

Ein Spiel von Martin Wallace für 3-7 Spieler

Zeitalter der Vernunft



Alma Cla...

INHALT

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Spielende
- 6.0 Die Aktionsfelder

1.0 EINLEITUNG

Zeitalter der Vernunft führt drei bis sieben Spieler in die zweite Hälfte des 18. Jahrhunderts. Als Regenten von Großbritannien, den Niederlanden, Frankreich, Spanien, Preußen, Österreich und Russland versuchen sie, ihre Macht in Europa auszubauen und gleichzeitig Kolonialreiche in Amerika, Afrika und Indien zu gründen. Ein Land *alleine* wird seine Ziele jedoch nicht erreichen können. Deshalb bilden die Spieler wechselnde Allianzen, mit deren Hilfe sie ihre Pläne zu erreichen hoffen.

Hinweis: Das Spiel kann – ohne Sonderregeln – auch zu zweit gespielt werden. Wir empfehlen dies jedoch nicht.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Zeitalter der Vernunft**-Exemplar enthält:

- ⊗ 1 großen Spielplan (bestehend aus zwei Teilen)
- ⊗ 175 Kontrollscheiben (Holz; 25 pro Land)
- ⊗ 77 Länderkarten (pro Land ein Satz von 10 Einflusskarten und einer Allianzkarte)
- ⊗ 65 Mächtemarker (9x Deutsche Staaten, 5x Ostseeraum, 6x Mitteleuropa, 6x Mittelmeerraum, 4x Osmanisches Reich, 3x Afrika, 7x Indien, 6x Ostindien, 6x Nordamerika, 7x Karibik, 6x Südamerika)
- ⊗ 87 Goldmünzen (65x Wert 1; 22x Wert 5)
- ⊗ 1 Spielrundenanzeiger
- ⊗ 1 Aktionsrundenanzeiger
- ⊗ 6 Würfel (in zwei Farben)
- ⊗ 1 blickdichter Beutel
- ⊗ Ziplocktüten
- ⊗ 1 Regelheft

2.1 Der Spielplan

Der Spielplan umfasst Europa, Amerika (Nordamerika, die Karibik, Südamerika), einen Teil Afrikas, Indien und „Ostindien“.

Die sieben Länder der Spieler (Großbritannien, Niederlande, Frankreich, Spanien, Preußen, Österreich und Russland) befinden sich alle in Europa. Andere Regionen in Europa, die keinem Spieler gehören, sind der Ostseeraum, die deutschen Staaten, Mitteleuropa, das Osmanische Reich und der Mittelmeerraum. All diese Regionen weisen drei Siegpunktziffern auf. Der Ostsee- und der Mittelmeerraum zeigen jeweils ein Schiffssymbol um zu verdeutlichen, dass ein Spieler hier eine Karte mit einem Schiffssymbol einsetzen muss.

Wichtiger Hinweis: Die deutschen Staaten und das Osmanische Reich weisen zwar eine Küste auf, dennoch werden hier keine Karten mit Schiffssymbol benötigt (können aber eingesetzt werden). Alle anderen Regionen des Spielplans werden „Kolonien“ genannt. Kolonien sind die drei Regionen Amerikas (Nordamerika, Karibik, Südamerika), Afrika, Indien, und Ostindien (jeweils eine Region). Jede dieser Regionen weist ein Schiffssymbol auf. Kolonialregionen haben stets zwei Siegpunktziffern.

Der untere Teil des Spielplans enthält die *Aktionsfelder*, geteilt in drei Bereiche: Fortschritt, Unterstützung und Handel.

Zudem sind auf dem Spielplan die Spielrundenkala, die Aktionsrundenkala, der Allianzenbereich, die Siegpunktskala und die Unzufriedenheitsskala zu finden.

2.2 Die Länderkontrollscheiben



Jedes Land besitzt 25 farbige Kontrollscheiben. Je eine Scheibe wird im Allianzenbereich, auf der Siegpunkt-

skala und auf der Unzufriedenheitsskala verwendet. Die anderen 22 Scheiben markieren abstrakt die Präsenz und Stärke eines Landes in einer Region und zeigen an, welche Fortschritte, welche Unterstützung und welche Handelspartner ein Land hat.

Farbverteilung: Frankreich blau, Großbritannien rot, Niederlande orange, Preußen schwarz, Russland grün, Österreich weiß, Spanien gelb.

Hinweis: Die 22 auf dem Plan zu verteilenden Scheiben sind ein absolutes Limit. Ein Spieler darf auch nicht freiwillig eine Scheibe vom Spielplan entfernen, um sie dann an anderer Stelle wieder „einzusetzen“.



2.3 Die Länderkarten

Jedes Land verfügt über einen Satz von 11 Karten. Die einzelnen Kartensätze der Länder sind nicht identisch! So hat Großbritannien mehr Schiffe als z.B. Preußen, das in erster Linie eine Landmacht ist.

Jedes Land besitzt eine *Allianzkarte*, siehe 4.3.2. Die anderen 10 Karten werden ausgespielt, wenn sich das Land im Kampf befindet. Sie zeigen die Kosten zum Ausspielen der Karte in Gold an sowie

das Symbol eines Soldaten und eines Schiffes (letzteres weisen nicht alle Karten auf).

Hinweis: Jedes Land hat eine Blankokarte, die primär zum Bluffen verwendet wird.

2.4 Die Mächtemarker

Zeitalter der Vernunft enthält 65 Mächtemarker. Wenn sie aus dem Beutel gezogen werden, werden sie in die aufgedruckte Region platziert; siehe 3.0 und 4.1.





2.5 Gold

Das Spiel enthält Goldmünzen mit zwei Werten: 1er und 5er.

2.6 Der Spielrunden- und der Aktionsrundenanzeiger

Diese Marker werden auf der Spielrunden- bzw. auf der Aktionsrundenkala verwendet, um die aktuelle Spiel-/Aktionsrunde anzuzeigen.



2.7 Die Würfel



Zeitalter der Vernunft enthält sechs Würfel - drei rote und drei blaue. Je zwei werden im Kampf vom Angreifer und vom Verteidiger verwendet.

Außerdem benutzen die Spieler einen einzelnen Würfel, wenn wegen Unzufriedenheit die Siegpunkte reduziert werden.

2.8 Der Stoffbeutel

Die Mächtemarker werden während des Spiels zufällig aus diesem Beutel gezogen.



Jeder Spieler legt eine Kontrollscheibe auf das Feld „0“ der Siegpunktskala und eine zweite Scheibe auf das Feld „-4“ der Unzufriedenheitsskala.



Nun werden alle Mächtemarker in den Beutel gelegt. Pro Land, *auch für die Länder, die nicht von einem Spieler gewählt wurden*, werden nun fünf Mächtemarker aus dem Beutel gezogen (insgesamt also 35). Jeder für ein Land gezogene Mächtemarker wird durch eine Kontrollscheibe des Landes ersetzt, der dann in die entsprechende Region gelegt wird. Die Mächtemarker werden nicht länger benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Es werden keine Siegpunkte und kein Gold für gezogene Marker vergeben.

Beispiel: Fünf Mächtemarker werden für Österreich aus dem Beutel gezogen. Es sind: deutsche Staaten (zweimal), Indien, Karibik und Mitteleuropa. Jeder Marker wird durch eine Kontrollscheibe Österreichs ersetzt, die dann in die entsprechende Region gelegt wird. Die Mächtemarker werden zurück in die Schachtel gelegt.

3.0 SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler repräsentiert das Oberhaupt eines der sieben Länder, die um Vormacht und den Sieg kämpfen. Er wählt einen Satz Kontrollscheiben aus und den dazu passenden Satz Karten. Unabhängig von der Anzahl der Spieler können alle Länder zu Spielbeginn ausgewählt werden. Jeder Spieler erhält zudem 14 Gold.





Es wird zufällig ermittelt, wer Startspieler ist.

Je eine Kontrollscheibe, auch von Ländern, die nicht von einem Spieler geführt werden, wird neben den Allianzbereich platziert.

Der Spielrundenanzeiger wird ins Feld „1“ der Spielrundenkala gelegt. Der Aktionsrundenanzeiger gelangt ins Feld „1“ der Aktionsrundenkala.

Alle Karten und die verbliebenen Kontrollscheiben der Länder, die nicht von einem Spieler geführt werden, werden zurück in die Schachtel gelegt. Die Goldmünzen werden nach Wert sortiert und neben den Spielplan gelegt. Sie bilden die „Bank“. Die Würfel werden griffbereit bereit gelegt.

4.0 SPIELABLAUF

Zeitalter der Vernunft wird über drei Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus folgenden Segmenten:

1. Mächtemarker platzieren
2. Allianzen bestimmen
3. Spieleraktionen
4. Einkommen
5. Siegpunkte
6. Rundenende

Wichtig

Allgemeine Regel: Gold ist im Spiel sehr knapp – dies ist so beabsichtigt. Wenn ein Spieler weiteres Gold benötigt, darf er zwei Gold aus der Bank nehmen. Dafür wird seine Scheibe auf der Unzufriedenheitsskala um ein Feld nach unten geschoben (z.B. von -4 auf -5). Dies kann im Spiel

beliebig oft gemacht werden. **Aber:** Ein Spieler darf sich auf diese Weise nur Gold beschaffen, wenn er *tatsächlich zahlen muss* und das benötigte Gold nicht besitzt. Umgekehrt kann ein Spieler kein Gold an die Bank bezahlen, um die Unzufriedenheit zu verbessern.

Die Skala bis -22 zeigt das Maximum an, auf das die Unzufriedenheit sinken kann. Steht ein Spieler bereits bei -22, kann er auf diese Weise kein weiteres Geld erhalten und ausgeben.

In **Zeitalter der Vernunft** werden ganz bewusst Würfel eingesetzt. Uns ist klar, dass dies befremdlich auf manche Strategiespieler wirken wird. Wir sehen den Einfluss nicht als „Würfelglück“, sondern als Risikomanagement. Auch die besten Pläne der Spieler werden selbst bei bester Planung ab und an scheitern! Damit muss man umgehen.

4.1 Mächtemarker platzieren

10 Mächtemarker werden zufällig aus dem Stoffbeutel gezogen und in der jeweils genannten Region platziert. Eventuell noch vorhandene Mächtemarker aus früheren Spielrunden bleiben liegen. So kann es vorkommen, dass sich in der zweiten oder dritten Spielrunde mehr als 10 Mächtemarker auf dem Spielbrett befinden.

4.2 Allianzen bestimmen

Alle Länder werden von den Spielern in zwei Allianz-„Blöcke“ eingeteilt (das sogenannte *Allianzensystem*). Dies geschieht über einen Bietprozess. Alle Länder in der oberen Reihe des Allianzbereichs (die Felder 1, 3, 5, 7) gehören einer Allianz an, alle Länder in der unteren Reihe (die Felder 2, 4, 6, 8) gehören der anderen Allianz an. In der ersten Spielrunde beginnt der Startspieler die erste Bietrunde. Eine neue Bietrunde wird jeweils vom Spieler zur Linken des Spielers begonnen, der die vorherige Bietrunde begann.

In der zweiten und dritten Spielrunde beginnt jeweils der Spieler die erste Bietrunde, der die *wenigsten* Siegpunkte besitzt. Bei einem Gleichstand wird zwischen den beteiligten Spielern zufällig entschieden, wer beginnt. Eine neue Bietrunde wird vom Spieler zu dessen Linken begonnen usw.

Das erste Gebot kann „0“ Gold sein. Anschließend bieten die Spieler im Uhrzeigersinn. Dabei kann ein Spieler das letzte Gebot entweder erhöhen oder passen. Entscheidet sich ein Spieler dazu zu passen, kann er dennoch später in derselben

Bietrunde wieder mitbieten. Eine Bietrunde endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben.

Immer, wenn ein Spieler ein Gebot abgibt, zeigt er an, was das Ergebnis wäre, wenn er die Bietrunde gewinnen würde. Dazu legt er je eine Kontrollscheibe von Ländern, die dem Allianzsystem noch nicht zugehören, in die Felder „A“ und „B“ des Allianzbereichs auf dem Spielplan. Der Spieler muss die Kontrollscheibe seines Landes nicht platzieren. Nur wenn nur noch eine Kontrollscheibe (die des siebten Landes) vorhanden ist, wird auch nur ein Land dem Allianzsystem zugeordnet.

Erhöht ein Spieler das Gebot, kann er die beiden Kontrollscheiben in „A“ und „B“ beliebig tauschen, sofern er Scheiben nimmt, die dem Allianzsystem noch nicht zugehören.



Der Spieler, der die Bietrunde gewinnt, zahlt das eingesetzte Gold an die Bank und versetzt die Kontrollscheibe in A in das am weitesten links befindliche, freie Feld der oberen Reihe (entweder Feld 1, 3, 5, 7). Die Scheibe in B wird in das am weitesten links befindliche, freie Feld der unteren Reihe (entweder 2, 4, 6, 8) versetzt.

Anschließend beginnt die nächste Bietrunde, bis alle sieben Länder den beiden Allianzen zugehören. Der Spieler zur Linken des Spielers, der die vorherige Bietrunde begann, startet nun die neue Bietrunde.

Hinweis: Ein Spieler darf mitbieten, selbst wenn sein Land bereits einer Allianz zugehört. Alle Länder, die von keinem Spieler geführt werden, werden Teil der Allianzen. Sie spielen in **Zeitalter der Vernunft** eine Rolle.

Optionale Regel: In ihrer ersten Partie können die Spieler in der ersten Spielrunde die Zuordnung der Länder zu den beiden Allianzen zufällig ermitteln. Dazu werden zunächst die Scheiben von Ländern, die von Spielern kontrolliert werden, in den Beutel gelegt. Die erste gezogene Scheibe wird in Feld 1 gelegt, die nächste in Feld 2, die dritte in Feld 3 usw. Anschließend wird ebenso mit den Scheiben von Ländern, die nicht von einem Spieler geführt werden, verfahren. Sie werden in die Felder, die noch nicht von Scheiben belegt sind, gesetzt (beginnend mit dem ersten freien Feld, die obere Allianz erhält so einen Alliierten mehr als die untere Allianz).

4.3 Spieleraktionen

Bei zwei, drei oder vier Spielern besteht diese Phase aus sechs Aktionsrunden; bei fünf oder mehr Spielern aus fünf Aktionsrunden.

Der Allianzbereich des Spielplans bildet die Spielreihenfolge ab. Der Spieler, dessen Kontrollscheibe sich im Feld 1 befindet

(das Feld am weitesten links in der oberen





Reihe), beginnt die erste Phase einer Spielrunde. Es folgt der Spieler mit der Kontrollscheibe auf Feld 2 (das Feld am weitesten links in der unteren Reihe) usw., bis schließlich alle von Spielern geführten Nationen einmal an der Reihe waren. Die nicht von Spielern geführten Nationen werden in der Reihenfolge übersprungen. Alle folgenden Phasen der Spielrunde laufen gleich ab.



Preußen beginnt die Spielrunde, gefolgt von Großbritannien, Russland, Spanien, Österreich, den Niederlanden und Frankreich.

In jeder Aktionsrunde platziert ein Spieler zunächst eine seiner Kontrollscheiben in ein noch nicht besetztes (leeres) Aktionsfeld auf dem Spielplan und spielt anschließend eine Karte für einen Angriff aus.

Hinweis: Ein Spieler kann auf das Ausführen seines Zuges verzichten und stattdessen passen. Es ist ebenfalls erlaubt, nur einen Teil auszuführen (Aktionsfeld oder Angriff) und auf den anderen zu verzichten.

Passen ist in **Zeitalter der Vernunft**, im richtigen Moment eingesetzt, eine sinnvolle Option!

Nachdem diesen Ablauf alle Spieler durchlaufen haben, wird der Aktionsrundenanzeiger um ein Feld vorgesetzt. Nun beginnt eine neue Aktionsrunde. Nach fünf (oder sechs) Aktionsrunden wird das Spiel mit der Einkommensphase fortgesetzt.

4.3.1 Das Platzieren von Kontrollscheiben in den Aktionsfeldern

Der Spieler am Zug platziert eine seiner Kontrollscheiben in ein noch nicht besetztes Aktionsfeld. Jedes Feld darf nur eine Kontrollscheibe enthalten.

Bei einigen Feldern (z. B. Schweden oder Portugal) muss Gold an die Bank gezahlt werden, um seine Kontrollscheibe ins Aktionsfeld legen zu dürfen.

Es existieren drei Arten von Aktionsfeldern: *Fortschritte*, *Unterstützung* und *Handel*.

- ⊗ Durch das Platzieren seiner Kontrollscheibe in einem *Fortschrittsfeld* erhält der Spieler die Vorteile des „Fortschritts“ für den Rest der Spielrunde (**Ausnahme:** Die Reservfelder, siehe 6.o).
- ⊗ Durch das Platzieren seiner Kontrollscheibe in einem *Unterstützungsfeld* wird der Spieler für den Rest der Spielrunde vom genannten Land unterstützt.
- ⊗ Durch das Platzieren seiner Kontrollscheibe in einem *Handelsfeld* erhält ein Spieler *sofort zwei* Gold aus der Bank für *jede* Kontrollscheibe, die er in der genannten Region hat.

Abschnitt 6.o enthält weitere Details zu den Aktionsfeldern.

4.3.2 Angriff

Ein Spieler darf *einen* Angriff pro Aktionsrunde ausführen (**Ausnahme:** Der *Kriegsministerium-Fortschritt*, siehe 6.o). Ein Angriff bietet drei unterschiedliche Möglichkeiten:

- I. **Einen Mächtemarker umwandeln**
- II. **Ein anderes Land angreifen**
- III. **Einen Mächtemarker angreifen**

I. Einen Mächtemarker umwandeln

Ein Spieler darf einen Mächtemarker nur umwandeln, wenn dieser den Aufdruck „Aktion“ aufweist. Alle Mächtemarker mit Aufdruck „Aktion“ befinden sich in den Kolonien.

Dazu spielt der Spieler eine seiner Karten *mit Schiffssymbol* aus. Es spielt keine Rolle, wie viele Schiffe die Karte anzeigt. Außerdem zahlt er **zwei** Gold an die Bank (die regulären Kosten der Karte müssen *nicht* beglichen werden). Anschließend entfernt er den Mächtemarker aus dem Spiel und ersetzt ihn durch eine seiner Kontrollscheiben. Die verwendete Karte wird verdeckt auf einen zu bildenden Abwurfstapel vor dem Spieler abgelegt. **Achtung:** Besitzt der Angreifer keine weiteren Karten mit Schiffen mehr (und nur dann!), darf er auch die Blanko-, nicht aber die Allianzkarte auswählen. Die Blankokarte besitzt also dann ein Schiffssymbol!



II. Eine Kontrollscheibe angreifen

Angriffsvorbereitung

Ein Spieler kann eine Kontrollscheibe eines anderen Landes angreifen; entweder die eines anderen Spielers oder eine Scheibe eines Landes, das nicht von einem Spieler geführt wird. Dazu spielt er eine Karte aus seiner Hand aus (nicht die Allianzkarte! Weitere Einschränkungen s.u.). Ist der Angriff erfolgreich, entfernt er die Kontrollscheibe des angegriffenen Landes und ersetzt sie durch eine eigene Kontrollscheibe. **Wichtig:** Ein Spieler darf niemals ein alliiertes Land angreifen, siehe den Allianzenbereich!

Angriffe in Europa: Ein Spieler darf eine Kontrollscheibe in einer Region angreifen, in der er selbst mindestens eine Kontrollscheibe hat oder in einer Region, die an eine Region angrenzt, in der er mindestens eine eigene Kontrollscheibe hat. Zusätzlich darf er stets eine Kontrollscheibe in einer Region angreifen, die an sein Heimatland angrenzt.

Hinweis: Ein Spieler darf *immer* in den Ostsee- und Mittelmeerraum angreifen, sofern er beim Angriff eine Karte mit *Schiffssymbol* ausspielt. In diesen Regionen *muss* der Angreifer eine Karte mit *Schiffssymbol* ausspielen.

Angriffe in den Kolonien: Ein Spieler darf eine Kontrollscheibe in einer Kolonialregion angreifen, in der er selbst mindestens eine Kontrollscheibe hat. Er darf nur angreifen, wenn er beim Angriff eine Karte mit *Schiffssymbol* ausspielt.

Achtung: Sowohl im Ostsee- und Mittelmeerraum als auch in den Kolonien darf der **Verteidiger** eine Karte *ohne* Schiffssymbol (inkl. der Blankokarte) spielen.

Ablauf eines Angriffs: Sowohl der angreifende als auch der verteidigende Spieler wählen „geheim“ eine Karte aus. **Sie dürfen die Blanko-, nicht aber die Allianzkarte auswählen. Die Blankokarte besitzt de facto auch ein Schiffssymbol!**

Die Karten repräsentieren die militärische Stärke eines Landes, sowohl zu Lande als auch auf See. Die Würfel im Kampf stellen lokale Kräfte und Unwägbarkeiten dar. Ein Spieler, der die Blankokarte ausspielt, vertraut auf die lokalen Kräfte und das „Kriegsglück“.

Jeder andere Spieler, der mindestens eine Kontrollscheibe in der Angriffsregion besitzt, darf dem Land beistehen, mit dem er alliiert ist. Es reicht nicht aus, lediglich angrenzend zur Angriffsregion zu sein. *Die Spieler dürfen auch angegriffenen alliierten Kontrollscheiben beistehen, die nicht von einem Spieler geführt werden.*

Wenn ein Spieler einem angreifenden oder verteidigendem Alliierten helfen möchte, wählt er entweder geheim seine Allianz- oder seine Blankokarte und legt sie, mit der Rückseite nach oben, vor sich auf den Tisch: Wurde die Allianzkarte gewählt, muss der Spieler nach dem Aufdecken der Karte ein Gold an die Bank zahlen. Er addiert dann einen Punkt zur militärischen Stärke der Seite, der er hilft (siehe unten: Kampfablauf). Wurde die Blankokarte gewählt, hat er geblufft und übt keinen Einfluss auf den Kampf aus.

Achtung: Armee- und Marinetraining sowie Unterstützung (siehe 6.o) erhöhen die Kampfstärke von Alliierten *nicht*; Alliierte können maximal einen Punkt zum Kampfausgang hinzufügen.

Länder, die nicht von Spielern geführt werden, können ebenfalls Einfluss auf den Kampf ausüben. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger dürfen diese Länder als Alliierte einsetzen. Nachdem die anderen Spieler ihre Karten abgelegt haben, aber bevor der Kampf ausgetragen wird, darf zuerst der Angreifer ein Gold an die Bank zahlen, damit ein Alliiertes einen Punkt zur



militärischen Stärke der eigenen Seite hinzufügt. Dies darf er für mehr als einen Alliierten machen; die Länder müssen nur jeweils der eigenen Allianz angehören, mindestens eine Kontrollscheibe in der Region des Kampfes besitzen, nicht von einem Spieler geführt werden und es muss jeweils ein Gold bezahlt werden. Anschließend darf der Verteidiger Gold in selbiger Weise für nicht von Spielern geführte Länder der eigenen Allianz bezahlen.

Kampfablauf

Alle beteiligten Spieler decken nun ihre Karte auf. Die am Kampf beteiligten Spieler bezahlen ihre Kosten an die Bank: Der Angreifer und der Verteidiger begleichen die auf der ausgespielten Karte aufgedruckten Kosten, Alliierte bezahlen ein Gold für ihre Allianzkarte (nichts für die Blankokarte). Für beteiligte alliierte Länder, die nicht von Spielern geführt werden, zahlen Angreifer bzw. Verteidiger je ein Gold.

Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger würfeln nun mit je zwei Würfeln. Beide berechnen ihre Stärke separat:

- ⊗ Die Differenz zwischen den beiden eigenen Würfelresultaten (z.B. ergeben eine gewürfelte 5 und eine gewürfelte 3 eine Differenz von zwei), plus
- ⊗ ein Punkt pro Soldat auf der ausgespielten Karte, plus
- ⊗ ein Punkt pro Schiff* auf der ausgespielten Karte, plus
- ⊗ ein Punkt für jedes unterstützende alliierte Land, plus
- ⊗ ein Punkt (oder mehr) pro Kontrollscheibe in relevanten Unterstützungsfeldern, plus
- ⊗ ein Punkt pro Kontrollscheibe in relevanten Fortschrittsfeldern.

*Jedes Schiff addiert bei Kämpfen in den Kolonien, im Ostseeraum und im Mittelmeerraum einen Punkt hinzu.

Achtung: Die in der Kampfregion befindlichen Kontrollscheiben *der Spieler selbst* haben keine Stärke (egal, um wie viele es sich handelt). Kontrollscheiben der Spieler zeigen nur Einfluss und Präsenz an!

Angriffe auf Kontrollscheiben von Ländern, die nicht von einem Spieler geführt werden:

Wird eine solche Kontrollscheibe angegriffen, ist deren Stärke immer vier. Ein beliebiger Spieler würfelt für das angegriffene Land.

Kampfausgang: Hat der Angreifer die höhere Stärke, **ersetzt er die Kontrollscheibe des Verteidigers mit einer eigenen**. Ist die Stärke des Verteidigers gleich hoch oder höher als die des Angreifers, erhält der Angreifer sofort einen Unzufriedenheitspunkt (die Kontrollscheibe des Angreifers wird *nicht* ersetzt).

Weitere Unzufriedenheitspunkte

Abhängig vom Ergebnis, können die Spieler zusätzliche Unzufriedenheitspunkte bekommen:

- ⊗ Die Seite mit der geringeren Stärke (entweder der Angreifer oder der Verteidiger, nicht die Alliierten!) erhält einen Unzufriedenheitspunkt. *Dies ist in der Tat der zweite Unzufriedenheitspunkt für einen unterlegenen Angreifer!*
- ⊗ Bei einem *überwältigenden Sieg* (eine Seite hat 3 oder mehr Punkte als die andere), bekommt der Verlierer einen weiteren Unzufriedenheitspunkt.
- ⊗ Bei einem *geringfügigen (Pyrrhus-) Sieg* (eine Seite hat genau einen Punkt mehr) bekommt der Gewinner ebenfalls einen Unzufriedenheitspunkt.
- ⊗ Ist die Stärke der beiden Seiten gleich hoch, erhalten alle beteiligten Spieler (Angreifer, Verteidiger und Alliierte) einen Unzufriedenheitspunkt.

Beispiele: 1. In einem 7-Personen-Spiel greift Preußen Österreich in Mitteleuropa an. Preußen verfügt über Armeetraining und wird von den Bayern unterstützt. Österreich setzt auf die Unterstützung der Sachsen. Preußen ist mit Großbritannien, Spanien und den Niederlanden alliiert; Österreich mit Frankreich und Russland. Preußen entscheidet sich, die Karte mit 4 Soldaten (keine Schiffe) auszuspielen und legt sie verdeckt vor sich ab. Österreich wählt ebenfalls geheim die Karte mit 4 Soldaten (keine Schiffe). Auch die anderen Länder legen jetzt verdeckt je eine Karte vor sich ab (entweder die Allianz- oder die Blankokarte). Nun decken alle Spieler ihre Karten auf. Preußen zahlt 5 Gold an die Bank, Österreich 7. Lediglich Frankreich hat die Allianzkarte gespielt und zahlt 1 Gold an die Bank. Alle anderen Alliierten wollten Geld sparen und haben die Blankokarte gespielt. Der Kampfausgang wird jetzt berechnet. Sowohl Preußen als auch Österreich würfeln mit je zwei Würfeln. Preußen würfelt eine 4 und eine 1, Österreich zwei Mal eine 3. Preußen hat somit folgende Ergebnis: Differenz von 3 plus 4 für die Karte plus 1 für Bayern

plus 1 für das Armeetraining = 9. Österreich kommt auf 0 (Differenz) plus 4 (Karte) plus 1 (Frankreich) plus 1 (Sachsen) = 6. Damit hat Preußen einen überwältigenden Sieg errungen, da es 3 Punkte mehr als Österreich hat. Preußen ersetzt Österreichs Kontrollscheibe durch eine eigene. Da es sich um einen überwältigenden Sieg handelte, erhält Österreich zwei Unzufriedenheitspunkte.

2. In derselben Spielrunde greift Russland Preußen im Ostseeraum an. Russland hat keine Unterstützer, wohl aber Marinetraining. Es legt die Karte mit 2 Soldaten und 2 Schiffen verdeckt vor sich ab. Sie kostet 5 Gold. Preußen wählt die Karte mit 3 Soldaten aus, die 2 Gold kostet. Die Alliierten platzieren entweder verdeckt ihre Allianz- oder ihre Blankokarte. Nun werden alle Karten umgedreht und anfallende Kosten an die Bank bezahlt. Auf preußischer Seite gibt es keine Unterstützer (man möchte anscheinend nicht, dass Preußen zu mächtig wird...), Russland hat aber in Frankreich und Österreich zwei Unterstützer. Sowohl Russland als auch Preußen würfeln nun mit je zwei Würfeln. Russland würfelt eine 3 und eine 2, Preußen eine 5 und eine 2. Russland hat so eine Differenz von 1 plus 4 für die Karte plus 2 für die beiden Alliierten plus 1 für Marinetraining = 8. Preußen kommt auf eine Differenz von 3 plus 3 (Karte) plus 1 (Bayern) plus 1 (Armeetraining) = 8. Da die Stärke des Verteidigers gleich hoch ist, erhält Russland sofort einen Unzufriedenheitspunkt. Anschließend bekommen alle Beteiligten (Angreifer, Verteidiger und Alliierte) einen Unzufriedenheitspunkt.

Für jeden Unzufriedenheitspunkt wird die entsprechende Kontrollscheibe auf der Unzufriedenheitsleiste um ein Feld nach unten geschoben (z.B. von -4 auf -5).

Nach dem Kampf nehmen alle Spieler ausgespielte Allianz- und Blankokarten zurück auf die Hand. Sie können beim nächsten Kampf erneut gewählt werden. Alle anderen Karten, die vom Angreifer oder Verteidiger ausgewählt wurden, werden mit der Rückseite nach oben auf den eigenen Abwurfstapel gelegt. Spieler dürfen niemals die Abwurfstapel der anderen Spieler anschauen (den eigenen Abwurfstapel jederzeit), wohl aber nach der Anzahl der Handkarten fragen.

Hinweis: Hat ein am Kampf beteiligter Spieler nur noch die Allianz- und Blankokarte auf seiner Hand, kann er auch nur noch diese Karten in der laufenden Spielrunde ausspielen!

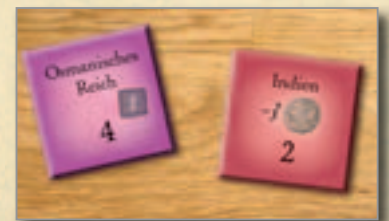
III. Einen Mächtemarker angreifen

Ein Spieler kann einen Mächtemarker, der eine Ziffer aufweist, angreifen. Gewinnt er den Kampf, entfernt er den Mächtemarker und ersetzt ihn durch eine eigene Kontrollscheibe. Verliert er den Kampf, erhält er Unzufriedenheitspunkte.

Alle Kampfgeln aus Abschnitt II oben behalten ihre Gültigkeit und werden folgendermaßen modifiziert:

- ⊗ Der Mächtemarker kann nicht von anderen Spielern oder alliierten Ländern, die nicht von einem Spieler geführt werden, „unterstützt“ werden. Mächtemarker sind neutral und gehören keiner Allianz an.
- ⊗ Die Ziffer auf dem Mächtemarker ist seine Verteidigungsstärke.

Hinweis: Es existieren zwei Marker des Osmanischen Reichs, die dem Spieler, der sie entfernt, sofort je einen Siegpunkt geben. Zwei Indien-Marker geben dem entfernenden Spieler Gold, das sofort von der Bank ausgezahlt wird.



Zur Erinnerung: Mächtemarker mit Aufdruck „Aktion“ können nur umgewandelt werden, siehe Abschnitt I oben.

4.4 Einkommen

In dieser Phase bekommt jeder Spieler für jede Kontrollscheibe auf dem Spielplan ein Gold aus der Bank ausgezahlt.

4.5 Siegpunkte

Jeder Spieler bekommt Siegpunkte für Regionen. Der Spieler, der die meisten Kontrollscheiben in einer Region hat, erhält Siegpunkte gemäß dem höchsten (linken) Wert in der Region. Der Spieler mit den zweitmeisten Kontrollscheiben in einer Region erhält Siegpunkte gemäß dem zweithöchsten Wert usw. Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Spieler dieselbe Anzahl an Siegpunkten. Sie bekommen dann stets den höheren Wert. Sollten zwei oder mehr Spieler die meisten Scheiben in einer Region haben, würden sie also alle den höchsten Wert bekommen. Anschließend würde ein weiterer Spieler noch den zweithöchsten Wert erhalten.

Beispiel: Es werden die Siegpunkte für das Deutsche Reich vergeben. Österreich besitzt dort drei Kontrollscheiben, Preußen und Frankreich je zwei Scheiben und die Niederlande eine Scheibe. Somit bekommt Österreich acht Siegpunkte. Preußen und Frankreich liegen gleichauf und bekommen beide fünf Siegpunkte. Die Niederlande erhalten drei Siegpunkte.

Siegpunkte werden mit Hilfe der Kontrollscheiben direkt auf der Siegpunkteleiste markiert.

Achtung: Kontrollscheiben von Ländern, die nicht von einem Spieler geführt werden, können „Siegpunktränge“ blockieren. **Beispiel:** In Afrika hat Nichtspielerland Großbritannien zwei Kontrollscheiben, die Spielerländer Frankreich und Niederlande je eine Kontrollscheibe. Frankreich und Niederlande erhalten für Rang 2 je zwei Siegpunkte, die Siegpunkte für Großbritannien werden nicht festgehalten.

Anschließend ermitteln alle Spieler, ob sie durch Unzufriedenheit Siegpunkte verlieren. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Er würfelt so oft, bis die Summe der Würfelergebnisse gleich hoch oder höher ist als der Unzufriedenheitswert seines Landes. Die Anzahl an Würfelwürfen bestimmt, wie viele Siegpunkte der Spieler sofort verliert.

Beispiel: Österreichs Unzufriedenheitswert beträgt sieben. Der österreichische Spieler nimmt einen Würfel und würfelt. Sein erster Wurf ist eine „3“, anschließend würfelt er eine „2“, dann eine „5“. Drei plus zwei plus fünf sind mehr als der Unzufriedenheitswert von sieben, deshalb wird nicht länger gewürfelt. Österreich verliert drei Siegpunkte (da es drei Mal würfelte).

4.6 Spielrundenende

Am Ende der dritten Spielrunde wird der Gewinner ermittelt, siehe 5.0. Befinden sich die Spieler nicht in Spielrunde drei, wird der Spielrundenanzeiger ins nächste Feld gelegt. Der Aktionsrundenanzeiger wird zurück ins Feld „1“ geschoben. Alle Spieler nehmen ihre Karten vom Abwurfstapel wieder auf – sie haben zu Beginn der nächsten Spielrunde wieder alle Karten zur Verfügung. Alle Kontrollscheiben werden aus den Aktionsfeldern entfernt und ihren Besitzern ausgehändigt. Schließlich werden alle Unzufriedenheitswerte halbiert (aufgerundet; so wird -5 zu -3). Eine neue Spielrunde kann beginnen.

5.0 SPIELEND

Das Spiel endet am Ende der dritten Spielrunde. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der den besten (geringsten) Unzufriedenheitswert hat. Gibt es dann immer noch ein Unentschieden, gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der aktuell die meisten Kontrollscheiben auf dem Spielbrett hat. Sollte es immer noch unentschieden stehen, gewinnen die beteiligten Spieler gemeinsam.

Autor: Martin Wallace
Bearbeitung: Uli Blennemann, Henning Kröpke
Graphik: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann

Spielworxx
 Ulrich Blennemann
 Schlei derweg 14
 48249 Dülmen
uli@spielworxx.de
www.spielworxx.de



6.0 DIE AKTIONSFELDER

Hier folgt eine Auflistung der Aktionsfelder in *Zeitalter der Vernunft*.

Fortschritt

Armeetraining: Addiere +1 zur Kampfsumme. Wenn Du Kontrollscheiben in beiden Armeetraining-Feldern hast, bekommst Du ein +2. *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Bankwesen: Nimm fünf Gold aus der Bank. *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Kriegsministerium: Bis zum Ende der Spielrunde darfst Du in jeder Aktionsrunde zwei Mal angreifen. Wenn Du in einer Aktionsrunde zwei Mal angreifst, darfst Du zuvor *kein* Aktionsfeld besetzen (siehe 4.3.1). Es werden also nur die beiden Angriffe in beliebiger Reihenfolge ausgetragen (siehe 4.3.2). *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Marinetraining: Addiere +1 zur Kampfsumme. Wenn Du Kontrollscheiben in beiden Marinetraining-Feldern hast, bekommst Du ein +2. Dieser Bonus kann nur bei Kämpfen in den Kolonien, im Ostsee- und im Mittelmeerraum eingesetzt werden. *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Milizen: Nimm sofort eine Karte, die nur Soldaten und keine Schiffe zeigt, von Deinem Abwurfstapel zurück auf die Hand. *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Regierungsreform: Reduziere Deine Unzufriedenheitspunkte sofort um zwei. *Eins der drei Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Reserven: Sowohl die Würfel des Angreifers als die des Verteidigers werden bei einem Kampf mit einem anderen Land oder einem Mächtemarker neu gewürfelt. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger können Reserven in einem Kampf einsetzen. *Nachdem dieser Effekt eingesetzt wurde, wird die Kontrollscheibe aus dem Aktionsfeld entfernt. So kann dieses Feld mehrfach pro Spielrunde besetzt werden.*

Zwangsrekrutierung: Nimm sofort eine beliebige Karte von Deinem Abwurfstapel zurück auf die Hand. *Eins der Felder kann nur bei 5+ Spielern besetzt werden.*

Unterstützung

Bayern: +1 beim Kampf in den Deutschen Staaten

Dänemark: +2 beim Kampf im Ostseeraum. Das Platzieren der Kontrollscheibe kostet ein Gold, zahlbar an die Bank.

Gauchos: +1 beim Kampf in Südamerika

Indianer: +1 beim Kampf in Nordamerika

Kosaken: +1 beim Kampf in Mitteleuropa

Nawab: +1 beim Kampf in Indien

Neapel: +1 beim Kampf im Mittelmeerraum

Osmanen: +2 beim Kampf im Osmanischen Reich

und im Mittelmeerraum. Das Platzieren der Kontrollscheibe kostet ein Gold, zahlbar an die Bank.

Portugal: +2 beim Kampf in Südamerika, in Indien und Ostindien. Das Platzieren der Kontrollscheibe kostet ein Gold, zahlbar an die Bank.

Schweden: +2 beim Kampf im Ostseeraum. Das Platzieren der Kontrollscheibe kostet ein Gold, zahlbar an die Bank.

Sachsen: +1 beim Kampf in den Deutschen Staaten

Handel

Goldminen: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du in Südamerika hast.

Levant Company: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du im Osmanischen Reich *oder* im Mittelmeerraum hast.

Ostindien-Kompanie: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du in Indien *oder* Ostindien hast.

Ostseehandel: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du im Ostseeraum hast.

Sklaven: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du in Afrika hast.

Tabakfelder: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du in Nordamerika hast.

Zuckerplantagen: Du bekommst sofort zwei Gold aus der Bank für jede Kontrollscheibe, die Du in der Karibik hast.

Kampfausgang: Hat der Angreifer die höhere Stärke, **ersetzt er die Kontrollscheibe des Verteidigers mit einer eigenen.** Ist die Stärke des Verteidigers gleich hoch oder höher als die des Angreifers, erhält der Angreifer sofort einen Unzufriedenheitspunkt (die Kontrollscheibe des Angreifers wird *nicht* ersetzt).

Weitere Unzufriedenheitspunkte

Abhängig vom Ergebnis, bekommen die Spieler zusätzliche Unzufriedenheitspunkte:

- ⑥ Die Seite mit der geringeren Stärke (entweder der Angreifer oder der Verteidiger, nicht die Alliierten!) erhält einen Unzufriedenheitspunkt. *Dies ist der zweite Unzufriedenheitspunkt für einen unterlegenen Angreifer!*
- ⑥ Bei einem *überwältigenden Sieg* (eine Seite hat drei oder mehr Punkte als die andere), bekommt der Verlierer einen weiteren Unzufriedenheitspunkt.
- ⑥ Bei einem *geringfügigen (Pyrrhus-) Sieg* (eine Seite hat genau einen Punkt mehr) bekommt der Gewinner ebenfalls einen Unzufriedenheitspunkt.
- ⑥ Ist die Stärke der beiden Seiten gleich hoch, erhalten alle beteiligten Spieler (Angreifer, Verteidiger *und* Alliierte) einen Unzufriedenheitspunkt.