



IMPERIAL SETTLERS

AUFSTIEG EINES IMPERIUMS



DIES IST EINE ERWEITERUNG. UM SIE ZU SPIELEN, BENÖTIGT IHR DAS GRUNDSPIEL *IMPERIAL SETTLERS*.

Die Welt ist ein unglaublich großer Ort. Im Laufe der Zeiten wurden Reiche geschaffen und fielen wieder. Angetrieben von den Erfolgen der Kriegsführung, Wissenschaft, Kunst und Philosophie wurde der Weg zum Fortschritt geebnet.

Du beginnst in einer antiken Welt und erschaffst eine Kultur, die die Zeitalter überdauert. Nutze innovative Erfindungen, erobere Ländereien, erfülle herausfordernde Aufgaben und lasse die anderen Fraktionen hinter dir!

ÜBERBLICK

Imperial Settlers: Aufstieg eines Imperiums erweitert das Spiel um eine Kampagne. Dabei werdet ihr mehrere Spiele hintereinander mit einem Reich spielen und es weiterentwickeln mit dem Ziel, Epoche um Epoche zu erleben und schließlich in der Neuzeit anzukommen.

Dabei hilft euch vor allem das Erfüllen der Aufgaben, die euch große Figuren der Geschichte stellen werden.

Die meisten eurer Fortschritte werdet ihr von Spiel zu Spiel übernehmen und dabei neue Provinzen erobern und Erfindungen machen. Diese Provinzen müssen jedoch auch unterhalten werden. Deshalb müsst ihr stets darauf achten, dass euer Imperium nicht zerfällt.

Mit jedem neuen Zeitalter stehen euch neue Aufgaben und Chancen bevor. Wer zuerst die Neuzeit erreicht, gewinnt die Kampagne.



SPIELMATERIAL:

763 Karten (63,5×88,9 mm)

55 Provinzen



48 Imperiumsbögen

76 Antike

76 Mittelalter

76 Industriezeitalter



42 Aufgaben

14 Militär- & Diplomatieaufgaben

14 Wirtschafts- & Verwaltungsaufgaben

14 Wissenschafts- & Kulturaufgaben



12 Aufgabenmarker

4 Militär- & Diplomatiemarker

4 Wirtschafts- & Verwaltungsmarker

4 Wissenschafts- & Kulturmarker



68 Erfindungen

22 Erfindungen der Antike

22 Erfindungen des Mittelalters

22 Erfindungen des Industriezeitalters

32 Fortschrittsmarker

8 Taubenmarker

8 Hammermarker

8 Mauermarker

8 Geldsackmarker



1 Spielanleitung

SPIELABLAUF

VORBEREITEN DER KAMPAGNE

Nehmt euch vor dem ersten Spiel jeweils 1 Antike-Imperiumsbogen. Gebt eurem Reich jeweils einen Namen und notiert ihn sowie das Volk, das ihr in der Kampagne spielen werdet, im entsprechenden Feld.

Legt die übrigen Imperiumsbögen zunächst in die Schachtel. Ihr benötigt sie erst am Spielende.

Nehmt euch jeweils die 30 Karten eures Volkes.

ANMERKUNG: Vor Spielbeginn dürft ihr euch auch dazu entscheiden, stattdessen euer Völkerdeck nach den üblichen Deckbauregeln zusammenzustellen. Wir empfehlen, dass alle ihr Völkerdeck nach den gleichen Regeln zusammenstellen.

SPIELAUFBAU

Folgt dem Spielaufbau des Grundspiels. Führt danach zusätzlich die folgenden Schritte aus.

Überspringt im ersten Spiel der Kampagne die ersten beiden Schritte (markiert mit *).

- Legt jeweils eure Provinz(en) und eure Erfindung(en) zu den entsprechenden Völkerorten in eure Auslage (und erhaltet alle Bauprämien).
- Nehmt euch jeweils alle freigeschalteten Startboni entsprechend eurer Fortschrittsleisten (siehe Seite 5 und 8).
- Nehmt euch je 1 Aufgabenmarker jeder Sorte und legt sie auf das Feld 0 eurer Aufgabenleiste. (Legt die nicht benötigten Marker in die Schachtel zurück.)
- Sortiert die Aufgabenkarten nach Sorte, mischt sie jeweils und legt sie als 3 Stapel bereit. Legt jeweils 1 Karte jedes Stapels mit der Vorderseite (helle Seite) nach oben in die Spielfeldmitte. Lest sie vor Spielbeginn laut vor.
- Legt jeweils 1 Stift bereit.
- Mischt die Provinzen und Erfindungen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt die Fortschrittsmarker als allgemeinen Vorrat bereit.

SPIELABLAUF

In der Kampagne wird jedes Spiel nur über 4 Runden gespielt (anstatt der sonst üblichen 5).

PROVINZEN UNTERHALTEN

Am Ende jedes Spiels werdet ihr jeweils 1 neue Provinz erhalten. Provinzen werden durch Karten dargestellt, welche euch neue Produktionen oder Aktionen bieten. Wenn ihr eine Provinz erhaltet, müsst ihr jeweils 1 nicht markiertes Feld eurer Wahl im Provinzbereich eures Imperiumsbogens markieren (ankreuzen). Die markierten Felder zeigen euch an, welche Waren ihr (irgendwann während des nächsten Spiels der Kampagne) zum Unterhalt eurer Provinzen zahlen müsst.

Während des Spiels dürft ihr vor und/oder nach eurer regulären Aktion und so oft ihr möchtet entsprechende Waren auf markierte Felder eures Provinzbereichs legen.

Liegen am Spielende auf einem markierten Feld des Provinzbereichs nicht alle entsprechenden Waren, erhaltet ihr für dieses Spiel 0 .

AUFGABEN

Aufgaben belohnen alle Spieler, die sie erfüllen. Ganz besonders denjenigen, der sie zuerst erfüllt. In jedem Spiel ist genau 1 von jeder der 3 Kategorien im Spiel:



Militär & Diplomatie

Wirtschaft & Verwaltung

Wissenschaft & Kultur



Jede Aufgabenkarte gibt an, was ihr tun (Wachstumsaufgaben) bzw. haben (Statusaufgaben) müsst, um die Aufgabe zu erfüllen.

Aufgaben dürft ihr am **Ende** der Karten-, Ertrags- und Aufräumphase, sowie in der Aktionsphase erfüllen. In der Aktionsphase dürft ihr **nur** vor und/oder nach eurer **eigenen** regulären Aktion und so oft ihr möchtet Aufgaben erfüllen.

Ihr dürft jede Aufgabe jeweils höchstens einmal pro Spiel erfüllen.

Wer die Aufgabe zuerst erfüllt, markiert die nächsten 3 Felder der entsprechenden Fortschrittsleiste und erhält zusätzlich den angegebenen Bonus. Danach wird die Karte auf die Rückseite (dunkle Seite) gedreht. Erfüllen 2 oder mehr Personen gleichzeitig (am Ende einer Phase) eine Aufgabe, markieren sie alle 3 entsprechende Felder und erhalten alle den angegebenen Bonus. Danach wird die Karte wie üblich umgedreht.

Die Aufgabe darf weiterhin (von anderen Spielern) erfüllt werden, allerdings wird dann nur 1 Feld markiert und es gibt keinen Bonus mehr.

Erreicht ihr das letzte Feld einer Fortschrittsleiste, verfallen alle weiteren Felder, die ihr noch auf dieser Leiste erhalten würdet.

SPIELABLAUF

Oberhalb der Fortschrittsleisten sind kleine Symbole abgebildet. Immer wenn ihr das zu einem Symbol gehörige Feld markiert, schaltet ihr diesen frei (siehe Seite 5).

WACHSTUMSAUFGABEN:

Wachstumsaufgaben erfordern, dass ihr die auf der Aufgabenkarte genannte **Aktion** entsprechend oft ausführt. Jedes Mal, wenn ihr die genannte Aktion einmal ausführt, bewegt den entsprechenden Aufgabenmarker auf seiner Aufgabenleiste um 1 Feld vorwärts.

Erfüllt ihr eine solche Aufgabe, legt den entsprechenden Aufgabenmarker neben euren Imperiumsbogen. Ihr braucht ihn in diesem Spiel nicht mehr.



BEISPIELE: Alex zerstört 1 GRAUEN. Da sich die Aufgabe Bedacht wie Cäsar im Spiel befindet, muss sie ihren -Marker um 1 Feld bewegen.

Später im Spiel zerstört Alex weitere GRAUE. Durch das

Zerstören des vierten , erfüllt sie – als Erste – die Aufgabe Bedacht wie Cäsar. Sie markiert 3 Felder auf ihrer Militär- & Diplomatieleiste. Danach erhält sie den Bonus: Sie zieht 3 ALLGEMEINE und zerstört 1 davon kostenlos. Danach dreht sie die Aufgabenkarte auf die Rückseite.

STATUSAUFGABEN:

Statusaufgaben erfordern, dass ihr die auf der Aufgabenkarte genannte(n) Bedingungen entsprechend oft **habt**.

Der Aufgabenmarker wird dazu (normalerweise) nicht benötigt bzw. verwendet.

ANMERKUNG: Manche Erfindungen erlauben es euch, euren Aufgabenmarker um 1 Feld zu bewegen. Für jedes Feld, das ihr euren Aufgabenmarker dabei vorrückt, reduziert sich die Bedingung der entsprechenden Statusaufgabe um 1. (Jeder Schritt auf der Aufgabenleiste zählt also wie 1 der geforderten Dinge.)



BEISPIEL: TRIỆU THỊ TRINH – Aufgabe: Habe 3 Handelsabkommen, die die gleiche Ware liefern.

AUSTAUSCH – Fähigkeit: Du bewegst jedes Mal um 1, wenn du ein Handelsabkommen triffst, das dir oder liefert.

Kim trifft ein Handelsabkommen und führt die Fähigkeit von Austausch aus, indem er seinen 1 Feld bewegt. Um die Aufgabe von Triêu Thị Trinh zu erfüllen, benötigt Kim nur noch 2 weitere Handelsabkommen, die diese Ware liefern.



FORTSCHRITTSMARKER EINSETZEN

Während des Spiels dürft ihr vor und/oder nach eurer regulären Aktion und so oft ihr möchtet 1 Fortschrittsmarker (, , ,) auf einen legen.

Solange der Marker auf dem liegt, gilt der Effekt des Markers:

- : Wird dieser zerstört, erhalte 1 .
- : Du darfst die Aktion dieses 1 zusätzliches Mal aktivieren.
- : Dieser darf von deinen Mitspielern nicht zerstört, entfernt, blockiert, genutzt oder anderweitig beeinflusst werden.
- : Erhalte die Produktion dieses in der Ertragsphase 1 zusätzliches Mal. Wirf den am Ende der Phase ab.

Fortschrittsmarker werden während der Aufräumphase **nicht** entfernt. Falls ein mit Fortschrittsmarkern zerstört bzw. abgeworfen wird, nimmt der Besitzer des Markers diesen zurück und darf ihn später erneut einsetzen.

SPILENDE

Führt am Spielende, nach dem Addieren der Siegpunkte für Orte, zusätzlich die folgenden Schritte aus.

Manche dieser Schritte werden durch freigeschaltete Boni auf den Fortschrittsleisten ggf. verändert.

1. Subtrahiert alle von euren Provinzkarten.
2. Prüft, ob auf allen markierten Feldern eures Provinzbereichs alle entsprechenden Rohstoffe liegen. Ist dies nicht der Fall, verliert ihr **alle** . Schreibt eure Siegpunkte in das nächste freie Feld der entsprechenden Zeile eures Imperiumsbogens.
3. Wer dieses Spiel gewonnen hat (ggf. also auch mehrere von euch), darf auf 1 Fortschrittsleiste das nächste freie Feld markieren.

SPIELABLAUF

- Überprüft jeweils, ob jemand „Das Zeitalter wechseln“ muss (siehe rechts).
- Erhaltet jeweils so viele Wissenspunkte , wie ihr in diesem Spiel  hattet.
- Nun **müsst** ihr in absteigender Reihenfolge eurer  jeweils mindestens 1 Erfindung eures aktuellen Zeitalters erwerben. Im Falle eines Gleichstandes, bestimmt die Reihenfolge anhand der Regel zum Gleichstand aus dem Grundspiel. Reicht auch das nicht, bestimmt die Reihenfolge unter den am Gleichstand Beteiligten zufällig.

Nehmt euch dazu (in der entsprechenden Reihenfolge) alle noch verfügbaren Erfindungen eures jeweils aktuellen Zeitalters und wählt aus, welche ihr kaufen wollt. Dabei gelten die folgenden Regeln.

- Um eine Karte zu kaufen, zahlt die in der rechten oberen Ecke angegebenen Kosten . Dafür dürft ihr gerade erhaltene  und nicht genutzte  aus früheren Spielen verwenden. Notiert auf eurem Imperiumsbogen, wie viele  ihr übrig habt. (Diese dürft ihr ins nächste Spiel übertragen.)
 - Ihr müsst jeweils mindestens 1 Erfindung kaufen. Tut ihr das nicht, zerfällt euer Imperium (siehe rechts, „Zerfall des Imperiums“). Ihr dürft von jeder Farbe höchstens 1 Erfindung kaufen.
 - Ihr dürft jeweils höchstens 1 Erfindung jeder Farbe besitzen. Wollt ihr eine Erfindung einer Farbe erwerben, die ihr schon besitzt, müsst ihr zuerst die andere Karte abwerfen. Legt abgeworfene Erfindungen zurück zu den verfügbaren Erfindungen.
- Zieht jeweils 1 Provinzkarte vom entsprechenden Stapel, legt sie in euer Reich und markiert 1 nicht markiertes Feld eurer Wahl im Provinzbereich eures Imperiumsbogens.
 - Legt alle Rohstoffe aus eurem Provinzbereich ab. (Ihr müsst die Provinzen im nächsten Spiel also erneut unterhalten.)

HINWEIS: Provinzen, Erfindungen und euren Imperiumsbogen übernehmt ihr ins nächste Spiel.

BEISPIEL: Robin hat im Spielverlauf 48  erhalten. Durch seine Provinz verringert sich dies auf 43 . Robin gewinnt das Spiel. Er markiert das nächste freie Feld auf seiner Fortschrittsleiste für Militär & Diplomatie und erhält dadurch . Er erhält 43  (entsprechend der ). Zusammen mit den 13  aus dem vorherigen Spiel hat er 56 , mit denen er Erfindungen erwerben darf. Er möchte Töpferei kaufen, müsste dazu aber Bogenschießen abwerfen (weil es die gleiche Farbe hat). Daher kauft er Maschinenbau für 45 . Die überschüssigen 11  notiert er sich auf seinem Imperiumsbogen. Danach zieht er 1 Provinzkarte und markiert 1 Feld seines Provinzbereichs.

BONI AUF DER FORTSCHRITTSLEISTE

Sobald ihr das Feld unter einem der Symbole auf den Fortschrittsleisten markiert, schaltet ihr den entsprechenden Bonus frei. Ihr erhaltet den Bonus ab dem nächsten Spiel und solange ihr euch in diesem Zeitalter befindet.

Es gibt 2 unterschiedliche Arten von Boni:

➤ STARTBONI

Für diese Boni erhaltet ihr Waren bzw. Fortschrittsmarker während des Spieldaufbaus (siehe Seite 3).

➤ SPIELBONI

Diese Boni erhaltet ihr am Spielende (siehe Seite 4f.).

Alle Symbole sind auf Seite 8 detailliert erklärt.

DAS ZEITALTER WECHSELN

Wer am Ende eines Spiels das letzte Feld von mindestens 1 Fortschrittsleiste erreicht hat, muss ins nächste Zeitalter wechseln. (Aus der Antike wechselt ihr ins Mittelalter, von dort ins Industriezeitalter und von dort in die Neuzeit.)

Wer in die Neuzeit wechselt, hat die Kampagne gewonnen. (Wechseln mehrere Personen im gleichen Spiel in die Neuzeit, gewinnt von ihnen diejenige, die insgesamt auf den 3 Fortschrittsleisten am weitesten fortgeschritten ist.)

Wer in ein anderes Zeitalter wechselt, nimmt sich den entsprechenden, neuen Imperiumsbogen.

Diese Person trägt dort erneut den Namen ihres Reiches sowie ihr Volk ein und notiert die im aktuellen Spiel erhaltenen  sowie ihre übrigen  in den ersten entsprechenden Feldern. Sie muss alle Provinzen abwerfen und den alten Imperiumsbogen aus dem Spiel entfernen. (Erfindungen werden nicht abgeworfen.)

Führt danach die weiteren Schritte zum Spielende durch.

ZERFALL DES IMPERIUMS

Dein Imperium zerfällt, falls mindestens 1 der folgenden Bedingungen eintritt:

- Niedergang der Zivilisation: Die Anzahl deiner Siegpunkte verringert sich in 3 aufeinanderfolgenden Spielen.
- Mangel an Neuerungen: Du kannst keine neue Erfindung erwerben.

Wenn dein Imperium zerfällt, scheidet dieses Reich aus der Kampagne aus. Du darfst mit einem neuen Imperium in das nächste Spiel der Kampagne starten. (Nimm dir dazu einen neuen Imperiumsbogen der Antike und bereite ihn wie zuvor beschrieben vor.)

SOLOSPIEL UND BEGRIFFE

SOLOSPIEL

Bereite das Spiel und die Kampagne wie zuvor und im Grundspiel beschrieben vor, mit folgenden Änderungen:

- Lege alle Aufgabenkarten auf 1 Stapel und mische sie. (Sortiere sie nicht). Lege die obersten 4 Karten mit dem Fortschrittswert 3 nach oben in die Spielfeldmitte.

Das Spiel verläuft ebenso wie zuvor und im Grundspiel beschrieben. Zusätzlich gilt folgende Regel:

- Schaffst du es bis zum Spielende nicht, mindestens 2 Aufgaben zu erfüllen, zerfällt dein Imperium.

BEGRIFFE

(SYMBOL)-HANDELSABKOMMEN:

Begriff bezieht sich auf ein Handelsabkommen, das SYMBOL als Ware liefert.

BEISPIEL: Du hast 2 Handelsabkommen, die  liefern. Also besitzt du 2 -Handelsabkommen.

NEUES PAAR:

Manche Erfindung geben dir einen Bonus, wenn du „neue Paare“ von bestimmten  baust.

Hast du nach dem Bauen eines  zum ersten Mal genau 2/4/6/... , die diese Bedingung erfüllen, hast du ein neues Paar und erhältst den genannten Bonus. Lege dann 1 Rohstoffplättchen deiner Wahl auf die entsprechende Erfindung, um anzuzeigen, dass du den Bonus für das neue Paar erhalten hast.

Du erhältst den Bonus für jedes Paar also nur einmal.

BEISPIEL: Kim besitzt die Erfindung Dampfkraft und baut ihren 2. GOLDENEN . Sie legt 1  auf die Dampfkraft und erhält 2 . Später entfernt sie einen GOLDENEN  und baut einen neuen GOLDENEN . Da sie nicht zum ersten Mal 2 GOLDENE  in ihrem Reich besitzt, hat sie kein neues Paar und erhält keinen Bonus. Sie muss 2 weitere GOLDENE  (insgesamt 4) bauen, um die Fähigkeit der Dampfkraft erneut zu aktivieren. Tut sie das, legt sie ein weiteres Rohstoffplättchen darauf. Für die übernächste Aktivierung benötigt sie 6 GOLDENE  und so weiter.

FUNDAMENTE:

Mit dieser Erweiterung könnt ihr auch Fundamente direkt erhalten. Wenn ihr ein Fundament erhaltet, zieht 1 ALLGEMEINE  und legt sie verdeckt in eure Auslage. Ihr erhaltet kein , da kein eigener Ort zerstört wurde. Ihr könnt Fundamente zum Bauen von Völkerkarten einsetzen oder für manche Aktionsorte. Verwendet ihr ein Fundament, so wird die Karte abgeworfen.

ENTSPRECHEND:

Einige Provinzen geben euch Waren entsprechend einer Ortsfarbe. Eine /Ware gilt als zu einer Ware/einer /einem /einem  entsprechend, wenn sie dieselbe Farbe wie diese/r hat.

BRAUN	
GRAU	
ROT	
PINK	
GOLD	
SCHWARZ	
WEISS	
VIOLETT	
BLAU	
ORANGE	



DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN



VEREINIGEND WIE KARL DER GROSSE (ROTE127), GEBILDET WIE AVICENNA (ROTE158)

Diese Aufgaben erfordern, dass du eine bestimmte Aktion nacheinander ausführst (zerstören bzw. bauen). Um zu bestimmen ob du die Aufgabe erfüllt hast, werden deine letzten 3 entsprechenden Aktionen (also Zerstören bzw. Bauen) betrachtet, nicht deine letzten 3 Aktionen insgesamt. Du musst die entsprechenden Aktionen also nicht direkt nacheinander ausführen.



BEISPIELE: In Robins erster Aktion zerstört er 1 BRAUNEN. Dann gibt er 2 aus, um 1 zu ziehen. Als drittes zerstört Robin einen zweiten BRAUNEN. Als vierte Aktion baut er einen. Zuletzt zerstört er noch 1 BRAUNE und erfüllt damit die Aufgabe von Vereinigend wie Karl der Große.

In Kims erster Aktion baut sie 1 BRAUNEN. Dann gibt sie 2 aus, um 1 zu ziehen. In ihrer dritten Aktion baut sie einen zweiten BRAUNEN. Danach zerstört sie 1. Zuletzt baut Kim einen dritten BRAUNEN und erfüllt damit die Aufgabe von Gebildet wie Avicenna.

FEURIG WIE JOHANNA VON ORLÉANS (ROTE128), WÜRDEVOLL WIE LUDWIG XVI. (ROTE146), STANDHAFT WIE TUTANCHAMUN (ROTE147)

Um die Aufgabe zu erfüllen, musst du die geforderten Karten von deiner Hand vorzeigen.



MÄNNLICH WIE DSCHINGIS KHAN (ROTE122)

Um die Aufgabe zu erfüllen, musst du 3 Mal in einer Runde Zerstören.

Setze den entsprechenden Aufgabenmarker in der Aufräumphase wieder auf Feld 0 zurück.



ÜBERZEUGEND WIE KONFUZIUS (ROTE143):

zählt nur, wenn du anhand der Karte eindeutig festlegen kannst, dass es sich dabei um bzw. handelt.



SEGEL (ROTE062):

Um zu zählen, wie oft du diese Fähigkeit bereits genutzt hast, lege die auf das Segel.

Ein Spieler mit Oase (EGY005) erhält auch dann 2, wenn du 1 gegen 1 / tauschst.



ASTROLOGIE (ROTE065), MONARCHIE (ROTE079), MILITÄRTECHNIK (ROTE089), CHEMIE (ROTE103), KANALISATION (ROTE111)

Diese Fähigkeiten werden nur einmal pro Runde, am Ende der Ertragsphase, überprüft.



SYMBOLE UND SPIELÜBERSICHT

STARTBONI

Während der Spielvorbereitung erhältst du die folgenden Effekte, wenn du das entsprechende Symbol freigeschaltet hast.

: Lege die oberste Karte deines Völkerstapels als in deine Auslage.

: Ziehe 1 ALLGEMEINE .

: Triff 1 Handelsabkommen, ohne die Kosten zu zahlen.

: Erhalte 1 .

: Erhalte 1 .

: Erhalte 1 Fundament.

: Erhalte 1 .

: Erhalte 1 .

: Erhalte 1 .

: Erhalte 1 .

SPIELEDEBONI

Am Spielende erhältst du die folgenden Effekte, wenn du das entsprechende Symbol (in einem vorherigen Spiel) freigeschaltet hast.

: Erhalte 1 pro VÖLKER- in deinem Reich.

: Erhalte 1 pro ALLGEMEINEN in deinem Reich.

: Erhalte 1 pro in deinem Reich.

: Gewinnst du das Spiel, markiere 1 zusätzliches Feld auf einer Fortschrittsleiste deiner Wahl.

: Du darfst 1 markierten Provinzbereich deines Imperiumsbogens ignorieren. Behandle ihn so, als wäre er nicht markiert.

: Ziehe 1 zusätzliche Provinzkarte. Behalte 1 und wirf die anderen ab.

FORTSCHRITTSMARKER:

: Wird dieser zerstört, erhalte 1 .

: Du darfst die Aktion dieses 1 zusätzliches Mal aktivieren.

: Dieser darf von deinen Mitspielern nicht zerstört, entfernt, blockiert, genutzt oder anderweitig beeinflusst werden.

: Erhalte die Produktion dieses in der Ertragsphase 1 zusätzliches Mal. Wirf den am Ende der Phase ab. (Den Marker erhältst du zurück.)

SPIELAUFBAU:

1. Lege alle deine Provinzen und Erfindungen in deine Auslage.

2. Du erhältst alle Startboni, die du freigeschaltet hast.

3. Sortiert die Aufgaben. Misch sie, legt sie bereit und deckt je 1 auf.

WÄHREND DEINES ZUGES (ZUSÄTZLICH ZU DEN STANDARDAKTIONEN):

1. Du darfst Waren auf Felder des Provinzbereichs legen.

2. Du darfst Fortschrittsmarker auf legen.

3. Du darfst Aufgaben erfüllen, wenn du die Bedingungen erfüllst.

AM SPIELENDEN:

1. Ziehe die deiner Provinz von deinen ab.

2. Überprüfe, ob deine Provinzen versorgt sind. Notiere deine Punkte.

3. Markiere 1 Feld auf deiner Fortschrittsleiste, wenn du das Spiel gewonnen hast.

4. Überprüfe, ob du das Zeitalter wechselst.

5. Erhalte entsprechend deiner .

6. Kaufe mindestens 1 Erfindung deines aktuellen Zeitalters.

7. Erhalte 1 Provinzkarte und markiere 1 Feld auf deines Provinzbereichs.

(Beachte deine Spielendeboni.)

DEIN IMPERIUM ZERFÄLLT, WENN:

1. du 3 Spiele hintereinander weniger erhältst als im Spiel zuvor.

2. du keine Erfindung kaufen kannst.



Autor (Grundspiel): Ignacy Trzewiczek
Autorin (Erweiterung): Joanna Kijanka
Illustrationen: Roman Kucharski, Aga Jakimiec
Grafikdesign: Rafał Szyma, Michał Kulasek
Produktionsmanagement: Grzegorz Polewka
Spielanleitung: Joanna Kijanka, Tyler Brown

DEUTSCHE AUSGABE
Grafikdesign und Satz: Chris Conrad
Übersetzung: Board Game Circus (Alexander Lauck)
Redaktion: Martin Zeeb
Lektorat: Jan Philip Sommerlade, Jan Wegner

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter
Lizenz von Portal Games. © 2020 Portal
Games. © 2020 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

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