

Age of Empires III (Tropical Games) - KSR

Vorbereitungen:

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt 1 Figur auf die Null der Zählleiste.
- Jeder erhält 10\$ (Silber = 1, Gold = 10) und 5 Standardkolonisten.
- Nach Zufallsprinzip kommt je 1 Kolonist in die "Turn Order"-Box (Spielerreihenfolge).
- In jedes Gebiet (außer Karibik) kommt 1 verdecktes beliebiges Entdecker-Kärtchen und darauf 1 Warenchip offen (Art gemäß Vorgabe im jeweiligen Gebiet).
- Die weiteren Entdecker-Kärtchen sind aus dem Spiel.
- 5 Gebäude des Zeitalters I werden offen ausgelegt.
- Von den verdeckten gemischten Warenchips 4 Stk. aufdecken vor "Trade Goods"-Box.
- 1 Schiff in die "Merchant Shipping"-Box stellen.
- Colonist Dock: Es sind soviele Setzfelder frei zu halten wie Spielerzahl x 2 abzgl. 1. Die Felder X und Y stehen später nur den Besitzern bestimmter Gebäude zur Verfügung.
- Ersteinkommen: Je nach Position auf "Turn Order"-Box gibt es für den Ersten nichts, den Zweiten 1\$, den Dritten 2\$ usw. fort.

Ablauf einer von 8 Runden:

A) Alle Kolonisten (auch Spezialisten) einsetzen:

- In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler jeweils 1 Figur in einer Event Box platzieren.
- Dabei ist in der Regel linksbündig einzusetzen und nur auf vorhandene Setzfelder.
- Ausnahmen:
 - Nur in der "Merchant Shipping"-Box und der "Discovery"-Box können beliebig viele Figuren stehen.
 - In der "Specialists"-Box sind 5 Setzfelder, die nicht linksbündig, sondern nach freier Wahl besetzt werden dürfen.
- Generell dürfen auch mehrere Figuren des selben Spielers in der selben Event Box auf unterschiedlichen Setzfeldern stehen, nicht aber in der "Initiative"-Box.

Spezialisten (Merkmal):

- Captain** (Fernrohr): Er gilt wie 2 Kolonisten in der "Merchant Shipping"-Box ODER wie 2 Kolonisten in der "Discovery"-Box.
- Merchant** (Geldsack): Er gilt wie 2 Kolonisten in der "Merchant Shipping"-Box ODER er geht über das "Colonist Dock" in die Neue Welt und bringt seinem Besitzer sofort 5\$ ein.
- Missionar** (Kreuz): Sobald er über das "Colonist Dock" in der Neuen Welt ankommt, wird ihm 1 weiterer Kolonist seiner Farbe dazugestellt.
- Soldat** (Helm): Er generiert einmalig Bonus beim erfolgreichen Entdecken ODER wirkt im Krieg in dem Gebiet, wo er stationiert ist.

Es geht solange reihum, bis alle Figuren, die vor den Spielern stehen, in die Event Boxen eingesetzt sind.

B) Aktivieren der Event-Boxen:

Initiative (max. 1 Figur je Spieler):

- Position der Figur bestimmt Spielerreihenfolge für nächste Runde (in Phase I durchführen). Spieler ohne Figur darin rutschen dann entsprechend nach hinten.
- Wenn die Box aktiviert wird, erhält jeder Spieler die auf seinem Setzfeld angezeigten \$.

Colonist Dock:

- Eingesetzte Figuren werden bei Aktivierung der Box beginnend ab Setzfeld je in ein beliebiges schon entdecktes Gebiet von ihrem Besitzer gestellt.
- Wer zuerst mind. 3 Figuren in einem Gebiet hat, erhält den dort liegenden Warenchip.
- Damit wird das Gebiet wertungsfähig und kann später Siegpunkte bringen. Hat später kein Spieler mehr mind. 3 Figuren dort, gibt es bei Wertungen keine Punkte.
- Die Setzfelder X und Y stehen den Besitzern bestimmter Gebäude zur Verfügung.
- Spezialisten sind nicht limitiert, auch wenn nicht genug Figuren im Spiel sind. Daher kann ein Spieler bereits in der Neuen Welt eingesetzte eigene Spezialisten jederzeit gegen normale Kolonisten austauschen und in seinen Vorrat zurücknehmen.

Trade Goods:

- In Reihenfolge von links in der Box nehmen die dort vertretenen Spieler bei Aktivierung je 1 der ausliegenden Warenchips ihrer Wahl und legen diesen offen vor sich ab. Dafür gibt es in Phase C) Einkommen.

Merchant Shipping:

- Wer hier einsetzt, kämpft um das Schiff, das ein Joker bei den "Trade Goods" ist.
- Bei Aktivierung erhält der Spieler mit dem höchsten Wert an Figuren dort das Schiff. Patt: Spielerreihenfolge entscheidet.
- Spezialisten "Captain" und "Merchant" zählen in der Box wie 2 Figuren, alle anderen je 1.

Capital Building:

- In Reihenfolge in der Box dürfen die Spieler je Figur 1 Gebäude kaufen und zahlen je nach Zeitalter 10 bis 20\$ dafür. Es stehen max. 5 Gebäude je Runde zur Verfügung.
- Erworbene Gebäude werden vor den Spielern offen abgelegt und bringen entweder sofort einmalig beim Kauf oder später dauerhafte Vorteile je Runde ein.

Discovery:

- Wer hier einsetzt, sammelt Mannschaften für eine spätere Entdeckungsfahrt in die Neue Welt. Dabei können ihn dort bis zu 5 (auf Karten bis zu 6) Eingeborene erwarten.
- Bei Aktivierung haben die Spieler in Spielerreihenfolge je die Wahl, ob und mit wievielen Figuren sie auf **eine** Entdeckung gehen. Sie sagen die Anzahl Figurenwerte an und das unentdeckte Zielland, dessen Entdecker-Kärtchen aufgedeckt wird.
- Hat der Spieler \geq Figurenwerte wie die Ureinwohner, ist er erfolgreich.

Beispiel: 4 Spieler haben 7 Setzfelder zur Verfügung.

Kolonisten einsetzen

Tip: Malt die Merkmale mit weißem Nagellack an und man kann die Spezialisten dann stets gut unterscheiden.

Aktivieren der Boxen

Schiff = Joker für beliebige Ware

Siegpunkte (VP) auf Gebäuden wirken erst zum Spielende.

- Er legt das Entdecker-Kärtchen offen vor sich und nimmt die ganz unten auf dem Entdecker-Kärtchen angegebene Geldprämie.
- Hat er Soldaten eingesetzt, bringt jeder Soldat den angegebenen Bonus.
- Ein normaler Kolonist wird in das eroberte Gebiet gesetzt und alle Angreifer wandern in den Vorrat des Spielers zurück.
- Unterliegt der Angreifer, wird das Entdecker-Kärtchen wieder verdeckt auf das Gebiet abgelegt und der Angreifer legt alle angreifenden Figuren in seinen Vorrat zurück.
- Nicht auf Entdeckungsreise geschickte Kolonisten bleiben in der "Discovery"-Box.
- **Sind alle Gebiete entdeckt**, wird das Kartendeck der Entdeckungen genutzt. Dabei erhält der erfolgreiche Entdecker stets die Karte und Prämie/Bonus. Bei Mißerfolg wird die Karte eingemischt. - Es kann generell keine Figur mehr platziert werden und alle Angreifer wandern in den Spielervorrat zurück.

Specialists:

- Wer hier einsetzt, nimmt bei Aktivierung eine Figur der entsprechenden Art aus seinem Vorrat und stellt diese vor sich zum Einsatz in der nächsten Runde.
- Wer auf das Setzfeld "5\$" setzt, darf eine beliebige eigene Vorrats-Figur vor sich stellen.

Warfare:

- Wer hier einsetzt, will einen Krieg in entdeckten Gebieten der Neuen Welt führen.
- Bei Aktivierung muss der Spieler entscheiden, ob er einen einfachen oder weltweiten Krieg führen will. Hat ein Spieler mehrere Felder belegt, darf er mehrere Kriege führen. Ein hier eingesetzter Soldat hat keine Sonderfunktion.
 - Im Kampf tötet jeder Soldat 1 Feind, wobei alle Soldaten gleichzeitig schießen.
 - Jeder Besitzer entscheidet, welche Feindfigur getroffen ist.
 - Getötete Figuren ==> Vorrat ihrer Besitzer.
- a) **einfacher Krieg:**
1 entdecktes Gebiet wählen und **einen** Spieler dort zum Feind erklären.
- b) **weltweiter Krieg:**
 - 10\$ bezahlen und einen **einzigsten** Feind für **alle** Kämpfe in diesem Krieg benennen.
 - Es sind nur Gebiete betroffen, wo der Angreifer UND der Feind vertreten sind UND mind. einer von beiden einen Soldaten stehen hat.

C) Einkommen erhalten:

Die Warenchips vor den Spielern bringen Einkommen. Dazu kann man sie jederzeit in Gruppen anordnen bzw. neu anordnen.

3 beliebige Chips = 1\$ ● Jedes Schiff kann als Joker eingesetzt werden, aber nur 1 Schiff je Gruppe ist erlaubt.

3 gleiche Chips = 3\$

4 gleiche Chips = 6\$

Zum Spielende zählt das Einkommen zusätzlich als Siegpunkte.

D) Gebäudefunktion nutzen:

Man erhält den auf den eigenen Gebäuden angegebenen Nutzen (VPs nur zum Ende).

Zwischenwertungen:

Nach dem Ende jedes Zeitalters werden die **Gebiete gewertet**. Nur Gebiete werten, die mind. 3 Figuren einer Farbe enthalten.

	Mehrheit	2. Platz
Anzahl Spieler	1 Spieler (6)	unbelegt
(Punkte jeweils)	1 Spieler (6)	1 Spieler (2)
	1 Spieler (6)	2 Spieler (0)
	2 Spieler (2)	entfällt
	3 Spieler (0)	entfällt

E) Auffüllen der Gebäudeauslage auf 5 Gebäude (gültiges Zeitalter I - III beachten).

Bei Beginn eines neuen Zeitalters werden verbliebene Gebäude aus dem vorhergehenden Zeitalter vom Spielplan genommen.

F) Warenchips offen auslegen (evtl. noch übrige aus der Vorrunde zuvor einmischen).

G) 1 neues Schiff in die "Merchant Shipping"-Box stellen.

H) Jeder Spieler nimmt 5 Standard-Kolonisten aus seinem Vorrat + stellt sie vor sich.

Sie ergänzen seine Mannschaft aus bereits erhaltenen Spezialisten.

I) Die Kolonisten in der "Initiative"-Box bestimmen nun die neue Spielerreihenfolge.

Sie werden anschließend zur Seite gelegt.

J) Rundenzähler um 1 Feld weiterziehen.

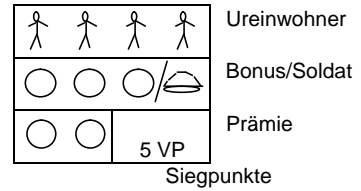
Spielende:

- Es gibt nun noch Siegpunkte:
- aus Entdecker-Kärtchen bzw. -Karten
 - aus bestimmten Gebäuden
 - aus Einkommen = soviel wie Trade Goods/Schiffe an Geld in Phase C) einbringen

Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer zuletzt mehr Punkte in den Gebieten erzielte.

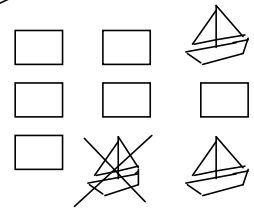
Weiteres Patt: Mehr Geld entscheidet, danach Anzahl Warenchips.



Beispiel:

Angriff mit 2 Soldaten + 2 normalen Kolonisten = 2\$ Prämie + 6\$ Bonus.

Einkommen erhalten



Gebäudefunktionen nutzen

Nachfüllen und neue Runde vorbereiten.