

Imperial Settlers von Pegasus Spiele

Spielziel: Maximale Siegpunkte nach 5 Runden durch Aktionen und Orte

Spielvorbereitung

- 1) Allgemeinkarten mischen und bereit legen. Nahrung, Holz, Stein, Arbeiter, Gold, Schwerter, 1 Schild pro Mitspieler und Multiplikatoren bereitlegen. Wertungsplan auslegen und Rundenanzeiger auf Feld 1 rechts auf dem Wertungsplan.
- 2) Jeder Spieler sucht sich ein Volk aus und nimmt seine Völkerkarten, Spielübersicht und Völkertafel und legt den Punkteanzeiger auf Feld 0 des Wertungsplans. Eigene Völkerkarten mischen und beim Spieler bereitlegen.
- 3) Startspieler bestimmen und ihm das Startspielerplättchen geben.
- 4) Jeder nimmt 2 Völkerkarten und 2 Allgemeinkarten auf die Hand.

Spielablauf

- A. Kartenphase: Jeder Spieler nimmt 1 Karte vom eigenen Völkerstapel. Anzahl Spieler+1 Allgemeinkarten aufdecken. Ab Startspieler nimmt sich jeder 1 Karte. Übrige Karte ablegen. Dann noch einmal Anzahl Spieler+1 Karten aufdecken und ab letztem Spieler rückwärts je 1 Karte nehmen. Ist der Allgemeinstapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.
- B. Ertragsphase: Produktion der Völkertafel, der Produktionskarten und der Handelsabkommen nehmen. Karten vom eigenen Völkerstapel oder vom Allgemeinstapel auf die Hand ziehen. Siegpunkte auf dem Wertungsplan abtragen. Material in den eigenen Vorrat legen.
- C. Aktionsphase: Reihum beliebig viele Aktionen durchführen oder aussteigen durch passen. Zu beliebigem Zeitpunkt im eigenen Zug kann der Schild auf einen Ort gelegt werden. Japaner können maximal 1 Arbeiter auf eine Karte als Samurai stellen.
 - 1) Orte bauen: Karte aus Hand auswählen. Material oben links zahlen, dabei kann Holz, Stein, Nahrung durch je 1 Gold ersetzt werden. Bei Haus: Eine Ortskarte oder ein Fundament aus der eigenen Auslage auf den passenden Ablagestapel legen. Dann die ausgewählte Karte neben Völkertafel legen (Oben Produktion, Mitte: Fähigkeit:, unten Aktion. Links Völkerkartem, rechts Allgemeinkarten). Ggf. Bauprämie und Produktion der neuen Karte nehmen. Bei Prämien aus Fähigkeiten die neue Karte mitzählen.
 - 2) Handelsabkommen: Karte mit Handelsware unten auswählen, um 180° drehen, oben unter Völkertafel schieben.
 - 3) Zerstören: a) 1 Karte aus Hand auswählen, 1 Schwert zahlen, Karte auf Ablagestapel legen, Material in rotem Feld als Einnahmen in eigenen Vorrat legen. Oder b) Karte mit rotem Feld bei einem Gegner, der noch nicht gepasst hat auswählen, 2 Schwerter + evtl. 1 Schwert für Schild oder Samurai abgeben. Gegner dreht die Karte auf Rückseite (Fundament) und nimmt 1 Holz, Angreifer nimmt die Belohnung aus dem roten Feld. Japaner drehen die Karte nicht auf Fundament, sondern legen sie ab und bekommen 1 Stein anstatt 1 Holz.
 - 4) Aktion: Verlangtes Material auf eine leere Aktionskarte legen und Aktion ausführen. Kann die Aktion 2x ausgeführt werden: Entweder sofort doppelte Materialmenge abgeben und Aktion zweimal ausführen oder in späterer Aktion noch einmal Material ausgeben und Aktion ausführen.
 - 5) Arbeiter tauschen: Beliebige viele Arbeiter abgeben. Pro 2 Arbeiter 1 Holz oder 1 Stein oder 1 Nahrung oder eine Karte vom Völkerstapel oder vom Allgemeinstapel nehmen.
- D. Aufräumphase (nicht in der letzten Runde)
 - 1) Alles Material außer ausgelegten Karten und Handkarten zurückgeben.
 - 2) Startspielerplättchen nach links weitergeben und Rundenzähler erhöhen.

Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Die Punkte der Orte werden auf der Wertungstafel abgetragen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Tiebreaker sind erst noch übriges Material, dann übrige Handkarten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 29.10.2015

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de