

Empire Engine - KSR

Bei 2, 3, 4 Spielern spielt man 8, 9, 8 Runden. Alle Würfel sind Rohstoffe.
Geht 1 Sorte Würfel aus, legen alle Spieler die gleiche Anzahl aus WB in Vorrat.
AB = Aktionsbereich, WB = Wertungsbereich. Jede Runde hat 2 Phasen.

A) Planung:

Runde 1 - Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler verdeckt eine seiner Maschinen vor sich ab, links bzw. rechts (passend zur Angabe) und die Aktion liegt jeweils nach oben* ausgerichtet. Beginnend mit dem letzten Spieler gg. den U-Sinn folgt die 2. Maschine.

ab Runde 2 - Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn ordnet jeder Spieler einer seiner Maschinen 1 Zahnrad verdeckt zu. Beginnend mit dem letzten Spieler gg. den U-Sinn folgt das 2. Zahnrad. Danach decken alle Spieler ihre Zahnräder auf.

Allgemein muss man nun die Maschinen gemäß der großen Zahl des Zahnrades im Uhrzeigersinn um 1 oder 2 Viertel drehen.

Legt man aber beim verdeckten Ablegen 1 Soldaten / 1 Ware aus dem eigenen AB auf ein Zahnrad, dreht man nur gemäß der kleinen Zahl auf dem Zahnrad seine Maschine. Rohstoff auf Zahnrad dann in Vorrat legen.

B) Ausführung: Die beiden oben* liegenden Aktionen ausführen!

- Aktionen der Maschinen in Reihenfolge der Übersichtskarten ausführen.
- Die Ausführung muss vollständig erfolgen, soweit möglich.
- Innerhalb der 3 Aktionsgruppen spielen alle Spieler gleichzeitig.

1) Bewaffnung, Produktion & Erfindung:

Form

Bewaffnung: Setze 2 Soldaten (rot) vom Vorrat in Deinen AB.
Produktion: Setze 2 Waren (gelb) vom Vorrat in Deinen AB.
Erfindung: Setze 1 Erfindung (blau) vom Vorrat in Deinen WB.



2) Angriff & Verteidigung:

Angriff: Setze 1 Soldaten aus Deinem AB in den Vorrat.
Linkes Zahnrad greift linken Nachbarn an, rechtes den rechten Nachbarn.
Verteidigt der angegriffene Nachbar, scheitert Dein Angriff.
Hast Du nicht genug Soldaten für Deine Angriffe, scheiterst Du komplett.

Verteidigung: Du verhinderst 1 Angriff - egal welche der Maschinen verteidigt.
Greifen 2 Gegner an, entscheidest Du, wen Du abwehrst.

- ◆ 1 Angriff ohne Verteidigung: Gegner setzt 1 beliebigen Rohstoff aus Deinem AB in seinen WB. Notfalls** setzt er aus Vorrat 1 Soldaten in seinen WB.
- ◆ 1 Angriff gegen 1 Verteidigung:
Wenn Du verteidigst, setzt Du 1 Soldaten vom Vorrat in Deinen WB.
2er-Partie: Man greift mit linkem und rechtem Angriff den Mitspieler an.
- ◆ 2 Angriffe ohne Verteidigung: Jeder Gegner (in Spielerreihenfolge) setzt 1 beliebigen Rohstoff aus Deinem AB in seinen WB.
Notfalls** setzt der Gegner 1 Soldaten aus Vorrat in seinen WB.
- ◆ 2 Angriffe gegen 1 Verteidigung: Du verhinderst 1 Angriff Deiner Wahl.
Der andere Angreifer setzt von Deinem AB 1 belieb. Rohstoff in seinen WB.
2er-Partie: Wirst Du doppelt angegriffen und kannst Dich nicht verteidigen, nimmt der Gegner 2 Rohstoffe aus Deinem AB.

3) Export & Bergung: Nur durchführen, wenn Du nicht angegriffen wurdest bzw. alle Angriffe verteidigen konntest.

Export: Setze alle Waren aus Deinem AB in Deinen WB.
Bergung: Setze aus Vorrat 1 Soldaten / 1 Ware / 1 Erfindung in Deinen WB.

Rundenende:

Startspieler wird Spieler links vom bisherigen. Rundenanzeiger +1 Feld vor.

Spielende nach 8 (zu zweit und viert) bzw. 9 Runden (zu dritt):

Jeder Spieler erhält 1 SP je Rohstoff in seinem WB.
In jeder der 3 Sorten bringt Mehrheit im WB 3 SP (Patt: jeder = 3 SP).
Meiste SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit mehr Rohstoffen im AB siegt.
Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 19.11.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*weg vom Spieler liegend
**wenn AB leer sein sollte