

Zusammenfassung eines Spielzuges

1. Prüfen, ob man einen Belagerungssieg errungen hat.
2. Zwei Aktionen ausführen (nur eine in erster Spielrunde), außerdem freie Aktionen.
3. Gegebenenfalls auf fünf Handkarten nachziehen.

Ausbreitungsaktionen

Settle a location / Besiedlung – verbundene Ortskarte + Karte mit passendem Transportsymbol + (falls nötig) Karte mit Siedlersymbol. Dorf platzieren, Ortskarte auf Abwurfstapel legen.

Develop a location / Entwickeln – betreffende Ortskarte + Karte mit Siedlersymbol. Dorf durch Stadt ersetzen.

Fortify a location / Befestigen – betreffende Ortskarte + Fortification-Karte + 3 Geld. Festungsmarker auf Ort legen.

Kampfaktionen

Besiege a location / Belagerung – verbundene Ortskarte + Karte mit passendem Transportsymbol + Karte mit Militärsymbol oder (falls Hafenstadt) Schiffssymbol. Einzelheiten s. Regel bzw. Rückseite dieser Spielerhilfe.

Reinforce a siege / Verstärkung – Karte mit Militärsymbol oder (falls Hafenstadt) Schiffssymbol. *Siege Artillery* kostet 3 Geld. *Military Leader* ist freie Aktion. Passe Belagerungsleiste an.

Raid / Überfall – Überfallkarte: *Native Americans* (+1 Geld) oder *Rangers bzw. Coureurs de Bois*. Überfalle einen Ort, der mit eigenem kontrollierten Ort über bis zu zwei Verbindungen verbunden ist (Fluss, Straße, Indianerpfad, See). Jede weitere gespielte Überfallkarte erhöht die Reichweite um eins, ebenso *Priest* und *Indian Leader*. Ein befestigter gegnerischer Ort kann nicht überfallen werden und blockiert den Weg für einen Überfall. Ein belagerter Ort kann nicht Ziel oder Ausgangspunkt eines Überfalls sein und blockiert für den verteidigenden Spieler den Weg für den Überfall. Der Gegner kann den Überfall durch die betreffende Ortskarte kontern, oder durch eine eigene Überfall- oder Fortification-Karte, der Franzose auch durch seine *Militia*. Bei Erfolg nimmt und behält Angreifer das/die eroberte Dorf/Stadt; eine eroberte Stadt wird auf der Karte durch ein Dorf des ursprünglichen Besitzers ersetzt.

Ambush / Hinterhalt – Hinterhaltkarte: *Native Americans* (+1 Geld) oder *Rangers bzw. Coureurs de Bois*. Gegner kann den Hinterhalt durch eigene Hinterhaltkarte kontern, der Franzose auch durch seine *Militia*. Bei erfolgreichem Hinterhalt muss Gegner eine Karte mit Indianerkopfsymbol aus seiner Hand oder Reserve auf seinen Imperiumskartenstapel zurücklegen. Falls er keine solche Karte hat, muss er dies beweisen, indem er seine Handkarten zeigt.

Conversion / Konvertierung – *Indian Leader* oder *Priest*. Der Gegner muss dem Spieler eine neutrale (grün umrandete) Karte *Native Americans* aus seiner Hand oder Reserve geben, die sodann direkt auf den Abwurfstapel gelegt wird. Falls er keine solche Karte hat, muss er dies beweisen, indem er seine Handkarten zeigt.

Finanzaktionen

Take money / Einkommen erhalten – Ortskarte mit Geldsymbol. Erhalte den angegebenen Geldbetrag aus der Bank.

Merchant / Kaufmann – Karte mit Schiffssymbol + eine oder zwei Karten mit Geldsymbol. Erhalte den entsprechenden Geldbetrag der Karte(n) mit Geldsymbol aus der Bank.

Trader / Händler – Trader-Karte + beliebig viele Karten mit Fellsymbol. Erhalte 2 Geld für jede gespielte Karte mit Fellsymbol aus der Bank.

Piracy / Piratentum – Französische *Louisbourg*-Karte + Karte mit Schiffssymbol. Erhalte 2 Geld vom britischen Spieler. Fehlbeträge werden von der Bank gezahlt.

Kartenverwaltungsaktionen

Draft one card / Imperiumskarte ziehen – eine eigene oder neutrale Imperiumskarte vom Imperiumsstapel auf den eigenen Abwurfstapel legen, gegebenenfalls Geld dafür zahlen.

Discard cards / Karte(n) abwerfen – eine oder mehrere Handkarten auf den Abwurfstapel werfen. Die erste Karte kostet nichts, für jede weitere muss der Spieler 1 Geld zahlen.

Reserve one card / Reserve aufstocken – eine Imperiumskarte in die eigene Reserve legen. Die Anzahl eigener Reservekarten ist auf fünf begrenzt.

Retrieving your reserve / Reserve abrufen (freie Aktion) – alle Karten aus eigener Reserve auf die Hand nehmen. Für jede Karte muss 1 Geld gezahlt werden. Wer nicht für alle seine Reservekarten zahlen kann, kann diese Aktion nicht ausführen.

Gouverneur – *Governor*-Karte. Eine oder zwei Handkarten zurück zu den verfügbaren Orts- bzw. Imperiumskarten legen.

Intendant – *Intendant*-Karte. Für zwei Geld eine Karte des eigenen Abwurfstapels wieder auf die Hand nehmen.

Home Support / Nachschub (freie Aktion) – *Home Support*-Karte. Bis zu drei Karten vom Zugstapel ziehen, aber aufhören, wenn der Zugstapel leer ist.

Sonstige Aktionen

Withdraw from a siege / Rückzug (freie Aktion) – Handle eine laufende Belagerung sofort als Sieg des Gegners ab. Falls der Ort ein Siedlersymbol aufweist und vom Gegner belagert wurde, darf der Gegner aus seiner Hand eine Karte mit Siedlersymbol spielen, um den Ort sofort zu besiedeln.

Passen – nichts unternehmen.

Spielende und Siegbedingungen

1. Sofortiges Spielende bei erfolgreicher Belagerung oder feindlicher Besiedlung von Québec (britischer Sieg), Boston oder New York (franz. Sieg).
2. Spielende zu Beginn des eigenen Zuges, wenn keine Belagerung mehr im Gange ist und...
 - a. man alle seine Dörfer oder Städte platziert hat, oder...
 - b. man gegnerische Dörfer bzw. Städte im Wert von 12 Siegpunkten erobert hat.
3. Siegpunkte-Berechnung: variable Siegpunkte für kontrollierte Orte (bei Städten verdoppelt), + 2 SP je erobertem Dorf, + 4 SP je erobertem Stadt. Bei Unentschieden gewinnt der französische Spieler.

Detaillierte Belagerungsregeln

Belagerungsbeginn: Der angreifende Spieler legt die **verbundene Ortskarte** wie auch die **Karte mit passendem Transportsymbol** auf den Abwurfstapel, die **Karte mit dem Militär- bzw. Schiffssymbol** jedoch auf seinen Belagerungskartenplatz. Bei Beginn der Belagerung platziert er sofort seinen Belagerungsortsmarker neben der belagerten Stadt und seinen Belagerungsstärkemarker auf seiner Belagerungsleiste.

Position des Belagerungsmarkers: Feld 1 zugunsten des Verteidigers. Falls der belagerte Ort eine Festung aufweist, wird der Belagerungsmarker um 2 weitere Felder zugunsten des Verteidigers verschoben, ebenso um je 1 weiteres Feld für jeden auf der Karte markierten Verteidigungsmarker der Stadt. Anschließend wird der Marker um so viele Felder zugunsten des Angreifers versetzt, wie es der Militärstärke seiner dritten gespielten Karte entspricht. Eine gegen eine Hafenstadt gespielte Karte mit Schiffssymbol hat dabei eine Militärstärke von eins.

Belagerungsende: Eine Belagerung dauert an, bis sich der Belagerungsmarker zu Beginn des Zuges eines Spielers in dessen eigener, entsprechend eingefärbter Zone der Belagerungsleiste befindet. In diesem Fall wird vor der Aktionsphase des Spielers in folgender Weise das Belagerungsende abgehandelt.

Sieg des Angreifers: Das/die gegnerische Dorf/Stadt wird erobert und entfernt, ebenso eine evtl. vorhandene Befestigung. Falls der erfolgreich belagerte Ort kein Siedlersymbol aufweist, darf der Angreifer sofort ein Dorf dort platzieren und die entsprechende Ortskarte auf seinen Abwurfstapel legen, falls der Ort ein Siedlersymbol aufweist, müsste der Angreifer dafür erst noch eine Karte mit Siedlersymbol aus seiner Hand spielen. Das zählt nicht als Aktion. Der unterlegene Verteidiger behält die Ortskarte, kann sie jedoch - wie schon während der Belagerung (siehe rechts) nicht nutzen. Auch muss er, falls möglich, eine seiner an der Belagerung beteiligten Imperiumskarten zu den verfügbaren Imperiumskarten legen.

Sieg des Verteidigers: Mit dem Ende der Belagerung erhält der Verteidiger sofort wieder die Kontrolle über den Ort, kann also auch dessen Ortskarte wieder benutzen. Der unterlegene Angreifer muss, falls möglich, eine seiner an der Belagerung beteiligten Imperiumskarten zu den verfügbaren Imperiumskarten legen.

Zum Abschluss der Belagerung legen beide Spieler die übrigen Karten der entsprechenden Belagerungskartenplätze auf ihre jeweiligen Abwurfstapel.

Ortskarten

Der Gebrauch von Ortskarten, um damit verschiedene Aktionen durchzuführen, unterliegt bestimmten Einschränkungen.

Ein Spieler kann eine Ortskarte in keiner Weise benutzen, falls...

... der Ort gerade belagert wird.

... der Ort nicht (mehr) über Straßen (keine Indianerpfade!), Flüsse, Seen oder das Meer mit der jeweiligen Hauptstadt (Québec bzw. Boston) verbunden ist.

... der Ort nicht (mehr) unter seiner Kontrolle ist, dort also kein eigenes Dorf/Stadt steht.

Wie auch für Überfälle gelten für die Verbindung mit der Hauptstadt alle Orte am Ufer eines Sees als miteinander verbunden.

Die Spieler können solche unbrauchbaren Karten trotzdem abwerfen oder mit der *Gouverneur*-Aktion zu den verfügbaren Karten zurücklegen.

Klärungen und FAQ

Erklärungen zur Karte:

Fort Frontenac ist über den Sankt-Lorenz-Strom mit **Montréal**, über den Lake Ontario sowohl mit **Oswego** als auch mit **Fort Niagara** verbunden. Die Schiffssymbole bei **Fort Beausejour** und **Trois Rivières** gelten nur zum Zweck des Nachschubs und erlauben *es nicht*, eine dortige Belagerung mittels einer Karte mit Schiffssymbol zu verstärken. **Tadoussac** hat keine Verbindungen, die einen Überfall von dort oder dorthin erlauben.

Frequently Asked Questions:

Offene Informationen: Muss ich bei einem nicht blockierten Hinterhalt oder Überfall wirklich alle meine Handkarten komplett zeigen, um zu beweisen, dass ich keine Karten mit Indianerkopfsymbol habe? *Ja, der Gegner darf sich all deine Handkarten genau anschauen.* Sind die Abwurfstapel und verfügbaren Imperiums- und Ortskartenstapel für den jeweiligen Gegner frei einsehbar? *Das hängt von eurer Etikette ab.*

Zugstapel mischen: Wann wird der Zugstapel neu zusammengemischt? *Wenn man von einem leeren Zugstapel Karten ziehen müsste (beachte jedoch die Sonderregelung der Home Support-Karte).*

Freie Aktionen: Kann man eine freie Aktion nach seinen zwei regulären Aktionen ausführen? *Ja.* Kann man eine freie Aktion vor seiner eigenen Aktionsphase (z.B. während der Abhandlung eines Belagerungssieges) ausführen, oder nachdem man bereits seine Hand aufgefüllt hat, oder während einer regulären Aktion? *Nein.*

Ortskarten: Was passiert, wenn man einen Ort besiedelt, für den es im eigenen Stapel gar keine verfügbare Ortskarte gibt (z.B. Montréal oder Michillimackinac für den britischen Spieler)? *Man bekommt keine Karte des Ortes.* Gilt das Schiffssymbol auf der *Louisbourg*-Karte als Schiffssymbol für reguläre Aktionen? *Ja.* Wie bekommt man die Karte eines selbst kontrollierten Ortes zurück, wenn man sie vorher mittels der *Gouverneurs*-Aktion zu den verfügbaren Ortskarten zurückgelegt hat? *Indem man den Ort neu besiedelt. Das bereits vorhandene Dorf bzw. die bereits vorhandene Stadt bleibt dann einfach bestehen.*

Nachschub und Hauptstädte: Was passiert mit dem Nachschub, wenn eine der Hauptstädte (Québec und Boston) zwei Mal erfolgreich überfallen wurde? *Die Stadt ist dann zwar neutral (und ihre Karte nutzlos), sie gilt aber immer noch als Ausgangspunkt der Nachschublinien. Die Stadt kann wie eine neutrale Stadt wieder besiedelt werden.* Kann man Nachschublinien durch einen belagerten Ort ziehen? *Ja.*

Belagerungen: Kann man die Belagerung einer Stadt mit Schiffssymbol (außer Fort Beausejour und Trois Rivières, s.o.) mittels einer Karte mit Schiffssymbol als Militärsymbol beginnen? *Ja.* Kann man eine Ortskarte, die sowohl ein Militärstärke- als auch ein Schiffssymbol besitzt, dazu benutzen, um im Rahmen einer Belagerung einer Hafenstadt den Belagerungsmarker um 2 Felder zu meinen Gunsten zu verschieben? *Nein, es gilt nur entweder das Militärstärke- oder das Schiffssymbol.* Sind die Belagerungsleisten endlich? *Ja, der Belagerungsmarker kann nicht über das letzte Feld hinausgehen.* Muss man einen erfolgreich belagerten Ort (mit oder ohne Siedlersymbol) im Anschluss an einen dortigen Belagerungssieg besiedeln und die entsprechende Karte nehmen? *Nein, man kann sich immer auch entscheiden, nicht zu siedeln.* Kann sich auch der Verteidiger eines belagerten Ortes von der Belagerung zurückziehen? *Ja, allerdings erhält dann der Gegner die Gelegenheit, sofort seinen damit besiegelten Belagerungssieg abzuhandeln.*

Überfälle: Muss ich für jeden *Native American*, den ich für einen Überfall mit vergrößerter Reichweite verwende, 1 Geld bezahlen, oder nur für den ersten? *Für jeden.* Muss ich für einen *Native American* 1 Geld bezahlen, wenn ich mit ihm einen Überfall oder Hinterhalt kontere? *Nein.* Kann man von einem kontrollierten Ort aus einen Überfall starten, auch wenn dieser nicht an das Nachschubnetz angeschlossen ist? *Ja.* Wenn ein Ort nicht am Nachschub angeschlossen ist, kann dessen Ortskarte nicht genutzt werden. Im Falle eines Überfalls wird die Ortskarte jedoch ohnehin nicht genutzt. Was passiert, wenn eine eigene Stadt überfallen wird, man aber keine Dorf mehr hat, um sie zu ersetzen? *Man verliert die Kontrolle über den Ort.*

Konvertierung: Kann der britische Spieler mithilfe des *Indian Leader* die französische *Native American*-Startkarte gewinnen? *Nein, nur die neutralen, also grün umrandeten *Native Americans*.*

Siegbedingungen: Gewinnt man sofort, wenn man Québec, New York oder Boston zweimal erfolgreich überfällt? *Nein, die jeweilige gegnerische Stadt muss entweder erfolgreich belagert werden - in diesem Fall ist keine anschließende Besiedelung nötig! -, oder erst durch Überfälle 'neutralisiert' und dann selbst besiedelt werden.*