



DANKSAGUNG

Lola, Brendan, Fred, Joan, Marine, Marie, Mathieu, Rodrigue, Bruno, Alina,
MK, Adrien, Nisah, Clément, Damien, Rémy, Véronique, Cécile, Violette, Cyril,
Clémence, Elise, Marie, Pauline, Philipp

Ein Spiel von:
Sergio Matsumoto
Illustrationen von:
Manon Potier
Entwicklung:
Marine Vinais

Deutsche Version:
Spieleschmiede
Redaktion:
Rico Besteher
Projektleitung:
Tien Vu Do
Übersetzung:
Ferdinand Köther

- Mehr über uns auf: www.dtda.fr
Schreibt uns unter: contact@dtda.fr
Informationen über Neuigkeiten:
- Facebook: www.facebook.com/DTDAGames/
 - Twitter: [@DTDA_Games](https://twitter.com/DTDA_Games)
 - Instagram: [@dtda_games](https://www.instagram.com/dtda_games)

Efemeris ist ein Spiel aus dem unabhängigen Spielestudio
DTDA SAS
35 rue des Chantiers
78000 Versailles, Frankreich
Alle Rechte vorbehalten.

EFEMERIS

SPIELANLEITUNG
REGELHEFT

Erste Ausgabe



PARIS,
VON DTDA GAMES

MMXIX



EIN NEUES ZEITALTER

Angetrieben durch den Durst nach Erkundung, den die Erde nie löschen konnte, machen sich die großen Seefahrernationen auf, das Himmelsgewölbe zu erkunden. Jede Nation möchte die Gebiete des Himmels für sich beanspruchen.

Die Flottenkommandanten sammeln und handeln wertvolle Gewürzen. Mit geladenen Kanonen, um die Gegner zu vernichten, machen sich die Spieler mit ihrer Flotte daran, unerforschte Planeten zu erobern.

Oder ist es besser, Konfrontationen zu vermeiden?

Wie auch immer, haltet die Flagge aufrecht und führt eure Nation zur Vorherrschaft des Himmels!

SPIELMATERIAL

KAPITÄNSKARTEN	12	HIMMLISCHE SCHIFFE	18
<i>FRANZÖSISCHE KAPITÄNE</i>	4	<i>GALEONEN</i>	6
<i>BRITISCHE KAPITÄNE:</i>	4	<i>FREGATTEN</i>	12
<i>SPANISCHE KAPITÄNE</i>	4	GEWÜRZMARKER	40
PLÄTTCHEN	27	<i>STERNENPFEFFERSAMEN</i>	20
<i>ZENTRALPLÄTTCHEN</i>	1	<i>HIMMLISCHE VANILLEBLÜTEN</i>	20
<i>PLANETENPLÄTTCHEN</i>	8	BONUSMARKER	24
<i>HIMMELSPFADPLÄTTCHEN</i>	10	<i>SONNENWINDE</i>	8
<i>EXPERTENPLÄTTCHEN</i>	8	<i>WARNSCHUSS</i>	8
PLANETENKARTEN	8	<i>NEUE FRACHT</i>	8
MANNSCHAFTSKARTEN	36	GEBÄUDEMARKER	42
<i>FRANZÖSISCHE MANNSCHAFT</i>	12	<i>EROBERTER PLANET</i>	30
<i>BRITISCHE MANNSCHAFT</i>	12	<i>FESTUNG</i>	12
<i>SPANISCHE MANNSCHAFT</i>	12	STOFFBEUTEL	1
SPIELERTABLEAUS	6	REGELHEFT	1
ÜBERSICHTSKARTEN	4		

SPIELZIEL

Die Spieler mobilisieren ihre Armada, um die himmlischen Sphären zu erkunden, zu erobern und die erste Nation zu werden, die das das Himmelsgewölbe beherrscht. Erobert und kartografiert das Firmament, indem ihr in jedem Spielzug Plättchen auslegt. Sammelt Gewürze und erobert unerforschte Planeten oder schnappt sie euch einfach von eurem Gegner.

Das Spiel endet, wenn eine Nation es schafft, 5 Planeten zu erobern (im Duell- und Team-Modus, 4 im Allgemeinen Modus) oder Besitz aller gegnerischen Planeten zu ergreifen.

SPIELMODI

DUELL-MODUS (2 SPIELER)

Der Duell-Modus ist mehr von Taktik geprägt und ermöglicht jedem Spieler, sehr unterschiedliche Strategien aufzubauen, mit fatalen Folgen für jeden Fehler.

- * Jeder Spieler wählt eine Nation und die Reihenfolge seiner 2 Kapitäne.
- * Wenn während des Spiels die Galeone eines Kapitäns zerstört wird, kann sie durch die Galeone des nächsten Kapitäns ersetzt werden.
- * Falls ein Spieler alle seine Kapitäne verliert, spielt er weiter, kann aber keine neue Galeone mehr bauen und daher auch keine Mannschaftskarten mehr nutzen.

ALLGEMEINER MODUS (3 SPIELER)

Der Allgemeine Modus ist etwas beschwingter und erlaubt schnellere Spiele, in denen die Spieler leichter mit den Ambitionen ihrer Gegner umgehen können.

- * Jeder Spieler wählt eine Nation und die Reihenfolge seiner 2 Kapitäne.
- * Wenn während des Spiels die Galeone eines Kapitäns zerstört wird, kann sie durch die Galeone des nächsten Kapitäns ersetzt werden.
- * Falls ein Spieler alle seine Kapitäne verliert, spielt er weiter, kann aber keine neue Galeone mehr bauen und daher auch keine Mannschaftskarten mehr nutzen.

TEAM-MODUS (4 SPIELER)

Der Team-Modus verschafft etwas entspanntere Spiele, bei denen die gute Zusammenarbeit der Teampartner entscheidend für den Spielsieg ist.

- * Es werden Teams aus je 2 Spielern gebildet und jedes Team wählt eine Nation.
- * Jeder Spieler kontrolliert einen Kapitän seiner Nation, dessen Galeone er nur ein Mal im Spiel neu bauen kann. Falls ein Spieler seinen Kapitän zwei Mal verliert, spielt er weiter, kann aber keine neue Galeone mehr bauen und daher auch keine Mannschaftskarten mehr nutzen.
- * Während des Spiels können die Spieler eines Teams bis zu 2 ihrer Ressourcen pro Spielzug teilen, um ihre Aktionen zu koordinieren.

EXPERTENLEVEL

Das sind jeweils alle oben genannten Modi mit strengeren Regeln.





ERKLÄRUNG DER IN EFEMERIS BENUTZTEN SYMBOLE

PLANETENSYMBOLE DES HIMMELSGEWÖLBES

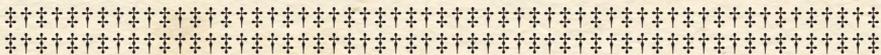
	Demodamas		Hipparchus
	Patrocles		Apollas
	Posidonius		Hecateus von Miletus
	Pytheas		Eratosthenes

SYMBOLE DER HIMMELSPFADE

	Windrose (Zentralfeld)		Fabrikfeld Sternenfeyersamen
	Feld		Fabrikfeld Himmlische Vanilleblüten
	Ankerfeld		Feld für Gewürze der Vorhersehung
	Singularitätsfeld		
	Schiffswrackfeld		

BONUSSYMBOLE

		
Sonnenwinde	Warnschuss	Neue Fracht





DUELL-MODUS

WAHL DES STARTSPIELERS

Der Startspieler wird zufällig gewählt, er ist bevorzugt bei der Wahl seiner Nation und beim Ziehen der Plättchen, aber sein Gegner erhält zu Spielbeginn mehr Gewürze.

Falls einer der beiden Spieler das Spiel noch nicht kennt, sollte er der Startspieler sein.

SPIELAUFBAU

I. SITZORDNUNG DER 2 SPIELER

Bei der Eroberung des Himmels sitzen sich die beiden Spieler gegenüber.

II. PLATZIERUNG DES ZENTRUMS DES FIRMAMENTS

Zunächst wird das Zentralplättchen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Alle anderen Plättchen werden später um das Zentralplättchen herum ausgelegt, in 2 konzentrischen Kreisen, wie in der Abbildung unten gezeigt (Abb. 1, a):

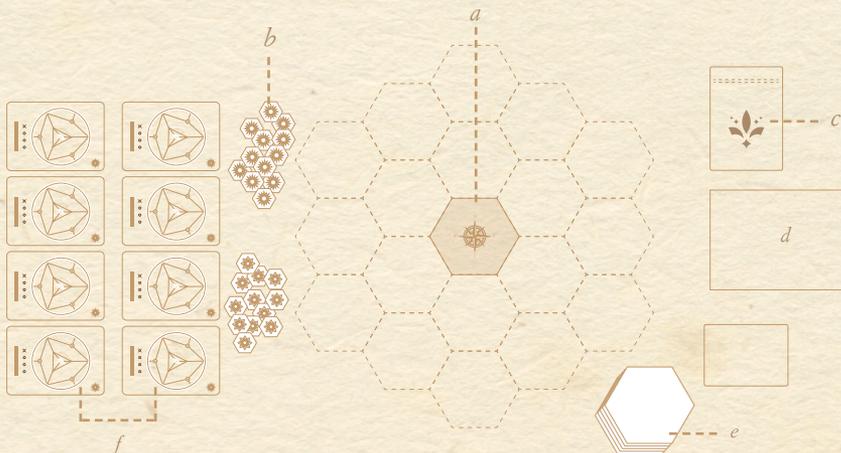


Abb. 1

III. RESSOURCEN UND BONUSMARKER

Die Gewürzmarker werden sortiert und in 2 Haufen (*Abb. 1, b*) an eine Seite der Spielfläche gelegt. Die 24 Bonusmarker kommen in den Beutel und werden gut gemischt (*Abb. 1, c*).

IV. ZUSAMMENSTELLUNG DER ARMADA

Dann müssen die beiden Spieler ihre Seite (Nation) wählen und ihre Startarmada aufbauen. Die Spieler führen jeden der folgenden Schritte einzeln nacheinander aus. Nachdem beide Spieler einen Schritt ausgeführt haben, folgt der nächste Schritt, usw.

- a. Eine Nation wählen
- b. Die Reihenfolge wählen, in der die Kapitäne auftreten
- c. Mannschaftsmitglieder wählen
- d. Einen Mobilisierungsplaneten wählen
- e. Anfängliche Gewürze nehmen

Nachdem alle diese Schritte ausgeführt wurden, kann die Eroberung des Himmels beginnen!



DIE SCHRITTE FÜR DIE ZUSAMMENSTELLUNG DER ARMADA IM DETAIL

a. Eine Nation wählen

Jeder Spieler wählt eine Nation und nimmt die 4 Kapitänskarten der entsprechenden Farbe:

- * Die französischen Seefahrer, in Blau
- * Die britischen Strategen, in Rot
- * Die spanischen Verhandler, in Schwarz

Dann nehmen die Spieler das Spielertableau in der Farbe ihrer gewählten Nation. Auf die rechte Seite legen sie ihre "Gebäudemarker" (*Abb. 2, a*; 5 "Planeten" und *Abb. 2, b*; 2 "Festungen").



Abb. 2

b. Die Reihenfolge wählen, in der die Kapitäne auftreten

Jeder der beiden Spieler nimmt die 4 Kapitänskarten seiner Nation auf die Hand, wählt 2 davon zum Behalten und legt die 2 anderen zurück in die Spielschachtel. Dann bestimmen sie die Reihenfolge, in der diese Kapitäne im Spiel auftreten, ohne dass der Gegner es sehen kann. Die beiden Kapitänskarten werden so aufeinander gelegt, dass der Kapitän, der zuerst ins Spiel kommen soll, auf dem anderen liegt.



Abb. 3

Nachdem die Spieler die Reihenfolge ihrer Kapitäne gewählt haben, legen sie die Karten offen auf das Spielertableau vor sich (Abb. 3). Dadurch wird der erste Kapitän jeder Nation aufgedeckt.

- * Die Rekrutierung des ersten Kapitäns kostet keine Gewürze.
- * Wenn während des Spiels die Galeone eines Kapitäns zerstört wird, **wirft der Spieler die Karte dieses Kapitäns ab**. Dann kann die Galeone des nächsten Kapitäns bauen.
- * Eine Galeone muss während des Spiels nicht zwingend neu gebaut werden, aber ohne Galeone können keine Mannschaftskarten gespielt werden.
- * Wenn ein Spieler alle seine Kapitäne verloren hat, hat er keine Kapitänskarten mehr und kann weder Mannschaftsmitglieder benutzen noch eine neue Galeone bauen.
- * Es ist möglich, das Spiel ohne einen Kapitän zu spielen und zu gewinnen.

c. Mannschaftsmitglieder wählen

Mannschaftsmitglieder sind in Efemeris sehr wichtig; sie erlauben dem Spieler, seine Strategie zu entwickeln, ohne dass der Gegner dies mitbekommt. Beispielsweise ermöglichen sie, einen Planeten schneller zu erobern, die Fähigkeit des Kapitäns zu nutzen oder gegnerische Schiffe anzugreifen.

- * Beide Spieler nehmen die 12 Mannschaftskarten ihrer Nation auf die Hand.
- * Jeder Spieler muss dann **5 Mannschaftskarten wählen und behalten**, die ihm zusätzliche Aktionen während der Taktikphase seines Spielzuges ermöglichen. Es ist möglich, dasselbe Mannschaftsmitglied mehrmals zu wählen.

* Die übrigen Mannschaftskarten werden als Reserve verdeckt neben das Spielertableau des Spielers gelegt.

Hinweis: Wenn ein Mannschaftsmitglied benutzt wird, wird die Karte auf die Reserve abgeworfen. Dieses Mannschaftsmitglied kann später rekrutiert werden.

In ihren ersten Spielen sollten die Spieler je eine Karte jedes Mannschaftsmitglieds wählen, um im Spiel eine große Auswahl an Aktionen zu haben, am Beispiel der Franzosen diese:



d. Einen Mobilisierungsplaneten wählen

Der Startspieler wählt aus den 8 verfügbaren Planetenkarten einen Planet als seinen Mobilisierungsplaneten aus. Anschließend wählt der andere Spieler seinen Mobilisierungsplaneten.



Sternenpfeffersamen



Himmlische Vanilleblüte

Wichtig: Der Mobilisierungsplanet bringt seinem Besitzer zu Beginn jedes eigenen Spielzugs eins der beiden Gewürze des Spiels ein. Daher sollte die Wahl des Mobilisierungsplaneten gut überlegt sein.

Obwohl die Himmlischen Vanilleblüten seltener sind, ermöglicht ein Sternpfeffersamen produzierender Planet einen besseren Start! Für die ersten Spielpartien raten wir dazu, die Planeten Patrocles oder Posidonius zu wählen.



Nachdem beide Spieler einen Planeten gewählt haben, nimmt jeder das entsprechende Plättchen seines Planeten und legt es auf den Himmelsspielplan, wie in der Abbildung unten gezeigt:

Spieler 1: Richtung Norden
Spieler 2: Richtung Süden



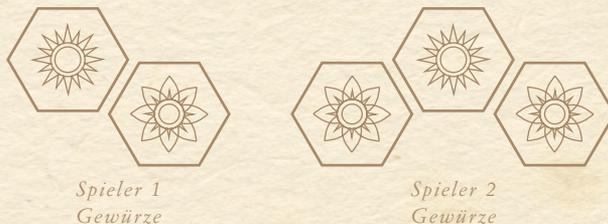
Jeder Spieler legt einen Planetenmarker der Farbe seiner Nation auf seinen Mobilisierungsplaneten, um anzuzeigen, dass dies sein Planet ist. Dann werden die übrigen Planetenplättchen gemischt und verdeckt neben der Spielfläche gestapelt (Abb. 1, e). Unbenutzte Planetenkarten werden offen neben der Spielfläche ausgelegt (Abb 1, f).

e. Anfängliche Gewürze nehmen

Gewürze sind die Hauptressourcen von Efemeris, sie dienen als Währung des Spiels. Es gibt zwei Gewürzarten:

- * Sternpfeffersamen (*Piper Stellis*)
- * Himmlische Vanilleblüten (*Vanilla Caelum*)

Der Startspieler erhält **1 Sternpfeffersamen** und **1 Himmlische Vanilleblüte** als seine anfänglichen Gewürze. Der zweite Spieler erhält **1 Sternpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**. Jeder Spieler legt seine anfänglichen Gewürze auf die linke Seite seines Spielertableaus (Abb. 2, c).





SPIELABLAUF

Die Spieler führen abwechselnd Spielzüge aus. Jeder Spielzug besteht aus 4 Phasen, die ein Spieler komplett ausführt, bevor der andere Spieler seinen Spielzug beginnt.

ÜBERSICHT EINES SPIELZUGES

In seinem Spielzug führt der aktive Spieler die folgenden 4 Phasen in dieser Reihenfolge aus:

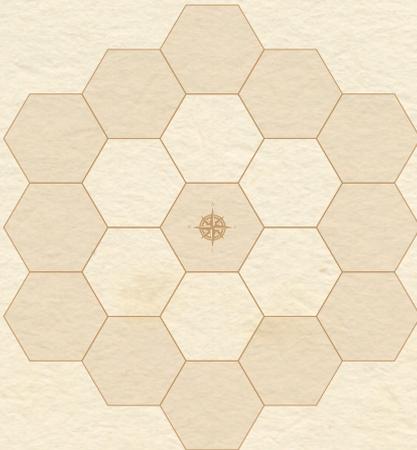
- i **Erkundungsphase:** 2 Plättchen zum Himmelsgewölbe hinzufügen
- ii **Sammelphase:** Gewürze und Boni einsammeln
- iii **Taktikphase:** Die Aktionen eigener Schiffe ausführen
- iv **Bauphase:** Die eigene Armada ausbauen

I. ERKUNDUNGSPHASE:

2 PLÄTTCHEN ZUM HIMMELSGEWÖLBE HINZUFÜGEN

Solange es noch Plättchen gibt, muss der Spieler 2 Plättchen vom verdeckten Stapel ziehen und sie auf den Himmelsspielplan legen.

- * Jedes neue Plättchen muss so gelegt werden, dass es mit mindestens einer Seite an ein schon vorhandenes Plättchen angrenzt.
- * Das Plättchen kann neben ein beliebiges Plättchen gelegt werden, in Ausrichtung nach eigener Wahl. Es muss nicht unbedingt 2 Himmelspfade verbinden.
- * Die Plättchen können nicht weiter als 2 Plättchen entfernt zum Zentralplättchen gelegt werden, wie in der Abbildung unten gezeigt.



Der Spieler zieht die 2 Plättchen und legt sie in Reihenfolge seiner Wahl aus.

II. SAMMELPHASE: GEWÜRZE UND BONI EINSAMMELN

a. Gewürze

Der Spieler erhält die Gewürze seiner Planeten und Schiffe.



> Von jedem eroberten Planeten sammelt der Spieler 1 Gewürzmarker ein (die Art des produzierten Gewürzes ist unten links auf der Planetenkarte angegeben). Die Anwesenheit eines Schiffes auf dem Planeten ist nicht erforderlich, damit dieser ein Gewürz produziert.

> Durch jedes eigene Schiff auf einem Fabrikfeld zu Beginn des Spielzuges erhält der Spieler 1 Gewürzmarker dieser Art.



Fabrikfelder

Jeder Spieler kann **maximal 5 Sternenpfeffersamen und 5 Himmlische Vanilleblüten** haben. Falls ein Spieler das Maximum einer Gewürzart bereits erreicht hat oder während der Sammelphase erreicht, erhält er keine weiteren Gewürzmarker dieser Art mehr.



b. Boni

Für jedes eigene Schiff auf einem Ankerfeld zu Beginn des Spielzuges zieht der Spieler 1 Bonusmarker aus dem Beutel.



Ankerfeld



Abb. 4

- * Bonusmarker können aufbewahrt werden, indem der Spieler sie rechts oben auf seinem Spielertableau ablegt (*Abb. 4, a*).
- * Jeder Spieler kann **maximal 3 Bonusmarker aufbewahren**. Falls er dieses Maximum erreicht hat oder während der Sammelphase erreicht, zieht er keine weiteren Bonusmarker mehr.
- * Bonusmarker können nicht einfach abgeworfen werden.

III. TAKTIKPHASE DIE AKTIONEN EIGENER SCHIFFE AUSFÜHREN

Falls der Spieler in der vorherigen Runde Mannschaftskarten gespielt hat, wirft er sie zunächst verdeckt auf die anderen Mannschaftskarten seiner Reserve ab.

Der Spieler kann verschiedene Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, um seinen Einfluss im Himmelsgewölbe zu stärken.

- * Eigene Schiffe bewegen
- * Ein Mannschaftsmitglied benutzen
- * Einen Bonus benutzen



DIE TAKTISCHEN AKTIONEN IM DETAIL



Eigene Schiffe bewegen

In jedem Spielzug kann der Spieler seine Schiffe von Feld zu Feld auf den Plättchen des Himmelsgewölbes bewegen.

BEWEGUNG DER EIGENEN GALEONE



Die Galeone kann **ein Mal pro Spielzug um bis zu 3 Felder bewegt** werden. Wenn ein Spieler seine Galeone nur 1 oder 2 Felder weit bewegt und dann eine andere Aktion ausführt, sind die übrigen Bewegungen verloren.

BEWEGUNG DER EIGENEN FREGATTEN

Jede Fregatte kann **ein Mal pro Spielzug um bis zu 4 Felder bewegt** werden. Wenn ein Spieler seine Fregatte nur 1, 2 oder 3 Felder weit bewegt und dann eine andere Aktion ausführt, sind die übrigen Bewegungen verloren.



Ein Mannschaftsmitglied benutzen

Da ihre Benutzung keine Ressourcen kostet, ermöglichen Mannschaftsmitglieder den Galeonen, zusätzliche Aktionen auszuführen. So kann ein gegnerisches Schiff angegriffen oder die Fähigkeit des Kapitäns genutzt werden.

Um ein Mannschaftsmitglied zu benutzen, legt der Spieler die Mannschaftskarte offen unter seinem Spielertableau an. Die Karte muss für den Gegner gut sichtbar sein und bleibt bis zur nächsten eigenen Taktikphase dort liegen.



Die Aktion der Mannschaftskarte gilt nur für die Galeone des Kapitäns und kann **deshalb nicht für Fregatten benutzt werden**. Wenn die Galeone des Spielers nicht im Spiel ist, kann er seine Mannschaftskarten nicht benutzen.

Es ist möglich, in demselben Spielzug dasselbe Mannschaftsmitglied mehrmals für die Galeone zu spielen. Mannschaftsmitglieder sind nur einen Spielzug lang aktiv.

Pro Spielzug können **maximal 3 Mannschaftsmitglieder benutzt** werden.

Mannschaftsmitglieder können verschiedene Aktionen ausführen (*Einzelheiten dazu unter Erklärung der Mannschaftsmitglieder auf Seite 32*).

Einen Bonus benutzen

Boni erlauben dem Spieler, seine eigene Ausbreitung zu beschleunigen oder den Fortschritt des Gegners zu bremsen. Boni zu sammeln ist eine gute Möglichkeit, die eigenen Spielzüge in den leeren Weiten des Himmels zu optimieren.



* **Sonnenwinde:** Ein Schiff der eigenen Armada (Galeone oder Fregatte) um 1 bis 3 Felder bewegen.



* **Warnschuss:** Ein gegnerisches Schiff (Galeone oder Fregatte) von 1 Feld herunterbewegen, in welcher Entfernung zum eigenen Schiff auch immer.



* **Neue Fracht:** Sofort 1 Gewürz eigener Wahl kostenlos nehmen.

Hinweis: Ein benutzter Bonus wird in die Spielschachtel zurückgelegt (abgeworfen) und steht in diesem Spiel nicht mehr zur Verfügung. Falls alle 24 Bonusmarker in die Spielschachtel zurückgelegt wurden, gibt es keine weiteren mehr für den Rest des Spiels.

Es ist verboten, einen Bonusmarker abzuwerfen, ohne ihn zu benutzen.



IV. BAUPHASE DIE EIGENE ARMADA AUSBAUEN

Der Spieler kann seine gesammelten Gewürze benutzen, um seine Armada auszubauen:

- * Ein Mannschaftsmitglied rekrutieren
- * Eine Fregatte bauen
- * Eine Festung bauen
- * Die Galeone eines Kapitäns bauen (falls sie zerstört wurde)
- * Einen Planeten erobern



DIE BAUMASSNAHMEN IM DETAIL



Ein Mannschaftsmitglied rekrutieren

Jeder Spieler kann im Laufe des Spiels neue Mannschaftsmitglieder rekrutieren, wofür er die nötigen Kosten zahlen muss:

- * Jedes neue Mannschaftsmitglied kostet **2 Sternenpfeffersamen**.
- * Der Spieler wählt eine Mannschaftskarte aus seiner Reserve (die vorher benutzten Karten).
- * Der Spieler nimmt die neue Mannschaftskarte auf seine Hand.
- * **Jeder Spieler darf 8 Mannschaftskarten auf der Hand haben.**

Eine Fregatte bauen

Schnell, aber nicht gut für Angriffe geeignet, sind Fregatten sehr nützlich, um die Kontrolle über das Himmelsgewölbe auszudehnen, mehr Gewürze einzusammeln und auf sichere Weise ferne Planeten zu erobern.

- * Jede neue Fregatte kostet **2 Sternenpfeffersamen**.
- * Die neue Fregatte startet auf einem der von dem Spieler kontrollierten Planetenfelder. Ein Schiff auf einem Planetenfeld verhindert, dass die neue Fregatte auf diesem Planeten eingesetzt wird. Wenn alle Felder seiner Planeten von Schiffen besetzt sind, kann der Spieler keine neue Fregatte bauen.
- * Die neue Fregatte kann sich erstmals in der nächsten Taktikphase bewegen.
- * Die Effekte von Mannschaftsmitgliedern können nie auf Fregatten angewandt werden, daher können sie weder gegnerische Schiffe noch Festungen angreifen oder zerstören.
- * Eine Fregatte kann Planeten erobern und auch Gewürze und Boni einsammeln.
- * **Jeder Spieler kann maximal 2 Fregatten während des gesamten Spiels haben.**

Eine Festung bauen

Eine Festung dient zur Verteidigung eines Planeten gegen die gegnerische Armada und kann die wertvolle Zeit verschaffen, die nötig ist, um das Spiel zu gewinnen.

- * Eine Festung kostet **1 Sternenpfeffersamen und 1 Himmlische Vanilleblüte**.
- * Die Festung wird auf einem von dem Spieler kontrollierten Planetenfeld gebaut. Der Spieler setzt den Festungsmarker auf den Planetenmarker.
- * Festungen **verhindern die Bewegung von gegnerischen Schiffen** auf dieses Planetenfeld (**eigene Schiffe können darauf anhalten oder es überqueren**). D. h., Festungen verhindern, dass der Gegner den Planeten erobert.
- * Eine Festung kann durch den Angriff einer gegnerischen Galeone zerstört werden. Falls ein Schiff auf der Festung ist, muss es zuerst zerstört werden, bevor der Gegner die Festung erreichen kann.
- * Es ist nicht möglich, gleichzeitig 2 Festungen auf demselben Planeten zu errichten.
- * **Jeder Spieler hat maximal 2 Festungen während des gesamten Spiels.**

Die Galeone eines Kapitäns bauen (falls sie zerstört wurde)

Wenn ein Spieler die Galeone eines Kapitäns verloren hat, kann er die Galeone seines nächsten Kapitäns bauen.

- * Der Bau der Galeone kostet **2 Himmlische Vanilleblüten**.
- * Die neue Galeone muss auf ein von dem Spieler kontrolliertes Planetenfeld gesetzt werden.
- * Falls sich auf einem Planeten bereits ein Schiff des Spieler befindet, kann die neue Galeone nicht auf diesen Planeten gesetzt werden. Falls auf allen Planeten des Spielers bereits ein Schiff ist, muss die neue Galeone auf die Windrose (Zentralfeld) gesetzt werden.
- * Die neue Galeone kann sich erstmals in der nächsten Taktikphase bewegen.
- * Falls der Spieler alle seine Kapitäne verloren hat, kann er keine neuen Galeonen mehr bauen.
- * **Ohne Galeonen kann der Spieler keine Mannschaftskarten mehr benutzen**, aber er spielt weiter und kann auch das Spiel gewinnen.

Einen Planeten erobern

Die Eroberung von Planeten ist eine wichtige Strategie. Außer ein weiterer Schritt auf dem Weg zum Sieg zu sein, verschaffen Planeten in jedem Spielzug wertvolle Gewürze.

- * Die Kosten sind **je nach Planet unterschiedlich** und auf der Planetenkarte aufgeführt (*siehe Abschnitt über die Planeten des Himmelsgewölbes, Seite 20*).
- * Um einen Planeten zu erobern, muss ein Schiff des Spielers (Galeone oder Fregatte) auf dem Planetenfeld sein.
- * Dann wird ein Marker "Eroberter Planet" der Nation des Eroberers auf das Planetenfeld gelegt.



Die erste Nation, die 5 Planeten erobert hat, gewinnt das Spiel sofort.



ENDE DES SPIELZUGES

Nachdem der Spieler seinen Spielzug beendet hat, führt der nächste Spieler seinen Spielzug aus.



ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler seinen fünften Planeten erobert hat oder wenn der Gegner keinen einzigen Planeten mehr besitzt, endet das Spiel und der Spieler mit 5 Planeten hat die Vorherrschaft am Himmelsgewölbe für sich entschieden.

Hinweis: Es kann passieren, dass eine Situation auftritt, in der das Spiel unentschieden ist, insbesondere falls beide Spieler keine Schiffe mehr haben. Dann müssen beide damit einverstanden sein, das Spiel ohne Sieger zu beenden. Falls einer der beiden Spieler nicht zustimmt, geht das Spiel weiter.



DIE AKTIONEN IM DETAIL

AUSFÜHRBARE AKTIONEN VON

SCHIFFEN

SCHIFFSBEWEGUNGEN

Jedes Schiff kann sich in einem Spielzug nur ein Mal bewegen.

Galeonen bewegen sich bis zu 3 Felder und Fregatten bis zu 4 Felder weit.

— * Die Bewegung der Schiffe muss den Himmelspfaden folgen.

—●— * Die Schiffe bewegen sich über die Felder. Auch die Felder am Rand eines Plättchens gelten als Feld, auch wenn dort kein Plättchen anliegt und das Feld nur als Halbkreis zu sehen ist.

—○— * Ein Schiff kann sich auf oder über ein Planetenfeld bewegen, auf dem eine Festung der eigenen Nation ist, aber nicht auf oder über ein Planetenfeld, das von einer gegnerischen Festung verteidigt wird.

—☀️☀️— * Ein Schiff kann sich auf ein **Fabrikfeld** bewegen, um dort zu Beginn des nächsten Spielzugs das entsprechende Gewürz einzusammeln.

—⊙— * Ein Schiff kann sich auf ein **Ankerfeld** bewegen, um dort im nächsten Spielzug einen Bonusmarker zu nehmen.

—🌀— * Ein Schiff kann nicht auf oder über ein **Singularitätsfeld** ziehen, da es dadurch sofort zerstört würde. Es ist allerdings möglich, auf diese Weise sein eigenes Schiff absichtlich zu zerstören.

* Ein Schiff kann nicht auf oder über ein Feld ziehen, auf dem ein anderes Schiff ist, ausgenommen die Windrose (Zentralplättchen).



DIE FÄHIGKEIT EINES KAPITÄNS NUTZEN

Um die Fähigkeit eines Kapitäns zu nutzen, muss die Mannschaftskarte "Erster Offizier" gespielt werden:

* Die Mannschaftskarte "Erster Offizier" wird unterhalb des Spielertableaus abgelegt (*siehe Ein Mannschaftsmitglied benutzen, Seite 14*).

* Jeder Kapitän hat eine andere Fähigkeit (*Einzelheiten hierzu siehe Spezialfähigkeiten der Kapitäne auf Seite 29*).

EIN GEGNERISCHES SCHIFF ODER FESTUNG ANGREIFEN (Gilt nur für Galeonen)



Um ein gegnerisches Schiff oder Festung anzugreifen, muss die Mannschaftskarte "Kanonier" gespielt werden. Falls die Galeone **1 Feld weit von einem gegnerischen Schiff** entfernt ist, kann es angegriffen und zerstört werden. Das zerstörte Schiff wird aus dem Himmelsgewölbe entfernt.



Hinweis: Auf der zerstörten Galeone in Gebrauch befindliche Mannschaftskarten werden sofort abgeworfen und ihre noch anhängigen Effekte werden negiert.

Falls die Galeone **1 Feld weit von einer gegnerischen Festung** entfernt ist, kann sie angegriffen und zerstört werden. Die zerstörte Festung wird aus dem Himmelsgewölbe entfernt und dauerhaft aus dem Spiel genommen.

Die Windrose ist eine neutrale Zone, von diesem Feld aus kann ein Schiff nicht angegriffen und auch auf diesem Feld nicht angegriffen werden.

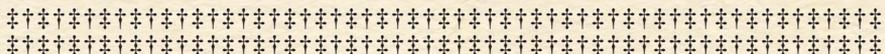
Der angegriffene Spieler kann die zerstörte Galeone oder Festung in seinem nächsten Spielzug neu bauen (falls möglich).

EINEN PLANETEN EROBERN (Während der Bauphase)

Wenn ein Schiff auf einem Planetenfeld ist und der Spieler die erforderlichen Gewürze abgibt, kann das Schiff den Planeten erobern. Der Spieler legt dann einen Marker "Eroberter Planet" seiner Nation auf das Planetenfeld und nimmt die zugehörige Planetenkarte.



Galeonen und Fregatten können Planeten erobern. Jeder Planet hat unterschiedliche Eroberungskosten (siehe Abschnitt über die Planeten des Himmelsgewölbes, Seite 20, oder die Übersichtskarte).



DIE PLANETEN DES HIMMELSGEWÖLBES

DIE PLANETENKARTEN IM DETAIL

Die Planetenkarten enthalten wichtige Informationen, um die Wahl für die Eroberungen zu erleichtern:

- * Planetenname (*Abb. 5, a*)
- * Gewürzkosten der Eroberung (*Abb. 5, b*)
- * Art des eingesammelten Gewürzes in jedem Spielzug (*Abb. 5, c*)
- * Darstellung des Plättchens und Zugang zu diesem Planeten (*Abb. 5, d*)

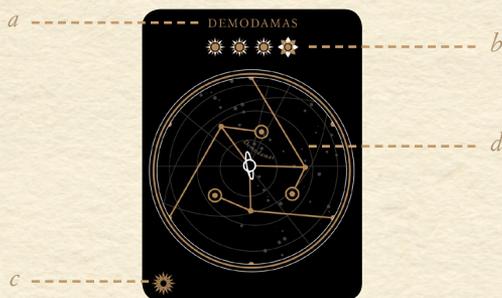
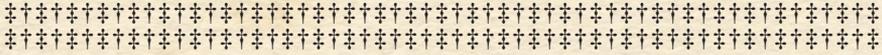


Abb. 5

Um zu Spielbeginn eine gute Wahl für den Mobilisierungsplaneten zu treffen, sollte man auf den Zugang zu dem Planeten achten und auf in der Nähe befindliche Ankerfelder. Auch die Eroberungskosten sollten beachtet werden - ein Planet mit geringen Kosten kann leichter vom Gegner erobert werden.

Hinweis: Ein Planet mit vielen Zugängen hat normalerweise höhere Eroberungskosten als ein isolierter Planet.

Planetenname	Kosten	Produktion
Demodamas	☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1
Patrocles	☀ ☀ ☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1
Posidonius	☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1
Pytheas	☀ ☀ ☀	☀ x 1
Hipparchus	☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1
Apollas	☀ ☀ ☀	☀ x 1
Hecateus von Miletus	☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1
Eratosthenes	☀ ☀ ☀ ☀	☀ x 1



ALLGEMEINER MODUS

3 SPIELER

Im Allgemeinen Modus repräsentiert jeder Spieler eine der 3 Nationen und die erste Nation, die 4 Planeten erobert hat, gewinnt das Spiel.

WAHL DES STARTSPIELERS

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn aus.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist ähnlich wie im Duellmodus. Da es nun 3 Mobilisierungsplaneten gibt, ist die Platzierung der Startplättchen aber geändert:

Spieler 1: Richtung Norden

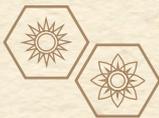
Spieler 2: Richtung Süd-Osten

Spieler 3: Richtung Süd-Westen



Die Verteilung der anfänglichen Gewürze ist folgendermaßen:

- * Der Startspieler erhält **1 Sternpfeffersamen** und **1 Himmlische Vanilleblüte**.
- * Der zweite Spieler erhält **1 Sternpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**.
- * Der dritte Spieler erhält **2 Sternpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**.



*Spieler 1
Gewürze*



*Spieler 2
Gewürze*



*Spieler 3
Gewürze*

SPIELAUFBAU

SITZORDNUNG DER SPIELER

Bei der Eroberung des Himmels sitzen sich die 2 Nationen gegenüber. Die Spieler desselben Teams sitzen also nebeneinander.

Der Spielaufbau ist ähnlich wie im Duellmodus. Im Folgenden werden nur die im Teammodus nötigen Änderungen aufgeführt.

ZUSAMMENSTELLUNG DER ARMADAS

a. Eine Nation wählen

Die Spieler desselben Teams wählen ihre Nation gemeinsam. Um die Schiffe und Marker der beiden Teampartner zu unterscheiden, benutzt einer der Partner die Rückseite seines Spielertableaus und die Marker der entsprechenden Farbe.

b. Wahl des Kapitäns

Anders als im Duellmodus **wählt jeder Spieler 1 Kapitän, den er bis zum Ende des Spiels behält.**

Die Spieler jedes Teams wählen einen Kapitän, den sie verdeckt vor sich ablegen. Nachdem alle Spieler einen Kapitän gewählt haben, werden die Karten aufgedeckt.

c. Einen Mobilisierungsplaneten wählen

Anders als im Duellmodus wählt jede Nation 2 Mobilisierungsplaneten, **1 Planet je Spieler.**

Wenn die Planetenplättchen ausgelegt werden, muss nur eins jedes Teams an das Zentralplättchen angelegt werden. Das andere kann nach Belieben an dieses erste Plättchen angelegt werden, wie in der Abbildung unten gezeigt. Die 2 Spieler eines Teams entscheiden gemeinsam, in welcher Reihenfolge sie ihr Plättchen auslegen.



d. Mannschaftsmitglieder wählen

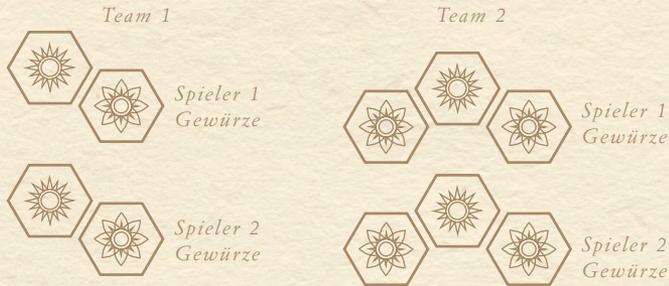
Jeder Spieler wählt **3 Mannschaftsmitglieder** aus den 12 Karten seiner Nation (insgesamt 6 je Nation).

e. Anfängliche Gewürze nehmen

Die Verteilung der anfänglichen Gewürze ist ähnlich wie im Duellmodus und gilt jeweils für beide Spieler derselben Nation:

* Jeder Spieler des Startteams erhält **1 Sternpfeffersamen** und **1 Himmlische Vanilleblüte**.

* Jeder Spieler des zweiten Teams erhält **1 Sternpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**.



SPIELABLAUF

Die 2 Nationen führen Spielzüge aus. Die Spieler derselben Nation führen die Phasen gleichzeitig aus.

Ein Spielzug besteht aus denselben 4 Phasen wie im Duellmodus. Im Folgenden werden nur die im Teammodus nötigen Änderungen aufgeführt.

ÜBERSICHT DES SPIELZUGES EINER NATION

I. ERKUNDUNGSPHASE:

Während der Erkundungsphase zieht jeder Spieler des aktiven Teams 1 Plättchen. Die Spieler entscheiden gemeinsam über die Reihenfolge der Platzierung und Position der Plättchen.

Falls die Spieler sich nicht einigen können, entscheidet der Spieler über die Position, der das Plättchen gezogen hat.

II. SAMMELPHASE:

Während der Sammelphase nehmen die Spieler eines Teams ihre Gewürze und Boni separat.

Jeder Spieler nimmt und verwaltet seine Gewürze und Boni nach eigenem Gutdünken. Jeder Spieler kann **maximal 5 Sternpfeffersamen** und **5 Himmlische Vanilleblüten** besitzen, außerdem **3 Bonusmarker** in Reserve.

III. TAKTIKPHASE

Jeder Spieler eines Teams entscheidet selbst über die Aktionen seiner Flotte. Dabei führen beide Teampartner ihre Aktionen während des Spielzugs gleichzeitig aus.



Eigene Schiffe bewegen

In jedem Spielzug können die Spieler derselben Nation ihre Schiffe bewegen, aber jeweils nur die unter eigenem Kommando.



BEWEGUNG DER GALEONEN

Jede Galeone der Nation kann sich **ein Mal im Spielzug bis zu 3 Felder weit** bewegen.

BEWEGUNG DER FREGATTEN

Jede Fregatte der Nation kann sich **ein Mal im Spielzug bis zu 4 Felder weit** bewegen.

Ein Mannschaftsmitglied benutzen

Die Spieler können ihre Mannschaftskarten nur für die Galeone unter eigenem Kommando benutzen. Pro Spielzug kann jeder Spieler maximal 3 Mannschaftskarten benutzen und es ist verboten, diese für die Galeone des Partners einzusetzen. Mannschaftskarten können unter den Spielern nicht ausgetauscht werden.

*** Jeder Spieler darf maximal 6 Mannschaftskarten auf der Hand haben.**

Einen Bonus benutzen

Beide Spieler derselben Nation verwalten ihre gesammelten Bonusmarker separat. Es ist verboten, einen Bonusmarker mit seinem Partner auszutauschen oder ihm einen zu geben. Auch darf der Vorteil eines Bonusmarkers nicht zugunsten des Partners genutzt werden.

*** Jeder Spieler darf maximal 3 Bonusmarker haben.**



IV. BAUPHASE

In der Bauphase können die Spieler die gleichen Aktionen ausführen wie im Duellmodus, aber mit leichten Einschränkungen für den Teammodus. Eine weitere, für den Teammodus spezielle Aktion, erlaubt den Spielern derselben Nation, ihre Gewürze zu teilen.



Gewürze teilen

Die Spieler können pro Spielzug bis zu 2 Gewürze teilen, unabhängig von der Entfernung ihrer Schiffe zueinander.

Um ein Gewürz zu teilen, gibt einer der beiden Spieler seinem Partner 1 Gewürzmarker. Jede Nation darf **in ihrem Spielzug maximal 2 Gewürze teilen**.



Ein Mannschaftsmitglied rekrutieren

Die Rekrutierung eines neuen Mannschaftsmitglieds geschieht auf gleiche Weise wie im Duellmodus.

- * Die Kosten sind identisch mit dem Duellmodus: **2 Sternepfeffersamen**.
- * Der Spieler, der das neue Mannschaftsmitglied rekrutiert hat, nimmt die neue Mannschaftskarte auf seine Hand.
- * Jeder Spieler darf maximal 6 Mannschaftskarten auf der Hand haben.

Eine Fregatte bauen

Jeder Spieler derselben Nation kann Fregatten für seine Armada bauen. Die Schiffe der beiden Spieler werden separat verwaltet.

- * Die Kosten sind identisch mit dem Duellmodus: **2 Sternepfeffersamen**.
- * Die neue Fregatte startet auf einem der von dem Spieler kontrollierten Planeten, der das Schiff gebaut hat. Wenn er keinen Planeten hat oder alle Felder seiner Planeten von Schiffen besetzt sind, kann der Spieler keine neue Fregatte bauen.
- * **Jeder Spieler kann maximal 2 Fregatten haben.**
- * **Jede Nation kann maximal 2 Fregatten während des gesamten Spiels haben.**
- * Ein Spieler kann nie die Fregatte seines Partners bewegen.

Eine Festung bauen

Die Spieler derselben Nation verwalten die Festungen unter eigenem Kommando separat.

- * Die Kosten sind identisch mit dem Duellmodus: **1 Sternepfeffersamen** und **1 Himmlische Vanilleblüte**.
- * Ein Spieler kann nie eine Festung auf einem Planeten seines Partners bauen.
- * **Jeder Spieler kann maximal 2 Festungen haben.**
- * **Jede Nation kann maximal 2 Festungen während des gesamten Spiels haben.**

Die Galeone eines Kapitäns bauen (falls sie zerstört wurde)

Die Spieler derselben Nation verwalten die Galeone ihrer Armada separat. Anders als im Duellmodus kann ein Spieler im Teammodus seine Galeone neu bauen, wenn sie zerstört wurde, aber er kann nicht den Kapitän wechseln.

- * Die Kosten sind identisch mit dem Duellmodus: **2 Himmlische Vanilleblüten**.
- * **Jeder Spieler kann seine Galeone nur ein Mal neu bauen.**
- * Der Kapitän kann während des Spiels nicht gewechselt werden.

Einen Planeten erobern

Die Spieler derselben Nation müssen die Planeten unabhängig voneinander erobern.

Der Spieler, der einen Planeten erobert hat, nimmt die Karte auf seine Hand und erhält zukünftig auch die Gewürze, die der Planet produziert.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine Nation ihren fünften Planeten erobert oder eine Nation keinen Planeten mehr besitzt. Die Spieler der Nation mit 5 Planeten gewinnen das Spiel gemeinsam.

Hinweis: Es kann passieren, dass eine Situation auftritt, in der das Spiel unentschieden ist, insbesondere falls alle Spieler keine Schiffe mehr haben. Dann müssen alle damit einverstanden sein, das Spiel ohne Sieger zu beenden. Falls einer der Spieler nicht zustimmt, wird das Spiel fortgesetzt.



EXPERTENSPIEL

Im Expertenspiel finden die Konfrontationen nach dem Motto "Bester aus 3" statt, was bedeutet, dass der Spieler, der zuerst 2 Spiele gewonnen hat, der Gesamtsieger ist. Das gilt für den Duellmodus, den Allgemeinen modus und den Teammodus.

HINZUNAHME DER EXPERTENPLÄTTCHEN

Beim Spielaufbau werden die Expertenplättchen mit den Plättchen des Grundspiels gemischt.



Hinweis: Alle Expertenplättchen sind mit dem Auge der Vorhersehung gekennzeichnet.

Auge der Vorhersehung

Mit Expertenplättchen gibt es 3 verschiedene Konfigurationen des Himmelsgewöbes:

* **23 Plättchen:** Von den 8 Plättchen werden 4 zufällig gezogene mit den anderen Plättchen gemischt: *Abb. 6*



Abb. 6

* **25 Plättchen:** Von den 8 Plättchen werden 6 zufällig gezogene mit den anderen Plättchen gemischt: *Abb. 7*

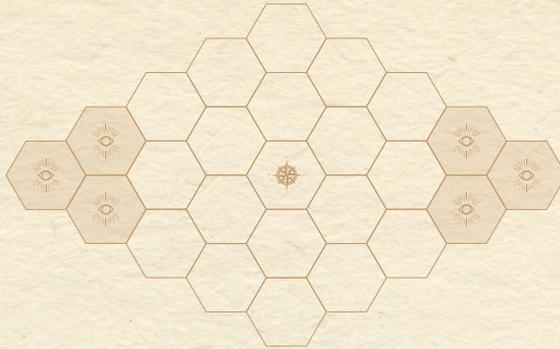


Abb. 7

* **27 Plättchen:** Alle 8 Expertenplättchen werden mit den anderen Plättchen gemischt: *Abb. 8*



Abb. 8

Die Expertenplättchen vergrößern die Spielfläche und bringen neue Mechanismen ins Spiel, wodurch die Erkundung noch schwieriger wird.



* **Gewürze der Vorhersehung:** Durch jedes eigene Schiff auf einem Feld Gewürze der Vorhersehung zu Beginn des Spielzugs erhält der Spieler 2 Gewürzmarker dieser Art.

Felder für Gewürze der Vorhersehung

* **Schiffswrackfeld:** Jedes Schiff auf einem Schiffswrackfeld zu Beginn des Spielzugs kann 1 Mannschaftsmitglied retten, ein Mal je Spielzug. Der Spieler wählt das Mannschaftsmitglied aus seiner



Schiffswrackfeld

Reserve und kann es in der Taktikphase benutzen.

SPIELAUFBAU

Das Expertenspiel sorgt für längere Spielpartien mit vielen Wendungen. Für den Spielablauf gelten die Regeln des gewählten Spielmodus,. Es gibt folgende Änderungen:

- * **Duellmodus und Allgemeiner Modus:** Jeder Spieler wählt zu Spielbeginn 3 Kapitäne statt 2.
- * **Teammodus:** Jeder Spieler kann seine Galeone zwei Mal neu bauen statt nur ein Mal.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist identisch mit dem des gewählten Spielmodus,. Im Expertenspiel müssen die Spieler aber sehr viel umsichtiger mit ihren Mannschaftsmitgliedern vorgehen.

Wenn ein Mannschaftsmitglied gespielt wird, wird es dauerhaft aus dem Spiel entfernt und kann nicht mehr gespielt werden.

SPIELENDEN

Die Siegbedingungen des gewählten Spielmodus sind identisch mit denen des entsprechenden Expertenspiels.



SPEZIALFÄHIGKEITEN

DER

KAPITÄNE

Die Fähigkeiten der Kapitäne sind auf den Kapitänskarten aufgeführt. Um sie besser verstehen zu können, werden sie im Folgenden genau beschrieben:

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Mathurin Hubac - GALEONE: L'INTRÉPIDE

Erhöhe im aktuellen Spielzug die Bewegung seiner Galeone um 2 Felder.

- * Die Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn die Galeone im aktuellen Spielzug bereits bewegt wurde. Deshalb muss die Mannschaftskarte "Erster Offizier" gespielt werden, bevor die Galeone bewegt wird.
- * Die Fähigkeit kann bei jedem einzelnen Bewegungsfeld benutzt werden (also maximale Reichweite 9 Felder).
- * Falls das Schiff eingefroren ist, kann es mit dieser Fähigkeit nicht bewegt werden.


Victorine de la Chesnaye - GALEONE: LE MERCURE

Bewege ihre Galeone sofort zu einem Planeten unter ihrem Kommando.

Diese Aktion gilt nicht als Bewegung:

- * Die Fähigkeit kann benutzt werden, bevor oder nachdem die Galeone bewegt wurde.
- * Die Fähigkeit kann sogar dann benutzt werden, wenn die Galeone eingefroren ist.


Cosme Castel d'Oléron - GALEONE: L'INVINCIBLE

Alle Festungen unter seinem Kommando sind 1 Runde lang gegen feindliche Angriffe geschützt.

Bis zur nächsten Runde sind alle Festungen unter seinem Kommando gegen Angriffe sicher, sie können nicht zerstört werden, egal, wie oft sie angegriffen werden.

- * **Teammodus:** Die Fähigkeit gilt nicht für die Festungen des Partners.


Augustine Cassini - GALEONE: L'ÉOLE

Drehe ein bereits eingesetztes Plättchen.

- * Ein Schiff auf dem Plättchen wird mitgedreht. Nur falls es am Rand des Plättchens ist, wird es nicht mitgedreht (es gilt dann als auf dem angrenzenden Plättchen bzw. im leeren Himmelsgewölbe befindlich).
- * Ein Plättchen mit einem gegnerischen Schiff kann nicht gedreht werden.

BRITISH ROYAL NAVY

Elizabeth Fairborne - GALEONE: HMS REVENGE

Erhöhe die Angriffsreichweite ihrer Galeone beim nächsten Angriff um 1 Feld.

Die Galeone kann damit ein gegnerisches Schiff in 2 Feldern Entfernung zerstören.

- * Die Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn dafür auch eine Mannschaftskarte "Kanonier" benutzt wird.
- * Bevor mit der Mannschaftskarte "Kanonier" angegriffen wird, muss die Mannschaftskarte "Erster Offizier" gespielt werden.
- * Die Fähigkeit kann vor einem Angriff mehrmals benutzt werden, um ein Schiff in größerer Entfernung zu erreichen (maximale Reichweite 3 Felder).


Cicely Blake - GALEONE: HMS SURPRISE

1 gegnerisches Schiff in 3 Feldern Entfernung oder weniger darf sich diese Runde nicht bewegen.

Das gegnerische Schiff kann sich nicht bewegen, aber kann Boni nutzen (einschließlich Sonnenwinde) oder Mannschaftsmitglieder.

- * Das eingefrorene Schiff kann sich in seinem nächsten Spielzug nicht bewegen, aber alle anderen Aktionen oder Fähigkeiten stehen zur Verfügung.
- * Ein Schiff kann auch auf der Windrose eingefroren werden.



Peter Byng - GALEONE: HMS CHARON

Wirf eine Mannschaftskarte aus der Hand eines Gegners dauerhaft ab. Der Spieler zieht zufällig 1 Mannschaftskarte aus der Hand des Gegners und legt sie in die Spielschachtel zurück.

* Bevor die Karte in die Spielschachtel zurückgelegt wird, wird sie aufgedeckt. Der Gegner kann dieses Mannschaftsmitglied in diesem Spiel nicht mehr rekrutieren.



Nathaniel Lancaster - GALEONE: HMS FURIOUS

1 Fregatte unter seinem Kommando darf einen Angriff mit Angriffsreichweite von 1 Feld ausführen.

* Die Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn dafür auch eine Mannschaftskarte "Kanonier" benutzt wird.
* Nathaniels Galeone muss im Himmelsgewölbe sein, um diese Fähigkeit nutzen zu können.

ARMADA ESPAÑOLA



Aníbal Pargo - GALEONE: AGUILA

Erhöhe in der nächsten Sammelpphase die Anzahl der Gewürze, die seine Galeone einsammelt, um 2.

* Die Galeone muss in der Sammelpphase auf einem Fabrikfeld sein, damit diese Kapitänsfähigkeit benutzt werden kann.
* Die Fähigkeit kann mehrmals benutzt werden (in Verbindung mit einer Karte "Erster Offizier"), um mit seiner Galeone noch mehr Gewürze einzusammeln.



Catalina de Guzmán - GALEONE: ALMANZORA

Baue sofort und kostenlos eine Festung auf einem Planeten unter ihrem Kommando.

* Der Festungsmarker wird auf ein Planetenfeld unter ihrem Kommando gelegt.
* Die Fähigkeit kann nicht benutzt werden, wenn das Limit der Festungen bereits erreicht ist.
* **Teammodus:** Ein Spieler kann nie eine Festung auf einem Planeten seines Partners bauen.



Isabel da Silva - GALEONE: GRAN PRINCESA DE LOS CIELOS

Bewege in Kombination mit einem Sonnenwind-Bonus ein gegnerisches Schiff um bis zu 3 Felder.

* Die Fähigkeit kann nur in Kombination mit einem Sonnenwind-Bonus genutzt werden.
* Die Fähigkeit kann auch dann benutzt werden, wenn Isabels Galeone eingefroren ist.
* **Teammodus:** Ein Schiff des Partners kann auf diese Weise nicht bewegt werden.



Sebastián de Avilés - GALEONE: CORACERO

Verkaufe 1 Mannschaftsmitglied, um 1 Sternepfeffersamen und 1 Himmlische Vanilleblüte zu erhalten.

- * Der Kapitän erhält die Gewürze für den Verkauf sofort.
- * Die verkaufte Mannschaftskarte wird zu den anderen in die Reserve gelegt.



ERKLÄRUNG DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die Aktionen der Mannschaftsmitglieder sind auf den Karten aufgeführt. Um sie besser verstehen zu können, werden sie im Folgenden genau beschrieben:

MANNSCHAFTSMITGLIEDER, DIE ES FÜR ALLE NATIONEN GIBT:



Bankier

Tausche einen deiner Würzmarker gegen einen anderen mit der Bank. Der Spieler legt 1 Sternepfeffersamen oder 1 Himmlische Vanilleblüte in die Bank zurück und nimmt sich daraus 1 Gewürz der anderen Sorte.



Erster Offizier

Erforderlich, um die Fähigkeit des Kapitäns zu nutzen. (Einzelheiten hierzu siehe Spezialfähigkeiten der Kapitäne auf Seite 29).



Kanonier

Zerstöre ein gegnerisches Schiff oder Festung mit Angriffreichweite von 1 Feld.

- * Es ist nicht möglich, von der Windrose aus anzugreifen.
- * Es ist nicht möglich, ein Schiff auf der Windrose anzugreifen.
- * Es ist möglich, mehrere Mannschaftskarten "Kanonier" zu spielen, um mehrere Angriffe auszuführen.

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Steuermann

Bewege sofort die Galeone auf der Windrose.

Diese Aktion gilt nicht als Bewegung:

- * Die Fähigkeit kann benutzt werden, bevor oder nachdem das Schiff bewegt wurde.

* Die Fähigkeit kann sogar dann benutzt werden, wenn das Schiff eingefroren ist.



Kurtisane

Erhalte 2 Himmlische Vanilleblüten

Der Spieler nimmt 2 Himmlische Vanilleblüten aus der Bank und legt sie auf sein Spielertableau. Falls er das Maximum bereits erreicht hat, kann er keine weiteren Himmlischen Vanilleblüten nehmen.

BRITISCHE KÖNIGLICHE MARINE



Schiffsarzt

Die Galeone ist 1 Runde lang gegen gegnerische Angriffe geschützt.

Bis zur nächsten Runde ist die Galeone des Kapitäns gegen Angriffe sicher, sie können nicht zerstört werden, egal, wie oft sie angegriffen wird.

* Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ.

* Diese Fähigkeit schützt nicht vor Singularitäten.



Schiffsbauer

Baue eine kostenlose Fregatte während der nächsten Bauphase.

Die Fähigkeit kann nicht benutzt werden, wenn das Limit der Fregatten in diesem Spiel bereits erreicht ist.

ARMADA ESPAÑOLA



Mannschaftsvorstand

Erhöhe die Anzahl der von der Galeone in der nächsten Sammelphase erhaltenen Boni um 1.

* Die Galeone muss in der Sammelphase auf einem Ankerfeld sein, um diese Mannschaftskarte nutzen zu können.

* Die Fähigkeit kann mehrmals benutzt werden, um mit seiner Galeone noch mehr Boni einzusammeln.

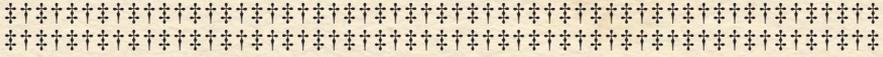


Gouverneur

Erobre einen Planeten mit 1 Gewürz weniger.

Wenn die Galeone während der Taktikphase auf einem Planetenfeld ist, kann der Spieler diese Karte spielen. In der Bauphase zahlt er dann 1 Gewürz seiner Wahl weniger für die Eroberungskosten.





INHALTSVERZEICHNIS

EIN NEUES ZEITALTER	SEITE 4
SPIELMATERIAL	4
SPIELZIEL	4
SPIELMODI	5
ERKLÄRUNG DER IN EFEMERIS BENUTZTEN SYMBOLE	6
DUELL-MODUS	7
<i>SPIELAUFBAU</i>	7
<i>SPIELABLAUF</i>	12
<i>ENDE DES SPIELS</i>	17
VON SCHIFFEN AUSFÜHRBARE AKTIONEN IM DETAIL	18
PLANETENSYMBOLE DES HIMMELSGEWÖLBES	20
ALLGEMEINER MODUS	21
<i>SPIELAUFBAU</i>	21
<i>SPIELABLAUF</i>	22
<i>ENDE DES SPIELS</i>	22
TEAMMODUS	22
<i>SPIELAUFBAU</i>	23
<i>SPIELABLAUF</i>	24
<i>ENDE DES SPIELS</i>	27
EXPERTENSPIEL	27
SPEZIALFÄHIGKEITEN DER KAPITÄNE	29
ERKLÄRUNG DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER	32

