AGE of EMPIRES®



III

Tropical Games

pro ludo! GmbH

AGE of EMPIRES II®

DAS ZEITALTER DER ENTDECKUNGEN

Idee und Ausführung: Glenn Drover
Inspiriert durch das Computerspiel Age of Empires III, veröffentlicht von Microsoft und Ensemble Studios
Lizensiert durch Microsoft und Ensemble Studios
Dieses Spiel ist meinem Sohn Ethan gewidmet.

© 2007 Glenn Drover und Tropical Games

Age of Empires, Ensemble Studios und das Logo der Microsoft Game Studios sind registrierte Handelsmarken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und werden in Lizenz von Microsoft verwendet.



Einleitung

Das 15. Jahrhundert neigt sich dem Ende zu und ein neues Zeitalter zieht herauf. Auf ihrer Suche nach einem neuen Handelsweg nach Indien sind europäische Entdecker auf neues Land gestoßen. Ihre ersten Berichte erzählen von fremdartigen Menschen, exotischen Kreaturen und sagenhaftem Reichtum. Kapitäne und Abenteurer strömen in ihrer Gier nach Gold in diese unerforschten Länder. Ihnen folgen Siedler, Soldaten, Kaufleute und Missionare. Die ersten Kolonien werden gegründet und schon bald beginnt ein harter Wettlauf unter den großen europäischen Nationen.

Ihr seid die Herrscher einer europäischen Kolonialmacht, um euch euren Anteil an der Neuen Welt zu sichern. Als Anführer einer Nation stehen euch viele Wege zum Sieg offen: Entdeckt und besiedelt neue Länder, handelt mit kostbaren Gütern, entwickelt neue Technologien und verbessert die Infrastruktur in eurem Heimatland, baut eine große Handelsflotte und hebt Armeen aus, um euer rechtmäßiges Eigentum zu verteidigen!

Die Triumphierenden schwelgen in Pracht und Reichtum, während die Unterlegenen nur eine Fußnote in den Annalen der Geschichte sein werden. Wir befinden uns in einem Zeitalter großer Abenteuer in der Neuen Welt!

I. Spielmaterial

Spielplan Die Karte der amerikanischen Kontinente auf der linken Seite des Spielplans ist in 9 Gebiete unterteilt. Jedes Gebiet liefert eine bestimmte Handelsware, in Peru gibt es zum Beispiel Silber. Auf der rechten Seite des Spielplans befinden sich die Ereignisfelder. Während des Spiels setzen die Spieler ihre Figuren auf diese Felder, um Aktionen auszuführen.





Große Bauten Jeder Große Bau (als Sinnbild für Errungenschaften verschiedenster Art) zeigt auf seiner Rückseite eine Epoche (I, II oder III). Das ist die jeweilige Epoche, in der dieser Bau verfügbar ist. Große Bauten gewähren ihrem Besitzer besondere Vorteile (Siedler, Spezialisten, Gold oder Siegpunkte).


x 30

Siedler (je 30 pro Farbe - rot, gelb, grün, blau und orange) Siedler sind die Grundeinheiten dieses Spiels. Sie werden während des Spielzugs auf die Ereignisfelder gestellt, um dort einen Platz zu besetzen und die entsprechende Aktion auszuführen.



Spezialisten (pro Farbe je 5 Kapitäne, 5 Kaufmänner, 10 Missionare und 10 Soldaten) Spezialisten haben die gleichen Funktionen wie Siedler, darüber hinaus aber weitere Spezialfähigkeiten.


x 10

Handelsschiffe (10 Miniaturkaravellen) Eins dieser Schiffe dient als Rundenmarker, ein weiteres wird benutzt, um nicht zugängliche Felder der Häfen Europas anzuzeigen. Die übrigen 8 repräsentieren den Seehandel und können mit Handelswaren kombiniert werden, um Gruppen zu bilden, die wiederum Einkommen erwirtschaften.

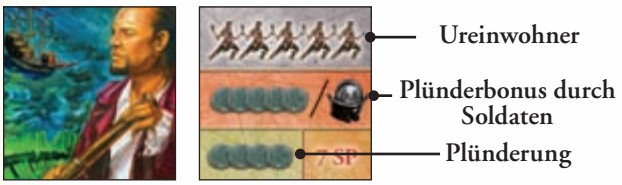

1$


10$

Geld 50 Silbermünzen („Piaster“), jede hat einen Wert von 1 Spanischen Taler, und 40 Goldmünzen („Dublonen“), jede hat einen Wert von 10 Spanischen Talern.



Handelswaren (5 x Gold, 6 x Silber, 3 x Vieh, 3 x Kakao, 3 x Fisch, 6 x Zucker, 4 x Pelze, 4 x Kaffee, 5 x Tabak, 3 x Reis, 4 x Indigo). Dies sind die Handelswaren, die allen Reichen zur Verfügung stehen. Die Zahl auf jedem Warenmarker läßt sofort erkennen, wie viele der jeweiligen Sorte insgesamt im Spiel sind.



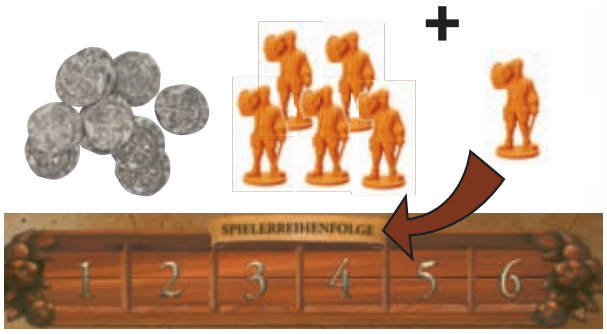
Entdeckungsmarker (16 Marker) Sie zeigen Gefahren und Belohnungen für die Entdeckung der Neuen Welt.



Entdeckungskarten (16 Karten) Die Entdeckungskarten werden benutzt, nachdem alle Gebiete des Spielplans entdeckt wurden. Sie stellen Entdeckungen jenseits der frühen Entdeckungen dar.

II. Spielaufbau und Beginn

Spieler: Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die entsprechenden Figuren vor sich ab (das ist sein Vorrat). Außerdem erhält jeder Spieler 10 Spanische Taler (entweder 10 Silbermünzen oder 1 Goldmünze, je nach Belieben) und nimmt aus seinem Vorrat 5 seiner Siedler als Starteinheiten. Einen weiteren Siedler aus seinem Vorrat setzt jeder Spieler auf das Feld „Spielerreihenfolge“, die zunächst auf beliebige Weise bestimmt wird (siehe unten „Anfängliche Spielerreihenfolge“).



Spielplan: In jedes Gebiet, ausgenommen die Karibik, wird ein zufällig ausgewählter verdeckter Entdeckungsmarker gelegt. Die Karibik ist schon zu Spielbeginn entdeckt und sofort kolonisierbar. Sie erhält deswegen keinen Entdeckungsmarker. Außerdem wird in jedes Gebiet offen eine entsprechende Handelsware gelegt, auf Peru zum Beispiel wird immer zu Spielbeginn eine Handelsware Silber gelegt. Ein Handelsschiff dient als Rundenmarker.

Große Bauten: Die Großen Bauten werden ihrer Rückseite nach in die 3 Epochen aufgeteilt (I, II und III) und verdeckt bereit gelegt, ein Stapel pro Epoche. 5 Große Bauten der Epoche I werden blind gezogen und offen neben den Spielplan gelegt.

Handelswaren: Alle übrigen Handelswaren werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereit gelegt. 4 davon werden zufällig gezogen und offen neben das Ereignisfeld „Handelswaren“ gelegt.

Handelsschifffahrt: Ein Handelsschiff wird auf das Ereignisfeld „Handelsschifffahrt“ gestellt.

Die Häfen Europas: Hier ist während des Spiels nur eine begrenzte Anzahl Plätze frei, und zwar genau so viele, wie die doppelte Anzahl Spieler minus 1 (Spieleranzahl x 2 – 1 = freie Plätze). Ein Handelsschiff wird auf den 1. nicht mehr freien Platz gestellt um anzuzeigen, dass dieser Platz und alle dahinter liegenden nicht benutzt werden können. So stehen zum Beispiel in einem 5-Personen-Spiel 9 Plätze zur Verfügung, das Schiff wird auf Platz 10 gestellt, womit dieser und die Plätze 11 und 12 blockiert sind. Die Plätze X und Y bleiben offen und können jeweils nur von dem Spieler genutzt werden, der den entsprechenden Großen Bau besitzt.

Anfängliche Spielerreihenfolge: In zufälliger Reihenfolge setzen die Spieler je einen ihrer Siedler auf das Feld „Spielerreihenfolge“. Der 1. Spieler erhält kein weiteres Geld, der 2. erhält 1 $ extra (zusätzlich zu seinem Startkapital von 10 $), der 3. bekommt 2 $ extra, der 4. bekommt 3 $, und so weiter.

III. Der Spielablauf

Überblick

Age of Empires III ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler, in dem die Spieler jeweils das Schicksal einer der großen Kolonialmächte nach der Entdeckung der Neuen Welt lenken. Jede Nation versucht, weitere Gebiete zu erforschen, sie zu besiedeln und zu beherrschen, ihre Kolonialwirtschaft und Handelsrouten auszubauen und mit Hilfe des so gewonnenen neuen Reichtums ein neues Zeitalter des Wohlstandes im Heimatland zu schaffen.

Farben und Nationen:

Rot:	England
Blau:	Frankreich
Gelb:	Spanien
Grün:	Portugal
Orange:	Niederlande

Im Laufe des Spiels setzen die Spieler rundenweise ihre Siedler und/oder Spezialisten auf die Ereignisfelder. Nachdem die Spieler alle ihre Siedler und Spezialisten eingesetzt haben, werden die Ereignisfelder nacheinander von oben nach unten durchgespielt. Sobald ein Ereignisfeld gespielt wird, führt jeder Siedler oder Spezialist auf einem Platz dieses Ereignisfeldes die entsprechende Aktion aus.

__Historische Anmerkung:__ Diese Einsätze stellen die Zuweisung von Mensch und Material in die Überseegebiete dar und lassen eine bestimmte Ausrichtung der Kolonialstrategie erkennen.

Spielrunden und Spielzüge der Spieler

Das Spiel geht über insgesamt 8 Spielrunden. Die Spielrunden 1 bis 3 bilden Epoche I, die Spielrunden 4 bis 6 Epoche II und schließlich die Spielrunden 7 bis 8 Epoche III.

In jeder Runde führen die Spieler folgende Aktionen aus:

A. **Einsatz der Siedler/Spezialisten:** In gegebener Reihenfolge (laut Feld „Spielerreihenfolge“) setzen die Spieler jeweils einen ihrer verfügbaren Siedler oder Spezialisten auf eins der Ereignisfelder auf der rechten Spielplanseite.

   a. Die Ereignisfelder **„Initiative“, Die Häfen Europas“, „Handelswaren“, „Große Bauten“ und „Krieg“** werden von links nach rechts besetzt, jeweils mit dem am weitesten links gelegenen freien Platz beginnend.



   b. Für die Ereignisfelder **„Handelsschifffahrt” und „Entdeckungen”** gibt es keine bestimmte Einsatzvorgabe, die Spieler können ihre Figuren innerhalb dieser Felder beliebig setzen.

   c. Bei dem Ereignisfeld **„Spezialisten”** werden die Siedler auf einen Spezialistenplatz gesetzt. Jede Runde können insgesamt 5 Spezialisten angeworben werden, jeweils einer pro Sorte. Darüber hinaus kann ein Spezialist beliebiger Sorte gegen Zahlung von 5 $ ausgebildet werden.



__Frankreich hat einen Siedler auf den Kaufmannsplatz gesetzt und in der nächsten Runde einen zusätzlichen Kaufmann zur Verfügung.__

So setzen die Spieler der Reihenfolge nach je einen ihrer Siedler oder Spezialisten ein, bis kein Spieler mehr eine einsetzbare Figur übrig hat. Es ist nicht erlaubt, Figuren für die nächste Runde aufzusparen.

Hinweis: Manche Spieler mögen mehr Siedler und Spezialisten haben als andere - aufgrund Großer Bauten oder in der vorherigen Runde erworbener Spezialisten. Diese zusätzlichen Figuren werden ebenfalls in normaler Reihenfolge einzeln eingesetzt. Spieler, die schon keine einsetzbaren Figuren mehr haben, werden dann einfach übersprungen.

B. **Spielen der Ereignisfelder:** Die Ereignisfelder werden einzeln nacheinander von oben nach unten durchgespielt (zuerst „Initiative“, als zweites Die Häfen Europas“, als drittes „Handelswaren“, als viertes „Handelsschifffahrt“, als fünftes „Große Bauten“, dann „Entdeckungen“, danach „Spezialisten“ und schließlich „Krieg“), jeweils gemäß den speziellen Regeln jedes Ereignisfeldes (siehe unten „Ereignisfelder“). Nachdem jeweils die Ereignisfelder „Handelswaren“, „Handelsschifffahrt“, „Große Bauten“, „Spezialisten“ und „Krieg“ gespielt wurden, werden alle Siedler und Spezialisten aus diesen Feldern entfernt und in den unbenutzten Vorrat des jeweiligen Spielers zurück gelegt.

Ausnahme: Siedler und Spezialisten des Ereignisfeldes „Entdeckungen“ werden nicht entfernt, außer wenn sie auf Entdeckungstour geschickt wurden.

Nachdem alle Ereignisfelder abgewickelt wurden, erhalten die Spieler noch Geld und/oder Boni:

C. **Einkommen:** Jeder Spieler erhält sein Einkommen aus Handelswaren/Handelsschiffen.

D. **Große Bauten:** Jeder Spieler bekommt die pro Runde erhältlichen Boni seiner Große Bauten.

Jede Spielrunde wird dann folgendermaßen abgeschlossen:

E. **Große Bauten auffüllen:** Vom verdeckten Stapel der Epoche werden zufällig so viele Karten gezogen und offen neben den Spielplan ausgelegt, bis dort wieder insgesamt 5 Bauten liegen, die in der nächsten Spielrunde erworben werden können. In Epoche I (Spielrunden 1 bis 3) stehen nur Bauten der Epoche I zur Verfügung, diese endet am Schluss der 3. Runde. Alle noch nicht erworbenen Bauten der Epoche I werden aus dem Spiel genommen, 5 Bauten der Epoche II offen ausgelegt und wiederum zufällig vom Stapel gezogen. Epoche II endet am Schluss der 6. Runde. Alle noch nicht erworbenen Bauten der Epoche II werden aus dem Spiel genommen, 5 Bauten der Epoche III offen ausgelegt und wiederum zufällig vom Stapel gezogen. Falls alle Bauten einer Epoche vor deren Ende erworben werden, stehen für den Rest dieser Epoche keine weiteren Bauten mehr zur Verfügung. Die Spieler legen ihre erworbenen Bauten offen vor sich aus und lassen diese auch für den gesamten Rest des Spiels dort liegen, auch wenn sie nur einmalig genutzt werden können (wie beispielsweise „Kartographierung der Neuen Welt").

Hinweis: Erworbene Bauten, deren Vorteile in jeder Runde zum Tragen kommen, gelten während des ganzen Spiels. Ein Bau der Epoche I beispielsweise, der seinem Besitzer einen zusätzlichen Siedler in jeder Runde beschert, tut das auch weiterhin in den Epochen II und III.



Beispiel: Am Ende von Runde 2 liegen noch 3 Große Bauten aus.



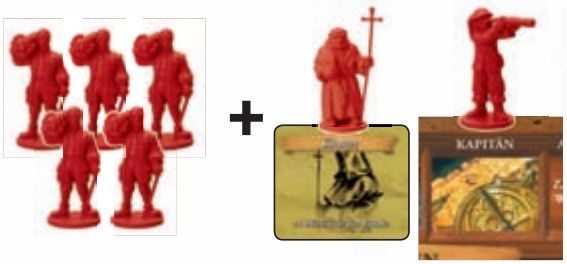
Zufällig werden 2 neue Große Bauten der Epoche I gezogen und zu den 3 ausliegenden hinzu gelegt.

F. **Handelswaren auffüllen:** Falls noch Handelswaren aus dieser Runde offen ausliegen, werden diese zunächst in den verdeckten Vorrat zurück gemischt. Danach werden 4 neue, zufällig vom verdeckten Vorrat gezogene, Handelswaren offen neben dem Ereignisfeld „Handelswaren" ausgelegt.

G. **Handelsschiff erneuern:** Falls das Ereignisfeld „Handelsschifffahrt" leer ist, wird ein neues Handelsschiff darauf gesetzt. (Achtung: Es kann nie mehr als nur ein Schiff auf diesem Ereignisfeld stehen.)

H. **Neue Siedler nehmen:** Jeder Spieler nimmt 5 neue Siedler aus seinem eigenen Vorrat und legt sie vor sich ab, zusätzlich zu eventuell dort schon liegenden Siedlern oder Spezialisten, die ein Spieler durch Große Bauten oder das Ereignisfeld „Spezialisten" erhalten hat.

Beispiel: Zum Ende der Runde erhält England 5 neue Siedler. Ein Missionar (England besitzt den Großen Bau Kloster) und ein Kapitän (England hatte einen Siedler auf dem Kapitänsplatz des Ereignisfeldes „Spezialist") liegen bereits vor dem Spieler.

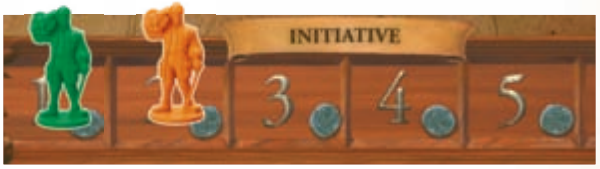


I. **Neue Spielerreihenfolge:** Die Siedler des Ereignisfeldes „Initiative" werden auf die entsprechenden Plätze des Felds „Spielerreihenfolge" versetzt, die dort befindlichen Figuren gleicher Farbe wandern zurück in den unbenutzten Vorrat des jeweiligen Spielers. Die Figuren aller Spieler, die keinen Siedler auf das Ereignisfeld „Initiative" gesetzt haben, rutschen hinter die Figuren der Spieler, die einen Siedler dorthin gesetzt hatten. Dabei bleibt ihre Reihenfolge zueinander erhalten.

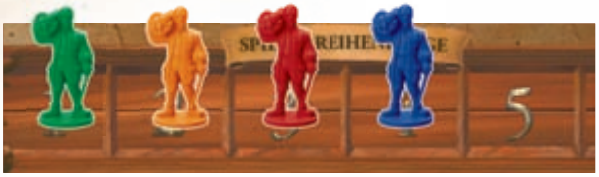
Beispiel: In Spielrunde 2 war die Spielerreihenfolge Rot, Blau, Grün, Orange.



Während der Spielrunde 2 hatte Portugal (grün) einen Siedler auf Platz 1 des Ereignisfeldes „Initiative" gesetzt und die Niederlande (orange) auf Platz 2.



Die neue Spielerreihenfolge für Spielrunde 3 ist nun Grün, Orange, Rot, Blau. Rot und Blau sind nach hinten gerutscht, haben aber ihre Position zueinander beibehalten.



Hinweis: Alle Informationen über Geld, Siedler, Spezialisten, Handelswaren, Handelsschiffe und Große Bauten jedes Spielers dürfen nicht geheim gehalten werden. Diese Ressourcen dürfen nicht gehandelt oder verschenkt werden.

J. **Rundenmarker vorsetzen:** Der Rundenmarker wird auf die nächste Runde weiterbewegt.

IV. Spezialisten

Während des Zeitalters der Entdeckungen waren Siedler mit besonderen Fähigkeiten besonders geschätzt.

Jeder Spezialist gilt als Siedler, hat aber noch weitere Fähigkeiten.



***Kapitän:** Kapitäne waren mutige Seefahrer, die große Erkundungs- und Handelsfahrten leiteten. Ihre Fähigkeiten und Mühen machten es möglich, dass ein neues Zeitalter anbrechen konnte.*

Ein Kapitän zählt auf den Ereignisfeldern „Handelsschifffahrt“ und „Entdeckungen“ wie 2 Siedler. Beispiel: Falls ein Spieler 2 Kapitäne und einen Siedler auf dem Ereignisfeld „Handelsschifffahrt“ hat, zählt dies, als hätte er dort 5 Siedler.



***Kaufmann:** Mit ihrem riesigen, unberührten Rohstoffvorkommen und bislang unbekannten Gütern war die Neue Welt voller Reichtum und neuer Geschäftsmöglichkeiten. Die Kaufleute waren Personen mit einem Talent für gute Geschäfte, seien es Zuckerrohrplantagen, Silberminen, Viehfarmen oder Handelsposten in abgelegenen Gegenden.*

Ein Kaufmann kann auf 2 Arten verwendet werden: 1.) Er zählt auf dem Ereignisfeld „Handelsschifffahrt“ wie 2 Siedler. 2.) Falls er auf dem Ereignisfeld “Die Häfen Europas“ eingesetzt wird, sorgt er für ein einmaliges Einkommen, sobald er in der Neuen Welt ankommt. Er beschert seinem Besitzer 5 $, sobald er eine Kolonie der Neuen Welt erreicht. (Achtung: Das geschieht nur einmalig, nicht in jeder Runde!) Dieses Einkommen durch einen Kaufmann wird sofort bei seiner Ankunft ausgezahlt, nicht erst während der Einkommensphase.



***Missionar:** Für das christliche Europa bedeutete der unerschlossene Kontinent eine neue Möglichkeit, „Seelen zu retten“ und den Einfluß seiner Religion in der Welt zu verbreiten. Missionare begleiteten fast alle Entdeckungs-, Eroberungs- oder Kolonisationszüge, um die Ureinwohner zu konvertieren.*

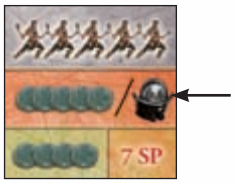
Sobald ein Missionar über das Feld “Die Häfen Europas“ die Neue Welt erreicht, beschert er seinem Besitzer einen zusätzlichen Siedler in der Kolonie, in der er landet.



***Soldaten:** Die europäische Militärtechnologie (Gewehre, Pferde, Schiffe und Stahl) ermöglichte es den Soldaten, die Ureinwohner leicht auszuplündern und zu unterjochen. Anschließend waren Soldaten notwendig, um den Besitzanspruch ihres Heimatlandes auf das neue Land zu verteidigen.*

Ein Soldat kann auf 2 Arten verwendet werden: 1.) Er verschafft seinem Besitzer ein einmaliges Einkommen, wenn er an einer erfolgreichen Entdeckungsexpedition teilnimmt (von dem Ereignisfeld „Entdeckungen“ ausgehend). **Jeder** Soldat plündert den Betrag wie auf dem Entdeckungsmarker angegeben.

Hinweis: Nachdem Soldaten Einkommen erbracht haben, werden sie vom Spielplan entfernt. Sie bleiben nicht in der Kolonie (Einzelheiten hierzu in Abschnitt V. „Entdeckung“).



Einmaliges Einkommen pro Soldat durch Plünderung

2.) Wenn Soldaten über das Feld „Die Häfen Europas“ in die Neue Welt gesandt werden, werden sie in eine Kolonie gesetzt und können dort helfen, Siedler und Spezialisten anderer Spieler in dieser Kolonie zu eliminieren (siehe unter „Krieg“).

V. Ereignisfelder

Spielerreihenfolge: Je ein Siedler jedes Spielers steht auf einem der nummerierten Plätze, wodurch die Reihenfolge der aktuellen Runde vorgegeben ist, in welcher die Spieler ihre Siedler und Spezialisten einsetzen (1. Platz = 1, 2. Platz = 2 usw.). Außerdem bestimmt diese Reihenfolge den Gewinner eines Gleichstandes für den Fall, dass mehrere Spieler den gleichen Wert an Siedlern/Spezialisten auf das Ereignisfeld „Handelsschifffahrt“ gesetzt haben. Die Spielerreihenfolge gibt auch vor, in welcher Reihenfolge die Spieler versuchen, Entdeckungen zu machen.

Jeder Platz der Reihenfolgen-Leiste ist durch eine Mittellinie geteilt. Dies ermöglicht es den Spielern, ihre Figur während der Einsatzphase für Siedler/Spezialisten über oder unter diese Linie zu setzen, um anzuzeigen, dass sie ihren Zug bereits getätigt haben. So ist immer leicht erkennbar, wer als nächster an der Reihe ist.



Initiative: Dieses Ereignisfeld hat zwei Funktionen: 1.) Es bringt Einkommen für jeden Spieler, der dort einen Siedler platziert hat und 2.) es bestimmt die Reihenfolge für die **nächste** Runde.

Bei der Abwicklung erhält jeder Spieler mit einem Siedler auf einem Platz dieses Ereignisfeldes zunächst Einkommen entsprechend seiner Platzierung, das heißt 1 $ für den Spieler auf Platz 1, 2 $ für den auf Platz 2 und so weiter.

Hinweis: Das Einkommen wird sofort ausgezahlt, sobald dieses Ereignisfeld durchgespielt ist (es ist das erste Feld, das abgewickelt wird).

Erst <u>zum Ende</u> der Abwicklungsphase werden die Figuren des Ereignisfeldes „Initiative" auf das Feld „Spielerreihenfolge" versetzt. (Einzelheiten hierzu siehe in Abschnitt III „Neue Spielerreihenfolge.)

Hinweis: Jeder Spieler darf höchstens 1 Siedler auf das Ereignisfeld „Initiative" setzen. Wer dort keinen Siedler eingesetzt hat, erhält auch KEIN Einkommen durch dieses Feld.

Die Häfen Europas: Wenn dieses Ereignisfeld gespielt wird, werden die dort platzierten Siedler/Spezialisten in Reihenfolge (zuerst der auf Platz 1, dann der auf Platz 2 usw.) in ein bereits entdecktes Gebiet der Neuen Welt versetzt (in dem kein Entdeckungsmarker mehr liegt). Der Spieler entscheidet, in welches Gebiet er seine Figur setzt. Einmal dort angekommen, werden die Figuren nicht mehr bewegt (es sei denn ein Großer Bau gestattet dies). Der erste Spieler, der 3 Figuren in einem Gebiet hat, erhält dessen Handelsware. So lange wie dort mindestens 3 Figuren stehen bringt das Gebiet Siegpunkte bei der Wertung.

Die Plätze X und Y stehen nur den Spielern mit den entsprechenden Großen Bauten zur Verfügung und werden der Reihe nach als letzte gespielt.

Hinweis: Mit Ausnahme der Soldaten haben Spezialisten keine Bedeutung mehr, nachdem sie in der Neuen Welt angekommen sind und ihren einmaligen Nutzen erbracht haben. Die Anzahl der Spezialisten ist grundsätzlich unbeschränkt. Ein in der Neuen Welt nutzloser Spezialist kann jederzeit gegen einen normalen Siedler aus dem unbenutzten Vorrat des Spielers ausgetauscht werden (das ändert sonst nichts im Spielablauf).

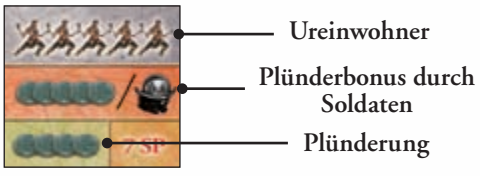
Handelswaren: Wenn dieses Ereignisfeld gespielt wird, nehmen die Spieler, die dort vertreten sind, je eine der Handelswaren, die neben dieses Feld gelegt wurden. Der Spieler mit einer Figur auf Platz 1 wählt als 1., der auf Platz 2 als 2. usw. Die Spieler legen die Handelswaren offen vor sich aus.

Hinweis: Handelswaren bleiben bei den Spielern und werden nicht abgegeben, nachdem sie Einkommen erbracht haben.

Handelsschifffahrt: Wenn dieses Ereignisfeld gespielt wird, erhält der Spieler mit dem höchsten Wert an Siedlern/Spezialisten in diesem Feld das dort befindliche Handelsschiff. Bei Gleichstand entscheidet die Spielerreihenfolge dieser Runde. Siedler in diesem Feld zählen je 1 Punkt, Kapitäne und Kaufmänner jeweils 2.

Große Bauten: Wenn dieses Ereignisfeldes gespielt wird, entscheiden die Spieler nacheinander in Reihenfolge der Siedler von links nach rechts, ob und welchen der ausliegenden Großen Bauten sie für den jeweiligen Preis der aktuellen Epoche (10 $ in Epoche I, 14 $ in Epoche II und 20 $ in Epoche III) kaufen wollen. Wer hier einen Siedler eingesetzt hat, muss keinen Großen Bau erwerben. Große Bauten, deren Vorteile „sofort" gelten, gewähren diese im Augenblick ihres Kaufs.

Entdeckungen: Wenn dieses Ereignisfeld gespielt wird, können die Spieler (in der Spielerreihenfolge dieser Runde) ihre Siedler und Spezialisten in diesem Feld auf eine „Entdeckungsexpedition" entsenden. Der Spieler gibt bekannt, wie viele seiner in diesem Ereignisfeld stehenden Figuren an der Expedition teilnehmen, nennt dann ein Gebiet, das bisher noch nicht entdeckt wurde und dreht dort den Entdeckungsmarker um, so dass ihn alle Spieler ihn sehen können. Falls der Wert der an dieser Expedition teilnehmenden Siedler und Spezialisten (einschließlich Soldaten) mindestens gleich der Anzahl Ureinwohner des aufgedeckten Entdeckungsmarkers ist, war die Expedition erfolgreich. In diesem Fall erhält der erfolgreiche Spieler einen zusätzlichen Siedler (keinen Spezialisten) in diesem Gebiet, außerdem kassiert er die auf dem Entdeckungsmarker angegebene Menge Spanische Taler (= Anzahl der abgebildeten Münzen) sowie eventuelle Bonuszahlungen durch an der Expedition teilnehmende plündernde Soldaten (siehe Abschnitt IV „Spezialisten"). Der Spieler legt den Entdeckungsmarker, der bei Spielende noch Siegpunkte einbringt, offen vor sich aus.



Ist der Wert der an dieser Expedition teilnehmenden Siedler und Spezialisten geringer als die abgebildete Anzahl Ureinwohner des Entdeckungsmarkers, so gilt die Expedition als gescheitert und der Marker wird verdeckt wieder auf das Gebiet gelegt.

In beiden Fällen werden alle an der Expedition teilnehmenden Siedler/Spezialisten vom Spielplan entfernt und in den Vorrat des entsprechenden Spielers zurückgelegt.

Hinweis: Alle Siedler und Spezialisten bleiben solange auf dem Ereignisfeld „Entdeckungen", bis sie auf eine Expedition geschickt werden. Das ist die einzige Ausnahme zu allen anderen Ereignisfeldern, die zum Ende jeder Runde geräumt werden.

Nachdem alle Gebiete der Neuen Welt entdeckt wurden, kommen die Entdeckungskarten ins Spiel. Immer wenn ab diesem Zeitpunkt ein Spieler eine Entdeckungsexpedition ausschickt, zieht er die oberste Karte des Entdeckungskartenstapels. Eine Entdeckungskarte ist im Grunde wie ein Entdeckungsmarker, mit folgender Ausnahme: Die Entdeckungskarten stellen besondere Gegenden dar (den Mississippi etwa) oder Länder, die nicht auf dem Spielplan sind (zum Beispiel China) und daher können dort keine Siedler als Ergebnis einer erfolgreichen Expedition eingesetzt werden. Der Spieler erhält lediglich die angegebene(n) Belohnung(en) und legt die Karte vor sich ab. Falls die Expedition nicht erfolgreich war, wird die Karte wieder in den Stapel eingemischt (das Gebiet gilt für Europa immer noch als unentdeckt und kann später durch eine erfolgreiche Expedition entdeckt werden).

Hinweis: Die Spieler müssen erst alle Gebiete der Neuen Welt entdecken, bevor die Entdeckungskarten ins Spiel kommen.

Hinweis: Jeder in Frage kommende Spieler kann pro Runde nur eine Expedition aussenden, muss dabei aber nicht alle seine Figuren dieses Ereignisfeldes einsetzen. Alle nicht eingesetzten Figuren bleiben auf dem Ereignisfeld „Entdeckungen" stehen und können für spätere Expeditionen benutzt werden.

Spezialisten: Wenn dieses Ereignisfeld abgewickelt wird, erhält jeder Spieler genau den Spezialisten, auf dessen Platz er seinen Siedler gesetzt hat. Wer den Ausbildungsplatz gewählt hat, darf gegen Zahlung von 5 $ einen beliebigen Spezialisten nehmen. Auf jedem Platz kann immer nur höchstens ein Siedler stehen, so dass pro Runde maximal 5 Spezialisten angeworben werden können. Die Spieler stellen ihre angeworbenen Spezialisten vor sich ab und können sie in der nächsten Spielrunde einsetzen.

Krieg: Wer einen Siedler auf das Ereignisfeld „Krieg" setzt, führt genau diesen im Schilde. In der Reihenfolge der eingesetzten Siedler muss jeder Spieler entscheiden, ob er nur eine einzelne Schlacht oder einen ausgewachsenen Krieg vom Zaun brechen will. Für jede hier eingesetzte eigene Figur kann ein Spieler eine Schlacht oder einen Krieg anzetteln. Nachdem ein Spieler seine Schlacht oder seinen Krieg beendet hat, führt der nächste Spieler seine Kriegshandlungen aus und so weiter. Es bringt keinen Vorteil, hier einen Soldaten einzusetzen.

Falls der aktive Spieler eine einzelne ***Schlacht*** erklärt, wählt er ein Gebiet und einen Spieler aus, gegen den er in diesem Gebiet kämpft. Solch eine einzelne Schlacht kostet ihn keine Taler.

Falls der Spieler einen kompletten ***Krieg*** erklärt, wählt er einen Spieler aus. Dann folgen Kämpfe in ALLEN Gebieten, in denen beide Spieler mindestens einen Siedler oder Spezialisten haben und von denen mindestens einer ein Soldat ist. Für solch einen Krieg muss der aktive Spieler 10 $ in den Vorrat bezahlen.

In jedem Kampf eliminiert jeder Soldat eine gegnerische Einheit (Siedler oder Spezialist). Der Besitzer des Soldaten entscheidet, welche gegnerische Einheit eliminiert wird. Alle Verluste eines Kampfes werden gleichzeitig zugewiesen und erst dann entfernt, NACHDEM alle Verluste feststehen (zwecks besserer Übersicht sollten die eliminierten Figuren hingelegt werden). Alle Verluste kommen zurück in den unbenutzten Vorrat des Spielers.

Hinweis: Nicht am Kampf beteiligte Spieler können weder eingreifen noch angegriffen werden.

Beispiel einer Schlacht: Während der Einsatzphase hatte England einen Siedler auf das Ereignisfeld „Krieg" gesetzt. England hat zwei Soldaten und drei Siedler in Kanada und erklärt dort eine Schlacht gegen Portugal, das einen Soldaten und vier Siedler in Kanada hat. England mit seinen zwei Soldaten eliminiert zwei portugiesische Einheiten, und zwar den Soldaten und einen Siedler. Der einzige Soldat Portugals eliminiert einen der englischen Soldaten.



Beispiel eines Krieges: Während der Einsatzphase hatte England einen Siedler auf das Ereignisfeld „Krieg" gesetzt. Während der Abwicklung des Ereignisfeldes erklärt England Portugal den Krieg und zahlt 10 $. England hat Soldaten und Siedler in Neugranada, Neuspanien und Neuengland und nur Siedler in Florida und Kanada. Portugal hat Siedler in Neugranada, Kanada und Neuspanien, aber auch Soldaten in Florida. Kämpfe finden in Neugranada, Neuspanien und Florida statt. In Kanada wird nicht gekämpft, denn beide Seiten haben dort zwar Siedler, aber keine Soldaten.

VI. Handelswaren/Handelsschiffe

Handelswaren repräsentieren Wirtschaft und Handel der Kolonialmächte. Die Zahl auf jedem Handelswarenmarker gibt an, wie viele Marker dieser Sorte im Spiel sind und ist ohne weitere Bedeutung oder Wert im Spiel. Diese Information soll den Spielern lediglich eine bessere Übersicht verschaffen.

Die Spieler erhalten auf 3 Arten Handelswaren:

1.) Wer als erster 3 Figuren in einem Gebiet hat, erhält die dort liegende Handelsware,
2.) wer eine Figur auf das Ereignisfeld Handelsware setzt, wählt 1 der dafür verfügbaren Handelswaren und
3.) erhält der Spieler, der die „Westindien-Kompanie“ besitzt, in jeder Runde eine zufällig gezogene Handelsware.

Die Spieler behalten alle Handelswaren für den Rest des Spiels. Zum Ende jeder Runde verschaffen die Handelswaren ihren Besitzern Einkommen abhängig von der Menge und Art der Handelswaren des Spielers. Die Spieler ordnen sie in Gruppen von 3 oder 4 Stück. Jeder Handelswarenmarker kann zu gleicher Zeit immer nur zu 1 Gruppe gehören.

Hinweis: In jeder Runde können die Spieler ihre Handelswaren und Handelsschiffe zu neuen Gruppen zusammenstellen.

Drei beliebige Handelswaren = 1 $ (1 Spanischer Taler)
(Beispiel: Indigo, Silber, Tabak)



Drei gleiche Handelswaren = 3 $
(Beispiel: Indigo, Indigo, Handelsschiff)



Vier gleiche Handelswaren = 6 $
(Beispiel: Zucker, Zucker, Zucker, Zucker)



Handelsschiffe dienen bei der Bildung dieser Gruppen als „Joker“, demnach kann 1 Handelsschiff in einer Gruppe jede beliebige Handelsware ersetzen. Pro Gruppe darf aber höchstens 1 Handelsschiff benutzt werden.

Hinweis: Die Gruppen werden nicht gegen Geld eingetauscht, sondern geben nur an, wie viel Einkommen ein Spieler durch seine Handelswaren erhält. Die Spieler behalten ihre Handelswaren und Handelsschiffe.

Bei Spielende erhalten die Spieler durch ihre Handelswaren/Handelsschiffe so viele Siegpunkte, wie sie Geld als Einkommen in der achten Runde erhalten haben.

VII. Große Bauten

Die Spieler kaufen Große Bauten mit Spanischen Talern und erhalten dafür jeweils einen Vorteil, wie auf dem Plättchen angegeben. Manche Vorteile treten nur einmalig und sofort in Kraft, während andere für den Rest des Spiels in jeder Runde gelten – wie zum Beispiel Bauten, die Einkommen oder Spezialisten verschaffen. (Siehe Anhang II für eine komplette Übersicht aller Großen Bauten.)

Die Kosten für Große Bauten steigen von Epoche zu Epoche: In Epoche I kostet jeder Große Bau 10 $, in Epoche II 14 $ und in Epoche III 20 $.

Unter Abschnitt V. wird genau beschrieben, wie Große Bauten ins Spiel kommen.

VIII. Siegpunkte und Spielende

Siegpunkte werden 3 Mal während des Spiels vergeben. Die Kolonien in der Neuen Welt verhelfen den Spielern am Ende der Epoche I (Ende der 3. Runde) zu Siegpunkten, am Ende der Epoche II (Ende der 6. Runde) und am Ende der Epoche III (Ende der 8. Runde und Spielende). Die Siegpunkte der Spieler werden auf der umlaufenden Siegpunkteleiste mit einer entsprechenden Siedlerfigur gekennzeichnet.

Siegpunkte durch Kolonien in der Neuen Welt (einzige Wertung nach Epoche I und II):
Mindestens ein Spieler muss mindestens 3 Figuren in einer Kolonie haben, damit diese überhaupt Siegpunkte liefert. Der Spieler mit den meisten Figuren in einer Kolonie erhält 6 Siegpunkte, der mit den zweitmeisten Figuren erhält 2 Siegpunkte.

- Falls zwischen 2 Spielern Gleichstand beim 1. Platz herrscht, erhalten beide 2 Punkte und es gibt keine Punkte für den 2. Platz.
- Falls zwischen 3 oder mehr Spielern Gleichstand beim 1. Platz herrscht, erhält niemand Punkte.
- Falls zwischen 2 oder mehr Spielern Gleichstand beim 2. Platz herrscht, erhalten beide keine Punkte.
- Falls nur 1 Spieler mit mindestens 3 Figuren in einer Kolonie ist, erhält er 6 Punkte (für den 1. Platz), natürlich bekommt niemand Punkte für den 2. Platz.

Wertung bei Spielende:
Das Spiel endet nach der 8. Runde. Alle Spieler ermitteln dann ihre Siegpunkte wie unten beschrieben. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Siegpunkte werden folgendermaßen vergeben:

Entdeckungen: Die rote Zahl auf den Entdeckungsmarkern und Entdeckungskarten gibt an, wie viele Siegpunkte die jeweilige Entdeckung wert ist. Diese Siegpunkte zählen nur einmalig zum Spielende.

Kolonien: Kolonien werden wie oben angegeben gewertet, insgesamt 3 Mal während des gesamten Spiels, das letzte (3.) Mal zum Spielende.

Große Bauten: Manche Große Bauten bringen ihrem Besitzer auch Siegpunkte, entweder direkt (rote Punktzahl) oder indirekt für die Erfüllung bestimmter Ziele. (Der Große Bau „Kriegsmarine" beispielsweise bringt seinem Besitzer 4 Siegpunkte für jedes eigene Handelsschiff.)

Wirtschaft: Die Spieler erhalten jeweils so viele Siegpunkte, wie sie zum Ende der 8. Runde Spanische Taler für ihre Handelswaren/Handelsschiffe erhalten haben.

Gleichstände: Falls mehrere Spieler nach der Auswertung aller Siegpunkte gleich viele Siegpunkte haben sollten, wird dieser Gleichstand folgendermaßen aufgelöst: Zunächst gewinnt derjenige, der am Gleichstand beteiligten Spieler, der zum Spielende die meisten Siegpunkte durch Kolonien in der Neuen Welt erhalten hatte. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt derjenige, der daran beteiligten Spieler mit dem meisten Bargeld (Spanische Taler). Sollte auch dann noch kein Sieger feststehen, gewinnt derjenige, der am letzten Gleichstand beteiligten Spieler, der mehr Handelswaren besitzt. Bei dann immer noch weiter bestehendem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

IX. Strategietipps

Age of Empires 3 bietet den Spielern viele Wege, die zum Ziel führen können. Man sollte nicht den Fehler machen, die Siegpunkte durch erste und zweite Plätze in den Kolonien der Neuen Welt zu unterschätzen, das ist immerhin die einzige Wertung, die mehrmals während des Spiels stattfindet. Genau deshalb ist es aber auch sehr schwierig, sich einzig und allein auf die Kolonie-Strategie zu konzentrieren, denn die anderen Spieler werden das erkennen. Es wird dann äußerst schwierig, genügend Kolonien zu kontrollieren, um das Spiel damit zu gewinnen, wenn die anderen Spieler sich darauf verständigen, entsprechende Konflikte in der Neuen Welt auszulösen. Es kann auch gefährlich sein, die eigenen Siedler über zu viele Gebiete zu zerstreuen. Ein plötzlicher Kolonisationsschub mehrerer Spieler kann dann zu der Situation führen, zu viele Orte gleichzeitig verteidigen zu müssen.

Erfolgreiche Spieler verfolgen oft eine Doppelstrategie, um das Spiel zu gewinnen. Beispielsweise konzentrieren sie sich auf die Kontrolle in ein oder zwei Gebieten, auf den zweiten Platz in ein oder zwei anderen Gebieten und setzen dann alles daran, ihre Wirtschaft zu entwickeln (indem sie mit ihrem Einkommen Große Bauten kaufen, so wie es nötig ist). Eine andere Möglichkeit wäre, die Neue-Welt-Strategie durch Kapitäne und häufige Entdeckungen auszuweiten, um so mittels der Entdeckungen in der Neuen Welt Fuß zu fassen. Es gibt viele Kombinationen, die ausprobiert werden wollen. Manche werden besser funktionieren, andere weniger gut. Sobald die Mitspieler erfolgreiche Strategien erkennen, muss man mit Widerstand rechnen und sich flexibel auf die Gegner einstellen.

Eine Anmerkung zum Krieg als Strategie: Bei Age of Empires 3 ist Krieg an sich keine entscheidende Strategie, sondern viel mehr ein Werkzeug, um zum richtigen Zeitpunkt in einigen Kolonien den Schwerpunkt zur „richtigen" Seite zu verschieben.

ANHANG I: Alternative Startreihenfolge (nur für erfahrene Spieler):

Geänderter Spielaufbau: Auch auf die Karibik wird ein verdeckter Entdeckungsmarker gelegt.

Anstatt zu Spielbeginn die Spielerreihenfolge für die 1. Runde zufällig zu bestimmen, wird um die Reihenfolge geboten. Beginnend mit dem jüngsten Spieler bieten die Spieler reihum nacheinander im Uhrzeigersinn mit ihrem Geld (Spanische Taler). Wer ein Gebot abgibt, muss das des vorhergehenden Spielers erhöhen oder passen.

Wer als 1. passt, setzt seine Siedlerfigur auf den letzten gültigen Platz des Felds Spielerreihenfolge, das ist bei 4 Spielern zum Beispiel der 4. Platz. Der nächste Spieler, der passt, setzt seine Siedlerfigur auf den nächst niedrigeren freien Platz (im Beispiel mit 4 Personen also Platz 3) usw. Die Spieler auf den hinteren Plätzen behalten ihr gebotenes Geld.

Der Spieler, der schließlich als vorletzter passt und seine Figur auf Platz 2 setzt, zahlt die Hälfte seines Gebotes in den allgemeinen Vorrat, aufgerundet. (Beispiel: Der vorletzte Spieler hatte 7 $ geboten, bevor er überboten wurde, und zahlt nun 4 $.) Der vorletzte Spieler erhält außerdem einen kostenlosen Spezialisten eigener Wahl, falls er mindestens 8 $ geboten hatte (in obigem Beispiel also nicht). Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt seinen vollen gebotenen Betrag, setzt seine Figur auf den 1. Platz und entdeckt die Karibik.

Als Lohn für die Entdeckung der Karibik erhält der Startspieler automatisch den Entdeckungsmarker der Karibik und den darauf angegebenen Geldbetrag. Da keine Soldaten an der Entdeckung beteiligt waren, gibt es auch keine zusätzliche Belohnung. Der Marker bleibt offen vor dem Spieler liegen, wie alle anderen Entdeckungsmarker im weiteren Spielverlauf auch. Der Spieler setzt einen Siedler (keinen Spezialisten) in die Karibik. Diesen Siedler nimmt er zusätzlich aus seinem unbenutzten Vorrat, er zählt nicht zu den 5 Startsiedlern des Spielers.

ANHANG II: Große Bauten

Epoche I (insgesamt 12 Bauten)

Siedler (X2) . . . . . **+1 Siedler pro Runde**

Kloster . . . . . **+1 Missionar pro Runde**

Handelswege . . . . . **+1 Kaufmann pro Runde**

Kasernen . . . . . **+1 Soldat pro Runde**

Verdingte Knechte . . . . . **1 kostenlosen Siedler auf Platz X der Häfen Europas pro Runde setzen**

Konquistador . . . . . **1 kostenlosen Soldat auf das Entdeckungsfeld pro Runde setzen**

Seefahrer . . . . . **1 kostenlosen Kapitän auf das Entdeckungsfeld pro Runde setzen**

Eroberung des Inkareiches . . . . . **Der Spieler erhält sofort und einmalig 20 $**

Handelsposten . . . . . **+5 $ pro Runde**

Kartographierung der Neuen Welt . . . . . **1 kostenlose Entdeckung (und 4 SP bei Spielende)** Der Spieler hat neues Land entdeckt. Er deckt den Entdeckungsmarker eines noch nicht entdeckten Gebietes auf und setzt dort 1 Siedler aus seinem Vorrat ein. Den Marker und das Geld erhält er wie sonst auch.

Münzstätte . . . . . **+2 $ für jede eigene Handelsware Silber und/oder Gold (Einkommensphase)**

Epoche II (insgesamt 14 Bauten)

Verbündete Indianerstämme . . . . . **Sofort 2 eigene Soldaten aus dem Vorrat in eine eigene Kolonie setzen** (Kolonie, in welcher mindestens 1 Figur des Spielers ist)

Strafkolonie . . . . . **Sofort 3 eigene Siedler aus dem Vorrat in 3 bereits entdeckte Gebiet setzen**

Freibeuter . . . . . **Nimm von jedem Spieler pro Runde 1 $ für jedes eigene Handelsschiff** Nach der Einkommensphase. Das gilt für jede Spielrunde bis zum Spielende.

Werft . . . . . **+1 Kapitän pro Runde**

Kathedrale . . . . . **Missionare bringen 2 neue Siedler (statt 1), wenn sie in der Neuen Welt ankommen**

Besteuerung . . . . . **+10 $ pro Runde (und 2 SP bei Spielende)**

Universität . . . . . **Rücke einmalig auf den 1. Platz eines Ereignisfeldes (und 5 SP bei Spielende)** Dieser Große Bau erlaubt dem Spieler, einmalig eine seiner Figuren auf den Ereignisfeldern oder dem Feld „Spielerreihenfolge“, „Initiative“, “Die Häfen Europas“, „Handelswaren“, „Große Bauten“ oder „Krieg“ von irgendeinem Platz aus auf den 1. Platz zu stellen. Dies kann er jederzeit tun, aber nur einmal. Die anderen Figuren dort rücken jeweils 1 Platz nach hinten.

Westindien-Kompanie . . . . . **1 kostenlose Handelsware pro Runde ziehen (zufällig)** Dieser Große Bau erlaubt dem Spieler, zum Ende jeder Runde 1 Handelsware zufällig aus dem Vorrat zu nehmen.

Koloniegesetze . . . . . **1 kostenloser Siedler pro Runde auf Platz Y der Häfen Europas setzen**

Rumbrennerei . . . . . **+3 $ für jede eigene Handelsware Zucker (Einkommensphase)**

Markt . . . . . **+1 Kaufmann pro Runde**

Militärakademie . . . . . **+1 Soldat pro Runde**

Festung . . . . . **+1 Soldat pro Runde**

Stallungen . . . . . **Schicke einen eigenen Soldaten aus einer Kolonie in eine benachbarte Kolonie** Das kann er einmal pro Runde machen, während Phase D. Große Bauten. Hinweis: Die Karibik ist benachbart zu Neugranada, Neuspanien und Florida.

Epoche III (insgesamt 10 Bauten)

Miliz . . . . . **+1 Soldat bei jedem Kampf, in dem der Besitzer der Verteidiger ist**
In jedem Kampf, in den der Besitzer dieses Baus verwickelt ist, den er aber nicht verursacht hat, erhält er einen zusätzlichen Soldaten. Dieser verschwindet wieder nach dem Ende des Kampfes, falls er nicht sowieso gefallen ist.

Merkantilismus . . . . . **1 SP für jede Handelsware,** die der Besitzer vor sich ausliegen hat.

Bevölkerung . . . . . **je 1 SP für 2 Figuren in der Neuen Welt,** die der Besitzer auf dem Spielplan hat.

Kriegsmarine . . . . . **4 SP für jedes Handelsschiff,** das der Besitzer vor sich ausliegen hat.

Militärmacht . . . . . **2 SP für jeden Soldaten in der Neuen Welt,** den der Besitzer auf dem Spielplan hat.

Wohlstand . . . . . **2 SP für jeden Großen Bau,** den der Besitzer auf dem Spielplan hat.

Ruhm . . . . . **2 SP für jedes kolonisierte Gebiet** Als kolonialisiertes Gebiet gilt jedes Gebiet mit mindestens 1 eigenen Figur.

Reichtum . . . . . **1 SP pro 5 $ Bargeld,** das der Besitzer vor sich ausliegen hat.

Abwanderung . . . . . **Ziehe bis zu 2 eigene Siedler eines Gebietes in ein beliebiges anderes Gebiet** Dies darf ausdrücklich am Ende der Runde vor der Wertung geschehen.

Fabrik . . . . . **+30 $ pro Runde (und 5 SP bei Spielende)**

Anhang III: Entdeckungsmarker und Entdeckungskarten

Entdeckungsmarker			
$	**$/Soldat**	**Eingeborene**	**SP**
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Entdeckungskarten (nachdem die Neue Welt vollständig entdeckt ist)				
	$	**$/Soldat**	**Eingeborene**	**SP**
Mississippi	2	1	3	4
Die Großen Seen	1	2	3	4
Die Pampa	2	1	3	4
Kalifornien	2	1	4	4
Philippinen	2	1	4	5
Südpazifik	2	1	4	5
Äthiopien	3	2	4	5
Amazonas	2	1	4	4
Nordwest-Territorien	2	2	4	4
Australien	2	1	4	5
Japan	4	3	5	5
Thailand	4	2	5	5
Molukken	5	3	5	6
Indien	6	3	6	6
Weltumseglung	8	3	6	6
China	7	3	6	6



Spielautor . . . . . Glenn Drover

Künstlerische Gestaltung . . . . . Paul E. Niemeyer

Graphische Gestaltung . . . . . Jacoby O'Connor, James Provenzale; Fast Forward Design Associates

Deutsche Fassung . . . . . Guido Heinecke, Ingo Anlauff, Pat Braun (Koordination), Ferdinand Köther (Übersetzung)

Tropical Games möchte den folgenden Testspielern danken, die wertvolle Beiträge geliefert haben und mit denen wir während der Entwicklung von The Age of Discovery tolle Zeiten erlebt haben: Bruce Shelley, Jack Provenzale, Sean Brown, Angelo Atencio, Mark Evans, Charlie Johns, Todd G., Audress, Nick Szegedi, The Elgin Eagles (Michael Pennisi, Chris Aniballi, Jason Leonberger, Todd Sweet, Dave Burba, and Ray Petersen), The Southern Oregon Gamers (Matt Ackerman, Robert Connolly, Jeff DeBoer), Chris Davis, Mark Spires, Tom Dunlap, David Matchen, Chris Giovinazzo, Raife Giovinazzo, Jim Leesch, Dyson Yobb, Dion Garner, Scott Kelton, Jake Alley, Stan Sword, Roberto Di Megglio, John Todd Jensen, Scott Tepper, Jay Tummelson, Rick Thornquist, Paul Niemeyer, Ted Kuhn, Mike Liccardi, Tim Phillips, Ray Zanca, and Marcus Hearne.

Besonderer Dank an Keith Blume, Bruce Shelley und das Team von Ensemble Studios für ihre hochgeschätzten Beiträge bei der Gestaltung.

Ein ganz besonderer Dank an Don Beyer von SDR für die Herstellung einiger exzellenter Prototypen, die uns die zahlreichen Testspiele ermöglichten und so wesentlich zur Verbesserung beitrugen. Danke, Don!

Age of Empires III wird in Deutschland verlegt und vertrieben von:

Pro Ludo GmbH | Zollernstr. 26 | D – 78462 Konstanz | www.proludo.de

El Capitan

inklusive Erweiterung mit drei zusätzlichen Städtetafeln
für 2 bis 5 Seefahrer
ab 10 Jahren

Steigen Sie auf
zum **mächtigsten Kaufmann**
im Mittelmeer!





Die Fürsten von Florenz

Mehren Sie Ihr Ansehen!

Für 2 bis 5 Fürsten, ab 12 Jahren

Phasen einer Runde

A. Einsatz der Siedler/Spezialisten
B. Spielen der Ereignisfelder
C. Einkommen
D. Große Bauten
E. Große Bauten auffüllen
F. Handelswaren auffüllen
G. Neues Handelsschiff setzen
H. Neue Siedler nehmen (jeder Spieler 5)
I. Neue Spielerreihenfolge
J. Rundenmarker weiterbewegen

Siegpunkte

Siegpunkte gibt es folgendermaßen:

A. Zum Ende jedes Zeitalters: Mehrheit in jeder Kolonie mit mindestens 3 Figuren eines einzigen Spielers:
   - 1. Platz 6 SP
   - 2. Platz 2 SP
   - Bei Gleichstand für 1. Platz jeweils 2 SP, 0 SP für 2. Platz
   - Bei Gleichstand für 2. Platz 0 SP

B. Große Bauten, wie auf den Karten angegeben
C. Entdeckungen, wie auf Plättchen und Karten angegeben
D. Wirtschaft, SP = Einkommen in $ durch Handelswaren und Handelsschiffe in 8. Runde

AGE of EMPIRES II
DAS ZEITALTER DER ENTDECKUNGEN