

Struggle of Empires

Kriegsverlauf

(3 Kriege, pro Krieg 6 Runden bei 2 – 4 Spielern,
5 Runden bei 5 – 7 Spielern)

1. 10 NEUE LÄNDERCOUNTER ziehen und auslegen
(außer im 1. Krieg).

2. BÜNDNISSE UND REIHENFOLGE FESTLEGEN – Auktion (Gold), letzter Spieler des vorigen Krieges bietet als erster (im 1. Krieg der Startspieler). Wer passt, kann wieder einsteigen. Bieter legt immer sofort bündnisfreie Kontrollmarker in Vorschlagsboxen, Ende wenn alle nacheinander gepasst haben. Auktionssieger legt die Marker auf Bündnisleiste.
- Wird wiederholt, bis alle Spieler einem Bündnis angehören.

3. SPIELERAKTIONEN - 2 Aktionen pro Runde pro Spieler, Aktionen in beliebiger Reihenfolge, auch dieselbe Aktion zweimal (außer anders angegeben)

- **1 Plättchen kaufen** (nur 1 x / Runde)
- **1 Einheit bauen**, Kosten: 1 Bevölkerung. Einsatz in Gebiet, in das Einheit vom Heimatland aus hinziehen könnte (nur hierfür: Fort = Armee)
- **2 Einheiten bewegen*** - Bewegungsweite der Einheiten ist nicht begrenzt

MARINE - Nur in Kolonialgebiete, Baltikum oder Mittelmeer

ARMEE - in alle Gebiete, unter folgenden Bedingungen

In **Kolonialgebiet** nur, wenn Spieler dort mindestens 1 Marine hat.

In **europäisches Gebiet** nur unter Erfüllung mindestens **einer** der folgenden Bedingungen

- Eigener Kontrollmarker im Gebiet
- Eigener Kontrollmarker in benachbartem Gebiet
- Gebiet ist benachbart zu eigenem Heimatland
- Eigene Marine im Gebiet
- Ins Osmanische Reich, falls eigene Marine im Mittelmeer

Bewegung nie in fremdes Heimatland, in eigenes immer.

- **Angriff** - Kosten: 2 Gold, gegen einen Spieler des anderen Bündnisses oder Neutrales Land

Zuerst Seegefecht, falls möglich, dann Landgefecht, gleiche Regeln für beides.

Bei Verzicht auf Seegefecht hat Gegner automatische Marineunterstützung, sonst der Sieger des Gefechtes.

Kampfstärke: Anzahl Einheiten (Verteidigung Fort = 2) + Differenz 2 W6 + Modifikatoren

Modifikatoren:

Marineunterstützung +1,
mehr Ausbildungsplättchen +1,
pro Bündnisplättchen +1,
Verbündete können (nur!) Einheiten beteiligen

- Höherer Gesamtwert gewinnt, Verlierer verliert 1 Einheit und 1 Kontrollmarker, falls vorhanden.
- Sieger setzt 1 Kontrollmarker, falls Verlierer 1 verliert.
- Wer 7 würfelt, verliert 1 Einheit.
- 1 Unruhepunkt pro Verlusteinheit.
- Bei Gleichstand 1 Verlusteinheit pro Seite.

Neutrale Länder: Kein Seegefecht, automatische Marineunterstützung (falls zutreffend) für Spieler, keine Verbündeten für neutrales Land.

Beliebiger anderer Spieler würfelt, Kampfstärke s. Counter.

Falls Spieler siegt, Ländercounter durch Kontrollmarker ersetzen, falls Spieler verliert bleibt Ländercounter (Spieler verliert Einheit), bei Gleichstand ebenso.

- **Kolonisierung / Versklavung** (nur 1x / Runde) –

Ländercounter „Pop“ durch eigenen Kontrollmarker ersetzen, Kosten: 1 Bevölkerung

ODER

Ländercounter „Slaves“ durch eigenen Kontrollmarker ersetzen, falls eigene Marine in Afrika, kostenlos

- **Passen** – auf eine Aktion oder auf beide verzichten.

4. EINKOMMEN UND UNTERHALT

EINKOMMEN – je 1 Gold pro Bevölkerung und pro Kontrollmarker

UNTERHALT – 1 Gold pro Einheit (muß!)

5. SIEGPUNKTE – Spieler mit meisten Kontrollmarkern in Wertungsgebiet erhält höchste Punktzahl, usw., bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten diese Punktzahl, der nächste Rang entfällt nicht!

6. KRIEGSENDE – Rundenmarker zurück auf 1, Kriegsmarker weiter. Bündnisplättchen zurück in Vorrat, gedrehte Plättchen zurück drehen, Marker von Bündnisleiste entfernen.

SPIELSIEG

Siegpunkte: Spieler mit 20 und mehr Unruhepunkten zurück auf Null,

übrige Spieler: Spieler mit meisten Unruhepunkten 7 Felder zurück, mit zweitmeisten 4 Felder zurück.

* Seebewegung: 1 W6, ob Bewegung gelingt.

Bei 1 erneut würfeln:

1 – 2 Einheit eliminiert,

3 – 4 Einheit zurück zum Ausgangspunkt,

5 – 6 Bewegung gelingt.

Entfällt bei Bewegung zwischen Nord-/Süd-Amerika/Karibik.