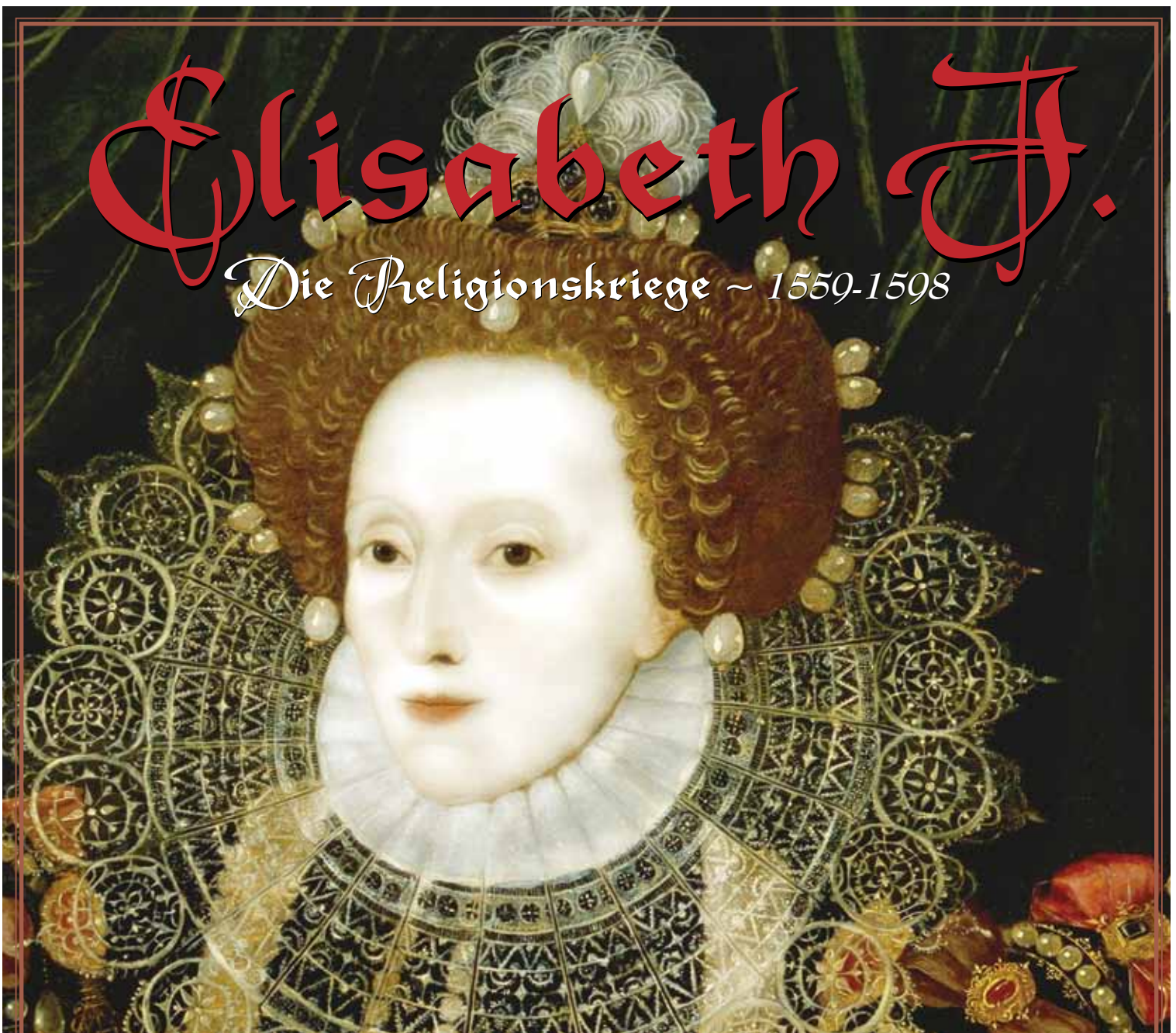


Elisabeth I.

Die Religionskriege ~ 1559-1598



REGELHEFT



Spielworxx, Schleiderweg 14, 48249 Dülmen
www.spielworxx.de

Inhalt

1. Einführung	3	17. Bau	26
2. Der Spielplan	3	17.1 Kräfte-Pools	26
2.1 Felder.....	3	17.2 Landeinheiten	26
2.2 Politische Kontrolle.....	3	17.3 Seeinheiten/Schiffe.....	26
2.3 Religiöser Einfluss.....	4	17.4 Expeditionen.....	26
2.4 Kontrollmarker	4	17.5 Festungen	27
2.5 Europakarte, Bestandteile.....	4	18. Religiöse Auseinandersetzungen	27
2.6 Weltkarte, Bestandteile.....	5	18.1 Grundsätze.....	27
3. Mächte und Herrscher	5	18.2 Predigten.....	27
3.1 Die Spieler.....	5	18.3 Ketzerei unterdrücken	27
3.2 Die Mächte	5	18.4 Rebellionen.....	27
3.3 Die Herrscher	6	18.5 Religiöse Abläufe	28
4. Die Machttableaus	6	19. Spionage	30
5. Militäreinheiten	6	19.1 Informationen sammeln.....	30
5.1 Anführer	6	19.2 Agenten einschleusen	30
5.2 Kapitäne	7	19.3 Attentate	31
5.3 Landeinheiten.....	7	19.4 Englische katholische Rebellionen.....	31
5.4 Seeinheiten/Schiffe.....	8	20. Winter	31
6. Karten und Schätze	8	20.1 Morisken-Unruhen breiten sich aus	31
6.1 Kartentypen	8	20.2 Nicht verwendete Schätze abwerfen	31
6.2 Das Kartendeck	9	20.3 Schiffs-Marker „Ausleihe“	31
6.3 Schätze	10	20.4 Zurückkehren	32
7. Spielrundenabfolge	10	20.5 Allianz-Marker der Großmächte	33
8. Kartenphase	11	20.6 Ersatz	33
8.1 Neue Persönlichkeiten hinzufügen.....	11	20.7 Piraterie-Marker/Schätze.....	33
8.2 Festungen und Jesuiten hinzufügen.....	11	20.8 Spionage zurücksetzen	33
8.3 Neue Karten zum Deck fügen/Karten ausgeben	11	20.9 Diplomatie zurücksetzen	33
8.4 Schätze aktualisieren/Neue Welt-Reichtümer überprüfen.....	11	20.10 Katholische Liga bilden	33
9. Diplomatie	11	21. Heiraten	34
9.1 Verhandlungen.....	11	21.1 Heiraten ausführen	34
9.2 Allianzen.....	13	21.2 Jungfräuliche Königin-SP	34
9.3 Anführer freikaufen.....	13	21.3 Altern	34
9.4 Kriegserklärungen	13	21.4 Tod eines verlobten Adligen	34
9.5 Krieg zwischen England und Spanien.....	14	22. Gönnerschaft	35
10. Frühjahrsmarsch	14	22.1 Künstler	35
11. Die Aktionsphase	15	22.2 Wissenschaftler.....	35
11.1 Aktionen	16	23. Großmächte	36
12. Kontrolle und Unruhe	16	23.1 Osmanisches Reich	36
12.1 Verbindungswege.....	16	23.2 Spanien	36
12.2 Unbefestigte Felder	16	23.3 England.....	37
12.3 Befestigte Felder	17	23.4 Frankreich.....	38
12.4 Unruhe.....	17	23.5 Heiliges Römisches Reich.....	38
12.5 Versetzen	17	23.6 Die Protestanten	38
13. Bewegung	17	23.7 Auswärtige Kriege.....	39
13.1 Landbewegung	17	24. Neben-Mächte/Unabhängige	39
13.2 Abfangen	18	24.1 Nicht aktive Neben-Mächte	39
13.3 Eine Schlacht vermeiden	19	24.2 Aktivierung.....	39
13.4 Sich in Festungen zurückziehen.....	19	24.3 Aktive Neben-Mächte	40
14. Feldschlachten	19	24.4 Deaktivierung	40
14.1 Rückzug.....	20	24.5 Diplomatischer Einfluss	40
15. Belagerungen	20	24.6 Den diplomatischen Status bestimmen	41
15.1 Belagerungsangriff.....	20	24.7 Unabhängige Schlüsselplätze und Festungen	41
15.2 Einsatzkräfte.....	21	25. Gewinnermittlung	41
15.3 Eine Belagerung aufheben	21	25.1 Automatischer Sieg	41
16. Die See	21	25.2 Siegpunkte.....	41
16.1 Seebewegung	21	25.3 Gewinnermittlungsphase.....	42
16.2 Seeschlachten	23		
16.3 Seetransport.....	23		
16.4 Piraterie auf der Europakarte.....	24		
16.5 Piraterie auf der Weltkarte.....	24		
16.6 Umsegelung.....	25		
16.7 Antwerpen und Rotterdam	25		

Elisabeth I.

1. EINFÜHRUNG

Elisabeth I. ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler, das auf den militärischen, politischen und religiösen Konflikten in Europa im Zeitalter von Elisabeth I. von England und Philipp II. von Spanien basiert. Jeder Spieler führt eine oder mehrere Großmächte, die Europa zu dieser Zeit dominierten. Die Großmächte sind: Osmanisches Reich, Spanien, England, Frankreich, Heiliges Römisches Reich („HRR“) und die Protestanten (die sowohl hugenottische als auch niederländische Gruppierungen umfassen).

2. DER SPIELPLAN

Der größte Teil des Spielplans zeigt Europa und wird „Europakarte“ genannt. Städte, die im späten 16. Jahrhundert eine wichtige Rolle in der europäischen Geschichte spielten, werden auf der Europakarte als quadratische, runde oder achteckige Felder dargestellt. Verbindungswege verknüpfen diese Felder. Felder, die durch einen Weg miteinander verbunden sind, sind „angrenzend“. Einige der Felder sind zudem Häfen (ein rundes Symbol mit einem Anker). Häfen erlauben den Zugang zu „Seezonen“ (blaue Gebiete mit gepunkteten Grenzen).

Auf der linken Seite und unten befindet sich die „Weltkarte“. Dreieckige „Siedlungen“ zeigen bedeutende Hafenstädte der Kolonien an. Obwohl es keine Landverbindungen zwischen Siedlungen gibt, gilt jede Siedlung als angrenzend zur „Meereszone“, an die sie grenzt. Einheiten dürfen niemals direkt von der Welt- auf die Europakarte ziehen (oder umgekehrt).

Der politische und religiöse Status jeden Felds wird mit Kontrollmarkern festgehalten. Zu Kontrollmarkern und der Europa- und der Weltkarten finden sich ausführliche Anmerkungen im weiteren Verlauf der Regeln. Im Folgenden verwenden wir die Namen, wie sie auf dem Spielplan auftauchen.

2.1 Felder

Alle Felder auf der Europakarte sind entweder befestigt oder unbefestigt.








Befestigtes Feld: Ein befestigtes Feld repräsentiert eine Stadt mit Stadtmauer. Eine Macht muss ein befestigtes Feld erfolgreich belagern, um die politische Kontrolle über die Stadt zu gewinnen. Bis zu 4 eigene Landeinheiten dürfen in einem befestigten Feld bleiben, um die Stadt gegen eine feindliche Belagerung zu verteidigen. Es gibt 2 unterschiedliche Arten von befestigten Feldern.






- **Schlüsselpätze:** Ein Schlüsselpatz ist ein befestigtes Feld, das durch ein Quadrat dargestellt wird. Schlüsselpätze sind die einflussreichsten und wohlhabendsten Felder. Die Kontrolle über einen Schlüsselpatz bringt Siegpunkte und Karten. Schlüsselpätze mit doppeltem Rahmen sind Hauptstädte. Spanien besitzt 2 Hauptstädte – Madrid und Milan. Das Heilige Römische Reich beginnt mit der Hauptstadt Vienna, wechselt aber im Laufe des Spiels nach Prague. Die Protestanten haben keine feste Hauptstadt, können aber bei Rebellionen eine Hauptstadt in Frankreich und eine in den Niederlanden errichten. Die anderen Mächte haben je eine Hauptstadt (Istanbul, London, Paris).

- **Festungen:** Eine Festung wird mit einem Kreis mit acht Punkten dargestellt. Festungen sind befestigte Städte, die geringen ökonomischen Wert haben. Sie bringen einer Macht niemals Siegpunkte oder Karten. Um jedoch politische Kontrolle zu gewinnen, muss eine Macht eine Festung erst erfolgreich belagern. Die Spieler können im Laufe des Spiels eine Festung auf einem unbefestigten Feld errichten (Spanien kann zudem Festungen auf Siedlungen der Weltkarte bauen).

Unbefestigte Felder: Runde Felder sind unbefestigt. Dies sind Städte, die ohne Belagerung unter Kontrolle genommen werden können. Truppen von zwei im Krieg befindlichen Mächten, die sich auf einem unbefestigten Feld befinden, müssen eine Feldschlacht austragen.

Heimattfelder: Grau ausgefüllte Felder sind unabhängig und gehören keine der im Spiel befindlichen Mächte. Alle anderen Felder sind Heimattfelder einer bestimmten Macht – s.u. Diese Macht ist die „Heimatmacht“ des Felds.

Großmacht	Muster	Beschreibung
Osmanisches Reich		Dunkelgrün
Spanien		Gelb
England		Rot
Frankreich		Dunkelblau
HRR		Schwarz
Protestant		Weiß (in Frankreich) &
		Orange (in den Niederlanden)

Neben-Macht	Muster	Heimattfeldfarbe
Irland		Hellgrün
Papsttum		Lila
Portugal		Weinrot
Schottland		Hellblau
Venedig		Rosa



2.2 Politische Kontrolle

Die politische Kontrolle über jedes Feld wird während des Spiels festgehalten. Jedes Feld ist unter der Kontrolle seiner Heimatmacht. Wechselt die Kontrolle, werden Kontrollmarker auf das Feld gelegt, um die Veränderung anzuzeigen. Die Kontrollmarker zeigen eine Flagge und sind farblich gekennzeichnet.

Kontrollierte Felder

Ein Feld, das von einer Großmacht oder einer Neben-Macht kontrolliert wird, ist ein kontrolliertes Feld. Kontrollierte Felder einer Macht schließen ein:

- Heimattfelder, die nicht unter Kontrolle einer anderen Macht sind
- Unabhängige (graue) Felder, die von der Macht eingenommen wurden
- Heimattfelder anderer Mächte, die von der Macht eingenommen wurden
- Heimattfelder von alliierten Neben-Mächten

Terminologie

Freundlich: Der Begriff „freundlich“ bezieht sich auf alle Spielelemente (Feld, Einheit, Stapel, Formation), die von einer aktiven Macht oder einem Alliierten dieser Macht kontrolliert werden.

Feindlich: Der Begriff „feindlich“ bezieht sich auf alle Spielelemente, die von einer Macht kontrolliert werden, die sich aktuell im Kriegszustand mit der aktiven Macht befindet.





Unabhängig: Der Begriff „unabhängig“ bezieht sich auf alle Spielelemente, die nicht von einer Großmacht oder Neben-Macht kontrolliert werden. Unabhängige Spielelemente sind im Spiel niemals freundlich oder feindlich.

Beispiele: Unabhängige Einheiten können niemals sich bewegende Einheiten abfangen, da nur feindliche Einheiten abfangen dürfen. Angrenzende unabhängige Einheiten verhindern nicht, dass unbesetzte, unbefestigte Felder unter Kontrolle genommen werden; eine Aktion, die von angrenzenden feindlichen Einheiten eingeschränkt wird.

2.3 Religiöser Einfluss

Das vorherrschende christliche Bekenntnis (katholisch oder protestantisch) von vielen Feldern auf der Europakarte kann im Laufe des Spiels wechseln.

Religiöse Streitgebiete: Der Spielplanhintergrund ist farblich so gestaltet, dass die vier Gebiete, in denen sich der religiöse Einfluss während des Spiels ändern kann, hervorgehoben wird. Felder, die von dieser Farbgebung umschlossen sind, gelten als innerhalb dieser Gebiete befindlich. Die vier religiösen Streitgebiete sind:

Religiöses Streitgebiet	Farbe des Gebiets
Niederlande	 Orange
Frankreich	 Dunkelblau
England	 Rot
Schottland	 Hellblau

Die Gebiete werden benötigt, wenn Regeln oder Kartenereignisse auf „in den Niederlanden“, „in Frankreich“, „in England“ oder „in Schottland“ verweisen.

Katholische Felder: Katholische Felder werden entweder durch keinen Marker auf einem farblich ausgefüllten Feld oder einem Kontrollmarker auf seiner farblich ausgefüllten Seite angezeigt. Farblich ausgefüllte Felder außerhalb der vier religiösen Streitgebiete gelten bei Bekehrungsversuchen in angrenzenden Feldern als katholisch (siehe 18.5).

Protestantische Felder: Protestantische Felder repräsentieren Städte, wo der neue protestantische Glaube dominant ist. Sie werden entweder durch keinen Marker auf einem Feld mit farbigem Rahmen und weißem Mittelpunkt oder durch einen Kontrollmarker mit farbigem Rahmen und weißem Mittelpunkt angezeigt. Felder mit einem farbigen Rahmen und weißem Mittelpunkt außerhalb der vier religiösen Streitgebiete gelten bei Bekehrungsversuchen in angrenzenden Feldern als protestantisch (siehe 18.5).

2.4 Kontrollmarker

Kontrollmarker zeigen auf Feldern die politische Kontrolle und den religiösen Einfluss an. Die Flagge und der farbige Rahmen des Markers zeigen die politische Kontrolle über ein Feld an. Die innere Farbe des Markers bezeichnet den religiösen Einfluss. Eine Seite des Markers ist farblich ausgefüllt (katholischer religiöser Einfluss), die andere hat einen farbigen Rahmen mit weißem Mittelpunkt (protestantischer religiöser Einfluss). Es gibt zwei Arten von Kontrollmarkern: quadratische für Schlüsselplätze und sechseckige für alle anderen Felder. (**Achtung:** Hugenottische Kontrollmarker sind hellgrau und weichen damit leicht von ihren weißen Heimatfeldern ab. Diese Farbänderung ist nötig, damit man die beiden Seiten der Marker auseinander halten kann.)

Quadratische Marker



Quadratische Kontrollmarker zeigen den Status von Schlüsselplätzen an. Diese Marker werden zwischen Machttabelleau (Abschnitt 4) und Spielplan verschoben, wenn ein Schlüsselplatz eingenommen oder verloren wurde. Dabei gelten zwei Regeln:

1. Jeder Schlüsselplatz auf dem Plan muss einen Kontrollmarker enthalten. **Ausnahmen:** Unabhängige Schlüsselplätze, die aktuell nicht unter Kontrolle einer Großmacht stehen und Schlüsselplätze von Neben-Mächten, die weder Alliierte einer Großmacht noch eingenommen wurden.
2. Jeder quadratische Kontrollmarker muss sich entweder auf dem Spielplan oder dem korrekten Machttabelleau befinden.

Diese beiden Regeln stellen sicher, dass die Machttabelleaus immer bzgl. den zu ziehenden Karten und den Siegpunkten auf dem aktuellen Stand sind.

Sechseckige Marker



Sechseckige Marker zeigen den Status von Festungen und unbefestigten Feldern an. Diese Marker gelangen nur ins Spiel, wenn sich der politische oder religiöse Status eines Felds ändert. Sie werden niemals auf Machttabelleaus gelegt. Ein Spieler kann eine unbegrenzte Anzahl an sechseckigen Kontrollmarkern verwenden; sollte eine Macht alle Marker in Gebrauch haben, sollte mit nicht in Verwendung befindlichen Markern von anderen Spielern improvisiert werden.

2.5 Europakarte, Bestandteile

Geteilte Heimatfelder

19 Felder weisen zwei Heimatfeldfarben (oben und unten) auf. Diese Felder sind Heimatfelder von zwei unterschiedlichen Mächten. Das Feld ist zunächst unter Kontrolle der unten im Feld angezeigten Macht (diese Macht kontrolliert das Feld, wenn sich dort kein Kontrollmarker befindet). So werden die sieben geteilten Heimatfelder, die oben orangefarben, unten gelb sind, zunächst von Spanien kontrolliert. Sie dienen jedoch als niederländische Heimatfelder, wenn der protestantische Spieler später die politische Kontrolle über diesen Platz gewinnt. Die 12 geteilten Heimatfelder, die oben weiß sind und unten blau, werden zunächst von Frankreich kontrolliert, können aber auch als hugenottische Heimatfelder dienen.

Pass

Ein gestrichelter Verbindungsweg stellt einen Pass dar. Es existieren 4 Pässe über die Pyrenäen zwischen Spanien und Frankreich, 6 Pässe in den Alpen nahe Norditalien und 7 Pässe auf dem Balkan. Formationen von Landeinheiten, die sich über Pässe bewegen, verbrauchen 2 Befehlsunkte (BP) anstatt der Bewegungskosten von 1 bei einer normalen Verbindung.

Weitere Eigenschaften von Pässen:

- Sie blockieren den Frühjahrsaufmarsch von Landeinheiten.
- Sie verhindern das Abfangen einer feindlichen Formation, die sich angrenzend jenseits eines Passes befindet.
- Sie verhindern die Fähigkeit von Landeinheiten, angrenzende Felder zu kontrollieren und Unruhe in angrenzenden Feldern zu entfernen.

Einheiten dürfen über einen Pass zurückziehen oder eine Schlacht vermeiden.

Binnenwasserwege



Zwei Verbindungen auf der Europakarte sind weder normale Verbindungen noch Pässe. Es handelt sich um die Binnenwasserwege zwischen Brielle und Rotterdam und zwischen Flushing und Antwerp – beide mit einer „verschnörkelten“ blauen Linie gekennzeichnet. Nur die Macht, die bei diesen Linien den normalen Hafen (Flushing oder Brielle) kontrolliert, kann diese Verbindung für Bewegung, zum Abfangen, um eine Schlacht zu vermeiden, als Verbindungsweg oder zur Berechnung des nächsten Felds nutzen. Diese Felder gelten bei Bekehrungsversuchen aber immer als verbunden (siehe 18.0). 16.7 enthält weitere Details zum besonderen Status von Antwerp und Rotterdam.

Seezonen

Die Europakarte hat 13 Seezonen, die in zwei Gruppen geteilt sind. 8 Seezonen sind Mittelmeer- (Mediterranean) Seezonen und mit blauem Text gekennzeichnet:

Barbary Coast	Gulf of Lyon
Tyrrhenian Sea	Ionian Sea
Adriatic Sea	Aegean Sea
North African Coast	Eastern Mediterranean

Galeonen sind beim Abfangen oder dem Vermeiden einer Seeschlacht in Mittelmeer-Seezonen weniger effektiv.

Die anderen 5 Seezonen (mit schwarzem Text) sind Atlantik- (Atlantic) Seezonen:

Irish Sea	North Sea
English Channel	Bay of Biscay
Atlantic Ocean	

Galeeren und Corsairs sind bei Gefechten in atlantischen Seezonen weniger effektiv. Galeonen müssen in einem Hafen, der an eine atlantische Seezone grenzt, gebaut werden.

Grenzen zwischen Seezonen werden von Linien blauer Punkte angezeigt. Nur Marineanführer und Schiffe dürfen sich in Seezonen aufhalten. Landeinheiten müssen jede Aktion in einem Feld beenden.

Häfen

Die meisten (aber nicht alle) Felder in Küstennähe fungieren als Häfen, die Zugang zu einer oder mehreren Seezonen bieten. Ein-Zonen-Häfen haben einen Anker, Zwei-Zonen-Häfen zwei Anker, die in den Seezonen liegen, die vom Feld aus betreten werden können.

Folgende Seezonen sind *nicht* verbunden:

- Ionian Sea/Tyrrhenian Sea (Zwei-Zonen-Hafen Messina)
- Barbary Coast/Atlantic Ocean (Zwei-Zonen-Hafen Gibraltar)

Wenn aber der Zwei-Zonen-Hafen zwischen diesen Zonen (Messina oder Gibraltar) von einer Macht kontrolliert wird, dürfen deren Schiffe aus einer Zone während einer Seebewegungs-Aktion in den Hafen einlaufen und dann in einer späteren Seebewegungs-Aktion zu einer der beiden Zonen auslaufen.

2.6 Weltkarte, Bestandteile

Meereszonen: Die 10 dunkelblauen Zonen des Spielplans sind die Hauptbestandteile der Weltkarte und werden *Meereszonen* genannt. Die Gewässer um den amerikanischen Kontinent sind in acht Meereszonen geteilt. Die anderen beiden Meereszonen befinden sich an anderen Plätzen des Spielplans und stellen Indischen Ozean und Südpazifik dar. Meereszonen können nur von Expeditionen,

die von Kapitänen geführt werden (erhältlich für die Osmanen, die Engländer, die Franzosen, das HRR und die Protestanten) und spanischen Patrouillen besetzt werden.



Passatwinde: Die Grenzen zwischen Meereszonen werden von einer Linie aus weißen Punkten dargestellt. Fünf dieser Grenzen sind mit einem hellblauen Pfeil besetzt, der die Richtung der Passatwinde in diesem Teil des Meeres zeigt. Expeditionen, die in entgegengesetzter Richtung reisen, müssen einen Würfelwurf auf der Navigations-Tabelle überstehen, um ihre Bewegung zu beenden.



Gefährliche Passagen: Einige Meereszonen-Paare sind über besonders gefährliche Passagen, gemessen am Standard von Seefahrern des 16. Jahrhunderts, miteinander verbunden. Eine Anzahl dieser Verbindungen befindet sich zwischen Gebieten, die auf dem *Elisabeth I.*-Spielplan nicht wirklich angrenzend sind. Expeditionen dürfen über eine dieser gefährlichen Passagen reisen, müssen aber—unabhängig von ihrer Reiserichtung—einen Würfelwurf auf der Navigations-Tabelle überstehen.

3. MÄCHTE UND HERRSCHER

In diesem Abschnitt werden die Rollen der Spieler, die Mächte und Herrscher vorgestellt.

3.1 Die Spieler

Elisabeth I. kann von 2 bis 6 Spielern gespielt werden. Unabhängig von der Anzahl der Spieler spielen alle sechs Großmächte eine Rolle im Spiel. In Partien mit weniger als sechs Spielern wechselt der Status des Osmanischen Reichs und des Heiligen Römischen Reichs zwischen nicht aktiv und aktiv. Im aktiven Status werden sie für eine begrenzte Zeit von einem Spieler kontrolliert.

3.2 Die Mächte

Eine Macht ist eine der im Spiel befindlichen Nationen oder Stadtstaaten. Die hugenottischen und niederländischen „Rebellen“ in Frankreich und den Niederlanden wurden zu einer protestantischen Macht zusammengefasst. Es gibt insgesamt 11 Mächte – 6 Groß- und 5 Neben-Mächte. Wenn die Regeln oder eine Karte von „Macht“ sprechen, ohne „Groß“- oder „Neben“- zu spezifizieren, ist eine Großmacht gemeint.

Großmächte

England, Frankreich, das Heilige Römische Reich, das Osmanische Reich, die Protestanten und Spanien sind Großmächte. Jede Großmacht besitzt ein Machttableau (siehe Abschnitt 4), das seinen Status bzgl. der möglichen Aktionen, zu ziehenden Karten, Siegpunkten und dem aktuellen Herrscher festhält. Viele Dinge im Spiel werden nacheinander ausgeführt, in folgender Reihenfolge (der *Impuls-Reihenfolge*):

1. Osmanisches Reich
2. Spanien
3. England
4. Frankreich
5. Heiliges Römisches Reich
6. Protestanten

Aktivierte Großmächte

In Partien mit weniger als sechs Spielern wird der diplomatische Status des Osmanischen und des Heiligen Römischen Reichs während des Spiels bestimmt. Der Spieler, dessen Macht hier erfolgreich ist, gewinnt Kontrolle über die Macht, bis der diplomatische Status erneut bestimmt wird. Es gibt ein paar besondere Einschränkungen (und Vorteile) für Spieler, die eine solche „aktivierte Großmacht“ kontrollieren. So spielen sie sich etwas anders als normale Großmächte. Das Szenarioheft enthält Details für Partien mit 2 bis 5 Spielern.

Neben-Mächte

Neben-Mächte sind Irland, das Papsttum, Portugal, Schottland und Venedig. Die Bindung dieser Staaten kann sich während des Spiels verändern.

3.3 Die Herrscher

Der Herrscher einer Großmacht spielt eine wichtige Rolle, ob er Monarch (Spanien, England, Frankreich, Heiliges Römisches Reich) oder Sultan (Osmanisches Reich) ist oder gleich mehrere Armeeführer (Protestanten) darstellt. Der anfängliche Herrscher jeder Macht ist auf der rechten Seite des Machttableaus abgebildet. Die Herrscher von drei Großmächten (Osmanisches Reich, Frankreich, Heiliges Römisches Reich) wechseln durch Pflichtkarten-Ereignisse (siehe 6.1). Die nachfolgenden Herrscher treten ins Spiel ein, wenn die Pflichtereignisse geschehen sind. Die Karten werden dann auf das Herrscherfeld gelegt, so dass die Fähigkeiten des neuen Herrschers für alle Spieler sichtbar sind. Philipp II. (Spanien), Elisabeth I. (England), Heinrich III. (Frankreich) und Rudolf II. (HRR) sind die letzten Herrscher der Mächte und werden niemals durch ein Pflichtereignis entfernt. Diese vier Herrscher können jedoch durch ein Heiratsergebnis (siehe 21.1) oder ein Attentat (siehe 19.3; nur Elisabeth und Heinrich) getötet werden. In diesem Fall nennt Abschnitt 23, welche Fähigkeiten der Herrscher der Macht noch bleiben.

Fähigkeiten

Alle Herrscher haben zwei Fähigkeiten: einen Verwaltungswert und einen Kartenbonus.

Verwaltungswert: Der Verwaltungswert eines Herrschers beinhaltet seine Fähigkeit, mit den nationalen Ressourcen hauszuhalten, so dass sie in Notzeiten herangezogen werden können. Der Verwaltungswert gibt immer an, wie viele Karten ein Herrscher von einer Runde zur nächsten sparen kann.

Kartenbonus: Der Kartenbonus eines Herrschers benennt, ob ein Herrscher besonders gut darin war, Unterstützung für seine Unternehmungen zu bekommen. Der Kartenbonus wird meist in Form von zusätzlichen Karten genannt, die die Macht ziehen darf, wenn sie von einem bestimmten Herrscher geführt wird. Die Ausnahme stellt Suleimans Kartenbonus dar:

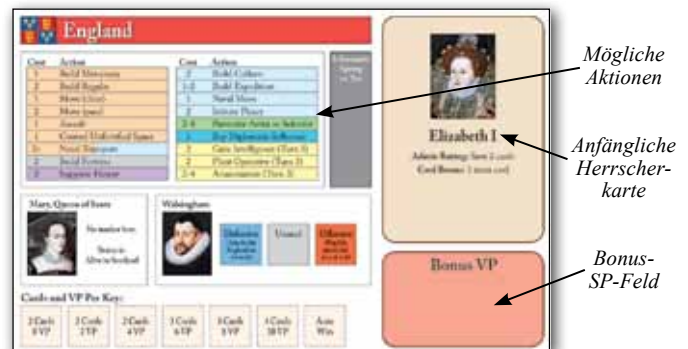
- a) Er erlaubt dem osmanischen Spieler, in dieser Runde beide Heimatkarten zu behalten, und
- b) gibt dem osmanischen Spieler zu Beginn von Runde 2 die Selim II.-Karte, wenn sie sich noch im Deck befindet.

Weitere Herrscher-Funktionen

Heinrich III. von Frankreich und alle protestantischen Armeeführer beeinflussen das Spiel auch als Armeeführer (siehe 5.1). Diese Armeeführer-Funktion ist komplett von der Rolle des Herrschers einer Großmacht getrennt.

4. DIE MACHTTABLEAUS

Der Status jeder Großmacht wird auf seinem Machttableau bestimmt. Jede der sechs Tableaus enthält die folgenden Abschnitte:



- **Mögliche Aktionen** (oben links): Hier finden sich alle Aktionen, die die Macht in der Aktionsphase ausführen kann (siehe 11.0), einschließlich der BP-Kosten der Aktion. Die möglichen Aktionen variieren je nach Macht. Die Hintergrundfarbe der Aktion bestimmt den Aktionstyp.
- **Anfängliche Herrscherkarte** (oben rechts): Die Fähigkeiten des Herrschers der Macht zu Spielbeginn, siehe 3.3.
- **Bonus-SP-Feld** (unten rechts): Hier werden Marker aufbewahrt, die der Spieler für Resultate erhalten hat, die in der Bonus-SP-Liste von Abschnitt 25 genannt werden.

Das Machttableau hat weitere individuelle Informationen unten links. Obwohl von Macht zu Macht verschieden, wird hier immer festgehalten, wie viele Karten eine Macht zieht (bevor Kartenboni eingerechnet werden) und wie viele Siegpunkte sie hat (bevor besondere und Bonus-SP eingerechnet werden). Einige Mächte haben hier außerdem eine oder mehrere Leisten oder Boxen, die in den Abschnitten 10, 20.6, 21.1 und 23 erläutert werden.

5. MILITÄREINHEITEN

Es gibt vier Arten von Militäreinheiten—Anführer, Kapitäne, Landeinheiten und Seeinheiten/Schiffe/Flotten. Die im Spiel vorhandenen Spielsteine sind das Limit—es dürfen keine zusätzlichen ins Spiel gebracht werden, da sie die Ressourcen der Mächte der Zeit wiedergeben. Militäreinheiten haben dieselben Farbe wie die Heimatfelder der Macht (**Ausnahmen:** Hugenottische Militäreinheiten sind entsprechend ihrer Kontrollmarker hellgrau; unabhängige Militäreinheiten sind braun, obwohl die Felder auf dem Spielplan grau sind.).

5.1 Anführer

Anführer werden in die Plastikbasen gestellt, so dass die Spieler schnell ihren Standort auf dem Spielplan ermitteln können (alternativ können die normalen Anführerspielsteine verwendet werden). Die Zuordnung der Werte der Armee- und Marineanführer variiert. Marineanführer haben einen blauen Hintergrund, um sie von Armeeführern abzusetzen.

Armeeführer

Schlachtwert: Die obere Zahl bei Armeeführern. Je höher der Wert, umso größer die Wahrscheinlichkeit, abzufangen oder eine Schlacht zu vermeiden. Zudem bedeutet der Wert zusätzliche Würfel bei einer Feldschlacht und einem Belagerungsangriff.

Befehlswert: Die untere Zahl, immer in einem gelben Feld. Die Zahl gibt an, wie viele Landeinheiten der Anführer gleichzeitig führen kann.



Standardanführer: Armeeführer können durch das Ereignis Vorzeitiger Tod, durch ein Attentat (siehe 19.3) oder durch das Gemahl ermordet-Ergebnis der Heirats-Tabelle (siehe 21.1) aus dem Spiel entfernt werden. Wenn eins dieser Ereignisse den letzten Anführer einer Macht entfernt, wird der Spielstein dieses Anführers umgedreht (auf die Seite „Default Leader“) und auf den Spielrundenanzeiger gelegt. Dieser namenlose Anführer wird in einer späteren Runde ins Spiel kommen, wenn die Macht keinen neu hinzukommenden Anführer erhält. Im Sinne dieser Regel sind gefangene Anführer „im Spiel“; Anführer, die erst in einer späteren Runde ins Spiel kommen, sind „nicht im Spiel“. Hugenottische Anführer gelten zu einer anderen Macht gehörig als niederländische Anführer.

Formationen

Eine Formation ist eine Gruppe von Landeinheiten in einem einzelnen Feld, die bei Bewegung, Feldschlacht, Abfangen oder Belagerungsangriff als ein „Gebilde“ fungiert. Ein oder mehrere Armeeführer können der Formation ebenfalls angehören. Die maximale Anzahl an Landeinheiten in einer Formation ist von den Befehlswerten der anwesenden Anführer abhängig:

Anwesende Anführer	Maximale Größe der Formation
Keiner	4
1	Befehlswert des Anführers
2 oder mehr	Die Summe der 2 höchsten Befehlswerte

Armeeführer werden niemals mitgezählt, wenn die Größe der Formation ermittelt wird. Formationen dürfen keine Einheiten von zwei unterschiedlichen Großmächten enthalten. Sie können Einheiten einer Großmacht und einer Neben-Macht, die aktiv mit der Großmacht alliiert ist, enthalten.

Beispiel: Schwendi (Befehlswert: 8) und Zrinyi (Befehlswert: 6), Anführer des Heiligen Römischen Reichs, befinden sich in Vienna mit 6 Regulären und 8 Söldnern. Das HRR gibt 1 BP aus, um eine Formation nach Pressburg zu bewegen. Wenn beide Anführer nicht mitgehen, können nur 4 Einheiten ziehen. Geht 1 Anführer mit, muss die Anzahl der Regulären und Söldner kleiner oder gleich dem Befehlswert des Anführers sein (8 oder 6). Wenn alle 14 Einheiten nach Pressburg ziehen sollen, müssen sie beide Anführer begleiten.

Marineanführer



Schlachtwert: Die obere Zahl bei Marineanführern. Je höher der Wert, umso größer die Wahrscheinlichkeit, abzufangen oder eine Schlacht zu vermeiden. Zudem bedeutet der Wert zusätzliche Würfel bei einer Seeschlacht.

Pirateriewert: Die osmanischen Marineanführer Dragut und Uluch Ali besitzen einen zweiten Wert. Diese Zahl (nach einem „P“) ist der Pirateriewert, der die Zahl der zusätzlichen Würfel angibt, die in der Seezone geworfen werden, in der der osmanische Marineanführer Piraterie beginnt.

5.2 Kapitäne



Im Spiel werden historische Entdecker und Piraten, die auf der Weltkarte segeln, um Piraterie auszuüben, Kolonien zu gründen und den Globus zu umsegeln, Kapitäne genannt. Sie werden

durch die Aktion Expedition ausrüsten (siehe 17.4) auf die Weltkarte gebracht. Nur Kapitäne aus England können auch als Marineanführer auf der Europakarte fungieren. Kapitäne haben immer einen doppelseitig bedruckten, flach aufliegenden Spielstein. Die Vorderseite („volle Stärke“) ist ähnlich wie bei Marineanführern

und enthält oben den Schlachtwert und in der Mitte den Pirateriewert. Die Kapitäne de Sores und le Clerc stehen sowohl dem französischen als auch dem protestantischen Spieler zur Verfügung. Wer zuerst eine Expedition mit diesen Spielsteinen ausrüstet, kann sie exklusiv einsetzen, bis sie nach Europa zurückkehren. Dann stehen sie wieder dem Spieler zur Verfügung, der sie zuerst angestellt hat.

Navigationswert: Kapitäne haben einen dritten Wert unten links. Dieser Wert (nach einem „N“) ist der Navigationswert; eine Würfelwurfmodifizierung, die dem Kapitän hilft, gefährliche Reisen auf der Weltkarte zu überstehen.

Verletzt/beschädigt: Die Rückseite des Kapitän-Spielsteins zeigt ihn „verletzt/Expedition beschädigt“. Kapitäne werden auf diese Seite gedreht, wenn sie während eines Navigations-Wurfs oder Piraterie Verluste hinnehmen mussten. Der Rückseitentext beschreibt den Bonus des Kapitäns. Der Bonus steht dem Kapitän immer zur Verfügung—egal ob bei voller Stärke oder verletzt. Vollständige Bonus-Beschreibungen befinden sich im Szenarioheft.

5.3 Landeinheiten

Es gibt drei Arten von Landeinheiten, die alle mit runden Spielsteinen dargestellt werden. Landeinheiten besitzen vier Werte (1, 2, 4, 6), die das Stapeln erleichtern sollen. Nicht jede Macht hat alle Werte. Die Spieler können zu jeder Zeit in einem Feld Einheiten einer Art aufteilen oder neu arrangieren. Hat ein Spieler nach der Neuordnung immer noch zu wenig Einheiten, um ein Kampf- oder Ereigniskarten-Ergebnis umzusetzen, muss die Macht in diesem Feld weitere Verluste hinnehmen, bis eine Zahl erreicht wird, die von den vorhandenen Spielsteinen dargestellt werden kann.



Die vier Werte spanischer Regulärer

Reguläre: besitzen ein mehrfarbiges Einheitensymbol und im unteren Bereich einen ausgefüllten Balken in der Farbe der Macht. Die Zahl gibt an, wie viele Reguläre vom Spielstein dargestellt werden. Alle Mächte, sowohl Groß- als auch Neben-Mächte, haben Reguläre.



Söldner: haben ein schwarzes Einheitensymbol. Der Hintergrund ist eine blassere Version der Farbe der Macht. Die Zahl gibt an, wie viele Söldner vom Spielstein dargestellt werden. Mit Ausnahme der Osmanen haben alle Mächte Söldner. Söldner befinden sich auf der Rückseite von Regulären. Söldner sind einfacher als Reguläre anzuwerben, können aber auch in wichtigen Momenten desertieren.



Kavallerie: Nur der osmanische Spieler hat Kavallerie. Die Zahl gibt an, wie viele Kavallerieeinheiten vom Spielstein dargestellt werden. Kavallerie befindet sich auf der Rückseite von osmanischen Regulären. Kavallerie ist bei Abfang- und Schlacht vermeiden-Versuchen hilfreich, bei einer Belagerung jedoch uneffektiv.

5.4 Seeinheiten/Schiffe

Rechteckige Spielsteine repräsentieren Seeinheiten/Schiffe. Jedes Schiff stellt immer eine Gruppe dieses Typs dar. Schiffe haben keine Werte. Die Zahl auf dem Spielstein gibt an, wie viele Würfel er im Kampf wirft und wie viele feindliche Treffer benötigt werden, um ihn zu entfernen. Die die Zahl umschließende Farbe gibt an, welche Macht die Einheit besitzt. Die Tabelle unten zeigt, dass sieben Mächte Seeinheiten besitzen. Vier dieser Mächte haben zwei unterschiedliche Arten von Seeinheiten; die im Spiel befindliche wird von der Spielsteinseite angezeigt, die oben liegt. Mächte mit zwei Schiffsarten sollten genau überlegen, welche Art sie jeweils konstruieren. Einschränkungen beim Schiffsbau finden sich in 17.3.

Macht	Anzahl der Einheiten	Vorderseite	Rückseite
Osman. Reich	9	Galeere	Corsair
Spanien	7	Galeere	Galeone
England	6	Galeone	race-built Galeone
Frankreich	4	Galeere	Galeone
HRR	1	Galeere	
Niederlande	2	Galeone	
Hugenotten	2	Galeone	
Papsttum	1	Galeere	
Portugal	2	Galeone	
Venedig	4	Galeere	



Galeere („Galley“): Galeeren sind weniger effektiv, wenn sie in den Atlantik-Seezonen kämpfen. Sie werden als Schiff mit niedriger Bordwand und weißen Segeln dargestellt.



Corsair: Nur Corsairs können Piraterie in Europa beginnen, ohne mit der Zielmacht im Krieg zu sein. Sie sind weniger effektiv, wenn sie in den Atlantik-Seezonen kämpfen. Sie werden als Schiff mit niedriger Bordwand und schwarzen Segeln dargestellt.



Galeonen („Galleon“): Galeonen kämpfen überall gleich gut, sind aber eingeschränkt, wenn sie in Mittelmeer-Seezonen abfangen bzw. eine Schlacht vermeiden wollen. Sie werden als Schiff mit hoher Bordwand und weißen Segeln dargestellt.



Race-built Galeone: Sie entsprechen Galeonen, nehmen aber weniger Schaden bei Schlachten in Atlantik-Seezonen. Sie werden als Galeone mit niedrigerer Bordwand dargestellt.



Patrouille („Patrol“): Spanien kann Patrouillen in Meereszonen bauen. Sie schützen Siedlungen auf der Weltkarte vor Piraterie.



Die spanische Armada: Nur Spanien kann eine besondere Seeinheit, die Armada, bauen (siehe 23.2).

6. KARTEN UND SCHÄTZE

Elisabeth I. wird von einem Deck von 112 Spielkarten „angetrieben“, das von 30 Schatz-Spielsteinen ergänzt wird. In diesem Abschnitt werden die unterschiedlichen Kartentypen und das „Deck-Management“ erklärt. Ebenso wird die Verwendung der Schätze erläutert, die als besondere Form der Karten, mit beschränkten Funktionen, fungieren.

6.1 Kartentypen

Das Spiel enthält fünf unterschiedliche Kartentypen. Mit Ausnahme der Pflicht-Ereigniskarten können alle Karten entweder als Ereignis oder als Befehlspunkte (BP) ausgespielt werden. BP werden dazu verwendet, Aktionen auszuführen (siehe Abschnitt 11) oder einen Krieg zu erklären (siehe 9.4). (Wird ein Pflichtereignis gespielt, tritt erst das Ereignis ein, dann bekommt die aktive Macht 2 BP, die sie für Aktionen ausgeben kann.) Verwendet ein Spieler eine Karte als Ereignis, folgt er dem Kartentext. Einige Karten haben alternative Anweisungen, die durch das Wort „oder“ getrennt sind. Diese Karten räumen dem Spieler Optionen ein, wie er die Karte einsetzt. Werden Karten mit Handlungsalternativen ausgespielt, tritt nur der vom Spieler gewählte Teil ein.

Heimatkarten

Jede Macht hat eine oder zwei Heimatkarten, die sie in jeder Runde ausspielen kann. Die genaue Anzahl variiert gemäß Macht und Spielrunde—siehe 6.2. Mit Ausnahme des osmanischen Spielers, solange Suleiman Herrscher ist, müssen alle Mächte während der Frühjahrsaufmarschphase zu Beginn jeder Runde geheim eine Heimatkarte auswählen, die sie einsetzen. Die anderen Heimatkarten können in der Runde nicht verwendet werden. Wenn sie eingesetzt wurden, wandern Heimatkarten auf das entsprechende Machttableau (nicht auf den Abwurfstapel), um anzuzeigen, dass sie bis zur Ausgabe neuer Karten zu Beginn der kommenden Runde nicht verwendet werden können. Heimatkarten können niemals aus der Hand einer Macht entfernt werden, wenn zufällig eine Karte gezogen werden muss (durch ein Ereignis, eine diplomatische Absprache, Spionage oder Piraterie) oder wenn eine bestimmte Karte gewählt werden darf (Ereignis oder Spionage). Muss eine Macht ihre Kartenhand zeigen, muss sie auch gehaltene Heimatkarten zeigen.

Pflichtereigniskarten

Karten, die ihren Namen in Rot haben und dazu das Wort „Pflichtkarte“ aufweisen, sind Pflichtereigniskarten. Pflichtkarten müssen in der Aktionsphase, in der sie gezogen wurden, ausgespielt werden. Beim Ausspielen wird immer zuerst das Ereignis umgesetzt, anschließend erhält die ausspielende Macht 2 Befehlspunkte für Aktionen. Pflichtkarten können niemals von einer Runde zur nächsten aufgespart werden. Ein Spieler kann in seinem Impuls der Aktionsphase nicht passen, solange er noch eine Pflichtkarte auf der Hand hat. Pflichtkarten werden entweder nach ihrem Ausspielen aus dem Deck entfernt oder bleiben von Runde zu Runde dort. Der Kartentext spezifiziert dies.

Reaktionskarten

Karten, die ihren Namen in Blau haben und dazu das Wort „Reaktion“ aufweisen, sind Reaktionskarten. Reaktionskarten können in der Aktionsphase als Ereignis während des Impulses eines beliebigen Spielers (einschließlich des eigenen) gespielt werden. Das Spielen einer Reaktionskarte unterbricht den Impuls eines Spielers, eine Schlacht oder ein Ereignis. Die Spieler sollten nach jeder Aktion, jedem Ereignis oder jedem Kampf eine angemessene Zeit einräumen, damit ein anderer Spieler eine Reaktionskarte ausspielen kann. Reaktionskarten können auch während des Impulses des Spielers als Befehlspunkte gespielt werden, wenn der Spieler

die besonderen Fähigkeiten der Karte nicht einsetzen möchte, um einen anderen Spieler zu unterbrechen.

Kampfkarten

Karten, die ihren Namen in Schwarz haben und dazu das Wort „Kampf“ aufweisen, sind Kampfkarten. Kampfkarten können als Ereignis nur während einer Feldschlacht, einem Belagerungsangriff oder einer Seeschlacht, bei der Einheiten des ausspielenden Spielers beteiligt sind, gespielt werden. Die Kampfkarte wird direkt bevor die Schlacht ausgetragen wird, gespielt. Kampfkarten können auch während des Impulses des Spielers als Befehlspunkte gespielt werden, wenn der Spieler die besonderen Fähigkeiten der Karte nicht während eines Kampfs einsetzen möchte.

Ereigniskarten

Alle anderen Karten im Deck sind Ereigniskarten. Die Namen dieser Karten sind wie bei Kampfkarten in Schwarz gehalten. Sie werden in der Aktionsphase während eines Impulses des ausspielenden Spielers gespielt. Sie können auch während des Impulses des Spielers als Befehlspunkte gespielt werden, wenn der Spieler das Ereignis nicht nutzen möchte. Zwei Ereignisse (*Gouvernante de France*, *Union von Arras*) haben Auswirkungen, die bis zum Ende der aktuellen Spielrunde wirken. Beide Ereignisse haben einen Marker zur Erinnerung. Wird eine der Karten als Ereignis gespielt, wird der Marker ins Feld der aktuellen Runde des Spielrundenanzeigers gelegt. Eine Karte ist besonders, da ihr Ereignis nur im Verhandlungssegment der Diplomatiephase gespielt werden kann (*Louise von Lothringen*). Der Kartentext erklärt die Funktion.



6.2 Das Kartendeck

Die Karten, die eine Macht in jeder Runde zur Verfügung hat, sind die Heimatkarte(n) und eine variable Anzahl von Karten, die der Macht vom Kartendeck zugeteilt wird. Das Deck wird in jeder Runde neu gemischt, nachdem neu eintreffende Karten hinzugekommen und bevor Karten an die Mächte verteilt wurden..

Karten hinzufügen

Die rechte obere Ecke von 39 Karten weist eine Rundenzahl oder „Wenn die katholische Liga gebildet wurde“ auf. Keine dieser Karten wird in der ersten Runde verwendet. Sie werden stattdessen zu Beginn der Phase *Neue Karten zum Deck fügen* der auf der Karte angegebenen Runde (oder der Runde, nachdem die katholische Liga gebildet wurde) hinzugegeben. Heimatkarten, die in einer bestimmten Runde hinzukommen, werden der entsprechenden Macht gegeben. Alle anderen Karten wandern, bevor neue Karten verteilt wurden, ins Deck.

Karten ausgeben

Jede Macht erhält so viele Karten, wie unten links auf dem Machttableau angegeben wird. Die Anzahl der Karten wird durch die quadratischen Kontrollmarker auf dem Spielplan bestimmt. Das letzte nicht bedeckte Quadrat im Bereich „Karten und SP pro Schlüsselplatz“ nennt die Kartenzahl der Macht. Quadrate auf dem Machttableau können auch von Unruhe-Markern (siehe 12.4) bedeckt sein, die die Kartenzahl weiter reduzieren. Sind alle Quadrate bedeckt, erhält die Macht dennoch 1 Karte.

Nachdem die Anzahl der Karten gemäß der quadratischen Kontrollmarker bestimmt wurde, erhält die Macht ggf. eine zusätzliche Karte als Bonus vom Herrscher. Schließlich wird die Zahl noch durch +1 bzw. -1 Karten-Marker, die die Macht bekommen hat, modifiziert. Nachdem die Kartenzahl final bestimmt wurde, werden alle +1/-1 Karten-Marker entfernt. **Ausnahme:** Kartenmarker durch auswärtige Kriege oder den Bau des Suezkanals bleiben liegen.

Diese neuen Karten werden mit Heimatkarte(n) und gesparten Karten aus der vorherigen Runde zur Kartenhand der Macht für die aktuelle Spielrunde zusammengefasst.

Der Abwurfstapel und Karten, die nicht im Spiel sind

Nachdem eine Karte gespielt wurde, wird sie entweder aus dem Spiel entfernt oder auf den gemeinsamen Abwurfstapel aller Spieler gelegt.

Karte aus dem Spiel: Karten werden aus dem Spiel entfernt, wenn sie als Ereignis gespielt wurden und die Karte enthält den Text „Wird aus dem Deck entfernt, wenn als Ereignis gespielt“ oder „Wird aus dem Deck entfernt, wenn [bestimmte Bedingungen eingetreten sind]“ und diese Bedingungen auch tatsächlich erfüllt wurden.

Abwurfstapel: Karten werden immer auf den Abwurfstapel gelegt, wenn sie nicht den Text „Wird aus dem Deck entfernt...“ aufweisen. Auch Ereigniskarten mit diesem Text wandern auf den Abwurfstapel, wenn sie als Befehlspunkte und nicht als Ereignis gespielt wurden oder die besondere Bedingung zum Entfernen nicht gegeben ist. Eine der Karten im Spiel (*Die jungfräuliche Königin*) kann gegen eine Karte, die sich gegenwärtig im Abwurfstapel befindet, getauscht werden. Es gibt ein paar Einschränkungen bei diesem Tausch:

- Pflichtkarten dürfen niemals aus dem Abwurfstapel genommen werden, und
- früher in dieser Runde als Ereignis-, Reaktions- oder Kampfkarte gespielt hatte. (Diese zweite Einschränkung trifft auch auf das Nehmen der *Grand Tour*- und *Heilige Liga*-Karten durch die *Gouvernante de France* und die *Päpstliche Bulle*-Ereignisse zu.)

Alle Karten des Abwurfstapels werden zu Beginn jeder Runde während der Phase *Neue Karten zum Deck fügen* zurück ins Deck gemischt. Sie werden kombiniert mit a) den Karten, die in der vorherigen Runde nicht ausgegeben wurden, und b) den neuen Karten, die in dieser Runde ins Spiel treten.

6.3 Schätze



Schatz- („Treasure“) Spielsteine stellen Reichtümer dar, die aus der Neuen Welt in Europa eintreffen. Zu Beginn des Spiels werden alle Schätze in einen Vorrat gelegt; mit der Seite „Treasure“ oben, so dass der

Wert jeden Schatzes unbekannt ist. Schätze werden bei Bedarf aus dem Vorrat gezogen – nach Koloniewürfen und gemäß der Regeln für spanische und portugiesische Schätze zu Beginn jeder Spielrunde. Wenn Schätze während des Spiels ausgegeben werden, werden sie, mit der Seite, die den Wert anzeigt, beiseitegelegt. Alle in einer Runde ausgegebenen Schätze werden am Ende der Karten ausgeben-Phase wieder zurück in den Schatz-Vorrat gemischt.

Spanische und portugiesische Schätze

Nachdem ausgegebene Schätze wieder in den Vorrat gemischt wurden, zieht Spanien zufällig Schatz-Marker aus dem Vorrat, um die spanischen und portugiesischen Schatzreihen zu füllen (diese befinden sich auf dem Spielplan in Nordafrika). Es werden immer vier der spanischen Felder mit Schätzen gefüllt. Das fünfte Feld wird gefüllt, wenn Spanien die Siedlung auf den Philippinen kontrolliert. Der spanische Spieler kann sich diese Schätze jederzeit anschauen. Sie kehren auf die spanische Hand zurück, wenn die Spanier während der Winterphase Piraterieversuche auf der Weltkarte abwehren können (siehe 16.5). Anschließend werden nach Bedarf die drei Felder der portugiesischen Reihe gefüllt. Portugiesische Schätze können von *keinem* Spieler eingesehen werden, bis sie nicht durch Piraterie erbeutet oder zur Macht, die Lisbon kontrolliert, zurückgebracht wurden (siehe 20.7).

Schätze erhalten

Schätze gelangen auf die spanische Hand, wenn sie nach Europa durch das Pflichtereignis *Silberflotte* oder während der Winterphase zurückkehren. Die anderen fünf Mächte erhalten Schätze durch erfolgreiche Kolonie-Würfe und wenn Expeditionen mit gekapeter Beute nach Hause kommen. Sobald sich Schätze auf der Hand eines Spielers befinden, können sie auch nur von ihm eingesehen werden. Sie werden während eines Impulses, ähnlich wie Karten, als Befehlspunkte ausgegeben. Abschnitt 11 enthält die Details, wie Schätze „gespielt“ werden. Man kann mit Schätzen auch Kriegserklärungen bezahlen (siehe 9.4).

Karten und Schätze auf der Hand

Ereignisse, Lösegeld, Piraterie-Treffer auf der Europakarte und Spionagergebnisse führen dazu, dass einem Spieler eine „Karte“ zufällig aus der Hand gezogen wird. Hat ein Spieler sowohl Karten als auch Schätze, kann das zufällige Ziehen eine Karte oder ein Schatz sein, obwohl der Text immer vom Ziehen einer „Karte“ spricht. Ob es sich tatsächlich um eine Karte oder einen Schatz handelt, hängt von folgenden Faktoren ab:

- Hat das Ziel mehr Karten als Schätze, wird zufällig eine Karte gezogen (und die Schätze ignoriert).
- Hat das Ziel mehr Schätze als Karten oder gleich viel Karten und Schätze, wird zufällig ein Schatz gezogen (und die Karten ignoriert).

7. SPIELRUNDENABFOLGE

Elisabeth I. wird über maximal sieben Spielrunden gespielt. Jede Runde umfasst einen Zeitraum von fünf oder sechs Jahren und besteht aus acht Phasen. Die vierte Phase, die Aktionsphase, ist die zeitaufwändigste Phase, da sie eine variable Anzahl von Impulsen umfasst, in dem jede Großmacht eine Karte ausspielt. Jedes Ausspielen einer Karte ist ein Impuls. Die letzte Phase (Gewinnermittlung) stellt fest, ob ein Spieler gewonnen hat oder eine weitere Spielrunde gespielt wird.

Zusammenfassung der Spielrundenabfolge:

# Phase	Abschnitt
1 Karten ziehen	
Neue Persönlichkeiten hinzufügen	8.1
Festungen und Jesuiten hinzufügen	8.2
Neue Karten zum Deck fügen	6.2
Deck mischen und Karten ausgeben.....	6.2
Abgeworfene Schätze kommen zurück in den Pool; neue Schätze werden ausgegeben, Neue Welt-Reichtümer werden überprüft	6.3
2 Diplomatie-Phase	
Verhandlungs-Segment	9.1
Verhandeln und Abmachungen ankündigen	
Lösegeld-Segment	9.3
Lösegeld bezahlen (1 Karte ziehen lassen), um einen gefangenen Armeeführer zurückzubekommen	
Kriegs-Segment	9.4
Erkläre neue Kriege und bezahle für sie	
3 Frühjahrsaufmarschphase	10
Jede Macht platziert eintreffende Anführer, wählt eine Heimatkarte und bewegt eine Formation Landeinheiten aus der Hauptstadt zu einem kontrollierten Feld	
Zusätzliche Frühjahrsbewegungen für bestimmte Mächte:	
* Spanien platziert Eskorten für die Silberflotte	
* England ordnet Kapitäne Europa zu	
* Religiöse Präferenz des Heiligen Römischen Reichs (Runde 1)	
4 Aktionsphase	11
Die Mächte führen in dieser Reihenfolge Impulse aus, bis alle Mächte nacheinander gepasst haben: Osmanisches Reich, Spanien, England, Frankreich, HRR, Protestant	
Ein militärischer oder religiöser Sieg kann das Spiel beenden	
5 Winterphase	
Moriskan-Aufstand ausbreiten	20.1
Nicht verwendete Schätze abwerfen	20.2
Seeeinheits-Marker „Ausleihe“ entfernen	20.3
Anführer und Einheiten kehren zu befestigten Plätzen zurück ggf. unterliegen sie Abnutzung	
Allianzen zwischen Großmächten beenden.....	20.5
Füge 1 Regulären zu jeder kontrollierten Hauptstadt (das HRR hat weitere Optionen)	20.6
Piraterie-Marker entfernen, spanisch/portugiesische Schätze zurückgeben.....	20.7
Spionage zurücksetzen	20.8
Diplomatie zurücksetzen.....	20.9
Überprüfen, ob die katholische Liga gebildet wird	20.10
6 Heirats-Phase	
Heiraten ausführen	21.1
Prämie „jungfräuliche Königin“ vergeben	21.2
Adelige altern	21.3
7 Gönnerschaftsphase	
Künstler bewerten	22.1
Wissenschaftler bewerten.....	22.2
8 Gewinnermittlungsphase	25.3
Vergib SP-Prämien für die Kontrolle über Paris und Mitteleuropa	
Überprüfe, ob es einen Gewinner gibt. Wenn nicht, wird der Spielrundenmarker vorgezogen und eine neue Runde beginnt.	

8. KARTENPHASE

Die erste Phase ist die Phase „Karten ziehen“. In jeder Runde werden in dieser Phase neue Persönlichkeiten (Anführer, Kapitäne, Adelige, Künstler, Wissenschaftler), Festungen und Jesuiten (nur durch Spanien) ins Spiel gebracht und neue Karten zum Deck gefügt. Dann werden Karten verteilt und Schätze durch Kolonien vergeben.

8.1 Neue Persönlichkeiten hinzufügen

Ab Runde 2 treten neue Persönlichkeiten ins Spiel ein. Hierbei kann es sich um Armee- oder Marineanführer, Kapitäne, Adelige, Künstler und Wissenschaftler handeln. Der Spielrundenanzeiger gibt an, wie viele Persönlichkeiten in welcher Runde ins Spiel treten.

Anführer



Das Szenarioheft gibt an, welche Anführer in der aktuellen Runde in der Phase „Karten ziehen“ ins Spiel treten. Uluch Ali gelangt zu diesem Zeitpunkt als Ersatz für Dragut ins Spiel, wenn jener in der vorherigen Runde durch das Ereignis Dragut stirbt umgekommen ist. Standardanführer, die in der vorherigen Runde umgekommene Armeeführer ersetzen, gelangen jetzt ebenfalls ins Spiel—aber nur, wenn die Macht keinen neuen Armeeführer bekommt. Eliminierte Marineanführer kommen nun auch zurück ins Spiel. Der Spielstein eines eintreffenden Anführers wird auf das Machttabelleau gelegt; er wird während des Frühjahrsaufmarschs auf den Spielplan gelegt (**Ausnahme:** Protestantische Armeeführer können auf dem Machttabelleau bleiben, bis eine Rebellion ausbricht). Eine Macht kann niemals gleichzeitig einen Standardanführer und einen Armeeführer auf dem Spielplan haben. Befindet sich beim Eintreffen eines Armeeführers ein Standardanführer einer Macht entweder im Spiel oder auf dem Spielrundenanzeiger, wird der Standardanführer sofort aus dem Spiel entfernt.

Ausnahme: Heinrich von Guise („Duke of Guise“) tritt in der Winterphase ins Spiel ein, wenn die katholische Liga gebildet wurde (siehe 20.10). Er ist der einzige Anführer, der nicht in der Phase „Karten ziehen“ ins Spiel tritt.



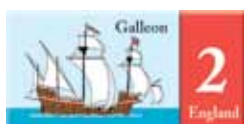
Weitere Persönlichkeiten

Andere historische Persönlichkeiten, die während der Phase „Karten ziehen“ eintreffen, werden auf die entsprechenden Plätze gelegt:

Kapitäne	Vorrat der jeweiligen Macht
Adelige	<i>Können heiraten</i> -Bereich der Heirats-Tabelle
Künstler	Gönnerschafts-Tabelle; aktuell verfügbare Künstler
Wissenschaftler	Gönnerschafts-Tabelle; aktuell verfügbare Wissenschaftler

Die Rückseite der Adelligen, Künstler und Wissenschaftler zeigt an, in welcher Runde sie ins Spiel treten. Die Eintrittsspielrunde für Kapitäne wird im Szenarioheft festgehalten.

Seeinheiten/Schiffe



In der vorherigen Runde eliminierte Schiffe werden an die jeweiligen Mächte zurückgegeben. Sie gelangen in den Vorrat der Einheiten, die gebaut werden können.

8.2 Festungen und Jesuiten hinzufügen



Während der Phase „Karten ziehen“ legt Spanien Festungen und Jesuiten auf sein Machttabelleau, um anzuzeigen, wie viele dieser Dinge er in der Runde maximal einsetzen kann. Spanien bekommt:

Festungen:	1 (hat Spanien den Wissenschaftsbonus „Küstenbefestigung“, bekommt es 2)
Jesuiten:	1 (wurde das Ereignis <i>Englisches Kolleg, Douai</i> gespielt, bekommt Spanien 2)

Spanien muss weniger Marker legen, wenn es aus der vorherigen Runde nicht verwendete Marker auf dem Tableau hat. Spanien legt zudem weniger Jesuiten, wenn sich alle fünf Jesuiten auf dem Spielplan oder dem spanischen Machttabelleau befinden.

8.3 Neue Karten zum Deck fügen/Karten ausgeben

Ab Runde 2 werden neue Karten zum Deck gefügt. Das Deck wird anschließend gemischt und Karten gemäß 6.2 an die Mächte verteilt.

8.4 Schätze aktualisieren/Neue Welt-Reichtümer überprüfen

Der Schatzvorrat wird aktualisiert; dann werden für Spanien und Portugal Schätze gemäß 6.3 gezogen. Anschließend können Mächte, die Kolonien besitzen, Schätze bekommen. Die Macht, die eine Kolonie besitzt, würfelt für jede Kolonie mit zwei Würfeln und schaut dann auf der Kolonie-Tabelle. Hat die Macht den Wissenschaftsbonus Plantagen, erhält sie ein +1 auf den Würfelwurf. Die Ergebnisse sind:

Eliminiert: Die Kolonie ist eliminiert (kann jedoch später durch eine neue Aktion Expedition ausrüsten wieder ins Spiel gelangen). Überwintern hier Kapitäne, werden ihre Expeditionen sofort in eine angrenzende Meereszone versetzt.

Keine Auswirkung: Die Kolonie bleibt bestehen.

Schatz: Die Kolonie bleibt, zudem wird sofort aus dem Vorrat ein Schatz gezogen.

Schatz plus Virginia Dare-SP: Die Kolonie bleibt, es wird sofort aus dem Vorrat ein Schatz gezogen und der Virginia Dare-Bonus-SP der Macht gegeben.

9. DIPLOMATIE

Die zweite Phase jeder Spielrunde ist die Diplomatiephase.

9.1 Verhandlungen

Im ersten Segment der Diplomatiephase dürfen die Spieler geheime Verhandlungen abseits des Spielplans mit einem oder mehreren Mitspielern führen. Es können mehrere dieser Diskussionen während des Verhandlungs-Segments einer Spielrunde stattfinden. Nur zu diesem Zeitpunkt können Spieler nicht-öffentliche Vereinbarungen treffen; alle anderen Diskussionen müssen in Anwesenheit von allen Spielern geführt werden. Die Spieler können allgemeine strategische Überlegungen während Verhandlungen anstellen. Karten oder Schätze, die auf der Hand sind, können, wenn gewünscht, anderen Spielern gezeigt werden. Spieler können zudem eine beschränkte Menge von Vereinbarungen treffen, die die Position von im Spiel befindlichen Einheiten, Anführern, Karten oder Markern beeinflussen. Eine solche Veränderung wird „Veränderung des Spielstatus“ genannt. Nur folgende Vereinbarungen dürfen den Spielstatus verändern:

- Zwei Mächte können sich darauf einigen, ihren Krieg zu beenden. Der Marker „Im Krieg“ („At War“) wird aus dem entsprechenden Feld der diplomatischen Statustabelle entfernt. **Ausnahme:** Wenn Spanien und England einmal im Krieg sind, können sie nie wieder Frieden schließen.
- Zwei Mächte können eine Allianz schließen – genau für eine Spielrunde (siehe 9.2). Dies geht aber nicht, wenn sie sich im Krieg befinden und sich nicht darauf einigen, den Krieg zu beenden (siehe oben).
- Eine Macht, die eine Allianz eingegangen ist, kann Schiffe und Marineanführer für genau eine Spielrunde an die andere Macht der Allianz verleihen (siehe 9.2).
- Ein gefangen genommener Armeeführer kann zurückgegeben werden. Wenn möglich, wird er auf seine Hauptstadt gelegt. Ist dies nicht möglich, wird er auf einen anderen freundlich kontrollierten Schlüsselplatz gelegt.
- Eine Macht kann die politische Kontrolle über Felder, die sie kontrolliert, an eine andere Großmacht abtreten. Einheiten, die diese Felder besetzen, werden versetzt (siehe 12.5). Das Abtreten eines Felds ist aber nur erlaubt, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - a) Das Feld wird an seine Heimatmacht zurückgegeben.
 - b) Das Feld liegt in Frankreich und wird zwischen Frankreich und den Protestanten getauscht (beide Richtungen sind erlaubt).
 - c) Das Feld liegt in den Niederlanden und wird zwischen Spanien und den Protestanten getauscht (beide Richtungen sind erlaubt).
- Eine Macht kann einer anderen Macht bis zu zwei Karten aus der eigenen Hand, zufällig gezogen, überlassen. Eine solche Karte wird immer zufällig gezogen; Spieler können bestimmte Karten nicht tauschen. Zwei Spieler können sich in derselben Runde nicht gegenseitig Karten geben; in einer Runde kann das Abgeben von Karten nur in eine Richtung gehen. **Zur Erinnerung:** Heimatkarten werden ignoriert, wenn Karten zufällig gezogen werden.
- Eine Macht kann einer anderen Macht bis zu zwei Schätze aus der eigenen Hand, zufällig gezogen, überlassen. *Es gelten dieselben Regeln wie beim Ziehen von Karten im obigen Absatz.*
- Alle Mächte, mit Ausnahme der Osmanen, dürfen einer anderen Macht bis zur vier Söldner abtreten. Mit Ausnahme der Osmanen und des Heiligen Römischen Reichs dürfen alle Mächte bei einem solchen Handel Söldner erhalten. Zwei Spieler dürfen sich in einer Runde nicht gegenseitig Söldner geben; in einer Runde können Söldner nur in eine Richtung abgegeben werden. Die abgebende Macht entfernt die genannte Anzahl an Söldnern aus einem oder mehreren Feldern. Gibt das Heilige Römische Reich ab, kann es außerdem Söldner von der Leiste „Zu verleihende Söldner“ des Machttableaus nehmen. Die Macht, die die Söldner bekommt, nimmt dann die entsprechende Anzahl Söldner aus seinem Pool und platziert sie auf der Hauptstadt (oder verteilt sie beliebig zwischen den Hauptstädten). Eine Hauptstadt, die Söldner bekommt, muss sich aktuell auf dem Spielplan befinden, nicht in Unruhe sein und von der erhaltenden Macht kontrolliert werden. „Zu verleihende Söldner“ des HRR, die während der Verhandlungen nicht vergeben werden, sind „verloren“. Der Marker auf dem Machttableau wird am Ende der Diplomatie auf 0 gesetzt.
- Zwei Mächte können sich darauf einigen, einen männlichen und einen weiblichen Adligen zu verheiraten (siehe Abschnitt 21). Die Karten der beiden Kandidaten werden in der Nähe der Königlichen Heirats-Tabelle gestapelt. Sie gelten als „verlobt“, bis ihre Heirat während der Heirats-Bestimmungs-Phase gegen Ende der Runde ausgeführt wird. **Ausnahme:** Ist Maria Stuart die weibliche Kandidatin, wird die Heirat sofort vollzogen. Eine Macht kann auch verkünden, dass ein männlicher und ein weiblicher Adliger, die sich beide unter Kontrolle seiner

Macht befinden, heiraten. Dies ist aber weniger vorteilhaft als die Heirat mit einem Adligen einer anderen Macht.

Beschränkungen:

- * Adelige zweier Mächte, die sich miteinander im Krieg befinden und den Krieg nicht beenden, dürfen nicht heiraten. Die Mächte können sich später in der Runde den Krieg erklären; in diesem Fall wird die Heirat nicht annulliert.
- * Zwei Adelige derselben Familie (durch das „V“ für Valois auf einigen französischen Karten oder das „H“ für Habsburg bei allen spanischen Adligen gekennzeichnet) dürfen nicht heiraten.
- * Maria Stuart kann nicht Teil eines Heirats-Arrangements sein, wenn sie gefangen in England ist.
- * Kein Armeeführer kann Teil eines Heirats-Arrangements sein, wenn er gefangen ist. Armeeführer können aber während der Runde gefangen genommen werden, ohne die Heirat zu beeinflussen.

Die Spieler sollten sich vor Beginn des Verhandlungs-Segments auf ein Zeitlimit einigen. Wir empfehlen:

- 10 Minuten bei einer Partie am Tisch
- 48 Stunden bei einer Partie per E-Mail.

Wenn dieses Zeitlimit erreicht oder Diskussionen beendet wurden, erklärt jede Macht (in Impuls-Reihenfolge), welche den Spielstatus verändernden Vereinbarungen sie getroffen hat. Erklärungen können einzeln abgegeben werden oder als Bündel, die zusammen ratifiziert werden müssen. Alle Mächte, die in der Impuls-Reihenfolge folgen, müssen alle Teile der Erklärungen bestätigen, wenn sie an der Reihe sind. Bestätigen sie nicht den kompletten Inhalt eines Bündels, tritt es in Gänze nicht in Kraft. Wird eine Vereinbarung von allen Parteien bestätigt, verändern die Spieler sofort den Spielstatus, indem sie den diplomatischen Status anpassen, verliehene Schiffe markieren und bewegen, Armeeführer zurückgeben, die politische Kontrolle von Feldern verändern, zufällig Karten oder Schätze ziehen, Söldner abgeben oder heiratswillige Adelige neben der Heirats-Tabelle stapeln.

Beschränkungen:

- * Jede Vereinbarung muss zum Zeitpunkt ihrer Verkündung auch möglich sein. Ein Spieler kann mehr Erklärungen abgeben, als angenommen werden können (solange jede einzelne Erklärung möglich ist). **Beispiel:** *England hat 2 Söldner auf dem Spielplan. England darf Vereinbarungen ankündigen, in denen einmal Frankreich und einmal die Protestanten die Söldner erhalten. In diesem Fall bekommt sie die erste Macht, die die Vereinbarung bestätigt; die spätere Macht hat keine Chance mehr; die Vereinbarung zu bestätigen.*
- o Bedingte Vereinbarungen (d.h., Vereinbarungen, bei denen eine Macht einen Vorbehalt einbaut, der von den diplomatischen Aktionen von Mächten abhängt, die in Impuls-Reihenfolge folgen) sind nicht erlaubt. **Beispiel:** *England darf keine Vereinbarung ankündigen, in der es 2 Söldner an Frankreich unter der Voraussetzung abgibt, dass Frankreich zustimmt, Frieden mit dem Osmanischen Reich zu machen.*

Unverbindliche Vereinbarungen

Der einzige Teil von Vereinbarungen, der zwischen Mächten verbindlich ist, ist der Teil, der den aktuellen Spielstatus verändert. Da z.B. diplomatische Aktionen in einer späteren Spielrunde, das Versprechen, eine bestimmte Karte auszuspielen oder die koordinierte Bewegung von Truppen zu diesem Zeitpunkt nicht ausgeführt werden können, ändern sie nicht den Spielstatus und sind Beispiele für unverbindliche Vereinbarungen. Unverbindliche Vereinbarungen können jederzeit von den Spielern eingegangen werden, werden aber nicht angekündigt und es gibt niemals spieltechnische Auswirkungen, wenn sie nicht eingehalten werden (es kann aber durchaus Auswirkungen am Spieltisch geben!).

9.2 Allianzen

Allianzen sind Vereinbarungen zwischen zwei Großmächten, zu kooperieren. Allianzen müssen am Ende des Verhandlungs-Segments allen Spielern erklärt werden. Eine einzelne Macht kann in derselben Runde Teil mehrerer Allianzen sein. Zwei oder mehr Mächte, die mit derselben Macht alliiert sind, müssen nicht miteinander alliiert sein. Folgende **Beschränkungen** gelten beim Bilden von Allianzen und den Auswirkungen ihres Bestehens:

- * Eine Allianz kann nicht eingegangen werden, wenn die Mächte gegenwärtig im Krieg sind.
- * Spanien und die Protestanten können niemals Alliierte werden.
- * Frankreich kann eine Allianz mit Spanien oder den Protestanten eingehen; nicht aber in derselben Runde mit beiden Mächten.

Auswirkungen

Eine Allianz gibt folgende Vorteile:

- * Felder, die von einer Macht kontrolliert werden, sind für beide Mächte „freundlich“. Dies bedeutet, dass Landeinheiten während der Bewegung und während eines Rückzugs Felder betreten können, die von ihrem Alliierten kontrolliert werden.

- *  Schiffe (mit Ausnahme von Corsairs, Patrouillen und der spanischen Armada) können Alliierten für eine Spielrunde geliehen werden. Ein solcher Verleih muss angekündigt werden, wenn auch die Allianz verkündet wird. Schiffe können nicht zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde verliehen werden. Zwei Spieler können sich nicht gegenseitig Schiffe verleihen; ein solcher Handel darf in einer Runde nur in eine Richtung gehen. Es wird auf jeder geliehenen Einheit ein Ausleihe-Marker („Loaned“) der leihenden Macht platziert. Anschließend werden die verliehenen Schiffe zum nächsten Hafen, den die leihende Macht kontrolliert, bewegt. Jede Seezone zählt dabei als 1 Feld. Ein geliehenes Schiff wird wie jedes andere Schiff der leihenden Macht behandelt (in Bezug auf Bewegung, Kampf, Rückzug, Abfangversuche). Schiffe, die in einem Hafen gestapelt sind, müssen nicht als Gruppe verliehen werden. Ist ein Marineanführer mit verliehenen Schiffen gestapelt, kann er ebenfalls dem Alliierten geliehen werden. Schiffe können nur verliehen werden, wenn der aktuelle Hafen über Seezonen mit einem Hafen der leihenden Macht verbunden ist. Der Weg der Seezonen darf kein Hafengebiet enthalten (z.B. Gibraltar).

- * Bei einem Angriff auf einen Stapel, der Landeinheiten von zwei Großmächten enthält, werden die Einheiten und Armeeführer als eine Verteidigungsstreitmacht gewertet. Beide Mächte dürfen ihre Einheiten und/oder Anführer aus dem Feld zurückziehen (jede Macht führt ihren eigenen Schlacht vermeiden-Würfelwurf aus). Wenn Einheiten von zwei Großmächten gemeinsam verteidigen, werden Schlacht- und Belagerungsangriffs-Verluste gleichmäßig zwischen den Mächten aufgeteilt, bis eine Macht eliminiert ist. Es wird gewürfelt, wer einen ungeraden Verlust hinnehmen muss.



Ins Feld der diplomatischen Statustabelle, das auf die beiden Mächte verweist, wird ein Marker „Allianz“ („Allied“) gelegt. Jede Allianz endet automatisch am Ende der Spielrunde. Allianzen erlauben es Landeinheiten von zwei Mächten nicht, zusammen zu bewegen, Belagerungen auszuführen, Belagerungsangriffe durchzuführen, Feldschlachten zu führen, abzufangen oder zusammen eine Schlacht zu vermeiden. Zudem bedingen Allianzen keinen neuen Kriegszustand mit dritten Mächten (d.h., eine Macht fügt keinen Im Krieg-Marker zu den Feinden seines neuen Alliierten hinzu). Wie oben beschrieben, zählen aber alle alliierten Einheiten bei der Verteidigung eines Felds, selbst wenn nur eine der verteidigenden Mächte im Krieg mit dem Angreifer ist.


9.3 Anführer freikaufen


Das zweite Segment der Diplomatiephase erlaubt es einer Macht, einen gefangenen Armeeführer, dessen Rückkehr im Verhandlungs-Segment nicht vereinbart wurde, zurückzubekommen. Die Macht, die den Armeeführer gefangen genommen hatte, zieht zufällig eine Karte (dies ist das Lösegeld) aus der Hand der Macht, die den Armeeführer zurückfordert. Wenn möglich, wird der Armeeführer auf seine Hauptstadt gelegt. Ist dies nicht möglich, gelangt er auf einen freundlichen Schlüsselplatz. Eine beliebige Anzahl von Armeeführern darf in diesem Segment freigekauft werden. Es gibt jedoch keine Verpflichtung, einen Armeeführer freizukaufen; eine Macht kann ihn unbegrenzt lange in Gefangenschaft belassen.

9.4 Kriegserklärungen (KE)

Im dritten Segment der Diplomatiephase kann eine Macht einer oder mehreren Mächten, ob Groß- oder Neben-Macht, den Krieg erklären. Jede Macht komplettiert den Ablauf unten, bevor—in Impuls-Reihenfolge—die nächste Macht am Zug ist.

Ablauf von Kriegserklärungen

 **1. Kriegserklärung an Großmächte:** Die Macht erklärt, ob sie einer oder mehreren Großmächten den Krieg erklären möchte. Jede Kriegserklärung zieht das Platzieren eines Im Krieg-Markers („At War“) auf dem entsprechenden Feld der diplomatischen Statustabelle nach sich. Diese Mächte sind nun im Krieg, bis in einer zukünftigen Diplomatiephase ein Frieden zustande kommt.

 **2. Kriegserklärung an Neben-Mächte:** Der Spieler erklärt dann, ob er einer oder mehreren Neben-Mächten den Krieg erklären möchte. Jede Kriegserklärung zieht das Platzieren eines Im Krieg-Markers („At War“) auf dem entsprechenden Feld der diplomatischen Statustabelle nach sich. Die Kriegserklärung an eine Neben-Macht zieht zudem das Bestimmen des diplomatischen Status der Neben-Macht nach sich. (Möglicherweise kann nun eine Großmacht auf Seiten der Neben-Macht intervenieren, siehe Schritt 4 unten.) Schließlich wird der Einfluss-Marker der Macht, die den Krieg erklärte, aus der Spalte der Neben-Macht auf der diplomatischen Einflusstabelle entfernt. Diese Großmacht kann die Neben-Macht für den Rest des Spiels nicht mehr beeinflussen.

3. Die Kosten für Kriegserklärungen bezahlen: Der Spieler ermittelt nun die Gesamtkosten der Kriegserklärungen aus 1 und 2. Die Kosten einer Kriegserklärung finden sich auf der diplomatischen Statustabelle (die Ziffern, in den Feldern, die auf die beiden Mächte verweisen). [Erklärt Spanien England den Krieg, sind die Kosten variabel, siehe 9.5.] Die Macht muss eine oder mehrere Karten und/oder Schätze aus seiner Hand ausspielen, bis die BP-Werte mindestens gleich groß sind wie die Kosten der Kriegserklärung(en). Die gespielten Karten/Schätze werden abgeworfen, als ob sie in der Aktionsphase als Befehlspunkte ausgespielt worden wären (siehe 11.0). Heimat- und Pflichtkarten können nicht dazu verwendet werden, Kriege zu erklären.

4. Interventionen auf Seiten von Neben-Mächten: Richtete sich eine oder mehrere Kriegserklärungen an Neben-Mächte, wird der diplomatische Status jeder Neben-Macht, wie in 24.6 beschrieben, bestimmt. War mehr als eine Neben-Macht das Ziel einer Kriegserklärung, wird die Reihenfolge des Bestimmens vom aktiven Spieler beschlossen. Schließe die kriegserklärende Macht und alle Mächte, die als „deaktivierende“ Mächte genannt werden, von der Statusbestimmung aus. Die Macht, die die Statusbestimmung gewinnt, erhält das Recht, auf Seiten der Neben-Macht zu intervenieren. Der Spieler muss dann eine der folgenden Optionen wählen:

- * **Intervention:** Die Neben-Macht wird Alliierte der Macht, die die diplomatische Statusbestimmung gewann. Die siegreiche

Macht ist nun im Krieg mit der Macht, die der Neben-Macht den Krieg erklärte (selbst, wenn die beiden Mächte zuvor in der Runde eine Allianz eingegangen waren). Sollten Einheiten der Mächte im selben Feld stehen, werden alle Einheiten versetzt, die sich nicht in Feldern befinden, die von ihrer Macht kontrolliert werden (siehe 12.5).

- * **Isolierung:** Das Recht, die Neben-Macht als Alliierten zu führen, wird nicht wahrgenommen. Immerhin ist die siegreiche Macht aber nicht im Krieg mit der Macht, die der Neben-Macht den Krieg erklärte. Die Option zur Intervention fällt nun an die Macht, die bei der Bestimmung des diplomatischen Status Zweiter wurde. Sollte diese Macht ebenfalls „Isolierung“ wählen, bleibt die Neben-Macht nicht aktiv und ohne alliierte Großmacht.

Welche Option auch gewählt wird; alle Mächte verlieren ihren diplomatischen Einfluss bei der Neben-Macht (da er während der Bestimmung des diplomatischen Status zurückgesetzt wurde).

Kriegserklärungen während der Aktionsphase

Folgende Gegebenheiten können zwei Großmächte in der Aktionsphase in den Kriegszustand versetzen:

- Die Ereignisse *Osmanischer Tribut* und *Heilige Römische Fürsprache*.
- Eine Rebellion (siehe 18.4).
- Spanische Truppen betreten Schottland oder Irland.
- Englische Truppen betreten die Niederlande.
- Die Aktivierung einer Neben-Macht.

In diesen Fällen wird ein Marker „Im Krieg“ ins entsprechende Feld der diplomatischen Statustabelle gelegt. Sollten sich Schiffe der beiden Mächte in derselben Seezone aufhalten, wird sofort eine Seeschlacht ausgetragen. Die Macht, die in Impuls-Reihenfolge weiter vorne ist, ist der Angreifer.

Beschränkungen bei Kriegserklärungen

Es existieren diverse Beschränkungen; einige sind immer in Kraft, andere nur bei Kriegserklärungen, die während des Segments Kriegserklärungen der Diplomatiephase gemacht werden:

Beschränkungen, die immer in Kraft sind:

Man kann nicht den Krieg erklären

- * einer Macht, deren Feld der diplomatischen Statustabelle den Eintrag „Nicht anwendbar“ oder „Möglicher Alliiertes“ enthält.
- * einer Neben-Macht, die mit einer Großmacht alliiert ist (man muss stattdessen der Großmacht den Krieg erklären).
- * einer Groß- oder Neben-Macht, die aktuell ein Alliiertes ist.
- * Portugal, wenn die Pflichtkarte *König Sebastian I. stirbt* noch nicht gespielt wurde.
- * einem unabhängigen befestigten Platz (Metz oder Florence), da diese unabhängigen Plätze von jeder Macht ohne Kriegserklärung belagert werden dürfen.

Beschränkungen während der Diplomatiephase:

Man kann nicht den Krieg erklären

- * einer Macht, mit der während der aktuellen Diplomatiephase Frieden geschlossen wurde.
- * einer Macht, mit der während der aktuellen Diplomatiephase eine Allianz geschlossen wurde.

9.5 Krieg zwischen England und Spanien

Die einzige Ausnahme zu den oben beschriebenen Regeln für Kriegserklärungen betrifft den Krieg zwischen England und Spanien. Diese beiden Mächte begannen den Abschnitt, der in *Elisabeth I.* nachgezeichnet wird, als enge Verbündete (Elisabeth und Philipp waren verschwägert), endeten aber als Todfeinde. Die steigenden Spannungen zwischen den Mächten bedeuten, dass die Kosten für Kriegserklärungen im Spiel variieren. Die Kosten beginnen bei 5 BP. Folgende Ereignisse reduzieren sie:

- * Durch das Ereignis *Päpstliche Bulle* wird Elisabeth exkommuniziert (minus 2 BP),
- * Durch das Ereignis *Die schottischen Lord rebellieren* wird Maria Stuart gefangen genommen (minus 2 BP),
- * England entschließt sich dazu, Maria Stuart nach einem Attentatsversuch auf Elisabeth oder einer englischen katholischen Rebellions-Aktion zu exekutieren (minus 3 BP).



Das Spiel enthält Marker, die den Status von Maria Stuart und eine Exkommunizierung Elisabeths anzeigen („Elisabeth excommunicated“, „Mary Queen of Scots captured“).

Platziere diese Marker nach dem Eintreten obiger Ereignisse so, dass die aktuellen Kosten einer Kriegserklärung der Mächte leicht berechnet werden können. Die Kosten können niemals unter 1 BP fallen.

Sofortige Kriegsauslöser

Unten rechts neben der diplomatischen Statustabelle befindet sich eine Liste mit Ereignissen, die einen Krieg zwischen England und Spanien sofort auslösen. Wenn eins der Ereignisse eintritt, befinden sich England und Spanien sofort im Kriegszustand.

Spanische Einheiten betreten Irland oder Schottland

Als Ausnahme zu den normalen Land- und Seebewegungsregeln dürfen spanische Einheiten zu Beginn des Spiels kein Heimatfeld —aus welchem Grund auch immer— der Neben-Mächte Irland und Schottland betreten. Sobald aber die Kosten für eine Kriegserklärung zwischen England und Spanien auf 3 BP oder weniger gefallen sind, darf Spanien Land- und Seeinheiten auf Heimatfelder dieser beiden Mächte bewegen. Alle normalen Bedingungen zum Betreten dieser Felder sind weiterhin in Kraft (d.h., ein Feld muss von einer Macht kontrolliert werden, die entweder mit Spanien alliiert oder im Krieg ist). Betritt eine spanische Einheit eins dieser Felder, ist dies ein sofortiger Kriegsauslöser (siehe oben).

Kein Frieden

Sind England und Spanien einmal im Krieg, können sie niemals Frieden schließen.

10. FRÜHJAHRSAUFMARSCH

Die dritte Phase der Spielrunde ist der Frühjahrsaufmarsch. In dieser Phase führen die Großmächte Aktivitäten aus, um sich für die anstehende Aktionsphase vorzubereiten. Einige Schritte im Ablauf betreffen nur eine Macht—die Spieler lassen einfach die Schritte aus, die sie nicht betreffen. Der erste Spieler der Impuls-Reihenfolge schließt alle Schritte ab, bevor der nächste Spieler in Impuls-Reihenfolge agiert.

Frühjahrsaufmarsch, Ablauf

1. Eskorten für die Silberflotte: Spanien darf Galeonen aus Heimathäfen zum Feld Silberflotten-Eskorten des spanischen Machttableaus bewegen oder umgekehrt (nicht aber in einer Runde in beide Richtungen). Maximal zwei Galeonen dürfen sich gleichzeitig im Feld Silberflotten-Eskorten aufhalten.

2. Platzierung der englischen Kapitäne: England hat einige Kapitäne mit einem Schlachtwert von 1. Sie können entweder als Kapitäne auf der Weltkarte oder als Marineanführer auf der Europakarte fungieren. Der englische Spieler nimmt Kapitäne, die er als Marineanführer einsetzen möchte und legt sie auf englische Schiffe, die sich in einem englischen Heimathafen befinden. Ein Kapitän, der auf die Europakarte gesetzt wird, fungiert bis zum Ende der Runde als Marineanführer. Kapitäne, die in einer englischen Kolonie überwintert haben, dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht bewegt werden.

3. Religiöse Präferenz des Heiligen Römischen Reichs: In der ersten Runde eines 6-Personen-Spiels notiert das HRR seine religiöse Präferenz (siehe 23.5).

4. Eintreffende Anführer platzieren: Nun werden Armee- und Marineanführer, die in dieser Runde neu eintreffen, platziert. Armeeführer gelangen in beliebige, befestigte Felder unter eigener Kontrolle. Marineanführer wandern in beliebige Heimathäfen unter eigener Kontrolle. Gibt es kein passendes Feld, bleibt der Anführer bis zur nächsten Runde auf dem Spielrundenanzeiger. Der protestantische Spieler hat die Option, Anführer zurückzuhalten und nicht auf den Spielplan zu bringen. So kann er sie bei einer Rebellions-Aktion bringen. Solange bleiben die Anführer auf dem protestantischen Machttableau. Don John wird entweder als Armee- oder als Marineanführer platziert. Er kann den Anführerstatus jedoch während eines spanischen Impulses wechseln, wenn er sich in einem freundlich kontrollierten Hafengebiet befindet.

5. Heimatkarte wählen: Alle Großmächte haben zwei verschiedene Heimatkarten. Bei vielen Mächten ist die zweite Heimatkarte aber nicht schon in Runde 1 vorhanden. In einer Runde, in der eine Spielermacht mehr als eine Heimatkarte zur Verfügung hat, muss jetzt eine geheim abgeworfen werden. **Ausnahme:** Solange Suleiman osmanischer Herrscher ist, muss der osmanische Spieler keine Heimatkarte abwerfen. Die nicht gewünschte Heimatkarte wird mit der Rückseite nach oben aufs Machttableau gelegt. Die andere Heimatkarte bleibt in der Aktionsphase auf der Hand. Aktivierte Großmächte erhalten niemals Heimatkarten; all ihre Heimatkarten werden jetzt abgeworfen.

6. Eine Formation aus der Hauptstadt bewegen: Alle Mächte mit Hauptstadt (einschließlich aktivierter Großmächte) dürfen eine Formation aus einer ihrer Hauptstädte zu einem freundlich kontrollierten Feld bewegen. Diese besondere Bewegung kostet keine BP. Es gibt folgende **Beschränkungen:**

- * Nur Landeinheiten und Armeeführer, die diese Phase in ihrer Hauptstadt begonnen haben, dürfen sich jetzt bewegen. Spanien und die Protestanten dürfen Frühjahrsaufmarsch aus einer ihrer beiden Hauptstädte ausführen—aber nicht aus beiden.
- * Die Macht muss in der Lage sein, einen Weg beliebiger Länge von ihrer Hauptstadt zum Zielfeld zu ziehen. Alle Landfelder auf diesem Weg müssen freundlich kontrolliert sein und dürfen nicht in Unruhe sein. Der Weg darf eine Seezone überqueren, dabei muss er von einem an dieser Seezone gelegenen, freundlich kontrollierten Hafen zu einem anderen führen.
- * Die Anzahl der Landeinheiten der Formation ist durch den Befehlswert der Armeeführer begrenzt.
- * Der Weg darf keinen Pass verwenden.
- * Hat eine andere Großmacht Schiffe in an die Seezone grenzenden Häfen, selbst Schiffe von alliierten Mächten, darf der Pfad die Seezone nicht überqueren—es sei denn, die Schiffe wurden der überquerenden Macht für diese Runde geliehen.
- * Nicht mehr als 5 Landeinheiten (plus Armeeführer) dürfen eine Seezone während Frühjahrsaufmarsch überqueren.

11. DIE AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase führen die Mächte Impulse gemäß der Reihenfolge von 3.2 aus. Die Macht, die eine Aktivität ausführt, wird „aktive Macht“ genannt. Jeder Impuls beginnt mit einer der drei folgenden Aktivitäten:

- Eine Karte als Befehlspunkte (BP) ausspielen
- Eine Karte als Ereignis ausspielen
- Passen

Hat eine Macht nicht gepasst, kann sie ihren Impuls durch das Spielen eines Schatzes verlängern.

Eine Karte als Befehlspunkte (BP) ausspielen: Mit Ausnahme von Pflichtkarten können alle Karten während eines Impulses als Befehlspunkte ausgespielt werden. Werden sie als BP ausgespielt, gibt die Karte so viele Punkte, wie im Schild in der linken oberen Ecke der Karte zu sehen sind. Diese BP werden dann ausgegeben, um eine oder mehrere der im Abschnitt 11.1 aufgeführten Aktionen auszuführen. Die ausgespielte Karte gelangt auf den Abwurfstapel und wird in zukünftigen Runden erneut verwendet. **Zur Erinnerung:** Das Machttableau enthält eine Zusammenfassung der möglichen Aktionen einer Macht, wobei die Hintergrundfarbe der Aktionen den Aktionstyp kennzeichnet. Wird eine Karte als Befehlspunkte gespielt, sollten die Spieler den Aktionstyp im Hinterkopf behalten, da derselbe Typ nicht wiederholt werden darf, wenn der Impuls durch einen Schatz verlängert wird.

Eine Karte als Ereignis ausspielen: Pflichtkarten, Heimatkarten, Ereigniskarten und einige Reaktionskarten (aber niemals Kampfkarten) können während des Impulses einer Macht als Ereignis gespielt werden. **Wichtig:** *Einige Ereignisse dürfen nur von der auf der Karte genannten Macht oder unter bestimmten Bedingungen gespielt werden.* Die auf der Karte genannten Abläufe werden sofort umgesetzt. Einige Ereigniskarten (und alle Pflichtkarten) geben BP, die mit dem Ereignis genutzt werden können. Diese BP werden ausgegeben, um die in 11.1 aufgeführten Aktionen auszuführen. Nach dem Ausspielen als Ereignis wird die Karte auf den Abwurfstapel gelegt – wenn die Karte nicht besagt „Wird aus dem Deck entfernt, wenn als Ereignis gespielt“. Diese Karten werden dauerhaft aus dem Spiel entfernt. Die Karten *Jungfräuliche Königin*, *Gouvernante de France* und *Päpstliche Bulle* erlauben es dem Spieler, Karten vom Abwurfstapel zu nehmen. Jede Karte darf aber nur einmal pro Runde als Ereignis gespielt werden. Es darf ein Ereignis gespielt werden, das eine andere Macht eine Aktion ausführen lässt (z.B. darf jede Macht *Wassergeusen* spielen, um dem Protestanten zu erlauben, die Kontrolle über ein Feld zu übernehmen, neue Einheiten zu bekommen und einen Piraterieversuch auszuführen). In diesem Fall führt der auf der Karte genannte Spieler die Aktion aus, nicht der aktive Spieler.

Passen: Später in der Aktionsphase können Mächte in ihrem Impuls passen. Mächte können nicht passen, wenn:

- ihre Heimatkarte noch nicht gespielt wurde,
- eine Pflichtkarte auf ihrer Hand noch nicht gespielt wurde,
- sie mehr Karten auf der Hand halten als der Verwaltungswert des Herrschers bezeichnet.

Eine Macht muss passen, wenn sie keine Karten auf der Hand hält. Eine Macht, die zum Zeitpunkt des Passens noch mindestens eine Karte auf der Hand hält, muss in späteren Impulsen *nicht* passen. Sie kann dann eine der vorhandenen Karten spielen, wenn sie an der Reihe ist. Die Aktionsphase ist beendet, wenn alle sechs Mächte in aufeinander folgenden Impulsen gepasst haben.

Den Impuls mit einem Schatz verlängern: Wenn ein Spieler eine Karte als Befehlspunkte oder als Ereignis gespielt hat, kann er den Impuls mit dem Ausspielen eines Schatzes verlängern. Drei Arten von Schätzen werden auf festgelegte Art und Weise nach dem Ausspielen abgehandelt:

- **Karte ziehen:** Der Schatz wird abgeworfen, dann eine Karte vom Deck gezogen. Die Karte kann erst in einem zukünftigen Impuls gespielt werden.
- **Wissenschafts-Bonus:** Der Spieler wählt sofort einen unbeanspruchten Wissenschafts-Bonus für seine Macht, als ob er in ihn durch Gönnerschaft erhalten hätte (siehe 22.2).
- **1 SP:** Der Spieler legt den Schatz ins Bonus-SP-Feld der Macht. Der Schatz wird nicht abgeworfen und tritt auch nicht erneut ins Spiel.

Alle anderen Schätze haben einen BP-Wert von 1 bis 5. Werden sie als Befehlspunkte gespielt, werden diese genau wie Karten für Aktionen verwendet. Die gewählten Aktionen müssen aber alle für andere Aktions-Arten als die Karte, die zuvor im Impuls gespielt wurde, verwendet werden. Diese Einschränkung gilt nicht, wenn die Karte als Ereignis gespielt wurde. Wird der Impuls nach dem Spielen einer Pflichtkarte verlängert, müssen die Aktions-Arten der Verlängerung unterschiedlich zu den Arten der 2 BP der Pflichtkarte sein.

Beispiel: Spanien beginnt seinen Impuls mit dem Ausspielen von Aufstand der Moriskanen (3BP). Es baut eine Galeone in Corunna (Kosten: 2 BP) und setzt dann 1 BP für diplomatischen Einfluss beim Papsttum ein. Nun verlängert Spanien seinen Impuls mit einem 4 BP-Schatz. Da es zuvor eine blaue (Marine-) Aktion (Bau der Galeone) gewählt hatte, kann es nun weder Galeere/Galeone bauen, Armada aufrüsten, Seebewegung noch Piraterie beginnen ausführen. Zudem kann Spanien keinen diplomatischen Einfluss kaufen, da es diese Aktion bereits ausgeführt hat. Es wird die 4 BP also für Land- (braun), Verteidigung gegen Piraterie- (grau), religiöse (lila), Gönnerschaft- (grün) oder Spionage-Aktionen (gelb) ausgeben.

11.1 Aktionen

Jede Aktion im Spiel kostet zwischen 1 und 5 BP. Die genauen Regeln zum Ausführen der Aktionen finden sich in den Abschnitten 12 bis 19 und in 22. Einige Aktionen kosten eine variable Anzahl von BP (Expedition ausrüsten, Attentat, englische katholische Rebellion, Künstler oder Wissenschaftler unterstützen). Wird bei diesen Aktionen eine höhere Anzahl von BP ausgegeben, erhöht sich auch die Wahrscheinlichkeit des Erfolges dieser Aktionen (oder bei Expeditionen können Kolonisten mitgenommen werden). BP werden immer nur für *eine* Aktion zu einer Zeit ausgegeben. Diese Aktion wird dann vollständig ausgeführt, bevor noch übrige BP für die nächste Aktion verwendet werden können usw. Es müssen nicht alle Aktionen zu Beginn des Impulses bestimmt werden! BP können nicht von einem Impuls zum nächsten aufgespart werden, sie müssen in dem Impuls, in dem die Karte gespielt wurde, ausgegeben werden (oder sie verfallen). Eine Macht darf dieselbe Aktion im Impuls mehrfach hintereinander ausführen. Dies ist gerade bei Bewegung normal, damit Einheiten über mehrere Felder ziehen können. Auch beim Ausheben von Truppen ist dies normal (besonders bei Söldnern) oder wenn diplomatischer Einfluss gekauft wird.

Ausnahme: Die Aktionen Künstler unterstützen und Wissenschaftler unterstützen können von jeder Macht nur einmal pro *Spielrunde* gewählt werden.

12. KONTROLLE UND UNRUHE

Die politische Kontrolle über Felder kann durch Aktionen wechseln (d.h., durch unbefestigtes Feld kontrollieren oder einen erfolgreichen Angriff), durch Verhandlungen oder eine Ereigniskarte. Es muss ein *Verbindungsweg* von einem befestigten Heimatfeld zum Feld, dessen Kontrolle wechseln soll bestehen, um Aktionen auszuführen, die die Feldkontrolle verändern. Deshalb finden sich in diesem Abschnitt die Regeln zu Verbindungswegen. Felder können zudem durch Ereigniskarten in Unruhe geraten. Gibt es Unruhe in einem Feld, sind die meisten Vorteile des Kontrollierens eines Feldes verloren. Unruhe wird durch dieselbe Aktion, die zum Erreichen der Kontrolle über ein unbefestigtes Feld ausgeführt wird, entfernt.

12.1 Verbindungswege

Eine Macht hat einen Verbindungsweg zu einem Feld, wenn sie eine Serie von Feldern und Seezonen zu ihm von einem freundlich kontrollierten, befestigten Feld ziehen kann, das ein Heimatfeld der Macht oder einer alliierten Macht ist. Dies schließt selbst die Heimatfelder von Neben-Mächten ein, die mit den alliierten Großmächten der eigenen Macht alliiert sind. Alle Felder des Weges (bis auf das Feld, in dem der Weg endet) müssen:

- freundlich kontrolliert sein,
- frei von feindlichen Einheiten (einschließlich Schiffen und Anführern) sein,
- nicht in Unruhe sein

Eine oder mehrere angrenzende Seezonen dürfen Teil des Verbindungsweges sein, wenn sie jeweils ein eigenes Schiff enthalten. Der Weg muss über einen freundlich kontrollierten Hafen mit den Seezonen verbunden sein (bis auf das Feld, in dem der Weg endet – dies kann ein Hafen sein, der nicht freundlich kontrolliert wird). Für die Aktionen Belagerungsangriff und unbefestigtes Feld kontrollieren ist ein Verbindungsweg nötig.

12.2 Unbefestigte Felder

Eine Macht darf die Aktion unbefestigtes Feld kontrollieren (1 BP) ausführen, um die politische Kontrolle über ein Feld zu übernehmen, wenn folgende **Voraussetzungen** erfüllt sind:

- Das Feld ist unabhängig oder wird von einer feindlichen Macht kontrolliert.
- Das Feld ist unbefestigt.
- Die aktive Macht hat einen Verbindungsweg zum Feld.
- Entweder (a) besetzen Landeinheiten, die von der aktiven Macht kontrolliert werden, das Feld, oder (b) Landeinheiten, die von der aktiven Macht kontrolliert werden, sind angrenzend zum Feld, während feindliche Landeinheiten nicht angrenzend sind. [*Für diese Voraussetzung gelten zwei Felder, die durch einen Pass verbunden sind, nicht als angrenzend.*]
- Das Feld wird nicht von Landeinheiten einer anderen Macht besetzt (es sei denn, diese Einheiten sind Alliierte der aktiven Macht).

Hinweis: Im Fall (b) oben müssen die von der aktiven Macht kontrollierten Landeinheiten selbst keinen Verbindungsweg zum Feld haben; der Verbindungsweg muss nur zum Feld, dessen Kontrolle wechseln soll, führen. Einheiten, die belagern oder belagert werden, müssen eingerechnet werden, wenn Fall (b) bewertet wird.

Um den neuen Besitzer zu kennzeichnen, wird ein neuer Kontrollmarker auf das Feld gelegt (oder ein Marker entfernt, wenn der ursprüngliche Besitzer die Kontrolle zurückerhält). Es muss sichergestellt sein, dass der neue Marker mit der richtigen Seite nach oben platziert wird, um den religiösen Einfluss nicht zu verändern.

Ist das Feld ein Hafen, der Schiffe enthält, müssen diese Schiffe sofort zu einer zum Hafen angrenzenden Seezone zurückgezogen werden. Dabei gilt der Ablauf gemäß Schritt 9 des Seekampfes.

12.3 Befestigte Felder

Die politische Kontrolle über befestigte Felder kann nur durch Verhandlungen (siehe 9.1), Belagerungen (siehe 15), Rebellionen (siehe 18.4) oder eine Ereigniskarte wechseln. Die genannten Abschnitte enthalten weitere Details.

12.4 Unruhe



Unruhe- („Unrest“) Marker werden durch protestantische und katholische Bekehrungsversuche (siehe Abschnitt 18) und mehrere Ereignisse platziert. Vier Ereignisse (*Aufstand im Heimatland*, *Aufstand der Moriskanen*, *Puritaner* und *Aufstandsbewegung im Norden*) benennen, dass Marker in unbesetzten (leeren) Feldern platziert werden müssen. Diese Felder dürfen weder Land- noch Seeinheiten (oder Anführer) von irgendeiner Macht enthalten. Alle anderen Fälle von Unruhe können besetzte Felder betreffen. Unruhe hat folgende **Auswirkungen**:

- Einheiten dürfen weder Frühjahrsaufmarsch, noch Rückzug oder Schlacht vermeiden in oder durch Felder ausführen, die in Unruhe sind.
- Ein Verbindungsweg kann nicht durch ein Feld in Unruhe gezogen werden.
- In einem Feld in Unruhe kann keine Einheit ausgehoben oder gebaut werden.
- Ein protestantischer Bekehrungsversuch kann nicht gegen ein angrenzendes Feld ausgeführt werden, wenn ein Feld in Unruhe das einzige Feld unter protestantischem religiösem Einfluss angrenzend zum Zielfeld ist.
- Ein katholischer Bekehrungsversuch kann nicht gegen ein angrenzendes Feld ausgeführt werden, wenn ein Feld in Unruhe das einzige Feld unter katholischem religiösem Einfluss angrenzend zum Zielfeld ist.
- Das Feld wird nicht als protestantisch gewertet, wenn Siegpunkte berechnet werden.
- Ein Schlüsselplatz in Unruhe wird nicht gewertet, wenn Siegpunkte gezählt und Karten gezogen werden. Ein weiterer Unruhe-Marker wird für jeden Schlüsselplatz in Unruhe auf die Schlüsselplatz-Felder des Machttableaus der betroffenen Macht gelegt. Diese Marker werden entfernt, wenn die Unruhe vom Schlüsselplatz entfernt wird.
- Eine Festung in Unruhe würfelt keinen Würfel gegen Piraterieversuche in einer angrenzenden Seezone.

Unruhe entfernen

Eine Macht kann 1 BP für die Aktion unbefestigtes Feld kontrollieren einsetzen, um Unruhe von einem Feld zu entfernen. Dabei muss mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

- a) Landeinheiten, die von der aktiven Macht kontrolliert werden, besetzen das Feld,
- b) Landeinheiten, die von der aktiven Macht kontrolliert werden, sind angrenzend zum Feld und Landeinheiten einer feindlichen Macht sind nicht angrenzend. [*Für diese Voraussetzung gelten zwei Felder, die durch einen Pass verbunden sind, nicht als angrenzend.*]

Das Entfernen von Unruhe setzt keinen Verbindungsweg zum Feld voraus (im Unterschied zum Erlangen der politischen Kontrolle über ein unbefestigtes Feld).

12.5 Versetzen

Wenn die Kontrolle über ein Feld durch Verhandlungen, die Intervention nach einer Kriegserklärung gegen eine Neben-Macht, Rebellion oder eine Ereigniskarte wechselt, müssen Einheiten, die dem bisherigen Besitzer des Feldes gehören, versetzt werden. Dies wird auf den Karten und in diversen Regelabschnitten erläutert. Tritt das Versetzen ein, werden Landeinheiten und Armeeführer, die sich auf den Feldern befinden, auf das nächste befestigte Feld, das von ihrer Macht kontrolliert wird, oder in die Hauptstadt (sofern freundlich kontrolliert) gelegt. Schiffe und Marineanführer werden auf den nächsten Hafen, der von ihrer Macht kontrolliert wird, versetzt. Seezonen werden bei der Berechnung des kürzesten Weges als ein Feld gewertet. Sind zwei Felder gleich weit entfernt, wählt der Spieler, dem die Einheiten/Anführer gehören, das Feld.

13. BEWEGUNG

Eine Macht kann Landeinheiten entweder mit der Aktion Bewegung (normal), 1 BP, oder Bewegung (Pass), 2 BP, bewegen. Alle Landbewegung wird durch die Formationenregeln (siehe 5.1) beschränkt. Landbewegung kann Abfangversuche durch feindliche Formationen hervorrufen. Feindliche Stapel dürfen zudem als Antwort auf Bewegungsaktionen versuchen, Schlachten zu vermeiden und sich in Festungen zurückzuziehen.

13.1 Landbewegung

Folgende **Beschränkungen** begrenzen Bewegungsaktionen:

- Alle Landeinheiten und Armeeführer, die bewegt werden, müssen die Aktion im selben Feld beginnen und es muss regelgerecht sein, sie als eine Formation zu bewegen.
- Formationen dürfen immer in ein Feld ziehen, das von ihrer Macht kontrolliert wird oder in ein unabhängiges Feld. Eine Formation darf nur in ein Feld ziehen, das von einer anderen Macht kontrolliert wird, wenn entweder:
 - ◊ die aktive Macht im Krieg mit der Macht ist, der das Zielfeld gehört, oder
 - ◊ die aktive Macht alliiert ist mit der Macht, die das Zielfeld kontrolliert.
- Formationen dürfen nicht in ein Feld ziehen, das Landeinheiten einer anderen Macht enthält, wenn das Feld nicht eine der folgenden Bedingungen erfüllt:
 - ◊ alle Einheiten im Feld sind Alliierte der aktiven Macht (und es handelt sich nicht um ein befestigtes Feld, wo ein Alliierte einen anderen Alliierten belagert);
 - ◊ alle Einheiten im Feld sind Feinde der aktiven Macht (und es handelt sich nicht um ein befestigtes Feld, wo ein Feind einen anderen Feind belagert);
 - ◊ das Feld wird von einer feindlichen Macht kontrolliert und alle Einheiten im Feld sind entweder von dieser feindlichen Macht oder seine Alliierten. Wenn die Bewegung ausgeführt wird, werden die Einheiten, die sich bereits im Feld befinden, für alle Zwecke als „feindliche Einheiten“ behandelt. Angrenzende Einheiten einer Macht, die auch Einheiten im Feld hat, werden ebenfalls als feindliche Einheiten behandelt und können versuchen, wenn sie mögen, ins Feld abzufangen;
 - ◊ es handelt sich um ein befestigtes Feld unter Belagerung, bei dem entweder (a) alle Einheiten in der Festung mit der aktiven Macht alliiert sind und alle belagernden Einheiten Feinde der aktiven Macht, oder (b) alle Einheiten in der Festung Feinde der aktiven Macht sind und alle belagernden Einheiten Alliierte der aktiven Macht.

Unabhängige Reguläre auf einem unabhängigen Schlüsselplatz (siehe 22.6) verhindern niemals das Betreten durch eine Formation. Die betretende Formation muss aber ggf. feindliche Truppen aus dem Feld werfen, bevor sie den unabhängigen Schlüsselplatz belagern kann.

- Weder Armeeführer noch Einheit dürfen eine Bewegungsaktion ausführen, wenn sie Teil einer Formation waren, die zuvor im Impuls eine Feldschlacht verloren hat.
- Weder Armeeführer noch Einheit dürfen eine Bewegungsaktion ausführen, wenn sie ein feindliches befestigtes Feld besetzen, das ihre Macht früher im Impuls belagert hat (siehe 15).
- Ein oder mehrere Armeeführer dürfen sich bewegen, ohne von Landeinheiten begleitet zu werden, solange sie kein Feld betreten, das von einer feindlichen Macht kontrolliert wird oder feindliche Einheiten enthält. Ist ein Armeeführer alleine in einem unbefestigten Feld, wenn es feindliche Landeinheiten durch Feindbewegung, Rückzug oder Abfangen betreten, wird der Anführer gefangen genommen. Er wird auf das feindliche Machttableau gelegt. Er kann in der Diplomatiephase einer zukünftigen Spielrunde „ausgelöst“ werden (siehe Abschnitt 9).

Die beiden Bewegungsaktionen folgen demselben Ablauf:

Landbewegung

- 1. Formation bestimmen:** Die aktive Macht erklärt, welche Formation (Landeinheiten und Armeeführer) bewegt wird.
- 2. Zielfeld bestimmen:** Die aktive Macht benennt das Zielfeld der Bewegung. Es muss angrenzend zum aktuellen Feld der Formation sein.
- 3. BP ausgeben:** Ist die Bewegung über einen Pass, kostet sie 2 BP, ansonsten 1 BP.
- 4. Reaktionskarten spielen:** Andere Mächte können die Reaktionskarte *Stürme* spielen, um die Bewegung zu stören.
- 5. Abfangversuche ausführen:** Abfangversuche (siehe 13.2) können geschehen, wenn ein feindlicher Stapel angrenzend zum Zielfeld ist. Sie können feindliche Einheiten ins zu betretende Feld bringen. Nachdem alle Abfangversuche ausgeführt wurden, werden die Landeinheiten und Armeeführer ins Zielfeld gelegt. Waren Abfangversuche erfolgreich, wird mit Schritt 8 (Feldschlacht) fortgeführt.
- 6. Schlacht vermeiden:** Enthält das Zielfeld feindliche Landeinheiten, dürfen einige oder alle versuchen, die Schlacht zu vermeiden (siehe 13.3).
- 7. In die Festung zurückziehen:** Wenn nach fehlgeschlagenen Abfang- und Schlachtvermeidungs-Versuchen (so es sie gab) der feindliche Stapel in einem befestigten Zielfeld 4 oder weniger Einheiten enthält, können sich diese feindlichen Einheiten in die Festung zurückziehen (siehe 13.4).
- 8. Feldschlacht:** Befinden sich immer noch feindliche Landeinheiten im Feld, die nicht innerhalb der Festung sind, findet eine Feldschlacht im Feld statt (siehe 14).

13.2 Abfangen

Eine feindliche Macht, die Landeinheiten angrenzend zum Zielfeld einer Bewegungsaktion hat, darf versuchen, die sich bewegende Formation abzufangen. Befinden sich mehrere feindliche Stapel angrenzend zum Zielfeld, kann jeder versuchen, abzufangen. Jeder Versuch wird angekündigt und ausgeführt, bevor andere Versuche angekündigt und ausgeführt werden. Wenn mehrere Stapel von verschiedenen feindlichen Mächten abfangen wollen, werden die Versuche in Impuls-Reihenfolge behandelt. Sobald eine Macht erfolgreich ist, kann keine andere Macht versuchen, abzufangen (selbst wenn die Macht ein Alliiertes der abfangenden Macht ist). Formationen der erfolgreichen abfangenden Macht dürfen jedoch weiterhin aus einer beliebigen Anzahl angrenzender Felder versuchen, abzufangen.

Beschränkungen:

- Formationen, die sich wegen Schlachtvermeidung, Abfangen oder Rückzügen bewegen, dürfen nicht abgefangen werden.
- Formationen dürfen niemals über einen Pass abfangen.
- Nur Einheiten einer Macht, die mit der aktiven Macht im Krieg ist, dürfen abfangen.
- Einheiten und Armeeführer, die bereits im selben Impuls einen Abfangversuch unternommen haben (egal, ob erfolgreich oder nicht erfolgreich), dürfen nicht erneut versuchen, abzufangen.
- Einheiten und Armeeführer, die gegenwärtig belagert werden, dürfen nicht abfangen. Wenn eine belagernde Formation aus einem Feld unter Belagerung herauszieht, darf der zuvor belagerte Stapel nicht versuchen, die Bewegung aus dem befestigten Feld abzufangen.
- Alle Landeinheiten und Armeeführer, die in Schritt 1 des Abfang-Ablaufs (s.u.) zugeordnet wurden, müssen ihre Bewegungsaktion im selben Feld beginnen und es muss erlaubt sein, sie als einzelne Formation zu bewegen.
- Anführer dürfen nur alleine versuchen, abzufangen, wenn das Zielfeld bereits eigene Einheiten enthält.
- Gegen Formationen, die in ein freundlich kontrolliertes befestigtes Feld ziehen, das nicht belagert wird, darf kein Abfangversuch unternommen werden.
- Formationen, die in ein Feld ziehen, in dem sich schon Landeinheiten befinden, dürfen nur abgefangen werden, wenn die abfangenden Einheiten zur selben Macht gehören wie die Einheiten im Zielfeld oder zu einer Macht, die mit den Einheiten im Zielfeld alliiert ist (wenn die Einheiten im Feld von einer Macht sind, die ebenfalls Feind der aktiven Macht ist). Ein solches Abfangen ist nicht erlaubt, wenn dort im Feld zu Beginn der Bewegung der aktiven Formation Einheiten belagert werden (egal, von welcher Macht).
- Einheiten dürfen nicht versuchen, in ein Feld hinein abzufangen, das von einer anderen Macht kontrolliert wird – es sei denn, die das Feld kontrollierende Macht ist entweder ein Feind oder ein Alliiertes der abfangenden Einheiten.

Abfangen, Ablauf

- 1. Formation benennen:** Eine abfangende Macht mit Landeinheiten und/oder Armeeführern ist in einem Feld angrenzend zum Zielfeld der Bewegung. Sie erklärt, welche Formation versuchen wird, abzufangen. Diese Formation muss nicht alle anwesenden Einheiten umfassen.
- 2. Würfeln:** Die abfangende Macht würfelt mit 2 Würfeln und addiert zur Summe den besten Schlachtwert eines einzigen Armeeführers (so vorhanden) der Formation. Die Osmanen addieren 1 zum Ergebnis, wenn sich mindestens eine Kavallerieeinheit in der abfangenden Formation befindet. Eine nicht-osmanische Macht zieht 1 vom Ergebnis ab, wenn sie versucht, einen Stapel abzufangen, der osmanische Kavallerie enthält. Eine Macht, die den Teleskop („Telescope“) Wissenschaftsbonus hat, addiert 1. Ist der modifizierte Würfelwurf 9 oder mehr, ist der Abfangversuch erfolgreich.
- 3. Ins Zielfeld platzieren:** Ist der Versuch erfolgreich, wird die abfangende Formation ins Zielfeld gelegt. Sie wird behandelt, als ob sie vor der bewegenden Formation im Feld war. Sobald eine Macht erfolgreich war, darf keine andere Macht (auch kein Alliiertes der abfangenden Macht) einen Abfangversuch unternehmen.
- 4. Für andere Formationen wiederholen:** Die Schritte 1 bis 3 werden für weitere Abfangversuche aus einem anderen angrenzenden Feld wiederholt. Weitere Versuche aus einem bereits in Schritt 1 gewählten Feld sind nicht erlaubt.
- 5. Feldschlacht austragen:** War mindestens ein Abfangversuch erfolgreich, kommt es zur Feldschlacht im Zielfeld (siehe 14). Alle Einheiten der abfangenden Macht müssen an dieser Schlacht teilnehmen; sie dürfen nicht versuchen, die Schlacht zu vermeiden oder sich in eine Festung zurückzuziehen.

13.3 Eine Schlacht vermeiden

Betritt eine Macht ein Feld, das feindliche Landeinheiten enthält, dürfen einige oder alle von diesen versuchen, in ein angrenzendes Feld zu ziehen, um die Schlacht zu vermeiden. Enthält das Zielfeld Landeinheiten von mehr als einer Großmacht (die Alliierte sind), darf jede Großmacht in Impuls-Reihenfolge einen Schlachtvermeidungsversuch ankündigen und ausführen. Jeder Versuch wird angekündigt und ausgeführt, bevor weitere Versuche angekündigt und ausgeführt werden. Alliierte von Neben-Mächten im Feld vermeiden die Schlacht als Gruppe zusammen mit der Großmacht. Eine Macht muss niemals versuchen, eine Schlacht zu vermeiden; dies ist immer freiwillig.

Beschränkungen:

- Einheiten dürfen keine Schlacht vermeiden, wenn sie dann in ein Feld ziehen, das unabhängig ist oder von einer anderen Macht kontrolliert wird (**Ausnahme:** Diese Macht ist mit der ausführenden Macht alliiert).
- Einheiten dürfen keine Schlacht vermeiden, wenn sie dann in ein Feld ziehen, das in Unruhe oder von feindlichen Einheiten besetzt ist.
- Landeinheiten dürfen keine Schlacht vermeiden, wenn sie dann in eine Seezone ziehen.
- Einheiten dürfen keine Schlacht vermeiden, wenn sie dann in das Feld ziehen, dass die feindliche Formation, der die ausführende Macht ausweichen will, gerade verlassen hat.
- Einheiten und Armeeführer, die gerade belagert werden, können keine Schlacht vermeiden.
- Einheiten einer Macht dürfen keine Schlacht vermeiden, wenn Einheiten der Macht in das Schlacht-Feld während der Bewegungs-Aktion hinein abgefangen haben.
- Ein Anführer, der alleine im Feld ist, kann keine Schlacht vermeiden. Ist das Feld unbefestigt, wird er gefangen genommen (siehe 13.1); ist das Feld befestigt, muss er in die Festung zurückziehen.

Eine Schlacht vermeiden, Ablauf:

1. Versuch ankündigen: Jede Großmacht mit Landeinheiten im Zielfeld der Bewegungsaktion (in Impuls-Reihenfolge) kündigt einen Schlachtvermeidungsversuch an und führt ihn aus. Die Schritte 2-5 werden für jede Macht ausgeführt, bevor der nächste Versuch gestartet wird.

2. Zielfeld benennen: Die Macht nennt ein angrenzendes Feld, in das die Einheiten, die die Schlacht vermeiden wollen, sich zurückziehen möchten. Dieses Feld muss obigen Beschränkungen entsprechen.

3. Einheiten auswählen: Die Macht wählt, welche Landeinheiten und Armeeführer versuchen, der Schlacht auszuweichen. Die Anzahl der gewählten Einheiten darf die Anzahl der Einheiten, die als einzelne Formation gezogen werden dürften, übersteigen. Einheiten dürfen vom Versuch ausgenommen werden (es ist sogar möglich, alle Einheiten auszunehmen und einen Armeeführer alleine versuchen zu lassen, die Schlacht zu vermeiden).

4. Würfeln: Die Macht, die die Schlacht vermeiden möchte, würfelt mit 2 Würfeln und addiert zur Summe den besten Schlachtwert eines einzigen Armeeführers (so vorhanden), der beim Stapel ist, der das Feld verlassen möchten. Die Osmanen addieren 1 zum Ergebnis, wenn sich mindestens eine Kavallerieeinheit in der Formation befindet, die die Schlacht vermeiden möchte. Eine nicht-osmanische Macht zieht 1 vom Ergebnis ab, wenn sie versucht, eine Schlacht mit einer Formation zu vermeiden, die osmanische Kavallerie enthält. Eine Macht, die den Teleskop („Telescope“) Wissenschaftsbonus hat, addiert 1. Ist der modifizierte Würfelwurf 9 oder mehr, ist der Schlachtvermeidungsversuch erfolgreich. **Ausnahme:** Hat jede Einheit der Formation, die die Schlacht vermeiden möchte, bereits in diesem Impuls eine Feldschlacht verloren, gelingt der Versuch automatisch und es wird nicht gewürfelt.

5. Ins Zielfeld legen: Ist der Versuch erfolgreich, werden die gewählten Einheiten ins genannte, angrenzende Feld gelegt.

6. Für andere Formationen wiederholen: Die Schritte 2-5 werden für jede Macht wiederholt, die noch Einheiten im Zielfeld der Bewegungsaktion hat.

13.4 Sich in Festungen zurückziehen

Feindliche Einheiten im Zielfeld dürfen sich in Schritt 7 des Bewegungsablaufs in die Festung zurückziehen, wenn folgende Voraussetzungen alle erfüllt sind:

- das Zielfeld ist befestigt,
- die feindliche Macht (oder ein Alliierte der feindlichen Macht) kontrolliert das Zielfeld,
- es befinden sich maximal 4 Einheiten (plus beliebig viele Armeeführer) im Zielfeld, nachdem für Abfang- und Schlachtvermeidungsversuche gewürfelt wurde.

Eine Macht ist niemals verpflichtet, sich in eine Festung zurückziehen; die Entscheidung ist immer freiwillig. Ziehen sich Einheiten zurück, müssen sich alle Einheiten zusammen zurückziehen. Verteidigen Einheiten von mehr als einer Macht das Feld beim Betreten der aktiven Formation, entscheidet die das Feld kontrollierende Macht, ob sich in die Festung zurückgezogen wird oder nicht. Ziehen sich die Einheiten in die Festung zurück, wird in diesem Impuls die Feldschlacht vermieden. Hat die aktive Formation mehr Einheiten als die Macht, die jetzt in der Festung ist, wird die Festung nun belagert (siehe Abschnitt 15). Hat die aktive Formation *nicht* mehr Einheiten, hat sie zwei Möglichkeiten:

1. Sind in diesem Impuls noch BP übrig, kann die aktive Formation 1 BP (oder 2 BP bei einer Bewegung über einen Pass) ausgeben, um in ein angrenzendes Feld zu ziehen. Wenn sie sich aber später aus dem neuen Feld ins befestigte Feld zurückziehen muss, ist sie eliminiert.

2. Alternativ dazu muss die aktive Formation zurück ins Feld ziehen, aus dem sie das befestigte Feld betreten hat. Dieser Rückzug kostet keine BP, muss aber allen Beschränkungen gemäß 14.1 entsprechen.

14. FELDSCHLACHTEN

Es kommt bei einer Bewegungsaktion in ein von einer feindlichen Formation besetztes Feld und bei einem erfolgreichen Abfangversuch zu einer Feldschlacht. Jede beteiligte Macht stellt fest, wie viele Würfel sie einsetzen darf. Die Würfel ergeben, wie viele „Treffer“ erzielt werden. Jeder Treffer bedeutet einen Verlust beim Gegner. Die Seite, die mehr Treffer erzielt hat, ist Sieger und bleibt im Feld. Die unterlegene Seite muss in ein angrenzendes Feld zurückziehen.

Feldschlachten, Ablauf

1. Reaktionskarten spielen: Beide Seiten, zuerst der Angreifer, haben eine letzte Chance, die Reaktionskarte *Deutsche Reiter* zu spielen, um die Anzahl der Einheiten im Feld zu verändern.

2. Der Angreifer addiert seine Schlachtwürfel: Der aktive Spieler ist immer der Angreifer bei einer Feldschlacht. Der Angreifer bekommt folgende Würfel:

- 1 Würfel pro Landeinheit der bewegenden Formation.
- 1 Würfel pro Punkt des Schlachtwerts des besten Anführers (dem mit dem höchsten Schlachtwert) der angreifenden Formation.

3. Der Verteidiger addiert seine Schlachtwürfel: Der abfangende Spieler oder der Spieler, der Einheiten im Zielfeld hat, ist immer der Verteidiger bei einer Feldschlacht. Der Verteidiger bekommt folgende Würfel:

- 1 Würfel pro Landeinheit im Feld.
- 1 Würfel pro Punkt des Schlachtwerts des besten Anführers (dem mit dem höchsten Schlachtwert) der verteidigenden Formation.
- 1 Würfel als Verteidiger.

4. Der Angreifer spielt Kampfkarten: Der Angreifer spielt Kampfkarten, die er bei der Schlacht als Ereignis einsetzen möchte.

5. Der Verteidiger spielt Kampfkarten: Der Verteidiger spielt Kampfkarten, die er bei der Schlacht als Ereignis einsetzen möchte. Kontrolliert mehr als eine Macht verteidigende Einheiten im Feld, darf jede dieser Mächte Kampfkarten spielen.

6. Würfeln: Beide Seiten würfeln. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer.

7. Sieger ermitteln: Die Seite, die mehr Treffer erzielt hat, ist der Sieger. Bei einem Gleichstand ist der Verteidiger der Sieger.

8. Verluste: Jede Seite eliminiert 1 Landeinheit pro Treffer der anderen Seite. Wären beide Seiten eliminiert, behält die Seite, die mehr Würfel einsetzte, 1 Einheit. Wären beide Seiten eliminiert und hatten sie auch dieselbe Anzahl Würfel eingesetzt, behält der Verteidiger 1 Einheit.

9. Anführer gefangen nehmen: Hat die Seite, die komplett eliminiert wurde, einen oder mehrere Anführer, werden diese durch den Gegner gefangen genommen. Gefangene Anführer wandern auf das Machttableau des Gegners. In einer späteren Spielrunde können sie in der Diplomatiephase ausgelöst werden (siehe Abschnitt 9).

10. Rückzüge ausführen: Wenn sie nicht komplett eliminiert wurden, ziehen sich die Einheiten der unterlegenen Seite gemäß 14.1 zurück.

11. Belagerung überprüfen: Fand die Schlacht in einem befestigten Feld statt und der aktive Spieler ist der Sieger, wird überprüft, ob die aktive Formation mehr Einheiten als der Verlierer in der Festung hat. Ist dies der Fall, wird das Feld nun belagert (siehe Abschnitt 15). Wenn nicht, muss der aktive Spieler seine Formation gemäß 15.3 zurückziehen.

14.1 Rückzüge

Alle verbliebenen Einheiten und Armeeführer des Verlierers müssen sich zurückziehen. Fand die Schlacht in einem befestigten Feld statt und die das Feld kontrollierende Macht verlor die Schlacht, dürfen, nach Wahl des Besitzers, bis zu 4 Landeinheiten plus beliebig viele Armeeführer in die Festung zurückziehen. Der Stapel der nach einem solchen Rückzug außerhalb der Festung verbleibenden Einheiten (oder alle Einheiten des Verlierers, wenn die Schlacht in einem unbefestigten Feld stattfand), muss dann zu einem vom Besitzer der Einheiten gewählten angrenzenden Feld zurückziehen. Existiert kein Feld, zu dem regelkonform zurückgezogen werden kann, werden *alle Einheiten des Stapels eliminiert und alle Armeeführer gefangen genommen*.

Beschränkungen:

- Einheiten dürfen sich nicht in ein Feld zurückziehen, das in Unruhe ist oder in dem sich feindliche Einheiten befinden.
- Landeinheiten dürfen sich nicht in eine Seezone zurückziehen.
- Einheiten dürfen sich nicht in ein unabhängiges Feld oder ein Feld zurückziehen, das von einer anderen Macht kontrolliert wird—es sei denn, diese Macht ist ein Alliiertes der zurückziehenden Macht.
- Verlor der Verteidiger die Schlacht, dürfen seine Einheiten nicht in das Feld ziehen, aus dem der Gegner das Feld betreten hat.
- Verlor die aktive Macht die Schlacht, muss die Formation in das Feld ziehen, aus dem sie das Schlachtfeld betreten hat..

15. BELAGERUNGEN

Landeinheiten in einem befestigten Feld werden belagert, wenn sie sich während feindlicher Bewegung in eine Festung zurückziehen (siehe 13.4) oder nach einer Feldschlacht (siehe 14.1), wenn sich dann mehr feindliche als eigene Landeinheiten im Feld befinden. Belagerte Landeinheiten dürfen sich nicht bewegen, nicht angreifen, nicht abfangen oder versuchen, eine Schlacht zu vermeiden, bevor die Belagerung aufgehoben wurde (siehe 15.3). (Schiffe in einem belagerten Hafen dürfen sich bewegen.) Es ist möglich, dass ein befestigtes Feld von zwei Mächten gleichzeitig belagert wird, wenn diese alliiert sind, beide im Krieg sind mit der Macht, die das Feld kontrolliert und jede Macht mehr Einheiten im Feld hat, als die Macht in der Festung.

15.1 Belagerungsangriff

Eine belagernde Macht kann 1 BP für die Aktion Belagerungsangriff/ auswärtiger Krieg ausgeben, um die Kontrolle über das Feld zu gewinnen. Dies ist aber nicht im selben Impuls möglich, in dem das Feld zuerst von der Macht unter Belagerung gestellt wurde. Ein Feld kann in einem einzelnen Impuls nur Ziel von einem Belagerungsangriff werden (eine Macht darf aber mehrere Belagerungsangriffe im selben Impuls in verschiedenen Feldern ausführen). Belagerungsangriffe werden von einzelnen Formationen von Einheiten und Armeeführern ausgeführt, die sich im selben Feld wie die Festung befinden. Bei einem Belagerungsangriff gelten folgende **Beschränkungen**:

- Die von der aktiven Macht kontrollierten Einheiten müssen das Feld in einem früheren Impuls unter Belagerung gesetzt haben. Befestigte Felder, die unbesetzt sind, müssen ebenfalls in einem Impuls unter Belagerung gesetzt werden, um dann in einem späteren Impuls angegriffen werden zu können.
- Die angreifende Macht muss einen Verbindungsweg zum Feld haben.
- Die das befestigte Feld kontrollierende Macht darf kein Schiff in einer angrenzenden Seezone haben.
- Hat die das befestigte Feld kontrollierende Macht Schiffe im Feld, muss in angrenzenden Seezonen eine *größere* Anzahl von Schiffen der angreifenden Macht sein

Hinweis: Corsairs werden bei den letzten beiden Beschränkungen (Seeblockade) nicht eingerechnet.

Belagerungsangriff, Ablauf

1. Formation bestimmen: Der aktive Spieler bestimmt, welche Formation aus Landeinheiten und Armeeführern den Belagerungsangriff ausführen wird. Alle obigen Beschränkungen müssen zu diesem Zeitpunkt eingehalten sein.

2. Reaktionskarten spielen: Andere Mächte dürfen die Reaktionskarte *Stürme* spielen, um den Belagerungsangriff zu unterbrechen. Der aktive Spieler hat die finale Chance, die Reaktionskarte *Deutsche Reiter* zu spielen, um die Anzahl der Einheiten im Feld zu verändern.

3. Der Angreifer addiert seine Würfel: Der aktive Spieler ist immer der Angreifer bei Belagerungsangriffen. Er bekommt folgende Würfel:

Wird ein befestigtes Feld ohne verteidigende Landeinheiten angegriffen:

- 1 Würfel für jede Landeinheit in der angreifenden Formation (Kavallerieeinheiten sind ausgenommen).
- 1 Würfel für jeden Punkt des Schlachtwerts des besten Anführers (dem mit dem höchsten Schlachtwert) der angreifenden Formation.

Wird ein befestigtes Feld, in dem sich mindestens eine verteidigende Landeinheit (selbst, wenn dies Kavallerie ist) aufhält, angegriffen:

- 1 Würfel für je 2 Landeinheiten der angreifenden Formation (Kavallerieeinheiten sind ausgenommen); es wird aufgerundet.

- 1 Würfel für jeden Punkt des Schlachtwerts des besten Anführers (dem mit dem höchsten Schlachtwert) der angreifenden Formation.

4. Der Verteidiger addiert seine Würfel: Der Spieler, der das Feld kontrolliert, ist bei einem Belagerungsangriff immer der Verteidiger. Er bekommt folgende Würfel:

- 1 Würfel für jede verteidigende Landeinheit im Feld (Kavallerieeinheiten sind ausgenommen).
- 1 Würfel für jeden Punkt des Schlachtwerts des besten Anführers (dem mit dem höchsten Schlachtwert) der verteidigenden Formation.
- 1 Würfel als Verteidiger (2, wenn die Macht den „Ravelin“-Wissenschaftsbonus hat).

5. Der Angreifer spielt Kampfkarten: Der Angreifer spielt Kampfkarten, mit denen er den Belagerungsangriff beeinflussen möchte.

6. Der Verteidiger spielt Kampfkarten: Der Verteidiger spielt Kampfkarten, mit denen er den Belagerungsangriff beeinflussen möchte. Haben mehrere Großmächte verteidigende Einheiten im Feld, darf jede dieser Mächte Kampfkarten spielen.

7. Würfeln: Beide Spieler würfeln und bestimmen die Anzahl ihrer Treffer. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer.

8. Verluste: Jede Seite eliminiert 1 Landeinheit pro Treffer der anderen Seite. (Kavallerie kann Treffer nehmen.)

9. Erfolgreiche Belagerungsangriffe: Der Belagerungsangriff ist erfolgreich, wenn der Angreifer mindestens einen Treffer erzielt hat, keine verteidigenden Landeinheiten im Feld verbleiben und mindestens eine angreifende Einheit den Angriff überlebt hat. Der Angreifer gewinnt die politische Kontrolle über das Feld. Alle belagerten Armeeführer werden gefangen genommen. Ein gefangener Anführer wird auf das Machttafelau der Macht gelegt, die ihn besiegt hat. Er kann dann in der Diplomatiephase einer späteren Spielrunde „ausgelöst“ werden (siehe Abschnitt 9). Hat der Verteidiger Schiffe oder Marineanführer im Feld, werden diese auf die nächste Runde des Spielrundenanzeigers gelegt. Anführer gelangen in der kommenden Runde zurück ins Spiel; Schiffe können dann neu gebaut werden. Die Reaktionskarte *Plünderungen* (oder *Spanische Furie!*, wenn der Angriff gegen einen Schlüsselplatz zielte) kann gespielt werden.

10. Misslungene Belagerungsangriffe: Der Belagerungsangriff ist misslungen, wenn keine angreifende Einheit den Angriff überlebt hat, der Angreifer nicht mindestens einen Treffer erzielt hat oder verteidigenden Landeinheiten im Feld verbleiben. Sind immer noch mehr belagernde als belagerte Landeinheiten im Feld, bleibt es unter Belagerung. Ist dies nicht der Fall, muss die angreifende Formation gemäß 15.3 zurückziehen. Wurden alle angreifenden Landeinheiten eliminiert, werden überlebende angreifende Armeeführer versetzt (siehe 12.5).

Wenn Einheiten und Anführer früher im Impuls zu einem Stapel von Einheiten ihrer Macht, die bereits ein Feld belagern, hingezogen sind, dürfen diese neu hinzugekommenen Einheiten und Anführer am Belagerungsangriff teilnehmen und werden in die Bewertung in Schritt 3 einbezogen (solange alle angreifenden Kräfte als einzelne Formation zählen).

15.2 Entsatzkräfte

Eine Formation derselben Seite wie die Einheiten in der Festung, darf das befestigte Feld betreten und eine Feldschlacht beginnen, um die Belagerung aufzuheben. In dieser „Entsatzkräfte“-Situation dürfen die Einheiten und Armeeführer in der Festung, die von derselben Großmacht wie die Entsatzkräfte kontrolliert werden, an der Feldschlacht teilnehmen. Die Truppen in der Festung dürfen teilnehmen, *selbst wenn die Anzahl der Einheiten nun größer ist, als durch die Formationsregeln erlaubt* (auf den im Feld vorhandenen Anführern basierend). Der Spieler darf Einheiten, die den Impuls in der Festung begannen, von der Feldschlacht ausnehmen, um sie nicht dem Risiko des Verlustes

auszusetzen. Bei dieser Situation gibt es drei mögliche Ergebnisse:

- Gewinnt der aktive Spieler die Schlacht, müssen sich die belagernden Truppen zurückziehen und die Belagerung endet.
- Wenn der aktive Spieler die Schlacht verliert, die Anzahl der Treffer der beiden Seiten aber identisch ist, darf der aktive Spieler Einheiten und Armeeführer, die an der Schlacht teilnahmen, in die Festung zurückziehen lassen. Dies schließt Einheiten der Entsatzkräfte, die das Feld erst betraten, ein. Insgesamt dürfen aber nicht mehr als vier Einheiten nach einem solchen Rückzug in der Festung sein. Alle anderen angreifenden Einheiten ziehen sich gemäß 14.1 zurück.
- Wenn der aktive Spieler die Schlacht verliert und er weniger Treffer erzielte als sein Gegner, dürfen nur Einheiten, die den Impuls in der Festung begannen, auch dorthin wieder zurückziehen. Alle anderen angreifenden Einheiten ziehen sich gemäß 14.1 zurück. Wurden alle Entsatz-Einheiten eliminiert, werden alle Anführer der Entsatzkräfte gefangen genommen und es gibt keinen Rückzug.

15.3 Eine Belagerung aufheben

Eine Belagerung ist sofort aufgehoben, wenn der belagernde Stapel nicht länger mehr Landeinheiten enthält, als sich in der Festung aufhalten (Kavallerie wird bei diesen Zählungen einbezogen). Dies kann passieren, wenn Teile der Belagerungskräfte mit einer Bewegungsaktion das Feld verlassen, nach einem erfolgreichen Abfangen oder nach einem erfolgreichen Schlachtvermeidungsversuch. Dies kann auch passieren, wenn der belagernde Stapel während eines Belagerungsangriffes oder einer Feldschlacht mit Entsatzkräften schwere Verluste hinnehmen musste oder durch das Spielen eines Ereignisses. Wird die Belagerung aufgehoben, muss der Stapel zu einem angrenzenden Feld zurückziehen, das folgende Beschränkungen erfüllt. Dieser Rückzug kostet keine BP. Existiert kein „legales“ Feld, *sind alle Einheiten des Stapels eliminiert und Armeeführer gefangen genommen*.

Beschränkungen:

- Einheiten dürfen nicht in ein Feld in Unruhe zurückziehen oder in ein Feld, das Einheiten enthält, die nicht von der zurückziehenden Macht oder mit ihr alliiert sind.
- Einheiten dürfen nicht in eine Seezone zurückziehen.
- Einheiten dürfen nicht in ein unabhängiges Feld zurückziehen oder in ein Feld, das von einer anderen Macht kontrolliert wird (es sei denn, dieses Feld wird von einem Alliierten der zurückziehenden Macht kontrolliert).

16. DIE SEE

Schiffe (Seeinheiten, Flotten) dürfen sich in den Seezonen und Häfen des Spielplans bewegen, kämpfen, abfangen und Schlachten vermeiden – ähnlich wie Landeinheiten auf den Feldern des Plans. Schiffe bieten zudem eine Transportmöglichkeit, mit der Landeinheiten Seezonen überqueren können (solange diese Bewegung in einem einzigen Impuls stattfindet). Schiffe können darüber hinaus in Seezonen Piraterie gegen feindliche Häfen beginnen (osmanische „Corsairs“ können Piraterie gegen beliebige Häfen beginnen). Kapitäne verwenden Seebewegung, um die Meereszonen des Spielplans zu durchqueren, versuchen Kolonien zu gründen, beginnen Piraterie auf der Weltkarte und umsegeln den Globus. Feindliche Schiffe in Seezonen können als Reaktion auf Seebewegung auch versuchen, eine Schlacht zu vermeiden.

16.1 Seebewegung

Eine Macht darf Schiffe mit der Aktion Seebewegung (Kosten: 1 BP) bewegen. Im Gegensatz zur Landbewegung (wo eine Bewegungsaktion nur einer Formation erlaubt, sich zu bewegen), erlaubt die Seebewegungs-Aktion allen Schiffen und Kapitänen der Macht (und den aktivierten Neben-Macht-Alliierten und geliehenen Schiffen), sich zu bewegen—egal, wo sie sich auf dem Spielplan befinden. Schiffe auf der Europakarte und Kapitäne und Patrouillen auf der Weltkarte

dürfen alle mit demselben, ausgegebenen BP ziehen. Seebewegung in Seezonen (aber nicht Meereszonen) kann Abfangversuche von feindlichen Schiffen hervorrufen.

Alle Seebewegungen gehen in „angrenzende Orte“. Häfen sind angrenzend zu ein oder zwei Seezonen; dies wird durch das Ankersymbol angezeigt. Seezonen sind angrenzend zu allen Häfen, die Symbole in ihrer Zone haben und zu allen Seezonen, die eine gemeinsame Grenze teilen. Meereszonen sind angrenzend zu allen Meereszonen, die eine gemeinsame Meereszonen-Grenze teilen und zu allen Meereszonen, mit denen sie über eine *gefährliche Passage* verbunden sind. Im Unterschied zu Häfen dürfen Siedlungen auf der Weltkarte nicht von Kapitänen oder Patrouillen betreten werden. Außerdem sind See- und Meereszonen niemals zueinander angrenzend.

Schiffe von zwei verschiedenen Mächten, die sich nicht miteinander im Krieg befinden, dürfen nach einer Bewegung in derselben Seezone sein. (Kapitäne und Patrouillen dürfen dieselbe Meereszone besetzen, selbst wenn ihre zwei Mächte im Krieg sind.) Abfang- und Schlachtvermeidungs-Versuche sowie Seeschlachten werden nur gegen feindliche Schiffe ausgeführt. Seebewegung unterliegt folgenden **Beschränkungen:**

- Schiffe müssen sich immer zu einem angrenzenden Ort bewegen. Bewegung von der „Ionian Sea“ zur „Tyrrhenian Sea“, von der „Barbary Coast“ zum „Atlantic Ocean“ (oder jeweils umgekehrt) ist nicht erlaubt, da diese Seezonen nicht angrenzend sind (siehe Häfen in Abschnitt 2.5).
- Schiffe dürfen sich nur in Häfen, die von einem anderen Spieler kontrolliert werden, bewegen, wenn sich dort feindliche Schiffe befinden. (Diese Einschränkung verbietet Seebewegung in einen Hafen einer alliierten Großmacht.)
- Marineanführer müssen, wann immer möglich, einen Stapel mit mindestens einem Schiff derselben Macht bilden. Sie dürfen beliebige Schiffe, die sich aus ihrem Hafen oder ihrer Seezone bewegen, begleiten. Verlassen alle Schiffe den Hafen oder die Seezone des Marineanführers, muss er eines der abziehenden Schiffe begleiten.
- Kein Schiff darf eine Seebewegung ausführen, wenn es zuvor im Impuls Teil eines Stapels von Schiffen war, der eine Seeschlacht verloren hat.

Seebewegung, Ablauf

1. Seebewegungen ankündigen: Die aktive Macht erklärt, welche Schiffe und Anführer sich bewegen werden und benennt das Ziel für jede Einheit. Das Ziel jeder Einheit muss angrenzend zum aktuellen Aufenthaltsort sein.

2. Seebewegung ausführen: Die aktive Macht führt alle Seebewegungen aus. Die Reihenfolge des Ausführens ist nicht wichtig, da alle Bewegungen als simultan angesehen werden. Neu im Zielhafen, in der Zielsee- oder Zielmeereszone eintreffende Schiffe werden wie folgt gestapelt:

- **Wenn im Hafen eintreffend:** Die eintreffenden Schiffe werden unter Landeinheiten und Armeeführer gelegt und normal horizontal ausgerichtet.
- **Wenn in einer Seezone eintreffend, die freundliche Einheiten enthält:** Die eintreffenden Schiffe werden auf die anderen freundlichen Einheiten gelegt, mit derselben Ausrichtung.
- **Wenn in einer Seezone eintreffend, die keine freundlichen Einheiten enthält:** Die eintreffenden Schiffe werden in die Zone gelegt und um 90 Grad gedreht (liegen also „vertikal“).
- **Wenn in einer Meereszone eintreffend:** Hat die Expedition eine gefährliche Passage überquert, um die Zone zu erreichen oder hat sie sich gegen die Richtung eines *Passatwindpfeils* bewegt, muss sie einen Navigationswurf überstehen. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt; zur Summe wird der Navigationswert des Kapitäns addiert. Hat die Macht den Wissenschaftsbonus „Mercator-Projektion“,

wird +1 hinzuaddiert. Der modifizierte Würfelwurf wird dann auf der Navigations-Tabelle abgeglichen. Die Ergebnisse sind:

Eliminiert: Der Kapitän wird aus dem Spiel entfernt. Eine Kolonie an Bord ist verloren (darf aber einer Expedition, die später im Spiel ausgerüstet wird, hinzu gegeben werden). Jedwede Beute (Schätze durch Piraterie) wird sofort abgeworfen.

Verletzt/beschädigt: Eine unbeschädigte Expedition wird auf die Rückseite gedreht. Hatte die Expedition zwei Schätze Beute durch Piraterie, ist ein Schatz nach Wahl des Spielers verloren. War die Expedition bereits beschädigt, endet die Reise. Der Kapitän wird aufs nächste Feld des Spielrundenanzeigers gelegt; er kehrt dann zurück. Eine Kolonie an Bord ist verloren (darf aber einer Expedition, die später im Spiel ausgerüstet wird, hinzu gegeben werden). Jedwede Beute wird sofort abgeworfen.

Hat die Expedition alle Navigationswürfe überstanden, trägt eine Kolonie und es existiert ein unbesetztes graues Siedlungsfeld (nicht die Philippinen!), das mit der Meereszone verbunden ist, darf die aktive Macht die Kolonie der Expedition auf das Siedlungsfeld platzieren. Einmal gelegt, können Kolonien niemals bewegt werden.

3. Reaktionskarten spielen: Andere Mächte dürfen die Reaktionskarte *Stürme* spielen, um die Seebewegung zu unterbrechen.

4. Abfangversuche ausführen: Schiffsstapel, die vertikal ausgerichtet sind, dürfen durch feindliche Schiffe in einem angrenzenden Ort abgefangen werden. Sind mehrere feindliche Stapel angrenzend zum Zielort, dürfen ein oder mehrere Schiffe von jedem Stapel nach Wahl des Besitzers als einzelner Stapel versuchen, abzufangen. Jeder dieser Versuche wird separat abgewickelt und der Besitzer der Schiffe wählt die Reihenfolge. Wollen mehrere Stapel von unterschiedlichen Feindmächten abfangen, werden die Versuche in Impuls-Reihenfolge ausgeführt.

Beschränkungen:

- Sobald eine Macht erfolgreich ist, darf keine andere Macht einen Abfangversuch unternehmen (selbst wenn sie ein Alliiertes der abfangenden Macht ist).
- Schiffe, die sich an einem Ort befinden, an dem nun Schiffe der aktiven Macht sind, dürfen nicht versuchen, abzufangen.
- Abfangversuche dürfen nicht in einen Zielort unternommen werden, der ein oder mehrere feindliche Schiffe enthält, die der abfangenden Macht feindlich gesonnen und normal (horizontal) ausgerichtet sind.

Die abfangende Macht würfelt mit 2 Würfeln und addiert den Schlachtwert von anwesenden Marineanführern zur Würfelsumme. Handelt es sich um eine Mittelmeer- („Mediterranean“) Seezone und die abfangenden Schiffe enthalten eine Galeone, race-built Galeone oder die Armada, wird 1 von der Summe abgezogen. Eine Macht mit dem Wissenschaftsbonus „Teleskop“ addiert 1. Ein modifiziertes Ergebnis von 9 oder mehr bedeutet Erfolg. Sind sie erfolgreich, werden die abfangenden Schiffe ins Zielfeld gelegt und vertikal ausgerichtet. Alle Stapel, die erfolgreich abfangen, werden zu einem einzelnen Stapel zusammengefasst. Sie werden zusammen die Seeschlacht (Schritt 7 unten) bestreiten.

5. Schlachtvermeidungsversuche: Feindliche Schiffe in Seezonen (nicht in Häfen) dürfen versuchen, eine Schlacht zu vermeiden, wenn beide Bedingungen unten erfüllt werden (diese Bedingungen beziehen sich auf eine Seezone, die in Schritt 2 von der aktiven Macht betreten wurde und in der in Schritt 4 kein Abfangen stattfand):

- Alle feindlichen Schiffe sind normal (horizontal) ausgerichtet.
- Die Schiffe der aktiven Macht sind vertikal ausgerichtet.

Schlachtvermeidungsversuche werden in Impuls-Reihenfolge ausgeführt. Die feindliche Macht, die eine Schlacht vermeiden möchte, benennt einen angrenzenden Ort, zu dem die Schiffe versuchen, zu ziehen. Angrenzende Häfen müssen von der Macht, die die Schlacht

vermeiden möchte, kontrolliert werden; angrenzende Seezonen dürfen keine Einheiten von einer Macht enthalten, die sich im Krieg mit der Macht, die die Schlacht vermeiden möchte, befindet. Alle Schiffe der Macht in der Seezone müssen zusammen eine Schlacht vermeiden. Die Macht würfelt dazu mit zwei Würfeln und addiert den Schlachtwert von anwesenden Marineanführern zur Würfelsumme. Handelt es sich um eine Mittelmeer- („Mediterranean“) Seezone und die abfangenden Schiffe enthalten eine Galeone, race-built Galeone oder die Armada, wird 1 von der Summe abgezogen. Eine Macht mit dem Wissenschaftsbonus „Teleskop“ addiert 1. Ein modifiziertes Ergebnis von 9 oder mehr bedeutet Erfolg. Sind sie erfolgreich, werden die abfangenden Schiffe in den gewählten angrenzenden Ort gelegt.

6. Einheiten drehen: Nachdem alle Schlachtvermeidungsversuche ausgeführt wurden, werden alle vertikal ausgerichteten Einheiten normal ausgerichtet.

7. Seeschlacht austragen: Befinden sich Schiffe der aktiven Macht und einer feindlichen Macht in derselben Seezone oder im selben Hafen, findet an diesem Ort eine Seeschlacht statt. Die aktive Macht führt die Seeschlachten, die aus der Seebewegung resultierten, in gewünschter Reihenfolge aus. Befindet sich mehr als eine feindliche Macht in der Seezone, wählt die aktive Macht, welcher Gegner zuerst bekämpft wird (alliierte Feindstapel werden nicht kombiniert). Die aktive Macht muss feindliche Mächte solange bekämpfen, bis sie entweder eine Schlacht verloren hat (und sich zurückzieht) oder alle Feinde einmal bekämpft wurden.

16.2 Seeschlachten

Seeschlachten (auch Seegefechte genannt) finden statt, wenn eine Seebewegung in eine Seezone oder einen Hafen geführt hat, die von feindlichen Schiffen besetzt ist oder infolge eines erfolgreichen Abfangens. Jede Macht addiert ihre Kampf Würfel und ermittelt durch das Würfeln ihre Treffer. Treffer können Verluste beim Gegner bewirken. Die Seite, die mehr Treffer erzielt hat, ist der Sieger. Nach der Schlacht müssen sich die Einheiten einer Seite zu einem angrenzenden Ort zurückziehen.

Seeschlacht, Ablauf

1. Der Angreifer ermittelt seine Würfelzahl: Die aktive Macht ist immer der Angreifer bei einer Seeschlacht. Der Angreifer ermittelt die Anzahl seiner Würfel gemäß folgender Tabelle.

2. Der Verteidiger ermittelt seine Würfelzahl: Der abfangende Spieler oder der Spieler, dessen Einheiten die Seebewegungs-Aktion in Zielort begannen, ist immer der Verteidiger bei einer Seeschlacht. Der Verteidiger ermittelt die Anzahl seiner Würfel gemäß folgender Tabelle.

<i>Seeschlacht – Würfelkontingente</i>
1 Würfel pro Corsair oder Galeere (wenn die Galeere an einer Schlacht in der „Atlantic Sea“-Zone teilnimmt).
2 Würfel pro Galeone, race built-Galeone oder Galeere (wenn die Galeere an einer Schlacht in einem Hafen oder in der „Mediterranean Sea“-Zone teilnimmt).
2, 4, 6, oder 8 Würfel für die spanische Armada (siehe 23.2).
1 Würfel pro Punkt des Schlachtwerts des besten Marineanführers in der Seezone oder dem Hafen.
1 Würfel für den Verteidiger (aber nur bei einer Schlacht in einem Hafen).

3. Der Angreifer spielt Kampfkarten: Der Angreifer spielt Kampfkarten, mit denen er die Schlacht beeinflussen möchte.

4. Der Verteidiger spielt Kampfkarten: Der Verteidiger spielt Kampfkarten, mit denen er die Schlacht beeinflussen möchte.

5. Würfeln: Beide Spieler würfeln und addieren die Anzahl ihrer Treffer. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer.

6. Reaktionskarten spielen: Fand die Schlacht in einer „Mediterranean Sea“-Zone statt, darf eine beliebige Macht die Reaktionskarte *Galeassen* spielen, um einer Seite die Möglichkeit zu geben, weitere Treffer zu erzielen.

7. Sieger ermitteln: Die Seite, die die größere Anzahl an Treffern erzielt hat, ist der Sieger. Bei einem Gleichstand ist der Verteidiger der Sieger.

8. Verluste: Jede Seite eliminiert 1 Galeere, Galeone oder race-built Galeone für je 2 Treffer, die von der anderen Seite erzielt wurden. Der Spieler, der die Einheit(en) verliert, darf wählen, welche seiner Einheiten eliminiert werden. Nahm England mit race-built Galeonen an der Schlacht in einer Seezone (keinem Hafen!) teil, darf es pro beteiligter race-built Galeone einen Treffer durch eine 5 ignorieren. *Diese Treffer werden nur in Schritt 8 „Verluste“ ignoriert; sie zählen in Schritt 7 während der Ermittlung des Siegers.* Wenn die osmanische Macht nach dem Zuteilen von Treffern auf Galeeren noch Treffer hinnehmen muss, eliminiert jeder Treffer 1 Corsair. Ungerade, übrigbleibende Treffer gegen den Verlierer eliminieren eine zusätzliche Galeere, Galeone oder race-built Galeone. Ungerade, übrigbleibende Treffer gegen den Sieger werden ignoriert. Sind beide Seiten eliminiert, behält die Seite, die die größere Anzahl Würfel warf, eine Einheit. Sind beide Seiten eliminiert und haben dieselbe Anzahl Würfel geworfen, behält der Verteidiger eine Einheit.

9. Eine Macht zieht sich zurück: Fand die Schlacht in einem Hafen statt, zieht sich der Angreifer zu einer mit dem Hafen verbundenen Seezone, in der sich keine feindlichen Schiffe befinden, zurück. Hinweis: Der Angreifer zieht sich in jedem Fall zurück, egal ob er gewann oder verlor. Fand die Schlacht in einer Seezone statt, zieht sich der Verlierer in einen angrenzenden Hafen unter eigener Kontrolle (frei von feindlichen Schiffen) zurück. Gibt es keinen solchen Ort, sind die Schiffe eliminiert.

10. Einheiten auf den Spielrundenanzeiger legen: Waren ein oder mehrere Marineanführer bei einer Seite, die alle Schiffe verloren hat, werden diese auf das Feld der nächsten Runde des Spielrundenanzeigers gelegt. Alle in der Schlacht verlorenen Schiffe werden ebenfalls dort platziert. In einer zukünftigen Runde kehren Anführer zurück; Schiffe können dann neu gebaut werden (siehe 8.1). **Ausnahme:** Eine Macht, die den Wissenschaftsbonus Trockendock („Dry Dock“) besitzt, erhält alle Schiffe sofort in seinen Pool zurück.

16.3 Seetransport

Hat eine Macht Schiffe in einer oder mehreren angrenzenden Seezonen, dürfen Landeinheiten eine spezielle Bewegung über die Seezonen unternehmen. Diese spezielle Bewegung heißt „Seetransport“ und ist ein besonderer Fall der Aktion, eine Formation normal zu bewegen.

Seetransport, Ablauf

1. BP ausgeben und sich bewegen: Die aktive Macht muss mindestens 2 BP übrig haben, die sie in der laufenden Aktionsphase ausgeben kann. Ist dies der Fall, darf eine Formation von maximal 5 Landeinheiten (plus beliebig viele Armeeführer), die sich in einem Hafen befindet, zu einer angrenzenden Seezone ziehen, die Schiffe enthält, die von der aktiven Macht kontrolliert werden. Diese Bewegung kostet 1 BP und wird als normale Bewegungsaktion gewertet. Einheiten, die Seetransport ausführen, dürfen nicht abgefangen werden. Andere Mächte dürfen die Reaktionskarte *Stürme* spielen, um den Seetransport zu unterbrechen. Eine belagerte Formation kann nicht per Seetransport bewegt werden.

2. Transport über mehrere Zonen: Die aktive Macht bewegt dann die Formation zu einer angrenzenden Seezone oder einem Hafen—jede Bewegung kostet 1 BP. Bewegungen von einer Seezone zur nächsten sind erlaubt, solange die Macht ein Schiff in jeder Seezone hat und sie genügend BP besitzt, die Formation zu einem Hafen zu bringen, bevor der Impuls beendet ist. Formationen dürfen einen Impuls niemals auf See beenden. Ein Spieler muss einen Seetransport mit einer Formation beenden, bevor er die nächste Formation später im Impuls über See transportieren darf.

3. In einem Hafen enden: Formationen beenden ihren Seetransport in einem Hafen, der an die letzte betretene Seezone angrenzt. Dieser Hafen ist folgenden Beschränkungen unterworfen:

- Der Hafen darf keine feindlichen Schiffe enthalten.
- Es muss ein Feld sein, in das die Macht mit Landbewegung ziehen könnte (d.h., es kann kein Hafen einer Macht sein, mit der die Macht weder alliiert noch im Krieg ist).

Die Bewegung ins letzte Feld wird wie eine Bewegungsaktion gewertet. Feindliche Einheiten können abfangen, eine Schlacht vermeiden, sich in die Festung zurückziehen oder eine Feldschlacht austragen.

4. Seetransport und Feldschlachten: Verliert die aktive Macht eine Feldschlacht im Hafengebiet am Ende des Seetransports, werden alle transportierten Einheiten eliminiert, Armeeführer gefangen genommen.

16.4 Piraterie auf der Europakarte



Hat eine Macht Schiffe in einer Seezone, darf sie 2 BP für die Aktion Piraterie beginnen ausgeben und eine feindliche Macht als Ziel benennen, die ein an die Seezone angrenzendes Hafengebiet kontrolliert. Wenn außerdem das Osmanische Reich Corsairs in der Seezone hat, darf es Piraterie gegen eine beliebige aktive Großmacht beginnen, selbst wenn die beiden Mächte nicht im Krieg sind.

Piraterie auf der Europakarte, Ablauf

1. Piraterie ankündigen: Eine aktive Macht erklärt, dass ihre Schiffe in einer Seezone Piraterie beginnen. Eine Großmacht, die mindestens ein Hafengebiet, das an die Seezone angrenzt, kontrolliert, muss als Ziel der Piraterie gewählt werden. Wenn nicht das Osmanische Reich Piraterie mit Corsairs beginnt, müssen aktive Macht und Ziel-Macht im Krieg sein. Jede Macht kann Piraterie nur einmal pro Runde in einer bestimmten Seezone beginnen. Deshalb wird zur Erinnerung ein Piraterie („Piracy“-)Marker der Macht in die Zone gelegt. Jede Seezone kann pro Runde das Ziel von maximal zwei Mächten, die Piraterie beginnen, sein. Zudem kann jede Macht pro Runde insgesamt maximal drei Mal Piraterie beginnen (über alle See- und Meereszonen verteilt).

2. Die Zielmacht addiert ihre Würfel: Die Zielmacht stellt fest, wie viele Würfel sie zur Verteidigung würfeln darf.

- 2 Würfel pro Schiff (mit Ausnahme der Armada) der Zielmacht in der Seezone, wo Piraterie begonnen wird (nur möglich, wenn die Osmanen Piraterie mit Corsairs beginnen).
- 1 Würfel pro Schiff (mit Ausnahme eines Corsairs oder der Armada) der Zielmacht (oder einer anderen Macht, die mit der aktiven Macht im Krieg ist) in einem Hafen oder einer Seezone, die an die Piraterie-Seezone angrenzt.
- 1 Würfel pro Festung, die von der Zielmacht (oder einer anderen Macht, die mit der aktiven Macht im Krieg ist) kontrolliert wird und angrenzend zur Seezone ist, in der Piraterie begonnen wird
- Diese Festung muss angrenzend sein zur Seezone, in der Piraterie begonnen wird, und darf weder in Unruhe sein noch belagert werden. **Hinweis:** Diese Würfel ist nur für Festungen, nicht für befestigte Felder—Schlüsselplätze bringen also diesen Würfel *nicht*.

3. Gegen Piraten würfeln: Die Zielmacht würfelt die oben ermittelte Anzahl Würfel. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Treffer werden wie folgt zugeordnet:

- Hat das Osmanische Reich Piraterie mit Corsairs begonnen, wird zunächst pro Treffer 1 Corsair eliminiert.
- Sind noch Treffer zuzuordnen nach Schritt a, wird für je 2 Treffer 1 Schiff des Stapels der aktiven Macht eliminiert (die gewählten Einheiten werden vom aktiven Spieler ausgesucht).

c) Wenn nach Schritt b genau 1 Treffer übrig bleibt, wird 1 weiteres Schiff eliminiert (wiederum vom aktiven Spieler ausgesucht).

4. Die Piraten addieren ihre Würfel: Wenn mindestens 1 Schiff der aktiven Macht nach Schritt 3 in der Seezone ist (und mindestens 1 osmanischer Corsair in der Seezone ist, wenn keine Feindmacht Ziel ist), würfelt nun die aktive Macht. Sie erhält folgende Anzahl an Würfeln:

- **1 Würfel:** Es hält sich nur 1 Schiff der aktiven Macht in der Seezone auf oder nur 1 Hafen der Zielmacht grenzt an die Seezone an.
- **2 Würfel:** In allen anderen Fällen.

Die aktive Macht addiert dazu den Pirateriewert eines beliebigen Marineanführers, der sich in der Seezone befindet.

5. Die Piraten würfeln: Der aktive Spieler würfelt. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Pro Treffer wählt die Zielmacht a, b, c oder d unten aus:

- Ein Schiff in oder angrenzend zur Ziel-Seezone wird eliminiert.
- Die aktive Macht darf zufällig eine Karte aus der Zielmacht-Hand ziehen und behalten (sie kann sie erst in einem späteren Impuls ausspielen).
- Die aktive Macht erhält 1 Piraterie-SP.
- War Spanien das Piraterie-Ziel und war die spanische Armada in oder angrenzend zur Ziel-Seezone, wird sie um eine Stufe heruntergesetzt.

Dem aktiven Spieler darf das Ziehen einer Karte nicht angeboten werden, wenn aus der Kartenhand keine Karte mehr gezogen werden kann. Die Zielmacht muss immer versuchen, pro Treffer einen der vier Boni zu geben. Solange eine andere Wahl möglich ist, darf kein Bonus gewählt werden, der dem aktiven Spieler nichts bringt. Wurde mit einer Piraterie-Aktion mehr als ein Treffer erzielt, muss die Zielmacht die Treffer so gleichmäßig wie möglich zwischen den verschiedenen Boni verteilen (d.h., ein Bonus kann nicht zum zweiten Mal gewählt werden, bis nicht alle möglichen Boni mindestens einmal vergeben wurden).

16.5 Piraterie auf der Weltkarte



Hat eine Macht einen Kapitän in einer Meereszone, darf sie 2 BP für die Aktion Piraterie beginnen ausgeben und entweder Spanien oder Portugal zum Ziel machen.

Piraterie auf der Weltkarte, Ablauf

1. Piraterie ankündigen: Eine aktive Macht erklärt, dass ihr Kapitän in einer Meereszone Piraterie gegen Spanien oder Portugal beginnt. Die Zielmacht muss eine an die Zone grenzende Siedlung kontrollieren. **Hinweis:** Die Siedlung „Nombre de Dios/Panama“ grenzt sowohl an die „Mexican Coast“ als auch an „Spanish Main“. Die Macht des Kapitäns muss nicht im Krieg mit Spanien oder Portugal sein, um Piraterie zu beginnen. Portugal darf immer als Ziel gewählt werden, selbst bevor das Ereignis *König Sebastian I.* stirbt es zu einem vollwertigen Teilnehmer am Spiel gemacht hat (oder selbst bevor Portugal ins Spiel eingetreten ist und spanischer Alliiertes wurde). Die einzige Einschränkung ist, dass England und Frankreich keine Piraterie gegen Portugal beginnen können, wenn sie mit Portugal alliiert sind. Jede Macht kann Piraterie nur einmal pro Runde in einer bestimmten Meereszone beginnen. Deshalb wird zur Erinnerung ein Piraterie („Piracy“) Marker der Macht in die Zone gelegt. Jede Meereszone kann pro Runde das Ziel von maximal zwei Mächten, die Piraterie beginnen, sein. Zudem kann jede Macht pro Runde insgesamt maximal drei Mal Piraterie beginnen (über alle See- und Meereszonen verteilt).

2. Die Zielmacht addiert ihre Würfel: Die Zielmacht stellt fest, wie viele Würfel sie zur Verteidigung werfen darf.

- **Portugal:** Ist Portugal das Ziel, wird pro portugiesischer Siedlung, die angrenzend zur Meereszone ist, mit einem Würfel gewürfelt.
- **Spanien:** Ist Spanien das Ziel, wird 1 Würfel pro Patrouille in der Meereszone und 1 Würfel pro spanischer Festung auf einer Siedlung, die direkt an die Meereszone grenzt, gewürfelt. Existieren weder Patrouillen noch Festungen, gibt es auch keine Würfel.

3. Gegen Piraten würfeln: Bekommt die Zielmacht 1 oder mehr Würfel, setzt sie die nun ein. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. 2 Treffer eliminieren einen Kapitän. 1 Treffer eliminiert einen Kapitän ebenfalls, wenn er bereits zum Zeitpunkt des Beginns der Piraterie verletzt war. Wird 1 Treffer gegen einen nicht verletzten Kapitän erzielt, wird sein Spielstein auf die Rückseite gedreht.

4. Der Kapitän addiert seine Würfel: Ist der Kapitän nach Schritt 3 noch in der Meereszone, wird für Piraterie gewürfelt. Die Macht bekommt folgende Würfel:

- **1 Würfel:** Der Kapitän ist verletzt oder es grenzt nur eine Siedlung der Zielmacht an die Meereszone.
- **2 Würfel:** In jedem anderen Fall.

Die aktive Macht addiert den Pirateriewert des Kapitäns zur ermittelten Würfelzahl.

5. Die Piraten würfeln: Der aktive Spieler würfelt mit der Gesamtzahl der ermittelten Würfel. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Pro Treffer muss der spanische Spieler (selbst wenn Portugal das Ziel ist), a, b, c oder d unten wählen:

- Es wird eine Patrouille in der Meereszone eliminiert.
- Ist Spanien das Ziel, darf die aktive Macht zufällig einen spanischen Schatz ziehen. Hat Spanien mindestens 1 Würfel für eine mit der Meereszone verbundene Festung gewürfelt, darf der spanische Spieler einen Schatz wählen/zurückhalten, der nicht zufällig gezogen werden darf.
- Ist Portugal das Ziel, darf die aktive Macht zufällig einen spanischen Schatz ziehen.
- Der aktive Spieler erhält 1 Piraterie-Siegpunkt.

Dem aktiven Spieler darf kein Schatz zugewiesen werden, wenn die betreffende Reihe (Spanien oder Portugal) leer ist (oder, wenn die Piraterie gegen Spanien geht, wenn eine spanische Festung an die Meereszone grenzt und nur noch 1 spanischer Schatz übrig ist). Die Zielmacht muss immer versuchen, pro Treffer einen der vier Boni zu geben. Solange eine andere Wahl möglich ist, darf kein Bonus gewählt werden, der dem aktiven Spieler nichts bringt. Wurde mit einer Piraterie-Aktion mehr als ein Treffer erzielt, muss Spanien die Treffer so gleichmäßig wie möglich zwischen den verschiedenen Boni verteilen (d.h., ein Bonus kann nicht zum zweiten Mal gewählt werden, bis nicht alle möglichen Boni mindestens einmal vergeben wurden).

6. Die Beute verstauen: Schätze, die in Schritt 5 erbeutet wurden, werden unten den Kapitän-Spielstein gelegt. Unbeschädigte Expeditionen können zwei Schätze tragen, beschädigte Expeditionen nur einen. Wenn nach dem Erhalt von Schätzen in Schritt 5 (und nach dem Kombinieren mit bereits zuvor bei Piraterie-Aktionen erhaltenen Schätzen) die Gesamtzahl der Schätze einer Expedition größer als erlaubt ist, entscheidet der Besitzer, welche Schätze er abwirft.

7. Mögliche Rückkehr nach Hause: Besteht ein Weg verbundener Meereszonen vom Aufenthaltsort des Kapitäns zu einer Eintrittsmeereszone der Macht und kreuzt dieser Weg keine gefährliche Passage, kann der Kapitän sofort nach Hause zurückkehren. Wird diese Option gewählt, werden alle Beute-Schätze auf die Hand der Macht genommen. Der Kapitän wird ins Feld der nächsten Runde des Spielrundenanzeigers gelegt um anzuzeigen, dass er dann ins Spiel

zurückkehren kann. Entscheidet sich der Kapitän stattdessen dazu, auf See zu bleiben, muss er bis nach einem weiteren Piraterie-Versuch oder der Winterphase warten, um eine neue Gelegenheit zu erhalten, nach Hause zurückzukehren.

16.6 Umsegelung

Kapitäne können den Globus umsegeln, indem sie in einer der beiden Richtungen über den Spielplan ziehen. Der erste Kapitän, dem im Spiel eine Umsegelung gelingt, bekommt 2 Siegpunkte; beim zweiten Erfolg gibt es noch 1 Siegpunkt. Der Siegpunkt wird sofort verliehen, der Spieler erhält Beute-Schätze auf die Hand und der Kapitän wird vom Spielplan entfernt, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist (dies ist nicht optional!):

- **Osmanen:** Wenn ein Kapitän zum ersten Mal *von der „Guinea Coast“* zur Zone „Indian Ocean“ zurückkehrt, nachdem er zunächst vom „Indian Ocean“ zum „South Pacific“ gezogen ist.
- **Osmanen:** Wenn ein Kapitän zum ersten Mal *von „South Pacific“* zur Zone „Indian Ocean“ zurückkehrt, nachdem er zunächst vom „Indian Ocean“ zur „Guinea Coast“ gezogen ist.
- **Engländer, Franzosen, HRR, Protestanten:** Wenn ein Kapitän zum ersten Mal *von der „Chilean Coast“* in den „South Atlantic“ zieht und dieser Kapitän bereits von der „Guinea Coast“ zum „Indian Ocean“ gezogen ist.
- **Engländer, Franzosen, HRR, Protestanten:** Wenn ein Kapitän zum ersten Mal *von „Indian Ocean“* zur „Guinea Coast“ zieht und dieser Kapitän bereits vom „South Atlantic“ zur „Chilean Coast“ gezogen ist.

16.7 Antwerpen und Rotterdam

Antwerp und Rotterdam sind besondere Häfen, die im Landesinneren liegen und mit einem speziellen dunkelblauen Hafensymbol gekennzeichnet sind. Als „Binnenhäfen“ gibt es für sie ein paar besondere Regeln:

- **Schiffe sind verboten:** Kein Schiff darf jemals Antwerp oder Rotterdam betreten.
- **Seetransport:** Eine Macht, die Seetransport durch die „North Sea“ ausführt, darf Einheiten für 1 BP direkt von Antwerp oder Rotterdam zur „North Sea“ (oder umgekehrt) bewegen, wenn der mit Antwerp oder Rotterdam per Binnenwasserweg verbundene Hafen (Flushing oder Brielle) auch unter Kontrolle der aktiven Macht ist.
- **Belagerungsangriff:** Ein Belagerungsangriff kann nicht gegen Antwerp oder Rotterdam ausgeführt werden, wenn die im Feld belagerte Macht auch den per Binnenwasserweg verbundenen Hafen kontrolliert. **Ausnahme:** Ein Belagerungsangriff darf ausgeführt werden, wenn die belagernde Macht Schiffe in der Zone „North Sea“ hat oder die Ereigniskarte *Verrat!* oder die Kampfkarte *Belagerungstechnik* gespielt wurden.
- **Piraterie:** Antwerp oder Rotterdam können Ziel eines Piraterie-Versuchs sein, wenn die Macht, die Piraterie beginnt, auch den Hafen kontrolliert, der mit dem Feld per Binnenwasserweg verbunden ist.
- **Wassergeusen:** Antwerp und Rotterdam können das Ziel des *Wassergeusen*-Ereignisses werden, wenn die Protestanten den Hafen kontrollieren, der mit dem Feld per Binnenwasserweg verbunden ist.
- **Religion:** Für Zwecke der religiösen Bekehrung über eine Seezone (siehe 18.5) sind Antwerp und Rotterdam immer mit der „North Sea“ verbunden; egal welche Macht den per Binnenwasserweg verbundenen Hafen kontrolliert.

Abschnitt 2.5 enthält Informationen zur Bewegung, zum Abfangen, zur Schlachtvermeidung und zu religiösen Aktivitäten über eine Binnenwasserwegverbindung mit Antwerp und Rotterdam.

17. BAU

Es gibt mehrere Aktionen, die es einer Macht erlauben, neue Landeinheiten, Schiffe, Expeditionen oder Festungen zu bauen bzw. auszuheben. Neue Einheiten müssen in einem Heimatfeld der Macht, das auch von ihr kontrolliert wird, gebaut bzw. ausgehoben werden. **Ausnahmen:** Die Karten *Ausländische Freiwillige* und *Deutsche Reiter* erlauben es, Einheiten, in einem freundlich kontrollierten Feld auszuheben, das kein Heimatfeld ist. Einheiten dürfen niemals in Feldern in Unruhe gebaut bzw. ausgehoben werden.

17.1 Force Pools

Die Spielsteine der Mächte sind so begrenzt, dass sie ihre personellen Ressourcen der Zeit widerspiegeln. Sind keine Spielsteine vorhanden, dürfen auch keine weiteren Einheiten gebaut werden. Die Spieler dürfen die Spielsteine zu jeder Zeit hinsichtlich ihrer numerischen Zusammensetzung ändern, um neue Bauten zu ermöglichen. **Beispiel:** Ein Spieler hat keine „1er“-Spielsteine mehr: Er kann trotzdem in einem Feld mit 3 Einheiten bauen, indem er die drei Einheiten durch einem „4er“-Spielstein ersetzt. Da Schiffs-Spielsteine bei den meisten Mächten doppelseitig sind, sollten die Spieler sorgfältig bedenken, welchen Typ sie bauen möchten (z.B., könnte eine Macht mit Galeeren und Galeonen ihre Chancen, eine Galeonen-Flotte zu bauen beschneiden, wenn sie zu viele Galeeren konstruiert).



Malteserorden: Dieser Spielstein („Knights of St. John“) wird immer wie ein spanischer Regulärer behandelt, mit folgenden Ausnahmen:

- Er kann niemals mit einer Aktion „Regulären ausheben“ gebaut werden.
- Er kann sich niemals von seinem Feld entfernen.

Je nach Szenario beginnt er mit Stärke 1 oder 2. Ist er komplett eliminiert, kann der Spielstein nur durch das Spielen des Ereignisses *Malteserorden* zurück ins Spiel gelangen.

17.2 Landeinheiten

Landeinheiten können in einem freundlichen Heimatfeld, das nicht von feindlichen Einheiten kontrolliert wird, ausgehoben werden. Die einzigen Ausnahmen sind:

- Der osmanische Spieler kann keine Landeinheiten in Algiers oder Djerba/Tripoli ausheben. Dies wird durch die roten Kreise mit Diagonalschrägstrich gekennzeichnet.
- Der spanische Spieler darf keine Landeinheiten in Oran oder Malta ausheben (ebenso gekennzeichnet).
- Die einzigen Einheiten, die die Spanier im niederländischen religiösen Streitgebiet ausheben können, sind die Wallonen („Walloons“). Diese drei wallonischen regulären Spielsteine stellen eine besondere Unterabteilung des spanischen Kräfte-Pools dar. Sie sind für alle Zwecke spanische Reguläre. Die einzige Ausnahme ist das Ausheben—sie können nur in niederländischen Feldern ausgehoben werden und sind die einzigen spanischen Einheiten, die in den Niederlanden ausgehoben werden können.

Die Osmanen und das Heilige Römische Reich können zudem Einheiten auf auswärtigen Kriegskarten ausheben, sollte ein solcher Krieg im Gang sein (siehe 23.7).

Reguläre: Jede Macht darf 2 BP aufwenden, um Reguläre auszuheben. Für jede Aktion wird 1 Regulärer auf dem Spielplan platziert.

Söldner: Jede Macht mit Ausnahme der Osmanen darf 1 BP aufwenden, um Söldner auszuheben. Für jede Aktion wird 1 Söldner auf dem Spielplan platziert.

Kavallerie: Nur die Osmanen dürfen 1 BP aufwenden, um Kavallerie auszuheben. Für jede Aktion wird 1 Kavallerieeinheit auf dem Spielplan platziert.

17.3 Seeeinheiten/Schiffe

Schiffe (Seeeinheiten/Flotten) können in einem freundlich kontrollierten Hafen gebaut werden, der nicht von feindlichen Einheiten besetzt ist. Schiffe, die bei einer Schlacht oder einem Belagerungsangriff verloren wurden, können nicht in derselben Runde erneut gebaut werden. Wird ein Schiff eliminiert, wird es ins Feld der kommenden Runde des Spielrundenanzeigers gelegt. Während der Kartenphase (siehe 8.1) werden diese eliminierten Schiffe zurück in den Kräfte-Pool gelegt und können erneut von der Macht gebaut werden. **Ausnahme:** Besitzt eine Macht den Wissenschaftsbonus Trockendock („Dry Dock“), darf sie sofort eliminierte Schiffe der Großmacht erneut bauen. Diese Einheiten wandern nach dem Eliminieren sofort zurück in den Kräfte-Pool der Macht.



Galeeren: Die Osmanen, Spanier, Franzosen und das Heilige Römische Reich dürfen 2 BP aufwenden, um Galeeren zu bauen. Für jede Aktion wird 1 Galeere in einem beliebigen Heimathafen auf dem

Spielplan platziert. Galeeren sind der einzige Typ, den Spanien in Oran bauen kann. Die Osmanen dürfen keine Galeeren in Algiers oder Djerba/Tripoli bauen. Spanien darf keine Galeeren in Feldern des niederländischen religiösen Streitgebiets bauen.



Corsairs: Nur die Osmanen dürfen 1 BP aufwenden, um Corsairs zu bauen. Für jede Aktion wird 1 Corsair auf dem Spielplan platziert. Corsairs dürfen in allen osmanischen Häfen einschließlich

Algiers oder Djerba/Tripoli gebaut werden.



Galeonen: Spanien, England, Frankreich und die Protestanten dürfen 2 BP aufwenden, um Galeonen zu bauen. Für jede Aktion wird 1 Galeone in einem Heimathafen platziert, der an die Seezone „Atlantic“ angrenzt. Baut England in Spielrunde 3 oder später eine Galeone in London und der Kapitän Hawkins ist im Feld, wird der Galeonen-Spielstein mit der „race-built“-Seite nach oben gebaut. (Alternativ dazu dürfen englische Galeonen durch das *John Hawkins*-Ereignis auf ihre race-built-Seite verbessert werden.) Spanien darf keine Galeonen in Feldern des niederländischen religiösen Streitgebiets bauen.



Patrouillen („Patrols“): Spanien darf 2 BP aufwenden, um Patrouillen zu bauen. Für jede Aktion wird 1 Patrouille zu einer Meereszone gefügt, die mit einer von Spanien kontrollierten Siedlung verbunden ist.

17.4 Expeditionen

Die Osmanen, Engländer, Franzosen, das Heilige Römische Reich und die Protestanten dürfen 1 BP aufwenden, um eine Expedition auszurüsten. Dazu wird ein Kapitän der Macht genommen und auf dem Spielplan platziert. Es gibt dazu drei Fälle:

Osmanischer Kapitän; Suezkanal ist nicht gebaut: Platziere den Kapitän in der Zone „Indian Ocean“, mit der Rückseite nach oben (beschädigt/verletzt).

Osmanischer Kapitän; Suezkanal ist gebaut: Platziere den Kapitän in der Zone „Indian Ocean“, mit der Vorderseite nach oben (unbeschädigt).

Englischer, französischer, HRR- oder protestantischer Kapitän: Platziere den Kapitän in den Meereszonen „North Atlantic“ oder „Guinea Coast“, mit der Vorderseite nach oben (unbeschädigt). Kapitane mit geteilt orangefarbenem und blauem Hintergrund können entweder von den Franzosen oder den Protestanten ausgerüstet werden (wer auch immer die Reise zuerst finanziert). Le Testu kann nicht verwendet werden, wenn er in dieser Runde bereits als Wissenschaftler unterstützt wurde.



Besitzt einer dieser Mächte einen Kolonie- („Colony“) Marker, der gerade nicht im Spiel ist, darf sie einen weiteren BP (total also 2 BP) aufwenden, um der Expedition eine Kolonie hinzuzufügen. **Ausnahme:** Die Osmanen können nur eine Kolonie hinzufügen, nachdem der Suezkanal gebaut wurde. Die Kolonie wird auf den Kapitän-Spielstein gelegt. Hat die Macht den Wissenschaftsbonus Plantage („Plantation“), muss der zusätzliche BP nicht bezahlt werden. Die Regeln für die Bewegung von Expeditionen auf der Weltkarte finden sich in Abschnitt 16.1.

17.5 Festungen



Jede Macht kann 2 BP für die Aktion Festung bauen ausgeben. Festungen dürfen in beliebigen freundlich kontrollierten Heimatfeldern auf der Europakarte gebaut werden, die nicht von feindlichen Einheiten besetzt sind, nicht schon einen Festungs-Marker aufweisen und nicht in Unruhe sind. Wird eine Festung auf der Europakarte gebaut, nimmt sie der Spieler auf dem allgemeinen Markervorrat.

Spanien darf zudem mit der Aktion Festung bauen Festungen auf der Weltkarte errichten, wenn ein Festungsmarker auf dem spanischen Machttabelleau liegt. Der Marker wird dann vom spanischen Machttabelleau entfernt und auf eine beliebige Siedlung der Weltkarte gelegt, die nicht bereits eine Festung aufweist.

18. RELIGIÖSE AUSEINANDERSETZUNGEN

Die religiösen Auseinandersetzungen in Europa wurden 1517 durch Martin Luther initiiert. Sie setzen sich durch das gesamte Spiel *Elisabeth I.* fort, werden hier aber auf vier Gebiete begrenzt (siehe 2.5): Schottland, England, die Niederlande und Frankreich. Spanien, England, das Heilige Römische Reich und die Protestanten gewinnen (oder verlieren) alle Siegpunkte gemäß dem Ausgang der religiösen Auseinandersetzungen. Der spanische, französische und protestantische Spieler kann jeweils einen automatischen Sieg gewinnen, wenn die religiösen Streitigkeiten zu weit in eine Richtung ausschlagen.

Dieser Abschnitt umfasst alle Regeln, die sich mit religiösen Konflikten befassen. Nach den Grundsätzen folgen die Regeln für die drei Aktionen, die die religiösen Auseinandersetzungen tragen (18.2 bis 18.4). Auf diese folgen die detaillierten Abläufe der protestantischen und katholischen Bekehrungsversuche und der Rebellionen.

18.1 Grundsätze

Terminologie

Während des gesamten Spiels wird der religiöse *Einfluss* (katholisch oder protestantisch, siehe 2.3) jedes Feldes in den vier religiösen Streitgebieten festgehalten. Er ist nicht mit der politischen Kontrolle eines Feldes gekoppelt. Folgende Begriffe sind wichtig:

Protestantischer Bekehrungsversuch: Ein protestantischer Bekehrungsversuch ist ein Schritt einer religiösen Aktion oder eines Ereignisses, bei dem eine Macht versucht, den religiösen Einfluss eines Feldes von katholisch auf protestantisch zu verändern. Obwohl nur England und die Protestanten protestantische Bekehrungen mit Aktionen beginnen können, kann jede Macht Bekehrungen ausführen, wenn sie eine entsprechende Ereigniskarte ausspielt.

Katholischer Bekehrungsversuch: Ein katholischer Bekehrungsversuch ist ein Schritt einer religiösen Aktion oder eines Ereignisses, bei dem eine Macht versucht, den religiösen Einfluss eines Feldes von protestantisch auf katholisch zu verändern. Obwohl nur Spanien und Frankreich katholische Bekehrungen mit Aktionen beginnen können, kann jede Macht Bekehrungen ausführen, wenn sie eine entsprechende Ereigniskarte ausspielt.

Kernpräsenz

Während des Spiels kann der religiöse Einfluss über ein Feld in jeder der vier religiösen Streitgebiete zwischen katholisch und protestantisch mehrfach wechseln. Jedoch kann keine Aktion oder kein Ereignis das letzte katholische oder protestantische Feld in einer der vier Streitgebiete entfernen. Wenn ein Ereignis oder eine Aktion normalerweise im letzten Feld einen Wechsel verursachen würden, wird dieser Wechsel ignoriert. Ereignisse oder Aktionen, die Bekehrungsversuche hervorrufen, dürfen nicht begonnen werden, wenn es wegen der Kernpräsenz-Regel kein Feld gibt, dessen Einfluss wechseln darf. Ein Feld in Unruhe kann als letztes Feld einer bestimmten Religion in einem Gebiet gezählt werden.

18.2 Predigten

Spanien und die Protestanten dürfen 2 BP für die Aktion Predigt ausgeben. Führt Spanien die Aktion aus, gibt es 5 katholische Bekehrungsversuche in England. Führen die Protestanten die Aktion aus, gibt es 5 protestantische Bekehrungsversuche in Frankreich, den Niederlanden oder Schottland (die Protestanten müssen die Versuche aber auf ein Streitgebiet beschränken). Protestantische und katholische Bekehrungsversuche werden in Abschnitt 18.5 behandelt.

18.3 Ketzerei unterdrücken

Spanien, England oder Frankreich dürfen 2 BP für die Aktion Ketzerei unterdrücken ausgeben. Führt Spanien die Aktion aus, gibt es 5 katholische Bekehrungsversuche in den Niederlanden. Führt England die Aktion aus, gibt es 5 protestantische Bekehrungsversuche in England. Führt Frankreich die Aktion aus, gibt es 5 katholische Bekehrungsversuche entweder in Frankreich oder Schottland (Frankreich muss die Versuche aber auf ein Gebiet beschränken). Protestantische und katholische Bekehrungsversuche werden in Abschnitt 18.5 behandelt.

<i>Predigten/Ketzerei unterdrücken – Zusammenfassung</i>		
Gebiet	Predigt	Ketzerei unterdrücken
England	Spanien (katholische Bekehrungsversuche)	England (protestantische Bekehrungsversuche)
Frankreich	Protestanten (protest. Bekehrungsversuche)	Frankreich (katholische Bekehrungsversuche)
Niederlande	Protestanten (protest. Bekehrungsversuche)	Spanien (katholische Bekehrungsversuche)
Schottland	Protestanten (protest. Bekehrungsversuche)	Frankreich (katholische Bekehrungsversuche)

18.4 Rebellionen

Die Protestanten dürfen 2 bis 5 BP für die Aktion Rebellion ausgeben, um Felder in Frankreich oder den Niederlanden, die unter protestantischem religiösem Einfluss sind, auf protestantische politische Kontrolle zu drehen. Diese Aktion kann hugenottische oder niederländische Einheiten auf einige der Felder bringen und die Protestanten in den Krieg mit Frankreich oder Spanien führen. Spanien darf Rebellionen in England mit der Spionageaktion englische katholische Rebellion beginnen (siehe 19.4), oder durch das Ereignis *Aufstandsbewegung im Norden*—hat aber keine Rebellions-Aktion wie die Protestanten. Rebellionen werden in Abschnitt 18.5 behandelt.

Beschränkungen:

- Werden zwei Rebellionen im selben Impuls begonnen, müssen sie verschiedene religiöse Streitgebiete zum Ziel haben.
- Rebellionen sind nicht in Schottland möglich.
- Rebellionen können nicht in Frankreich begonnen werden, wenn die Protestanten mit Frankreich alliiert sind.
- Eine Rebellion kann nicht begonnen werden, wenn es nicht länger ein legales Zielfeld gibt (siehe 18.5, Schritt 1)

18.5 Religiöse Abläufe

Einheiten und Religion

Die Präsenz von Land- und Seeeinheiten kann beeinflussen, ob Bekehrungsversuche erfolgreich oder automatisch erfolgreich sein können. Dies hängt von der religiösen Zugehörigkeit der Einheiten ab:

Protestantische Einheiten sind:

- Englische Reguläre und Schiffe
- Niederländische Reguläre und Schiffe
- Hugenottische Reguläre und Schiffe
- Schottische Reguläre

Katholische Einheiten sind:

- Spanische Reguläre und Schiffe
- Französische Reguläre und Schiffe
- Irische Reguläre
- Päpstliche Reguläre und Schiffe
- Portugiesische Reguläre und Schiffe
- Venezianische Reguläre und Schiffe
- Wallonische Reguläre

Keiner Seite gehören an:

- Osmanische Reguläre, Kavallerie und Schiffe
- Reguläre des Heiligen Römischen Reichs
- Alle Söldner

Protestantische Bekehrungsversuche, Ablauf

Alle protestantischen Bekehrungsversuche, die aus einer einzigen Aktion oder einem Ereignis resultieren, werden zusammen wie folgt ausgeführt.

1. Würfel: Für jeden Bekehrungsversuch gemäß Aktion oder Ereignis wird mit einem Würfel geworfen. **Hinweis:** Dieser „erste Würfel“ wird bei Bekehrungen durch die Ereignisse *Calvinistischer Missionseifer*, *Niederländisches Glaubensbekenntnis* oder *Hugenottisches Fasten* nicht geworfen; dieser Würfel ist automatisch eine „6“.

2. Würfel anpassen: Wurden die Bekehrungsversuche durch das Ereignis *Niederländisches Glaubensbekenntnis* hervorgerufen, werden alle Würfel aus Schritt 1, die eine 3 waren, auf eine 4 gedreht. Wurden die Bekehrungsversuche durch das Ereignis *Bildersturm* hervorgerufen, werden alle Würfel, die eine 5 waren, auf eine 6 gedreht.

3. Fehlwürfe: Jede 2 und jede 3 ist ein Fehlwurf. Diese Würfel werden bis zum Ablaufende ignoriert.

4. Unruhe: Wurde in Schritt 1 mindestens eine 1 geworfen, fällt ein Feld durch die Bekehrungsversuche in Unruhe. Der Spieler nimmt einen Unruhe-Marker—die Unruhe wird in Schritt 7 ausgeführt. Wurden diese Versuche durch *Bildersturm* hervorgerufen, wird ein Unruhe-Marker pro geworfener 1 genommen. Ein Unruhe-Marker kann annulliert werden, wenn der Spieler eine geworfene 6 auf eine 5 reduziert.

5. Große Bekehrungen: Jeder Würfel, der jetzt eine 6 zeigt, ist eine Große Bekehrung. Pro Großer Bekehrung kann der Spieler entweder:

- den Würfel für Schritt 6 aufsparen, um ein Feld unter einer katholischen Einheit oder einem Jesuiten zu bekehren, oder
- ein Feld auf protestantischen religiösen Einfluss drehen, um das „Basisgebiet“ zu vergrößern, bevor weitere Bekehrungen in Schritt 6 stattfinden. Gedrehte Felder müssen alle drei protestantische Bekehrungen-Bedingungen erfüllen (siehe die folgende Hervorhebung).

Protestantische Bekehrungs-Bedingungen

- Das Feld liegt im religiösen Streitgebiet, das durch die Aktion oder das Ereignis zum Ziel wurde.
- Das Feld ist angrenzend zu einem Feld unter protestantischem religiösem Einfluss (über einen Pass ist ausreichend) oder ist ein Hafen, der mit einer Seezone verbunden ist, die einen anderen Hafen unter protestantischem religiösem Einfluss enthält. Dieses angrenzende Feld oder der Hafen dürfen nicht in Unruhe sein und müssen zu Beginn dieses Schritts des Ablaufs protestantisch gewesen sein.
- Das Zielfeld darf weder eine katholische Einheit noch einen Jesuiten aufweisen.

6. Verbliebene Bekehrungen zuordnen: Jeder Würfel, der nun eine 4 oder 5 zeigt, ist eine Kleine Bekehrung. Jede Kleine Bekehrung dreht ein Feld auf protestantischen religiösen Einfluss, das alle drei protestantischen Bekehrungen-Bedingungen erfüllt. Jede in Schritt 5 aufgesparte 6 ist eine Große Bekehrung. Jede Große Bekehrung dreht ein Feld auf protestantischen religiösen Einfluss, das die ersten beiden protestantischen Bekehrungen-Bedingungen erfüllt. Die dritte Bedingung kann bei Großen Bekehrungen ignoriert werden—so können auch Felder unter katholischen Einheiten oder Jesuiten gedreht werden.

7. Unruhe: Alle in Schritt 4 genommenen Unruhe-Marker werden nun platziert. Das Feld wird von der Macht gewählt, die die Bekehrungsversuche ausführt. Es muss ein Feld sein, das während dieser Aktion oder diesem Ereignis gedreht wurde. Hat ein Spieler mehr Unruhe-Marker als gedrehte Felder, werden überzählige Unruhe-Marker ignoriert.

Beispiel: Es ist der erste protestantische Impuls des Turnier-Szenarios. Im Vergleich zum Spielaufbau zu Beginn haben weder Einheiten noch Kontrollmarker ihre Position verändert. Der protestantische Spieler spielt die Karte Hugenottisches Fasten als Ereignis. Er hat 8 Bekehrungsversuche in französischen Feldern. Der erste Würfel ist automatisch eine 6, alle anderen werden normal geworfen

Schritt 1: Der protestantische Spieler beginnt damit, einen Würfel, mit der 6 oben, vor sich abzulegen. Er wirft dann weitere 7 Würfel. (Er muss sich nicht vor dem Würfeln entscheiden, welche Felder in Frankreich er bekehren möchte.) Er würfelt eine 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6 – und hat die zuvor festgelegte 6.

Schritt 2: Wird ausgelassen – dieses Ereignis wird in diesem Schritt nicht erwähnt.

Schritt 3: Die 2 und die 3 werden entfernt (Fehlwürfe werden ignoriert).

Schritt 4: Der protestantische Spieler nimmt einen Unruhe-Marker (obwohl mehr als eine 1 gewürfelt wurde), den er in Schritt 7 platziert.

Schritt 5: Der protestantische Spieler kann zwei Große Bekehrungen zuordnen (je eine pro 6). Er entscheidet sich dazu, Paris zu drehen. Deshalb spart er einen Würfel für Schritt 6 auf (den er für Paris verwendet) und setzt den anderen dazu ein, sein Basisgebiet in Richtung Paris zu vergrößern. Orleans wird auf protestantischen religiösen Einfluss gedreht.

Schritt 6: Die in Schritt 5 aufgesparte 6 wird dazu genutzt, Paris auf protestantischen religiösen Einfluss zu drehen. Der protestantische Spieler hat zwei Kleine Bekehrungen, mit denen er Felder ohne katholische Einheiten drehen kann. Er wählt Bourges und Dijon.

Schritt 7: Der Unruhe-Marker muss in Orleans, Paris, Bourges oder Dijon platziert werden, da dies die bekehrten Felder sind. Es wird Paris als Ziel gewählt. So muss der französische Spieler einen Unruhe-Marker auf sein Machttableau legen, um anzuzeigen, dass einer seiner Schlüsselplätze in Unruhe ist.

Der Spielplan sieht nun so aus:



Katholische Bekehrungsversuche, Ablauf

Alle katholischen Bekehrungsversuche, die aus einer einzigen Aktion oder einem Ereignis resultieren, werden zusammen wie folgt ausgeführt.

1. Würfeln: Für jeden Bekehrungsversuch gemäß Aktion oder Ereignis wird mit einem Würfel geworfen. **Hinweis:** Dieser „erste Würfel“ wird bei Bekehrungen durch die Ereignisse *Blutrat*, *Verzeichnis der verbotenen Bücher*, *Catechismus Romanus* oder *Englische Rekusanten* nicht geworfen; dieser Würfel ist automatisch eine „6“.

2. Fehlwürfe: Jede 2 und jede 3 ist ein Fehlwurf. Diese Würfel werden bis zum Ablaufende ignoriert.

3. Unruhe: Wurde in Schritt 1 mindestens eine 1 geworfen, fällt ein Feld durch die Bekehrungsversuche in Unruhe. Der Spieler nimmt einen Unruhe-Marker – die Unruhe wird in Schritt 6 ausgeführt. Ein Unruhe-Marker kann annulliert werden, wenn der Spieler eine geworfene 6 auf eine 5 reduziert.

4. Große Bekehrungen: Jeder Würfel, der jetzt eine 6 zeigt, ist eine Große Bekehrung. Pro Großer Bekehrung kann der Spieler entweder:

- den Würfel für Schritt 5 aufsparen, um ein Feld unter einer protestantischen Einheit zu bekehren, oder
- ein Feld auf katholischen religiösen Einfluss drehen, um das „Basisgebiet“ zu vergrößern, bevor weitere Bekehrungen in Schritt 5 stattfinden. Gedrehte Felder müssen alle drei katholischen Bekehrungs-Bedingungen erfüllen (s.u.).

Katholische Bekehrungs-Bedingungen

- Das Feld liegt im religiösen Streitgebiet, das durch die Aktion oder das Ereignis zum Ziel wurde.
- Das Feld ist angrenzend zu einem Feld unter katholischem religiösem Einfluss (über einen Pass ist ausreichend) oder ist ein Hafen, der mit einer Seezone verbunden ist, die einen anderen Hafen unter katholischem religiösem Einfluss enthält. Dieses angrenzende Feld oder der Hafen dürfen nicht in Unruhe sein und müssen zu Beginn dieses Schritts des Ablaufs katholisch gewesen sein.
- Das Zielfeld darf keine protestantische Einheit aufweisen.

5. Verbliebene Bekehrungen zuordnen: Jeder Würfel, der nun eine 4 oder 5 zeigt, ist eine Kleine Bekehrung. Jede Kleine Bekehrung dreht ein Feld auf katholischen religiösen Einfluss, das alle drei katholischen Bekehrungs-Bedingungen erfüllt. Jede in Schritt 4 aufgesparte 6 ist eine Große Bekehrung. Jede Große Bekehrung dreht ein Feld auf katholischen religiösen Einfluss, das die ersten beiden

katholischen Bekehrungs-Bedingungen erfüllt. Die dritte Bedingung kann bei Großen Bekehrungen ignoriert werden – so können auch Felder unter protestantischen Einheiten gedreht werden.

6. Unruhe: Alle in Schritt 3 genommenen Unruhe-Marker werden nun platziert. Das Feld wird von der Macht gewählt, die die Bekehrungsversuche ausführt. Es muss ein Feld sein, das während dieser Aktion oder diesem Ereignis gedreht wurde. Hat ein Spieler mehr Unruhe-Marker als gedrehte Felder, werden überzählige Unruhe-Marker ignoriert.

Rebellionen, Ablauf

1. Zielfeld benennen und BP ausgeben: Das Zielfeld wird genannt und die Anzahl der BP, die für die Rebellions-Aktion ausgegeben werden (zwischen 2 und 5). Zusätzliche BP geben weitere Würfel und bringen mehr Felder unter protestantische Kontrolle. Sie bringen zudem weitere Reguläre ins Zielfeld, wenn die Rebellion gelingt. Das Zielfeld muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Es muss in Frankreich oder den Niederlanden liegen.
- Ist es in Frankreich, muss es unter französischer politischer Kontrolle sein; ist es in den Niederlanden, muss es unter spanischer politischer Kontrolle sein.
- Es muss unter protestantischem religiösem Einfluss sein.
- Das Feld darf aktuell nicht belagert werden. Es darf in Unruhe sein.

2. Rebellion ausführen: Ist keine katholische Einheit im Zielfeld, ist die Rebellion automatisch erfolgreich. Es geht mit Schritt 3 weiter. Ansonsten wird gewürfelt und ermittelt, ob die Rebellion alle katholischen Einheiten im Zielfeld eliminieren kann. Pro ausgegebenem BP wird ein Würfel geworfen; in einem protestantischen Heimatfeld wird ein zusätzlicher Würfel geworfen. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Pro Treffer eliminiert die Macht, die das Feld kontrolliert, eine katholische Einheit unter ihrer Kontrolle vom Feld (zur Erinnerung: katholische Einheiten sind entweder Reguläre oder Schiffe; niemals Söldner). Ist anschließend noch mindestens eine katholische Einheit unter Kontrolle der Macht im Feld, ist die Rebellion fehlgeschlagen. Der Rest des Ablaufs wird nicht mehr ausgeführt.

3. Einheiten versetzen: Alle Anführer und nicht-katholischen Einheiten im Zielfeld werden versetzt (siehe 12.5). Katholische Einheiten im Zielfeld, die nicht der Macht zugehören, die das Feld kontrolliert, werden ebenfalls versetzt.

4. Felder kontrollieren: Die politische Kontrolle des Zielfelds wird auf protestantische politische Kontrolle verändert. Zusätzliche Felder, die angrenzend zum Zielfeld sind und sich im selben religiösen Streitgebiet befinden, können ebenfalls auf protestantische politische Kontrolle verändert werden, wenn sie sowohl unter protestantischem religiösem Einfluss und frei von katholischen Einheiten sind. Die Gesamtzahl der in diesem Schritt gedrehten Felder darf aber niemals die Anzahl der bei dieser Aktion ausgegebenen Felder überschreiten. Einheiten, die sich in diesen Feldern befinden und nicht vom Protestanten kontrolliert werden, werden versetzt.

5. Reguläre erhalten: Ist die Rebellion in Frankreich, wird für je 2 ausgegebene BP 1 hugenottischer Regulärer ins Zielfeld gelegt (bei 3 BP also einer). Ist die Rebellion in den Niederlanden, wird für je 2 ausgegebene BP 1 niederländischer Regulärer ins Zielfeld gelegt. Die Anzahl der zu erhaltenen Regulären ist durch den protestantischen Spielsteinvorrat begrenzt.

6. Kriegsstatus: Ist die Rebellion in Frankreich und die Protestanten sind nicht im Krieg mit Frankreich, wird ein Im Krieg- („At War“) Marker auf das Feld der Mächte auf dem diplomatischen Statustableau gelegt. Ist die Rebellion in den Niederlanden und die Protestanten sind nicht im Krieg mit Spanien, wird ein Im Krieg- („At War“) Marker auf das Feld der Mächte auf dem diplomatischen Statustableau gelegt.

7. Protestantische Hauptstadt: Haben die Protestanten keine Hauptstadt für dieses religiöse Streitgebiet ausgewiesen (und die Hauptstadt liegt nicht wegen einer früheren Eroberung in der Runde auf dem Spielrundenanzeiger), können sie jetzt eine auf den Spielplan legen (siehe 23.6). Das gewählte Feld muss unter protestantischer politischer Kontrolle und befestigt sein (muss aber kein Schlüsselplatz sein). Das Feld muss nicht das in Schritt 1 gewählte Zielfeld sein. Auf das Feld wird ein Hauptstadt-Marker gelegt.

8. Anführer: Steht ein protestantischer Anführer für dieses religiöse Streitgebiet bereit, kann er ins Spiel eintreten. Der protestantische Spieler legt ihn ins in Schritt 1 gewählte Zielfeld.

Beispiel: Im protestantischen Impuls sieht Ostfrankreich folgendermaßen aus:



Der protestantische Spieler spielt eine Karte mit 3 BP.

Schritt 1: Er wählt Lyon als Zielfeld und setzt 3 BP für die Rebellion ein.

Schritt 2: Lyon ist kein hugenottisches Heimatfeld, deshalb werden nur drei Würfel geworfen. Die Protestanten würfeln 1, 2, 5—ein Treffer. Die einzige katholische Einheit im Feld ist ein französischer Regulärer—sie wird eliminiert. Die Rebellion ist erfolgreich, da alle katholischen Einheiten eliminiert wurden.

Schritt 3: Die beiden französischen Söldner werden versetzt (entweder zum nächsten französisch-kontrollierten befestigten Feld oder nach Paris, in die Hauptstadt). Orleans wird gewählt.

Schritt 4: Die Hugenotten gewinnen die Kontrolle über Lyon und bis zu 3 angrenzende Felder unter protestantischem religiösem Einfluss in Frankreich. Es werden hugenottische Kontrollmarker, mit der protestantischen religiösen Einflusseite oben, nach Dijon und Clermont gelegt.

Schritt 5: 1 hugenottischer Regulärer wird nach Lyon gelegt.

Schritt 6: Frankreich und die Protestanten sind nun im Krieg (wenn sie es nicht schon zuvor waren).

Schritt 7: War die hugenottische Hauptstadt nicht auf dem Spielplan, kann sie nun nach Lyon gelegt werden. Da sie aber bereits in La Rochelle ist, wird dieser Schritt ignoriert.

Schritt 8: Haben die Hugenotten einen bereit stehenden Anführer, könnte er nun in Lyon platziert werden. Coligny und Navarre sind aber beide bereits im Spiel; so wird dieser Schritt ignoriert.

Am Ende der Rebellion sieht der Spielplan folgendermaßen aus:



19. SPIONAGE

Beginnend mit Spielrunde 3 gewinnen die Religionskriege an Intensität. Von nun an können die Mächte Spionage-Aktionen ausführen. **Hinweis:** Keine dieser Aktionen kann in den Runden 1 oder 2 verwendet werden! Zu Beginn von Runde 3 erhält jede Macht für seinen Kräfte-Pool vier neue Marker.

- Zwei Marker Informant
- Ein Marker Attentat ausgeführt
- Ein Marker Kodeschlüssel (der Einsatz wird auf der Ereigniskarte *Kodeschlüssel* beschrieben)

Diese Marker zeigen an, wie die Macht ihre Spionagemöglichkeiten einsetzt. Die folgenden Abschnitte beschreiben dies.

19.1 Informationen sammeln

Jede Macht darf 2 BP für die Aktion Informationen sammeln aufwenden. Der aktive Spieler wirft die in der Informationen sammeln-Spalte der Spionage-Tabelle angezeigte Anzahl an Würfeln (2 Basiswürfel plus genannte Bonuswürfel). Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Unterhalb der Informationen sammeln-Spalte finden sich die Ergebnisse der „Operation“. Wird ein Informant neutralisiert, wird sein Marker auf die Rückseite gedreht. Der Informant wird in der Winterphase an seine Macht zurückgegeben. Wird ein Jesuit neutralisiert, wird sein Marker vom Spielplan entfernt. Er kann in einer zukünftigen Kartenphase zurückkehren, wenn Spanien ein Jesuiten-Feld auf seinem Machttabelleau frei hat.

19.2 Agenten einschleusen



Eine Macht darf 2 BP aufwenden, um einen Agenten ins Spiel zu bringen. Tritt ein Agent ins Spiel ein, wird sein Spielstein auf das Feld „Agenten, die die Macht ausspionieren“ des Ziel-Machttabelleaus gelegt. Ein Informant/Agent/Spion darf für diese Aktion eingesetzt werden, wenn die Macht einen nicht-neutralisierten Informanten im Kräfte-Pool hat oder wenn sie einen von einem Machttabelleau auf ein anderes verschiebt. Ein Informant kann nicht auf ein Machttabelleau gelegt werden, wenn dort schon ein anderer derselben Macht ist (ob dieser bereits vorhandene Informant nun neutralisiert ist oder nicht). Spioniert ein Agent, werden alle Spionage-Aktivitäten gegen diese Zielmacht mit einem zusätzlichen Würfel aufgewertet.

Spanien kann diese Aktion auch dazu nutzen, einen Jesuiten auf den Spielplan zu bringen, sofern einer auf dem spanischen Machttabelleau liegt. Entferne den Marker vom Machttabelleau und lege ihn auf ein beliebiges Feld in England (nur ein Jesuit pro Feld). Ein Jesuit unterstützt die „katholische Sache“ (siehe 18.5 und 19.4). Jesuiten können nur nach England und nicht in andere religiöse Streitgebiete gelegt werden. Sie können sich nur bewegen, wenn die Karte *Gottes Geheimagenten* als Ereignis gespielt wurde.

19.3 Attentate



Jede Macht darf, einmal pro Runde, 2 bis 4 BP für die Aktion Attentat ausgeben, um einen namentlich benannten Armeeführer (oder Elisabeth I.) aus dem Spiel zu entfernen. Um als Ziel für einen Attentat zu gelten, muss ein Anführer auf dem Spielplan sein und als Armeeführer fungieren (d.h., protestantische Armeeführer, die nicht auf dem Plan sind, gefangene Armeeführer, Standardanführer und Don John, wenn er als Marineanführer fungiert, können kein Attentatsziel sein). Je mehr BP der aktive Spieler einsetzt, umso mehr Würfel darf er verwenden und so seine Erfolgsaussichten verbessern. Der aktive Spieler wirft so viele Angriffswürfel, wie die Attentats-Spalte der Spionage-Tabelle verzeichnet. Anschließend würfelt der Verteidiger ebenfalls. Jede 5 und jede 6 ist ein Treffer. Das Ergebnis des Attentatsversuchs findet sich unterhalb der Attentat-Spalte. Wurde das Ziel getötet, erhält die das Attentat ausführende Macht 1 SP. Nach dem Ausführen der Aktion wird der Marker Attentat ausgeführt („Assassination Used“) der aktiven Macht auf den Spielrundenanzeiger gelegt. So wird angezeigt, dass die Macht bis zur kommenden Runde keinen weiteren Attentatsversuch unternehmen kann.

19.4 Englische katholische Rebellionen

Einmal pro Spielrunde darf Spanien 3 bis 5 BP für die Aktion englische katholische Rebellion ausgeben (wenn Spanien nicht bereits in derselben Runde ein Attentat ausgeführt hat; der spanische Marker Attentat ausgeführt wird nach dem Ausführen dieser Aktion auf den Spielrundenanzeiger gelegt). Je mehr BP der aktive Spieler einsetzt, umso mehr Würfel darf er verwenden und so seine Erfolgsaussichten verbessern. Der spanische Spieler wirft so viele Angriffswürfel, wie die englische katholische Rebellion-Spalte der Spionage-Tabelle verzeichnet. Anschließend wird berechnet, wie viele Würfel England wirft. Beide Seiten würfeln – jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Das Ergebnis der Rebellion findet sich unterhalb der Spalte englische katholische Rebellion. Das Ergebnis *6 katholische Bekehrungen, dann 4 BP-Rebellion (in England)* wird folgendermaßen gehandhabt:

1. Katholische Bekehrungen: Der spanische Spieler führt 6 katholische Bekehrungsversuche aus, die Felder in England betreffen (siehe 18.5).

2. Zielfeld aussuchen: Das gewählte Zielfeld muss folgende Kriterien erfüllen:

- Es muss in England liegen.
- Es muss unter englischer politischer Kontrolle sein.
- Es muss unter katholischem religiösem Einfluss sein.
- Das Feld darf weder belagert werden noch in Unruhe sein.

3. Rebellion ausführen: Ist keine protestantische Einheit im Zielfeld, ist die Rebellion automatisch erfolgreich. Es geht mit Schritt 4 weiter. Ansonsten wird gewürfelt und ermittelt, ob die Rebellion alle protestantischen Einheiten im Zielfeld eliminieren kann. Es werden 5 Würfel geworfen. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Pro Treffer eliminiert England eine protestantische Einheit unter seiner Kontrolle vom Feld (zur Erinnerung: protestantische Einheiten sind entweder Reguläre oder Schiffe; niemals Söldner). Ist anschließend noch mindestens eine protestantische Einheit unter englischer Kontrolle im Feld, ist die Rebellion fehlgeschlagen. Der Rest des Ablaufs wird nicht mehr ausgeführt.

4. Einheiten versetzen: Alle nicht-protestantischen Einheiten im Zielfeld werden versetzt (siehe 12.5). Protestantische Einheiten im Zielfeld, die nicht von England kontrolliert werden, werden ebenfalls versetzt.

5. Felder kontrollieren: Die politische Kontrolle des Zielfelds wird auf spanische politische Kontrolle verändert. Zusätzliche Felder, die angrenzend zum Zielfeld sind, können ebenfalls auf spanische politische Kontrolle verändert werden, wenn sie sowohl unter katholischem religiösem Einfluss und frei von protestantischen Einheiten sind. Die Gesamtzahl der in diesem Schritt gedrehten Felder darf aber niemals vier überschreiten. Einheiten, die sich in diesen Feldern befinden und nicht von Spanien kontrolliert werden, werden versetzt.

6. Reguläre erhalten: Ermöglicht es der spanische Spielsteinvorrat, werden 2 spanische Reguläre ins Zielfeld gelegt.

7. Kriegsstatus: Es wird ein Im Krieg- („At War“) Marker auf das Feld für Spanien und England auf dem diplomatischen Statustabelleau gelegt (wenn die Mächte nicht bereits im Krieg sind).

20. WINTER

Die fünfte Phase jeder Spielrunde ist die Winterphase, die sofort nach dem letzten Impuls der Aktionsphase beginnt. In dieser Phase führen alle Spieler folgende Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

- Morisken-Aufstand in der Nähe der Morisken- („Morisco“) Einheit ausbreiten
- Nicht verwendete Schätze abwerfen
- Schiffs-Marker „Ausleihe“ entfernen
- Schiffe in den nächsten Hafen legen
- Anführer und Einheiten zu befestigten Feldern zurückführen (sie unterliegen Abnutzung, wenn es keinen freien Weg zu einem solchen Feld gibt).
- Großmacht-Allianzmarker entfernen
- 1 Regulären zu jeder freundlich kontrollierten Hauptstadt fügen (oder Söldner, wenn es der HRR-Spieler möchte)
- Alle Piraterie-Marker entfernen
- Alle Schätze aus der Neuen Welt zurückgeben
- Spionage-Marker zurücksetzen
- Diplomatischen Status zurücksetzen
- Überprüfen, ob die katholische Liga gebildet wird

Um den Ablauf zu beschleunigen, können die Spieler jede der Aktionen simultan ausführen.

20.1 Morisken-Unruhen breiten sich aus



Befindet sich die Morisken- („Morisco“) Einheit im Spiel, platziert der osmanische Spieler zwei Unruhe-Marker auf zwei unbesetzte Felder innerhalb von zwei Feldern zu dieser Einheit.

20.2 Nicht verwendete Schätze abwerfen

Alle Schätze, die sich noch auf den Händen der Spieler befinden (die also in der Aktionsphase nicht gespielt werden konnten), werden abgeworfen.

20.3 Schiffs-Marker „Ausleihe“

Alle Marker Ausleihe („Loaned“) werden von Schiffen entfernt. Diese Flotten kehren im nächsten Schritt zu einem Hafen zurück, den der Besitzer kontrolliert, nicht zu einem Hafen der ausleihenden Macht.

20.4 Zurückkehren

Schiffe kehren nun, wie unten beschrieben, zu Häfen zurück. Direkt nachdem alle Schiffe zu Häfen bewegt wurden, werden Landeinheiten zu befestigten Feldern bewegt.

Zurückkehrende Schiffe

Schiffe müssen zum nächsten Hafen zurückkehren, der von ihrer Großmacht kontrolliert wird. Sind mehrere Häfen gleich weit entfernt, wählt der Besitzer den oder die Häfen aus (es ist erlaubt, einen Schiffsstapel zu teilen). Schiffe, die jetzt zurückkehren, können nicht abgefangen werden, führen keine Seeschlacht aus, wenn sie durch feindliche Einheiten ziehen, unterliegen niemals Abnutzung und dürfen zu einem Hafen zurückkehren, der zu Beginn der Phase belagert wurde. Marineanführer in einer Seezone kehren mit einer der Schiffe, das ebenfalls in der Seezone war, zurück. Die einzige Ausnahme ist Don John, der darüber hinaus die Option hat, Armeeführer zu werden und zu einer der spanischen Hauptstädte zurückzukehren.

Zurückkehrende Landeinheiten

Landeinheiten, die sich entweder in unbefestigten Feldern oder befestigten Feldern, die jedoch nicht von ihrer Großmacht kontrolliert werden, befinden, müssen sich auf von ihrer Großmacht kontrollierte Felder zurückziehen (allerdings dürfen sich pro Feld—mit Ausnahme von Hauptstädten—nur 4 Landeinheiten aufhalten). Landeinheiten, die sich bereits in befestigten Feldern befinden, haben die Option, in ihre Heimathauptstadt zurückzukehren. Die einzigen Landeinheiten, die sich in dieser Phase nicht bewegen dürfen, sind diejenigen, die sich bereits in der Hauptstadt aufhalten (alle anderen Landeinheiten haben zumindest die Möglichkeit, zu diesem Zeitpunkt bewegt zu werden). Landeinheiten folgen dabei dem Ablauf unten. Alle Landeinheiten, die von Feld zu Feld bewegt werden, ziehen als Stapel. Es wird ein freier Weg von angrenzenden Landfeldern oder Seezonen beliebiger Länge vom Aufenthaltsort des Stapels zum Zielort gesucht. Um nicht Abnutzung zu unterliegen, müssen alle Felder des Weges (mit Ausnahme des Ausgangsfeldes):

- freundlich kontrolliert sein und
- nicht in Unruhe sein.

Im Unterschied zu 12.1 werden feindliche Einheiten zu diesem Zeitpunkt ignoriert. Außerdem darf der Weg über beliebig viele Seezonen führen, ohne dass sich in diesen eigene Schiffe befinden müssen. Da Allianzen bis zum Ende des nächsten Schritts der Winterphase in Kraft sind, dürfen Landeinheiten einen Weg über Felder ziehen, die von alliierten Mächten kontrolliert werden. Existiert kein solcher Weg, unterliegt der Stapel Abnutzung und verliert die Hälfte seiner Einheiten (aufgerundet). Der Besitzer entscheidet, welche Einheiten abgegeben werden.

Zurückkehrende Landeinheiten, Ablauf

Jede Macht führt folgende Schritte aus, um den Status aller Landeinheiten zu überprüfen. Dies kann von allen Mächten simultan erledigt werden.

1. Stapel überprüfen: Alle Landeinheiten, die sich in von ihrer Macht kontrollierten befestigten Feldern befinden, werden überprüft (Ausnahme: die Hauptstadt). In jedem befestigten Feld, in dem sich mehr als vier Einheiten befinden, muss die Macht überzählige Einheiten zur Hauptstadt zurückkehren lassen (Neben-Mächte können zudem optional Landeinheiten zu einem Schlüsselplatz der Neben-Macht zurückkehren lassen). Die anderen Landeinheiten in diesen Feldern haben, wenn gewünscht, ebenfalls die Möglichkeit, in die Hauptstadt zu ziehen (oder Schlüsselplatz bei Neben-Mächten), selbst wenn sie innerhalb des Stapellimits liegen. Der Stapel unterliegt Abnutzung (s.o.), wenn sein Weg ein Feld kreuzt oder in einem endet, das entweder in Unruhe oder nicht freundlich kontrolliert ist.

2. Einheiten kehren zurück: Nun werden alle Landeinheiten in unbefestigten Feldern und in befestigten Feldern, die nicht von ihrer Großmacht kontrolliert werden, überprüft. Sie müssen entweder:

- zur Hauptstadt zurückkehren (oder zu einem Schlüsselplatz bei Einheiten einer Neben-Macht), oder
- zum nächsten von der Macht kontrollierten befestigten Feld zurückkehren (aber nicht, wenn sich danach mehr als vier Landeinheiten im Feld aufhalten würden). Das nächste Feld wird immer auf direktem Wege ermittelt, ohne dabei zu berücksichtigen, welche Macht die dazwischen liegenden Felder kontrolliert.

Zu diesem Zeitpunkt darf ein Spieler einen Stapel aufteilen; ein Teil könnte zum nächsten befestigten Feld ziehen, der Rest zur Hauptstadt (oder zum Neben-Macht-Schlüsselplatz). Sind mehrere Felder „die nächsten“ (d.h., sie sind gleich weit entfernt vom Aufenthaltsort des Stapels), kann der Spieler Einheiten zu allen ziehen, solange immer das Stapellimit von vier berücksichtigt wird. Jeder Stapel unterliegt Abnutzung (s.o.), wenn sein Weg ein Feld kreuzt oder in einem endet, das entweder in Unruhe oder nicht freundlich-kontrolliert ist.

3. Armeeführer kehren zurück: Wenn während dieses Ablaufs ein Feld, in dem sich ein Armeeführer befindet, ohne Einheiten bleibt, muss der Armeeführer entweder eine der Landeinheiten bei ihrer kompletten Winterbewegung begleiten oder in die Hauptstadt der Macht zurückkehren.

Es gibt zu diesem Ablauf drei Ausnahmen:

- 1. Feindlich kontrollierte Hauptstadt:** Wird die Hauptstadt einer Macht aktuell von einer feindlichen Macht kontrolliert, können keine Landeinheiten zu ihr zurückziehen. Alle Einheiten, die normalerweise zur Hauptstadt hätten zurückkehren müssen, werden stattdessen eliminiert.
- 2. Spanische Einheiten:** Da der spanische Spieler zwei Hauptstädte hat, dürfen seine Einheiten zu einer von ihnen zurückkehren.
- 3. Hugenottische/niederländische Einheiten:** Obwohl der protestantische Spieler zwei Hauptstädte haben kann, müssen seine Einheiten zu der Einheit entsprechenden hugenottischen bzw. niederländischen Hauptstadt zurückkehren (siehe 23.6).

Kapitäne kehren zurück

Kapitäne auf der Europakarte werden zurück in den Kräfte-Pool der Macht gelegt. Sie können in einer zukünftigen Runde während des Frühjahrsaufmarsch oder der Aktion Expedition ausrüsten ins Spiel zurückkehren.

Kapitäne auf der Weltkarte werden entweder zu einer der Kolonien der Macht oder ihrer Eintritts-Meereszone gelegt („Indian Ocean“ bei osmanischen Kapitänen; entweder „North Atlantic“ oder „Guinea Coast“ bei Kapitänen der anderen Mächte). Ein Kapitän kann nur zu einer Kolonie oder in die Eintrittszone gelegt werden, wenn sein Meereszonen-Weg von seinem Aufenthaltsort zum Ziel keine *Gefährliche Passage* kreuzt. Kehrt der Kapitän zu einer Eintrittszone zurück, wird er vom Spielplan entfernt. Alle Schätze der Expedition wandern auf die Hand des besitzenden Spielers. Der Kapitän kann in einer zukünftigen Runde zurückkehren. Ein Kolonie-Marker, den der Kapitän ggf. dabei hatte, kann ebenfalls in der nächsten Runde erneut verwendet werden. Kann ein Kapitän keine Kolonie oder keine Eintrittszone erreichen, ohne eine *Gefährliche Passage* zu kreuzen, muss er in seiner aktuellen Meereszone bleiben und sofort einen Navigations-Wurf ausführen (siehe 16.1).

20.5 Allianz-Marker der Großmächte



Alle Allianz- („Allied“) Marker zwischen Großmächten werden vom diplomatischen Statustableau entfernt. Alle für diese Runde in der Diplomatiephase geschlossenen Allianzen sind beendet. Alle Allianzen mit Nebenmächten, die durch Ereigniskarten geschlossen wurden, bleiben in Kraft.

20.6 Ersatz



Jede Macht fügt nun 1 Regulären zu ihrer Hauptstadt, wenn sie unter eigener Kontrolle und nicht in Unruhe ist. Spanien und die Protestanten überprüfen beide Hauptstädte – sie können je 1 Regulären pro Hauptstadt bekommen, wenn die Felder kontrolliert werden und nicht in Unruhe sind. Die einzige Ausnahme stellt das Heilige Römische Reich dar, das zwei Alternativen zum Erhalt des Regulären in der Hauptstadt hat. Die Optionen sind (a) zwei Söldner des HRR zur Hauptstadt fügen oder (b) den Marker zu verleihende Söldner („Mercenaries for Hire“) auf dem Machttableau vom Feld „0“ aufs Feld „4“ zu schieben. (b) darf gewählt werden, selbst wenn die HRR-Hauptstadt von einer anderen Macht kontrolliert wird. Diese Wahl gibt dem Heiligen Römischen Reich in der kommenden Runde das größtmögliche Pfand bei Verhandlungen.

20.7 Piraterie-Marker/Schätze



Jetzt werden alle Piraterie-Marker vom Spielplan entfernt. Anschließend werden Schätze, die sich noch in der spanischen Schatzreihe befinden, auf die spanische Hand genommen. Ist Portugal im Spiel, wird zufällig ein Schatz, der sich noch in der portugiesischen Reihe befindet, der Großmacht übergeben, die Lisbo kontrolliert (wenn dies eine Macht tut).

20.8 Spionage zurücksetzen

Neutralisierte Informanten: Alle neutralisierten Informanten werden in den Kräfte-Pool der Macht zurückgelegt, mit der Vorderseite nach oben (nicht neutralisiert).

Attentats-Versuche: Alle Attentats-Marker („Assassination Used“) auf dem Spielrundenanzeiger werden ihren Besitzern zurückgegeben.

Walsingham: Befindet sich der Walsingham-Marker im Feld „defensiv“ oder „offensiv“, wird er ins Feld „nicht verwendet“ gelegt.

20.9 Diplomatie zurücksetzen



Alle Einflussmarker im Feld „In dieser Runde bestimmt“ der Diplomatischen Einflusstabelle werden auf die Ausgangspositionen gesetzt. Die Ausgangspositionen entsprechen farblich den Kontrollmarkern der Mächte. Gibt es für eine Macht kein farbiges Feld, wird ihr Marker ins Feld „0“ gelegt.

20.10 Katholische Liga bilden

Am Ende der Winterphase der Runden 3 bis 6 müssen die Spieler überprüfen, ob die hugenottische Position in Frankreich stark genug ist, um die Katholische Liga zu bilden (eine reaktionäre Gruppe, die von Heinrich von Guise geführt und von Spanien unterstützt wurde). Ihr Ziel war die Vertreibung der Hugenotten aus Frankreich.). Sobald die Katholische Liga gebildet wurde, wird dieser Schritt in allen folgenden Winterphasen ausgelassen.

Das Bilden der Liga überprüfen

Das Bilden der Liga ist automatisch, wenn der protestantische Spieler 3 Schlüsselplätze in Frankreich kontrolliert. Hat er weniger als 3 Schlüsselplätze und höchstens 5 französische Heimatfelder (einschließlich Schlüsselplätzen) unter politischer Kontrolle, wird die Katholische Liga nicht gebildet. In der nächsten Runde wird erneut überprüft. In allen anderen Fällen wird ein Würfel geworfen und die Würfelzahl dann zur Zahl französischer Heimatfelder unter protestantischer politischer Kontrolle addiert. Ist diese Summe mindestens 12, wird die Katholische Liga gebildet.

Das Bilden der Katholischen Liga, Ablauf

Folgende Schritte werden ausgeführt, nachdem die Liga gebildet wurde:

1. Katholische Liga-Felder auswählen: Der spanische Spieler wählt Reims und zwei weitere nicht befestigte französische Heimatfelder, die keine hugenottischen Heimatfelder sind (d.h., blau ausgefüllt). Diese Felder treten sofort unter spanische politische Kontrolle und katholischen religiösen Einfluss (wenn sie es nicht bereits sind). Wurde in Reims eine Festung gebaut, werden von dort alle Einheiten versetzt (siehe 12.5).

2. Französische Truppen reduzieren: Die Anzahl der französischen Regulären auf dem Spielplan wird ermittelt und dann durch 3 geteilt (aufgerundet). Der französische Spieler muss so viele Reguläre vom Spielplan entfernen. Anschließend wird dieser Ablauf für französische Söldner wiederholt.

3. Spanische Einheiten hinzufügen: Der spanische Spieler addiert nun so viele spanische Reguläre und Söldner zum Reims-Feld, wie der französische Spieler entfernt hat. Außerdem werden eine Festung und der Armeeführer Duke of Guise in Reims platziert. Würde der spanische Spieler in diesem Schritt weniger als vier Reguläre erhalten, wird die Anzahl seiner neuen Regulären in Reims auf vier erhöht.

4. Kriegsstatus: Spanien ist nun im Krieg mit sowohl Frankreich als auch den Protestanten. Obwohl Spanien in der nächsten Diplomatiephase mit beiden Mächten sprechen darf, dürfen keine Abmachungen zwischen diesen Mächten und Spanien getroffen werden (so ist also für mindestens eine Runde Krieg). Anschließend wird die Beschränkung der Abmachungen aufgehoben.



Der Duke of Guise darf sich nicht bewegen, nicht abfangen, nicht zurückziehen oder eine Schlacht vermeiden, wenn er so das französische religiöse Streitgebiet verlassen müsste. Würden die Regeln zur Rückkehr von Armeeführern im Winter ihn dazu zwingen, das französische religiöse Streitgebiet zu verlassen, wird er stattdessen eliminiert. Zum Zwecke dieser Regel zählt Metz zum französischen religiösen Streitgebiet.

21. HEIRATEN



Mit Ausnahme der Osmanen haben alle Mächte männliche und weibliche Adelige, für die Heiraten arrangiert werden können. Jeder Adelige hat sowohl einen Spielstein als auch eine doppelseitige

Karte. Der Spielstein wird in den Feldern „Können Heiraten“ bewegt. Die Karte enthält Informationen über Boni und dient als Hilfe, wenn während der Verhandlungen Heiraten arrangiert werden sollen.

Wenn die Heiraten ausgeführt werden, überprüfen die adeligen Paare, die in der Diplomatiephase der Runde einer Heirat zugestimmt haben, wie ihr Vorhaben ausgegangen ist. Derselbe Ablauf wird auch bei einer Heirat von Maria Stuart während der Diplomatiephase angewendet (ihre Heirat wird sofort ausgeführt).

21.1 Heiraten ausführen

Um eine Heirat auszuführen, würfeln beide Mächte einen Würfel und addieren den aktuellen Eignungs-Wert des zu vermählenden Adligen hinzu. Sind beide Adelige von derselben Macht, wird nur der höhere der beiden Eignungs-Werte hinzuaddiert. Wurde der Marker Hochzeitsfeierlichkeiten („Wedding Festivities“) zur Heirat hinzugefügt, werden 2 zum französischen Würfelwurf addiert. Die Summe des Bräutigams wird dann zur Summe der Braut addiert, um die Heiratsendsumme zu bekommen. Sie kommt auf der Königlichen Heirats-Tabelle zur Anwendung. Beide Adelige werden aus dem Spiel entfernt. (**Ausnahme:** Adelige werden nicht entfernt, wenn das Ergebnis „Annullierung in letzter Minute“ ist; ebenso wird Wilhelm von Oranien nur entfernt, wenn er ein Resultat erzielt, das Siegpunkte für den Protestanten bringt). Anstatt einen Valois-Adeligen aus dem Spiel zu entfernen, wird er oder sie auf das französische Machttableau gelegt, um den gewonnenen 1 Bonus-SP zu kennzeichnen.

Die Königliche Heirats-Tabelle

Die Königliche Heirats-Tabelle kann den Spielern Siegpunkte geben und die Zahl der Karten in der nächsten Runde verändern (+1 oder -1). Diese Ergebnisse treffen auf alle Mächte, die an der Heirat beteiligt sind, zu – selbst das HRR in einem 4- oder 5-Personenspiel. Es gibt drei Resultate mit weiteren Auswirkungen:

- **Zurück in den Pool, kein Bonus:** Die Heirat wird aufgehoben, als ob man sich niemals geeinigt hätte. Beide Adelige können in einer späteren Runde heiraten (sie werden aber später in der Phase altern).
- **Die Frau stirbt bei der Entbindung:** Das Ergebnis beeinflusst nicht den Erhalt von Boni. War die weibliche Adelige Maria Stuart, wird sie aus dem Spiel entfernt, also ob sie exekutiert worden wäre (es gibt aber keine Auswirkungen auf die Siegpunkte). War die weibliche Adelige Elisabeth I., wird gemäß 23.3 vorgegangen.
- **Gemahl ermordet:** Das Ergebnis beeinflusst nicht den Erhalt von Boni. War der Gemahl Philipp II., Karl IX., Heinrich III. oder Rudolf II., wird gemäß Abschnitt 23 vorgegangen. War der Gemahl ein Armeeführer, wird er aus dem Spiel entfernt. (Ein Standardanführer wird auf den Spielrundenanzeiger gelegt, wenn der Armeeführer der Einzige seiner Macht war.)

Heirats-Boni

Alle Adelige im Spiel haben ein besonderes Merkmal, das sich bei ihrer Heirat auswirkt (wenn die Heirat nicht in letzter Minute annulliert wird).

Folgende Boni beeinflussen das Ausführen einer Heirat:

- Höchster Würfel wird erneut gewürfelt (Don Carlos)
- Niedrigster Würfel wird—wenn gewünscht—erneut geworfen (Anna von Österreich)

Diese Boni bringen Aktionen, die eine Macht direkt nach dem Ausführen der Heirat umsetzt:

- Einfluss hinzufügen (Lord Darnley, Maria Stuart)
- Ketzerei unterdrücken (Elisabeth von Österreich)
- Predigt-Aktion (Earl of Arran)

Diese Boni besagen, dass ein Marker ins Spiel gelangt, der die kommende Runde beeinflussen wird:

- +1/-1-Karten-Marker (Anna von Sachsen, Karl II., Louise de Coligny, Heinrich IV., Philipp II., wenn er nicht in Runde 1 Elisabeth de Valois heiratet—dies zählt nur im Feldzugs-Szenario)
- +1 auf Gönnerschafts-Würfe (Isabella Clara Eugenia)
- Verlust des Gönnerschafts-Heimatkarten-Bonus (Rudolf II.)

Diese Boni bringen Siegpunkte:

- +1 SP pro Runde, in der sie nicht verheiratet ist (Elisabeth I.)
- +1 SP pro Heirat (alle Valois-Adeligen)

Schließlich gibt es folgende, besondere Boni:

- Leicesters Bonus beeinflusst den Alterungsprozess (siehe 21.3)
- Wilhelm von Oraniens Bonus erlaubt es ihm, in der folgenden Runde als Adeliger mit Eignung 2 ins Spiel zurückzukehren, wenn die aktuelle Heirat dem Protestanten keinen SP brachte.

21.2 Jungfräuliche Königin-SP



Wenn Elisabeth I. von England immer noch unverheiratet ist und auf einem Feld „Können Heiraten“ liegt, bekommt der englische Spieler einen Bonus SP jungfräuliche Königin („Virgin Queen“). Auf diese Weise können im Spiel bis zu 5 dieser SP gewonnen werden.

21.3 Altern

In jeder Runde altern die Adelige (und werden so in späteren Runden für Heiraten unattraktiver). Nachdem die Heiraten ausgeführt wurden, werden alle unverheirateten weiblichen Adelige in den Feldern „Können Heiraten“ um ein Feld nach unten geschoben. Bei männlichen Adelige ist der Alterungsprozess nicht ganz so hart—sie haben eine Chance, ihre Attraktivität zu erhalten. Dazu wird mit je 1 Würfel geworfen—eine 5 oder 6 bedeutet, dass sie *nicht* um ein Feld nach unten wandern (bei einer 1-4 wandern sie um ein Feld nach unten).

21.4 Tod eines verlobten Adelige

Sechs Adelige können in der Zeit, in der sie in der Diplomatiephase einer Heirat zugestimmt haben und dem Zeitpunkt, zu dem die Heirat ausgeführt wird, sterben. (Karl IX. und Leicester können durch Pflichtkarten sterben; auf Elisabeth I., Heinrich III., Heinrich IV. und Wilhelm von Oranien können Attentate verübt werden). In diesen Fällen wird die Heirat beendet, als ob es zum Ergebnis „Zurück in den Pool, kein Bonus“ gekommen wäre (natürlich wird der Adelige, der starb, aus dem Spiel entfernt).

22. GÖNNERSCHAFT

Jeder Spieler darf einen Künstler und einen Wissenschaftler pro Runde unterstützen. Während der Gönnerschafts-Phase überprüfen die Spieler, ob sie auf diese Weise SP oder Wissenschaftsboni bekommen haben.

22.1 Künstler



Jede Macht darf einmal pro Runde zwischen 2 und 4 BP für die Aktion Künstler unterstützen ausgeben. Nachdem die BP ausgegeben

wurden, wählt der Spieler zufällig einen Künstler aus den für die Runde erhältlichen aus, selbst wenn es sich um unterschiedliche Arten handelt (Literatur, Maler, Architekten). Der gewählte Künstler wird auf das entsprechende Feld auf die „Künste“-Seite der Gönnerschafts-Tabelle gelegt (basierend auf der Anzahl der eingesetzten BP). Das Werk des Künstlers wird am Ende der Runde bewertet. Eine Macht darf diese Aktion nicht wählen, wenn sie aktuell keinen Künstler verfügbar hat. Ein Künstler, der durch die Ereignisse *Päpstliche Bulle*, *Förderer der Künste und Wissenschaft* und *Kommission aus Italien* unterstützt wird, zählt als der eine Künstler, den eine Macht pro Runde unterstützen kann. Künstler aus Italien können nur unterstützt werden, wenn eine der drei Ereigniskarten gespielt wurde; niemals nur durch das Ausgeben von BP mit der Aktion Künstler unterstützen.

Bewertung

Während der Gönnerschafts-Phase bewerten die Spieler das Werk jeden Künstlers, der in dieser Runde unterstützt wurde. Um einen Künstler zu bewerten, werden 2 Würfel geworfen und der Wert des Künstlers und jedwede Modifizierungen durch ausgegebene BP, durch den Marker Prag Kulturmetropole („Prague Cultural Center“) oder durch die Heirat mit Isabella Clara Eugenia zur Summe addiert. Die in dieser Runde unterstützten Künstler werden vom höchsten auf dem Spielstein aufgedruckten Wert bis zum niedrigsten bewertet (bei gleichen Werten beginnt die Macht, die in Impuls-Reihenfolge vorne liegt). Ergebnisse:

6 oder weniger: Es gibt keine Siegpunkte, der Künstler wird aus dem Spiel entfernt.

7 oder 8: Der Künstler hat in dieser Runde nichts erreicht. Hat der Künstler den Wert 1, wird er aus dem Spiel entfernt. Ansonsten wandert er zurück in den Pool der verfügbaren Künstler (und kann so in einer späteren Runde für die Aktion Künstler unterstützen gewählt werden).

9: Der Künstler arbeitet noch, er hat in dieser Runde nichts Besonderes erreicht. Er wandert zurück in den Pool der verfügbaren Künstler.

10 oder mehr: Wenn verfügbar, gewinnt der Künstler Siegpunkte (er ist damit für die Dauer des Spiels „fertig“). Die SP-Prämien, die von Künstlern gewonnen werden können, sind durch die SP-Marker, die sich noch im Spiel befinden und den Typ des Künstlers (Literat, Maler, Architekt) begrenzt. Ein Künstler kann nur eine 2 oder 3 SP-Prämie erhalten, wenn er sowohl ein Ergebnis erzielt hat, das gut genug ist und ein Marker vorrätig ist, der dem Typ des Künstlers entspricht. Gibt es keinen Marker, der der SP-Prämie des Künstlers entspricht, muss er sich mit dem besten vorrätigen SP-Marker begnügen, der nicht die SP-Prämie übersteigt, die die Gönnerschafts-Tabelle anzeigt.

Hinweis: Die 1 SP-Künstler-Marker können von Künstlern von allen drei Typen genommen werden. Kann überhaupt kein SP-Marker genommen werden, wandert der Künstler zurück in den Pool der verfügbaren Künstler.

22.2 Wissenschaftler



Jede Macht darf einmal pro Runde zwischen 2 und 4 BP für die Aktion Wissenschaftler unterstützen ausgeben. Nachdem die BP ausgegeben wurden, wählt der Spieler zufällig einen Wissenschaftler aus den für die Runde erhältlichen aus. Der gewählte Wissenschaftler wird auf das entsprechende Feld auf der „Wissenschaften“-Seite der Gönnerschafts-Tabelle gelegt (basierend auf der Anzahl der eingesetzten BP). Das Werk des Wissenschaftlers wird am Ende der Runde bewertet. Eine Macht darf diese Aktion nicht wählen, wenn sie aktuell keinen Wissenschaftler verfügbar hat. Ein Wissenschaftler, der durch die Ereignisse *Päpstliche Bulle*, *Förderer der Künste und Wissenschaft* und *Kommission aus Italien* unterstützt wird, zählt als der eine Wissenschaftler, den eine Macht pro Runde unterstützen kann. Wissenschaftler aus Italien können nur unterstützt werden, wenn eine der drei Ereigniskarten gespielt wurde; niemals nur durch das Ausgeben von BP mit der Aktion Wissenschaftler unterstützen.

Bewertung

Während der Gönnerschafts-Phase bewerten die Spieler das Werk jeden Wissenschaftlers, der in dieser Runde unterstützt wurde. Um einen Wissenschaftler zu bewerten, werden 2 Würfel geworfen und der Wert des Wissenschaftlers und jedwede Modifizierungen durch ausgegebene BP, durch den Marker Prag Kulturmetropole („Prague Cultural Center“), vom Wissenschaftsbonus Observatorium („Observatory“) oder durch die Heirat mit Isabella Clara Eugenia zur Summe addiert. Die in dieser Runde unterstützten Wissenschaftler werden vom höchsten auf dem Spielstein aufgedruckten Wert bis zum niedrigsten bewertet (bei gleichen Werten beginnt die Macht, die in Impuls-Reihenfolge vorne liegt). Ergebnisse:

6 oder weniger: Es gibt keine Siegpunkte, der Wissenschaftler wird aus dem Spiel entfernt.

7 oder 8: Der Wissenschaftler hat in dieser Runde nichts erreicht. Hat der Wissenschaftler den Wert 1, wird er aus dem Spiel entfernt. Ansonsten wandert er zurück in den Pool der verfügbaren Wissenschaftler (und kann so in einer späteren Runde für die Aktion Wissenschaftler unterstützen gewählt werden).

9: Der Wissenschaftler arbeitet noch, er hat in dieser Runde nichts Besonderes erreicht. Er wandert zurück in den Pool der verfügbaren Wissenschaftler.

10 oder mehr: Wenn verfügbar, gewinnt der Wissenschaftler Siegpunkte und/oder einen Wissenschaftsbonus (er ist damit für die Dauer des Spiels „fertig“). Modifizierte Ergebnisse von 10-12 oder 13-14 erlauben dem Spieler zu wählen, wie er die Prämie zwischen SP und Bonus aufteilt. SP-Prämien, die von Wissenschaftlern gewonnen werden können, sind durch die Wissenschafts-SP-Marker, die sich noch im Spiel befinden, begrenzt. Gibt es keinen Marker, der der SP-Prämie entspricht, muss er sich mit dem besten vorrätigen SP-Marker begnügen, der nicht die genannte SP-Prämie übersteigt. Kann kein SP-Marker mit dem Würfelergebnis genommen werden, muss ein Bonus gewählt werden. Boni sind ebenfalls limitiert. Sobald eine Macht einen Wissenschaftsbonus gewonnen hat, kann keine andere Macht diese Technologie erwerben. Die Spieler müssen einen Bonus wählen, der für ihre Macht von Nutzen ist. Sie dürfen einen Bonus nicht nur deshalb wählen, um ihn den anderen Mächten vorzuenthalten. Das Szenarioheft beschreibt alle Wissenschafts-Boni.

Le Testu



Der französische Wissenschaftler le Testu ist gleichzeitig Kapitän. Wird sein Werk als Wissenschaftler bewertet und es wird ein Ergebnis erzielt, das nicht 9 ist, wird auch sein Kapitän-Spielstein aus dem Spiel entfernt. Wird le Testu als Kapitän auf der Weltkarte eliminiert, wird ebenso sein Wissenschaftler-Spielstein entfernt.

23. GROSSMÄCHTE

Dieser Abschnitt enthält die Regeln der Großmächte.

23.1 Das Osmanische Reich

Suezkanal



Großwesir Sokollu Mehmed Pasha hatte Ausgrabungsarbeiten an den heutigen Stellen des Suezkanals und des Wolga-Don-Kanals begonnen. Im Spiel hat der osmanische Spieler die Möglichkeit, Mehmeds Plan durchzuführen und den Suezkanal fertig zu stellen.

Bau: Eine der Optionen der *Großwesir*-Heimatkarte ist es, sie zur Fertigstellung des Suezkanals zu spielen. Es wird ein Würfel geworfen—eine 6 bedeutet, dass der Kanal fertig gestellt wurde. Fehlgeschlagene Versuche bewegen den Marker auf dem osmanischen Machttableau ein Feld nach rechts. Die Chance, den Kanal fertig zu stellen, erhöht sich mit jedem Versuch um eins. Hat der osmanische Spieler den Wissenschaftsbonus Ausgrabung („Excavation“), erhöhen sich seine Chancen sogar um zwei.



Vorteile: Ist der Kanal fertig gestellt, wird der Suezkanal- („Suez Canal“) Marker ins Feld „fertig gestellt“ gelegt. Der osmanische Spieler hat nun folgende Vorteile:

- Er bekommt 2 Bonus-SP.
- Er erhält bis zum Ende des Spiels einen +1 Karten-Marker (dieser wird ins Feld „fertig gestellt“ des Suezkanals gelegt).
- Osmanische Expeditionen werden von nun an nach ihrer Ausrüstung auf ihrer Vorderseite in den „Indian Ocean“ gelegt (siehe 17.4). Sie können nun Kolonien umfassen.

Moriskan-Aufstand



Das Ereignis *Aufstand der Moriskan* ruft Unruhe in spanischen Heimatfeldern hervor und bringt die osmanische Einheit Moriskan („Morisco“) auf den Spielplan. Diese Einheit betreffen folgende Beschränkungen:

- Sie kann nur per Ereignis ins Spiel gelangen; sie kann nicht mit BP ausgehoben werden.
- Sie kann sich niemals weiter als zwei Felder von Granada entfernen.
- Sie bewegt sich niemals in der Winterphase.
- Sie wird eliminiert, wenn sie zu Beginn einer Winterphase ein feindliches befestigtes Feld belagert.

23.2 Spanien

Schätze und die Silberflotte

Wie in Abschnitt 6 beschrieben, werden zu Beginn jeder Runde vier oder fünf Schätze auf die spanische „Schatzreihe“ gelegt. Diese Schätze sind in jeder Runde durch Piraterie auf der Weltkarte gefährdet. Die Piraten können pro Piraterie-Treffer einen Schatz erhalten (siehe 16.5). Um diese Schätze besser zu schützen, können die Spanier während des Frühjahrsaufmarschs 1 oder 2 Galeonen als Eskorten der Silberflotte bereitstellen (siehe Abschnitt 10).

Angriffe auf die Silberflotte

Beim Pflichtereignis *Silberflotte* wird folgendermaßen vorgegangen:

1. Reichtümer: Ein weiterer Schatz wird aus dem Vorrat gezogen und zur spanischen Schatzreihe gefügt.

2. Schätze auswählen: Der spanische Spieler schaut sich die Schätze in der Schatzreihe an und wählt eine Anzahl aus, die er nach Europa zurückbringen möchte. Er muss 3 Schätze wählen, wenn 2 Galeonen als Eskorten der Silberflotte bereit stehen, ansonsten wählt er 2. Stehen nicht genügend Schätze zur Verfügung, wählt er alle.

3. Angriffszone bestimmen: Die spanische Silberflotte erscheint in einer Meereszone. Zur Bestimmung ihres Aufenthaltsorts wird ein Würfel geworfen.

Würfelzahl	Aufenthaltsort
1-2	North Atlantic
3-4	Antilles
5	Spanish Main
6	Mexican Coast (wenn die Philippinen spanisch sind; ansonsten Spanish Main)

Der englische Spieler darf den Würfelwurf einmal wiederholen, wenn sich eine englische Expedition in einer der Zonen befindet und ein englischer Agent Spanien ausspioniert. Befindet sich keine Expedition in der Angriffszone, wird Schritt 4 übersprungen.

4. Angriff(e) ausführen: Jede Expedition in der Angriffszone darf Piraterie gegen die gewählten Schätze ausführen. Dies kostet keine BP. Hat mehr als eine Macht dort eine Expedition, werden die Angriffe in Impuls-Reihenfolge ausgeführt. Mehrere Expeditionen einer Macht greifen in der vom Besitzer gewünschten Reihenfolge an. Eine Expedition hat bei Beschädigung 1 Basiswürfel, bei voller Stärke 2. Jeder Punkt des Pirateriewerts des Kapitäns ist ein weiterer Würfel. Die Silberflotte feuert mit 1 Basiswürfel plus je 1 Würfel pro eskortierender Galeone. Jede 5 oder 6 ist ein Treffer. Die erzielten Treffer der Silberflotte werden von den erzielten Treffern der Expedition abgezogen. Ist das Ergebnis positiv, war die Expedition erfolgreich. Die resultierende Zahl (Differenz) besagt, wie oft die Expedition Folgendes machen darf:

- zufällig einen der in Schritt 2 gewählten Schätze ziehen,
- sich selbst 1 Piraterie-SP geben,
- eine die Silberflotte eskortierende Galeone eliminieren.

Die Prämien werden vom Spieler, dem die Expedition gehört, ausgewählt. Er muss die Treffer so gleichmäßig wie möglich zwischen den möglichen Prämien aufteilen. Erbeutete Schätze werden gemäß den Regeln für Piraterie auf der Weltkarte als Beute gehandhabt. Ist die Zahl (Differenz) negativ, wird sie als Anzahl von Treffern gegen die Expedition gewertet. Ist es nur 1 Treffer und war der Kapitän nicht zuvor verletzt, ist er es jetzt. In allen anderen Fällen wird die Expedition eliminiert (und ihre Beute abgeworfen).

5. Spanien erhält Schätze: Die in Schritt 2 gewählten Schätze, die in Schritt 4 von keiner Expedition gezogen wurden, werden nun auf die spanische Hand genommen.

6. Mögliche Heimkehr: Wurde die Expedition nicht eliminiert, darf sie nach Wahl des Spielers nach Hause zurückkehren (siehe Schritt 7 des Piraterie-Ablaufs auf der Weltkarte, 16.5).

Spanische Armada



Aufbau: Spanien darf im Spiel eine besondere Seeinheit bauen—die spanische Armada. Dies geschieht mit der Heimatkarte desselben Namens. Die Armada darf nur in Seville, Corunna oder Lisbon gebaut werden.

Das gewählte Feld muss unter spanischer Kontrolle und frei von Unruhe sein. Es gibt zwei Spielsteine für die Armada—einen, der sie mit Stärke 2 und 4 zeigt (Vorder- und Rückseite des Spielsteins), und einen, der sie mit Stärke 6 und 8 zeigt. Die Ziffer gibt an, wie viele Würfel die Armada in einer Schlacht wirft, wie viele Treffer sie insgesamt hinnehmen und wie viele Landeinheiten sie „tragen“ kann.

Die Armada aufrüsten: Spanien erhält durch die Karten *Spanische Armada* und *Armada Ablass* BP, um die Armada aufzurüsten. Es kann jedoch auch BP von anderen Karten oder Schätzen zum Aufrüsten der Armada nehmen. Je 3 BP rüsten die Armada um eine Stufe auf. Die Armada wird dann gedreht oder der neue Spielstein ins Spiel gebracht (jeweils um den Wert 2 auferüstet). Die Armada kann maximal auf den Wert 8 auferüstet werden. Um auferüstet zu werden, muss sie sich in Seville, Corunna oder Lisbon aufhalten. Sie kann auferüstet werden, selbst wenn sie zuvor in der Runde Verluste hinnehmen musste oder wenn sie zuvor im Impuls in den Hafen gelaufen ist.

Landeinheiten auf der Armada: BP der Heimatkarte *Spanische Armada* oder von anderen Karten können dazu verwendet werden, spanische Reguläre oder Söldner direkt auf der Armada auszuheben, wenn sich diese in einem spanischen Heimathafen oder Lisbon befindet. Ist die Armada in einem Hafen, können Einheiten und Armeeführer kostenlos zwischen dem Feld auf der Europakarte und dem Armada-Spielstein hin- und her bewegt werden, solange die maximale Kapazität der Armada nicht überschritten wird. Landeinheiten im selben Feld, die zuvor im Impuls eine Feldschlacht verloren haben, dürfen auf die Armada gestellt werden. Sie dürfen lediglich keine Bewegungsaktion ausführen (dieselbe Beschränkung aus 13.1, die für alle Landeinheiten gilt, die eine Feldschlacht verloren haben). Landeinheiten und Armeeführer, die bereits auf der Armada sind, dürfen dort während der Winterphase bleiben (neue Einheiten zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht auf sie gestellt werden).

Bewegung: Die Armada bewegt sich genau wie andere Seeinheiten (d.h., wenn eine Seebewegung mit 1 BP gekauft wird). Die Armada darf sich mit einem Stapel anderer spanischer Schiffe bewegen, abfangen oder eine Schlacht vermeiden, wie jedes andere Schiff des Stapels auch.

Seeschlacht: Bei einer Seeschlacht würfelt die Armada so viele Würfel, wie ihre Stärke anzeigt. Muss ein spanischer Stapel Verluste hinnehmen, kann die Armada geschwächt werden, um die Verluste zu befriedigen. Je 2 Treffer, die der Armada zugeordnet werden, schwächen sie um eine Stufe (die Verluste werden aufgerundet, wenn Spanien ungerade Verluste mit der Armada hinnehmen muss). Kann die Armada nach Verlusten die Landeinheiten nicht mehr tragen, werden überzählige Landeinheiten eliminiert. Wird die Armada eliminiert (durch Schwächung, wenn sie sich bereits auf ihrer 2er-Seite befindet), wird der 2er-Armada-Spielstein auf den Spielrundenanzeiger gelegt. Er kann in einer zukünftigen Runde von Spanien gebaut werden.

Seetransport: Befindet sich die Armada in einer Seezone, kann eine Formation von Landeinheiten und Armeeführern 1 BP ausgeben, um sich zwischen der Armada und einem angrenzenden Hafen zu bewegen. Dieser Hafen unterliegt allen Regeln für Endpunkte eines Seetransports (siehe 16.3). Schließt eine solche Bewegung eine von einem spanischen Armeeführer geführte Formation ein, kann sie das normale Limit von 5 Einheiten pro Seetransport überschreiten, solange sie nicht die aktuelle Tragekapazität der Armada verletzt. Landeinheiten können ihre Seetransportbewegung auf der Armada beenden – dies ist eine Ausnahme zu den normalen Seetransportregeln, die verlangen, dass Landeinheiten ihre Transportbewegung auf einem Landfeld beenden. Diese besondere Seetransportfähigkeit betrifft nur die Armada; andere spanische Schiffe haben sie nicht. Hier müssen weitere BP für das Fortsetzen der Bewegung ausgegeben und weitere spanische Schiffe eingesetzt werden.

Seeblockade: Die Stärke der Armada wird durch 2 geteilt. Die Armada zählt bei der Seeblockade und den Bedingungen eines Belagerungsangriffs als so viele Schiffe.

Kein Ausleihen: Die Armada kann *nicht* durch diplomatische Abmachungen an eine andere Macht verliehen werden.

Zwei Hauptstädte

Spanien hat zwei Hauptstädte im Spiel: die offizielle Hauptstadt (Madrid) und Milan. Damit kann Spanien in der Winterphase:

- Einheiten zu einer der Hauptstädte zurückkehren lassen, und
- 1 Regulären zu jeder Hauptstadt hinzufügen.

Trotz seiner zwei Hauptstädte darf Spanien nur 1 Frühjahrsaufmarsch-Bewegung durchführen.

Der Tod Philipp II.

Wenn Philipp II. ermordet wird, passiert Folgendes:

- Spanien hat keinen Kartenbonus mehr, sein Verwaltungswert sinkt auf 1.

23.3 England

Die Heimatkarte jungfräuliche Königin

Die englische Heimatkarte *jungfräuliche Königin* kann auf zwei Arten verwendet werden. Sie kann, wie in 6.2 und 11 beschrieben, dazu genutzt werden, eine Karte vom Abwurfstapel zu nehmen. Hat Elisabeth in der Diplomatiephase zugestimmt zu heiraten, kann die Karte alternativ dazu verwendet werden, die Heirat in letzter Minute abzusagen (und so Englands Fähigkeit zu erhalten, am Ende der Runde 1 SP für die jungfräuliche Königin zu erhalten.). Wenn Elisabeth ihren Bräutigam auf diese Weise „sitzen lässt“, bekommt seine Macht eine Entschädigung. Sie würfelt auf der Tabelle *Von Elisabeth sitzengelassen* und setzt das Ergebnis sofort um. Söldner, die erhalten werden, müssen auf ein Feld gestellt werden, auf dem die Macht Einheiten ausheben kann. Die Macht kann BP frei zwischen Söldnern und diplomatischem Einfluss aufteilen, wenn das Ergebnis „Gib' X BP für diplomatischen Einfluss und/oder BP aus“ ist.

Maria Stuart

Als frühere Königin von Frankreich, Königin von Schottland, potentielle Anwärtin auf den englischen Thron und „Bollwerk“ der europäischen Katholiken, hat Maria Stuart in diesem Zeitalter eine besondere Bedeutung. Maria ist im Spiel immer entweder:

- **Lebendig in Schottland:** Maria tritt in Runde 2 in Spiel ein, wenn ihr Spielstein ins Spiel gelangt. Sie ist zu diesem Zeitpunkt Königin von Schottland und kann vom französischen Spieler bei Heirats-Verhandlungen verwendet werden. Dies wird dadurch angezeigt, dass kein Marker für Maria auf dem englischen Machttableau liegt. Wird die Pflichtkarte *Die schottischen Lords rebellieren* gespielt, ändert sich Marias Status.
-  **In England gefangen:** Wenn die Pflichtkarte *Die schottischen Lords rebellieren* Schottland einen englischen oder protestantischen Alliierten werden lässt, wird Marias Status auf „gefangen in England“ geändert und der Gefangennahme-Marker („Mary Queen of Scots—captured“) auf die englische Heimatkarte gelegt. Wurde Maria gefangen genommen, kann England sie nach einem gescheiterten Attentats-Versuch auf Elisabeth oder einer fehlgeschlagenen englischen katholischen Rebellion exekutieren. Die Exekution kostet England 1 SP, verhindert aber Marias Modifizierungen im Spiel.
- **Tod:** Wurde Maria durch England exekutiert, wird ihr Marker auf die Seite exekutiert –1 SP („executed –1 VP“) gedreht und ins englische Bonus-SP-Feld gelegt. Ist Maria tot, kann die Karte Maria Stuart nur als Befehlspunkte gespielt werden. Bei Attentatsversuchen auf Elisabeth oder englischen katholischen Rebellionen gibt sie zudem keine Bonuswürfel mehr.

Der Tod von Elisabeth I.

Wenn Elisabeth stirbt (durch Attentat oder bei der Geburt eines Kindes), passiert Folgendes:

- Elisabeth wird vom Feld „können heiraten“ entfernt, sollte sie sich dort noch befinden.
- Bis zum Ende des Spiels kann die Heimatkarte *jungfräuliche Königin* nicht mehr gewählt werden.
- England hat keinen Kartenbonus mehr; der Verwaltungswert sinkt auf 1.
- Maria Stuart muss sofort von England exekutiert werden, wenn sie momentan in England gefangen ist (−1 SP für England).
- Alle Versuche einer englischen katholischen Rebellion, die später in derselben Runde gemacht werden, erhalten die Modifizierungen, als ob Maria Stuart durch England gefangen genommen wäre.

23.4 Frankreich

Die Kontrolle über Paris

Die französische Macht erhält zusätzliche SP, wenn sie politische Kontrolle und religiösen Einfluss über das Paris-Feld behält. 25.3 beschreibt, wie Frankreich (oder Spanien oder die Protestanten) diese Bonus-SP bekommen.

Der Tod von Karl IX.

Wenn Karl IX. ermordet wird, passiert Folgendes:

- Frankreich hat keinen Kartenbonus mehr; sein Verwaltungswert sinkt auf 0. Dies bleibt in Kraft, bis die Pflichtkarte *Heinrich III.* gespielt und Heinrich III. der neue Herrscher Frankreichs wird.

Der Tod von Heinrich III.

Wenn Heinrich III. durch Mord oder Attentat stirbt, passiert Folgendes:

- Heinrich III. wird aus dem Pool der Heiratskandidaten entfernt, sollte er sich noch dort befinden.
- Der Armeeführer Heinrich III. wird aus dem Spiel entfernt.
- Frankreich hat keinen Kartenbonus mehr; sein Verwaltungswert sinkt auf 1.

23.5 Heiliges Römisches Reich

Herrscher über Mitteleuropa

Das Heilige Römische Reich hat die Fähigkeit, besondere SP zu bekommen, wenn es die politische Kontrolle über drei Schlüsselplätze in Mitteleuropa hat. Während der Gewinnermittlungsphase wird überprüft, ob Prague, Vienna und Buda alle unter HRR-Kontrolle und frei von Unruhe sind. Ist dies der Fall, erhält das HRR einen Herrscher über Mitteleuropa- („Master of Central Europe“) Bonus-SP-Marker und verzeichnet einen 1 SP.

Geheime religiöse Präferenz

Die Herrscher des Heiligen Römischen Reich dieser Zeit (Maximilian II. und Rudolf II.) sympathisierten stärker mit dem Protestantismus als die meisten Habsburg-Herrscher des 16. Jahrhunderts. Viele glaubten, die Herrscher würden den protestantischen gegenüber dem katholischen Glauben bevorzugen. Im Spiel wählt der HRR-Spieler seine religiöse Präferenz geheim und kann seine Wahl dazu nutzen, zusätzliche Siegpunkte zu bekommen.

Ablauf: Während des Frühjahrsaufmarschs der ersten Runde des Szenarios (nachdem verhandelt wurde) schreibt der HRR-Spieler geheim auf einen Zettel, wie seine religiöse Präferenz ist: protestantisch, katholisch oder ausgewogen. Die Wahl bleibt solange geheim, bis sie der HRR-Spieler nennen muss, um entweder (a) genügend SP zu bekommen, um das Spiel zu gewinnen, oder (b) SP zu seiner Summe zu addieren, um einen Dominanz-Sieg einer anderen Macht zu verhindern. Eine solche Erklärung wird während der Gewinnermittlungsphase gemacht. Die Anzahl der besonderen SP, die das HRR

gewinnt, ist in der entsprechenden HRR-Spalte der Tabelle „Besondere SP nach Mächten“ zu finden.

Wechsel der Hauptstadt



Wird die Pflichtkarte Rudolf II. gespielt und Rudolf wird Herrscher, muss der HRR-Spieler seine Hauptstadt von Vienna nach Prague verlegen. Der Marker HRR-Hauptstadt („Holy Roman Capital“) wandert dann zum Zeichen nach Prague. Prague bleibt bis zum Ende des Spiels die Hauptstadt des HRR.

Der Tod von Rudolf II.

Wenn Rudolf II. ermordet wird, passiert Folgendes:

- Das HRR hat keinen Kartenbonus mehr; sein Verwaltungswert sinkt auf 1.

23.6 Die Protestanten

Hugenotten gegen Niederländer

Die protestantischen Spielsteine (Kontrollmarker, Armeeführer und Militäreinheiten) sind geteilt in Hugenotten (hellgrau), die in erster Linie in Frankreich, und Niederländer (orange), die in erster Linie in den Niederlanden verwendet werden.

Sechseckige Kontrollmarker: Obwohl es empfohlen wird, niederländische Kontrollmarker zum Markieren von Feldern in den Niederlanden und hugenottische Marker für Felder in Frankreich zu benutzen, sind diese Marker untereinander austauschbar und können nach Gutdünken zum Anzeigen von Nicht-Schlüsselplatz-Feldern auf dem Spielplan verwendet werden.

Quadratische Kontrollmarker: Die Verwendung von quadratischen Kontrollmarkern durch den protestantischen Spielern muss dagegen diesen Regeln folgen:

- **Amsterdam, Antwerp, Brussels:** Nur die niederländischen quadratischen Kontrollmarker aus der oberen Reihe des protestantischen Machttableaus werden zur Kennzeichnung der Kontrolle dieser drei Felder verwendet. Die Kontrolle jeder dieser Schlüsselplätze bringt 3 SP. Die Kontrolle über diese Schlüsselplätze hilft den Protestanten nicht, einen militärischen Sieg zu erringen.
- **Alle anderen Schlüsselplätze:** Die hugenottischen quadratischen Kontrollmarker aus der unteren Reihe des protestantischen Machttableaus werden zur Kennzeichnung aller anderen Schlüsselplätze benutzt. Die Kontrolle über jeden dieser Schlüsselplätze bringt 2 SP. Die Kontrolle von 5 Schlüsselplätzen außerhalb der Niederlande bringt dem Protestanten einen militärischen Sieg.

Der protestantische Spieler erhält zusätzliche Karten zu Beginn einer Runde, wenn er sowohl Schlüsselplätze innerhalb und außerhalb der Niederlande kontrolliert. Dies wird durch die beiden Reihen auf seinem Machttableau angezeigt:

- **0 Schlüsselplätze in einer Reihe: 4 Karten**
- **Mindestens 1 Schlüsselplatz in jeder Reihe: 5 Karten**
- **Mindestens 2 Schlüsselplätze in jeder Reihe: 6 Karten**
- **Mindestens 3 Schlüsselplätze in jeder Reihe: 7 Karten**

Armeeführer: Hugenottische Anführer treten auf einem protestantisch kontrollierten befestigten Heimatfeld in Frankreich ins Spiel ein—entweder während des Frühjahrsaufmarschs oder bei einer Rebellion in Frankreich. Niederländische Anführer treten auf einem protestantisch kontrollierten befestigten Heimatfeld in den Niederlanden ins Spiel ein—entweder während des Frühjahrsaufmarschs oder bei einer Rebellion in den Niederlanden. Einmal platziert, dürfen protestantische Armeeführer sowohl hugenottische als auch niederländische Einheiten führen und so auch gemischte Stapel aus beiden Gebieten. Wenn Landeinheiten in jeder Runde zurückkehren, kann der protestantische Spieler Armeeführer vom Spielplan entfernen und sie auf dem protestantischen Machttableau platzieren. Diese Armeeführer können dann während des Frühjahrsaufmarschs oder bei einer zukünftigen Rebellion erneut ins Spiel treten.

Geteilter Kräfte-Pool: Der protestantische Kräfte-Pool ist in hugenottische und niederländische Einheiten geteilt. Diese Kräfte-Pools sind getrennt: Hugenottische Land- und Seeinheiten müssen in hugenottischen (weißen) Heimatfeldern, niederländische Land- und Seeinheiten in niederländischen (orangefarbenen) Heimatfeldern gebaut werden. Niederländische und hugenottische Einheiten können zu einer Formation zusammengefasst werden und sich gemeinsam bewegen und kämpfen. Sie können auch in beliebigen protestantisch kontrollierten befestigten Feldern „überwintern“. Es gibt jedoch Unterschiede zwischen den Gattungen, wenn Winterzüge zur Hauptstadt unternommen werden (s.u.).

Hauptstädte



Der protestantische Spieler kann zwei Hauptstädte im Spiel haben, eins für hugenottische Einheiten in Frankreich („Huguenot Capital“) und eins für niederländische Einheiten in den Nieder-

landen („Dutch Capital“). Es gibt jedoch keine festen Orte für diese Hauptstädte. Der protestantische Spieler kann eine Hauptstadt für jedes dieser Gebiete während einer Rebellion im Gebiet bestimmen (siehe 18.5, Schritt 5). Dieses Feld dient dann als Hauptstadt für Armeeführer und Einheiten dieses Gebiets während Frühjahrsaufmarsch, Winterphase und beim Versetzen von Einheiten (siehe 12.5). Es kann nicht als Hauptstadt für Einheiten des anderen Gebiets dienen (d.h., hugenottische Einheiten können nicht die niederländische Hauptstadt nutzen und umgekehrt) oder für Einheiten von mit den Protestanten alliierten Neben-Mächten (z.B. für schottische Einheiten). Die Hauptstadt bleibt an ihrem Platz, bis das Feld unter die Kontrolle einer anderen Großmacht fällt. Dann wird der Hauptstadt-Marker auf den Spielrundenanzeiger gelegt; er kann bei einer Rebellion in einer zukünftigen Runde erneut platziert werden. **Ausnahme:** Die hugenottische Hauptstadt kann auch durch das Ereignis *Paris ist eine Messe* wert ins Spiel gelangen.

23.7 Auswärtige Kriege



Die Ereigniskarten *Krieg in Persien* und *Krieg mit Polen* zwingen den osmanischen bzw. HRR-Spieler dazu, Landeinheiten und ggf. Armeeführer abzuziehen, um diese auswärtigen Kriege zu führen. Wird eins dieser Ereignisse gespielt, wird die Ereigniskarte auf dem Spielplan in die Nähe der betroffenen Macht platziert. Diese Macht wählt dann zwischen 3 und 8 Landeinheiten von beliebigen Feldern auf dem Plan aus (**Ausnahme:** keine belagerten Einheiten) und legt sie auf die Karte. Die Einheiten dürfen von verschiedenen Stapeln in unterschiedlichen Feldern stammen. Ein Armeeführer von einem beliebigen Feld darf ebenfalls gewählt und auf die Karte gelegt werden. Die Macht, die die Karte ausgespielt hat, bestimmt dann die Stärke der auswärtigen Armee. Dazu werden verfügbare unabhängige Einheiten genommen (sollten nicht genügend vorhanden sein, werden einfach Einheiten von Neben-Mächten genommen), die diese auswärtigen Truppen repräsentieren. Beginnt die auswärtige Armee mit 5 Einheiten, erhält der osmanische bzw. HRR-Spieler nach Ende des Krieges 1 Kriegsgewinn- („War Winner“) SP. Er wird sofort zur Erinnerung auf die Karte gelegt. Um den Krieg zu beenden, muss der osmanische bzw. HRR-Spieler 1 BP für jede Aktion auswärtiger Krieg aufwenden. Es kommt dann zu einer Feldschlacht zwischen den Einheiten der Großmacht und der auswärtigen Macht auf der Karte. Die Schlacht wird wie eine Feldschlacht auf dem Spielplan geführt. **Ausnahmen:** Es gibt keinen Verteidiger und so auch keinen zusätzlichen Würfel und es gibt auch keinen Rückzug. Wurden alle auswärtigen Einheiten eliminiert, ist der auswärtige Krieg beendet. Alle verbliebenen Einheiten der Großmacht auf der Karte werden zurück in ihre Hauptstadt gestellt (oder einen anderen, freundlich kontrollierten Heimat-Schlüsselplatz, wenn die Hauptstadt von feindlichen Ein-

heiten besetzt ist). Wurden die Einheiten der auswärtigen Macht nicht komplett eliminiert, muss die Großmacht in einem zukünftigen Impuls erneut die Aktion auswärtiger Krieg bezahlen. Der osmanische oder der HRR-Spieler erhalten eine Karte weniger, wenn sie während der Kartenphase in einen auswärtigen Krieg verwickelt sind (zur Erinnerung wird ein Marker –1 Karte genommen). Großmächte können neue Landeinheiten direkt auf der gerade laufenden auswärtigen Kriegskarte ausheben. Eine Großmacht darf aber niemals mehr als 8 Einheiten gleichzeitig auf einer Karte auswärtiger Krieg haben. Großmachtseinheiten auf einer Karte auswärtiger Krieg können nicht nach Hause zurückkehren (selbst nicht in der Winterphase), bis sie alle Einheiten der auswärtigen Macht eliminiert haben. Das Ereignis *Freie Wahl (Königreich Polen)* beendet einen auswärtigen Krieg zwischen Polen und dem Heiligen Römischen Reich. In diesem Fall werden alle Einheiten der auswärtigen Macht auf der Karte eliminiert.



24. NEBEN-MÄCHTE / UNABHÄNGIGE

Die fünf Neben-Mächte sind Irland, das Papsttum, Portugal, Schottland und Venedig. Sie können wichtige Partner der Großmächte werden. Alle Neben-Mächte sind entweder *aktiv* oder *nicht aktiv*. Der Szenarioaufbau bestimmt, in welchem Zustand Neben-Mächte beginnen.

24.1 Nicht-aktive Neben-Mächte

Sind Neben-Mächte nicht aktiv, agieren ihre Einheiten folgendermaßen:

- Sie bewegen sich nicht von ihrem Feld.
- Sie fangen nicht ab oder versuchen nicht, eine Schlacht zu vermeiden.
- Befinden sich 4 oder weniger Einheiten im Feld, werden sie sich immer in die Festung zurückziehen und einer Belagerung widerstehen, wenn ihr Feld betreten wird.
- Befinden sich 5 oder mehr Einheiten im Feld, werden sie eine Feldschlacht austragen. Verlieren sie diese Schlacht, ziehen sie sich nicht zurück. Stattdessen behalten sie bis zu 4 Einheiten, die in die Festung ziehen; überzählige Einheiten werden eliminiert.
- Nicht aktive Schiffe bleiben in ihrem Hafen und verteidigen ihn bei Angriff.

24.2 Aktivierung

Wechselt eine Macht von nicht-aktiv zu aktiv, wird das Aktivierung genannt. Jede Neben-Macht kann nur von drei Großmächten aktiviert werden, wie die Einträge in der Reihe *Aktiviere* der Tabelle Diplomatischer Einfluss anzeigt.

Neben-Mächte werden folgendermaßen aktiviert:

- Ein Ereignis lässt den diplomatischen Status der Neben-Macht bestimmen (siehe 24.6). Der „Gewinner“ aktiviert die Neben-Macht als neuen Alliierten, wenn sie in der Reihe *Aktiviere* der Tabelle Diplomatischer Einfluss genannt wird.
- Eine Großmacht hat der Neben-Macht den Krieg erklärt und eine andere Großmacht hat gemäß Schritt 4 des Ablaufs von Kriegserklärungen interveniert (siehe 9.4).

Aktivierung, Ablauf

1. Platziere Allianz-Marker („Allied“): Ein Allianz-Marker wird ins entsprechende Feld der beiden Mächte auf der Diplomatischen Statustabelle gelegt.

2. Kriegserklärungen: Eine Macht, die momentan im Krieg mit der Neben-Macht ist, kann sofort und ohne BP-Kosten der Großmacht, die die Neben-Macht aktiviert, den Krieg erklären. Die Macht darf nur den Krieg erklären, wenn keine der *Beschränkungen, die immer in Kraft sind* (siehe 9.4) zutrifft. Erklärt die Macht den Krieg, wird ein „Im Krieg- („At War“) Marker ins entsprechende Feld der Diplomatischen Statustabelle gelegt. Erklärt die Macht den Krieg nicht, werden alle ihre Einheiten, die Felder der Neben-Macht besetzen, versetzt (siehe 12.5).

3. Quadratische Kontrollmarker platzieren: Es werden alle Kontrollmarker von Schlüsselplätzen der Neben-Macht entfernt, die Großmächten gehören, die die Neben-Macht während der Statusbestimmung hätten aktivieren können. Schlüsselplätze der Neben-Macht, die nun keinen Kontrollmarker aufweisen, werden mit quadratischen Kontrollmarkern der aktivierenden Macht versehen.

4. Sechseckige Kontrollmarker platzieren: Es werden alle Kontrollmarker von Nicht-Schlüsselplätzen der Neben-Macht entfernt, die Großmächten gehören, die die Neben-Macht während der Statusbestimmung hätten aktivieren können. Nicht-Schlüsselplätze der Neben-Macht, die nun keinen Kontrollmarker aufweisen, werden mit sechseckigen Kontrollmarkern der aktivierenden Macht versehen.

5. Im Krieg-Marker entfernen: Alle Im Krieg-Marker aus der Spalte der Neben-Macht auf der Diplomatischen Statustabelle werden entfernt. Die Diplomatie der Neben-Macht wird nun von ihrer alliierten Großmacht betrieben.

6. Irische Rebellen hinzufügen: Wird der Status von Irland bestimmt, werden alle Landeinheiten im Ulster-Feld eliminiert, eine Festung ins Feld gestellt (wenn nicht bereits vorhanden) und drei irische Landeinheiten dort platziert. Irland wird Neben-Macht-Alliiertes der Macht, die die diplomatische Statusbestimmung „gewann“. Ist Dublin unter Kontrolle einer anderen Großmacht, kann der neue Alliierte sofort und ohne BP-Kosten dieser Großmacht den Krieg erklären. **Ausnahme:** Handelt es sich um eine spanische Kriegserklärung an England, müssen die aktuellen Kriegserklärungskosten 3 BP oder weniger sein, damit dieses kostenlose Erklären erlaubt ist. Schließlich darf die nun mit Irland alliierte Macht eine Formation von Ulster nach Dublin bewegen (eine solche Bewegung muss erlaubt sein gemäß dem aktuellen diplomatischen Status der Macht, die Dublin kontrolliert).

24.3 Aktive Neben-Mächte

Das Aktivieren einer Neben-Macht bringt folgende Vorteile:

- Militäreinheiten und Marineanführer der Neben-Macht werden wie Einheiten und Marineanführer der Großmacht behandelt. Sie bewegen, kämpfen, ziehen sich zurück, vermeiden Schlachten und beeinflussen protestantische/katholische Bekehrungsversuche in der Nachbarschaft genau wie Einheiten der Großmacht. Einheiten von Neben-Mächten haben jedoch weder einen Impuls noch eigene Karten.
- Militäreinheiten von Neben-Mächten weisen während der Winterphase eine zusätzliche Eigenschaft auf. Sie können auch zu einem Heimat-Schlüsselplatz der Neben-Macht zurückkehren, als ob es eine zusätzliche Hauptstadt wäre. Die Einheiten der Großmacht haben diese Option nicht.

- Die kontrollierende Großmacht kann die Aktion Reguläre ausheben dazu nutzen, Reguläre der Neben-Macht in einer der Heimatfelder der Neben-Macht auszuheben (sofern Reguläre im Kräfte-Pool vorhanden sind).
- Ist die Neben-Macht Papsttum, Venedig oder Portugal, kann die kontrollierende Großmacht die Aktion Galeere bauen oder Galeone bauen dazu nutzen, Schiffe der Neben-Macht in einer der Heimathäfen der Neben-Macht zu bauen (sofern Schiffe im Kräfte-Pool vorhanden sind).

24.4 Deaktivierung

Ändert sich der Status einer Macht von aktiv auf nicht-aktiv, wird dies Deaktivierung genannt.

Neben-Mächte können nur folgendermaßen deaktiviert werden:

- Ein Ereignis ließ den diplomatischen Status der Neben-Macht bestimmen und die Macht, die die Bestimmung „gewann“, ist in der Deaktiviere-Reihe der Diplomatischen Einflusstabelle zu finden.

Das Deaktivieren einer Neben-Macht läuft ab wie folgt:

- Der Allianz-Marker wird aus dem Feld der Mächte auf der Diplomatischen Statustabelle entfernt.
- Alle Kontrollmarker des früheren Alliierten der Neben-Macht werden von Heimatfeldern der Neben-Macht entfernt.
- Einheiten anderer Mächte werden versetzt, wenn sie ein Heimatfeld der Neben-Macht versetzen, von dem gerade ein Kontrollmarker entfernt wurde. Landeinheiten werden zum nächsten, freundlich-kontrollierten befestigten Feld bewegt, Schiffe zum nächsten freundlich-kontrollierten Hafen.
- Anschließend werden alle Landeinheiten der Neben-Macht zum nächsten freundlich kontrollierten befestigten Heimatfeld der Neben-Macht bewegt. Existiert kein solches befestigtes Feld, werden sie zum nächsten unbefestigten Feld gezogen. Existiert auch kein solches Feld, sind die Landeinheiten eliminiert.
- Alle Marineanführer und Schiffe der Neben-Macht kehren zum nächsten freundlich-kontrollierten Heimathafen der Neben-Macht zurück. Existiert kein solcher Hafen, sind die Schiffe eliminiert und Marineanführer wandern auf den Spielrundenanzeiger.

24.5 Diplomatischer Einfluss



Jede Macht darf 1 BP für die Aktion diplomatischen Einfluss kaufen ausgeben. Der Einfluss kann für jede Macht ausgegeben werden, die die aktive Macht entweder in der Aktiviere- oder Deaktiviere-Reihe am Fuße der Diplomatischen Einflusstabelle aufführt. Der Einfluss- („Influence“) Marker der aktiven Macht wird um 1 Feld nach unten verschoben. Weiterer Einfluss kann nicht gekauft werden, wenn sich der Einfluss-Marker der Macht bereits im Feld „9“ befindet. Einfluss darf auch nicht gekauft werden, wenn sich der Einfluss-Marker der Macht im Feld „In dieser Runde bestimmt“ befindet.

24.6 Den diplomatischen Status bestimmen

Der diplomatische Status einer Macht wird nach dem Spielen einiger Ereigniskarten oder einer Kriegserklärung (siehe 9.4) bestimmt. Dazu wird der Ablauf unten angewendet. Der diplomatische Status kann nur einmal pro Runde für jede Macht bestimmt werden. Ein zweites Ereignis wird ignoriert, wenn die Einflussmarker für die Macht im Feld „In dieser Runde bestimmt“ sind.

Diplomatischer Status, Ablauf

1. Konkurrierende Mächte bestimmen: Jede Großmacht, die in den Reihen Aktiviere oder Deaktiviere genannt wird, wetteifert um die Kontrolle der Macht, deren diplomatischer Status bestimmt wird.

2. Würfeln: Jede konkurrierende Großmacht wirft einen Würfel und addiert die Einflusspunkte (so sie welche hat) bei der Zielmacht zur Würfelzahl. Frankreich addiert 2 zur Würfelzahl, wenn Schottland bestimmt wird und 3 schottische Heimatfelder unter katholischem religiösem Einfluss sind. Die Protestanten addieren 2 zur Würfelzahl, wenn Schottland bestimmt wird und 3 schottische Heimatfelder unter protestantischem religiösem Einfluss sind.

3. Gewinner ermitteln: Die Macht, die in Schritt 2 die höchste Summe erzielt, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand ist die Macht Gewinner, die am weitesten links auf der Liste der Aktiviere-Mächte am Fuße der Diplomatischen Einfluss-Tabelle steht.

4. Aktivieren: Wird der Gewinner als Aktiviere-Macht aufgeführt und hat diese Macht momentan nicht als Alliierten, wird die Macht von ihrem derzeitigen Alliierten (so sie einen hat) deaktiviert und anschließend als Alliiertes des Gewinners aktiviert. Ist die aktivierte Macht das Osmanische oder das Heilige Römische Reich (in einem 4- oder 5-Personen-Spiel), muss im Szenarioheft nachgeschaut werden („Aktivierte Großmächte“).

5. Deaktivieren: Wird der Gewinner als Deaktiviere-Macht aufgeführt, wird die Macht von ihrem derzeitigen Alliierten deaktiviert (so sie einen hat).

6. Einfluss zurücksetzen: Alle Einfluss-Marker in der Spalte der Macht auf der Diplomatischen Einfluss-Tabelle werden ins Feld „In dieser Runde bestimmt“ gelegt. Sie werden in der Winterphase am Ende der Runde zurück auf ihre Ausgangspositionen gelegt.

24.7 Unabhängige Schlüsselplätze und Festungen

Zwei Schlüsselplätze (Metz und Tunis) und eine Festung (Florence) befinden sich auf unabhängigen Feldern. Florence und Tunis beginnen im Feldzugszenario unabhängig; im Turnier-Szenario beginnt nur Florence unabhängig. Wie andere unabhängige Felder auch, können diese befestigten Felder zu jeder Zeit von Einheiten jeder Macht betreten werden. Unabhängige Reguläre in diesen Feldern dürfen sich nicht bewegen, sie verteidigen sich einfach gegen jede Macht, die sie angreifen darf (wie eine nicht-aktive Neben-Macht, siehe 24.1). Diese Reguläre dürfen während des Spiels nicht neu ausgehoben werden (können aber durch die Ereigniskarte *Stadtstaaten rebellieren* wieder ins Spiel gelangen). Sobald diese befestigten Felder von einer Großmacht erobert wurden, sind sie nicht länger unabhängig. Bis zum Ende des Spiels werden die Felder von Großmächten kontrolliert werden—es sei denn, sie fallen nach dem Spielen der Karte *Stadtstaaten rebellieren* in die Unabhängigkeit zurück.

25. GEWINNERMITTLUNG

Wie unten beschrieben, gibt es sechs Wege, das Spiel zu gewinnen. Die ersten drei—militärischer, religiöser und katholischer Rebellions-Sieg—treten sofort in der Aktionsphase ein, wenn die entsprechenden Bedingungen erfüllt wurden. Der Sieg wird normalerweise in der letzten Phase der Spielrunde, der Gewinnermittlungsphase, durch gewonnene Siegpunkte erzielt. Die drei Arten des Siegs, die in dieser Phase erreicht werden können, sind: Standard-Sieg, Dominanz-Sieg und Zeitlimit-Sieg.

25.1 Automatische Siege

Militärische, religiöse und katholische Rebellions-Siege beenden das Spiel sofort in der Aktionsphase. Das Spiel ist vorbei, obwohl man sich noch nicht in der Gewinnermittlungsphase befindet.

Militärischer Sieg

Hat eine Macht die Kontrolle über genügend Schlüsselplätze gewonnen, so dass das Automatische Sieg-Feld auf dem Machttableau während der Aktionsphase offen ist, gewinnt sie sofort einen militärischen Sieg. Keins der Felder darf in Unruhe sein. Ein militärischer Sieg gilt als nicht erfüllt, wenn ein Spieler sein Feld Automatische Sieg während der diplomatischen Phase offen hat (durch Verhandlungen und Friedensabmachungen)—es sei denn, das Feld ist immer noch offen, wenn die Aktionsphase beginnt.

Religiöser Sieg

Gewinnen die Protestanten religiösen Einfluss über 50 Felder, gewinnen sie sofort einen protestantischen religiösen Sieg. Keins der Felder darf in Unruhe sein. Sinken die protestantischen Felder auf 9, ist ein katholischer religiöser Sieg eingetreten. Gibt es 3 oder weniger protestantische Felder in Frankreich und Schottland kombiniert, gewinnt der französische Spieler; ansonsten ist es ein katholischer religiöser Sieg für Spanien.

Katholischer Rebellions-Sieg

Erreicht der spanische Spieler jemals 4 Treffer mehr als der englische Spieler bei einer englischen katholischen Rebellion, gewinnt Spanien sofort einen katholischen Rebellions-Sieg. *Eine Pulververchwörung hat dafür gesorgt, einen katholischen Monarchen auf den Thron von England zu hieven.*

25.2 Siegpunkte

Da militärische und religiöse Siege ungewöhnlich sind, wird das Spiel normalerweise durch gewonnene Siegpunkte (SP) entschieden. Der untere linke Bereich des Machttableaus zeigt an, wie eine Macht Siegpunkte sammelt. Die Summe der SP einer Macht setzt sich zusammen aus Basis-, besonderen und Bonus-SP.

Basis-SP

Die Basis-SP einer Macht werden durch die Anzahl der Schlüsselplätze bestimmt, die sie kontrolliert. Das letzte offene Feld auf dem Machttableau zeigt an, wie viele Basis-SP die Macht hat. Ein Schlüsselplatz in Unruhe wird mit einem Unruhe-Marker belegt. Ein solches Feld gilt nicht als „offen“, wenn Basis-SP berechnet werden. Sind alle Felder bedeckt, hat die Macht 0 Basis-SP. Der protestantische Spieler berechnet seine Basis-SP wie folgt: Er nimmt die SP aus der unteren Reihe „Schlüsselplätze in Frankreich“ und addiert dazu 3 SP für jeden kontrollierten Schlüsselplatz in den Niederlanden.

Protestantische Felder

Vier Mächte erhalten besondere Siegpunkte, die auf der Zahl der Felder unter protestantischem religiösem Einfluss in den vier religiösen Streitgebieten basieren. Immer, wenn eine Aktion oder ein Ereignis die Zahl der Felder unter protestantischem Einfluss verändert, wird der Marker zur Kennzeichnung protestantischer Felder auf der protestantischen Felderleiste des protestantischen Tableaus nach oben oder unten verschoben. Felder in Unruhe werden niemals als protestantische Felder gezählt. Basierend auf der Reihe, in der sich der Marker befindet, können die Spieler rechts in der Reihe ablesen, wie viele SP Spanien, England und die Protestanten aktuell aus der religiösen Situation bekommen. Auch die SP des Heiligen Römischen Reichs werden berechnet, indem man sie ganz rechts vom protestantischen Marker abliest. Da aber nur der HRR-Spieler weiß, welche religiöse Präferenz er hat (siehe 23.5), hält er seinen Wert geheim. Nur wenn er genügend SP hat, um das Spiel zu gewinnen (oder wenn er seine Präferenz offenbaren muss, um einen Dominanz-Sieg einer anderen Macht zu verhindern) muss er seine religiöse Präferenz nennen und addiert diese SP dann zu seiner SP-Summe.

Besondere SP

Die Mächte erhalten folgende besonderen SP:

Osmanisches Reich

Keine: Die Osmanen erhalten keine besonderen SP.

Spanien

Protestantische Felder: Vom protestantischen Felder-Marker wird nach rechts geschaut, bis man die Reihe „Spanien“ erreicht. Die dort aufgeführten SP sind die besonderen SP für Spanien.

England

Protestantische Felder: Vom protestantischen Felder-Marker wird nach rechts geschaut, bis man die Reihe „England“ erreicht. Die dort aufgeführten SP sind die besonderen SP für England.

Frankreich

Valois-Heiraten: Es gibt je 1 SP, wenn einer der fünf Valois-Adeligen geheiratet hat.

Heiliges Römisches Reich

Protestantische Felder: Vom protestantischen Felder-Marker wird nach rechts geschaut, bis man die Reihe „HRR“ erreicht. Die dort aufgeführten SP sind die besonderen SP des HRR; sie werden aber erst verliehen, nachdem der HRR-Spieler seine religiöse Präferenz offenbart hat.

Protestanten

Protestantische Felder: Vom protestantischen Felder-Marker wird nach rechts geschaut, bis man die Reihe „Protestanten“ erreicht. Die dort aufgeführten SP sind die besonderen SP für die Protestanten.

Bonus-SP

Wenn die folgenden Dinge im Spiel geschehen, werden Bonus-SP verliehen:

- Piraterie-SP vergeben
- Gönnerschafts-SP vergeben durch Wissenschaftler oder Künstler
- Attentats-SP (1 SP pro Mord)
- Umsegelung (2 SP für das erste Mal; 1 SP für das zweite Mal)
- jungfräuliche Königin (1 SP pro Runde, in der sie nicht verheiratet ist)
- Zypern- („Cyprus“) SP bei osmanischer Kontrolle Zyperns
- Suezkanal-SP (2 SP, wenn fertig gestellt)
- Kriegsgewinner-SP bei erfolgreichen auswärtigen Kriegen
- SP bei Kontrolle über Paris
- SP als Herrscher über Mitteleuropa
- Plakkaat van Verlatinghe, Freie Wahl (Königreich Polen), Achtzigjähriger Krieg und Empresa de Inglaterra-SP durch Ereignisse

Es gibt zwei mögliche „Bonus“-SP, die Siegpunkte *abziehen*.

- Sklavenhändler („Slave Trader“) – minus 1 SP
- Maria Stuart exekutiert (–1 SP)

25.3 Gewinnermittlungsphase



Während der Gewinnermittlungsphase werden erst Bonus-SP für die Kontrolle über Paris und als Herrscher über Mitteleuropa verliehen. Die Siegpunkte der Mächte werden auf der Siegpunkteleiste verzeichnet. Anschließend überprüfen alle Mächte, ob sie einen der drei Arten des Siegs erreicht haben. Gibt es nach der Überprüfung eines Standard- oder Dominanz-Siegs noch keinen Gewinner und es ist noch nicht Spielrunde 7, wird der Spielrundenmarker auf dem Spielrundenanzeiger um ein Feld verschoben. Eine neue Runde beginnt.

Paris-SP

Wird Paris von Frankreich, Spanien oder den Protestanten kontrolliert und ist nicht in Unruhe, kann die kontrollierende Macht 1 oder 2 SP erhalten:

Frankreich: Erhält 2 SP, wenn Paris unter französischer politischer Kontrolle ist, es Spielrunde 5, 6 oder 7 ist und Karl IX. oder Heinrich III. französischer Herrscher ist. Ist Paris unter französischer politischer Kontrolle, die anderen Bedingungen sind aber nicht erfüllt, bekommt Frankreich stattdessen 1 SP.

Spanien: Erhält 2 SP, wenn Paris unter spanischer politischer Kontrolle ist, es Spielrunde 5, 6 oder 7 ist und der Duke of Guise sich in Paris befindet. Ist Paris unter spanischer politischer Kontrolle, die anderen Bedingungen sind aber nicht erfüllt, bekommt Spanien stattdessen 1 SP.

Protestanten: Erhält 2 SP, wenn Paris unter protestantischer politischer Kontrolle ist, es Spielrunde 5, 6 oder 7 ist und Heinrich IV. („Henry Navarre“) sich in Paris befindet. Ist Paris unter protestantischer politischer Kontrolle, die anderen Bedingungen sind aber nicht erfüllt, bekommen die Protestanten stattdessen 1 SP.

Mitteleuropa-SP

Das Heilige Römische Reich erhält in jeder Runde 1 SP, wenn es Herrscher über Mitteleuropa ist („Master of Central Europe“). Dazu muss es Prague, Vienna und Buda kontrollieren (keines dieser Felder darf in Unruhe sein).

Standard-Sieg

Hat eine Macht 25 oder mehr SP gewonnen, endet das Spiel mit einem Standard-Sieg. Die Macht mit der höchsten Anzahl an SP ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand ist von den beteiligten Mächten diejenige der Gewinner, die in der vorherigen Runde die meisten SP hatte. Bestand zwischen den beteiligten Mächten auch in der vorherigen Runde ein Gleichstand, wird immer eine Runde zurückgegangen, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Die Spieler sollten die Siegpunkte für jede Runde notieren (siehe die Rückseite des Regelhefts).

Dominanz-Sieg

Hat eine Macht in der Gewinnermittlungsphase weniger als 25 SP, aber mindestens 5 SP mehr als jede andere Macht, beendet sie das Spiel mit einem Dominanz-Sieg. Diese Art von Sieg kann nur in der Gewinnermittlungsphase von Runde 4 oder später eintreten – ein Dominanz-Sieg in den ersten drei Runden ist unmöglich.

Zeitlimit-Sieg

Hat kein Spieler am Ende von Runde 7 gewonnen, gewinnt der Spieler, der nun die meisten Siegpunkte hat. Bei einem Gleichstand ist von den beteiligten Mächten diejenige der Gewinner, die in der vorherigen Runde die meisten SP hatte. Bestand zwischen den beteiligten Mächten auch in der vorherigen Runde ein Gleichstand, wird immer eine Runde zurückgegangen, bis der Gleichstand aufgehoben ist. Ein Zeitlimit-Sieg ist nur in der Gewinnermittlungsphase am Ende von Runde 7 möglich.

Autor und Entwicklung: Ed Beach

Art-Director: Rodger MacGowan

Schachtel- und Verpackungs-Design: Rodger MacGowan

Spielplan: Mark Mahaffey

Spielsteine: Rodger MacGowan, Mark Simonitch, Charles Kibler

Regellayout: Charles Kibler

Hauptsächliche Tester: Ed Beach, Steve Caler, Dave Cross, Jay Czarnecki, Robert Davidson, Jim Henderson, Steve Nixon, Pepper Page, Justin Rice

Tester: Tito Autrey, Mark Ballinger, Matthew Barratt, Scott Bauer, Matthew Beach, Uli Blennemann, Stan Buck, Martin Burke, Alberto Buj, Peter Card, John Charbonneau, Tim Cheong, John Clark, Denis Cobrousev, Steve Cole, Bryan Collars, Charles Dancause, Chip Dickerson, Ted Drozd, Ben Elzingacheng, Jim Ferguson, Greg Forster, Esben Flachs, David Fox, Dan Gallagher, Edgar Gallego, Mark Greenwood, Robin Griller, Jeff Gringer, Jeff Grossman, Rich Hamel, Chris Hancock, Russ Hewson, Allen Hill, Nathan Hill, Jason Johns, Tom Johnston, Yuri Kalinin, Tom Kassel, Zbigniew Kordylewski, Mark Mahaffey, Jeromey Martin, Ronald Mayer-Opificius, Mike Metcalf, Brad Merrill, Dennis Mishler, Javier Morilla, Ivan Mostinckx, David Paradise, Jeff Pattison, Yan Poirier, Bill Peeck, Nat Pendleton, Jeremiah Peterson, Jim Pyle, Henry Rodriguez, John Rogers, Tim Rogers, Dave Rubin, Barry Setter, Andrei Shlepov, Don Stone, Vesa Teras, Joel Tamburo, Ian Thompson, Kristian Thy, Hugo Torres, Jose Luis Villarig, Larz Welo, Jacob Wikman, Eugene Yumagulov

Korrekturleser engl. Version: Matthew Beach, Jay Czarnecki, Ted Drozd, Allen Hill, Jeff Gringer, Russ Hewson, Jeremiah Peterson, Justin Rice, Kristian Thy, Jose Luis Villarig

Produktionskoordinator: Tony Curtis

Produzenten: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch

Deutsche Version: Uli Blennemann

Inhalt

- 1 Regelheft
- 1 Szenarioheft
- 5 Spielsteintableaus
- 6 Mächtetableaus
- 1 großer Spielplan
- 134 Spielkarten
- 2 Spielhilfen
- 1 Gönnerschaftstableau
- 1 Diplomatisches Einflusstableau
- 1 Protestantisches Tableau
- 1 Heiratstableau
- 10 Würfel

Elisabeth I. – Gewinnermittlungsblatt

RUNDE	Osm. Reich	Spanien	England	Frankreich	HRR	Protestanten
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Für jede Macht werden die SP am Ende einer Runde in den entsprechenden Feldern notiert.

Elisabeth I. – Gewinnermittlungsblatt

RUNDE	Osm. Reich	Spanien	England	Frankreich	HRR	Protestanten
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Für jede Macht werden die SP am Ende einer Runde in den entsprechenden Feldern notiert.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308



Spielworxx, Schleiderweg 14, 48249 Dülmen
www.spielworxx.de