

ENDEAVOR

EINE NEUE ÄRA

SCHMIEDE DEIN SCHICKSAL MINI-ERWEITERUNG

Spielt mit historischen Nationen! Diese Nationen erlauben einen asymmetrischen Spielbeginn, bei dem jeder von euch vor unterschiedlichen Herausforderungen steht und diese mit einzigartigen Fähigkeiten meistern darf. Außerdem kann jede Nation ihr eigenes Monument errichten. Die namensgebenden Schicksalskarten bieten euch außerdem ganz neue Möglichkeiten für starke Boni. Seid mutig, seid forsch und schmiedet euer eigenes Schicksal!

Diese Mini-Erweiterung ist sowohl mit *Segelschiffära* als auch *Eine neue Ära* spielbar. Da jedoch einige Spieleffekte von *Eine neue Ära* aufgegriffen werden, solltet ihr dessen Anleitung vorher gelesen haben.

SPIELMATERIAL

6 Nationen



6 Schicksalskarten



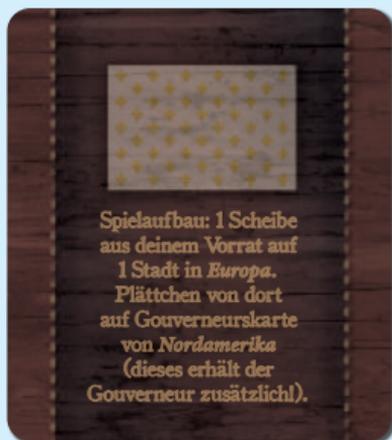
5 Monumente



SO SPIELST DU MIT *SCHMIEDE DEIN SCHICKSAL*

Baut das Spiel wie gewohnt auf, dann:

1. Mischt die Schicksalskarten und zieht zufällig **1 mehr als Spieler** mitspielen. Legt sie offen neben dem Spielplan aus.
2. Nehmt euch das Monument in eurer Farbe.
3. Beginnend beim letzten Spieler und dann **gegen den Uhrzeigersinn** bis zum Startspieler, wählt jeder 1 Nation aus, die er spielen möchte. Natürlich dürft ihr die Nationen auch zufällig verteilen.
4. Befolgt den **zusätzlichen Spielaufbau** auf der Rückseite eurer Nation. Legt zuletzt **je 1 Scheibe** aus eurem **Vorrat** auf die **Kreisfelder** eurer Nation und euer **Monument** auf das Feld darunter.



*Beispiel: Spielaufbau des Königreichs Frankreich
Rückseite (links) und Vorderseite (rechts) einer Nation*

Die Fähigkeiten deiner Nation musst du von **oben nach unten** nacheinander **aktivieren**.

Beispiel: Du musst erst die obere Fähigkeit aktivieren, bevor du die mittlere Fähigkeit aktivieren kannst.

Die Fähigkeiten werden jedoch erst aktivierbar, sobald sie **freigeschaltet** sind. Die **obere** Fähigkeit wird freigeschaltet, sobald sich 2 oder mehr Gebäude auf deinem Kai befinden (also schon in der ersten Runde). Die **mittlere** und **untere** Fähigkeit wird freigeschaltet, sobald sich 3 oder mehr Gebäude auf deinem Kai befinden (also in der zweiten Runde).

***Wichtig:** Die Fähigkeiten brechen, wenn nicht anders angegeben, **nicht** die Spielregeln. Eine Ausnahme stellt das -Symbol dar – es erlaubt dir, die damit verbundene Aktion auch in einer verschlossenen Region auszuführen (selbst wenn das nach den üblichen Regeln nicht möglich wäre).*

WIE AKTIVIERE ICH EINE FÄHIGKEIT?

Die 3 Fähigkeiten einer Nation müssen **unterschiedlich aktiviert werden** – wie das geht, ist jedoch für jede Nation gleich:

Die **obere** Fähigkeit gibt eine **Aktion** an. Wenn du diese Aktion ausführst (von einem Gebäude oder einem blauen Plättchen), darfst du **stattdessen** diese Fähigkeit **aktivieren**. Dabei verwendest du die **Scheibe auf der Fähigkeit!** Das dabei sichtbar werdende Attributs-Symbol erhöht dann sofort das Attribut der entsprechenden Leiste.

Die **mittlere** Fähigkeit ist ein *Mobilmachen*. Dieses funktioniert wie jedes andere *Mobilmachen*.

Ausnahme: Du darfst nie die Zusatzaktion *Mobilmachen* direkt der **oberen** Fähigkeit einer Nation folgen lassen.

Achtung: Ist das *Mobilmachen* ein *Angriff*, **musst** du wie üblich noch 1 *Opfer des Krieges* bezahlen.

Ebenso: Das Feld mit der Scheibe ist **kein** Wehrdienstfeld!

Das beim *Mobilmachen* sichtbar werdende Attribut-Symbol erhöht auch hier sofort das Attribut der entsprechenden Leiste.

Mobilmachung-
Symbol



Beispiel: Nach einer deiner Aktionen nutzt du das *Mobilmachen* deiner mittleren Fähigkeit. Du benutzt die Scheibe, um entweder in Nordamerika eine Aktion Eroberung oder in der Karibik eine Aktion Segeln auszuführen. Dann erhöhst du für das sichtbar gewordene Attribut Reichtum deine Lohnstufe um 1.



Beispiel: Mit einer Aktion Kolonialhandel aktivierst du deine obere Fähigkeit. Mit dieser Scheibe führst du nun stattdessen entweder eine Aktion Eroberung oder Segeln durch (aber nicht in Europa). Dann erhöhst du für das sichtbar gewordene Attribut Industrie deine Industriestufe um 1.

Beispiele für Fähigkeiten der Nationen



Lege die Scheibe auf deine Anlegestelle.



Lege die Scheibe auf 1 Hochsee-Feld (auch einer verschlossenen Region).



Führe eine Aktion Segeln aus (nicht in Europa).



Führe eine Aktion Segeln in der Karibik aus.



Führe eine Aktion Angriff auf ein Flottenfeld aus.



Führe eine Aktion Segeln auf 1 Hochsee-Feld aus (offene Region).



Lege die Scheibe auf das Hochsee-Feld in Fernost, auch wenn Fernost noch verschlossen ist.

Die **untere** Fähigkeit jeder Nation erlaubt dir dein **Monument zu errichten**. Wenn du eine Aktion *Eroberung* ausführst (von einem Gebäude oder einem blauen Plättchen), darfst du **stattdessen** diese Fähigkeit **aktivieren**, um dein Monument zu errichten.

Dafür führst du diese beiden Schritte durch:

1. Platziere dein Monument **auf** 1 deiner Städte.
2. Drehe das Plättchen deiner Nation auf die Rückseite. Damit **verlierst** du auch die vorher sichtbaren Attributs-Symbole und passt die Attributsanzeiger entsprechend an.

Hinweis: Ignoriere dabei die Beschreibung zum Spielaufbau auf der Rückseite.



Was bewirkt das Monument?

Dein Monument **erhöht** wie eine normale Scheibe deine Präsenz hier um **1**. Außerdem kann eine Stadt mit Monument nicht mehr Ziel eines *Angriffs* sein. Und am wichtigsten: Du darfst ab sofort mit einer Aktion *Kolonialhandel* **1 Schicksalskarte wählen**, deren Bedingung du erfüllst.



Beispiel: Mit einer Aktion Eroberung errichtest du stattdessen dein Monument. Du wählst 1 deiner Städte und platzierst das Monument darauf. Dann drehst du dein Nationsplättchen auf die Rückseite. Dabei verlierst du die vorher sichtbaren Attribute.

1 SCHICKSALSKARTE WÄHLEN

Jede Schicksalskarte hat eine **Bedingung** in Form von **notwendiger Präsenz** in **beiden angegebenen Regionen**. Du musst die Bedingung erfüllen, um die Karte zu wählen zu können.

Hinweis: *Dein Monument erhöht deine Präsenz!*

Führe 1 Aktion *Kolonialhandel* aus, bei der du stattdessen 1 ausliegende Schicksalskarte wählst, deren Bedingung du erfüllst.

Achtung: Du darfst nur **1** Schicksalskarte besitzen.

Was bewirken Schicksalskarten?

Sie geben dir eine gewisse Anzahl Attributs- und/oder Ruhm-Symbole, sowie eine oder mehrere Möglichkeiten **zusätzlich** Ruhm in der Endwertung zu erhalten. Schicksalskarten zählen nicht zu deinem Kartenlimit.



Bedingung:
Notwendige Präsenz



Attributs-Symbole



**Möglichkeit für zusätzlichen
Ruhm in der Endwertung**

Beispiel: Nimmst du dir diese Karte, erhältst du sofort die 3 Attribute Kultur und hast in der Endwertung eine neue Möglichkeit Ruhm zu erhalten.

ÄNDERUNG IN DER ENDWERTUNG

Schicksalskarten werden vor allen anderen Dingen gewertet. Sogar vor den Fokusplättchen (aus *Eine neue Ära*).

FLAGGEN

Die historische Zeitspanne des Spiels umfasst mehrere Jahrhunderte, in denen die Flaggen teils erneuert wurden. Wir haben zur Repräsentation folgende gewählt, die uns interessant erschienen:

- *Die Niederlande: Die Prinzenflagge (1572–1795)*
- *Das Königreich Spanien: Das Kreuz von Burgund (1506–1701)*
- *Das Königreich Frankreich: Flagge Frankreichs (1365–1792)*
- *Portugal: Die Flagge von Johann IV. (1640–1667)*
- *Großbritannien: Der Union Jack (1606–1801)*
- *Das Osmanische Reich: Die Osmanische Flagge (1793–1844)*

ENDWERTUNGSBEISPIELE AUF SCHICKSALKARTEN

- **Um's Kap herum:** Besitzt du mindestens 2 Städte in *Afrika*, erhältst du jeweils 1 Ruhm für jede Präsenz in *Fernost*.
- **Die Große Armada:** Erhalte 1 Ruhm pro von dir besetztem Flottenfeld und 1 Ruhm pro Hochsee-Feld, auf dem sich mindestens 1 deiner Scheiben befindet.
- **Revolution!:** Erhalte 1 Ruhm für jedes *Angriffs-* und *Eroberungs-*Symbol auf deinen Gebäuden.
- **Aufgehende Sonne:** Erhalte 1 Ruhm für jede Karte der Regionen *Indien* und *Fernost*, die du besitzt.

Autor: Jarratt Gray

Grafik: Josh Cappel

Entwicklung: Jarratt Gray, Josh Cappel, Helaina Cappel, and Sean Jacquemain

Redaktion DE: Benjamin Schönheiter

Realisation DE: Daniel Theuerkaufner

Eine Zusammenarbeit von
Frosted Games und
Board Game Circus.

frostedgames.de
boardgamecircus.com

©Alle Rechte vorbehalten.

