

EMPIRE'S END



REGELN

Einleitung

„Betrachte die Vergangenheit, die großen Veränderungen so vieler Reiche; daraus kannst auch du die Zukunft vorhersehen.“

- Mark Aurel

In Empire's End versucht ihr, den euch drohenden Untergang in einen glorreichen Sieg zu verwandeln. Euer einst mächtiges Reich ist im Verfall begriffen. Euer Volk hungert, in euren Städten grassieren Seuchen und mordlüsterne Barbaren stehen an euren Grenzen. Wie werdet ihr euer Reich durch diese Zeit führen?

Rettet, was ihr könnt! Doch vergesst nicht: Ein weiser Herrscher weiß nicht nur zu gewinnen – sondern auch geschickt zu verlieren, wenn sich dadurch neue Chancen erschließen.

Weitere Updates und Infos zum Spiel findet ihr hier:



Ziel des Spiels

Das Spiel findet über eine Reihe von Runden statt. Nach jeder Runde wird der Fortschrittsmarker um ein Feld weiterbewegt und eine neue Runde beginnt. Sobald der Marker das letzte Feld erreicht, endet das Spiel. Dann berechnet ihr jeweils eure Gesamtpunktzahl und wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Während des Spiels könnt ihr durch Feldzüge und bestimmte Innovationen Punkte erlangen. Am Ende des Spiels zählt ihr dann die Punkte aller unzerstörten Orte und aller Innovationen mit „Ende-des-Spiels“-Fähigkeit, falls vorhanden.

Um Erfolg zu haben, müsst ihr eine Balance zwischen dem Schutz eures Reiches und seiner Erneuerung zu finden. Krisen können euch durch Innovationen mächtige neue Fähigkeiten verleihen! Doch wenn ihr zu viele Orte opfert, fehlen euch am Ende die Punkte.

Spielmaterial



1 Spielplan



44 Orte (4 Sätze mit je 11 Karten)



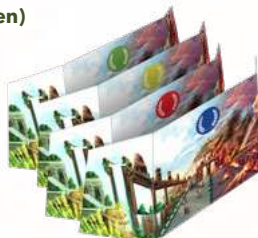
11 Feldzüge



88 Krisen/Innovationen



12 „Erschöpft“-Marker



4 Sichtschirme



4 Punktemarker



10 Spielmarker

(8 Krisenmarker (Flamme), 1 Startspielermarker (Tempel) und 1 Rundenmarker (Sanduhr))



120 Ressourcen (plus Ersatz)

(35× Nahrung, 30× Waffen, 30× Werkzeug, 25× Münzen)

SPIELAUFBAU

1. Dreht den Spielplan auf die Seite, die eurer Spieleranzahl entspricht und legt ihn dann in die Mitte des Spielbereichs. Ignoriert dabei das - Symbol. Es wird nur in der Blitz-Variante benötigt (siehe Seite 19).
2. Legt den Rundenmarker (Sanduhr) auf das Startfeld.
3. Legt die Ressourcen und „Erschöpft“-Marker bereit.
4. Mischt die Krisen und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
5. Mischt die Feldzüge und legt sie ebenfalls als verdeckten Stapel daneben.



6. Gebt den Startspielermarker an die Person, die als letztes ein Feuer entzündet hat.
7. Nehmt euch jeweils:
 - Einen Sichtschirm.
 - 2 Krisenmarker (Feuer).
 - 2 (einzelne) Ressourcen jedes Typs (Münzen, Nahrung, Werkzeug und Waffen). Legt diese verdeckt hinter eure Sichtschirme.
 - 4 zufällige Krisen. Nehmt diese auf eure Hand, ihr dürft sie jederzeit ansehen.
 - Einen Satz mit 11 Ortskarten.

8. Legt für jeden Mitspieler den farblich zum Sichtschirm passenden Punktemarker auf das Feld 0 der Punkteleiste.
9. Der Startspieler mischt seine Ortskarten und legt sie, in zufälliger Reihenfolge, mit der unversehrten Seite nach oben, vor sich aus (die unversehrte Seite zeigt den Punktwert in schwarzer Schrift in der linken oberen Ecke). Dann legen alle anderen Mitspieler ihre Ortskarten in derselben Reihenfolge wie der Startspieler vor sich aus.



SPIELABLAUF

Euer Reich

Eure Reiche bestehen jeweils aus denselben 11 Orten: Einer Stadt, zwei Dörfern, zwei Armeen, drei Straßen und drei Höfen. Jeder Ort hat einen einzigartigen Punktewert, den ihr nur erhaltet, wenn er am Ende des Spiels noch unversehrt ist. Orte sind folgendermaßen aufgebaut:

Die unversehrte Seite zeigt:

- A. Die Art des Ortes
- B. Den Punktwert am Ende des Spiels (falls unversehrt).
- C. Die Kosten für die Reparatur.
- D. Die Runde, in der die Fähigkeit zur Anwendung kommt.
- E. Die Fähigkeit.



Ein zerstörter Ort ...

- F. gibt keine Punkte am Ende des Spiels.
- G. kann wiederaufgebaut werden.
- H. hat keine Fähigkeit.
- I. verhindert die Nutzung jeglicher angelegter Innovationen.



Zu Beginn des Spiels sind die Orte aller Spieler genau gleich angeordnet. Allerdings werden im Lauf des Spiels Orte bewegt oder zerstört, wodurch die Spieler nach und nach mit sehr unterschiedlichen Situationen konfrontiert werden.



Die Ressourcen

Ihr werdet Ressourcen ausgeben, um Krisen abzuwenden, Orte wiederaufzubauen, Feldzüge zu führen und Innovationen zu kaufen. Diese Ressourcen werden durch Plättchen dargestellt.

Es gibt 4 unterschiedliche Ressourcen: Weizen, Hämmer, Äxte und Münzen. Die ersten 3 repräsentieren die wirtschaftlichen, industriellen und militärischen Ressourcen eures Reiches. **Münzen sind „Joker“.** Ihr könnt jederzeit statt einer der anderen Ressourcen eine Münze ausgeben. Alle Spieler beginnen das Spiel mit 2 Ressourcen jedes Typs (einschließlich Münzen).



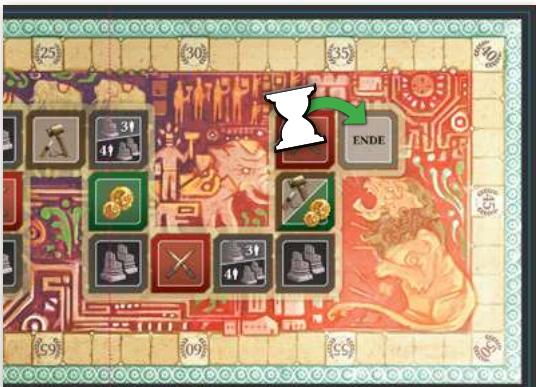
Die Runden des Spiels

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Rundenabfolge ist auf dem Spielplan abgebildet. Um das Spiel zu beginnen schiebt ihr die Sanduhr vom Startfeld auf das erste Rundenfeld.



Alle Spieler durchlaufen gemeinsam die Runde, auf der sich die Sanduhr nun befindet (die erste Runde ist immer eine Krisenrunde).

Sobald alle Spieler die aktuelle Runde abgeschlossen haben, schiebt ihr die Sanduhr ein Feld weiter und durchläuft dann gemeinsam die nächste Runde (im obigen Beispiel eine Wirtschaftsrunde). Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis die Sanduhr das Endfeld erreicht. Dann endet das Spiel und die Spieler zählen ihre Punkte.



Es gibt diese unterschiedlichen Runden:



KRISE

In dieser Runde wird eine Krise aufgedeckt, die einen bestimmten Ort bedroht. Dann bieten die Spieler reihum Ressourcen um die Krise nicht nehmen zu müssen (siehe Seite 6).



DOPPELTE KRISE

In Spielen mit 3-4 Personen gibt es doppelte Krisenrunden, in denen 2 Krisen gleichzeitig ins Spiel kommen. Diese müssen dann jeweils einzeln abgewendet oder angenommen werden (siehe Seite 8).



WIRTSCHAFT

In dieser Runde nutzen alle Spieler gleichzeitig die Wirtschaftsfähigkeiten (grün) ihres Reiches, um Ressourcen zu produzieren und umzuwandeln (siehe Seite 8).



INDUSTRIE

In dieser Runde können alle Spieler Orte wiederaufbauen, neue Innovationen aus der Hand ins Spiel bringen und Industriefähigkeiten (braun) nutzen (siehe Seite 10).



MILITÄR

In dieser Runde wird ein Feldzug aufgedeckt, und alle bieten gleichzeitig verdeckt Äxte und Münzen um über den Ausgang des Feldzugs zu entscheiden. Dabei können die Spieler Punkte und Ressourcen erhalten, „Erschöpft“-Marker entfernen und Orte verschieben (siehe Seite 13).



KOMBINIERTE WIRTSCHAFTS- UND INDUSTRIERUNDE

In Spielen mit 3-4 Personen gibt es diese Runde. Die Spieler durchlaufen eine Industrierunde und eine Wirtschaftsrunde, in beliebiger Reihenfolge. Eine Runde muss abgeschlossen sein, bevor die andere beginnt (siehe Seite 15).

GLEICHZEITIG SPIELEN

In den Wirtschafts-, Militär- und Industrierunden könnt ihr gleichzeitig spielen. In eurem ersten Spiel kann es aber hilfreich sein, eure Züge einzeln, nacheinander zu machen. Dadurch geht ihr sicher, dass sich keine Fehler einschleichen.

„

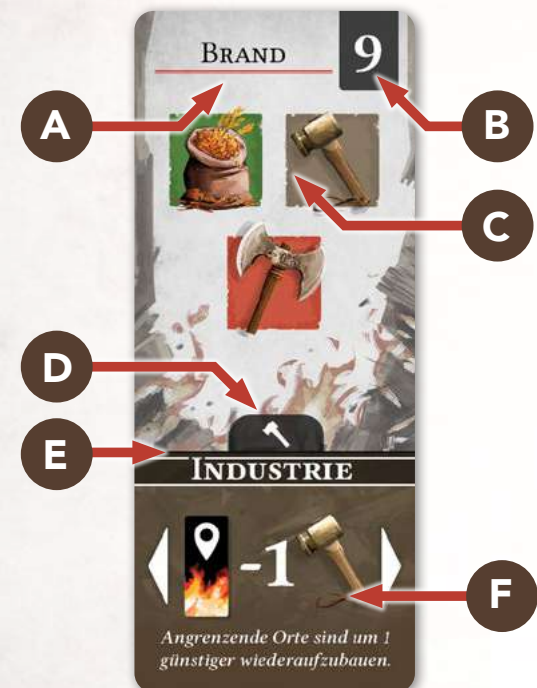
Unser größter Ruhm liegt nicht darin, niemals zu fallen, sondern jedes Mal wieder aufzustehen, wenn wir gescheitert sind.

- Konfuzius

“

Krisenrunde

Dies ist die am häufigsten vorkommende Runde. Hier begegnet ihr den vielfältigen Herausforderungen, denen sich euer Reich stellen muss. Krisenkarten sind folgendermaßen aufgebaut:



- A.** Die Art der Krise. Es gibt 11 Krisen jeder Art.
- B.** Die Nummer des Ortes, der von der Krise betroffen ist. Ihr zählt eure Orte (sowohl unversehrte, als auch zerstörte) von links nach rechts ab und legt einen Krisenmarker auf den entsprechenden Ort. Da im Verlauf des Spiels Orte verschoben werden, können dadurch bei 2 Spielern auch unterschiedliche Ortstypen von der gleichen Krise betroffen sein.



- C.** Die Arten von Ressourcen (Weizen, Äxte und/oder Hämmer), die geboten werden können, um die Krise abzuwenden. Mal ist nur eine Art abgebildet, mal mehrere. Münzen können immer statt jeder anderen Ressource verwendet werden.
- D.** Die Kosten, in Hämmern, die ihr zahlen müsst, wenn ihr diese Karte in einer Industrierunde als Innovation ausspielen wollt.

KRISENRUNDEN-FÄHIGKEITEN

Um eine Krisenrunde-Fähigkeit zu nutzen, legt einen „Erschöpft“-Marker auf das passende Feld der Karte. Die Fähigkeit ist nun erschöpft.

Wichtig: Erschöpfte Fähigkeiten erneuern sich nicht von selbst, sondern nur wenn dies durch einen bestimmten Effekt ausgelöst wird. Zu Beginn könnt ihr dies z. B. mit der Fähigkeit eurer beiden Straßen in der Wirtschaftsrunde tun (siehe Startfähigkeiten - Wirtschaft auf Seite 8).



- E.** Die Runde, in der die Fähigkeit der Karte genutzt wird.

- F.** Die Fähigkeit der Karte.

Ablauf der Krisenrunde:

1. Deckt die oberste Karte des Krisenstapels auf und legt sie neben den Stapel.
2. Legt nun jeweils einen Krisenmarker auf den Ort eures Reiches, der von der Krise betroffen ist. So behaltet ihr auch im weiteren Verlauf den Überblick.
3. Der Startspieler nimmt die Krise an oder legt 1 der auf der Krise gezeigten Ressourcen neben die Krise, um sie abzuwenden. Wendet er sie ab, hat sein linker Nachbar dieselbe Wahl usw., bis ein Spieler die Krise annimmt.

Sobald ein Spieler die Krise annimmt, führt er die entsprechenden Schritte aus (siehe nächste Seite) und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe.

Wer eine Krise annimmt, führt folgende Schritte aus:

- A.** Nimm dir den Startspielermarker (Tempel).
- B.** Nimm dir alle Ressourcen, die geboten wurden, um die Krise abzuwenden.
- C.** Zerstöre den betroffenen Ort in deinem Reich, indem du ihn auf seine „brennende“ Seite drehst. Falls er bereits zerstört ist, musst du stattdessen einen angrenzenden Ort zerstören. Falls beide angrenzenden Orte bereits zerstört sind, musst du stattdessen den nächstliegenden unversehrten Ort zerstören.
- D.** Erhalte die Innovation der Krise: Lege die Krisenkarte so an einen unversehrten Ort an (siehe S.11: Innovationen erhalten), dass nur noch die Fähigkeit sichtbar ist.

Sobald diese Schritte ausgeführt wurden, endet diese Krisenrunde.

RESSOURCENKNAPPHEIT

Solltest du weniger als 5 Ressourcen haben, nachdem du eine Krise angenommen hast, darfst du Ressourcenknappheit erklären. Hebe deinen Sichtschirm und zeige deine Ressourcen. Dann darfst du 2 Punkte auf der Punkteleiste verlieren, um eine Münze zu erhalten. Du darfst dies solange wiederholen, bis du insgesamt 5 Ressourcen hast. Hierbei ist es möglich auf der Punkteleiste unter 0 Punkte zu sinken.



BEISPIEL:

1. In der zweiten Krisenrunde des Spiels wurde ein Brand gezogen. Bei beiden Spielern wäre der Hof mit Punktwert 3 betroffen, da er bei beiden an neunter Stelle liegt. Beide Spieler setzen den Krisenmarker auf ihren Hof um anzuzeigen, was nun auf dem Spiel steht.
2. Marcus hat die letzte Krise angenommen und beginnt daher die Bietrunde. Er entschließt sich, 1 Weizen zu bieten.
3. Aurelia möchte ihren Bauernhof nicht verlieren und bietet daher eine Axt. Nun ist Marcus wieder an der Reihe.
4. Marcus ist nun bereit seinen Hof zu opfern. Er dreht ihn um, um anzuzeigen, dass er zerstört wurde.
5. Marcus erhält alle vorher gebotenen Ressourcen (seinen Weizen und die Axt von Aurelia) UND darf die Krisenkarte an einen seiner unversehrten Orte anlegen.

”

Große Taten werden normalerweise mit großen Risiken vollbracht.
- Herodot

“

Doppelte Krisenrunde

Doppelte Krisenrunden gibt es nur im Spiel zu dritt oder viert. In doppelten Krisenrunden werden 2 Krisen gleichzeitig aufgedeckt. Nutzt 2 Krisenmarker um die beiden bedrohten Orte im Blick zu behalten.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn, wählt ihr jetzt für beide Krisen, in beliebiger Reihenfolge, ob ihr sie jeweils abwendet oder annehmt.

Ihr könnt dabei beide Krisen abwenden, beide annehmen, oder eine annehmen und die andere abwenden.

Ihr dürft Ressourcen, die ihr durch das Annehmen der einen Krise erhaltet, bieten, um die andere abzuwenden. Ihr müsst aber immer für beide Krisen eine Entscheidung treffen.

Der Startspielermarker geht an denjenigen, der die zweite der beiden Krisen annimmt.

Es kann passieren, dass beide Krisen denselben Ort bedrohen. Falls ein Spieler beide Krisen annimmt, nutzt er die Regeln auf Seite 7 um einen angrenzenden Ort zu bestimmen, der durch die zweite Krise zerstört wird.



Wirtschaftsrunde

In einer Wirtschaftsrunde dürft ihr an allen unversehrten Orten eure Wirtschaftsfähigkeiten nutzen. D. h. sowohl die Startfähigkeiten eurer Orte, als auch diejenigen, die euch angelegte Innovationen verleihen.

Alle Spieler nutzen ihre Wirtschaftsfähigkeiten gleichzeitig. Die Fähigkeiten dürfen in beliebiger Reihenfolge genutzt werden. Wartet, bis alle Spieler ihre Wirtschaftsrunde abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Runde übergeht.

WICHTIG: Ihr dürft Fähigkeiten von Innovationen, die an zerstörten Orten liegen, NICHT nutzen, aber diese Innovationen werden nicht abgeworfen. Sie bleiben im Spiel und können wieder genutzt werden, falls der Ort, an dem sie liegen, wiederaufgebaut wird.

Es gibt viele unterschiedliche Wirtschaftsfähigkeiten. Oft erhaltet ihr durch sie Ressourcen oder dürft diese tauschen. Eine Übersicht über alle Fähigkeiten findet ihr auf Seite 16.

STARTFÄHIGKEITEN - WIRTSCHAFTSRUNDE



Erhalte 1 Weizen.



Du darfst 1 Weizen gegen 1 Hammer ODER 1 Axt aus dem Vorrat tauschen (und zwar bis zu zweimal).



Erhalte 1 Hammer.



Erneuere alle erschöpften Fähigkeiten, die an angrenzenden Orte liegen.



Erhalte 1 Axt.

(Manche Fähigkeiten werden bei Benutzung „erschöpft“, was durch einen „Erschöpft“-Marker angezeigt wird. Mit dieser Fähigkeit kann dieser Marker entfernt werden).



BEISPIEL:

1. In der Wirtschaftsrunde aktiviert Aurelia alle grünen Fähigkeiten unter unversehrten Orten in ihrem Reich.
2. In diesem Fall erhält sie also 1 Hammer vom 11-Punkte-Hof und 1 Axt vom 8-Punkte-Hof, aber nicht den Weizen vom 3-Punkte-Hof, da dieser zerstört ist.
3. Sie kann auch ihre Tauschfähigkeiten nutzen: Mit den Fähigkeiten ihrer 14-Punkte-Straße kann sie zweimal 1 Weizen gegen 1 Axt ODER 1 Hammer tauschen (3a) und sogar einmal 1 Weizen gegen 1 Axt UND 1 Hammer. (3b).
4. Da es keine erschöpften Fähigkeiten an angrenzenden Orten gibt, hat die 9-Punkte-Straße keinen Effekt.

”

Inmitten des Chaos gibt es auch Chancen.

- Sunzi

“

Industrierunde

In einer Industrierunde dürft ihr alle, in beliebiger Reihenfolge, diese Aktionen ausführen:

1. Spiele oder verkaufe 2 deiner Handkarten.

Eine Krise als Innovation von deiner Hand auszuspielen, kostet mindestens 1 Hammer. Einige besonders starke Innovationen kosten sogar 2 Hämmer (wie durch das Symbol  über der Fähigkeit angezeigt). Wenn du eine Innovation spielst, darfst du sie an einen unversehrten Ort anlegen und erhältst dadurch ihre Fähigkeit (siehe Innovationen erhalten und anlegen, Seite 11). Wie immer kannst du auch Münzen statt Hämmern verwenden, um die Kosten fürs Ausspielen zu bezahlen.

Jedes unversehrte Dorf verringert die Kosten um 1 Hammer. Pro ausgespielter Karte kannst du aber nur eine Dorffähigkeit anwenden. Karten, die 2 Hämmer kosten (🔨🔨), kannst du also nie kostenlos spielen.

Statt eine Karte auszuspielen, kannst du sie auch abwerfen und dafür 1 Münze erhalten. D. h. du kannst 2 Karten ausspielen, 2 Karten verkaufen oder 1 Karte ausspielen und 1 Karte verkaufen.

Du darfst, nachdem du 2 Karten entweder gespielt oder verkauft hast, den Rest deiner Hand abwerfen – oder behalten (du musst entweder beide übrigen Karten behalten oder beide abwerfen). Ziehe dann nach, bis du wieder 4 Handkarten hast.

2. Baue 1 zerstörten Ort wieder auf.

Die Kosten für den Wiederaufbau sind auf der Ortskarte angegeben (unter dem Namen). Zahle die Kosten (in Hämmern und/oder Münzen) und drehe dann die Ortskarte wieder auf ihre unversehrte Seite.

3. Nutze deine Industrie-Fähigkeiten.

Bestimmte Orte und Innovationen haben auch Industrie-Fähigkeiten. Diese kannst du nun in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Industrie-Fähigkeiten von Innovationen, die du in dieser Runde ausgespielt hast, darfst du ebenfalls bereits nutzen.

Eine Übersicht über alle Fähigkeiten findest du ab Seite 16.

WICHTIG: Du darfst in jeder Industrierunde nur einen einzigen Ort wiederaufbauen!



STARTFÄHIGKEITEN - INDUSTRIERUNDE:



Diese Fähigkeit verringert die Kosten fürs Ausspielen einer Karte (siehe Punkt 1 auf Seite 10) um 1 Hammer.

Da ihr diese Fähigkeit zu Beginn des Spiels doppelt besitzt, könnt ihr anfangs 2 Karten gratis ausspielen (außer eine Karte kostet ).



Wähle 2 Orte in deinem Reich
und tausche sie aus. Bewege alle
angelegten Innovationen mit ihrem
jeweiligen Ort an die neue Stelle.



INNOVATIONEN ERHALTEN UND ANLEGEN:

Du kannst auf 2 unterschiedliche Arten Innovationen erhalten: In der Krisenrunde, indem du aktuelle Krise annimmst - und in der Industrierunde, indem du Karten von deiner Hand ausspielst.

In beiden Fällen gehst du dabei gleich vor:

- 1.** Wähle einen deiner unversehrten Orte und lege die Innovation so an, dass nur noch die Fähigkeit zu sehen ist.
- 2.** Du darfst niemals eine Innovation an einen zerstörten Ort legen.
- 3.** Du musst die Innovation an den Ort legen, an dem gerade die wenigsten (oft: gleichwenigsten) Innovationen liegen. D. h. zu Anfang kannst du frei wählen, da an keinem deiner Orte eine Innovation anliegt. Später kannst du aber eine zweite Innovation erst an einen Ort anlegen, wenn an allen anderen unversehrten Orten auch mindestens 1 Innovation liegt.
- 4.** Wenn mehrere Innovationen an einem unversehrten Ort anliegen, sind sie alle gleichzeitig aktiv.
- 5.** Jede Innovation verleiht dir eine neue Fähigkeit, solange der Ort, an dem sie liegt, unversehrt bleibt.
- 6.** Wenn ein Ort mit anliegender Innovation zerstört wird, wirfst du die Innovationskarte nicht ab! Falls du den Ort später wiederaufbaust, wird auch die Innovation wieder aktiv.
- 7.** Innovationen werden immer mitverschoben, wenn du Orte verschiebst. Dies gilt auch bei zerstörten Orten und unabhängig davon, ob der Ort durch deine Stadt-Fähigkeit verschoben wird oder durch Aufruhr während einer Militärrunde. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel bildet die Industrie-Fähigkeit mit der du einzelne Innovationen verschieben kannst.



Krisen und Innovationen

Krisen derselben Art haben ähnliche Innovationsfähigkeiten. Dadurch kannst du schnell sehen, welche für dein Reich am nützlichsten sind.



BRÄNDE zerstören deine Gebäude, aber sie regen auch den Wiederaufbau an. Innovation nach Bränden erlaubt dir in der Industrierunde Orte zu verschieben oder wiederaufzubauen. Du kannst mit ihnen auch Hämmer einsparen, sodass diese dann für den Wiederaufbau zur Verfügung stehen.



AUFSTÄNDE können zum Niedergang eines Regimes führen, aber sie stacheln auch Loyalisten an, dein Reich zu verteidigen. Innovationen nach Aufständen erhöhen z. B. deine militärische Stärke oder geben zusätzliche Siegpunkte für Äxte am Ende des Spiels.



HUNGERSNÖTE führen zu großer Not, doch die Überlebenden sind umso abgehärteter. Dein Volk lernt mit wenig auszukommen und Nahrung zu konservieren. Innovationen nach Hungersnöten geben zusätzliche Punkte für Weizen und erlauben es dir, in der Krisenrunde Weizen einzusparen.



FLUTEN zerstören deine Städte und Dörfer. Doch der überflutete Boden wird auch mit Mineralien aus dem Wasser gedüngt. Innovationen nach Fluten erhöhen dein Ressourceneinkommen in einer Wirtschaftsrunde.



FÄULNIS bedroht deine Bürger, dein Vieh und dein Getreide. In der Not, wendet sich das Volk der Religion zu und deine zerstörten Orte werden zu Mahnmälen. Innovationen nach einer Fäulnis geben zusätzliche Punkte während der Wirtschafts- und Industrierunde oder am Ende des Spiels.



BARBAREN bringen Krieg, aber auch Handel, Allianzen und Wissen aus fernen Ländern. Innovationen nach einer Barbarenkrise verleihen dir verschiedene Vorteile. Z. B. erlauben sie dir, Fähigkeiten doppelt einzusetzen, Weizen zu handeln oder sogar in der Krisenrunde die aktuelle Krise auszutauschen..



SEUCHEN rotten ganze Städte aus, doch die überlebenden Gemeinschaften wachsen enger zusammen. Innovationen nach Seuchen hängen stark von ihrer Position in deinem Reich ab: Sie verleihen ihre Vorteile (z.B. militärische Stärke oder Punkteboni) abhängig von den angrenzenden Orten.



ERDBEBEN reißen Mauern und Denkmäler ein. Sie können ganze Gegenden dem Erdboden gleich machen. Doch im Zug der Zerstörung treten auch neue Chancen zu Tage. Innovationen nach Erdbeben geben dir verschiedene mächtige Vorteile, aber nur wenn der Ort, an dem sie liegen, zerstört wird.

”

Hochmut kommt vor dem Fall.

- König Salomo

“

Militärrunde

In einer Militärrunde führt ihr folgende Schritte aus:

1. Deckt die oberste Karte des Feldzugstapels auf und legt sie offen aus.
2. Addiert für jeden Spieler die Stärke seiner unversehrten Orte und Innovationen. Jede rote Fähigkeit verleiht dem Spieler pro 1 Stärkepunkt (zu Anfang geben euch eure beiden Armeen z. B. jeweils 2 Stärkepunkte).
3. Dann bietet jeder Spieler geheim eine zusätzliche Anzahl an Äxten (und/oder Münzen), indem er sie mit geschlossener Faust hinter seinem Sichtschirm hervorholt. Wenn alle bereit sind, deckt ihr gleichzeitig eure Gebote auf. Eure militärische Stärke für diese Runde ist gleich der Summe aus gebotenen Äxten/Münzen und den Stärkepunkten von euren Fähigkeiten.
4. Nun erhaltet ihr, entsprechend eurer militärischen Stärke, die jeweiligen Belohnungen oder Strafen, wie auf der aufgedeckten Militärkarte beschrieben. (Tragt die Punkte auf der Punkteleiste ab, die um den Spielplan herum verläuft.) Zusätzlich erhalten der/die Spieler mit der höchsten Militärstärke den angegebenen Siegesbonus.
5. Abschließend müssen alle Spieler, die nicht die höchste Stärke hatten, den Ortswechsel vollziehen, der im Aufruhrbereich auf dem Feldzug angegeben ist (dies ist immer ein Austausch des wertvollsten, zweitwertvollsten oder drittwertvollsten Ortes, nach Punktwert, mit einer anderen Karte).
6. Legt alle Äxte und Münzen, die geboten wurden, zurück in den allgemeinen Vorrat. Werft den Feldzug ab (bildet für die Feldzüge einen eigenen Abwurfstapel). Die Militärrunde ist nun beendet.

AUFBAU EINER FELDZUGKARTE



- A. Sieger:** Diese Punkte und Ressourcen erhalten der/die Spieler mit der höchsten militärischen Stärke.
- B.** Spieler, die in diese drei Stärkebereiche fallen (auch der/die Sieger), erhalten die angegebene Belohnung. Jeder Spieler erhält nur eine der drei Belohnungen. Es ist möglich, auf der Punkteleiste in den negativen Bereich zu geraten, wenn ihr hier für zu geringe Stärke Punkte verliert.
- C.** Die Punkte die ihr beim Erreichen der Stufe erhaltet (oder verliert).
- D.** Die Anzahl an Ressourcen, die ihr beim Erreichen der Stufe erhaltet. Manche Militärkarten erlauben euch auch, Fähigkeiten zu erneuern. Dies wird mit dem Symbol angezeigt. In diesem Fall dürft ihr einen „Erschöpft“-Marker von einer eurer Fähigkeiten entfernen.
- E.** Der Aufruhrbereich beschreibt die Konsequenzen für alle Spieler, die nicht die höchste Stärke hatten. Diese müssen die Position zweier Ortskarten in ihrem Reich (und aller anliegender Innovationen) austauschen.



BEISPIEL MILITÄRRUNDE:

1. Aurelia erhält von ihren 2 Armeen und einer Innovation 5 Stärkepunkte. Marcus hat 3.
2. Beide haben damit den Punktverlust bei 2 oder weniger Stärke bereits vermieden. Ihre verdeckten Gebote werden nun nur noch darüber entschieden, welche Belohnungsstufe sie erhalten, und wer den Siegerbonus bekommt.
3. Aurelia bietet verdeckt 2 Äxte, wodurch ihre Gesamtstärke auf 7 steigt. Sie erhält dafür den angegebenen Bonus: 7 Punkte und 2 Weizen!
4. Marcus hatte vorher Äxte angesammelt und bietet nun 4 davon, plus eine Münze. Damit hat er eine Gesamtstärke von 8! Er erhält ebenfalls die Belohnung für 7+ Stärke und zusätzlich noch 3 Punkte und eine Münze als Siegerbonus!
5. Aurelia muss nun noch die Konsequenzen des Aufruhrs in ihrem Reich tragen: Sie tauscht dafür ihren wertvollsten unversehrten Ort mit dem Ort auf Position 11, also ihre Stadt und ihren Hof.
6. Schließlich legen die Beiden alle gebotenen Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurück, und das Spiel geht mit der nächsten Runde weiter.

Industrie- und Wirtschaftsrunde

Kurz vor Ende der Rundenleiste auf dem Spielplan für 3-4 Personen gibt es eine kombinierte Industrie- und Wirtschaftsrunde. Es werden dabei beide Runden nacheinander durchgeführt. Die Reihenfolge ist jedem Spieler selbst überlassen, aber ihr müsst eine Runde abschließen, bevor ihr die andere beginnt.

Ende des Spiels

Sobald der Rundenmarker (Sanduhr) das Endfeld der Rundenleiste erreicht, endet das Spiel und die Endwertung beginnt. Nutzt hierfür die Punkteleiste auf dem Spielplan.

Addiert zunächst die Punkte eurer unversehrten Orte.

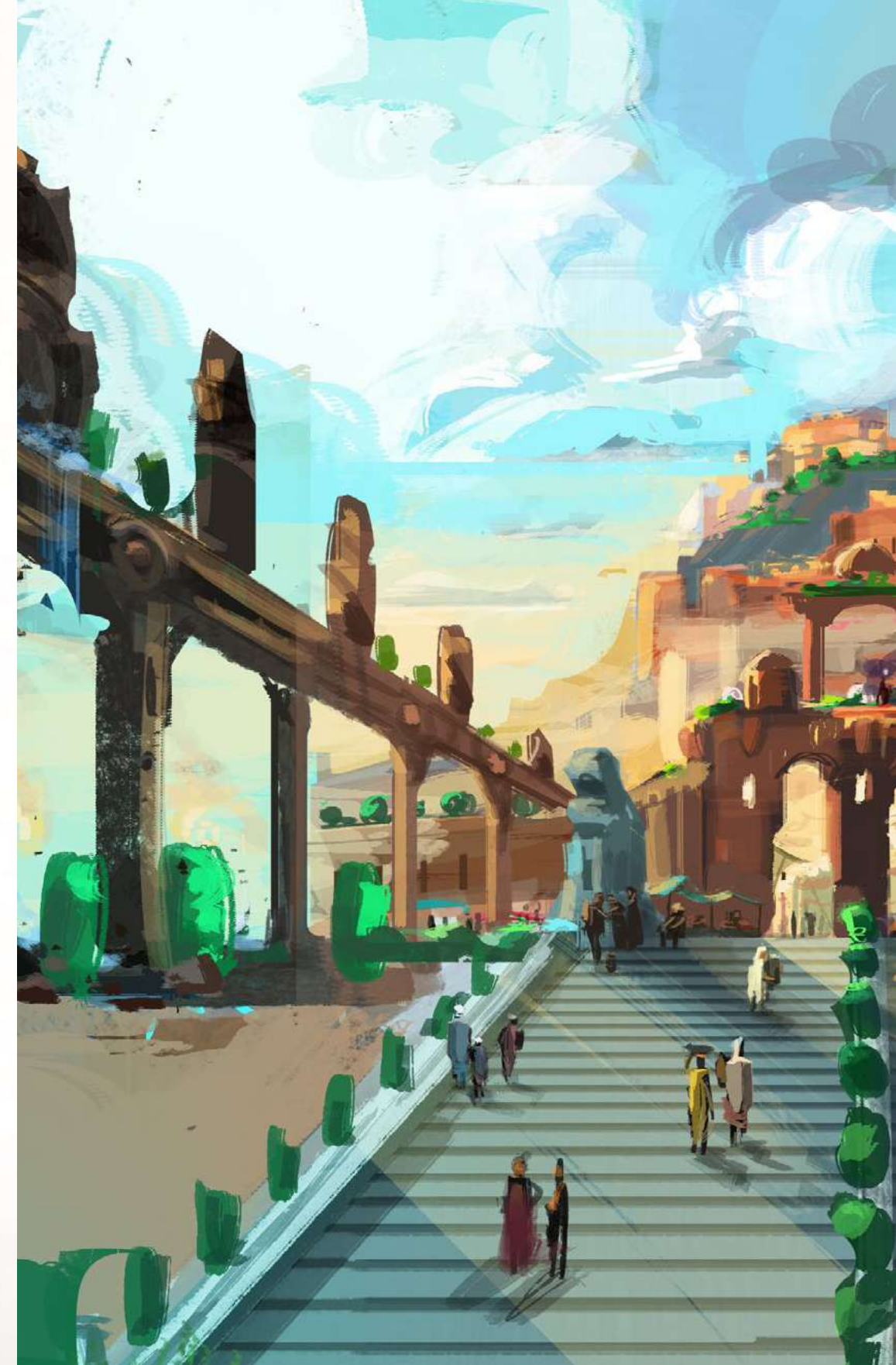
Dann addiert die Punkte von allen Ende-des-Spiels-Fähigkeiten, die an unversehrten Orten anliegen.

So erhaltet ihr eure Gesamtpunktzahl.

Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt!

Punktegleichstand

Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler, dessen Reich mehr unversehrte Orte enthält. Falls auch hier Gleichstand besteht, teilen sich diese Spieler den Sieg.



1 WEIZEN GEGEN 1 MÜNZE TAUSCHEN

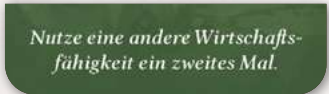


Du darfst diesen Tausch in jeder Wirtschaftsrunde bis zu dreimal durchführen.

Andere Fähigkeiten sind ähnlich: Du darfst immer eine Ressource gegen eine oder mehrere andere Ressource tauschen. Unten ist angegeben, wie oft du den Tausch in jeder Wirtschaftsrunde durchführen darfst. Ein „+“ zwischen den erhaltenen Ressourcen bedeutet, dass du beide erhältst. Bei „/“ musst du dich für eine der Alternativen entscheiden.



WIRTSCHAFTSFÄHIGKEIT WIEDERHOLEN



Wähle eine beliebige andere Wirtschaftsfähigkeit (von einem Ort oder von einer Innovation) in deinem Reich. Du darfst sie in dieser Runde ein weiteres Mal nutzen.

PUNKTE FÜR ANGRENZENDE ZERSTÖRTE ORTE



In jeder Wirtschaftsrunde erhältst du die angegebenen Punkte für jeden zerstörten Ort, der an den Ort mit dieser Innovation grenzt.

1 WEIZEN ERHALTEN



Du erhältst 1 Weizen, falls an den Ort mit dieser Innovation direkt ein unversehrter Hof angrenzt. Sind es 2 Höfe, erhältst du sogar 2 Weizen.

Weitere Fähigkeiten geben ähnliche Boni dafür, dass der Ort, mit der Innovation, an bestimmte andere unversehrte Orte grenzt.

Natürlich gilt auch in diesem Fall, dass nicht nur die angrenzenden Orte unversehrt sein müssen, sondern auch der Ort an dem die Innovation anliegt.



PUNKTE ERHALTEN



In jeder Wirtschaftsrunde erhältst du die angegebenen Punkte (trage sie auf der Punkteleiste ab).

.....

VERGÜNSTIGTER WIEDERAUFBAU



Es kostet dich in der Industrierunde 1 Hammer weniger, einen der direkt angrenzenden Orte wiederaufzubauen.

.....

INNOVATION VERSCHIEBEN



Wähle eine beliebige Innovation, die an einem deiner Orte liegt. Du darfst diese Innovation an einen anderen Ort verschieben. Dabei musst du allen üblichen Regeln für das Anlegen von Innovationen folgen (siehe Seite 11).

ANGRENZENDE FÄHIGKEIT ERNEUERN



In der Industrierunde kannst du alle erschöpften Fähigkeiten an angrenzenden Orten erneuern.

.....

GRATISGEBOT



Erschöpfe diese Fähigkeit um einmalig eine Krise abzuwenden, ohne 1 Axt zu bieten (siehe Seite 6).

Andere ähnliche Fähigkeiten erlauben dir 1 Weizen bzw. 1 Hammer einzusparen:



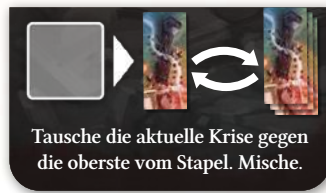
.....

MILITÄRSTÄRKE FÜR ANGRENZENDE ZERSTÖRTE ORTE



In jeder Militärrunde erhältst du 1 für jeden zerstörten Ort, der an den Ort mit dieser Innovation grenzt.

KRISE NEU ZIEHEN



Du darfst, wenn du in der Krisenrunde an der Reihe bist, diese Fähigkeit erschöpfen, um die aktuelle Krise mit der obersten Krise des Stapels zu tauschen (In einer doppelten Krisenrunde ersetze nur 1 Krise). Mische danach den Krisenstapel.

Alle Ressourcen, die bis zu diesem Zeitpunkt geboten wurden, um die alte Krise abzuwenden, verbleiben bei der neuen Krise.

Beachte, dass durch die neue Krise auch ein anderer Ort als bisher bedroht sein kann.

Diese Fähigkeit ersetzt nicht deinen Zug. Du musst vor oder nach dem Tausch die Krise annehmen oder abwenden.

.....

1 STÄRKEPUNKT ERHALTEN



(In der Militärrunde werden alle auf deinen Orten und Innovationen zu deiner Militärstärke addiert).

”

Schwierigkeiten stärken den Geist, wie Arbeit den Körper.

- Seneca der Jüngere

“

PUNKTE FÜR ZERSTÖRTE ORTE (ENDE-DES-SPIELS)



Du erhältst am Ende des Spiels 2 Punkte für jeden zerstörten Ort in deinem Reich. Du erhältst keine Punkte für zerstörte Orte in anderen Reichen.

.....

ENDE-DES-SPIELS-FÄHIGKEIT KOPIEREN



Am Ende des Spiels darfst du eine beliebige andere Ende-des-Spiels-Fähigkeit in deinem Reich ein zweites Mal nutzen.

.....

PUNKTE FÜR ANGRENZENDE ZERSTÖRTE ORTE (ENDE-DES-SPIELS)



Am Ende des Spiels erhältst du die angegebene Anzahl an Punkten für jeden zerstörten Ort, der direkt an diese Innovation angrenzt.

PUNKTE FÜR RESSOURCEN (ENDE-DES-SPIELS)



Am Ende des Spiels erhältst du die angegebenen Punkte für jede Ressource des angegebenen Typs. In diesem Fall zählen Münzen nicht als anderer Ressourcentyp, sondern nur als Münzen.

PUNKTE FÜR BENACHBARTE ORTE (ENDE-DES-SPIELS)



Am Ende des Spiels erhältst du die angegebenen Punkte für jeden angrenzenden Ort des angegebenen Typs.

PUNKTE FÜR DIE MEISTEN ZERSTÖRTEN ORTE (ENDE-DES-SPIELS)



Am Ende des Spiels erhältst du 13 Punkte, wenn du die meisten zerstörten Orte in deinem Reich hast (auch bei Gleichstand).

FÄHIGKEITEN, DIE BEI ZERSTÖRUNG DES ORTS AKTIVIERT WERDEN



Alle „Erdbeben“-Innovationen haben Fähigkeiten, die du nutzt, wenn der Ort, an dem sie liegen, zerstört wird. Falls der Ort wiederaufgebaut wird, kann die Fähigkeit ein weiteres Mal genutzt werden, wenn der Ort ein weiteres Mal zerstört wird. Bei den meisten dieser Fähigkeiten erhältst du Ressourcen oder Punkte. Einige erlauben dir stattdessen, alle „Erschöpft“-Marker in deinem Reich zu entfernen.

”

Nach meinem Tod sollen die Leute eher fragen, weshalb es kein Denkmal von mir gibt, als weshalb es eines gibt.

- Marcus Porcius Cato

“

BLITZ-VARIANTE

ÄNDERUNGEN IM AUFBAU:

1. Legt den Rundenmarker auf das Feld mit dem Blitz (statt des normalen Startfelds).
2. Eure 4 Krisen dürft ihr vor Spielbeginn einmal komplett abwerfen und 4 neue ziehen.
3. Jeder von euch muss 2 seiner Krisen annehmen und auf sein Reich anwenden.
4. Jede angenommene Krise wird wie üblich als Innovation an einen unversehrten Ort gelegt, nachdem der angegebene Ort zerstört wurde. Beide Krisen werden zeitgleich angenommen.
5. Nun solltet ihr alle 2 zerstörte Orte und 2 Innovationen an unversehrten Orten in eurem Reich haben.
6. Werft die übrigen Krisenkarten ab und zieht je 2 neue auf die Hand.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF:

In der Blitzvariante habt ihr statt 4 Handkarten nur 2. Ihr könnt in jeder Industrierunde weiterhin 2 Karten ausspielen, habt dann aber keine übrig. Ansonsten ist der Spielablauf unverändert.

CREDITS

Design

John D Clair

Entwicklung

Hayden Dillard

Illustrationen

Kwanchai Moriya

Graphic Design

Matt Paquette & Co.

Entwicklungsteam

Andy Myers, Daniel Chance, James Ayres, David Lueders, Ethan Reid, Giovanni Di Rauso, Matt Chapman, Jacob Gaines, Wade Bates, Alesandra Bell, Christopher Spenner, Jacob De Hoyos, John Mistretta, Brad Weiler, Jaison Binu, Noah Bemont.

Lokalisierung:

Nice Game
Lektorat: Stephan Rothschuh

Deutsche Erstausgabe 2023 von
Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Straße 194a Haus 5
53175 Bonn

Empire's End © 2023 by
Brotherwise Games, LLC.
Empire's End Titel und Logo TM
Brotherwise Games, LLC, 2023

www.nicegamepublishing.com
www.brotherwisegames.com



EMPIRE'S END

Schnellstartregeln

AUFBAU (SEITE 3)

1. Mischt die Krisen und die Feldzüge und legt sie als verdeckte Stapel bereit. Legt eure Punktemarker auf das Feld 0 der Punkteleiste. Stellt den Rundenmarker (Sanduhr) auf das „Start“-Feld. Gebt den Startspielermarker (Tempel) einem zufälligen Spieler.



2. Nehmt euch jeweils einen Satz mit 11 Ortskarten, 2 von jeder Ressource (verdeckt hinter dem Sichtschirm), 2 Krisenmarker und 4 zufällig ausgeteilte Krisen (auf die Hand).

3. Der Startspieler legt seine Ortskarten in zufälliger Reihenfolge als Reich vor sich aus. Dann bilden die anderen Spieler ihre Reiche, indem sie ihren Satz Ortskarten in der selben Reihenfolge wie der Startspieler auslegen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere unterschiedliche Runden, die auf der Rundenleiste des Spielplans abgebildet sind. Legt den Rundenmarker (Sanduhr) auf das START-Feld der Leiste. Um das Spiel zu beginnen, schiebt ihn auf das erste Krisenrundenfeld. Jedesmal wenn ihr eine Runde abgeschlossen habt, schiebt ihn ein Feld weiter und führt dann die entsprechende Runde aus.



KRISENRUNDE (SEITE 6)

1. Deckt die oberste Karte des Krisenstapels auf und legt sie in die Mitte. Die Zahl oben links auf der Karte gibt an, welcher Ort eures Reiches von der Krise bedroht ist. Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn, bietet ihr solange jeweils 1 Ressource um die Krise abzuwenden, bis jemand die Krise annimmt.



2. Wenn du die Krise annimmst, wird der angegebene Ort zerstört.



3. Aber ... du erhältst alle Ressourcen, die geboten wurden, um die Krise abzuwenden. Und du darfst die Krisenkarte als Innovation an einen unversehrten Ort in deinem Reich legen.



WIRTSCHAFTSRUNDE (S. 8)

1. Nutzt eure Wirtschaftsfähigkeiten (grün).



INDUSTRIERUNDE (SEITE 10)

1. Nutzt eure Industriefähigkeiten (braun).



2. Ihr dürft 1 Ort wiederaufbauen, indem ihr die angegebenen Kosten bezahlt und den Ort auf seine unversehrte Seite dreht.
3. Ihr dürft bis zu 2 Karten von eurer Hand ausspielen oder für je 1 Münze abwerfen. Wer eine Karte ausspielt, zahlt die angegebenen Hammerkosten und legt sie dann als Innovation an einen eigenen unversehrten Ort. Vergesst nicht, dass die Kosten durch eure Dörfer reduziert werden!



MILITÄRRUNDE (SEITE 13)

1. Zieht einen Feldzug und bietet geheim und .
2. Addiert euer Gebot zu den  in eurem Reich.
3. Erhaltet Belohnungen und Bestrafungen, wie auf der Feldzugkarte angegeben.



ENDE DES SPIELS (SEITE 15)

1. Addiert die Punktwerte aller unversehrten Orte eures Reiches.
2. Addiert Punkte von Ende-des-Spiels-Fähigkeiten.
3. Das Reich mit den meisten Punkten gewinnt!

