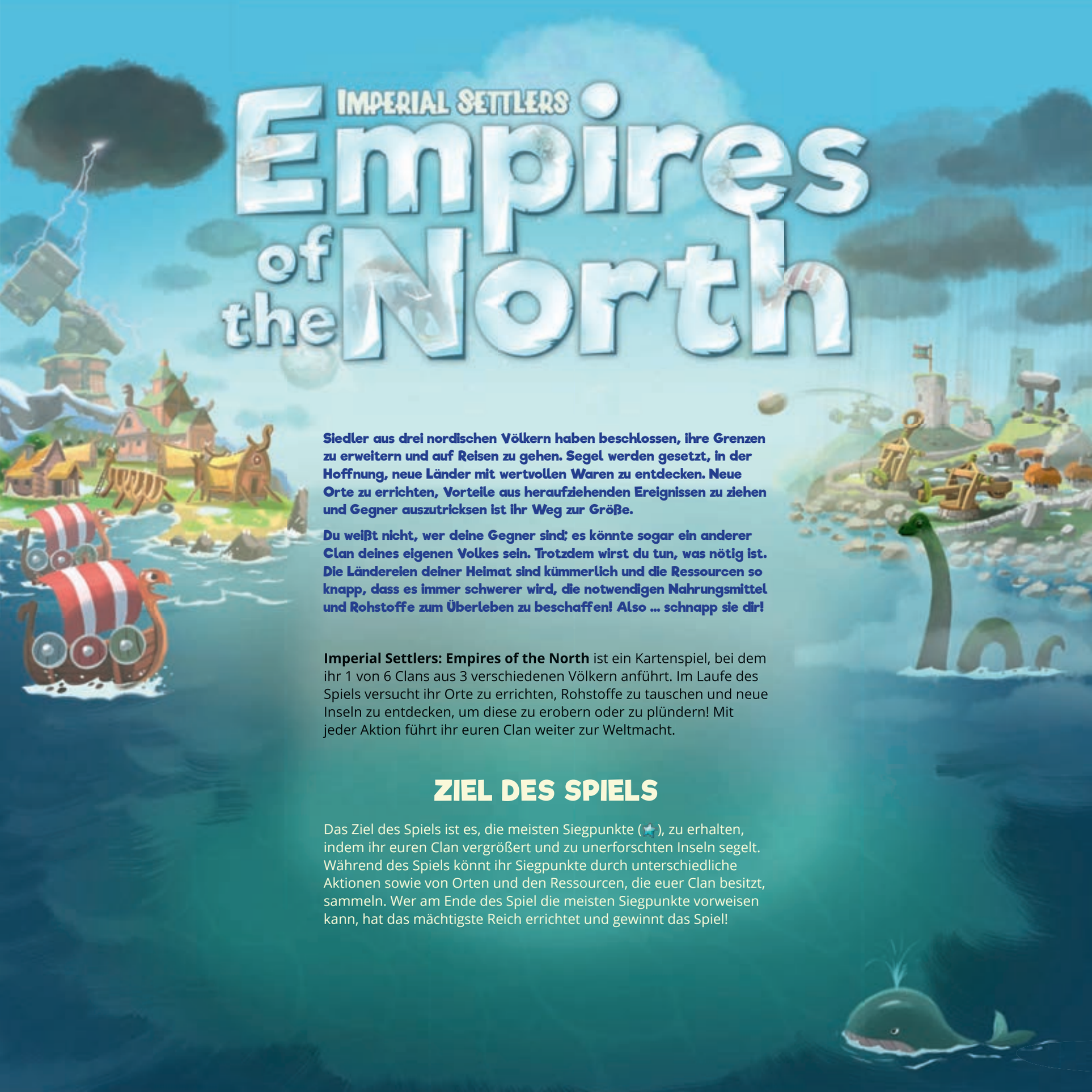
Imperial Settlers: Empires of the North



Siedler aus drei nordischen Völkern haben beschlossen, ihre Grenzen zu erweitern und auf Reisen zu gehen. Segel werden gesetzt, in der Hoffnung, neue Länder mit wertvollen Waren zu entdecken. Neue Orte zu errichten, Vorteile aus heraufziehenden Ereignissen zu ziehen und Gegner auszutricksen ist ihr Weg zur Größe.

Du weißt nicht, wer deine Gegner sind; es könnte sogar ein anderer Clan deines eigenen Volkes sein. Trotzdem wirst du tun, was nötig ist. Die Ländereien deiner Heimat sind kümmerlich und die Ressourcen so knapp, dass es immer schwerer wird, die notwendigen Nahrungsmittel und Rohstoffe zum Überleben zu beschaffen! Also ... schnapp sie dir!

Imperial Settlers: Empires of the North ist ein Kartenspiel, bei dem ihr 1 von 6 Clans aus 3 verschiedenen Völkern anführt. Im Laufe des Spiels versucht ihr Orte zu errichten, Rohstoffe zu tauschen und neue Inseln zu entdecken, um diese zu erobern oder zu plündern! Mit jeder Aktion führt ihr euren Clan weiter zur Weltmacht.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Siegpunkte (), zu erhalten, indem ihr euren Clan vergrößert und zu unerforschten Inseln segelt. Während des Spiels könnt ihr Siegpunkte durch unterschiedliche Aktionen sowie von Orten und den Ressourcen, die euer Clan besitzt, sammeln. Wer am Ende des Spiel die meisten Siegpunkte vorweisen kann, hat das mächtigste Reich errichtet und gewinnt das Spiel!

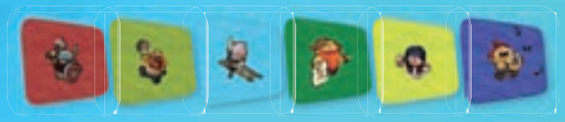
SPIELMATERIAL

1 Wertungsplan

Der doppelseitige Wertungsplan zeigt jeweils die Siegpunkteleiste mit einer unterschiedlichen Anordnung. Verwendet die Seite, die euch besser gefällt.

1 Expeditionsplan

Auf diesen Plan platziert ihr eure Schiffe, wenn ihr die Plättchenaktion *Segeln* ausführt. Dort liegen auch die Inselkarten.



6 Wertungsplättchen

Mit eurem Wertungsplättchen zeigt ihr während des Spiels eure Punkte auf dem Wertungsplan an.

1 Startplättchen

220 KARTEN

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

VORDERSEITE

33 Ulaf-Clankarten

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

VORDERSEITE

33 Panuk-Clankarten

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

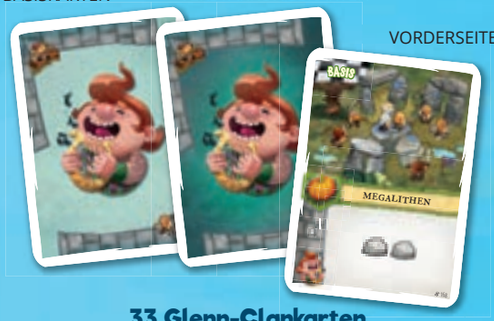
VORDERSEITE

33 Heidel-Clankarten

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

VORDERSEITE



33 Glenn-Clankarten

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

VORDERSEITE

33 Nanurjuk-Clankarten

RÜCKSEITE DER BASISKARTEN

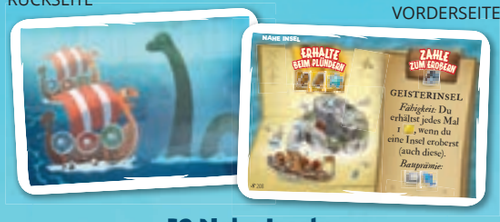
RÜCKSEITE DER ORTS- UND VERSTÄRKUNGSKARTEN

VORDERSEITE

33 Mackinnon-Clankarten

RÜCKSEITE

VORDERSEITE



12 Nahe Inseln

RÜCKSEITE

VORDERSEITE

10 Entfernte Inseln

Jeder Clan hat seinen eigenen Kartenstapel. Wenn ihr eine Karte ziehen sollt, zieht sie vom eigenen Kartenstapel. Die 2 Stapel unterschiedlicher Inselkarten verwendet ihr bei der Plättchenaktion *Segeln*.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

WAREN UND SYMBOLE

5 Aktionsplättchen

Jedes Plättchen zeigt eine Aktion, die ihr ausführen könnt (die Plättchenaktionen). Die Rückseite wird nur für das Solospiel verwendet.

4 Ruheplättchen

Auf euer Ruheplättchen legt ihr die in diesem Zug ermüdeten Arbeiter .

8 Clanscheiben (und 8 „Entkräftet"-Aufkleber)

Jeder Clan besitzt 2 Clanscheiben, um Plättchenaktionen auszuführen. Klebt vor eurem ersten Spiel 1 Aufkleber auf jede Clanscheibe.

WARENMARKER (aus Holz)

ca. 20 Holz

ca. 20 Stein

ca. 20 Nahrung

ca. 20 Schaf

ca. 20 Fisch

ca. 28 Arbeiter und Arbeiterinnen

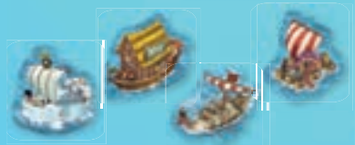
SONSTIGE PLÄTTCHEN

11 Zerstörungsplättchen

21 Gold

2 Vervielfältigungsplättchen

5 Zahlenplättchen



13 Clan- und 3 Allgemeine Schiffplättchen

Der Begriff „Ware" bezieht sich auf alles, was ihr im Spiel bekommen könnt inklusive der Karten, Rohstoffe, Arbeiter und Siegpunkte. Es gibt die folgenden Warensorten:

Karten

Es gibt 3 verschiedene Arten an Clankarten: Orts-, Verstärkungs- und Basiskarten. Ortskarten könnt ihr als **Orte** eurem Reich hinzufügen. **Verstärkungen** dürft ihr aus eurer Hand ausspielen, wenn ihr bestimmte Plättchenaktionen ausführt. Ihr beginnt das Spiel mit 3 Orten in eurem Reich (euren **Basiskarten**). Während des Spiels fügt ihr weitere Orte hinzu und spielt Verstärkungen, die bestimmten Aktionen Soforteffekte verleihen. Neue Karten erhaltet ihr jeweils in der der **Kartenphase**, indem ihr die Plättchenaktion ***Erkunden*** ausführt und durch bestimmte Ortsaktionen. Karten zieht ihr stets von eurem Clankartenstapel. Eine ausführliche Beschreibung der Karten findet ihr in der Kartenübersicht (siehe Seite 4).

Siegpunkte

Siegpunkte symbolisieren den Ruhm und die Macht eures Clans. Ihr erhaltet Siegpunkte durch Aktionen, Orte, Bauprämien und durch das Plündern. Außerdem erhaltet ihr am Ende des Spiels Siegpunkte für Clankarten in eurem Reich, eure übrigen Rohstoffe und euer Gold. Wenn ihr während des Spiels Siegpunkte erhaltet, markiert diese sofort auf dem Wertungsplan, indem ihr euer Wertungsplättchen entsprechend vorrückt.

Arbeiter

Arbeiter stellen die Bevölkerung eures Clans dar. Ihr verwendet Arbeiter, um während der **Kartenphase** Karten auf der Hand zu behalten. Bestimmte Karteneffekte erfordern auch, dass Arbeiter auf andere Weise verwendet werden. Meistens werden Arbeiter **ermüdet**. Legt oder stellt ermüdete Arbeiter auf euer Ruheplättchen, um anzuzeigen, dass ihr sie verwendet habt. Während der **Aufräumphase** kommen diese Arbeiter wieder in euren Vorrat zurück (und sind in der nächsten Runde erneut verfügbar). Die Figuren sind gleichwertig, egal ob sie Arbeiter oder Arbeiterinnen darstellen.

Vorrat unbegrenzt

Rohstoffe, Arbeiter und die sonstigen Plättchen sind mengenmäßig nicht begrenzt. Geht euch davon etwas während des Spiels aus, verwendet die Vervielfältigungsplättchen.
Sollt ihr beispielsweise 5 Steine erhalten, aber es sind nicht mehr genügend im allgemeinen Vorrat, dann legt 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat auf ein Vervielfältigungsplättchen, um euch so die 5 Steine anzuzeigen.

Schiffe

Schiffe repräsentieren die Transportfähigkeiten eures Clans. Ihr verwendet Schiffe, indem ihr sie auf den Expeditionsplan legt. Während der **Expeditionsphase** segelt ihr damit zu neuen, unerforschten Inseln, um diese zu **erobern** oder zu **plündern**.

Zerstörungsplättchen

Zerstörungsplättchen stehen für die militärische Stärke eures Clans. Sie werden auf 2 Arten verwendet: um Inseln zu **erobern** und sie euren Reichen hinzuzufügen, oder um fremde Orte, die eine Aktion als Effekt haben, zu ***überfallen*** und sie für die aktuelle Runde zu erschöpfen.

Gold

Gold ist die Währung der Clans. Gold darf anstelle eines beliebigen Rohstoffs verwendet werden (Holz, Stein, Nahrung, Schaf, Fisch), **aber nicht umgekehrt**.

Rohstoffe: Holz, Stein, Nahrung, Schaf, Fisch

Holz, Stein, Nahrung, Schaf und Fisch werden zusammenfassend als Rohstoffe bezeichnet. Ihr erhaltet **Rohstoffe** von euren **Rohstoffquellen** durch ***Ernten***, aber auch durch das **Plündern von Inseln** und durch andere Aktionen. Holz und Stein werden als Baumaterialien für Orte verwendet, während Nahrung benötigt wird, um die Clanscheiben ein zweites Mal nutzen zu können. Fisch wird vor allem benötigt, um zu den Entfernten Inseln zu gelangen und zahlreiche Aktionen erfordern Schafe. Manchmal werden Rohstoffe auch verwendet, um Ortsaktionen zu aktivieren.

KARTENÜBERSICHT

Es gibt 3 Arten von Clankarten im Spiel: VERSTÄRKUNGSKARTEN (mit dem roten Hintergrund), die ihr spielen und einmalig ausführen dürft, wenn ihr eine bestimmte Plättchenaktion ausführt, ORTSKARTEN (mit dem hölzernen Hintergrund), mit denen ihr eure Reiche vergrößert, und BASISKARTEN (mit dem karierten Hintergrund), mit denen ihr das Spiel beginnt.

VERSTÄRKUNGS-KARTEN | ORTSKARTEN | BASISKARTEN

Verstärkungen ( ) zeigen in der linken oberen Ecke eine Plättchenaktionen an, die ausgeführt werden muss, um die Karte auszuspielen (die Ausspielaktion).

Die meisten Ortskarten ( ) zeigen dort die benötigten Rohstoffe, die für den Bau des Ortes ausgegeben werden müssen (die Baukosten). Manche Ortskarten zeigen keine Rohstoffe, sondern ebenfalls eine Ausspielaktion (genau wie die Verstärkungen). Fast alle dieser Karten sind **Rohstoffquellen** ( ).

Rohstoffquellen können erweitert werden, um mehr Rohstoffe zu produzieren, wenn ihr die Plättchenaktion *Ernten* (siehe Seite 10) ausführt. Weitere Informationen zum *Bauen* und zu Erweiterungen findet ihr auf Seite 9.
Inselkarten werden auf Seite 7 genauer beschrieben.

KARTENTYP

Links neben dem Kartennamen befindet sich ein Symbol für den Kartentyp. Jeder Clankartenstapel enthält einige Kartentypen, die nur dieser Clan besitzt. Manche Fähigkeiten und Effekte im Spiel beziehen sich auf bestimmte Kartentypen. Sonst werden die Kartentypen nicht verwendet.

BEISPIEL: Erhalte 1 für jeden in deinem Reich.

= AUF DER KARTE

Häufigkeit bestimmter Karten im Kartenstapel:

– Es gibt 1 Exemplar dieser Karte im Clankartenstapel des Clans

– Es gibt 2 Exemplare dieser Karte im Clankartenstapel

– Es gibt 3 Exemplare dieser Karte im Clankartenstapel

LEGEREGELN FÜR ORTE

Euch steht es frei, euren Spielbereich – euer **Reich** – nach Belieben zu organisieren. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, in der ihr die Orte anordnen müsst; ihr dürft sie jederzeit verschieben.
Wir empfehlen euch, eure Rohstoffquellen und eure Ruheplättchen am oberen Rand eures Reiches abzulegen und die Orte so zu platzieren, dass sie leicht erschöpft (gedreht) werden können.

VERSTÄRKUNGSKARTE

ORTSKARTE

INSELKARTE

SPIELAUFBAU

ANMERKUNG:

> **Sortiert vor dem ersten Spiel die Inselkarten nach ihrer Entfernung und bildet aus den zueinander gehörigen Clankarten die Clankartenstapel. Haltet die Karten auch nach der Partie voneinander getrennt, um den Spielaufbau bei eurer nächsten Partie zu erleichtern.**

1. Legt den Wertungsplan so auf den Tisch, dass er von allen erreicht werden kann. Verwendet die Seite, die euch besser gefällt.
2. Legt den Expeditionsplan so auf den Tisch, dass alle ihn gut erreichen können.
3. Mischt die Karten mit den Entfernten und den Nahen Inseln getrennt voneinander und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Felder des Expeditionsplans.
4. Deckt jeweils 2 Karten von beiden Inselkartenstapeln auf und legt sie auf die entsprechenden Felder.
5. Mischt die 5 Aktionsplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge so aneinander, dass ein Ring entsteht, das Aktionsrad. (Achtet darauf, die Vorderseiten zu nutzen. Die Rückseiten sind für das Solospiel.) Diese Anordnung darf während des Spiels nicht geändert werden.
6. Wählt jeweils den Clan, den ihr spielen möchtet, und nehmt alle Materialien des gewählten Clans. Jeder der 6 Clans hat 1 eigenes Set von:
   - **3 Basiskarten**
   - **1 Kartenstapel mit 30 Clankarten**
   - **2 (bzw. 3) Clan-Schiffplättchen**
   - **1 Wertungsplättchen**

Legt eure 3 Basiskarten offen vor euch, in euer Reich. Mischt den Clankartenstapel und legt ihn verdeckt vor euch. Legt das Spielmaterial der nicht verwendeten Clans zurück in die Schachtel, es wird für diese Partie nicht mehr benötigt.

7. Wählt jeweils 1 der 4 Spielfarben und nehmt euch 1 Ruheplättchen und 2 Clanscheiben in der gewählten Farbe. Legt das Ruheplättchen zu den Basiskarten und platziert die Clanscheiben daneben.
8. Legt euer Wertungsplättchen auf das Feld 0 des Wertungsplans. (Es ist nicht wichtig, wessen Plättchen dabei oben liegt.)
9. Bildet den **allgemeinen** Vorrat. Legt dazu alle Waren und sonstigen Plättchen so auf den Tisch, dass sie von allen erreicht werden können.
10. Nehmt euch die Waren, die auf euren Basiskarten angezeigt werden und außerdem je 5 Arbeiter. Legt beides als euren **persönlichen** Vorrat vor euch hin.
11. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt und das Startplättchen erhält.
12. Zieht nun jeweils 5 Karten und schaut sie euch an. Legt 2 davon auf euren persönlichen Ablagestapel neben eurem Clankartenstapel. Die übrigen 3 Karten bilden jeweils eure Starthand.

ERINNERUNG:

> **Immer wenn ihr Karten ziehen sollt, zieht ihr vom eigenen Clankartenstapel, sofern nicht anders angegeben.**

Jetzt seid ihr bereit, loszulegen!

Für eure ersten Partien empfehlen wir euch zu zweit mit dem Glenn-Clan und dem Ulaf-Clan gegeneinander anzutreten, da diese Clans einfacher zu spielen sind. Andere Clans haben komplexere Karteneffekte und das Spielen ist am Anfang eine größere Herausforderung.

SPIELABLAUF

Die folgenden Regeln gelten im Spiel mit mehreren Personen. Die Änderungen im Solospiel werden in der beiliegenden Solospiel-Anleitung erklärt.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, die jeweils aus den folgenden 4 Phasen bestehen:

KARTENPHASE

In dieser Phase bekommt ihr neue Karten auf die Hand.

AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist der Hauptteil einer jeden Runde. In dieser nutzt ihr eure Karten, Rohstoffe, Arbeiter usw., um euer Reich zu vergrößern und Siegpunkte zu sammeln.

EXPEDITIONSPHASE

Alle, die beschlossen haben, zu Inseln (in der Nähe oder in der Ferne) zu segeln, wählen in der zuvor festgelegten Reihenfolge, welche Inseln sie erobern oder plündern wollen.

AUFRÄUMPHASE

In dieser Phase bereitet ihr euren jeweiligen Clan auf die nächste Runde vor, indem ihr die entkräfteten Clanscheiben und die erschöpften Karten in eurem Reich reaktiviert (in die Ausgangsposition zurückgedreht) und die ermüdeten Arbeiter zurückholt.

Anmerkung für Fans von Imperial Settlers:

Ihr müsst während der Aufräumphase keine Waren abgeben!

Es gibt keine Produktionsphase! Ihr müsst die Plättchenaktion *Ernten* verwenden, um Waren von Rohstoffquellen zu erhalten (siehe Seite 10).

> **In jeder Runde werden die Phasen in der gleichen Reihenfolge ausgeführt. Sobald jemand in der Aktionsphase mindestens den 25. Siegpunkt erreicht hat, endet das Spiel nach der aktuellen Runde.**

DIE GOLDENE REGEL

WIDERSPRICHT DER TEXT BZW. EFFEKT EINER KARTE DEN HIER BESCHRIEBENEN REGELN, SO HAT STETS DER TEXT DER KARTE VORRANG.

KARTENPHASE

In dieser Phase erhaltet ihr neue Karten, wenn ihr dafür „bezahlt".

Führt dazu jeweils folgende Schritte aus:

1. Legt alle Handkarten zur Seite.
2. **Zieht 4 Karten** und entscheidet, welche dieser Karten ihr behalten wollt.
3. Für jede Karte, die ihr behalten wollt, müsst ihr **1 Arbeiter ermüden** (auf euer Ruheplättchen legen).
4. Legt alle Karten, die ihr nicht behalten wollt (oder könnt), auf euren Ablagestapel.
5. Nehmt die zur Seite gelegten Handkarten wieder auf.

Beispiel:

Diese 2 Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

2 Arbeiter werden ermüdet, um 2 Karten zu behalten.

6. Nehmt euch die Waren von den Karten mit Speichereffekt in eurem Reich, wenn deren Bedingungen erfüllt sind. (Weitere Informationen zu Speichereffekten findet ihr auf Seite 12).

ANMERKUNGEN:

- **Die Anzahl eurer Handkarten ist nicht begrenzt.**
- **Ist euer Clankartenstapel aufgebraucht, mischt euren Ablagestapel und bildet daraus euren neuen Clankartenstapel.**
- **Eure Handkarten sind stets geheim. Zeigt sie niemandem.**

AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase ist die wichtigste Phase im Spiel. In dieser führt ihr eure Aktionen aus, um Orte zu bauen, Clanscheiben einzusetzen und eure Ortsaktionen zu nutzen.

Wer das Startplättchen hat, beginnt.

Führt danach im Uhrzeigersinn **jeweils 1 Aktion aus** oder **passt**. Das wird so lange fortgesetzt, **bis alle gepasst haben**.

SPIELABLAUF

FOLGENDE AKTIONEN STEHEN EUCH ZUR VERFÜGUNG:

- **Ort bauen**
- **Clanscheibe einsetzen**
- **Ort überfallen**
- **Ortsaktion nutzen**

Die einzelnen Aktionen werden auf den Seiten 9 bis 11 genauer erklärt.

- **Sobald ihr PASST, dürft ihr in dieser Aktionsphase KEINE WEITEREN AKTIONEN mehr ausführen. Dafür seid ihr von den Aktionen der anderen NICHT mehr BETROFFEN. Zum Beispiel darf niemand eure Orte *überfallen*, nachdem ihr gepasst habt. Somit bleibt am Ende der Runde nur 1 Person übrig, die noch beliebig viele Aktionen ausführen darf, bis sie ebenfalls passt.**
- **Ihr dürft jede der verfügbaren Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen, aber stets jeweils EINE NACH DER ANDEREN.**
- **Wenn jemand in dieser Phase 25 Siegpunkte erreicht oder überschreitet, endet das Spiel nach der Expeditionsphase dieser Runde.**
- **Haben alle gepasst, fahrt mit der nächsten Phase fort.**

Anmerkung für Fans von Imperial Settlers:

Ihr dürft nicht 2 Arbeiter gegen 1 Rohstoff oder 1 Karte tauschen.

EXPEDITIONSPHASE

In dieser Phase werden eure Schiffe aufbrechen, um Inseln zu plündern oder zu erobern, aber nur, wenn ihr sie zuvor dafür bereitgemacht habt.

Alle, die mindestens 1 Schiff auf dem Pfeil des Expeditionsplans platziert haben, sind an dieser Phase beteiligt.

Die Reihenfolge richtet sich dabei nach der Reihenfolge, in der die Schiffe auf dem Pfeil platziert wurden. Wessen Schiff in der Warteschlange vorne steht, ist „an der Reihe“. Schiffe platziert ihr normalerweise mit der Plättchenaktion *Segeln* (siehe Seite 10). Schiffe werden immer mit oder ohne 1 Zerstörungsplättchen und/oder 1 Fisch platziert. Bestimmte Inseln und Optionen sind nur verfügbar, wenn ihr die erforderliche Ware dem Schiff während der Aktion zugeordnet habt.

- **Wenn dein Schiff an der Reihe ist, wähle 1 der offenen Inseln auf dem Expeditionsplan aus oder decke die oberste Karte eines der Inselkartenstapel auf. Eine entfernte Insel darfst du nur wählen oder aufdecken, wenn deinem Schiff 1 Fisch zugeordnet ist.**

INSEL	NAH	ENTFERNT
PLÜNDERN	-	
EROBERN		+

- **Wähle dann, ob du die Insel plünderst oder eroberst. Erobern darfst du nur, wenn deinem Schiff 1 Zerstörungsplättchen zugeordnet ist.**
- **Wenn du eine Insel plünderst, nimm dir die auf dem Plünderungsfeld gezeigten Waren. Lege die Insel danach auf den entsprechenden Ablagestapel.**
- **Wenn du eine Insel eroberst, füge sie deinem Reich als Ort hinzu. Du darfst ab sofort ihre Effekte (Aktionen und/oder Fähigkeiten) nutzen.**

Jede eroberte Insel ist am Ende des Spiels, wie alle anderen Orte, 1 Siegpunkt wert.

- **Lege zuletzt das verwendete Schiff in deinen Vorrat zurück. Lege alle zugeordneten Waren ab (also in den allgemeinen Vorrat zurück), auch wenn du sie nicht benötigt hast, um die entsprechende Insel zu plündern bzw. zu erobern. Danach ist das nächste Schiff in der Warteschlange „an der Reihe“.**

BEISPIEL: *Ein Schiff mit zugeordnetem Fisch darf eine Nahe **oder** Entfernte Insel plündern, aber nicht erobern.*

ANMERKUNGEN:

- Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine Insel erobert wird. Dies passiert, wenn du die Inseln in dein Reich legst, nicht wenn du ein Schiff bei der Plättchenaktion *Segeln* auf dem Expeditionsplan platzierst (siehe Seite 10).
- Ist ein Stapel der Inselkarten aufgebraucht, mischt den entsprechenden Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

SPIELABLAUF

AUFRÄUMPHASE

ANMERKUNG:

> In der letzten Runde wird die Aufräumphase nicht ausgeführt.

Führt in der Aufräumphase die folgenden Schritte aus:

- **Legt alle ermüdeten Arbeiter von euren Ruheplättchen zurück in euren Vorrat.**
- **Reaktiviert alle eure erschöpften Karten (dreht sie in ihre Ausgangsposition zurück).**
- **Nehmt eure Clanscheiben vom Aktionsrad zurück und legt sie mit der nicht entkräfteten Seite (ohne Aufkleber) nach oben vor euch ab.**
- **Legt alle offen auf dem Expeditionsplan verbliebenen Inseln ab und deckt von den entsprechenden Stapeln neue auf.**
- **Reicht das Startplättchen im Uhrzeigersinn weiter.**
- **Solange in der Aktionsphase noch niemand mindestens 25 Siegpunkt erreicht hat, beginnt eine neue Runde. Wenn jemand also erst in der Expeditionsphase 25 oder mehr Siegpunkte erreicht hat, wird die nächste Runde die letzte des Spiels sein.**

Anmerkung für Fans von Imperial Settlers

Ihr müsst am Ende der Runde **keine** Waren abwerfen.

SPIELENDE

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis jemand während der **Aktionsphase** 25 Siegpunkte erreicht oder überschreitet. Sobald das passiert, **endet** das Spiel **nach** der Expeditionsphase der **aktuellen Runde**.

Zählt dann eure Siegpunkte. Die während des Spiels gesammelten Siegpunkte habt ihr auf dem Wertungsplan festgehalten. Zählt nun noch die folgenden Punkte hinzu, um eure Gesamtpunktzahl zu ermitteln:

- **1 Siegpunkt für jede Karte in eurem Reich (einschließlich Basiskarten, Erweiterungen und eroberte Inseln),**
- **1 Siegpunkt für jeweils 2 Rohstoffe in eurem Vorrat (Rohstoffe, die ihr Karten zugewiesen habt, werden bei dieser Wertung nicht berücksichtigt.),**
- **1 Siegpunkt für je 1 Gold in eurem Vorrat (Gold, das ihr Karten zugewiesen habt, wird bei dieser Wertung nicht berücksichtigt.).**

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Orten im eigenen Reich. Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die größere Anzahl an Arbeitern (egal wo sich gerade befinden). Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die größere Anzahl übriger Handkarten.

Bei einem erneuten Gleichstand teilen sich die am Gleichstand Beteiligten die Platzierung.

ÜBERSICHT ÜBER DIE CLANS

Jeder Clan benötigt eine andere Spielweise und nutzt verschiedene Mechanismen. Die Clans besitzen daher einen Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 8.

DER GLENN-CLAN

Dieser schottische Clan setzt auf Zusammenarbeit, um seine Ziele zu erreichen. Seine Mitglieder lieben es, sich gegenseitig zu unterstützen. Angeführt werden sie vom lustigen und freundlichen Glenn.

DER ULAF-CLAN

Ulaf führt seinen Clan mit Respekt vor den alten Wikinger-Traditionen. Er glaubt, dass alle Wikinger kämpfen, segeln und siegen sollten. Ihr Hobby ist es, Äxte zu schärfen.

DER PANUK-CLAN

Panuk hat viele Leidenschaften: Sie liebt Pinguine, Sammlungen und kombiniert gerne Dinge. Sie folgt meist ihrem eigenen System, um die Ordnung in ihrem Inuit-Reich aufrechtzuerhalten.

DER HEIDEL-CLAN

Bei Heidel und seinen Untergebenen gehen die Getränke nie aus. Vermutlich haben sie schon ein (oder zwei, oder zehn) zu viel davon getrunken. Daher sind sie meist wenig ehrgeizig, aber das gleichen sie mit ihrer fröhlichen Haltung aus.

DER NANURJUK-CLAN

Einige Inuit müssen in Bewegung bleiben, um glücklich zu sein. Nanurjuk und seine Leute lernten, in der rauesten Umgebung zu überleben, während sie ihrem Pfad folgen.

DER MACKINNON-CLAN

Einige Schotten kümmern sich nur um ihren Reichtum. Trotzdem sehnen sie sich nach Kameradschaft. Mackinnon erkannte das und gründete einen Clan mit Leuten, die es lieben zu investieren und davon zu profitieren.

DIE AKTIONEN

ORT BAUEN

Mit dieser Aktion dürft ihr 1 Ortskarte aus eurer Hand in euer Reich legen.

UM EINEN ORT ZU BAUEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

1. Wähle 1 Ortskarte aus deiner Hand, die du *bauen* willst. Du darfst keine Karte mit Ausspielaktion auswählen.
2. Bezahle die in der oberen linken Ecke der Karte abgebildeten **Baukosten** mit den angegebenen Waren (Holz, Stein, Schaf und/oder Fisch) aus deinem Vorrat. Lege diese Waren in den **allgemeinen** Vorrat zurück. Wenn die Kosten Arbeiter enthalten, musst du diese Arbeiter **ermüden**, also auf dein Ruheplättchen legen.
3. Lege die Ortskarte als Ort in dein Reich. Du darfst die Effekte des Ortes ab sofort (auch schon in dieser Runde) nutzen.

ERINNERUNG: Du darfst die Karten in deinem Reich jederzeit neu anordnen.

BEISPIEL: *Um die* Pfadfinder *zu bauen, muss der Nanurjuk-Clan 1 Holz und 1 Fisch in den allgemeinen Vorrat legen.*

EFFEKTE UND BESONDERHEITEN DER ORTE

FÄHIGKEIT

Karten mit dem Schlüsselwort „Fähigkeit" können verschiedene Effekte haben, die jeweils auf den Karten beschrieben sind. Fähigkeiten dürft ihr immer dann nutzen, wenn die jeweils genannte Bedingung erfüllt ist, egal wann dies geschieht. Meistens müsst ihr dazu bestimmte Aktionen ausführen und erhaltet dafür Waren.

AKTION

Um eine Ortsaktion zu nutzen, müsst ihr die entsprechende Aktion ausführen (siehe Seite 11). Dabei werdet ihr den Ort stets um 90° nach rechts drehen und damit erschöpfen.

Die Aktionen erschöpfter Orte können in dieser Runde nicht mehr genutzt werden.

WICHTIG: Das *Ernten* von Rohstoffquellen und das Nutzen von Fähigkeiten erschöpfen Orte nicht.

BAUPRÄMIE

Einige Orte geben euch eine Bauprämie. Dieser Effekt wird in dem Moment aktiviert, in dem ihr den Ort in euer Reich legt – also beim Bauen, beim Errichten (siehe Seite 10) usw. – danach nie wieder. Meistens erhaltet ihr dabei Waren.

ANMERKUNGEN:

- Einige Effekte zeigen eine Trennlinie (/) in ihrem Effekttext. Dies bedeutet "entweder ... oder". Ihr müsst euch also für 1 der Optionen entscheiden, wenn ihr diese Fähigkeit nutzt. Zum Beispiel bedeutet „Erhalte 1 /1 ", dass ihr entweder 1 ODER 1 erhaltet.
- Einige Effekte erlauben es euch, schon in der Aktionsphase zu plündern oder zu erobern. In solchen Fällen benötigt ihr trotzdem mindestens 1 Schiff auf dem Expeditionsplan, um es zusammen mit den zugeordneten Waren zu benutzen. Ihr plündert oder erobert dann bereits in der Aktionsphase. Geht dabei wie auf Seite 7 beschrieben vor. Legt also das Schiff in euren Vorrat zurück, legt alle zugeordneten Waren ab und nehmt euch die Insel bzw. legt sie ab. Das soeben verwendete Schiff darf in dieser Runde erneut für die Plättchenaktion *Segeln* verwendet werden (siehe Seite 10).

CLANSCHEIBE EINSETZEN

Es gibt 5 verschiedene Aktionen, die ihr während eures Zuges mit einer Clanscheibe ausführen könnt. Diese sind auf den Aktionsplättchen im Aktionsrad dargestellt und werden Plättchenaktionen genannt.

UM EINE CLANSCHEIBE EINZUSETZEN UND DAMIT DIE PLÄTTCHENAKTION ZU NUTZEN, FÜHRE DIE FOLGENDEN SCHRITTE NACHEINANDER AUS:

- Wähle 1 der folgenden Optionen:

A) Lege 1 Clanscheibe aus deinem Vorrat mit der **nicht entkräfteten Seite nach oben** auf ein Aktionsplättchen deiner Wahl ODER

B) Zahle 1 Nahrung und lege 1 deiner nicht entkräfteten Clanscheiben von einem Aktionsplättchen auf ein benachbartes Aktionsplättchen. Drehe die Clanscheibe auf die entkräftete Seite. (Du darfst sie also in dieser Runde nicht erneut versetzen).

HINWEIS: Du kannst jede Clanscheibe in jeder Runde also bis zu zweimal benutzen.

ENTKRÄFTETE SEITE

NICHT ENTKRÄFTETE SEITE

- Danach darfst du 1 Karte, die eine Ausspielaktion zeigt, ausspielen bzw. in dein Reich legen, wenn du deine Clanscheibe gerade auf die entsprechende Plättchenaktion gelegt hast. Meistens ist das eine Verstärkung ( ) oder Rohstoffquelle ( ). Führe Verstärkungen sofort aus.

AKTIONEN

› Führe danach die im ersten Schritt ausgewählte Plättchenaktion, wie rechts beschrieben, aus.

ANMERKUNGEN:

› **Du musst die ausgewählte Aktion ausführen. Du darfst also nicht nur eine Karte in dein Reich legen und auf die Plättchenaktion verzichten. Wenn du die Plättchenaktion nicht ausführen kannst, weil du z. B. keine Karte auf der Hand hast, die du mit der Plättchenaktion *Errichten* in dein Reich legen könntest, darfst du deine Clanscheibe nicht auf dieses Aktionsplättchen setzen (oder versetzen).**

› **Du führst stets die Plättchenaktion aus, die du ausgewählt hast, auch wenn sich deine Clanscheibe (aufgrund einer Verstärkung) jetzt nicht mehr auf diesem Aktionsplättchen befindet.**

VERSTÄRKUNGEN

Alle Verstärkungen weisen das Schlüsselwort „Sofort“ auf. Führe sie beim Ausspielen sofort und einmalig aus (und lege sie dann ab).

ROHSTOFFQUELLEN

Diese Karten besitzen nur Symbole in der Effektbeschreibung. Diese zeigen die Waren, die ihr an diesem Ort erhalten könnt.

Wenn ihr eine Rohstoffquelle in euer Reich legt, nehmt euch sofort einmalig und jedes Mal, wenn ihr den Ort mit der Plättchenaktion *Ernten* aktiviert, die abgebildeten Waren.

Einige Rohstoffquellen sind Erweiterungen. Sie können nicht „alleine“ ausgespielt werden. Diese Rohstoffquellen haben die Symbole auf der **rechten Seite** der Effektbeschreibung. Wenn ihr eine Erweiterung in euer Reich legt, müsst ihr sie 1 Rohstoffquelle zuordnen und sie darunterschieben, sodass nur noch die Symbole auf der rechten Seite sichtbar sind. Ihr dürft die Erweiterung nur einer Rohstoffquelle zuordnen, die die gleiche Ware produziert.

Wenn ihr die Erweiterung in euer Reich legt, erhaltet ihr NUR die auf der Erweiterung abgebildeten Waren, nicht auch die der Rohstoffquelle, welcher die Erweiterung zugeordnet wurde. Wenn ihr eine Rohstoffquelle mit einer Erweiterung *erntet*, nehmt euch alle Waren der Rohstoffquelle **und** der zugeordneten Erweiterung. Erweiterungen sind am Spielende wie jeder andere Ort 1 Siegpunkt wert. Wird die zugeordnete Rohstoffquelle entfernt (z. B. weil ihr sie auf die Hand nehmt), wird die Erweiterung abgelegt.

Die Glenn Clankarte - Eisdiele in der Nachbarschaft

Dieser Ort ist sowohl eine Rohstoffquelle als auch eine Erweiterung. Du musst dich beim Auslegen entscheiden, ob du sie als Rohstoffquelle oder als Erweiterung benutzen willst.

HINWEIS: Die Anzahl der Clanscheiben, die auf einem Aktionsplättchen platziert werden dürfen, ist nicht begrenzt.

Einige Karteneffekte erlauben es euch, 1 der 5 rechts erklärten Plättchenaktionen auszuführen. Jedes Mal, wenn der Effekttext eine Plättchenaktion in GROSSBUCHSTABEN benennt, führt ihr die Aktion so aus, als ob ihr eine Clanscheibe auf dem Aktionsplättchen platziert hättet. Ihr dürft dabei also auch 1 Karte mit Ausspielaktion in euer Reich legen, bevor ihr die Plättchenaktion ausführt.

ENTDECKEN

Ziehe 1 Karte und nimm sie auf die Hand.

BEVÖLKERN

Nimm dir 1 Arbeiter aus dem **allgemeinen** Vorrat und füge ihn deinem Vorrat hinzu. Dadurch erhöht sich die Anzahl deiner verfügbaren Arbeiter für die aktuelle und alle zukünftigen Runden.

ERRICHTEN

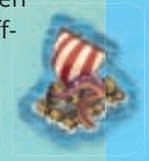
Wähle 1 Ortskarte, die keine Ausspielaktion zeigt, aus deiner Hand und lege sie als Ort in dein Reich, **ohne** Waren dafür zu bezahlen.

ERNTEN

Nimm dir die Waren von 1 Rohstoffquelle deiner Wahl in deinem Reich. Wenn ihr Erweiterungen zugeordnet sind, nimm dir auch deren Waren.

SEGELN

Platziere 1 Schiffplättchen aus deinem Vorrat auf dem Pfeil des Expeditionsplans. Dabei kann es sich um 1 Schiffplättchen deines Clans oder um 1 allgemeines Schiffplättchen handeln, dass du zuvor (von einer Karte) erhalten hast. Befinden sich bereits Schiffe auf dem Pfeil, platziere dein Schiff dahinter und bilde eine Warteschlange. Entscheide dich sofort, ob du dem Schiff 1 Fisch und/oder 1 Zerstörungsplättchen zuordnen möchtest. Dies ist wichtig, um in der Expeditionsphase zu einer Entfernten Insel zu gelangen ( ) und/oder eine Insel erobern ( ) zu dürfen. Möchtest du Fisch und/oder Zerstörungsplättchen zuordnen, lege die Ware(n) auf das entsprechende Schiffplättchen. Die Anzahl der Schiffe, die sich auf dem Expeditionsplan befinden dürfen, ist nicht begrenzt.



ANMERKUNGEN:

› **Ihr könnt allgemeine Schiffplättchen erhalten und noch in der gleichen Runde nutzen. Verwendet die Zahlenplättchen, um anzuzeigen, wem welches allgemeine Schiff gehört. Wer das erste allgemeine Schiff auf dem Expeditionsplan platziert, nimmt sich das Zahlenplättchen mit der „1“ und so weiter. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt 2 allgemeine Schiffe ihre Position in der Warteschlange tauschen, werden die Zahlenplättchen entsprechend ebenfalls getauscht.**

› **Der Ulaf-Clan besitzt ein drittes Clan-Schiffplättchen. Um es zu bekommen muss der Clan *Flokis Werkstatt* ausspielen.**

AKTIONEN

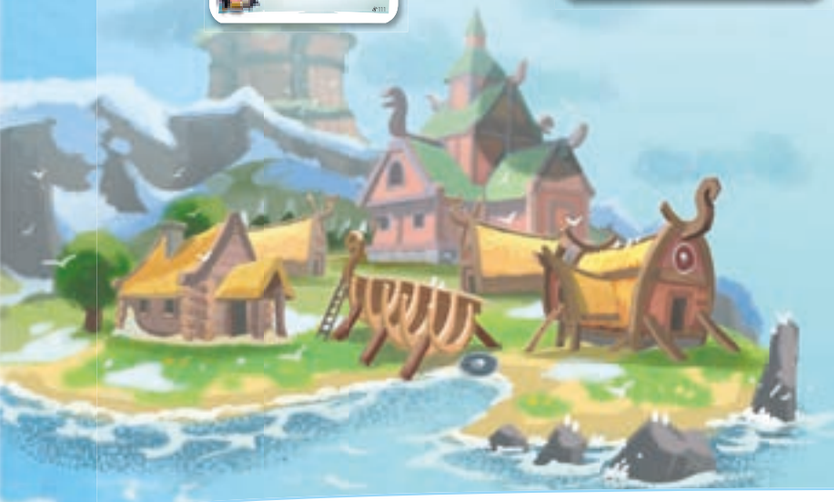
ORT ÜBERFALLEN

Mit dieser Aktion dürft ihr 1 gegnerischen Ort, der eine Aktion als Effekt hat, ÜBERFALLEN und dadurch erschöpfen.

Du darfst diese Aktion nur ausführen, wenn du einen Zerstörungsmarker besitzt. Beachte, dass du nicht einen Ort von jemandem *überfallen* darfst, der in dieser Runde bereits gepasst hat.

UM EINEN GEGNERISCHEN ORT ZU ÜBERFALLEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

- **Wähle 1 gegnerischen Ort, der eine Aktion als Effekt hat und der noch nicht erschöpft ist.**
- **Zahle 1 Zerstörungsmarker. Hast du keinen Zerstörungsmarker, kannst du diese Aktion nicht ausführen.**
- **Erschöpfe den gegnerischen Ort. (Drehe ihn dazu um 90° nach rechts).**



ORTSAKTION NUTZEN

Mit dieser Aktion dürft ihr die Aktion eines Ortes in eurem Reich nutzen.

UM EINE ORTSAKTION ZU NUTZEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

- **Wähle 1 deiner Orte, der eine Aktion als Effekt hat und der noch nicht erschöpft ist. Hast du keinen solchen Ort, kannst du diese Aktion nicht ausführen.**
- **Zahle die bei der Aktion angegebenen Kosten (meist Waren). Ermüde Arbeiter ggf. wie gewohnt.**
- **Führe den Effekt der Aktion aus.**
- **Erschöpfe den Ort, indem du ihn um 90° nach rechts drehst.**

ANMERKUNGEN:

- Effekte von Orten interagieren häufig mit einem bestimmten Kartentyp. Solche Effekttexte beziehen sich auf alle Karten in deinem Reich mit dem entsprechenden Symbol neben ihrem Namen.

BEISPIEL: *Die Bauprämie der Panuk-Clankarte* Frostige Werft *gibt dir 1 Siegpunkt für jeden deiner . Sobald du den Ort in dein Reich legst, zählst du die Anzahl deiner ausliegenden Karten mit dem entsprechenden Symbol und erhältst sofort die entsprechende Anzahl Siegpunkte.*

- Siegpunkte, die ihr durch Ortseffekte erhaltet, müsst ihr sofort auf dem Wertungsplan anpassen. Erhaltet ihr Waren, nehmt sie aus dem **allgemeinen** Vorrat.

Autor: Ignacy Trzewiczek
Entwicklung: Joanna Kijanka • **Illustrationen:** Roman Kucharski
Grafikdesign: Rafał Szyma • **Grafische Unterstützung:** Aga Jakimiec
Produktionsmanagement: Grzegorz Polewka
Projektmanagement: Rafał Szyma • **Spielanleitung:** Matt Dembek

Vielen Dank an: Jeff Van Ness, Zee Garcia, Tony, Ben, Vinny, Rodney, Merry, Nina, Olek, Greg, Marek und Chevee.

DEUTSCHE AUSGABE
Grafikdesign und Satz: Chris Conrad
Übersetzung: Board Game Circus (Alexander Lauck)
Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.
© 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

AKTIONEN

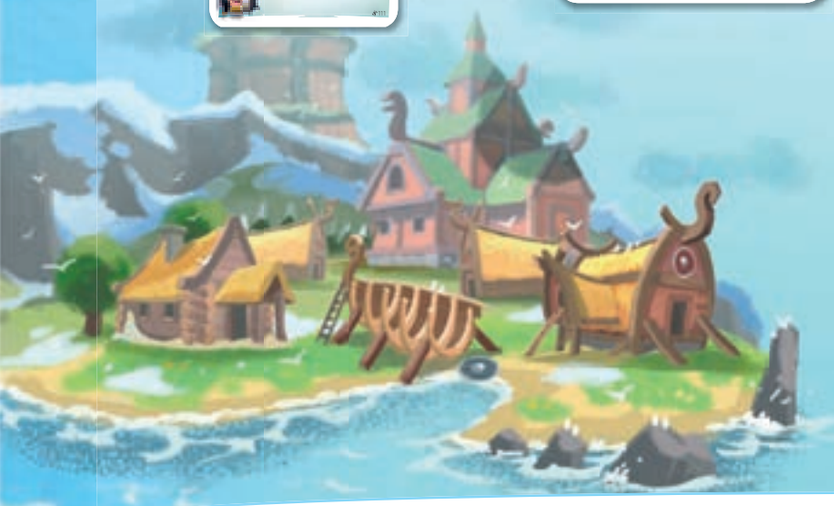
ORT ÜBERFALLEN

Mit dieser Aktion dürft ihr 1 gegnerischen Ort, der eine Aktion als Effekt hat, ÜBERFALLEN und dadurch erschöpfen.

Du darfst diese Aktion nur ausführen, wenn du einen Zerstörungsmarker besitzt. Beachte, dass du nicht einen Ort von jemandem *überfallen* darfst, der in dieser Runde bereits gepasst hat.

UM EINEN GEGNERISCHEN ORT ZU ÜBERFALLEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

- **Wähle 1 gegnerischen Ort, der eine Aktion als Effekt hat und der noch nicht erschöpft ist.**
- **Zahle 1 Zerstörungsmarker. Hast du keinen Zerstörungsmarker, kannst du diese Aktion nicht ausführen.**
- **Erschöpfe den gegnerischen Ort. (Drehe ihn dazu um 90° nach rechts).**



ORTSAKTION NUTZEN

Mit dieser Aktion dürft ihr die Aktion eines Ortes in eurem Reich nutzen.

UM EINE ORTSAKTION ZU NUTZEN, MUSST DU DIE FOLGENDEN SCHRITTE AUSFÜHREN:

- **Wähle 1 deiner Orte, der eine Aktion als Effekt hat und der noch nicht erschöpft ist. Hast du keinen solchen Ort, kannst du diese Aktion nicht ausführen.**
- **Zahle die bei der Aktion angegebenen Kosten (meist Waren). Ermüde Arbeiter ggf. wie gewohnt.**
- **Führe den Effekt der Aktion aus.**
- **Erschöpfe den Ort, indem du ihn um 90° nach rechts drehst.**

ANMERKUNGEN:

- Effekte von Orten interagieren häufig mit einem bestimmten Kartentyp. Solche Effekttexte beziehen sich auf alle Karten in deinem Reich mit dem entsprechenden Symbol neben ihrem Namen.

BEISPIEL: *Die Bauprämie der Panuk-Clankarte* Frostige Werft *gibt dir 1 Siegpunkt für jeden deiner . Sobald du den Ort in dein Reich legst, zählst du die Anzahl deiner ausliegenden Karten mit dem entsprechenden Symbol und erhältst sofort die entsprechende Anzahl Siegpunkte.*

- Siegpunkte, die ihr durch Ortseffekte erhaltet, müsst ihr sofort auf dem Wertungsplan anpassen. Erhaltet ihr Waren, nehmt sie aus dem **allgemeinen** Vorrat.

Autor: Ignacy Trzewiczek
Entwicklung: Joanna Kijanka • **Illustrationen:** Roman Kucharski
Grafikdesign: Rafał Szyma • **Grafische Unterstützung:** Aga Jakimiec
Produktionsmanagement: Grzegorz Polewka
Projektmanagement: Rafał Szyma • **Spielanleitung:** Matt Dembek

Vielen Dank an: Jeff Van Ness, Zee Garcia, Tony, Ben, Vinny, Rodney, Merry, Nina, Olek, Greg, Marek und Chevee.

DEUTSCHE AUSGABE
Grafikdesign und Satz: Chris Conrad
Übersetzung: Board Game Circus (Alexander Lauck)
Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.
© 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

SCHLÜSSELWÖRTER UND REGELN

SCHLÜSSELWÖRTER AUF KARTEN

AUFWECKEN – Dieses Schlüsselwort bezieht sich stets auf Arbeiter. Um 1 Arbeiter aufzuwecken, nimm 1 ermüdeten Arbeiter von deinem Ruheplättchen und lege ihn in deinen Vorrat.

BAUPRÄMIE – Ein zusätzlicher, einmaliger Effekt, den du erhältst, wenn du diese Karte als Ort in dein Reich legst. Dabei spielt es keine Rolle, wodurch die Karte in dein Reich gelegt wird.

BEWEGE DEINE CLANSCHEIBE – Lege 1 deiner Clanscheiben auf ein anderes Aktionsplättchen (ohne die Plättchenaktion auszuführen und ohne die Scheibe zu drehen). Das darf auch eine Clanscheibe sein, die du bereits benutzt hast. Dies erlaubt es dir, mit einer Figur 2× die gleiche Plättchenaktion in einer Runde auszuführen.

ENTLASSEN – Sobald du eine Ware entlassen sollst, darfst du eine entsprechende Ware wählen, die einer deiner Karten zugewiesen wurde und sie zurück in deinen Vorrat legen. Du darfst die Ware in dieser Runde erneut einsetzen. Darfst du mehrere Waren entlassen, dürfen sie von unterschiedlichen Karten kommen (müssen sie aber nicht).

ERHALTEN – Erhältst du Waren, nimm sie dir aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat (sofern es sich um Rohstoffe oder Plättchen handelt) bzw. rücke dein Wertungsplättchen auf dem Wertungsplan entsprechend vor (sofern es sich um Siegpunkte handelt). Erhaltene Arbeiter und Schiffplättchen bleiben bis zum Ende des Spiels in deinem Besitz.

ERSCHÖPFT/NICHT ERSCHÖPFT – Orte mit Aktionen werden beim Aktivieren erschöpft (und dabei um 90° nach rechts gedreht). Durch bestimmte Effekte können diese Karten reaktiviert werden; sie sind dann **nicht** mehr **erschöpft**. In der Aufräumphase geschieht dies automatisch. Die Aktion erschöpfter Karten kann nicht genutzt werden.

KOPIEREN – Wähle 1 Karte in deinem Reich und ordne ihr diese Karte zu. Lege sie dazu daneben (oder darunter). Diese Karte kopiert fortan alle Charakteristika der zugeordneten Karte (Name, Kartentyp, Effekt etc.). Nachdem du eine Karte ausgewählt hast, kann die Wahl nicht mehr verändert werden. Kopierst du eine Karte mit Bauprämie, erhältst du auch die Bauprämie. Wird die zugeordnete Karte abgelegt, bleibt die Karte mit Kopier-Effekt als Ort ohne Effekt in deinem Reich liegen. Du kannst ihn für Effekte ablegen, auf die Hand nehmen und mit der *Osterinsel* neu zuordnen.

REAKTIVIEREN – Die Orte in deinem Reich können durch ihre Aktionen oder durch Überfälle erschöpft werden. Wenn du einen Ort reaktivieren sollst, drehe eine entsprechende Karte in deinem Reich in ihre Ausgangsposition zurück (um 90° nach links). Sie ist nicht mehr erschöpft und kann in dieser Runde ggf. erneut genutzt werden. In der Aufräumphase werden Orte automatisch reaktiviert.

RÜCKE DEIN 🚢 VOR – Damit darfst du 1 deiner Schiffe mit dem Schiff davor in der Warteschlange vertauschen.

SOFORT – Spielst du du eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sofort“ aus, führe den Effekt der Karte sofort aus und lege die Karte dann auf deinen Ablagestapel.

SPEICHER – Am Ende der Kartenphase erhältst du Waren, wenn du dieser Karte bereits eine entsprechende Anzahl Waren zugewiesen hast, ggf. auch mehrfach. Darfst du Waren wählen und erhältst mehrere, kannst du eine Kombination deiner Wahl wählen. ***Beispiel:*** *Dein Ort hat die Funktion: Speicher: 2 🔴: 1 🔴/⭐“. Für je 2 🔴, die du dieser Karte zugewiesen hast, erhältst du entweder 1 🔴 oder 1 ⭐. Liegen 5 🔴 auf der Karte, erhältst du am Ende der Kartenphase entweder 2 🔴 oder 2 ⭐ oder 1 🔴 und 1 ⭐.*

SUCHEN – Wenn du eine bestimmte Karte suchen sollst, nimm deinen Clankartenstapel und durchsuche ihn nach der entsprechenden Karte. Nimm sie auf die Hand und mische den Clankartenstapel.

ZAHLEN – Bezahlst du Waren, lege sie aus deinem Vorrat in den **allgemeinen** Vorrat zurück. Ermüde Arbeiter, anstatt sie in den allgemeinen Vorrat zu legen.

ZUWEISEN – Um Waren zuzuweisen, nimm exakt diese Waren aus deinem Vorrat und lege sie auf die entsprechende Karte. Sie bleiben solange darauf, bis sie durch einen Effekt entlassen werden. Gold darf dabei nicht als Ersatz eingesetzt werden. **Entferne zugewiesene Waren in der Aufräumphase nicht von den Karten.** Die Anzahl der zugewiesenen Waren auf einer Karte ist nicht limitiert.

WICHTIGE REGELN

- Immer wenn ihr während des Spiels Siegpunkte erhaltet, markiert diese sofort auf dem Wertungsplan, indem ihr euer Wertungsplättchen entsprechend vorrückt.
- Gold kann anstelle eines beliebigen Rohstoffs (Holz, Stein, Nahrung, Schaf, Fisch) verwendet werden, aber nicht umgekehrt.
- Erhältst du Waren, nimm sie aus dem allgemeinen Vorrat; musst du Waren bezahlen, lege sie dorthin zurück.
- Um Arbeiter zu ermüden, lege sie auf dein Ruheplättchen.
- Waren in deinem Vorrat müssen jederzeit für alle offen sichtbar ausliegen.
- Ziehe Karten stets vom eigenen Clankartenstapel.
- Um Karten abzu**werfen**, lege sie aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Um Karten abzu**legen**, lege sie aus deinem Reich auf deinen Ablagestapel.
- Befinden sich keine Karten mehr in deinem Kartenstapel, mische deinen Ablagestapel und bilde damit deinen neuen Kartenstapel.

SCHLÜSSELWÖRTER UND REGELN

SCHLÜSSELWÖRTER AUF KARTEN

AUFWECKEN – Dieses Schlüsselwort bezieht sich stets auf Arbeiter. Um 1 Arbeiter aufzuwecken, nimm 1 ermüdeten Arbeiter von deinem Ruheplättchen und lege ihn in deinen Vorrat.

BAUPRÄMIE – Ein zusätzlicher, einmaliger Effekt, den du erhältst, wenn du diese Karte als Ort in dein Reich legst. Dabei spielt es keine Rolle, wodurch die Karte in dein Reich gelegt wird.

BEWEGE DEINE CLANSCHEIBE – Lege 1 deiner Clanscheiben auf ein anderes Aktionsplättchen (ohne die Plättchenaktion auszuführen und ohne die Scheibe zu drehen). Das darf auch eine Clanscheibe sein, die du bereits benutzt hast. Dies erlaubt es dir, mit einer Figur 2× die gleiche Plättchenaktion in einer Runde auszuführen.

ENTLASSEN – Sobald du eine Ware entlassen sollst, darfst du eine entsprechende Ware wählen, die einer deiner Karten zugewiesen wurde und sie zurück in deinen Vorrat legen. Du darfst die Ware in dieser Runde erneut einsetzen. Darfst du mehrere Waren entlassen, dürfen sie von unterschiedlichen Karten kommen (müssen sie aber nicht).

ERHALTEN – Erhältst du Waren, nimm sie dir aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat (sofern es sich um Rohstoffe oder Plättchen handelt) bzw. rücke dein Wertungsplättchen auf dem Wertungsplan entsprechend vor (sofern es sich um Siegpunkte handelt). Erhaltene Arbeiter und Schiffplättchen bleiben bis zum Ende des Spiels in deinem Besitz.

ERSCHÖPFT/NICHT ERSCHÖPFT – Orte mit Aktionen werden beim Aktivieren erschöpft (und dabei um 90° nach rechts gedreht). Durch bestimmte Effekte können diese Karten reaktiviert werden; sie sind dann **nicht** mehr **erschöpft**. In der Aufräumphase geschieht dies automatisch. Die Aktion erschöpfter Karten kann nicht genutzt werden.

KOPIEREN – Wähle 1 Karte in deinem Reich und ordne ihr diese Karte zu. Lege sie dazu daneben (oder darunter). Diese Karte kopiert fortan alle Charakteristika der zugeordneten Karte (Name, Kartentyp, Effekt etc.). Nachdem du eine Karte ausgewählt hast, kann die Wahl nicht mehr verändert werden. Kopierst du eine Karte mit Bauprämie, erhältst du auch die Bauprämie. Wird die zugeordnete Karte abgelegt, bleibt die Karte mit Kopier-Effekt als Ort ohne Effekt in deinem Reich liegen. Du kannst ihn für Effekte ablegen, auf die Hand nehmen und mit der *Osterinsel* neu zuordnen.

REAKTIVIEREN – Die Orte in deinem Reich können durch ihre Aktionen oder durch Überfälle erschöpft werden. Wenn du einen Ort reaktivieren sollst, drehe eine entsprechende Karte in deinem Reich in ihre Ausgangsposition zurück (um 90° nach links). Sie ist nicht mehr erschöpft und kann in dieser Runde ggf. erneut genutzt werden. In der Aufräumphase werden Orte automatisch reaktiviert.

RÜCKE DEIN VOR – Damit darfst du 1 deiner Schiffe mit dem Schiff davor in der Warteschlange vertauschen.

SOFORT – Spielst du du eine Karte mit dem Schlüsselwort „Sofort“ aus, führe den Effekt der Karte sofort aus und lege die Karte dann auf deinen Ablagestapel.

SPEICHER – Am Ende der Kartenphase erhältst du Waren, wenn du dieser Karte bereits eine entsprechende Anzahl Waren zugewiesen hast, ggf. auch mehrfach. Darfst du Waren wählen und erhältst mehrere, kannst du eine Kombination deiner Wahl wählen. ***Beispiel:*** *Dein Ort hat die Funktion: Speicher: 2 : 1 /“. Für je 2 , die du dieser Karte zugewiesen hast, erhältst du entweder 1 oder 1 . Liegen 5 auf der Karte, erhältst du am Ende der Kartenphase entweder 2 oder 2 oder 1 und 1 .*

SUCHEN – Wenn du eine bestimmte Karte suchen sollst, nimm deinen Clankartenstapel und durchsuche ihn nach der entsprechenden Karte. Nimm sie auf die Hand und mische den Clankartenstapel.

ZAHLEN – Bezahlst du Waren, lege sie aus deinem Vorrat in den **allgemeinen** Vorrat zurück. Ermüde Arbeiter, anstatt sie in den allgemeinen Vorrat zu legen.

ZUWEISEN – Um Waren zuzuweisen, nimm exakt diese Waren aus deinem Vorrat und lege sie auf die entsprechende Karte. Sie bleiben solange darauf, bis sie durch einen Effekt entlassen werden. Gold darf dabei nicht als Ersatz eingesetzt werden. **Entferne zugewiesene Waren in der Aufräumphase nicht von den Karten.** Die Anzahl der zugewiesenen Waren auf einer Karte ist nicht limitiert.

WICHTIGE REGELN

- Immer wenn ihr während des Spiels Siegpunkte erhaltet, markiert diese sofort auf dem Wertungsplan, indem ihr euer Wertungsplättchen entsprechend vorrückt.
- Gold kann anstelle eines beliebigen Rohstoffs (Holz, Stein, Nahrung, Schaf, Fisch) verwendet werden, aber nicht umgekehrt.
- Erhältst du Waren, nimm sie aus dem allgemeinen Vorrat; musst du Waren bezahlen, lege sie dorthin zurück.
- Um Arbeiter zu ermüden, lege sie auf dein Ruheplättchen.
- Waren in deinem Vorrat müssen jederzeit für alle offen sichtbar ausliegen.
- Ziehe Karten stets vom eigenen Clankartenstapel.
- Um Karten abzu**werfen**, lege sie aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Um Karten abzu**legen**, lege sie aus deinem Reich auf deinen Ablagestapel.
- Befinden sich keine Karten mehr in deinem Kartenstapel, mische deinen Ablagestapel und bilde damit deinen neuen Kartenstapel.