

Eine Partie geht über 3 Epochen. Jeder Spielzug hat 2 Phasen (erst A, dann B).
Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. SP = Siegpunkte.





Ablauf eines Spielzuges:



A) AKTIONS-Phase:

- Wähle 1 freies Aktions-Fenster Deines Tableaus und versetze dorthin Deinen aktuellen Aktions-Marker (Du hast in jeder Epoche 1 speziellen Marker). Innerhalb einer Epoche ist das Aktions-Fenster Deines letzten Zuges noch nicht frei. Du kannst also nicht 2-mal die selbe Aktion nacheinander machen.



RESSOURCEN:

- Es gibt 6 verschiedene Ressourcen (4 Kultur-Pflanzen, Geld, Bildung).

KULTUR-PFLANZEN: Zuckerrohr  Brasilholz 
Kaffeebohnen  Baumwolle 

GELD:  ersetzt beliebige Kultur-Pflanze
BILDUNG:  ersetzt ggf. Geld

Die 7 AKTIONS-FENSTER:

 Es gibt LINKS Fenster für die 5 HAUPT-Aktionen. Die beiden Fenster auf der RECHTEN Seite Deines Tableaus erzeugen zusätzliche Ressourcen und/oder Geldkarten. 

AKTION 1 "REKRUTIEREN":

- Nimm 1 Einheit (Militär) von Deinem Tableau und stelle Sie auf eine Deiner Städte / Deine Hauptstadt (gilt außer bei Kämpfen immer als Stadt).

 UND / ODER

- Ziehe 1 KAMPF-Karte und lege sie nach Ansicht verdeckt vor Dir ab. Du darfst jederzeit diese Karten ansehen. Besitzlimit: 3
Hast Du mehr als 3 Karten, wirf sofort 1 beliebige Karte ab.
- Rekrutierst Du die Einheit erstmalig, fallen Kosten an (siehe unterhalb ihres Feldes). Die rechts jeweils genannten 2 bis 5 SP gibt es zum Spielende. Später **besiegte** Einheiten kommen NIE auf ihr Startfeld zurück.


MILITÄR-Einheiten:


- Du besitzt 5 Einheiten (je nach Tableau unterschiedlich) in Deiner Farbe. Die angegebenen SP gelten auch als Kampfstärke (KS). Zusätzliche Fähigkeiten sind durch Symbol auf dem Einheitenfeld angegeben.

- Nur auf dem Feld des Spielplans mit dem Comandante darf man 1 Stadt bauen.



Fähigkeiten (Bewegungs-Phase):

 Diese Einheit darf beim Bewegen andere Einheiten mitnehmen, die auf dem Feld der entsprechenden Einheit stehen.


 Du darfst Deine freie Bewegung dazu nutzen, ein angrenzendes Feld anzugreifen. Kanonen und Grenadiere dürfen das hier, ohne sich auf das angegriffene Feld selbst zu bewegen.

AKTION 2 "GEMÄLDE ERWERBEN":


- Nimm 1 der 6 ausliegenden Gemälde UND zahle ggf. angegebene Kosten. Lege es neben Dein Tableau. Du darfst seine Effekte dauerhaft nutzen bzw. nur einmalig (je nach Text: Amazonien / Dona Isabel). Gemälde bringen jeweils 2 oder 3 SP zum Spielende.

- Fülle die Auslage wieder auf, zunächst in passender Rahmenfarbe. Ist kein Gemälde in dieser Farbe mehr da, wähle beliebig die Rahmenfarbe.

GELD-Karten:

 GELD-Karten sind wie je 1 Geld anzusehen. Besitzlimit: 3
Hast Du mehr als 3 Karten, wirf sofort 1 beliebige Karte ab.
GELD-Karten zählen nicht zu den Ressourcen.
Bezahle mit Geld-Karten, alternativ darfst Du ihren Effekt nutzen.

ENTDECKUNGS-Plättchen:

 Zu Beginn liegen diese Plättchen verdeckt auf Nebefeldern mit "?".
Bewegt sich eine Einheit auf ein solches Plättchen, wird es aufgedeckt.
Aufdecken bringt einen (z.T. bedingten) Bonus, Plättchen entfernen.
Du darfst auf Entd.-Plättchen bauen (wenn verdeckt = aus dem Spiel).

AKTION 3 "BAUEN":

- ◆ Zahle die für ein verfügbares Gebäude- / Stadtplättchen genannten Kosten UND lege es auf ein passendes* freies Feld auf dem Spielplan. Baust Du auf ein "?"-Plättchen, gilt es als GRAS. Entferne das Plättchen.

PASSEND = je nach Typ

BRAUNE Gebäude	→	auf WALD / GRAS.
GELBE Gebäude		auf GOLDADER / GRAS.
GELBE Städte		auf JEGLICHES Gelände.
GRAUE Gebäude		auf JEGLICHES Gelände.

Das Bau-Feld DARF NICHT an ein gegnerisches Reich angrenzen.

GEBÄUDE = nur angrenzend baubar an eigene: Hauptstadt / Gebäude / Städte. Lege das dort erzeugte Produkt (Hinweis: Zahnrad) sofort darauf.

STADT = nur auf dem Feld baubar, wo ab Epoche II Dein Comandante ist.

- ◆ Auf Feldern mit eigenen Gebäuden der Epochen I und II darfst Du später Städte und Gebäude der Epoche III bauen und die alten Gebäude ersetzen. Was ein Gebäude erzeugt, bleibt dort liegen. Du darfst damit aber bezahlen beim Bauen / Herstellen oder es per Aktion "MARKT" verkaufen.
- ◆ Man kann immer nur Gebäude / Städte bauen, die der aktuellen Epoche oder einer früheren zugeordnet sind.

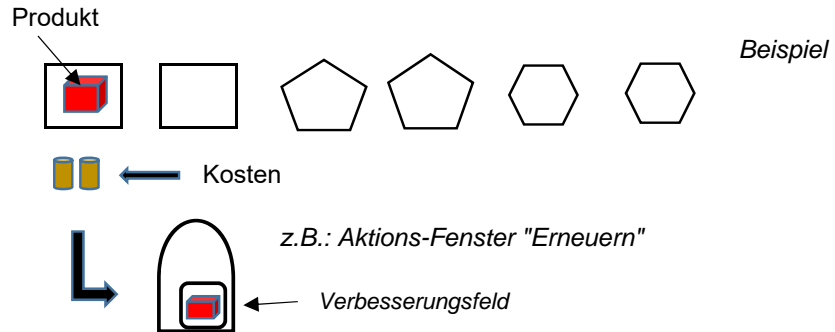
AKTION 4 "ERNEUERN":

- ◆ Zahle 1 beliebige Ressource und wähle ein Gebäude:
- Es dürfen zur Erneuerung keine Ressourcen auf dem Gebäude liegen.
- ENTWEDER **lege erneut** die mit weißem Zahnrad gekennzeichneten Ressourcen auf ein Gebäude im eigenen Reich.
- ODER **drehe 1 Gebäude um** im eigene Reich und lege die Ressourcen darauf, die dort jetzt mit weißem Zahnrad gekennzeichnet sind.

*Das Gebäude / die Stadt muss auf dem Gelände baubar sein.

AKTION 5 "HERSTELLEN:"

- ◆ Wähle 1 auf Deinem Tableau verfügbares Produkt. Zahle die darunter gezeigten Kosten UND lege es in einem Aktions-Fenster auf ein Verbesserungs-Feld selber Form. Ab sofort darfst Du die verbesserte Variante dieser Aktion ausführen, wann immer Du sie wählst.



Verbesserungen beim:

- Rekrutieren: Du darfst 1 Einheit mehr rekrutieren und / oder 1 Kampf-Karte mehr ziehen.
- Gemälde erwerben: Ein Gemälde, das eigentlich 1 beliebige Kultur-Pflanze kostet, ist für Dich kostenlos.
- Bauen: Du darfst bei den Baukosten jede Deiner Kultur-Pflanzen auch für jede andere benötigte Kultur-Pflanze einsetzen.
- Erneuern: Die Aktion ist kostenlos.
- Herstellen: Du bezahlst 1 Kultur-Pflanze weniger.
- Hafen: Du darfst zusätzlich 1 Geld-Karte ziehen.

AKTION 6 "HAFEN:"

- ◆ Nimm 1 Kultur-Pflanze aus dem allg. Vorrat in Deinen persönlichen Vorrat. Lagerlimit: 5 Ressourcen

AKTION 7 "MARKT:"

- ◆ GIB Kultur-Pflanzen / Kampf-Karten ab, ERHALTE dafür Geld / Geld-Karten / Bildung.

- ◆ Jede Tausch-Variante darf beliebig oft ausgeführt werden.
- ◆ Kannst Du nicht alles unterbringen, nimmst Du so viel, wie erlaubt ist.
Beachte: Mehr als 3 Geld-Karten darfst Du nicht besitzen, Ressourcen: 5.
- ◆ Verkaufst Du Kultur-Pflanzen, darfst Du diese aus Deinem Vorrat und/oder von beliebigen eigenen Gebäuden nehmen.

B) BEWEGUNGS-Phase:

- ◆ Nach Abschluss Deiner Aktion in Phase A) DARFST Du 1 freie Bewegung ausführen, also 1 Einheit, die bereits auf dem Spielplan steht, auf ein angrenzendes Feld führen.
- ◆ Erlaubt die Aktion der Phase A) eine zusätzliche Bewegung, darfst Du diese nun mit 1 Deiner Einheiten auf dem Spielplan ausführen, abhängig vom gewählten Aktions-Fenster. Das kann VOR / NACH freier Bewegung erfolgen.



← Zusatzaktionen

KÄMPFE:



- ◆ Sobald sich mind. 1 Einheit auf ein Feld mit gegnerischer Einheit / Gebäude / Stadt bewegt, wird ein KAMPF ausgelöst. Dazu werden die Kampfstärken (KS) der Kontrahenten verglichen.
- ◆ Hauptstädte sind nicht angreifbar.

- ➔ Kanonen/Grenadiere dürfen von einem Nachbarfeld angreifen. Bei ihnen stehende eigene Einheiten zählen mit bei der KS.
- ➔ KS einer Einheit, eines Gebäudes oder einer Stadt = wie deren SP-Wert.
- ➔ Die KS kann erhöht werden durch Gemälde-Effekte, Kampf-Karten und den Bonus einiger Aktions-Fenster.
- ➔ Die HÖHERE KS gewinnt den Kampf. *Patt: Verteidiger siegt.*

Abwicklung eines Kampfes in dieser Reihenfolge:

- 1) Der **Angreifer** darf Gebäude-Effekte und Bonus von seinem aktuell gewählten Aktions-Fenster nutzen. Effekte sofort anwenden.
- 2) Der **Angreifer** darf bis zu 3 Kampf-Karten aus der Hand wählen und verdeckt einsetzen (vor sich ablegen).

- 3) Der **Verteidiger** führt nun auch die Schritte 1) und 2) durch.
- 4) Deckt alle eingesetzten **Kampf-Karten** auf. Wendet ihre Effekte an. Beginnt mit den Karten des Angreifers.
- 5) Die Partei mit der **höheren Summe** an KS gewinnt.
Patt: Verteidiger gewinnt. Ausnahme: Kämpfe auf Expeditions-Plättchen.
- 6) Der **Verlierer** entfernt alle seine am Kampf beteiligten Einheiten und stellt sie in seinen persönlichen Vorrat (NICHT auf ihr Startfeld zurück). Auch Kanonen und Grenadiere, die von angrenzenden Feldern angegriffen haben, sind betroffen.

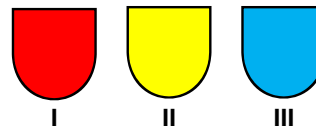
➔ Der **Gewinner** verliert ggf. einige Einheiten durch Kampf-Karten des Gegners, er behält jedoch immer mind. 1 Einheit. Alle eingesetzten Kampf-Karten sind von beiden Parteien abzuwerfen.

➔ **Gewinnst** Du einen Kampf **auf** einem Feld mit gegnerischem **Gebäude** oder gegnerischer **Stadt** (nicht Hauptstadt), gilt es als besetzt und Du erhältst die **Kontrolle darüber, solange** mind. 1 Einheit von Dir dort ist. Kanonen und Grenadiere auf Nachbar-Feldern können nicht besetzen.

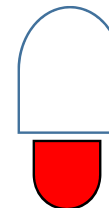
➔ **KONTROLLE bedeutet:** Du kannst dort erzeugte Ressourcen einsetzen und SP fallen Dir zu, wenn Du zum Spielende die Kontrolle hast.
! An besetzte Gebäude/Städte angrenzend kann NICHT GEBAUT werden.
! Besetzte Gebäude können NICHT ERNEUERT werden.
! Verlässt die letzte Besatzer-Einheit das Plättchen, geht die Kontrolle zurück an den ursprünglichen Besitzer.

➔ **GREIFT** ein **anderes REICH** ein besetztes Plättchen an, zählt die KS des umkämpften Plättchens beim Kampf für niemanden.

Aktionsmarker der Epochen:



Nach jeder Epoche werden die Aktions-Marker der früheren Epoche **umgedreht**.



Jeder Spieler darf selbst wählen, unter welchem der 7 Aktions-Fenster dieser dauerhaft liegen soll und in jeder Bewegungs-Phase wirkt.

PALÄSTE und HERRENHÄUSER:

Herrenhäuser:



Es markiert eine Stadt, die Du gebaut hast, auch während einer Besetzung.

Paläste:



Paläste haben 1 bis 6 Fenster.

Mit Palast "1" beginnt man die Partie, er markiert die eigene Hauptstadt.

- ◆ Nach Erfüllung einer **Aufgaben-Karte**, darf man 1 weiteren Palast in seinem Reich platzieren, unter Einhaltung der Bedingungen. Dazu muss die **Bedingung** oberhalb des Palastes auf dem Tableau erfüllt sein. Es muss eine Platzierung auf best. Gebäude/Stadt verfolgen.
- ◆ Steht ein Palast später auf einem Gebäude, kann man es nicht erneuern.
- ◆ Sobald man 1 Palast von seinem Tableau fort nimmt, kommt dessen Effekt zum Vorschein:
 - a) angegebenen Bonus nehmen
 - b) SP zum Spielende erhalten

AUFGABEN-Karten und EPOCHEN:

- ◆ Es werden 3 Epochen gespielt, jede mit eigenem Aktionsmarker. Und es kommen neu verfügbare Gebäude und Städte ins Spiel. Aktionsmarker früherer Epochen bringen Bonus-Aktionen.
- ◆ Jede Epoche hat ihre eigenen Aufgaben-Karten.

Wechsel von einer Epoche in die nächste:

➔ Sobald eine **Person ihre Aufgabe** der aktuellen Epoche erfüllt hat, **darf**** sie dieses in ihrem Zug bekanntgeben, womit die Epoche wechselt.

- 1) Die Person legt ihre Aufgaben-Karte offen vor sich ab. Die Karte bringt zum Spielende SP.
- 2) Jeder Spieler dreht seinen Aktions-Marker der alten Epoche um und legt diesen unter ein freies Aktions-Fenster eigener Wahl. Das ergibt eine zusätzliche Bonus-Aktion (je Bewegungs-Phase).
- 3) Alle Spieler nutzen ab sofort den Aktions-Marker der neuen Epoche zur Aktions-Wahl. Für die jeweils 1. Aktion stehen alle Fenster zur Verfügung.
- 4) Wer eine Aufgaben-Karte erfüllt (nicht zwingend zuerst), darf 1 weiteren Palast in seinem Reich platzieren.

- ◆ Auch Aufgaben-Karten vergängerer Epochen dürfen weiterhin erfüllt werden. Erledigte Aufgaben offen ablegen und Palast bauen. Aufgaben der Epoche III bringen SP auf andere Weise: Sie zeigen mehrere Ziele, die jeweils einzeln erfüllt werden können.

Spielende:

- ◆ Sobald die **1. Aufgaben-Karte** der Epoche III vollständig erfüllt ist und offen ausliegt, wird nur noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Danach werden die Aufgaben-Karten der Epoche III (auch Teilziele gelten) und SP-relevante Geld-Karten offen vor den Spielern ausgelegt.

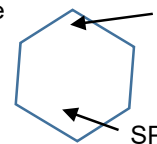
◆ **WERTUNG** erfolgt:

- 1) Auf persönlichem Tableau zählen freigelegte SP in Lorbeerkränzen aus ...
 - a. rekrutierten Einheiten *je 2 - 5 SP*
 - b. hergestellten Produkten *je 2 - 4 SP*
 - c. platzierten Palästen *je nach Entwicklung des Spielers*
- 2) Auf vor Euch ausliegenden Karten / Plättchen zählen SP aus ...
 - a. erworbenen Gemälden *je 2 - 3 SP*
 - b. erfüllten Aufgaben-Karten und Zielen (ggf. Teilziele der Epoche III) *je 1 - 3 SP je Karte*
 - c. Bestimmte Geld-Karten *je 3 SP*
 - d. Entdeckungs-Plättchen *diverse, in Summe max. 15 SP*
 - e. SP-Effekte aus Persönlichkeiten *bis zu 9 SP*
- 3) Plättchen auf dem Spielplan bringen SP für Gebäude (*je 1 - 3 SP*) und Städte (*je 5 SP*), eigene und gegnerische, die man kontrolliert.

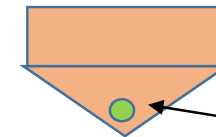
Höchste Gesamtsumme an SP = Sieger.

Patt: Beteiligter siegt, der mehr Bildungs-Steine auf seinen Gebäuden hat.

Gebäude



Produktion



erforderliches Gelände (z.B.)

**Sie kann es auch lassen und jemand anderes tut es später.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.02.22

Brazil Imperial - GEMÄLDE

Gemäldenname	SP	Kosten	Effekt 1-malig immer	Beschreibung
Amazonien	2		1-malig	Lege <u>1-malig</u> 1 Bildung in Deinen Vorrat.
Andre Reboucas	2			<u>Beim Bauen</u> : Zahle 1 Geld oder 1 Kulturpflanze weniger. Das gilt 1-mal je Zug.
Arariboia	2			Du darfst eine Stadt überall dort bauen, wo eine Einheit von Dir ist, es muss nicht der Comandante sein.
Bank	2			Deine Münzstätten erzeugen je plus 1 Gold.*
Camarao	2			<u>Am Spielende</u> bringt Dir jedes Feld mit Wald, das an Dein Reich angrenzt, 1 SP. Außerdem hat jedes Deiner an Wald grenzende Gebäude/Stadt 1 KS mehr.
Chico da Matilde	2			<u>Beim Bezahlen</u> : Du darfst Baumwolle wie Geld benutzen.
Coroados	2			<u>Jederzeit</u> in Deinem Zug: Lege alte Aktionsmarker auf diese Karte, um den Bonus zu erhalten.
Dona Isabel	3		1-malig	Du darfst <u>1-malig</u> in der Partie 1 zusätzlichen Palast von Deinem Tableau in Dein Reich platzieren.
Duque de Caxias	2			<u>In allen Kämpfen</u> : plus 1 KS
Fabrik	2			<u>Zum Spielende</u> bringt die Karte 2 SP. Hast Du auch ein 5-eckiges und / oder 8-eckiges Produkt hergestellt, darfst Du je 1 davon hier ablegen und erhältst SP.
Guaicurus	2			<u>Beim Bewegen</u> : Dein Comandante darf Einheiten mitnehmen.
Guarani	2	---		Deine Sägewerke erzeugen je +1 Brasilholz, auch zukünftige.*
Immigranten	2			Du darfst ein hergestelltes Produkt in jedes freie Aktionsfenster legen. Die Form dort ist egal.
Joaquim Nabuco	2			Deine Akademien sind je plus 1 SP wert und erzeugen je +1 Bildung.*
Jose de Anchieta	2			Deine Kirchen sind je plus 1 SP wert und erzeugen je +1 Bildung.*
Josef Bonifacio	2			Deine Münzstätten erzeugen je +1 Bildung.*
Machado de Assis	2			<u>Beim Bezahlen</u> : Du darfst Geld-Karten wie Bildung benutzen.
Maria Leopoldine	3			Du darfst auf jedes Gelände bauen (inkl. auf eigene Gebäude).
Maria Quiteria	2			<u>In allen Kämpfen</u> : +2 KS bei der Verteidigung, sonst +1 KS.
Oca	2	---		Deine Handelsposten erzeugen je +1 Brasilholz, auch zukünftige.*
Quitandeiros	2	---		Deine Kaffeeplantagen erzeugen je +1 Bohne, auch zukünftige.*
Temiminos	2	---		Deine Städte verteidigen sich mit +2 KS.
Tupiniquim	2	---		Deine Zucker-Plantagen erzeugen +1 Zuckerrohr, auch zukünftige.*
Visconde de Maua	2			<u>Wählst Du "Bauen"</u> , darfst Du sie 2-mal machen. Das weitere Bauen kostet +1 Kulturpflanze extra.

*Erhöhen Gemälde / andere Effekte die Anzahl erzeugter Ressourcen bestimmter Gebäude, so erhalten auch schon gebaute Gebäude dieser Art die Zusatzressource.
So gelten diese Effekte (z.B.: Bank) bei weiteren gebauten Münzstätten sowie deren Erneuerung.