

ENDEAVOR

EINE NEUE ÄRA

Eine neue Ära: Mit dieser Erweiterung für *Endeavor: Segelschiffära*, die frischen Wind in deine Segel bringt und selbst die Veteranen unter euch kühnen Kapitänen fordern wird, erhältst du einen Satz neuer Gebäude und vollständig neue Kolonialkarten. Und mit den neuen Fokusplättchen kommt sogar ein neues Spielelement ins Spiel. **Eine neue Ära** hat begonnen, beweise dich!

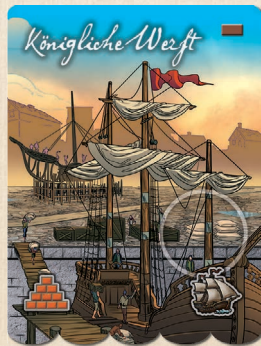
SPIELMATERIAL

49 neue Gebäudeplättchen

Auf der Vorderseite dieser Plättchen sind die neuen Gebäude dieser Erweiterung. Auf der Rückseite sind die „alten“ Gebäude aus dem Grundspiel der *Segelschiffära*.

Hinweis: Die neuen Gebäude erkennst du am Sonnenuntergang im Hintergrund und dem weißen Schriftzug. Die alten Gebäude haben einen taghellen, blauen Himmel und einen schwarzen Schriftzug. Du kannst die alten Gebäude aus der *Segelschiffära* daher einfach in eine Zip-Tüte geben und verstauen: Du musst nur die Seite der neuen Plättchen wechseln, um mit den alten oder neuen Gebäuden zu spielen.

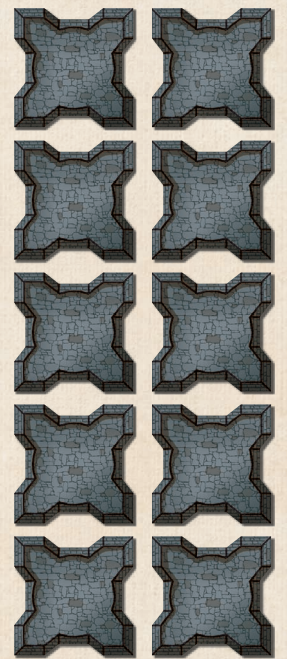
Die Erweiterung beinhaltet auch eine neue Schachtel für die neuen Gebäude.



Beispiel: Gebäude aus dieser Erweiterung

Beispiel: Gebäude aus dem Grundspiel

30 neue Befestigungen



37 neue Kolonialkarten

Neue Stapel für Europa und die sechs Regionen



3 neue Fokusplättchen

(2 davon doppelseitig je nach Spielerzahl)



4 Leistenverlängerungen

Füge sie einfach deinem Spiel hinzu.



SO SPIELST DU *EINE NEUE ÄRA*

Die einzelnen Elemente dieser Erweiterung können unabhängig voneinander verwendet werden. Der Spielaufbau verlangt gleich einige Entscheidungen. Bei jeder Entscheidung könnt ihr stets **entweder** das Spielmaterial aus *Segelschiffära* verwenden (und das Spiel wie üblich aufbauen) **oder** das Spielmaterial aus *Eine neue Ära* – dafür folgt ihr den Anweisungen dieser Anleitung.

Der restliche Spielaufbau erfolgt unverändert wie im Grundspiel *Endeavor: Segelschiffära* beschrieben.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELAUFBAU

WELCHE GEBÄUDE?

Möchtet ihr mit den Gebäuden aus *Eine neue Ära* spielen, müsst ihr **alle neuen** Gebäude verwenden und also alle alten Gebäude ersetzen – mit Ausnahme der **Startgebäude**. Ihr könnt nicht alte und neue Gebäude mischen! Bereitet die Gebäudeauslage dann wie üblich vor.

Hinweis: Wenn es euch echt wichtig ist, dass die 3 Gebäude der Industriestufe 5 wirklich zufällig ausgewählt sind: achtet darauf, sie unter dem Tisch oder anderweitig verdeckt zu mischen; da es keine identischen Rückseiten gibt, könnte man sie sonst erkennen.



WELCHE KOLONIALKARTEN?

Möchtet ihr mit den *Kolonialkarten* aus *Eine neue Ära* spielen, verwendet die neuen Karten, wenn ihr die Stapel der *Regionen* und *Europa* vorbereitet. Es ist dabei möglich neue und alte Stapel in einer Partie zu haben!

Beispiel: Ihr baut den neuen Stapel in Europa mit den neuen Karten für Europa aber den alten Stapel in Fernost mit den alten Karten für Fernost.

Es ist sogar möglich einzelne Karten des gleichen Wertes in den Stapeln auszutauschen.

Beispiel: Alle Karten in Europa sind die neuen Karten – bis auf die Karte mit der notwendigen Präsenz von 2. Diese tauscht ihr gegen die alte Karte aus.

Achtung: Wir empfehlen für die ersten Partien weder Stapel zu mischen noch einzelne Karten auszutauschen. Die neuen Stapel sind aufeinander abgestimmt und geben euch ein gleichmäßigeres Spielerlebnis, wenn ihr jeweils alle alten oder alle neuen verwendet.

Die *Sklavereikarten* und *Gouverneure* werden nie ausgetauscht.



FOKUSPLÄTTCHEN VERWENDEN?

Möchtet ihr mit den *Fokusplättchen* spielen, wählt **1** davon aus und legt es mit der Seite, die eurer Spielerzahl entspricht, nach oben auf das Feld, wo sich sonst der Stapel der *Sklavereikarten* befindet. Verwendet ihr das *Fokusplättchen*, stapelt ihr die *Sklavereikarten* nicht mehr auf ihrem Feld! Legt sie stattdessen offen neben dem Spielplan aus.

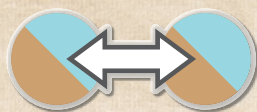
Regeländerung: Die *Sklavereikarten* haben keine Reihenfolge mehr! Möchtest du eine *Sklavereikarte* ziehen, darfst du jede offene wählen und nehmen, wenn du die notwendige Präsenz für diese Karte in *Europa* hast!

Spielerzahl



NEUE REGELN FÜR EINE NEUE ÄRA

Auf den Gebäuden und Karten aus dieser Erweiterung findet ihr eine Reihe neuer Symbole und Aktionen.



Neue Aktion: TAUSCHEN

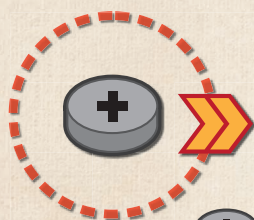
Tausche 1 Entdeckungsplättchen deiner Wahl (braun/blau) von deinem **Spielertableau** mit 1 anderen Entdeckungsplättchen deiner Wahl auf dem Spielplan. Vergiss dabei nicht die entsprechenden Attribute anzupassen, wenn nötig!



Neue Aktion: BEFESTIGEN

Platziere 1 Befestigung aus dem Vorrat in 1 Stadt deiner Wahl (lege die Befestigung einfach unter deine Scheibe dort).

Effekt der Befestigung: Bei einem *Angriff* auf diese Stadt muss der Angreifer 2 *Opfer des Krieges* abgeben, statt 1. Dann wird die Befestigung abgelegt.



Neuer Effekt: WEHRDIENSTFELDER & MOBILMACHEN

Diese beiden neuen Spielelemente sind miteinander verknüpft.



WEHRDIENSTFELDER

Nachdem du in der *Wachstumsphase* deine Bevölkerung vermehrt hast, legst du **zusätzlich 1** Bevölkerungsscheibe aus deinem Vorrat auf **jedes leere Wehrdienstfeld** auf deinen Gebäuden (und Karten).



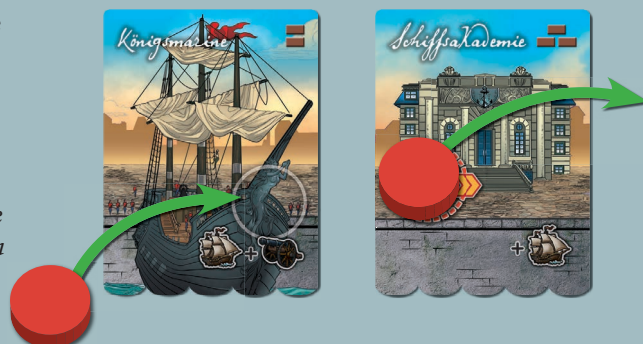
MOBILMACHEN

Nachdem du **alle Aktionen** eines aktivierten Gebäudes oder eines blauen Aktionsplättchens ausgeführt hast, darfst du 1 Scheibe auf einem Wehrdienstfeld **mobilmachen**. Damit **aktivierst** du die **zusätzliche Aktion dieses Gebäudes** und benutzt dabei **die Scheibe auf dem Wehrdienstfeld**.

Weitere Regeln zum *Mobilmachen*:

- Ein Gebäude mit Wehrdienstfeld kann **nur** über **mobilmachen** aktiviert werden. Diese Zusatzaktion **muss** ausgeführt werden (du darfst nicht auf sie verzichten).
- Die Scheibe auf dem Wehrdienstfeld wird dabei auf dem Spielplan platziert – weitere Bevölkerungsscheiben von deiner Anlegestelle brauchst du nur, wenn dies ausdrücklich verlangt wird (als *Opfer des Krieges* zum Beispiel).
- Nach jeder Aktivierung eines Gebäudes darfst du nur **1x mobilmachen**.

Beispiel: Du hast gerade die Königsmarine aktiviert, indem du auf dem entsprechenden Feld eine Scheibe platziert hast. Du handelst die Aktion Segeln und Angriff ab. Dann nutzt du die Mobilmachung der Schiffsakademie, um die Zusatzaktion Segeln zu erhalten. Du nimmst die Scheibe vom Wehrdienstfeld und legst sie auf einen Schiffahrtsweg ...



NEUE KARTENEFFEKTE

Auf den Karten dieser Erweiterung findet ihr eine Reihe neuer Effekte. Wenn nicht anders angegeben gelten weiterhin alle Regeln der *Segelschiffära* auch für die Karten von *Eine neue Ära*.

Generell gilt für die Karten aus dieser Erweiterung: Wirfst du eine Karte ab, auf der sich **Plättchen** oder **Scheiben** befinden, werden diese auch entfernt. Wirfst du eine Karte ab, die mit einer anderen Karte **verschmolzen** ist oder **unter** der sich **eine andere Karte** befindet, wirfst du stets **beide Karten** ab.



HANDELSFLOTTE (Notwendige Präsenz: 1)

Der Effekt der Handelsflotte erlaubt dir, 1 weitere Kolonialkarte deiner Wahl mit dieser Karte zu **verschmelzen**. Achte dabei darauf, dass alle Symbole sichtbar bleiben: Diese 2 Karten zählen nun wie 1 Karte und sie nicht mehr trennbar, solange sie bei dir liegen.

Weitere Regeln:

- Du darfst keine zwei Handelsflottenkarten verschmelzen.
- Wird die Sklaverei abgeschafft und eine Handelsflotte ist mit einer Sklavereikarte verschmolzen, musst du beide Karten abwerfen! Aber die Handelsflotte wird dabei wie üblich neben Europa abgelegt und die Sklavereikarte bleibt als negativer Ruhm verdeckt vor dir ausliegen.
- Eine Handelsflotte abzuwerfen trennt die darauf verschmolzene Karte.
- Du musst eine Handelsflotte nicht sofort mit einer anderen Karte verschmelzen, wenn du sie erhältst.

Beispiel: Du hast die Handelsflotte von Indien schon und erhältst jetzt die Karte 4 von Afrika. Du darfst diese beiden Karten nun verschmelzen und hast nun insgesamt 5 Attributs-Symbole und 2 Ruhm, die gemeinsam auf dieser neuen verschmolzenen Karte sind. Beide Karten dürfen jetzt bis zum Abwurf nicht mehr getrennt werden. Wird diese Karte abgeworfen, werden beide Karten einzeln auf den Ablagestapel gelegt und du verlierst auch alle Attribute und den Ruhm fürs Spielende.



SUBVENTION (Notwendige Präsenz: 2)

Sobald du eine Kolonialkarte mit Subvention erhältst, erlaubt dir ihr Effekt eine gratis Aktion *Lohn* auf 1 Gebäude deines Kais durchzuführen. Welches Gebäude du dabei wählen darfst, ist abhängig von dem Aktions-Symbol, das bei der Subvention abgebildet ist.

Weitere Regeln:

- Es ist egal, ob sich auf dem Gebäude, das du wählst, noch weitere Symbole befinden, solange es zumindest eines der Symbole enthält, das auf der Subvention abgebildet ist.
- Besitzt du kein Gebäude, das du für den Effekt der Subvention wählen kannst, verfällt der Effekt der Subvention einfach.

NEUE KARTEN IN DEN REGIONEN (Notwendige Präsenz: 5)

Die neuen Karten in den Regionen (mit einer notwendigen Präsenz von 5) haben nun einzigartige Effekte und bieten Möglichkeiten zusätzlichen Ruhm zu erhalten.



Afrika: Stein von Rosette

Der Stein von Rosette wurde 1799 in der Nähe des Nil-Deltas entdeckt. Mit seiner Hilfe konnten antike Hieroglyphen entziffert werden. Eingraviert befand sich ein Dekret in Hieroglyphen, demotischen und altgriechischen Schriftzeichen.

1x pro Runde: Wenn du eines deiner Gebäude aktivierst, wähle 1 Aktion *Angriff*, *Eroberung*, *Segeln* oder *Kolonialhandel*, statt die auf dem Gebäude abgebildete Aktion auszuführen.

- Aktivierst du ein Gebäude mit mehreren Aktionen, ersetzt dieser Effekt nur 1 dieser Aktionen.
- *Mobilmachen* ist keine eigene Aktion, daher darfst du einen solchen Effekt hier nicht anwenden.



Fernost: Hafen von Dejima

Die künstliche Insel Dejima wurde in Japan 1634 angelegt. Sie diente dem Handel mit dem Ziel, dass Fremde nie das japanische Festland betreten sollten. Für mehr als 200 Jahre diente Dejima als einzige Handelsverbindung zwischen Japan und dem Rest der Welt.

1x pro Runde: Statt in der *Abwurfphase* 1 Karte abzuwerfen, darfst du sie unter den Hafen von Dejima schieben. Unter dem Hafen von Dejima darf nur 1 Karte liegen. In der Endwertung erhältst du für jedes **unterschiedliche** Symbol auf der Karte unter dem Hafen von Dejima 1 Ruhm.

- Die Attribute der Karte unter dem Hafen zählen nicht für deine Attributsleisten.
- Während jeder *Abwurfphase* darfst du die Karte unter dem Hafen abwerfen, um eine andere Karte, die du gerade abwirfst, stattdessen darunter zu schieben.



Karibik: Spanische Silberflotte

Das Spanische Königreich hatte eine Handelsroute errichtet, um Metalle und andere Güter aus der neuen Welt nach Spanien zu befördern. Auch wenn die Flotten begehrte Angriffsziele anderer Nationen waren, wurde nur eine Flotte jemals gekapert – 1628 von der niederländische Flotte in der Schlacht in der Bucht von Matanzas.

Erhältst du diese Karte, nimm dir (bis zu) 5 zufällige bereits benutzte blaue Plättchen aus dem Vorrat und lege sie als Anzeiger offen auf diese Karte (du kannst sie nicht nutzen!). In der Endwertung erhältst du für jedes Plättchen auf dieser Karte 1 Ruhm.

Mit einer Aktion *Angriff* können andere Spieler die Plättchen auf dieser Karte entfernen, um sie auf ihre **Anlegestelle** zu legen. Das ersetzt den normalen *Angriff* und kostet kein *Opfer des Krieges*. Auf der Anlegestelle eines Spielers ist dieses blaue Plättchen nun erneut ein normales blaues Aktionsplättchen!



Südamerika: Konquistadoren

Konquistadoren waren spanische und portugiesische Soldaten, die mithilfe von europäischen Waffen und Kriegstaktiken das Inkareich und weitere indigene Reiche eroberten. Die europäischen Krankheiten, die sie mitbrachten, überschwemmten das neuentdeckte Land und dezimierten die einheimische Bevölkerung.

Erhältst du diese Karte, lege auch sofort 1 Scheibe aus deinem Vorrat auf das leere Wehrdienstfeld dieser Karte. Die Karte funktioniert wie ein Gebäude mit Wehrdienstfeld. Beim *Mobilmachen* der Scheibe hier darfst du den *Angriff* aber **nur** für die Region *Südamerika* nutzen.

In der Endwertung erhältst du für jede deiner Städte in *Südamerika* 4 Ruhm. Du **verlierst je 1** Ruhm für jeden anderen Spieler, der in *Südamerika* mindestens 1 Stadt besitzt.



Nordamerika: Unabhängigkeitserklärung

Am 4. Juli 1776 trafen sich die Vertreter von 13 Kolonien im Parlamentsgebäude von Pennsylvania, um die Unabhängigkeitserklärung zu unterzeichnen. Als Zeichen eines Staatenbundes und Loslösung von Großbritannien. Dies war der erste Schritt, der zur Bildung der Vereinigten Staaten von Amerika führte.

Erhältst du diese Karte, **entferne** sofort alle **deine** Scheiben auf Städten in Europa. Lege sie in deinen Vorrat. Nimm dir 3 Befestigungen aus dem Vorrat und staple sie auf dieser Karte.

Greift jemand eine deiner Städte in Nordamerika an, darfst du 1 Befestigung von dieser Karte abwerfen, um den *Angriff* abzuwehren. Der Angreifer erleidet **kein Opfer des Krieges** und die Stadt bleibt in deinem Besitz.

In der Endwertung erhältst du für jede Befestigung auf dieser Karte 2 Ruhm.



Indien: Britische Ostindien-Kompanie

1757 wurde einer Gesellschaft unter privater Hand von der britischen Krone das Recht zugestanden, den Handel in großen Teilen Indiens zu kontrollieren. 1858 führten Bestechung und Korruption letztlich zu ihrem Fall.

Diese Karte darf auf dem gratis Gouverneurskartenfeld abgelegt werden.

Erhältst du diese Karte, nimm dir 1 bereits abgelegtes (benutztes) blaues Plättchen deiner Wahl aus dem Vorrat und lege es auf deine Anlegestelle.

DER NEUE STAPEL VON EUROPA

Die 7 neuen Kolonialkarten für Europa haben (mit Ausnahme von Karte 6) allesamt neue Spieleffekte!



0: Königliche Freibriefe

Da die Britische Krone die gewinnbringenden Möglichkeiten erkannte, die darin lag, private Geschäftsleute Handelsposten in fernen Gebieten errichten zu lassen, stellte sie königliche Freibriefe aus. Diese ermöglichten Handelsmonopole und gaben dem Commonwealth weltweiten Einfluss.

Diese Karte funktioniert wie eine Handelsflotte (siehe Seite 4), aber du darfst ausschließlich einen Gouverneur (oder eine Karte, die auf das Gouverneurskartensfeld gelegt werden darf) mit ihr verschmelzen.



1: Thronfolge

Mit langen Dynastien aus Königreichen und Imperien entstanden auch komplizierte Regeln der Thronfolge, um sicherzustellen, dass Macht auch in den Händen derer blieb, die sie besaßen.

Erhältst du diese Karte, bekommst du sofort **1 Bevölkerungsscheibe** aus deinem Vorrat auf deine **Anlegestelle**.

Du darfst diese Karte auf das gratis Gouverneurskartensfeld (oder zum Beispiel die *Königlichen Freibriefe*) legen.



2: Große Pest

Der als die „Große Pest von London“ bekannte letzte große Ausbruch der Beulenpest fand 1665 statt. Insgesamt hatte die Pest über eine Spanne von dreihundert Jahren 75 bis 200 Millionen Menschen in Europa und Asien hinweggerafft.

Jeder Spieler verliert sofort **1 Bevölkerungsscheibe von seiner Anlegestelle**. Liegt dort keine Scheibe mehr, musst du 1 Scheibe von 1 deiner Gebäude entfernen. Hast du weder Scheiben auf deiner Anlegestelle noch auf Gebäuden, passiert nichts.



3: Heiratsallianz

Die großen Familien Europas fädelten manchmal Zweckehehen ein, um Allianzen zu bilden.

Erhältst du diese Karte, **wähle 2 Spieler** (du darfst auch dich selbst wählen!). Beide Spieler legen jeweils 1 Scheibe aus ihrem **Vorrat** auf diese Karte. Keiner der beiden Spieler darf Städte des anderen **in Europa** als Ziel eines **Angriffs** wählen. Flotten in **Europa** oder Städte in **Regionen** sind davon nicht betroffen. Wirfst du diese Karte ab, erlischt die Allianz. Die Scheiben kommen zurück in den Vorrat.



4: Friede von Utrecht

Um 1715 läutete eine Serie von Friedensverträgen das Ende des Spanischen Erbfolgekriegs ein und stellte damit die Balance der europäischen Großmächte wieder her.

Erhältst du diese Karte, wähle 1 deiner Städte in **Europa**. Platziere **1 Befestigung** dort, aber nur, wenn du noch **keine** Befestigung in **Europa** hast. Dann führen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls diesen Effekt aus.



5: Schutzimpfung

In Afrika und China wurden medizinische Techniken entwickelt, die dazu beitrugen, dass um 1796 durch die erste moderne Impfung gegen die Pocken Millionen Menschenleben gerettet wurden und die Krankheit schließlich ausgerottet werden konnte.

Erhältst du diese Karte, bekommst du sofort **1 Bevölkerungsscheibe** aus deinem Vorrat auf deine **Anlegestelle**. Dann darf jeder Spieler (auch du) im Uhrzeigersinn 1 braunes Plättchen mit dem Attribut **Reichtum** von seiner Reichtumsleiste **entfernen**, um 2 Bevölkerungsscheiben aus seinem Vorrat auf seine Anlegestelle zu legen.



6: Abschaffung der Sklaverei

Die Abschaffung der Sklaverei begann an unterschiedlichen Orten zu unterschiedlichen Zeiten. Das Britische Königreich schaffte den atlantischen Sklavenhandel in die eigenen Territorien bereits 1807 ab, während Sklavenhaltung selbst noch um einige Jahrzehnte länger betrieben wurde. Die Abschaffung dieser schrecklichen Praxis zog sich noch bis weit ins 19. Jahrhundert hin.

Dieser Effekt ist unverändert.

SO FUNKTIONIEREN DIE FOKUSPLÄTTCHEN

Mit den Fokusplättchen kommt eine neue Möglichkeit ins Spiel, auch in einem umkämpften *Europa* noch Präsenz zu erhalten! Zusätzlich erlaubt das Fokusplättchen immer eine neue Möglichkeit, Ruhm in der Endwertung zu erhalten.

Allgemeine Regeln zu Fokusplättchen:

- Jede deiner Scheibe auf einem Fokusplättchen zählt als **1 Präsenz in Europa**.
- In der Endwertung wird das Fokusplättchen als Erstes gewertet, noch vor den Abenteuern.



Legst du eine Scheibe auf ein Feld mit diesem Symbol, bekommst du sofort 1 Bevölkerungsscheibe aus deinem Vorrat auf deine Anlegestelle.



In der Endwertung erhältst du 1 Ruhm für jedes Feld mit diesem Symbol, auf dem eine deiner Scheiben liegt. Ist so ein Symbol auf einer Verbindung, erhältst du 1 Ruhm, wenn du beide Enden dieser Verbindung kontrollierst.



VORMACHT ZUR SEE

Mit einer Aktion *Segeln* darfst du (statt der üblichen Aktion) 1 Scheibe von deiner Anlegestelle auf 1 freies Feld deiner Wahl hier legen.

Liegt eine deiner Scheiben im unteren Bereich des Plättchens: Bevor du eine Aktion ausführst: verschiebe 1 Scheibe von hier auf ein Hochsee-Feld einer *offenen Region* deiner Wahl.

Bei der Endwertung erhält der Spieler mit den **meisten** Scheiben auf diesem Plättchen **2** Ruhm. Der Spieler mit den **zweitmeisten** Scheiben hier erhält **1** Ruhm. Bei Gleichstand erhält jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler den entsprechenden Ruhm.

AUFRÜSTUNG

Mit einer Aktion *Eroberung* darfst du (statt der üblichen Aktion) 1 Scheibe von deiner Anlegestelle auf 1 freies Feld deiner Wahl hier legen.

Liegt eine deiner Scheiben im unteren Bereich des Plättchens: Du darfst sie als *Opfer des Krieges* benutzen, wenn du eine Aktion *Angriff* ausführst.

Bei der Endwertung erhält der Spieler mit den **meisten** Scheiben auf diesem Plättchen **2** Ruhm. Der Spieler mit den **zweitmeisten** Scheiben hier erhält **1** Ruhm. Bei Gleichstand erhält jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler den entsprechenden Ruhm.



LOYALITÄT IM WANDEL

Mit einer Aktion *Kolonialhandel* darfst du (statt der üblichen Aktion) 1 Scheibe von deiner Anlegestelle auf 1 freies Feld deiner Wahl einer der beiden Allianzbereiche (orange oder grün) legen.

Du darfst in einem Allianzbereich auch mehrere Scheiben liegen haben, **nicht** aber Scheiben in **beiden** Bereichen. Solltest du eine Scheibe in den jeweilig anderen Bereich legen wollen, musst du alle Scheiben im gegenüberliegenden Bereich entfernen. Es gibt keine andere Möglichkeit Scheiben zu entfernen. Entfernte Scheiben legst du zurück in deinen Vorrat.

Keiner der Spieler in einem Allianzbereich darf Städte der anderen **in Europa** als Ziel eines *Angriffs* wählen. Flotten in *Europa* oder Städte in *Regionen* sind davon nicht betroffen.

In der Endwertung vergleicht ihr für jeden Allianzbereich die Präsenz der Spieler in *Europa* (*Städte, Flotten und Fokusplättchen*). Jeder Spieler der Allianz mit der meisten Präsenz in *Europa* erhält 4 Ruhm pro Scheibe in seinem Allianzbereich.



POLITISCHE AGENDA

Mit einer Aktion *Kolonialhandel* darfst du (statt der üblichen Aktion) 1 Scheibe von deiner Anlegestelle auf 1 freies Feld deiner Wahl hier legen.

Jedes Feld auf diesem Plättchen ist mit einem Attribut verknüpft. Hast du auf einem solchen Feld eine Scheibe liegen, musst du den entsprechenden Attributsanzeiger in der Endwertung **nicht** nach links bewegen, bis der Anzeiger einen Wert mit Symbol erreicht. Du erhältst den Ruhm der aktuellen Position!



UNGEWÖHNLICHE GEBÄUDE ERKLÄRT

Die Aktionen der meisten Gebäude weisen eine Kombination aus bekannten und neuen Attributen und bereits erklärten Effekten auf. Diese 2 Gebäude hier bedürfen möglicherweise zusätzlicher Erklärung:



FESTPLATZ

Benutzt du die Aktion *Kolonialhandel* dieses Gebäudes, darfst du **1** Kolonialkarte ziehen, die 1 Präsenz mehr verlangt, als du besitzt.



ZITADELLE

In der Endwertung erhältst du **1** Ruhm pro Befestigung-Symbol auf deinen Gebäuden, inklusive der 2 Symbole auf diesem Gebäude.

STRATEGIETIPPS

In dieser neuen Ära erwarten euch schnelle Expansion und ein neues Level von Interaktion. Während es in der *Segelschiffära* manchmal schwierig war rasch voranzukommen, sorgen fast alle neuen Effekte in *Eine neue Ära* für Möglichkeiten schnell zum Erfolg zu kommen und sich mit höherer Geschwindigkeit auszubreiten. Du wirst merken, dass die Schwierigkeit eher darin liegt, aus dem Erfolg den größtmöglichen Gewinn zu erzielen.

Die Kolonialkarte Handelsflotte in jeder Region ermöglicht dir, noch mehr Karten gleichzeitig im Spiel zu haben. Versuche die wertvolleren Karten mit den Handelsflotten zu verschmelzen, anstatt die weniger wertvolleren, die du nachher lieber loswerden willst. Der Effekt der Subvention scheint anfangs vielleicht weniger lukrativ, kann aber richtig kombiniert deine Runden auf günstige Weise verlängern.

Während du deine Strategie planst, behalte das aktuelle Fokusplättchen im Auge (falls ihr damit spielt). Darauf sind unterschiedliche, wertvolle Vorteile und Möglichkeiten Ruhm zu erhalten.

Was die Gebäude betrifft, tauchst du hier in eine neue Welt der Möglichkeiten ein. Probiere verschiedene Gebäudekombinationen, um herauszufinden, was dein Spiel stark macht. Das neue Gebäudeset enthält eine geballte Ladung Kolonialhandel-Aktionen, während Wehrdienst und Mobilmachung dir helfen, mehr in weniger Zügen zu erreichen. Versuche die Brücke zu bauen – einmal damit begonnen, wirst du die Macht des Tauschhandels lieben lernen. Sollten die höherstufigen Gebäude dein Ziel sein, versuche eine Manufaktur zu bauen. Sie wird deine Industrie durch die Decke gehen lassen. Denke auch daran, dass Befestigungen deine besonders wertvollen Städte und Verbindungen schützen können, indem sie gegnerische Angriffspläne abschwächen.

IMPRESSUM

Autor & Entwickler der Erweiterung: Jarratt Gray
Autoren des Grundspiels: Carl de Visser & Jarratt Gray
Entwicklung: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild
Grafik & Layout der Spielanleitung: Josh Cappel
Illustrationen: Oliver Borges & Vicinius Townsend
Inlays: Noah Adelman, Game Trayz

Deutsche Version

Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Daniel Theuerkaufner
Übersetzung: Mario Tewes
Lektorat: Veronika Sigl

Eine Zusammenarbeit von

© 2020 **Frosted Games**, Matthias Nagy,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland
und

© 2020 **Board Game Circus**, Daniel Theuerkaufner,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland,
unter der Lizenz von Burnt Island Games
und Grand Gamers Guild.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

