

### Age of Empires III

#### A. Einsatz der Siedler/Spezialisten:

In **Spielerreihenfolge** jeweils 1 Siedler/Spezialisten einsetzen, bis kein Spieler mehr Siedler/Spezialisten hat.

- **Initiative, Häfen Europas, Handelswaren, Große Bauten und Krieg** von links nach rechts besetzen. Maximal 1 Siedler pro Spieler auf Initiative.
- **Handelsschiffahrt** und **Entdeckungen beliebig**.
- **Spezialisten** auf gewünschtes Feld.

**B. Abwicklung der Ereignisfelder:** Von oben nach unten, beginnend mit **Initiative**.

**C. Einkommen:** Aus Handelswaren/ Handelsschiffahrt, s. Spielplan. Handelsschiff ist Joker, nur 1 Handelsschiff pro Gruppe. Gruppen können von Runde zu Runde umsortiert werden.

**D: Große Bauten:** Vorteile durch große Bauten in Anspruch nehmen, die in jeder Runde gelten.

**E. Große Bauten auffüllen:** Ausliegende Karten vom verdeckten Stapel der Epoche auf 5 ergänzen.  
*Neue Epoche:* Noch ausliegende alte Karten entfernen, 5 neue aufdecken.

**F. Handelswaren auffüllen:** Noch ausliegende Handelswaren in verdeckten Vorrat einmischen. 4 neue offen neben Ereignisfeld **Handelswaren** legen.

**G. Handelsschiff erneuern:** Falls kein Schiff auf Handelsschiffahrt ist, dort neues einsetzen.

**H. Neue Siedler nehmen:** Jeder Spieler nimmt 5 neue Siedler zu seinen bereits vor ihm liegenden Siedlern/Spezialisten hinzu.

**I. Neue Spielerreihenfolge:** Siedler von **Initiative** auf entsprechende Plätze **Spielerreihenfolge** versetzen, dort befindlichen Figuren wandern zurück in jeweils unbenutzten Vorrat.

Figuren der Spieler ohne Siedler auf Initiative rutschen zurück, relative Reihenfolge bleibt erhalten.

**Spielerreihenfolge:** Bestimmt Einsatzreihenfolge der Siedler/Spezialisten.

Gleichstandsbrecher falls mehrere Spieler gleichen Wert Siedler/Spezialisten auf **Handelsschiffahrt** haben. Bestimmt Reihenfolge der Entdeckungen.

#### ABWICKLUNG DER EREIGNISFELDER

**Initiative:** Einkommen entsprechend Platzierung (1 \$, 2 \$ usw.), bestimmt Reihenfolge **nächste** Runde.

**Häfen Europas:** Dort eingesetzte Siedler/Spezialisten in dort gegebener Reihenfolge in beliebiges **bereits entdecktes** Gebiet der Neuen Welt versetzen. Figuren dort werden nicht mehr bewegt (Ausnahme durch große Bauten).

- **Erster Spieler mit drei Figuren** in Gebiet erhält die Handelsware dieses Gebietes.

Gebiet bringt Siegpunkte bei Wertung so lange, wie die Bevölkerung (Siedler/Spezialisten) mindestens eines Spielers drei beträgt. Plätze X und Y nur mit entsprechenden großen Bauten nutzbar.

**Außer Soldaten haben Spezialisten nach Ankunft in Neuer Welt keine besondere Bedeutung mehr, können jederzeit gegen normale Siedler ausgetauscht werden.**

\***Handelswaren:** Von links nach rechts 1 offen liegende Handelsware nehmen, offen vor sich ablegen. Ware bis Spielende behalten.

\***Handelsschiffahrt:** Spieler mit höchstem **Wert** Siedler/Spezialisten erhält das Handelsschiff. Bei Gleichstand entscheidet Spielerreihenfolge.

\***Große Bauten:** Von links nach rechts offen ausliegende Bauten kaufen, falls gewünscht. Preis s. Spielplan. Können zum Spielschluß SP bringen.

**Entdeckungen:** In Spielerreihenfolge einige oder alle dort vorhandene Siedler und Spezialisten auf „Entdeckungsexpedition“ in unentdecktes Gebiet schicken, Entdeckungsmarker umdrehen.

- **Erfolg:** Falls **Wert** der Siedler/Spezialisten **mindestens gleich Anzahl Ureinwohner** des aufgedeckten Entdeckungsmarkers ist. 1 Siedler in Gebiet + Geld + Bonus für Soldaten. Entdeckungsmarker bringen zum Spielschluß Siegpunkte (SP).
- **Misserfolg:** Entdeckungsmarker verdeckt zurück legen.

Anschließend **immer** an Expedition teilnehmende Siedler/Spezialisten zurück in Vorrat des Spielers.

\***Spezialisten:** Spieler erhält entsprechenden Spezialisten (einsetzbar in nächster Runde)  
Ausbildungsplatz: Beliebiger Spezialist für 5 \$.

\***Krieg:** Von links nach rechts entscheiden, ob einzelne **Schlacht oder Krieg** geführt werden soll.

- **Schlacht in einem** Gebiet mit mindestens einem Soldaten gegen **einen** Spieler, kostenlos.
- **Krieg** gegen **denselben** Spieler in **allen** Gebieten, in denen beide Spieler mindestens einen Siedler/Spezialisten haben, davon mindestens ein Soldat. 10 \$ in allgemeinen Vorrat zahlen.

Jeder Soldat eliminiert eine gegnerische Einheit (Siedler oder Spezialist), Besitzer des Soldaten entscheidet, welche gegnerische Einheit eliminiert wird. Alle Verluste werden gleichzeitig zugewiesen und erst entfernt, **nachdem** alle Verluste feststehen. Verluste zurück in unbenutzten Vorrat.

* Figuren von diesen Ereignisfeldern nach Abwicklung zurück in unbenutzten Vorrat.
--

#### ----- SPEZIALISTEN -----

- **KAPITÄN** – zählt als 2 Siedler bei **Handelsschiffahrt, Entdeckungen**.
- **KAUFMANN** – a) zählt als 2 Siedler bei **Handelsschiffahrt**, b) 5 \$ einmaliges Einkommen bei Ankunft in neuer Welt aus **Häfen Europas**.
- **MISSIONAR** - 1 zusätzlicher Siedler bei Ankunft in neuer Welt aus **Häfen Europas**.
- **SOLDAT** – a) zusätzliche Plünderung bei Teilnahme an **Entdeckungen**, anschließend zurück in Vorrat, b) Schutz (Schlacht, Krieg, s. o.) nach Ankunft in neuer Welt aus **Häfen Europas**.