

Das Spiel ist unterteilt in 6 Peace/Friedens- und 4 War/Kriegs-Züge.



Die Friedens-Spielzüge sind in 3 farbliche Eras unterteilt:

Spielzug 1+2: Succession Era (Kartenrand beige)

Spielzug 3+4: Empire Era (Kartenrand grün)

Spielzug 5+6: Revolution Era (Kartenrand lila)

Jeder **Friedens**-Spielzug hat 8 Aktions-Runden, die Spieler wechseln sich jeweils mit einer Aktion ab.

Peace Turn 1a: Deck Phase

(4.1.1)

Nur im Peace Spielzug 3 und 5:

Spielzug 3	- In den aktuellen Ereignis-Karten Nachziehstapel werden die Ereigniskarten der Empire Era (grüner Kartenrand) eingemischt und bilden den neuen verdeckten Ereignis-karten Nachziehstapel. - Der aktuelle Ablagestapel der Ereignis-Karten bleibt unberührt!
Spielzug 5	- In den aktuellen Ereignis-Karten Nachziehstapel werden die Ereigniskarten der Revolution Era (lila Kartenrand) eingemischt und bilden den neuen verdeckten Ereignis-karten Nachziehstapel. - Der aktuelle Ablagestapel der Ereignis-Karten bleibt unberührt!

Peace Turn 1b: Deck Phase

(4.1.1)

Nur im Peace Spielzug 3 und 5:

Beide Spieler müssen alle Handkarten abwerfen

- in Spielzug 3 mit einem beigeen Kartenrand und der Aufschrift Succession,
- in Spielzug 5 mit dem grünen Kartenrand und der Aufschrift Empire.

Peace Turn 2: Debt Limit Increase Phase

(4.1.2)

Nur im Peace Spielzug 3 und 5:

	In diesen Spielzügen wird auf dem General Record Track der Debt Limit Marker von beiden Spielern um 4 Felder erhöht.
--	--

Peace Turn 3: Award Phase

(4.1.3)

Nur im Peace Spielzug 3 und 5:

	Die 8 Award Marker werden gemischt und es werden je 2 verdeckt und aufeinander jeweils in jede Region in das Feld Award Box gelegt. Dann wird jeweils der obere Marker aufgedeckt.
--	---

Peace Turn 4: Global Demand Phase

(4.1.4)



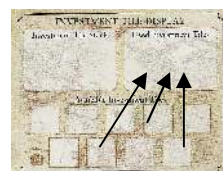
Die sechs Global Demand Marker werden verdeckt gemischt und drei davon werden gezogen und offen oberhalb des Global Demand Chart abgelegt.

Diese drei neuen Arten bilden die neue weltweite Nachfrage (Global Demand) für diesen Spielzug.

Peace Turn 5: Reset Phase

(4.1.5)

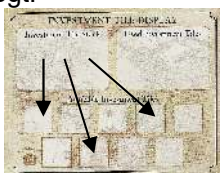
	Alle Exhausted Marker werden von den Advantage Tiles und den Ministry Cards entfernt.
	Auf dem Investment Tile Display werden im Bereich Available Investment Tiles alle genutzten als auch das eine nicht genutzte ITs in den Bereich Used Investment Tiles gelegt.



Peace Turn 6a: Deal Cards Phase - Investment Tiles

(4.1.6)

	Auf dem Investment Tile Display werden aus dem Bereich Investment Tile Stack neun verdeckte ITs aufgedeckt und in den Bereich Available Investment Tiles offen in die Quadrate gelegt.
--	--



Sollten nicht mehr genügend verdeckte ITs vorliegen, werden zunächst diese aufgedeckt und dann aus dem Bereich Used Investment Tiles die Tiles gemischt, verdeckt als Nachziehstapel hingelegt und der Tile neu gezogen.

Peace Turn 6b: Deal Cards Phase –Event Cards

(4.1.6)



Jeder Spieler zieht vom Nachziehstapel der Event Karten drei Karten auf die Hand.

Sind nicht genügend Karten im Nachziehstapel, dann wird, nachdem die letzte verfügbare Karte gezogen wurde, der Ablagestapel gemischt und verdeckt zum neuen Nachziehstapel hingelegt.

Dann wirft jeder Spieler so viele Handkarten verdeckt auf den Ablagestapel ab, bis er nur noch 3 auf der Hand hat. Nachdem dies beide Spieler getan haben, werden die abgeworfenen Karten auf dem Nachziehstapel aufgedeckt.

Nur in der Revolution Era (Spielzüge 5-6): Zieht ein Spieler eine Karte aus der Succession Era (Aufdruck am Randstreifen), dann wirft er diese sofort ab und zieht eine Ersatzkarte.

Peace Turn 7: Ministry Phase

(4.1.7)

Spielzüge 1+3+5

Beide Spieler nehmen alle ihre Ministry Karten, auch diejenigen, die gerade im Spiel sind, auf die Hand. Dann wählt jeder Spieler zwei Karten **der aktuellen Era** aus und legt diese **verdeckt** auf seiner Player Mat in die gekennzeichneten beiden Bereiche.



Spielzüge 2+4+6

Beide Spieler können **verdeckte** Ministry Karten gegen Ministry Karten auf der Hand austauschen und verdeckt hinlegen.

Peace Turn 8: Initiative Phase

(4.1.8)

Nicht in Spielzug 1 (hier hat der Franzose die Initiative)

Es wird anhand des augenblicklichen Standes der Victory Points ermittelt, wer die Initiative in diesem Spielzug hat:

Weniger als 15 SP	der Franzose
15 SP	Initiative wie zuvor
Mehr als 15 SP	der Brite

Dies wird mit dem entsprechenden Initiative-Marker im Feld Initiative angezeigt.



Der Spieler mit der Initiative bestimmt nun, wer die erste Actions Runde in der Action Phase macht.

Peace Turn 9: Action Phase

(4.1.9+5.1)

Die Action Phase besteht aus 8 Aktion Runden. Die Spieler machen abwechselnd je eine Aktion-Runde.

Der Spieler, der gerade seine Action-Runde durchführt, ist der Phasing Player.



(8.1)

Advantage Tile aktivieren (liegt offen auf eigener Player Mat)

- jederzeit während eigener Action Round
- nicht nutzbar, wenn ein CONNECTED Feld (schwarze durchgezogene Linie) einen Conflict Marker enthält.
- beim Ausspielen einer Event-Karte erst nutzbar, nachdem deren Bonus Konditionen abgehandelt sind.
- max 1 pro Region nutzen
- max 2 pro Action Round nutzen
- einen Exhausted-Marker drauflegen
- wenn erworben, dann erst ab der nächsten Action Round nutzbar.
- wenn Kostenreduktion, dann bevor eine anderweitige Erhöhung der Kosten der Hauptaktion erfolgt.

Durchführung einer Action-Runde:

1. Ggf eine Ministry Karte aufdecken

Der Spieler kann, wenn er eine Ministry Karte ggf für eine gleich auszuspielende Event Karte braucht, eine seiner **verdeckten** Ministry Karten aufdecken und damit für diese Action Runde nutzen.

2. Investment Tile auswählen + markieren

Der Spieler wählt auf dem Investment Tile Display im Bereich Available Investment Tiles ein bisher noch nicht genutztes Investment Tile und markiert dessen Nutzung mit seinem Marker (jeweils kleinste Ziffer).



3. Entscheidung über Nutzung des Investment Tiles

Der Spieler kann das gewählte Investment Tile

- nutzen mit dessen Major- und einer Minor Action (und ggf dem Ausspielen einer Event/Ereignis-Karte)
- oder
- nicht nutzen, seine derzeitige Current Debt um bis zu zwei Punkte verringern und muss für (nur) diese Action Round passen.



	Major Action obere Hälfte, mehrere Aktionen können in mehreren Feldern/Regionen genutzt werden Minor Action untere linke Hälfte, kann nur für eine Aktion in einem Feld genutzt werden! Ziffer = Anzahl der Aktions-Punkte  = eine Event-Karte kann gespielt werden  = Military Upgrade möglich Hinweis: - Die Punkte können jederzeit durch Debt- und Treaty Punkte 1:1 erhöht werden - Werden die Punkte einer Major Action in mehr als einer Region genutzt, dann kostet dies je weitere Region plus 1 Action Point. (5.3.4) - Nur bei einer Major Action können Debt- und Treaty Punkte auch als eine zusätzliche Aktion genutzt werden. - Die Form der schwarzen Schattierung auf dem Tile zeigt an, für welche Felderform auf dem Spielplan die Punkte genutzt werden können!
--	---

Nutzung des Investment Tiles – Allgemeine Regeln

1. Event-Karte nutzen

Vor Nutzung des Investment Tiles mit einem Kreuz  **muss** man, wenn gewünscht, das Ereignis vollständig abhandeln!

Ausnahme: Action-Points des Ereignisses können in die Hauptaktionen übernommen werden.

Vorgaben für die Nutzung des Events: (5.2)

- Ist auf der Event-Karte oben links ein Action Icon



abgedruckt, kann das Ereignis nur gespielt werden, wenn auch die ausgewählte Major Action dieses Icon zeigt.

- Es müssen **alle** Ereignisse der Karte abgehandelt werden!

- Keyword für Bonus Konditionen checken
Stimmt das Keyword auf der aufgedeckten Ministry-Karte mit dem der Event-Karte überein, erhält der Spieler auch die Bonus Effekte. Ansonsten erhält er nur die Standard Effekte.

- Die Standard Effekte müssen vollständig vor den Bonus Effekten genommen und abgehandelt werden.

- Die Bonus Effekte können nicht ohne die Standard Effekten genommen werden (Ausnahme: Action-Points)

- Action-Points der Karte erhält man
 - * als separate **Major** Action oder
 - * als zusätzliche Punkte der Major Action oder
 - * als zusätzliche Punkte der Minor Action (mit der Einschränkung, dass die Summe nur für eine Aktion genutzt werden kann!)
- Ereignisse ohne Verwendung von Action Points unterliegen nicht den Beschränkungen (z. B. einer sonst notwendigen Connection/Verbindung)
- die Event-Karte kommt nach Nutzung aus dem Spiel.

2. Investment Tile Aktionen nutzen

Ein Spieler kann jederzeit seine

- Debt-Punkte (bis zum Debt Limit) in einen Action-Punkt umwandeln
- Treaty Punkte in Action-Points umwandeln und zu den Punkten des Investment Tiles hinzufügen.

Major Action	- Die Action-Points (plus ggf weitere Debt/Treaty Points) können auf mehrere Einzelaktionen aufgeteilt werden. - Eine weitere Aktion in einer anderen Region kostet plus 1 Action-Point.
Minor Action	- Die Minor Action-Points können nur für eine einzige Aktion genutzt werden, auch wenn sie durch Debt/Treaty Punkte erhöht werden. - Eine Minor Action niemals genutzt werden, um in einem Feld ohne Conflict Marker - eine gegnerische Flagge zu entfernen - ein Squadron zu entfernen
Reihenfolge	Die Nutzung Major/Minor/Military kann in beliebiger Reihenfolge erfolgen. Eine Tile-Art muss aber erst vollständig ausgeführt sein, bis das Nächste erfolgt!
Kosten senken/erhöhen	Es werden immer erst alle Kostensenkungen berechnet (max 1), erst dann die Erhöhungen!

Arten der Nutzung von Aktionspunkten/Tiles

 (5.6.1)	Military Action Points Buy a Bonus War Tile - Kosten: 2 Military Points - Max. 2 Tiles/Player Round kaufen - Kaufen: ein eigenes Bonus War Tile (auf der Player Mat) ziehen, ansehen und verdeckt in ein Kriegsgebiet (theater) legen, das auf der aktuellen War Mat vorhanden ist (in das korrekte farbige Feld legen). - Maximal 2 War Tiles pro eigenes farbige Gebiet auf der War Mat. - Es ist erlaubt, in ein Kriegsgebiet mit 2 eigenen War Tiles das neu gezogene Tile hineinzulegen und dafür ein anderes herauszunehmen und dieses in eines der 3 anderen Kriegsgebiete zu legen (aber auch dort max 2!). - Nur Turn 6: für 2 Military Points kann man entweder 1 Economic- oder Diplomatic Action Point kaufen (aber nicht beide!).
--	--

(5.6.2)

**Remove (Wegnahme) a Conflict Marker**

- Protected/geschütztes Feld
Prüfen, ob Conflict Marker in einem geschützten Feld liegt:
Protected: ein Feld ist ein geschütztes Feld, wenn es mit einer durchgezogenen schwarzen Linie (connected) mit einer eigenen Squadron (Schiff) oder einem eigenen undamaged Fort verbunden ist. (3.2.8)
- Kosten der Wegnahme:
Normales Feld: 2
Protected Feld: 1
+ 1, wenn auf Conflict Marker +1

(5.6.3)



Fort



Market



Territory



Naval Space

(5.6.4)

**Repair a Fort (5.6.4)**

Kosten , einen Fort Damaged Marker zu entfernen:

- eigenes Fort
Wie Ziffer im Feld **minus 1**
- gegnerisches Fort
Angreifer muss mit Fort- Feld verbunden sein (durchgezogene Linie) mit eigenem Market oder Squadron
Kosten: wie Ziffer im Feld **plus 1**
Plus Flag in das Feld legen

(5.6.6)



Naval Space



Squadron

Deploy (Platzieren) an existing Squadron

- Squadron aus der Naval Box in ein **leeres** Naval Feld legen: 1
- Squadron **aus der Naval Box** in Feld **mit** gegnerischem Squadron legen: 3
Beachte: nur mit Major Action möglich!
- Eigene Squadron aus **Naval Feld am Spielplan** in ein Feld **mit** gegnerischem Squadron legen: 2 und gegnerische Squadron in die Naval Box legen
Beachte: nur mit Major Action möglich!

(5.6.5)

Construct/Neubau a Squadron (5.6.5)

Ein Squadron von der Player Mat in die Naval Box legen:

Kosten: 4



(5.4)



Market Space

Economic Action Points**Shift a Market**

Mit diesen Action Points kann man auf ein Market Feld

- einen eigenen Flag-Marker platzieren
- einen fremden Flag-Marker wegnehmen

Beide Aktionen werden als **SHIFT A MARKET** bezeichnet. Beide Aktionen dürfen in derselben Action Runde erfolgen.

Um eine Flagge zu platzieren/wegzunehmen, muss das Ziel-Market Feld verbunden sein mit einer durchgezogenen Linie (connected) zu einem eigenen (mit eigener Flagge)

- Territory
- Fort (auch damaged)
- Naval Space
- Market, der nicht **isoliert** ist, keinen Conflict-Marker enthält und der bereits zu Beginn der Action Runde eine eigene Flagge enthielt,

Isoliert: Ein Marketfeld ist isoliert, das keine Kette von eigenen Market-Feldern, die keinen Conflict-Marker enthalten, zu einem eigenen, kontrollierten Territory, Fort oder Naval Feld ziehen kann.

Kosten, um einen eigenen Flag-Marker im leeren Ziel-Market zu platzieren:

- wie abgedruckt
- aber wenn Ziel-Market
- isolated ist oder Conflict Marker trägt, dann Kosten **1**
- protected ist, dann plus 1

Protected: ein Feld ist ein geschütztes Feld, wenn es mit einer durchgezogenen schwarzen Linie (connected) mit eigener Squadron (Schiff) oder eigenem undamaged Fort verbunden ist. (3.2.8)



(5.5.1)



Political Space

Diplomatic Action Points

Diplomatic Action Points werden benutzt, um in einem Political Space

- eine eigene Flagge zu platzieren
- eine gegnerische Flagge zu entfernen
- eine Event-Karte (soweit noch vorhanden) zu kaufen

Flagge platzieren/entfernen

Kosten:

- Zielfeld **ohne** Conflict Marker: wie Aufdruck
- Zielfeld **mit** Conflict Marker: **1**

Event-Karte kaufen

Kosten: 3

Beachte: Es werden immer erst alle Kostensenkungen berechnet (max 1), erst danach die Erhöhungen!



(5.3.3)

Military Upgrade**War Tile bei Next War platzieren**

1. Ein eigenes Basic War Tile auf dem War Display in die Hand nehmen.
2. Ein Basic War Tile vom eigenen Basic War Pool ziehen und ansehen.
3. Entscheiden, ob dieses neu gezogene Tile oder das bisherige (in der Hand) dort auf dem War Display wieder hingelegt werden soll.
4. Das übrig gebliebene Basic War Tile entweder
 - ganz aus dem Spiel nehmen oder
 - in den eigenen Pool der Basic War Tiles auf der Player Mat legen.
5. Nur in Spielzug 6: stattdessen wird das Military Upgrade in 1 Treaty Point umgewandelt.

Beachte beim Ablegen: ein Spieler muss aber immer mindestens 4 Basic War Tiles im Spiel haben!

Beachte: Beide Spieler prüfen, ob sie aufgrund der Wegnahme von Spielsteinen die Rechte auf bestimmte Advantage Tiles verloren haben. Diese dann zurücklegen!

Peace Turn 10a: Reduce Treaty Points Phase

(4.1.10)

Beide Spieler verlieren alle Treaty Punkte, die mehr als vier betragen.

Peace Turn 11: Resolve Remaining Powers

(4.1.11)

Es beginnt der Spieler, der die Action Phase begonnen hat:

Es werden alle Aktionen mit der Aufschrift „at the end of the turn“ ausgeführt.

Peace Turn 12a: Scoring Phase - Awards

(4.1.12)

Die Siegpunkte aller Award Tiles in den Regionen werden jetzt verteilt:



Market Space



Fort



Political Space



Territory

In jeder der vier Regionen wird ermittelt, welcher der beiden Spieler mehr

- Markets
- Forts
- Political Spaces
- Territories und
- Naval

Felder kontrolliert (= enthält Flagge).

Der Spieler mit der höheren Anzahl erhält an SP die auf dem Award-Marker angegebenen Punkte als auch bei TRP die Anzahl an Treaty-Punkten (kann auch Null sein). Bei Gleichstand erhält keiner die Punkte.



Naval Space

Beachte:

Manche Award-Marker haben eine rote Ziffer – dies bedeutet, dass der Gewinner mindestens so viele Felder mehr kontrollieren muss, um die SP zu erhalten.

Zusatzpunkte Europa: der Spieler mit mehr kontrollierten grünen Rauten-Feldern erhält zusätzlich 2 SP.

Zusatzfeld USA: Ist nach dem American War of Independance eine US-Flagge auf dem Spielplan, dann zählen diese Felder mit zu Europa, obwohl sie nicht in dieser Region liegen!

Peace Turn 12b: Scoring Phase – Global Demands

(4.1.12)

In der Reihenfolge, wie die drei Global Demand Marker



auf der Tabelle auftauchen (von oben nach unten), wird festgestellt, wer für jede der drei Arten die Mehrheit hat.

Der Gewinner erhält jeweils die in der Tabelle aufgeführten SP und sonstigen Vorteile.

	SUCCESSION	EMPIRE	REVOLUTION
Furs	2VP • -1TRP	2VP • -1TRP	3VP
Spice	1VP • -1D	2VP • -1D	1VP • -1D
Fish	2VP • -1D	2VP	2VP
Sugar	3VP • -1D	2VP • -1D	1VP • -1D
Tobacco	2VP	3VP • -1TRP	3VP
Cotton	2VP • -1TRP	2VP • -1TRP	3VP

Bei den SP ist es erlaubt, dass der SP-Marker zwischenzeitlich die 30 bzw. 0 SP überschreitet.

Beachte: bei einigen Ergebnissen wird beispielsweise die Debt-Total reduziert. Überschreitet ein Spieler diese Grenze, muss er pro überzogenem Punkt einen SP abgeben.

Peace Turn 13: Victory Check Phase

(4.1.13)

Folgende Zustände werden überprüft:

1. Hat ein Spieler alle regionalen Awards gewonnen, dann gewinnt er sofort das Spiel.
2. Ist der SP-Marker bei Null oder weniger, hat der Brite gewonnen bzw. 30 oder mehr, hat der Franzose gewonnen. In beiden Fällen endet das Spiel sofort.

Ist das Spiel noch nicht beendet, dann wird der Spielzuganzeiger (Turn Track Marker) in das nächste Feld auf dem Turn Track gesetzt.

Peace Turn 14: Final Scoring

(4.1.14)

Ist das Spiel jetzt in Spielzug 6, dann endet das Spiel und kein Spieler hat bis jetzt gewonnen.

Es erfolgt ein Final Scoring (letztmalige Vergabe an SP).

Spieler mit mehr Prestige Feldern	2 SP
Spieler hat mehr Available Debts	1 SP pro 2 Debts mehr – max 4 SP
Wer mehr Märkte einer Warenart kontrolliert	1 SP pro Warenart (6 verschiedenen Warenmärkte)
Pro Feld mit einer eigenen Flagge, das der Gegner bei Spielbeginn kontrolliert hat	2 SP

Frankreich gewinnt, wenn danach der Anzeiger bei 16 oder mehr steht, Britannien, wenn er bei 14 oder weniger steht. Bei 15 gewinnt der Spieler mit mehr Available Debts. Herrscht immer noch Gleichstand, dann gewinnt der Brite.



War Schritt 1: War Resolution Phase (7.1)

(7.1)

Die Kriege werden jetzt in der numerischen Reihenfolge, wie sie auf der aktuellen War Mat angegeben sind, durchgeführt.

War of the Spanish Succession			
1. Central Europe	Map: Europe	War Tiles	Bonus Strength
War Tiles	War Tiles	War Tiles	War Tiles
Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets	
1-2	1 VP	1 TRP	
3-4	2 VP + 1 CP	2 TRP	
5+	3 VP + 2 CP	3 TRP	
Available Territories			
Catalonia, Sicily, Naples, Sardinia, Piedmont, Parma, Modena, Tuscany			
2. Spain	Map: Europe	War Tiles	Bonus Strength
War Tiles	War Tiles	War Tiles	War Tiles
Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets	
1-2	1 VP	1 TRP	
3-4	2 VP + 1 CP	2 TRP	
5+	3 VP + 2 CP	3 TRP	
Available Territories			
Catalonia, Sicily, Naples, Sardinia, Piedmont, Parma, Modena, Tuscany			
3. Queen Anne's War	Map: North America	War Tiles	Bonus Strength
War Tiles	War Tiles	War Tiles	War Tiles
Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets	
1-2	1 VP	1 TRP	
3-4	2 VP + 1 CP	2 TRP	
5+	3 VP + 2 CP	3 TRP	
Available Territories			
Hudson Bay, Acadia			
4. Jacobite Rebellion	Map: Europe	War Tiles	Bonus Strength
War Tiles	War Tiles	War Tiles	War Tiles
Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets	
1-2	1 VP	1 TRP	
3-4	2 VP	2 TRP	
5+	3 VP	3 TRP	
Special			
FR places 1 Jacobite Victory marker on Turn Track for winning with 3+			

Ein einzelner (der 4) War wird in folgenden Schritten durchgeführt:

1. Alle War Tiles (Basic und Bonus) auf dem blau- und rot-schattierten Feldern werden aufgedeckt.
- Beide Spieler addieren den numerischen Wert auf ihren War Tiles – dies ergibt die **Army Strength**.



2. Die nachfolgenden Abbildungen auf den War Tiles werden umgesetzt. (7.1.2)

Es beginnt der Spieler, dessen SP-Punktstand näher an einem automatischen Sieg steht – steht er bei 15, dann der Spieler, der im Peace Spielzug die Action Runde begonnen hat.

	Der Besitzer des War Tiles darf beim Gegner in diesem War-Region (Theater) entweder - einen Damaged Fort Marker auf einem gegnerischen Fort platzieren oder - eine generische Squadron wegnehmen und in die Navy Box legen. Ist beides nicht möglich, dann verfällt die Aktion.
	Der gegnerische Spieler muss seinen Current Debt Marker um eins hochsetzen. Würde er damit seinen Debt Limit Marker überschreiten, erhält sein Gegner stattdessen einen SP.
	Der Besitzer des War Tiles darf beim Gegner in dieser War-Region (Theater) eine gegnerische Flagge wegnehmen entweder von - einem Market oder - einem Political Space. Beide dürfen keinen Conflict Marker enthalten. Ist beides nicht möglich, dann verfällt die Aktion. Wird ein Market ausgewählt, dann darf die Wegnahme nicht dazu führen, dass der Market isoliert wird.
	Isoliert: Ein Marketfeld ist isoliert, das keine Kette von eigenen Market-Feldern, die keinen Conflict-Marker enthalten, zu einem eigenen, kontrollierten Territory, Fort oder Naval Feld ziehen kann.
	Keine Auswirkungen

3. Beide Spieler überprüfen die **Bonus Strength List** in diesem War. Zum Beispiel (im ersten Krieg):

Bonus Strength Austria Bavaria Denmark-Norway Dutch Republic German States Saxony	Beachte: alle genannten Felder, die Stärkekpunkte bringen, sind abhängig, in welchen War dies ist, durch Punkte am Rand gekennzeichnet! • One dot indicates bonus strength in the War of the Spanish Succession •• Two dots, the War of the Austrian Succession ••• Three dots, the Seven Years' War •••• Four dots, the American War of Independence
---	---

Es gibt jeweils 1 Stärkepunkt für

Länder-name	Eine eigene Flagge in dem Feld ALLIANCE
Keyword	Beim Spieler liegt eine offene Ministry Karte mit diesem Keyword
Squadron	Jede eigene Squadron in der genannten Region ergibt einen Stärkepunkt.
Fort	Jedes eigene undamaged Fort in der genannten Region ergibt einen Stärkepunkt.

Diese Punkte ergeben die **Bonus Strength**.

Abschließend addiert jeder Spieler seine Army Strength und seine Bonus Strength. Dies ergibt die jeweilige **Total Theater Strength**.

Der Spieler mit der höheren Strength gewinnt diesen Krieg (=dieses Theater).

4. Nunmehr erhalten die Spieler die entsprechenden „Belohnungen“ (spoils) **unter Betrachtung der Different der beiden Total War Strength** nach der aufgeführten Liste – z.B.

Margin of Victory	Winner Gets	Loser Gets
1-2	2 VP	1 TRP
3-4	2 VP + 1 CP	2 TRP
5+	3 VP + 2 CP	3 TRP

CP = Conquest Points

TRP = Treaty Points

VP = Siegpunkte

Conquest Points werden sofort verwendet wie folgt:

	Market Space	Pro CP kann in der entsprechenden War Region (diese ist extra unter Available Territories aufgeführt), eine gegnerische Flagge wegnehmen von
	Fort	
	Naval Space	
	Territory	

- einem Fort
- einem Markt
- einem Naval Space
- einem Territory

Beachte:

	Dieses Territory muss auf der darunter aufgedruckten Liste im aktuellen War Display aufgeführt sein
	Der aktive Spieler muss in der Region eine eigene Squadron haben. Nur dann kann die gegnerische Squadron in die Naval Box gelegt werden und die eigene (dies kann sie nur einmal in diesem Krieg!) dort platziert werden.



Territory

Der aktive Spieler muss ein eigenes

- Fort oder
- Naval Feld oder
- Territory

dort haben, das mit einer Conquest Line (dicke gestrichelte Linie) mit dem Territory verbunden ist, vom dem die Flagge genommen wird.
Ausnahme: einige Territories (wie Gibraltar) haben keine Conquest Linie, hier kann einfach die Flagge weggenommen werden.

Ausnahme: (7.2.2)

Bei der Wegnahme der Flagge von einem Territory kann der betroffene Spieler maximal zweimal pro War dies unterbinden (die Flagge bleibt und der CP-Punkt ist trotzdem verbraucht!), allerdings erhält der Gegner

- beim ersten Mal 3 SP
- beim zweiten Mal 5 SP.

Special Rewards: (7.3)

Bei einigen Wars sind unter „Special“ noch Aktionen aufgeführt, die dann noch ausgeführt werden.

War Schritt 2: Victory Check Phase

(7.4)

Hat ein Spieler alle vier aktuellen Kriege jeweils mit den maximal erreichbaren Punkten (Spoils) erhalten, dann gewinnt er das Spiel sofort.

War Schritt 3: Reset Phase

(7.5)

Beide Spieler nehmen von dem aktuellen Wars ihre War Tiles zurück, trennen sie nach Typ (Basic bzw. Bonus) und legen sie verdeckt und gemischt auf ihre Player Mat zurück.

Dann werden alle diejenigen Conflict Marker vom Spielplan genommen, die in den gerade beendeten vier Wars Stärke erbracht haben.

War Schritt 4: War Layout Phase

(7.6)

Diese Phase wird nach dem American War of Independence übersprungen.

- das nächste War Display – wie auf dem Turn Track angegeben – wird neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler zieht verdeckt vier Basic War Tiles und legt je eines davon in die passend farbliche Box des neuen Krieges, Der Spieler kann sich die gezogenen War Tiles ansehen.

Besonderheit: Ist der nächste War der Seven Years War, dann zieht jeder Spieler statt der vier War Tiles so viele War Tiles, wie er im War of the Austrian Succession im Spiel hatte.