

# STRUGGLE OF EMPIRES

**SPIELDAUER:** 3 Kriege, pro Krieg werden bei 2-4 Spielern 6 Runden, bei 5-7 Spielern 5 Runden gespielt.

## **KRIEGSVORLAUF:**

1. **10 LÄNDERMARKER** ziehen und auslegen

## 2. **BÜNDNISSE UND REIHENFOLGE FESTLEGEN**

Auktion: Im ersten Krieg beginnt der Startspieler, im nächsten Krieg bietet der letzte Spieler des vorigen Krieges als Erster. Der Bieter legt immer sofort bündnisfreie Kontrollmarker (KM) in Vorschlagsboxen, der Auktionssieger legt die KM auf die Bündnisleiste. Die Auktion wird so lange wiederholt, bis alle Spieler einem Bündnis angehören.

## 3. **SPIELERAKTIONEN**

Jeder Spieler hat 2 Aktionen pro Runde, Reihenfolge beliebig (auch zweimal dieselbe Aktion möglich).

1. **1 Plättchen kaufen** (nur einmal pro Runde) Kosten: Symbol auf Plättchen, manche Plättchen sind kostenlos.

2. **Kolonisierung/ Versklavung** (nur einmal pro Runde)

- Ländermarker „Pop“ durch eigenen KM ersetzen, Kosten: 1 Bevölkerung
- Ländermarker „Slaves“ durch eigenen KM ersetzen, falls eigene Marine in Afrika vor Anker liegt, kostenlos.

3. **1 Einheit bauen** Kosten: 1 Bevölkerung

- Vom Heimatland aus in jedes Gebiet, das mit den *Bewegungsregeln* (s.u.) erreicht werden kann (hier: Fort = Armee).
- Sonderregel: 1 Einheit (Armee, Fort oder Flotte) zerstören und woanders wieder aufbauen (Bewegungsregeln beachten).  
Kosten: 1 Unruhemarker (UM)

## 4. **2 Einheiten bewegen**

Die Bewegungsweite der Einheiten ist nicht begrenzt. Das Fort ist bei dieser Aktion allerdings unbeweglich!  
**Bewegung über See:** In Kolonialgebiete oder zurück nach Europa durch 1 Würfel überprüfen, ob Bedingung erfüllt:

Bei Augenzahl 2-6 gelingt die Bewegung, bei einer 1 nochmals würfeln:

- 1 und 2: Einheit eliminiert
- 3 und 4: Einheit zum Ausgangspunkt zurück
- 5 und 6: Bewegung gelingt.

Ausnahme: Innerhalb Kolonialgebieten Amerikas keine Überprüfung nötig.

**Merke:** Wenn ein grafisch dargestelltes Seilmuster überquert werden soll, muss die *Bewegung über See* überprüft werden!

**MARINE:** Nur ins Baltikum, Mittelmeer oder in Kolonialgebiete (s. *Bewegung über See!*).

**ARMEE:** In alle Gebiete unter folgenden *Bewegungsregeln*:

In ein Kolonialgebiet nur, wenn der Spieler dort mindestens eine Marine besitzt (auch hier: s. *Bewegung über See!*).

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

- Gebiet ist benachbart zum Heimatland
- Eigene Marine oder eigener KM im Gebiet
- Eigener KM im benachbarten Gebiet
- Ins Osmanische Reich, falls eigene Marine im Mittelmeer.

Bewegung nie in ein fremdes Heimatland, in das eigene immer. (Rückzugskampf: Einheiten in Heimatland zurück bewegen)

5. **1 Angriff** Kosten: 2 Gold.

Richtet sich gegen Spieler des anderen Bündnisses oder gegen Neutrales Land. See- und Landgefecht werden getrennt voneinander durchgeführt. Ein Angriff wird mit einem Würfelwurf entschieden. Beim Angriff auf ein Gebiet muss der aktive Spieler mindestens eine Armee in dem Land besitzen, beim Seegefecht mindestens eine

Flotte. Falls Marine vorhanden, erfolgt zunächst das Seegefecht zur Ermittlung der Marineunterstützung für das anschließende Landgefecht.

**GEMEINSAME REGELN SEE- UND LANDGEFECHT:** Der höhere Gesamtwert der *Kampfstärke* (s.u.) gewinnt, der Verlierer verliert eine Einheit. Bei Gleichstand verlieren beide Spieler eine Einheit (Dann aber niemals ein Fort). Pro Verlusteinheit nimmt der Spieler (Angreifer und/oder Verteidiger) einen UM. Wer eine 7 würfelt, verliert zusätzlich eine Einheit (kein UM), aber vorher wird das Kampfergebnis ausgewertet. Falls ein Verbündeter mitkämpft, wird die Verlusteinheit für die 7 auf ihn übertragen. Bei mehreren Verbündeten entscheidet der aktive Spieler, welcher Partner den Verlust tragen muss.

**Kampfstärke:** Anzahl Einheiten addieren (Fort bei Verteidigung = 2) + Differenz 2 W6 + Modifikation.

Modifikationen:

- Marineunterstützung +1 (nur für das Landgefecht von Bedeutung)
- mehr Ausbildungsplättchen +1
- pro Bündnisplättchen +1

Verbündete können nur Einheiten beteiligen.

**SEEGEFECHT:** Es zählen nur Marine-Einheiten. Bei Verzicht erhält der Gegner automatisch die Modifikation Marineunterstützung +1, sonst der Sieger des Gefechtes. Bei Gleichstand bekommt keiner die Marineunterstützung.

**LANDGEFECHT:** Nur Armeen und Forts. Der Sieger ersetzt den KM (falls vorhanden) des Verlierers durch einen eigenen KM.

**ANGRIFF vs. NEUTRALE LÄNDERMARKER (LM):** Kein Seegefecht! Besitzt der Angreifer eine Flotte im Gebiet, erhält er automatisch die Marineunterstützung. Keine Verbündete für Neutrales Land. Kampfstärke s.

LM. Falls der Angreifer siegt, LM durch KM ersetzen. Wenn Spieler verliert oder bei Gleichstand: Spieler verliert eine Einheit und nimmt einen UM.

**6. Passen** auf eine oder beide Aktionen verzichten

**4. EINKOMMEN, VERSORGUNG UND WACHSTUM**

Einkommen: Alle Spieler erhalten pro Bevölkerung und pro KM 1 Gold.

Versorgung: Alle Spieler müssen pro Einheit 1 Gold an die Bank zahlen.

Wachstum: Alle Spieler rücken ihre KM auf der Bevölkerungsleiste um 5 Felder vor, aber niemals über 9 hinaus.

**5. SIEGPUNKTE**

Der Spieler mit den meisten KM in einem Wertungsgebiet erhält die höchste Punktzahl, usw., bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler diese Punktzahl. Der nächste Rang entfällt aber nicht!

**6. KRIEGSENDE**

Der Rundenmarker wird zurück auf 1, der Kriegsmarker ein Feld weiter gestellt. Alle Bündnisplättchen kommen zurück in den Vorrat, die gespielten Plättchen (gedreht) werden wieder zurückgedreht, KM von der Bündnisleiste entfernt.

**SPIELENDE:**

**Abschlusswertung:**

Spieler mit 20 oder mehr UM müssen zurück auf Null (außer Wertung). Für die übrigen Spieler gilt: Der Spieler mit den meisten UM muss 7 Siegpunkte, der mit den zweithöchsten 4 Siegpunkte zurück. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 – Autor: Michael Kötting – 31.08.07

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)