# Imperial Settlers – Die haben angefangen!

Dies ist eine Erweiterung. Um sie zu spielen, benötigt ihr das Grundspiel *Imperial Settlers*.

## Inhalt

55 Karten: 10 Völkerkarten „Barbaren" (BAR071-BAR080), 10 Völkerkarten „Japaner" (JAP071-JAP080), 10 Völkerkarten „Römer" (ROM071-ROM080), 10 Völkerkarten „Ägypter" (EGY071-EGY080), 12 Allgemeine Karten (COM139-COM150), 3 Eroberungskarten für den neutralen Spieler (Solospiel)

Alle Karten dieser Erweiterung weisen ein **H** vor dem Kartenkürzel auf.

## Spielweisen

Ihr könnt eure Decks auf 2 Weisen zusammenstellen:

### Offen

Ihr könnte nach Belieben die Karten eines oder mehrerer Themensets zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzufügen und einfach Spaß haben. Beachtet, dass hierdurch chaotische und verrückte Decks entstehen können.

### Standard

Dies ist die einzig zugelassene Weise, um Decks **für Turniere** zu erstellen.

Entscheidet euch zunächst für 1 **Themenset** (z. B. *Die haben angefangen!*). Legt dann die entsprechenden Karten dieses Sets zu den 30 Basiskarten (001-030) des gewählten Volkes und den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

### Sein Völkerdeck zusammenstellen

Jede Völkerkarte hat links unten ein Symbol, das angibt, wie viele Exemplare es von ihr gibt. Von einer Karte kann es 1, 2 oder 3 Exemplare geben.

Euer Deck muss aus genau 30 Karten bestehen: 3 Karten mit je 3 Exemplaren, 6 Karten mit je 2 Exemplaren, sowie 9 Karten mit je 1 Exemplar. Dabei nehmt ihr alle Exemplare der jeweiligen Karte mit ins Deck. Möchtet ihr beispielsweise eine andere Karte eurem Deck hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, müsst ihr zuvor eine andere mit 3 Exemplaren aus eurem Deck entfernen.

Wenn ihr mit einem Deck, das Karten aus dieser Erweiterung enthält, gegen Decks mit Karten aus anderen Erweiterungen spielt, gelten die neuen Regeln zum Bauen von Orten für alle Spieler. Auch die Belagerungs- und Eroberungs-Regeln stehen allen offen. Die entsprechenden Regeln werden weiter unten erläutert.

#### *Die haben angefangen!* und die Atlanter und Azteken

Da die Atlanter und Azteken recht friedliche Völker sind, empfehlen wir, diese **nicht** mit dieser Erweiterung zu kombinieren.

### Das allgemeine Deck zusammenstellen

Fügt alle Allgemeinen Karten des gewählten Themensets den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

## Neue Regeln und Kartenarten

Diese Erweiterung führt eine neue Aktion ein, das **Erobern**. Damit könnt ihr **Völkerorte** der Mitspieler **erobern** und für euch nutzen. Plant deshalb besonders gut, in welcher Reihenfolge ihr eure Orte baut. Indem ihr viele Zerstörungsplättchen sammelt, seid ihr bestens für den Gegenangriff gerüstet.

### Orte bauen

Die Position, an der eure Völkerorte liegen, hat direkten Einfluss darauf, wie schwer sie für die Mitspieler zu **erobern** sind (siehe unten). Legt Völkerorte beim Bauen, wie bisher, in der entsprechenden Reihe, links an eure Völkertafel an. Legt jeden weiteren gebauten Völkerort immer links neben alle bisher in dieser Reihe gebauten Orte an. Ihr dürft die Reihenfolge der Orte während des Spiels nicht ändern, es sei denn, eine Karte oder ein Effekt erlaubt es euch.

**Beispiel:** Du spielst die Römer und hast bisher keinen Völkerort gebaut. Jetzt baust du die Verwaltung, zahlst ihre Kosten und legst sie links an deine Völkertafel an. Als nächste Aktion baust du die Römische Festung und legst sie links neben die Verwaltung. Deinen nächsten Völkerort musst du dann links neben die Römische Festung legen, usw.

### Erobern

**Erobern** ist eine neue Art von Aktion, die es euch ermöglicht, Völkerorte von euren Mitspielern zu übernehmen. Um einen Ort zu **erobern**, musst du die folgenden Schritte ausführen:

1. **Wähle einen Völkerort, den du *erobern* willst.**
2. **Zahle Zerstörungsplättchen entsprechend der Position des Ortes. Das *Erobern* eines Ortes ganz links kostet 2 Zerstörungsplättchen. Für jeden Ort weiter rechts musst du 1 zusätzliches Zerstörungsplättchen zahlen.**

**Wichtig:** Fundamente zählen bei der Berechnung der Zerstörungsplättchen wie ein Ort mit. Sie können aber nicht **erobert** werden.

**Anmerkung:** Einige Karten fordern alternative Kosten für das Erobern eines Ortes. Verteidigungsplättchen und Samurai haben auf diese Karten keine Auswirkung. Die folgenden Schritte (3.–6.) sind unverändert durchzuführen.

**Beispiel:** Tina hat, von links nach rechts, 3 Produktionsorte: Pyramide, Karawane, Bastet-Altar. Um ihre Pyramide zu **erobern**, musst du 2 Zerstörungsplättchen zahlen, für die Karawane 3, für den Bastet-Altar 4.

**Anmerkung:** Um einen Völkerort mit Verteidigungsplättchen zu **erobern**, musst du 1 zusätzliches Zerstörungsplättchen zahlen. Die dahinterliegenden Orte sind dadurch nicht besser geschützt.

**Beispiel:** Toni hat, von links nach rechts, 3 Fähigkeitenorte: Festung, Mutige Raufbolde, Tempel. Da auf den Mutigen Raufbolden 1 Verteidigungsplättchen aufgedruckt ist, musst du 4 Zerstörungsplättchen zahlen, um sie zu **erobern**.

3. **Entferne *alle* Waren vom eroberten Ort.**

4. **Nimm den eroberten Ort aus der Auslage des Mitspielers und lege ihn bei dir auf der linken Seite der Völkertafel in die entsprechende Reihe ganz nach rechts, also direkt links neben deine Völkertafel.**

5. **Wenn es ein Produktions- oder Fähigkeitenort ist, führe seine Funktion sofort aus, falls möglich (nimm dir die produzierten Waren oder benutze die Fähigkeit).**

   **Anmerkung:** Du erhältst keine Bauprämie. **Erobern** ist keine Bauaktion.

6. **Der vorherige Besitzer des Ortes erhält als Entschädigung 1 aus dem allgemeinen Vorrat.**

**Anmerkung:** Auch für die Aktion Erobern gilt: Habt ihr gepasst, dürfen eure Mitspieler eure Orte nicht mehr erobern.

## Verteidigungsplättchen

Diese Erweiterung erlaubt es euch, ein Verteidigungsplättchen auch auf einen Völkerort zu legen (1 Plättchen pro Ort), um das **Erobern** zu erschweren (siehe oben).

Ihr dürft Verteidigungsplättchen nur auf Orte legen, die kein aufgedrucktes Verteidigungsplättchen haben.

**Japaner**

Die Völkerorte der Japaner können zerstört werden, egal in wessen Auslage sie liegen.

Nur der Spieler, der die Japaner spielt, darf Samurai einsetzen. Um einen Ort mit Samurai darauf zu **erobern**, musst du 1 zusätzliches Zerstörungsplättchen zahlen. Samurai können nicht auf Orte mit einem Verteidigungsplättchen gestellt werden und umgekehrt.

**Anmerkung:** Du kannst Orte in der Auslage des Spielers, der die Japaner spielt, nur zerstören, wenn sie eine Zerstörungsprämie zeigen.

## Bastionen

Bastionen sind neue Orte, die es euch erlauben, Befestigungen zu errichten, die euch zusätzliche Siegpunkte geben.

Bastionen sind **immun gegen alle negativen Effekte** und Aktionen (z. B. gegen die Aktionen **Erobern** und **Zerstören** sowie die Karten *Ra-Tempel*, *Ingenieure* und *Garnison*) – **außer gegen Belagern** (siehe unten).

Bastionen legt ihr immer in die unterste Reihe zu den Aktionsorten. Sobald ihr eine Bastion gebaut habt, könnt ihr eine neue Aktion durchführen: **Befestigen**.

Wenn ihr diese Aktion durchführt, legt 1 Befestigungsmarker auf die entsprechende Bastion. Dazu könnt ihr einen beliebigen Marker verwenden. Der Preis für die Befestigung ist auf der Karte angegeben. Befestigungen werden am Ende der Runde nicht entfernt.

**Wichtig:** Auf jeder Bastion können höchstens 5 Befestigungsmarker liegen.

## BELAGERN

**Belagern** ist eine neue Art von Aktion, die sich auf Bastionen bezieht und Befestigungsmarker entfernt.

Um eine Bastion zu **belagern**, musst du die folgenden Schritte ausführen:

1. **WÄHLE 1 BASTION, DIE DU *BELAGERN* MÖCHTEST.**
2. **ZAHLE 2 ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN.**
3. **ENTFERNE ALLE BEFESTIGUNGSMARKER VON DER KARTE.**

**BEISPIEL:** Du hast 2 Bastionen in deiner Auslage, eine mit 2, die andere mit 3 Befestigungsmarken darauf. Toni entscheidet sich dazu, deine Bastion mit 3 Markern darauf zu belagern. Er zahlt 2 Zerstörungsplättchen und entfernt alle 3 Marker. Die Bastion bleibt liegen, ebenso alle Waren, die von einer vorangegangenen Befestigen-Aktion darauf liegen.

Ab deinem nächsten Zug kannst du ggfs. damit beginnen, neu zu **befestigen**.

## DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN

**Produktion von 1/2 für 3/6 deiner Mitspieler in deiner Auslage:** Zähle in der Ertragsphase die Orte in deiner Auslage, die du von Mitspielern erobert hast, um zu bestimmen, wie viel Holz du erhältst. Für 3–5 eroberte Orte erhältst du 1 Holz, für 6 und mehr 2.

**Bewege 1 um 1 Position nach links:** Die Richtung wird immer aus Sicht des Spielers bestimmt, in dessen Auslage der entsprechende **Völker**ort gerade liegt.

### ALLGEMEINE KARTEN

**Freihandelszone:** Lege den Ort bei dir auf der linken Seite der Völkertafel in die entsprechende Reihe ganz nach links (wie beim Bauen üblich, es ist kein Erobern).

**Söldner:** Lege den Allgemeinen Ort bei dir auf der rechten Seite der Völkertafel in die entsprechende Reihe. Die Position spielt in diesem Fall keine Rolle.

### ÄGYPTER

**Skarabäusbastion:** Wenn du am Ende der Runde mindestens 2 Befestigungen auf dieser Karte hast, erhältst du 1 zusätzlichen Siegpunkt durch die Fähigkeit der *Sphinx*.

**Ra-Tempel** (aus dem Grundspiel): Wenn du den *Ra-Tempel* verwendest, um den Ort eines Mitspielers zu übernehmen, und der *Ra-Tempel* wird danach zerstört oder erobert, wird dieser Ort bis zum Ende der Runde zu einem neutralen Ort. Niemand kann diesen Ort aktivieren, selbst falls er erneut erobert wird. Legt 1 aus dem Vorrat darauf, um dies anzuzeigen.

### JAPANER

**Handelsroute** (aus dem Grundspiel): Wird der Ort mit der darunterliegenden Karte der Japaner erobert, lege die Karte der Japaner ab.

### RÖMER

**Armbruster:** Dieses Fundament zählt in allen Belangen wie jedes andere Fundament.

**Abrissbirne** und **Abgebrochene Verhandlungen:** Als Entschädigung für den eroberten Ort erhält der Spieler jeweils 1 Fundament, jedoch **kein** Holz.

## SOLOSPIEL

Die folgenden Regeln ermöglichen es dir, das Erobern im Solospiel zu verwenden, egal gegen welches Volk du spielst.

Führe bei der Spielvorbereitung zusätzlich die folgenden Schritte durch:

1. **Wähle ein Volk für den neutralen Spieler und lege den Stapel der entsprechenden Völkerkarten vor deine Völkertafel. Decke von diesem Stapel 3 Karten auf und lege sie nebeneinander links des Stapels aus.**

   **Wenn du möchtest, kannst du selbst für den neutralen Spieler ein Völkerdeck zusammenstellen. Stelle es nach den Regeln einer beliebigen Spielweise und mit einer beliebigen Erweiterung zusammen.**

2. **Mische alle Eroberungskarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.**

Im Vergleich zu den üblichen Regeln des Solospiels gelten folgende Anpassungen:

### Erobern von Orten des neutralen Spielers

Beim Erobern kannst du nun die Orte des neutralen Spielers erobern. Wähle einen der Orte links neben dem Völkerkartenstapel des neutralen Spielers und zahle Zerstörungsplättchen entsprechend der Position des Ortes. Das Erobern des Ortes ganz links kostet 2 Zerstörungsplättchen. Für jeden Ort weiter rechts musst du 1 zusätzliches Zerstörungsplättchen zahlen. Auch im Solospiel gelten beim Erobern alle weiter vorne angeführten Regeln. Lege zusätzlich nach deiner Eroberung 1 Karte vom Sammelstapel des neutralen Spielers ab.

**Anmerkung:** Weder du noch der neutrale Spieler erhalten im Solospiel für Eroberungen.

### Angriffsphase des neutralen Spielers

**Für die Runden 1–4 gilt:** Nach seiner regulären Angriffsphase versucht der neutrale Spieler, zusätzlich deine Orte zu erobern. **In der 5. Runde** führt der neutrale Spiele wie üblich seine Angriffsphase durch, die 7 im Anschluss beschriebenen Schritte seines Eroberns entfallen jedoch.

1. **Lege alle Karten links vom Völkerkartenstapel des neutralen Spielers ab. (Halte sie von den Karten des Sammelstapels getrennt!)**
2. **Ziehe 1 Eroberungskarte.**
3. **Prüfe ob in der gezeigten Reihe Völkerorte liegen.**

4A. **Wenn dies der Fall ist, lege alle Waren auf dem Ort ganz links in dieser Reihe ab. Lege den Ort in die Auslage des neutralen Spielers, links neben seinen Völkerkartenstapel. Lege 1 Karte vom allgemeinen Kartenstapel auf den Sammelstapel des neutralen Spielers.**

4B. **Wenn dies nicht der Fall ist, ist die Eroberung gescheitert. Es passiert nichts weiter.**

5. **Lege die Eroberungskarte zurück auf den Eroberungskartenstapel und mische ihn.**

6. **Wiederhole ggf. die Schritte 2-5. Je nach gewählter Schwierigkeit versucht der neutrale Spieler, mehrere Orte zu erobern.**

| *Schwierigkeit* | *Einfache Eroberung* | *Mittlere Eroberung* | *Schwere Eroberung* |
|---|---|---|---|
| Runde 1 | 0 | 1 | 2 |
| Runde 2 | 1 | 1 | 2 |
| Runde 3 | 1 | 2 | 3 |
| Runde 4 | 2 | 2 | 3 |

7. **Liegen nun weniger als 3 Karten in der Auslage des neutralen Spielers, fülle vom Nachziehstapel auf 3 Karten auf. Lege neu aufgedeckte Karten links neben ggf. eroberte Karten.**

**Wichtig:** Verteidigungsplättchen und Samurai beeinflussen das Erobern durch den neutralen Spieler nicht.

**Wichtig:** Bastionen sind immun gegen das Erobern durch den neutralen Spieler. Wenn der neutrale Spieler versucht, eine Bastion zu erobern, lege alle darauf befindlichen Befestigungen ab, so als wäre die Bastion belagert worden.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team

**Autor:** Ignacy Trzewiczek • **Autor der Erweiterung:** Joanna Kijanka, Ignacy Trzewiczek • **Soloregeln:** Joanna Kijanka, Maciej Obszański • **Illustrationen:** Roman Kucharski, Rafał Szyma, Aga Jakimiec • **Grafikdesign:** Rafał Szyma • **Spielanleitung:** Joanna Kijanka, Greg Polewka

DEUTSCHE AUSGABE
**Grafikdesign & Satz:** Chris Conrad
**Übersetzung:** Martin Zeeb
**Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.

© 2018 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele