten.

- **Eine Imperiumskarte ziehen**
- **Karte(n) abwerfen**
- **Eine Karte in Reserve legen**
- **Die eigene Reserve abrufen (freie Aktion)**
- **Gouverneur**
- **Intendant**
- **Nachschub aus der Heimat (freie Aktion)**

## Sonstige Aktionen

- **Rückzug von einer Belagerung**
- **Passen**

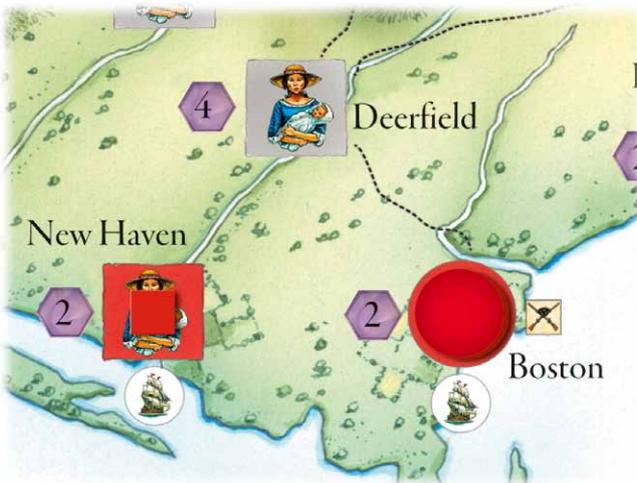
## Ausbreitungsaktionen

### An einem Ort siedeln

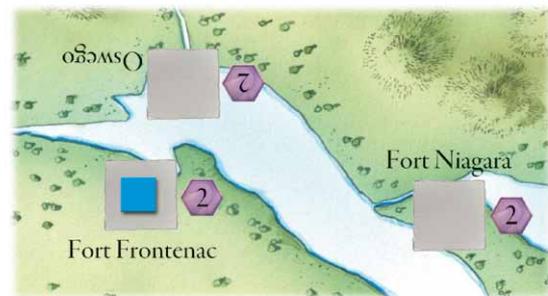
Mit dieser Aktion setzt der Spieler einen eigenen Quader auf einen neutralen Ort (das ist ein Ort ohne Quader oder Scheibe). Dazu muss er zuerst die Ortskarte eines eigenen bereits besiedelten Ortes spielen, der mit dem Ort verbunden ist, an dem er neu siedeln will. Jede Ortskarte enthält eine Liste der Orte, mit denen dieser Ort verbunden ist. Außerdem sind die Transportmittel angegeben, mit denen diese Orte erreicht werden können; das sind entweder Kahn, Schiff oder Wagen. Als Nächstes muss der Spieler eine zweite Karte spielen, auf welcher das richtige Transportmittel abgebildet ist. Falls der geplante Siedlungsort auch ein Siedlersymbol aufweist, muss der Spieler eine dritte Karte spielen, die ein Siedlersymbol aufweist. Nicht vergessen – es können nur die Symbole benutzt werden, die auf der Schriftrolle einer Karte zu sehen sind.

Nachdem der Spieler alle erforderlichen Karten gespielt hat, setzt er einen seiner Dorfquader auf den neu besiedelten Ort. Anschließend nimmt er die entsprechende Ortskarte aus seinem Stapel verfügbarer Ortskarten und legt sie oben auf seinen Abwurfstapel. Das darf nicht vergessen werden, andernfalls erhält der Spieler nicht den Vorteil durch diese Siedlung. Die Anzahl der Quader, die ein Spieler besitzt, begrenzt die Anzahl der Orte, die er besiedeln kann.

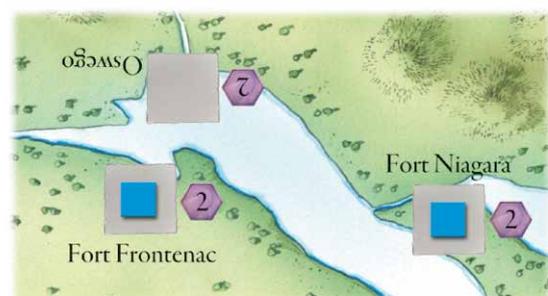
**BEISPIEL:** Der britische Spieler möchte in Deerfield siedeln. Dafür muss er die New Haven Karte spielen und anschließend eine Karte mit einem Kahnsymbol (er spielt St. Mary's). Weil Deerfield ein Siedlersymbol aufweist, muss er auch noch eine Karte mit einem Siedlersymbol spielen (er spielt Boston). Schließlich setzt er einen seiner Quader auf Deerfield, sucht die Deerfield Karte aus seinem Stapel verfügbarer Ortskarten heraus und legt sie oben auf seinen Ablagestapel.



### BEISPIEL:



Der französische Spieler möchte in Fort Niagara siedeln. Dafür muss er erst die Fort Frontenac Karte spielen, dann eine Karte mit Kahnsymbol (er spielt eine Kahnkarte). Er muss keine Karte mit Siedlersymbol spielen. Schließlich setzt er einen eigenen Quader auf den Ort und legt die Fort Niagara Karte auf seinen Ablagestapel.



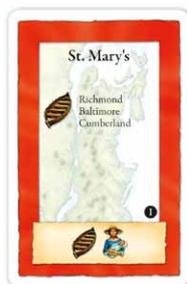
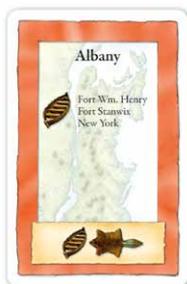
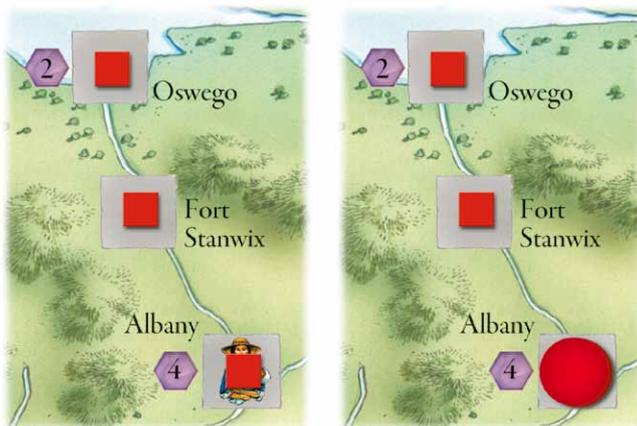
## Einen Ort entwickeln

Ein Quader auf einem Ort stellt ein Dorf dar. Ein Quader kann durch eine Scheibe ersetzt werden, die eine Stadt darstellt. Um das zu tun, muss der Spieler erst die Ortskarte der Siedlung spielen, die er entwickeln möchte und anschließend eine Karte mit einem Siedlersymbol. Dann nimmt er den Quader von dem Ort und ersetzt ihn durch eine seiner Scheiben; den Quader legt er zurück zu seinem eigenen Vorrat. Der Hauptgrund für die Entwicklung eines Dorfes zur Stadt besteht darin, dass eine Stadt zum Spielende doppelt so viele Punkte für den Ort bringt wie ein Dorf.

Es können nur Orte mit Siegpunktwert entwickelt werden. Siegpunkte sind jeweils neben dem Ort auf dem Spielplan angegeben, falls zutreffend. Die Anzahl der Scheiben, die ein Spieler besitzt, begrenzt die Anzahl der Orte, die er entwickeln kann.

**BEISPIEL:** Der britische Spieler möchte Albany entwickeln. Er muss die Ortskarte Albany spielen und dann eine Karte mit einem Siedlersymbol. Er spielt St. Mary's als seine zweite Karte und ersetzt dann seinen Quader in Albany durch eine Scheibe.

*Hinweis – später kann der britische Spieler noch Oswego entwickeln, da auch dieser Ort einen Siegpunktwert hat. Im Gegensatz dazu kann er aber Fort Stanwix nicht entwickeln, da es keinen Siegpunktwert hat.*



## Einen Ort befestigen

Um einen Ort zu befestigen, muss der Spieler eine Festungskarte spielen und die Ortskarte des Ortes, den er befestigen will. Außerdem muss er drei Geld an die Bank zahlen. Anschließend legt er eine Festungsscheibe unter den Quader bzw. die Scheibe des Ortes. Ein befestigter Ort hat zu Beginn einer Belagerung zwei zusätzliche Belagerungsstärkekpunkte, darüber hinaus ist er gegen Überfälle geschützt. Die Anzahl der Festungsscheiben begrenzt, wie oft diese Aktion ausgeführt werden kann.



### Einschränkungen für den Gebrauch von Ortskarten

Ein Spieler kann eine Ortskarte in keiner Weise benutzen, falls er nicht den Ort kontrolliert oder falls der Ort nicht mit entweder Boston verbunden ist (das gilt für den britischen Spieler) oder mit Quebec (das gilt für den französischen Spieler). Ein Spieler kontrolliert einen Ort, wenn dort ein eigener Quader oder eine eigene Scheibe liegt. Ein Ort gilt als mit Boston/Quebec verbunden, falls dorthin eine Reihe von Verbindungen über kontrollierte Orte nachgewiesen werden kann. Diese Verbindungen können Flüsse sein, Seen, Straßen oder das Meer, aber nicht Indianerpfade. Zum Zwecke des Nachweises der Verbindungen bis Boston/Quebec gelten Orte mit Schiffsymbol als mit alle anderen Orten mit Schiffsymbol verbunden. Auch gelten alle Orte am Ufer eines Sees als miteinander verbunden.

Die Spieler können solche Karten mit der Gouverneursaktion trotzdem abwerfen oder aus ihrer Hand entfernen.

## Kampfactionen

### Belagerung eines Ortes

Zu irgendeinem Zeitpunkt werden die Spieler ihren Gegner angreifen wollen mit der Absicht, einen seiner Orte übernehmen oder zur Neutralität führen zu wollen.

Zunächst muss der Spieler eine Ortskarte spielen, die mit dem Ort verbunden ist, den er belagern will. Dann muss er eine Karte mit dem erforderlichen Transportmittel spielen (genau so, als ob er den Ort besiedeln möchte). Anschließend muss er eine Karte mit mindestens einem Militärstärkesymbol spielen. Die ersten beiden Karten legt der Spieler auf seinen Abwurfstapel; die dritte – die Karte mit Militärstärkesymbol – muss er auf seinen Belagerungskartenplatz legen. Der britische Spieler legt seine Karte auf den britischen Belagerungskartenplatz, der französische auf den französischen Belagerungskartenplatz.

Anschließend nimmt der Spieler seinen Ortsmarker für Belagerung und legt ihn neben den belagerten Ort. Damit wird deutlich angezeigt, welchen Ort der Spieler belagert.

Der Belagerungsstärkemarker wird nun entsprechend der anfänglichen Stärke beider Seiten angepasst. Die Spieler müssen darauf achten, die richtige Belagerungsleiste zu benutzen, beispielsweise muss der britische Spieler die britische Belagerungsleiste benutzen. Der Belagerungsstärkemarker wird auf Feld „1“ zugunsten des Verteidigers gelegt (jeder Ort hat eine grundsätzliche Verteidigungsstärke von 1). Er wird zwei Felder zugunsten des Verteidigers weiter gesetzt, falls in dem Ort eine Festungsscheibe liegt. Der Marker wird zugunsten des Verteidigers

noch weiter versetzt für jeden Verteidigungsmodifikator, der neben dem Ort aufgeführt ist. Das ist schließlich die anfängliche Stärke des Verteidigers. Anschließend wird der Marker um so viele Felder zugunsten des Angreifers versetzt, wie es der Militärstärke seiner dritten gespielten Karte entspricht.

Die Belagerung ist nun in vollem Gange. Sie dauert so lange, bis einer der beiden Spieler die Belagerung für sich entscheidet oder sich davon zurückzieht. Ein Ort kann praktisch unbegrenzt lange belagert werden. Jeder Spieler kann immer nur einen Ort zu gleicher Zeit belagern, kann aber als Verteidiger an einer zweiten Belagerung beteiligt sein.

### Gebrauch von Ortskarten bei Belagerungen

Wer eine Ortskarte spielt, um ihre Militärstärke zu nutzen, kann entweder das Militärstärkesymbol nutzen oder das Schiffsymbol, nicht beide. Wird z. B. die Karte New York für eine Belagerung eines Ortes mit Schiffsymbol gespielt, trägt die Karte nur eins zur Belagerungsstärke hinzu, entweder durch das Militärstärkesymbol oder durch das Schiffsymbol.

**BEISPIEL:** Der britische Spieler will Louisbourg belagern. Er spielt die Halifax Karte, dann eine Karte mit Schiffsymbol, und schließlich eine Karte Belagerungsartillerie (dafür muss er auch noch 3 Geld zahlen). Er setzt seinen Ortsmarker für Belagerung neben Louisbourg. Die beiden ersten Karten legt der Spieler auf seinen Abwurfstapel, während er die Belagerungsartillerie auf den britischen Belagerungskartenplatz legt.



Außer der grundsätzlichen Verteidigungsstärke von eins hat Louisbourg auch einen Modifikator von eins. Der Marker steht als zunächst auf Feld „2“ zugunsten Frankreichs.



Der britische Spieler passt die Position des Markers nun zu seinen Gunsten an, indem er ihn um drei Felder nach rechts verschiebt, weil seine gespielte Karte Belagerungsartillerie drei Militärstärkesymbole aufweist.

Als seine zweite Aktion spielt der britische Spieler eine Karte Reguläre Infanterie, zusätzlich noch eine Heerführerkarte, was eine freie Aktion ist.

Er schiebt den Marker um weitere drei Felder zu seinen Gunsten weiter, dann legt er beide Karten auf seinen Belagerungskartenplatz.



Der französische Spieler ist nun an der Reihe. Er muss entscheiden, ob er Louisbourg fallen lassen will oder nicht. Er beschließt, zu kämpfen. Als erste Aktion spielt er eine Karte Reguläre Infanterie, als zweite Aktion die Karte Port Royal, die ein Schiffsymbol zeigt. Da Louisbourg auch ein Schiffsymbol hat, gilt das Schiffsymbol der Karte als ein Militärstärkesymbol. Der französische Spieler zieht den Belagerungsstärkemarker wieder drei Felder nach links zu seinen Gunsten. Er legt dann die beiden Karten auf den britischen Belagerungskartenplatz auf seiner Seite des Spielplans. Damit ist Louisbourg für den Augenblick gerettet. Der französische Spieler hätte nicht die Karte von Louisbourg selbst spielen können, da der Ort ja gerade belagert wird.



## Sieg im Belagerungskampf

Zu Beginn seines Spielzuges muss jeder Spieler auf beiden Belagerungsleisten prüfen, ob er einen Belagerungskampf gewonnen hat.

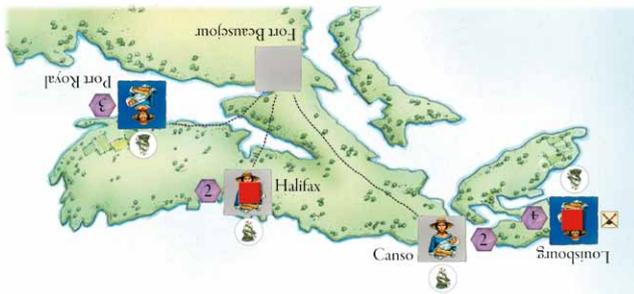
Falls der aktive Spieler Angreifer ist und der entsprechende Belagerungsstärkemarker anzeigt, dass er seinem Gegner um mindestens zwei Stärkepunkte überlegen ist, gewinnt er den Belagerungskampf sofort. Er entfernt den gegnerischen Quader bzw. die gegnerische Scheibe von dem belagerten Ort und behält den Marker (er erhält Siegpunkte für „gefangene“ Marker zum Spielschluss). Falls der erfolgreich belagerte Ort ein Siedlersymbol aufweist, muss der Spieler nun eine Karte mit Siedlersymbol spielen, falls er dort einen eigenen Dorfquader einsetzen will. Falls der Ort kein Siedlersymbol aufweist, setzt er dort ohne Weiteres einen eigenen Dorfquader ein. Wenn der Spieler dort einen eigenen Quader einsetzt, nimmt er die entsprechende Ortskarte aus seinem Stapel verfügbarer Karten und legt sie auf seinen Abwurfstapel. Das gilt nicht als Aktion. Wenn der Spieler dort keinen Quader einsetzt,

wird der Ort neutral. Der unterlegene Spieler behält die Ortskarte, obwohl sie jetzt nutzlos für ihn ist.

Falls der aktive Spieler Verteidiger ist und der entsprechende Belagerungsstärkemarker anzeigt, dass er seinem Gegner um mindestens einen Stärkepunkt überlegen ist, gewinnt er den Belagerungskampf sofort und behält die Kontrolle über den Ort.

Nach dem Ende einer Belagerung nehmen beide Spieler ihre Karten von dem entsprechenden Belagerungskartenplatz zurück. Wenn z. B. der britische Spieler der Belagerer war, nehmen beide Spieler ihre Karten vom britischen Belagerungskartenplatz zurück. Der Sieger des Belagerungskampfes legt alle seine Karten auf seinen Abwurfstapel. Der unterlegene Spieler muss eine der Karten auswählen, um sie zurück zu seinem Imperiumskartenstapel zu legen oder in die Auslage neutraler Imperiumskarten, bevor er die übrigen Karten auf seinen Abwurfstapel legt. Er kann dafür aber keine Ortskarte wählen. Der französische Spieler könnte die Infanteriekarte wählen, die zu seinem anfänglichen Zugstapel gehört. Falls der Verlierer keine Karte wählen kann, die er auf diese Weise entfernt, tut er es einfach nicht. Der Angreifer nimmt anschließend seinen Ortsmarker für Belagerung zurück.

**BEISPIEL:** Bei der britischen Belagerung von Louisbourg hat der britische Spieler schließlich die Oberhand gewonnen. Zu Beginn seines Spielzuges zeigt der Marker an, dass er seinem Gegner um drei Stärkepunkte überlegen ist, was bedeutet, dass er die Belagerung zu seinen Gunsten entschieden hat. Der britische Spieler nimmt den blauen Quader und behält ihn. Da Louisbourg ein Siedlersymbol aufweist, muss er nun entscheiden, ob er eine Karte mit solch einem Symbol spielen will, um dort einen eigenen Quader einsetzen zu können. Es entscheidet sich dafür und spielt die Karte New York, dann setzt er einen seiner Quader auf den Ort. Schließlich nimmt er noch die Louisbourg Ortskarte aus seinem Stapel verfügbarer Ortskarten und legt sie auf seinen Abwurfstapel.



Der französische Spieler muss eine Imperiumskarte von seinem Belagerungskartenplatz zu seinem Imperiumskartenstapel zurücklegen. Die übrigen Karten wirft er auf seinen Abwurfstapel. Der britische Spieler legt alle Karten von seinem Belagerungskartenplatz auf seinen Abwurfstapel.

**Hinweis** – der französische Spieler entfernt seine Louisbourg nicht aus seinem aktiven Kartenstapel. Diese Karte ist nun allerdings für ihn wertlos.

## Verstärkung einer Belagerung

Um seine Stärke bei einer Belagerung zu erhöhen, kann ein Spieler – egal, ob er Angreifer oder Verteidiger ist – eine Karte mit mindestens einem Militärstärkesymbol spielen. Er verschiebt den Belagerungsstärkemarker um so viele Felder zu seinen Gunsten, wie Militärstärkesymbole auf der gespielten Karte sind. Falls zwei Belagerungen im Gange sind, entscheidet der Spieler, für welche Belagerung er die Karte benutzt.



Die Verstärkungskarte muss auf den entsprechenden Belagerungskartenplatz gespielt werden. Wenn z. B. der britische Spieler der Belagerer ist, müsste der französische Spieler seine Verstärkungskarte auf den britischen Belagerungskartenplatz auf seiner Spielplanseite spielen. Das gilt auch für Ortskarten, die dabei mit ihrer Militärstärke zum Einsatz kommen.

Es können nur Orte verstärkt werden, die über eigene kontrollierte Orte mit Quebec verbunden sind (für den französischen Spieler) oder mit Boston/New York (für den britischen Spieler). Diese Verbindungen können Flüsse, Seen, Straßen oder das Meer sein. Indianerpfade gelten in diesem Sinne nicht als Verbindungen.

**Festungskarte** Eine Festungskarte kann bei einer Belagerung gespielt werden, ABER nur vom Verteidiger. Sie hat eine Stärke von eins, wenn sie für diesen Zweck gespielt wird.

**Schiffsymbole** Eine Karte mit einem Schiffssymbol hat eine Militärstärke von eins, falls sie bei einer Belagerung eines Ortes benutzt wird, der auch ein Schiffssymbol aufweist. Falls eine Ortskarte ein Schiffssymbol und ein Militärstärkesymbol hat, kann nur eins dieser Symbole benutzt werden, die Karte erhöht die Militärstärke nicht um zwei.



**Heerführer** Einen Heerführer zu spielen ist eine freie Aktion und erhöht die Belagerungsstärke des Spielers um eins.



## Überfall

Um einen Überfall zu starten, muss der Spieler eine oder mehrere Karten spielen, die dafür geeignet sind. Eine solche Karte ermöglicht es dem Spieler, einen Ort zu überfallen, der direkt zu einem von ihm selbst kontrollierten Ort benachbart ist. Zwei Karten ermöglichen einen Überfall auf einen zwei Verbindungen weit entfernten Ort, drei Karten auf einen drei Verbindungen weit entfernten Ort usw. Eine Priesterkarte oder die Karte eines indianischen Häuptlings kann gespielt werden, um die Reichweite des Überfalls um eins zu erhöhen, als wären sie eine für einen Überfall geeignete Karte. Diese Karten können jedoch nicht einzeln nur für sich gespielt werden, um damit einen Überfall durchzuführen.



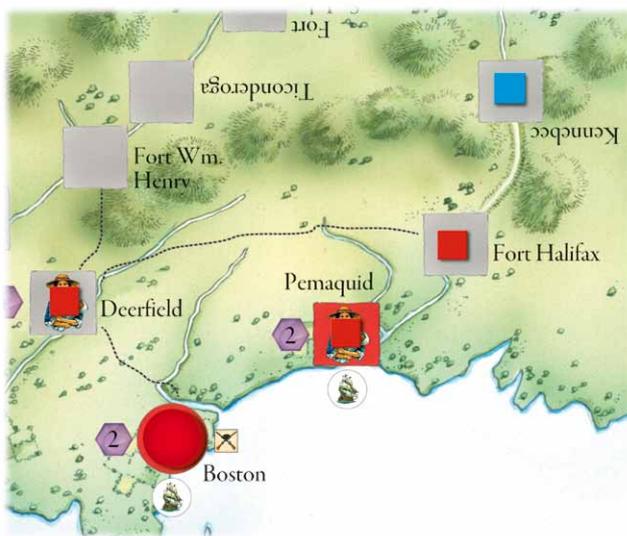
Jede dabei gespielte Karte eines amerikanischen Ureinwohners kostet den Spieler ein Geld, nicht nur die erste.

Überfälle können nur über Verbindungen geführt werden, die von Flüssen, Straßen, Seen oder Indianerpfeilen gebildet werden, dabei ist jede beliebige Kombination möglich. Alle Orte am Ufer eines Sees gelten als miteinander verbunden.

Überfälle können über Orte mit gegnerischem Quader bzw. gegnerischer Scheibe hinaus geführt werden. Orte mit einer Festungsscheibe können nicht überfallen werden, auch können Überfälle nicht über solche Orte hinaus geführt werden.

Der Gegner hat nun Gelegenheit, den Überfall zu blockieren. Das kann er tun, indem er eine Karte spielt, die besagt, dass sie einen Überfall blockiert. Außerdem kann er den Überfall dadurch blockieren, dass er die Ortskarte des zu überfallenden Ortes spielt. Die Karte, die den Überfall blockiert, legt der Spieler auf seinen Abwurfstapel. Der Gegner muss kein Geld zahlen, wenn er die Karte eines amerikanischen Ureinwohners spielt, um den Überfall zu blockieren.

Falls der Überfall nicht blockiert wird, nimmt der Angreifer den Quader bzw. die Scheibe des überfallenen Ortes an sich und behält ihn bzw. sie bis zum Spielende. Wenn er eine Scheibe nimmt, ersetzt der Gegner diese durch einen seiner Quader, d. h. die Stadt wird wieder zum Dorf, bleibt aber in der Hand des Gegners.



**BEISPIEL:** Von Kennebec aus könnte der französische Spieler Überfälle gegen Fort Halifax, Deerfield, Pemaquid und Boston starten. Für einen Überfall auf Boston müsste er drei dafür geeignete Karten spielen.



In diesem Beispiel wurde Deerfield befestigt. Der französische Spieler könnte nun nur Fort Halifax oder Pemaquid überfallen. Es ist zu beachten, dass Boston nicht über Pemaquid überfallen werden kann.

Ein Spieler kann die Kontrolle über einen Ort wiedererlangen, von dem er noch die Ortskarte hat, indem er die Aktion „An einem Ort siedeln“ ausführt.

## Hinterhalt

Um einen Hinterhalt zu legen, muss der Spieler eine Karte spielen, die dafür geeignet ist. Der Gegner kann den Hinterhalt umgehen, indem er eine dafür geeignete Karte spielt. Diese Karte muss aus der Hand gespielt werden, nicht aus der Reserve. Die Karte, mit welcher der Hinterhalt umgangen wird, kommt auf den Abwurfstapel des Spielers. Der Gegner muss kein Geld zahlen, wenn er die Karte eines amerikanischen Ureinwohners spielt, um den Hinterhalt zu umgehen.

Falls der Hinterhalt nicht umgangen wird, muss der Gegner eine seiner Karten mit dem Symbol Hinterhalt (wie hier abgebildet) aus seiner Hand oder seiner Reserve auf seinen Imperiumskartenstapel legen. Falls der Spieler keine solche Karte auf seiner Hand hat, muss er das nachweisen, indem er seine Handkarten vorzeigt. In dem Falle verliert er keine Karte, auch nicht aus seiner Reserve.



## Priester/Indianischer Häuptling

Wenn ein Spieler eine dieser Karten spielt, muss der Gegner ihm eine neutrale Karte eines amerikanischen Ureinwohners aus seiner Hand oder seiner Reserve geben, die der aktive Spieler dann auf seinen Abwurfstapel legt. Falls der Spieler keine solche Karte auf seiner Hand hat, muss er das nachweisen, indem er seine Handkarten vorzeigt. In dem Falle verliert er keine Karte, auch nicht aus seiner Reserve.



## Finanzaktionen

### Einkommen erhalten

Um Geld zu erhalten, spielt der Spieler eine Ortskarte und erhält so viel Geld aus der Bank, wie in dem goldfarbenen Kreis angegeben.



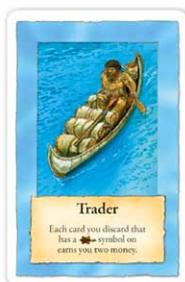
### Kaufmann

Wer eine Karte mit einem Schiffsymbol spielt, kann anschließend eine oder zwei Karten mit Goldsymbol spielen dann den entsprechenden Geldbetrag dieser Karte(n) aus der Bank nehmen.



### Händler

Wer eine Karte mit einem Schiffsymbol spielt, kann anschließend eine oder zwei Karten mit Goldsymbol spielen und dann den entsprechenden Geldbetrag dieser Karte(n) aus der Bank nehmen.



### Piratum

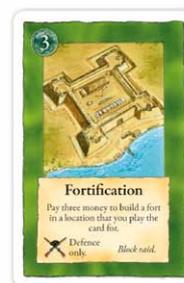
Diese Aktion kann nur der französische Spieler ausführen. Er spielt die Louisbourg Karte und eine weitere Karte mit einem Schiffsymbol, dann nimmt er zwei Geld von dem britischen Spieler. Falls dieser nicht genügend Geld besitzt, zahlt die Bank den fehlenden Betrag.



## Kartenverwaltungsaktionen

### Eine Imperiumskarte ziehen

Der Spieler wählt eine Karte aus seinem Stapel verfügbarer Imperiumskarten oder eine der neutralen Imperiumskarten und legt sie auf seinen Abwurfstapel. Der Spieler muss darauf achten, ob er dafür Geld zahlen muss. Ein Spieler kann nie eine Karte der gegnerischen Farbe nehmen.



**BEISPIEL:** Falls der Spieler eine neutrale Festungskarte nimmt, muss er drei Geld an die Bank zahlen.

### Karte/n abwerfen

Der Spieler kann eine oder mehrere seiner Handkarten auf seinen Abwurfstapel legen. Eine Karte abzuwerfen ist kostenlos, aber für jede weitere Karte, die der Spieler abwerfen möchte, muss er ein Geld zahlen. Wer beispielsweise drei Karten abwirft, muss zwei Geld zahlen.

### Eine Karte in Reserve legen

Mit seiner Reserve erhält jeder Spieler die nötige Flexibilität, um Karten zur Seite zu legen, die er dann später aufnehmen kann, wenn sie nützlicher sind. Er nimmt einfach eine seiner Handkarten und legt sie offen auf seinen mit „Reserve“ gekennzeichneten Platz. Jeder Spieler kann bis zu fünf Karten in seiner Reserve haben. Wenn ein Spieler dieses Limit unbeabsichtigt überschreitet und der Gegner es bemerkt, muss der Spieler so viele Karten aus seiner Reserve nehmen, bis er das Limit wieder einhält. Diese Karten kommen zurück zu seinen verfügbaren Karten.



### Die eigene Reserve abrufen

Als freie Aktion kann ein Spieler die Karten aus seiner Reserve aufnehmen und auf seine Hand nehmen. Wenn er das tut, muss er alle Karten aus seiner Reserve aufnehmen und dabei für jede aufgenommene Karte ein Geld an die Bank zahlen.

*Hinweis – es ist erlaubt, mehr als fünf Handkarten zu haben.*

### Gouverneur

Wer die Gouverneurskarte spielt, wählt außerdem noch eine oder zwei beliebige Karten aus seiner Hand und legt sie zu den entsprechenden verfügbaren Karten zurück. Auf diese Weise kann man die Kartenzahl seines Stapels verringern. Eine gewählte Ortskarte wird auf den eigenen Stapel verfügbarer Ortskarten zurückgelegt. Eine gewählte Imperiumskarte wird auf den eigenen Imperiumskartenstapel zurückgelegt. Eine gewählte neutrale Karte wird in die Auslage der neutralen Karten zurückgelegt. Um eine Ortskarte erneut zu erhalten, muss der Spieler den Ort wieder „besiedeln“, das schließt das Spielen einer Karte mit Siedlersymbol ein, falls erforderlich.



## Intendant

Wer die Intendantenkarte spielt, zahlt zwei Geld an die Bank (französische Intendanten waren bekanntermaßen korrupt) und nimmt dann eine Karte aus seinem Abwurfstapel wieder auf die Hand.



## Nachschub aus der Heimat

Es ist eine freie Aktion, die Karte „Nachschub aus der Heimat“ zu spielen. Der Spieler zieht dann drei Karten von seinem Zugstapel. Falls dieser nicht mehr genügend Karten enthält, mischt er seinen Abwurfstapel und bildet damit den neuen Zugstapel. Die Karte selbst wird erst abgeworfen, nachdem alle drei Karten gezogen wurden; d. h. der Spieler kann diese Karte nicht spielen und eventuell erneut sofort ziehen, nachdem er seinen Abwurfstapel gemischt hat. Allerdings ist es möglich, diese Karte zu spielen, sie dann mit einem Intendanten wieder aufzunehmen und noch in demselben Spielzug erneut auszuspielen.



## Sonstige Aktionen

### Rückzug von einer Belagerung

Ein Spieler kann beschließen, sich von einer Belagerung zurückzuziehen. Das gilt wie eine Niederlage bei der Belagerung, d. h. der Spieler verliert eine Imperiumskarte aus seinem Belagerungskartenplatz, die übrigen Karten legt er auf seinen Abwurfstapel. Der somit siegreiche Gegner legt alle Karten von seinem Belagerungskartenplatz auf seinen Abwurfstapel. Der Ortsmarker für Belagerung wird anschließend von dem Ort entfernt.

### Passen

Der Spieler tut nichts. Das heißt, er verzichtet auf seine Aktion(en) bzw. seinen gesamten Spielzug, aber nicht, dass er in späteren Spielzügen keine Aktionen mehr ausführen darf.

## Spielende

Der britische Spieler gewinnt automatisch, wenn er Quebec erfolgreich belagert. Der französische Spieler gewinnt automatisch, wenn er Boston oder New York erfolgreich belagert. Es ist nicht mehr erforderlich, einen Quader auf den Ort zu setzen, um damit die Siegbedingung auszulösen.

Andernfalls dauert das Spiel so lange, bis eine der anderen Bedingungen für das Spielende eingetroffen ist. Das Spiel endet, wenn

- a) ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges alle seine Scheiben ODER Quader auf dem Spielplan eingesetzt hat
- b) ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges gegnerische Dorf-/Stadtmarker im Werte von 12 Punkten besitzt. Ein Quader ist zwei Punkte wert und eine Scheibe vier Punkte.

In beiden Fällen geht das Spiel aber weiter, falls noch mindestens eine Belagerung im Gange ist. Das Spiel endet erst, wenn eine dieser Bedingungen erfüllt ist, ohne dass noch eine Belagerung stattfindet.

Beide Spieler addieren nun ihre Punkte. Punkte gibt es für kontrollierte Orte, falls und wie dort angegeben, also für Orte mit eigenem Quader oder eigener Scheibe. Eine Scheibe zählt doppelt so viele Punkte wie angegeben.

Außerdem erhält jeder Spieler noch Punkte für "gefangene" Quader und Scheiben, und zwar zwei Punkte pro Quader und vier Punkte pro Scheibe.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand siegt der französische Spieler.

## Credits

Spielautor Martin Wallace  
Künstlerische Ausstattung Peter Dennis  
Grafische Gestaltung Solid Colour  
Deutsche Regel Ferdinand Köther  
Französische Regel Christophe Muller  
Italienische Regel Andrea 'Liga' Ligabue

Testspieler waren Andy Ogden, Mike Young, Alan Paull, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, Alan McClenahan, Simon Bracegirdle, Nigel Drury, Michael Young, Peter Johnston, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Dave Platnick und Al Roireau.

Historische Kommentare John Ellis.

Dank an Julia Wallace, James Hamilton, Richard Dewsbury, Andy Callan und David Gatheral.

Wer Fragen hat, kann mich unter [martin@treefroggames.com](mailto:martin@treefroggames.com) erreichen oder auf der Treefrog Webseite nach einem FAQ Ausschau halten. Falls es Probleme mit schadhafte oder fehlenden Teilen geben sollte, sollte sich der Spieler an Julia unter [julia@treefroggames.com](mailto:julia@treefroggames.com) wenden.

Die Regeln für "A Few Acres of Snow" sind © Martin Wallace 2011.  
Alle Abbildungen sind © Treefrog Limited.



## Anmerkungen des Autors und Spieltipps.

Aufmerksame Spieler werden bemerkt haben, dass der zentrale Mechanismus von „A Few Acres of Snow“ in großem Maße von dem Bestseller-Kartenspiel Dominion beeinflusst ist. Ich adaptiere gerne Ideen von anderen Spielen, wenn ich das Gefühl habe, dass sie gut zum Thema passen. Das Element des Kartenstapelaufbaus kommt zum Tragen durch die Verzögerung zwischen Nachfrage und Erfüllung, was ein wichtiger Kernpunkt der beiden Gegner war. Dieser Krieg wurde ganz am Ende einer sehr langen Nachschublinie ausgetragen.

Das Spielthema wurde mir von meinem Freund John Ellis vorgeschlagen, der zufälligerweise auch Militärgeschichtler ist. Er führte gerade Nachforschungen über diese Zeit für ein Buch durch und war überrascht, wie sehr die Mobilität durch Flüsse eingeschränkt war. John hat freundlicherweise den historischen Kommentar zur Verfügung gestellt, der weiter unten erscheint.

Ich habe das Spiel öfter als irgendein anderer Spieler gespielt (zumindest jetzt zu dem Zeitpunkt, an dem ich dies schreibe) und habe selbst nur eine vage Vorstellung vom Ausmaß der möglichen Strategien. Deshalb kann ich keinen guten Tipp geben, wie man das Spiel am Besten spielt. Was ich aber weiß ist, dass die Spieler in ihren ersten Partien vom Umfang der möglichen Aktionen überwältigt sein werden und dass sie wahrscheinlich lange brauchen werden, um das Spiel zu beenden. Ersteres ist eine Frage der Erfahrung, nach einigen Spielen werden die Spieler merken, dass nur einige wenige Aktionen regelmäßig Gebrauch finden, und dass vieles davon abhängt, ob man gerade die richtige Karte auf der Hand hat – wer bestimmte Karten nicht auf seiner Hand hat, braucht auch gar nicht erst über die damit verbundenen Aktionen nachzudenken. Der zweite Punkt richtet sich danach, ob die Spieler sich gegenseitig unter Druck setzen. Höchstwahrscheinlich wird das Spiel meist dadurch enden, dass ein Spieler alle seine Stadtscheiben eingesetzt hat. Falls beide Spieler nicht darauf achten, ihre Dörfer zu entwickeln, wird das Spiel sehr lange dauern. Sobald ein Spieler merkt, dass er seinem Gegner punktemäßig überlegen ist, sollte er daran gehen, seine Dörfer schnellstmöglich zu entwickeln, bevor der andere Spieler reagieren kann.

**Martin Wallace**

# Auflistung der Karten

Falls nicht anders angegeben, gibt es von jeder aufgeführten Karte genau eine.

## Britische Karten

### Anfänglicher Zugstapel

Boston  
New Haven  
New York  
Norfolk  
Pemaquid  
Philadelphia  
St. Mary's

### Verfügbare Ortskarten

Albany  
Baltimore  
Canso  
Cumberland  
Deerfield  
Detroit  
Fort Beausejour  
Fort Duquesne  
Fort Frontenac  
Fort Halifax  
Fort Niagara  
Fort Presqu' Isle  
Fort St. John  
Fort Stanwix  
Fort Venango  
Fort William Henry  
Gaspé  
Halifax  
Kennebec  
Louisbourg  
Oswego  
Port Royal  
Richmond  
Tadoussac  
Ticonderoga  
Trois Rivières

### Verfügbare Imperiumskarten

Kahn (Bateaux)  
Festung (Fortification)  
Gouverneur (Governor)  
Nachschub aus der Heimat (Home Support)  
Indianischer Häuptling (Indian Leader)  
Heerführer (Military Leader)  
Miliz (Militia) x 3  
Waldläufer (Rangers)  
Reguläre Infanterie (Regular Infantry) x 6  
Siedler (Settlers)  
Schiffe (Ships) x 2  
Belagerungsartillerie (Siege Artillery)  
Händler (Trader)

## Französische Karten

### Anfänglicher Zugstapel

Gaspé  
Louisbourg  
Montreal  
Quebec  
Port Royal  
Tadoussac  
Trois Rivières  
Kahn (Bateaux)  
Reguläre Infanterie (Regular Infantry)  
Händler (Trader)

### Verfügbare Ortskarten

Albany  
Canso  
Detroit  
Fort Beausejour  
Fort Duquesne  
Fort Frontenac  
Fort Halifax  
Fort Niagara  
Fort Presqu' Isle  
Fort St. John  
Fort Stanwix  
Fort Venango  
Fort William Henry  
Halifax  
Kennebec  
Michillimackinac  
Oswego  
Penaquid  
Ticonderoga

### Verfügbare Imperiumskarten

Waldläufer (Coureurs de Bois)  
Festung (Fortification)  
Gouverneur (Governor)  
Nachschub aus der Heimat (Home Support)  
Intendant  
Heerführer (Military Leader)  
Miliz (Militia) x 3  
Amerikanische Ureinwohner (Native Americans)  
Priester (Priest) x 2  
Reguläre Infanterie (Regular Infantry) x 3  
Schiffe (Ships)  
Ships  
Belagerungsartillerie (Siege Artillery)  
Händler (Trader)

## Neutrale Karten

Festung (Fortification) x 2  
Amerikanische Ureinwohner (Native Americans) x 5  
Siedler (Settlers) x 2

# Zusammenfassung eines Spielzuges

1. Prüfen, ob man einen Belagerungssieg errungen hat.
2. Zwei Aktionen ausführen (nur eine in erster Spielrunde), außerdem freie Aktionen.
3. Gegebenenfalls auf fünf Handkarten nachziehen (Abwurfstapel mischen und als neuen Zugstapel bereitlegen, falls dieser leer ist).

## Ausbreitungsaktionen

**An einem Ort siedeln** – erfordert verbundene Ortskarte + Karte mit Transportsymbol (+ Karte mit Siedlersymbol, falls nötig).

Dorfquader auf Ort legen und Ortskarte auf Abwurfstapel.

**Einen Ort entwickeln** – entsprechende Ortskarte + Karte mit Siedlersymbol spielen. Dorfquader durch Stadtscheibe ersetzen.

**Einen Ort befestigen** – entsprechende Ortskarte + Festungskarte + drei Geld. Festungsscheibe auf Ort legen.

## Kampfaktionen

**Belagerung eines Ortes** – verbundene Ortskarte + Karte mit Transportsymbol + Karte mit Militärstärkesymbol (kann ein Schiffsymbol sein, falls der Ort ein Schiffsymbol hat). Einzelheiten s. Regel.

**Verstärkung einer Belagerung** – Karte mit Militärstärkesymbol (kann ein Schiffsymbol sein, falls der Ort ein Schiffsymbol hat). Belagerungsartillerie kostet drei Geld. Die Karte muss auf eigenen Belagerungskartenplatz gespielt werden. Einen Heerführer zu spielen ist eine freie Aktion.

**Überfall** – Karte, die für Überfall geeignet ist. Überfall auf einen Ort, der mit eigenem kontrollierten Ort verbunden ist (Fluss, Straße, Indianerpfad, See). Jede weitere Karte, die für einen Überfall geeignet ist, erhöht die Reichweite um eins (auch Priester/Indianischer Häuptling). Gegner kann den Überfall durch Karte blockieren, die dafür geeignet ist, oder durch diese Ortskarte. Ort mit Festung kann nicht überfallen werden und blockiert Weg für Überfall. Bei Erfolg nimmt und behält Angreifer Quader/Scheibe, Scheibe wird durch Quader des ursprünglichen Besitzers ersetzt.

**Hinterhalt** – Karte, die für Hinterhalt geeignet ist. Gegner kann Hinterhalt durch dafür geeignete Karte umgehen. Im Erfolgsfall muss Gegner eine Karte mit Hinterhaltsymbol aus seiner Hand oder Reserve auf seinen Imperiumskartenstapel zurücklegen. Falls er keine entsprechende Handkarte hat, muss er dies vorzeigen, verliert dann auch keine Karte aus der Reserve.

**Priester/Indianischer Häuptling** – Der Gegner muss dem Spieler eine neutrale Karte "Amerikanischer Ureinwohner" aus seiner Hand oder Reserve geben. Falls er keine entsprechende Handkarte hat, muss er dies vorzeigen, verliert dann auch keine Karte aus der Reserve. Der erfolgreiche Spieler legt die Karte auf seinen Abwurfstapel.

## Finanzaktionen

**Einkommen erhalten** – eine Ortskarte spielen und den darauf angegebenen Geldbetrag aus der Bank erhalten.

**Kaufmann** – eine Karte mit Schiffsymbol spielen, um dann eine oder zwei Karten mit Goldsymbol spielen zu können und den entsprechenden Geldbetrag zu erhalten.

**Händler** – zwei Geld für jede gespielte Karte mit Fellsymbol erhalten.

**Piraterium** (nur französischer Spieler) – Louisbourg Karte + Karte mit Schiffsymbol. Zwei Geld vom britischen Spieler nehmen. Fehlbeträge werden von der Bank gezahlt.

## Kartenverwaltungsaktionen

**Eine Imperiumskarte ziehen** – eine eigene oder neutrale Imperiumskarte ziehen, gegebenenfalls Geld dafür zahlen. Karte auf eigenen Abwurfstapel legen.

**Karte(n) abwerfen** – eine oder mehrere Handkarten auf den Abwurfstapel werfen. Die erste Karte kostet nichts, für jede weitere muss der Spieler ein Geld zahlen.

**Eine Karte in Reserve legen** – eine Karte in die eigene Reserve legen. Die Anzahl eigener Reservekarten ist auf fünf begrenzt.

**Die eigene Reserve abrufen (freie Aktion)** – alle Karte aus eigener Reserve auf die Hand nehmen. Für jede Karte muss ein Geld gezahlt werden. Wer nicht für alle seine Reservekarten zahlen kann, kann diese Aktion nicht ausführen.

**Gouverneur** – eine oder zwei Handkarten zurück zu den verfügbaren Orts-/Imperiumskarten legen.

**Intendant** – für zwei Geld eine Karte des eigenen Abwurfstapels wieder auf die Hand nehmen.

**Nachschub aus der Heimat (freie Aktion)** – Drei Karten vom Zugstapel ziehen.

## Sonstige Aktionen

**Rückzug von einer Belagerung** – Ortsmarker für Belagerung von einem belagerten Ort entfernen. Karten vom eigenen Belagerungskartenplatz auf Abwurfstapel legen, vorher eine davon zu verfügbaren Karten zurücklegen, falls möglich. Gegner hat die Belagerung damit gewonnen.

**Passen** – nichts unternehmen.

