

Update: 04.02.2009

* * * * *

Rules Booklet

Caribbean Colonization & Conquest

Design & Development:

German Design Group
Rüdiger Rinscheid
Buchholzstr. 17
59439 Holzwickede
Germany

rex@gdg.de
www.gdg.de

* * * * *

Caribbean Colonization & Conquest and all its components and kits, in both its electronic and printed forms, is
© Copyright 2009, German Design Group.

Permission is hereby granted to copy these rules electronically for your personal use only, provided that they are copied in their entirety (including this message). Any deletion or alteration or on-selling, without the express written permission of **German Design Group**, is a violation of domestic and international copyright law.

* * * * *

„Die **Westindischen Inseln** (Westindien), auch *Karibische Inseln* genannt, ist ein Inselbogen in der [Karibik](#). Er wird unterteilt in die [Bahamas](#) (obwohl die Bahamas **geographisch** im [Atlantik](#) liegen, werden sie noch zur Karibik gezählt), die [Großen Antillen](#) ([Kuba](#), [Jamaika](#), [Hispaniola](#) und [Puerto Rico](#)) und die [Kleinen Antillen](#), wobei die Kleinen Antillen nochmals in die [Inseln über dem Winde](#) ([Jungferinseln](#) bis [Grenada](#)) und die [Inseln unter dem Winde](#) unterschieden werden ([Isla Margarita](#) bis nach [Aruba](#)).“

*Zitat aus WIKIPEDIA
bezüglich der Karibischen Inseln
zur irrtümlichen Namensgebung
durch deren Entdecker
Christoph Columbus*

Inhaltsverzeichnis:

1.	Die Administrationsphase	2
1.1.	Neue Versorgungsgüter	2
1.2.	Steuereinnahmen	2
1.3.	Neue Siedler	2
1.4.	Demobilisierung	2
1.5.	Allgemeine Versorgung	2
2.	Die Kartenphase	2
2.1.	Reihenfolge festlegen	2
2.2.	Neue Nationenkarten	2
2.3.	Allgemeine Karten	2
2.4.	Karten kaufen	3
2.5.	Geschenkkarten	3
2.6.	Handelsaufträge	3
3.	Die Diplomatiephase	3

3.1.	Reihenfolge festlegen	3
3.2.	Politischer Status	3
3.3.	Diplomatische Absprachen	3
4.	Die Aktionsphase	4
4.1.	Reihenfolge festlegen	4
4.2.	Das Passen	4
4.3.	Ereignisse aktivieren	4
4.3.1.	Spezielle Karten	5
4.4.	Operationen durchführen	6
4.4.1.	Aktionen der Heimatbasis	6
4.4.2.	Aktionen von Residenzen	9
4.4.3.	Aktionen von Flotten und Leadern	9
4.4.4.	Freie Aktionen für Leader und Flotten	14
4.5.	Überprüfung auf Turnende	17
5.	Der Landkampf	17
5.1.	Aktivieren von Karten	17
5.2.	Kämpfe mit Ureinwohner	17
5.3.	Freiwilliger Rückzug	18
5.4.	Artillerie	18
5.5.	Kavallerie	18
5.6.	Durchführung der Landschlacht 18	
5.7.	Ende des Landkampfes	19
6.	Der Seekampf	20
6.1.	Aktivieren von Karten	20
6.2.	Abfangversuch	20
6.3.	Bestechung auf See	21
6.4.	Frachtverteilung	21
6.5.	Windvorteil	21
6.6.	Durchführung der Seeschlacht	21
6.7.	Ende des Seekampfes	22
7.	Die Errungenschaften	22
8.	Die Sieghase	24
8.1.	Kontrollmarker	24
8.2.	Unterhalt	24
8.3.	Lagerreduktionen	24
8.4.	Großreiche	24
8.5.	Armeen von Ureinwohner	24
8.6.	Piraten	25
8.7.	Sonderkarten	25
8.8.	Steuerraten	25
8.9.	Produktionsraten	25
8.10.	Errungenschaften	25
8.11.	Handelsaufträge	25
8.12.	Turnmarker	25
8.13.	Ereignismarker	25
8.14.	Inflation	25
8.15.	Geschenkübergabe	26
8.16.	Spielende	26

1. Die Administrationsphase

Jeder neue Turn beginnt mit der Administrationsphase.

1.1. Neue Versorgungsgüter

Jede Nation erhält zusätzliche Versorgungsgüter (SP) in Höhe der Produktionsrate in der Heimatbasis. Die Produktionsrate selbst wird anhand des entsprechenden Markers auf dem Glory Track abgelesen. Die Organisationshilfe gibt entsprechende Positionen für die Verwaltung dort eingelagerte SP vor.

Aufgrund von bestimmten Sonderkarten kann eine Nation zusätzliche SP in der Heimatbasis erhalten.

1.2. Steuereinnahmen

Für jede Kirche oder Kathedrale, welche eine Nation in der Neuen Welt besitzt, wird ein DR durchgeführt. Für eine vorhandene Mission wird diesbezüglich ein halber Würfel angerechnet. Bei einer ungeraden Anzahl an eigenen Missionen wird die Anzahl der Würfelwürfe abgerundet. Die Summe aller Würfelwürfe ergibt die Kirchensteuern, welche der eigenen Nation zur Verfügung stehen. Die eingenommen Dukaten werden direkt der Heimatbasis zugeführt. Die Organisationshilfe gibt entsprechende Positionen für die Verwaltung dort eingelagerte Dukaten vor.

Aufgrund von bestimmten Sonderkarten kann eine Nation zusätzliche Steuereinnahmen in der Heimatbasis erhalten.

Option A14D: Missionierung der Ureinwohner

Für jede Kolonie, welche eine Mission sowie eine Einrichtung der Ureinwohner beinhaltet, wird ein DR durchgeführt. Bei einer 1 wird ein Erkundungsmarker des Typs CAPITAL oder KINGDOM vom Spiel entfernt und durch eine CITY ersetzt. Im Falle einer CITY wird dieses Marker zurück in den Force Pool überführt.

Eine Kirche erhöht die Anzahl der Würfel um +1, ebenso eine Kathedrale. Beides wirkt sich kumulativ aus.

Beispiel: Spanien hat in der aztekischen Hauptstadt eine Kathedrale errichtet. José würfelt nun mit 3DR, um die Ureinwohner vom wahren Glauben zu überzeugen. Seine Würfel ergeben 1, 1 und 3. Der Erkundungsmarker der CAPITAL wird durch eine CITY ersetzt. Im nächsten Turn besteht dann die Chance, auch die letzten Ungläubigen zu missionieren.

1.3. Neue Siedler

Auf der Nationenhauptkarte wird die Anzahl der Siedler aufgeführt, welche der eigenen Heimatbasis zugeführt werden. Die Organisationshilfe gibt eine entsprechende Position für die Verwaltung vorhandener Siedler vor.

Durch das Forschungsgebiet „Emigration“ kann sich die o.g. Anzahl an neuen Siedlern erhöhen.

1.4. Demobilisierung

Für Kampftruppen und Schiffe muss man am Ende des Turns Unterhaltskosten aufbringen. Falls man die Erwartung besitzen sollte, dass diese Kosten zu hoch ausfallen würden, kann man beliebig viele Kampftruppen und Schiffe auflösen, welche in der Heimatbasis stationiert sind (Flotten, Leader oder der Heimatbasis selbst zugeordnet). Für jede aufgelöste Einheit erhält man eine gewisse Anzahl an Dukaten zurück. Die Höhe der Dukaten ist abhängig von den jeweiligen Produktionskosten. Pro benötigter SP wird 1 Dukaten ausgezahlt. Das

Forschungsgebiet „TL 6 Naval Design“ hat hierauf keinen Einfluss.

Beispiel: England hat enorme Finanzprobleme. Aus diesem Grund rüstet der englische Spieler zwei Fregatten ab. Für die Produktion dieser Fregatten wurden insgesamt 50 SP ausgegeben. England erhält nun 50 Dukaten in der Heimatbasis.

1.5. Allgemeine Versorgung

Jede Spielfigur besitzt eine administrative Struktur, welche mit grundlegenden Dingen versorgt werden muss. Für jeder eigene Spielfigur, welche eine Nation aktiviert hat, muss die entsprechende Heimatbasis eine gewisse Anzahl an SP aufbringen.

Spielfigur	Benötigte SP
Residenz	1
Leader	2
Flotte	3

Sollten nicht genügend Versorgungsgüter zur Verfügung stehen, werden sofort SP in ausreichender Höhe von der Heimatbasis eingekauft.

Option A5A: Alternative Grundversorgung

Die Spielfiguren müssen in der Administrationsphase nicht versorgt werden. Alle Spielfiguren werden kostenfrei face-up gedreht.

Stattdessen muss der Spieler zu Beginn seines Zuges während der Aktionsphase entscheiden, welche seiner Spielfiguren er face-up drehen möchte. Die Heimatbasis muss die SP Kosten für die gewählten Spielfiguren bezahlen.

Option E1A: Realistische Grundversorgung

Die allgemeinen Versorgungskosten für Residenzen, Leader und Flotten werden verdoppelt. Dies gilt auch in Verbindung mit der Option A5A (Alternative Grundversorgung).

2. Die Kartenphase

2.1. Reihenfolge festlegen

Vom allgemeinen Kartendeck wird eine Karte gezogen, um die Reihenfolge für die restliche Zeit in dieser Phase zu ermitteln. Sollte eine Karte mit einem blauen oder roten Ereignistext erscheinen, wird dieses Zufallsereignis sofort ausgeführt.

2.2. Neue Nationenkarten

Auf der Nationenhauptkarte wird die Anzahl an neuen Nationenkarten aufgeführt, welche ein Spieler auf seine Hand nehmen darf.

Durch das Forschungsgebiet „Home Office“ (TL 4) kann sich die o.g. Anzahl an neuen Nationenkarten erhöhen.

2.3. Allgemeine Karten

Auf der Nationenhauptkarte wird die Anzahl an allgemeinen Karten aufgeführt, welche ein Spieler kostenlos für seine Hand erhält.

Durch das Forschungsgebiet „Home Office“ (TL 3) kann sich die o.g. Anzahl an neuen, allgemeinen Karten erhöhen.

2.4. Karten kaufen

Auf der Nationenhauptkarte wird die Anzahl an Karten aufgeführt, welche eine Nation vom allgemeinen Kartendeck kaufen darf. Jede Karte kostet 10 Dukaten und wird anschließend auf die Hand genommen. Die Kosten übernimmt die Heimatbasis. Schulden dürfen dabei nicht gemacht werden.

Durch das Forschungsgebiet „Home Office“ (TL 2) kann sich die o.g. Anzahl an kaufbaren Karten erhöhen.

Option B2A: Die Gunst des Königs

Der König übernimmt 50 % der Kosten für den Kauf von allgemeinen Karten. Dies gilt auch für den Kauf von Karten aufgrund des Transfers von Dukaten an das Königshaus.

2.5. Geschenkkarten

Der Spieler kann gegenüber dem König ein Geschenk versprechen. Viele allgemeine Karten besitzen oben rechts eine Auflistung von Waren, welche das Wohlwollen Königs sichern. Sollte ein Spieler die Meinung vertreten, alle dort aufgeführten Waren in der angegebenen Menge liefern zu können, darf er eine entsprechende Karte als Geschenkkarte aktivieren. Hierfür wird diese verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz (siehe Landkarte von Südamerika ~ „A Gift for the King“) abgelegt.

Für ein erfülltes Versprechen erhält der Spieler Siegpunkte in Höhe der Operationspunkte, welche auf der Geschenkkarte oben links aufgeführt sind. Eine Überprüfung findet in der Siegphase statt. Falls das Versprechen nicht eingehalten werden konnte, wird 1 Siegpunkt (GP) pro Karte abgezogen.

Jeder Spieler darf nur eine Geschenkkarte pro Turn aktivieren und dies auch nur in dieser Phase.

Option A6H: Dekadenter Hofstaat

Die maximale Anzahl an Geschenkkarten, welche ein Spieler aktivieren kann, ist identisch mit der Periodennummer.

2.6. Handelsaufträge

Es gibt im allgemeinen Kartendeck verschiedene Handelsnachfragen. Für das Aktivieren eines öffentlichen Handelsauftrages erhält die eigene Nation Siegpunkte (siehe Kartentext). Die Karte wird hierfür offen auf den dafür vorgesehenen Platz (siehe Landkarte von Südamerika ~ „Public Demands“) abgelegt.

Jeder Spieler darf nur einen öffentlichen Handelsauftrag pro Turn aktivieren und dies auch nur in dieser Phase. Zusätzliche Handelsaufträge können jederzeit durch Zufallsereignisse generiert werden. Sollten die vorgesehenen Plätze auf der Landkarte nicht ausreichen, muss anderweitig ausgewichen werden.

Das Bedienen dieser Handelsaufträge durch Warenlieferungen kann nicht durch geschlossene Märkte oder aufgrund von Boykotten behindert werden.

3. Die Diplomatiephase

3.1. Reihenfolge festlegen

Vom allgemeinen Kartendeck wird eine Karte gezogen, um die Reihenfolge für die restliche Zeit in dieser Phase zu ermitteln. Sollte eine Karte mit einem blauen oder roten Ereignistext erscheinen, wird dieses Zufallsereignis sofort ausgeführt.

3.2. Politischer Status

Jede europäische Nation ist grundsätzlich feindlich gesinnt gegenüber Piraten und Ureinwohnern. Eine Nation kann anderen Europäern gegenüber eine andere politische Einstellung einnehmen. Es gibt drei verschiedene Zustände: Bündnis, Neutralität oder Krieg.

Auf dem Track für den politischen Status ist der neutrale Status bereits vorgegeben. Falls man den diplomatischen Zustand gegenüber einer anderen Nation verändern möchte, ist ein entsprechender Marker auf dem entsprechenden Kreuzungspunkt auf dem Track zu platzieren.

Allerdings sind bei einer Veränderung bestimmte Mechanismen zu beachten. Man kann stets von sich aus den diplomatischen Status zu einer europäischen Nation verschlechtern (von Bündnis zu Neutralität oder von Neutralität zu Krieg). Möchte man den Status jedoch freundlicher gestalten (von Krieg zu Neutralität oder Neutralität zu Bündnis), so bedarf es der Zustimmung der anderen Nation.

Man kann jeweils nur eine Stufe auf einmal vornehmen. Man kann selbst nicht ein Bündnis sofort in einen Kriegszustand verändern.

Der politische Status kann im späteren Verlauf des Turns nicht mehr verändert werden. **Ausnahme:** Die Nationenhauptkarte ermöglicht eine außerordentliche Kriegserklärung.

Sollte sich ein vormals verbündeter Leader sich nach einer Kriegserklärung in einer feindlichen Kolonie aufhalten, findet sofort bei Eintritt dieses Ereignisses ein Landkampf statt (siehe 5). Ein solcher Leader gilt als Angreifer. Neutrale Leader müssen sich dagegen sofort freiwillig zurückziehen (siehe 5.3).

3.3. Diplomatische Absprachen

Sobald eine Nation in dieser Phase an der Reihe ist, kann deren Spieler verschiedene diplomatische Angebote an andere Nationen abgeben.

Zunächst einmal dürfen Kolonien getauscht oder verkauft werden. In diesem Fall ist der Kontrollmarker auszutauschen. Sollte eine solche Kolonie eine Residenz enthalten, so wird dieses Gebäude vernichtet sowie alle anderen Einrichtungen, welche diese Residenz als Vorbedingung besitzen.

Weiterhin dürfen zwischen zwei Heimatbasen beliebig viele Positionen gehandelt und getauscht werden, jedoch keine Spielfiguren (Residenzen, Leader oder Flotten) sowie keine Errungenschaften. Kampftruppen, Berater, Schiffe, Waren, Priester, Siedler, Sklaven, SP, Dukaten oder allgemeine Karten können Bestandteil von Absprachen sein. Nationenkarten können nicht Gegenstand einer diplomatischen Verhandlung sein.

Die Spieler sind bezüglich der Vertragsbedingungen völlig frei, solange diese den realen Möglichkeiten entsprechen bzw. keinen Konflikt mit vorhandenen Regeln erzeugen.

An mündliche Absprachen müssen sich die Spieler nicht halten und eine Missachtung erzeugt keine negativen Konsequenzen (außer das der eine oder andere Mitspieler verstimmt sein wird). Um eine diplomatische Absprache sicherer zu gestalten, kann die Schriftform gewählt werden. Das Abfassen eines Vertrages ist frei gestaltbar. Sollte eine schriftliche Absprache von einem Spieler missachtet werden, so verliert diese Nation sofort 1DR GP. Ob ein Vertrag missachtet wurde, sollte im Zweifelsfall die Mehrheit der Spieler entscheiden. Falls auch hier keine Einigung erreicht werden kann, wird eine allgemeine Karte gezogen. Die erste aktive Nation, welche am unteren Kartenrand aufgeführt wird, darf dann entscheiden.

4. Die Aktionsphase

In der Aktionsphase findet das eigentliche Spiel statt. Das Spielgeschehen selbst wird durch das Ausspielen von Karten vorangebracht. Eine Karte kann in dieser Phase stets als Ereigniskarte **oder** als Operationskarte genutzt werden.

Jede Karte besitzt am oberen Kartenrand eine groß aufgedruckte Zahl, welche die Anzahl an Operationspunkten dieser Karte wiedergibt. In der Mitte einer Karte befindet sich die Beschreibung für ein Ereignis.

Die Spieler müssen, wenn ihre eigene Nation an der Reihe ist, eine von den auf der Hand gehaltenen Karten ausspielen. Dabei müssen sie entscheiden, ob sie das Ereignis aktivieren oder die aufgedruckten Operationspunkte für Standardoperationen verwenden möchten.

Ziel des Spiels ist es Siegpunkte (GP) zu sammeln. Siegpunkte können durch Ereignisse oder bestimmte Aktionen erzielt werden. Die Entscheidung darüber, wie die eigenen Handkarten genutzt werden, macht den eigentlichen Reiz des Spieles aus.

Die Aktionsphase selbst ist in mehreren Impulsen unterteilt. Nachdem die Reihenfolge der Nationen festgelegt wurde, dürfen die Spieler passen oder eine bzw. mehrere Karten ausspielen. Nachdem ein Impuls durchgeführt wurde (alle Nationen waren einmal an der Reihe), wird ein weiterer Impuls durchgeführt. Erst wenn alle Nationen gleichzeitig in einem Impuls gepasst haben, wird die Aktionsphase beendet. Eine Nation darf erst passen, wenn die Nationenhauptkarte bereits benutzt wurde.

4.1. Reihenfolge festlegen

Jeder Spieler ermittelt zu Beginn eines neuen Impulses die Anzahl seiner eigenen Karten:

- die Nationenhauptkarte (falls noch nicht benutzt); plus
- die ungenutzten Karten auf der Hand; plus
- die ungenutzten Sonderkarten; plus
- die offen ausgelegten Handelsmonopole.

Anschließend führt jeder Spieler ein 1DR durch. Die Summe der eigenen Karten plus den eigenen DR plus die eigenen Position auf dem „Order of Play“-Track bestimmt über die Reihenfolge, in der die Nationen an der Reihe sind. Es beginnt der Spieler, welcher die höchste Zahl erzielt hat. Danach folgt der zweitbeste Spieler usw..

Hinweis: Es wird auch dann ein DR durchgeführt, wenn eine Nation keine spielbaren Karten mehr besitzt! Alle Handkarten sind verdeckt zu halten. Die Nationenhauptkarte ist keine Handkarte und wird wie eine Sonderkarte behandelt.

4.2. Das Passen

Ein Spieler, welcher keine Karten mehr ausspielen möchte, darf passen, sofern er seine Nationenhauptkarte bereits benutzt hat. Ansonsten muss er mindestens eine Karte ausspielen. Sollte ein Spieler über keine Karten mehr verfügen, muss er zwangsweise passen.

Option A5A: Alternative Grundversorgung

Ein Spieler, welcher nicht passt, muss nun entscheiden, welche seiner Spielfiguren er face-up drehen möchte. Die Heimatbasis muss die SP Kosten für die gewählten Spielfiguren bezahlen.

Nachdem ein Spieler gepasst hat, ist sofort die nächste Nation an der Reihe. Sollten alle Nationen bereits an der Reihe gewesen sein, geht es mit der Überprüfung auf Turnende weiter (siehe 4.5).

Option A7A: Schnelles Passen

Ein Turn endet, sobald mehr als die Hälfte aller Spieler

gepasst haben (beispielsweise ab 3 Spielern in einer 4er oder 5er Partie).

4.3. Ereignisse aktivieren

Zu Beginn eines Impulses darf ein Spieler beliebig viele Ereignisse innerhalb des aktuellen Impulses aktivieren.

Option A8A: Die spürbare Gotteshand

Jede Nation darf nur ein Ereignis zu Beginn eines Impulses aktivieren.

Allgemeine Karten sowie die Nationenkarten besitzen jeweils ein Ereignis, welches man für die eigenen Zwecke nutzen darf. Wenn man ein Ereignis aktiviert, ist der Kartentext zu befolgen. Nachdem das Ereignis abgewickelt wurde, wird die Karte entweder abgeworfen, aus dem Spiel entfernt oder anderweitig behandelt (siehe grauen Kartentext). Erst wenn ein Ereignis komplett abgewickelt wurde, darf ein weiteres Ereignis aktiviert werden.

Option A9H: Wilde Preise

Der Preis einer Ware kann im Normalfall nur durch eine +/-1 Modifikation verändert werden (siehe verschiedene Ereignisse). Falls diesbezüglich der Preiskampf weiter angeheizt werden soll, kann man den zweiten Satz +/-1 Marker für die Preismodifikationen nutzen. Dies erlaubt Preismanipulationen von +/-2 pro Ware.

Die Nationenhauptkarte besitzt sechs verschiedene Ereignisse. Der Spieler kann nur eines dieser Ereignisse in einem Impuls aktivieren. Die Hauptkarte wird nach dem Ausspielen nicht normal abgeworfen, sondern face-down platziert (wie eine benutzte Sonderkarte).

Nationenhauptkarte	
Gemeinsame Ereignisse	Spezielle Ereignisse
Neue Flotte aufstellen	Re-Roll eines LC DR (nur Spanien)
Neuen Leader rekrutieren	Re-Roll eines NC DR (nur England)
2 Siedler anwerben	Re-Roll eines DIS DR (nur Portugal)
Einen Berater einstellen	Re-Roll eines COL DR (nur Frankreich)
Kriegserklärung abgeben	Beliebig viele Preismanipulationen auf dem europäischen Preisindex durchführen (nur Niederlande)

Neue Flotte aufstellen

Jede Nation verfügt über 9 Flottenmarker. Diese Flottenmarker stellen keine Schiffe dar, sondern zunächst nur eine administrative Struktur. Flottenmarker können später beispielsweise in der Heimatbasis mit Schiffen versehen werden (siehe Transfer von Schiffen).

Durch dieses Ereignis wird ein zur Verfügung stehender Flottenmarker aus dem Force Pool in der Heimatbasis platziert. Standardflotten stehen jederzeit frei zur Verfügung. Schatzflotten (Treasure Fleet) können nur aktiviert werden, wenn das Forschungsgebiet „TL 1 Colonial Rule“ vollendet wurde. Freibeuterflotten (Buccaneer Fleet) können nur aktiviert werden, wenn das Forschungsgebiet „TL 3 Colonial Rule“ vollendet wurde.

Einmal aktiviert kann ein Flottenmarker nicht mehr in den Force Pool zurückkehren. Sollte eine Flotte über 0 Schiffe verfügen (beispielsweise nach einem verlorenen Seekampf), wird dieser Flottenmarker zurück auf die Organisationshilfe überführt. Dort kann er später wieder mit Schiffen aufgefüllt werden.

Solange eine Flotte nicht über Schiffe verfügt, darf sie keinerlei Aktionen vornehmen. Ausnahme: Diese Flotte wird zwecks

einer Bewegung aktiviert und vor der eigentlichen Bewegung wird dieser Flotte mindestens ein Schiff anhand einer Transfers (Heimatbasis oder andere Flotte) zugeordnet (siehe Freie Aktionen).

Neue Leader rekrutieren

Jede Nation verfügt über 8 Leader. Diese Leader stellen Persönlichkeiten dar, welche besondere Eigenschaften besitzen (bei Entdeckungen, Kolonisierungen, Kämpfen usw.).

Durch dieses Ereignis wird ein zur Verfügung stehender Leader aus dem Force Pool auf der Organisationshilfe platziert. Alternativ dazu darf dieser auch in einer Residenz mit einem Gildenhause rekrutiert werden. Hierfür muss eine offene Versorgungslinie zwischen der Heimatbasis und der entsprechenden Residenz vorhanden sein (siehe Supplement).

Die meisten Leader stehen jederzeit frei zur Verfügung. Ein Vizekönig (Viceroy) kann nur aktiviert werden, wenn das Forschungsgebiet „TL 2 Colonial Rule“ vollendet wurde. Freibeuter (Buccaneer) können nur aktiviert werden, wenn das Forschungsgebiet „TL 4 Colonial Rule“ vollendet wurde.

Ebenfalls verfügen Leader über eine eigene Streitmacht, so dass sie ebenfalls als Kampftrope gelten. Leader können in einem Landkampf nur als letzten Verlust genommen werden. Ein Leader kann durch verschiedene Ereignisse eliminiert (beispielsweise nach einem missglückten Entdeckungsversuch). In diesem Fall wird ein getöteter Leader wieder in den Force Pool zurückgeführt.

Zwei Siedler anwerben

In der Heimatbasis werden 2 SET platziert. Alternativ dazu dürfen diese Siedler auch einem Leader zugeordnet werden, welcher sich in einer Residenz mit einem Gildenhause aufhält. Hierfür muss eine offene Versorgungslinie zwischen der Heimatbasis und der entsprechenden Residenz vorhanden sein (siehe Supplement).

Berater einstellen

Berater (ADVISOR) können einer Flotte oder einem Leader zugeordnet werden. In diesem Fall stellen sie sehr nützliche Vergünstigungen zur Verfügung. Die Vorteile eines Beraters sind auf der Rückseite aufgelistet. Zwei oder mehr Berater des gleichen Typs (beispielsweise zwei Trapper) können ihre Bonuseigenschaften niemals in einer bestimmten Situation addieren. Somit können nur unterschiedliche Berater ihre Fähigkeiten addieren.

Berater werden in drei Kategorien eingeteilt: blau, gelb und rot. Einen Berater kann man durch die Sonderfunktion der Nationenhauptkarte (oder durch eine allgemeine Karte) anwerben. Der Spieler bestimmt durch 1DR, aus welchen der drei Kategorien er einen Berater zufällig ziehen darf.

Berater einstellen	
DR	Farbestimmung
< 2	Rot
2 bis 4	Gelb
5 bis 10	Blau
Modifikationen (nur einmalig)	
10 Dukaten	-2 auf den DR
20 Dukaten	-3 auf den DR
40 Dukaten	-4 auf den DR

Ist eine Farbe bereits komplett aufgebraucht oder weist nicht genügend Berater in der benötigten Anzahl auf, muss erneut gewürfelt werden. Es gibt zwei Berater („Lucky Devil“ und „Gambler“), wo man in einer anderen Farbe erneut einen Berater ziehen darf. In diesem Fall wird dieser Berater erst am Ende dieser Aktion dem Force Pool wieder zurückgeführt. Die obige Tabelle ist ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgeführt.

Den DR kann man anhand von zusätzlich zu zahlenden Dukaten verbessern. Die Kosten hierfür übernimmt die Heimatbasis. Der neue Berater wird in der Heimatbasis platziert und kann dort später einer Flotte oder einem Leader zugeordnet werden (siehe

Transfer von Sondereinheiten). Alternativ dazu darf dieser Berater auch einem Leader zugeordnet werden, welcher sich in einer Residenz mit einem Gildenhause aufhält. Hierfür muss eine offene Versorgungslinie zwischen der Heimatbasis und der entsprechenden Residenz vorhanden sein (siehe Supplement).

Kriegserklärung abgeben

Während des Turns kann man den diplomatischen Status zu einer anderen Nation nicht auf den normalen Weg verändern. Trotzdem kann es wichtig sein, eine außerordentliche Kriegserklärung abgeben zu können. Für diesen Zweck kann man die eigene Hauptkarte nutzen. In diesem Fall wird 1DR durchgeführt. Die so ermittelte Zahl stellt negative Siegpunkte dar und werden auf dem Glory Track der eigenen Nation abgezogen. Auf dem politischen Track wird ein entsprechender Marker („Hostile“) im korrespondierenden Feld platziert.

Re-Roll eines LC DR

Spanien darf einen beliebigen Landkampfwurf erneut würfeln. Hierfür wird die eigene Hauptkarte face-down gedreht.

Re-Roll eines NC DR

England darf einen beliebigen Seekampfwurf (nicht Abfangversuch oder Windvorteil) erneut würfeln. Hierfür wird die eigene Hauptkarte face-down gedreht.

Re-Roll eines DIS DR

Portugal darf einen beliebigen Entdeckungswurf erneut würfeln. Hierfür wird die eigene Hauptkarte face-down gedreht.

Re-Roll eines COL DR

Frankreich darf einen beliebigen Kolonisierungswurf erneut würfeln. Hierfür wird die eigene Hauptkarte face-down gedreht.

Preismanipulationen auf dem Preisindex

Die Niederlande dürfen von beliebig vielen Waren die Preise um +1 oder -1 auf dem europäischen Preisindex verändern (anhand der Marker für Preismodifikationen). Hierfür wird die eigene Hauptkarte face-down gedreht. Der Preis einer Ware darf auf diese Art und Weise nicht zweimal im gleichen Impuls verändert werden.

4.3.1. Spezielle Karten

Im Spiel gibt es verschiedene Ereignisse, welche als Vorbedingung für andere Aktionen oder Gegebenheiten fungieren. Weiterhin sind Karten mit Sonderfunktionen vorhanden, welche im Folgenden näher beschrieben werden.

Alternative Warenpreise

Die 27 Basispreise sind auf dem Track für die 3 Warengruppen Rohstoffe, Güter und Produkte aufgedruckt. Jeder dieser Basispreis kann sich durch ein Ereignis verändern. In einem solchen Fall wird der alternative Preismarker über dem Basispreis der entsprechenden Ware platziert und stellt somit den neuen Basispreis dar. Der Basispreis selber kann durch +1/-1 Preismodifikationen zeitweise manipuliert werden (ebenfalls durch Ereignisse).

Option A9H: Wilde Preise
Der Preis einer Ware kann im Normalfall nur durch eine +/-1 Modifikation verändert werden (siehe verschiedene Ereignisse). Falls diesbezüglich der Preiskampf weiter angeheizt werden soll, kann man den zweiten Satz +/-1 Marker für die Preismodifikationen nutzen. Dies erlaubt Preismanipulationen von +/-2 pro Ware.

Koloniale Einrichtungen

Sklavenmärkte, Zigarren- und Schokoladenmanufakturen können erst errichtet werden, wenn das entsprechende Ereignis den Bau dieser Gebäude erlaubt. Auf der Organisationshilfe sind diese Gebäude rot markiert. Dies wird auf dem Event-Track mit entsprechenden Markern festgehalten.

Hinweis bezüglich weiterer, rot markierter Gebäude: Für den Bau einer Bank (TL 2 Economy), einer Marinebasis (TL 3 Economy) oder einer Gildenhalle (TL 4 Economy) muss zuerst der entsprechende Forschungslevel erreicht werden.

Reduzierte Minenproduktion

Die Minenproduktion von GEMS, GOLD oder SILVER kann jeweils durch ein entsprechendes Ereignis um -1 reduziert werden. Dies wird auf dem entsprechenden Feld auf dem Event-Track mit einem passenden Marker festgehalten.

Option E2A: Realistische Inflationsauswirkungen

Die Minenproduktion von GEMS, GOLD oder SILVER wird um -2 reduziert (anstatt um -1 Einheit).

Spanische und französische Produktionsraten

Am Ende eines Turns wird die Produktionsrate einer Nation um einen vorgegebenen Wert (siehe aktuelle Nationenhauptkarte) reduziert. Frankreich und Spanien sind diesbezüglich aufgrund von innenpolitischen Problemen härter betroffen als die anderen Nationen. Diese Situation kann sich jedoch durch ein Ereignis ändern und die Reduzierung der spanischen bzw. der französischen Produktionsraten werden normalisiert. Dies wird auf dem Event-Track mit entsprechenden Markern festgehalten.

Fremde Schiffstypen

Jede Nation besitzt zwei spezielle Schiffstypen, welche zunächst nur von der eigenen Nation gebaut werden dürfen. Es gibt jedoch Ereigniskarten, welche einen Technologietransfer erlauben (frühe Industriespionage). Sollte man die Schiffstechnologie einer anderen Nation erwerben, wird dies auf dem Game Sheet an entsprechender Stelle festgehalten.

Sonderkarten

Jede Nation verfügt über 8 Sonderkarten (siehe Kartename). Diese können *jederzeit* offen platziert werden. Dieses einmalige Auslegen wird nicht als Aktion oder Ereignis bewertet. Ausgespielte Sonderkarten besitzen keine Operationspunkte mehr und zählen nicht als Handkarte. Will man den Vorteil einer Sonderkarte ausnutzen (siehe Kartentext), muss dies direkt vor einem eventuellen Würfelwurf angesagt werden. Nach einer Aktivierung wird eine Sonderkarte face-down gedreht (Text verdeckt nach unten). Dies gilt auch für die genutzten Sondervergünstigungen in der Administrationsphase (extra Steuereinnahmen, mehr Siedler oder SP). Sonderkarten stellen eine nützliche Hilfe in Notsituationen dar. Man sollte sie also wohlüberlegt einsetzen.

Handelsmonopole

Handelsmonopole stellen dem Besitzer enorme wirtschaftliche Vorteile zur Verfügung. Ausgespielte Handelsmonopolkarten besitzen keine Operationspunkte mehr und zählen nicht als Handkarte. Handelsmonopolkarten werden nach ihrem Erwerb zunächst face-up abgelegt (Kartentext nach oben). Darunter wird ein eigener Kontrollmarker platziert, um den Besitzer zu kennzeichnen.

Reaktionskarten

In der Regel kann man ein Ereignis nicht zu jeder Zeit bzw. für oder gegen eine andere Nation aktivieren, weil der Kartentext dies nicht zulässt oder die Reihenfolge innerhalb eines Kampfes fest definiert ist. Eine Ausnahme davon bilden Reaktionskarten. Diese können jederzeit für oder gegen eine beliebige Nation, Armeen von Ureinwohnern oder Piratenflotten eingesetzt werden. Die einzige Bedingung ist, dass der Kartentext nichts Gegenteiliges aussagt.

Piraten

Piratenflotten werden durch keinen Spieler gesteuert. Durch Ereignisse können Piratenflotten jedoch von einer Nation zu einer bestimmten Aktion veranlasst werden. Der Kartentext einer solchen Korsarenkarte gibt darüber genauer Auskunft.

Falls eine Piratenflotte bewegt wird, darf diese eventuell eine Flotte von einer europäischen Nation angreifen (freie Wahl des Spielers). Dies ist allerdings nur dann möglich, falls die Angriffswerte (AF) der Piratenflotte nicht geringer sind als die Verteidigungswerte (DF) der europäischen Flotte. In diesem Fall wird ein Seekampf initiiert (siehe 6).

Anstelle eines Seekampfes kann eine Piratenflotte auch einen Landangriff gegen eine Kolonie durchführen. Hierfür wird pro angefangene 5 AF (siehe Schiffe der Piratenflotte) eine PMIL aufgestellt. Der Landangriff kann nur durchgeführt werden, wenn die AF der PMIL nicht geringer sind als die gesamten DF der Kolonie. In diesem Fall wird ein Landkampf initiiert (siehe 5).

Alle Piratenflotten in einem Küstengebiet geben normales Unterstützungsfeuer. Die PMIL werden nach dem Angriff wieder entfernt (Rückführung in den Force Pool).

4.4. Operationen durchführen

Jede Handkarte kann prinzipiell als Ereignis oder für Standardoperationen genutzt werden. Standardoperationen werden von Residenzen, Flotten, Leadern oder der Heimatbasis durchgeführt. In der Regel kostet jede Standardoperation 1 Operationspunkt (OP). Allerdings gibt es freie Aktionen welche keine zusätzlichen OP benötigen sowie ein Sonderfall (siehe Reaktivierung der Nationenhauptkarte durch die Heimatbasis).

Die Heimatbasis darf beliebige viele Standardoperationen pro Impuls durchführen. Jede face-up Flotte, Leader oder Residenz darf nur für eine Aktion pro Impuls aktiviert werden. Zur Kennzeichnung wird die aktivierte Spielfigur nach Beendigung ihrer Aktion face-down gedreht. Am Ende des Impulses werden die zuvor aktivierten Spielfiguren wieder face-up gedreht.

Option A10: Erweiterte Grundversorgung

Die Spielfiguren bleiben face-down gedreht, bis diese während der Administrationsphase oder zu Beginn eines neuen Impulses (nach dem Passen) wieder face-up gedreht werden.

Die Anzahl der möglichen Standardoperationen wird durch die Operationspunkte der ausgespielten Karte definiert. Beispielsweise kann man mit einer Karte, welche 2 OP zur Verfügung stellt, zwei Standardoperationen mit eigenen Leadern, Flotten, Residenzen oder der Heimatbasis durchführen. Man ist nicht gezwungen, sämtliche OP einer ausgespielten Karte nutzen zu müssen. Ungenutzte OP verfallen allerdings.

Zur Durchführung von einigen Standardoperationen werden Versorgungsgüter (SP) oder Dukaten benötigt. Diese Kosten sind stets von der aktivierten Spielfigur anhand deren Möglichkeiten zu übernehmen. Die Kosten sind natürlich vollständig zu tragen. Schulden dürfen nicht freiwillig aufgenommen werden.

Die OP einer Karte sind von einem farbigen Feld eingerahmt. Die Farben haben die folgenden Bedeutungen:

Farbe	Beschreibung
weiß	Reaktionskarte bzw. spezielle Erkundung (rote Schrift)
blau	Zufallsereignis möglich
grün	Vorteil für die eigene Nation
rot	Nachteil für andere Nationen
gelb	Wirtschaft und Handel
schwarz	Korsarenkarte

Ein Leader des Typs Freibeuter („Buccaneer“), sowie Piraten oder Freibeuterflotten können nur mit so genannten Korsarenkarten aktiviert werden! Solange ein eigener Leader des Typs Freibeuter („Buccaneer“) eine Piratenflotte kommandiert (spezielles Ereignis einer Nationenkarte), darf keine andere Nation diese Piratenflotte aktivieren.

Fast alle der folgenden Tabellen sind ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgeführt.

4.4.1. Aktionen der Heimatbasis

Die eigene Heimatbasis kann sechs verschiedene Operationen durchführen. Die Heimatbasis darf mehrmals in einem Impuls aktiviert werden (im Gegensatz zu Flotten, Leadern oder

Residenzen). Folgende Aktionen stehen einer Heimatbasis zur Verfügung:

Aktionen	Benötigte OP
Steuern erheben	1
Forschung & Entwicklung durchführen	1
Handelsmonopolrechte einfördern	1
Rekrutierung und Schiffsbau	1
Versorgungsgüter einkaufen	1
Eigene Nationenhauptkarte reaktivieren	3

Steuern erheben

Gemäß den aktuellen Status auf dem Tax Rate Track erhält die eigene Nation Steuereinnahmen in die Heimatbasis. Sofern möglich wird der entsprechende Marker anschließend um 1 Feld nach oben bewegt (Minderung der Steuerrate um -5 Dukaten).

Die eingenommen Dukaten werden in die dafür vorgesehenen Felder auf der Organisationshilfe platziert.

Forschung & Entwicklung durchführen

Eine Nation kann Geldmittel in eines der 64 vorhandenen Forschungsgebiete (neue Technologien und Methoden) investieren. Die Kosten für eine solche Forschung & Entwicklung sind auf der Organisationshilfe innerhalb des entsprechenden Tracks aufgedruckt.

Es gibt 15 verschiedene Forschungsrichtungen. Die Forschung & Entwicklung innerhalb einer Forschungsrichtung muss in der vorgegebenen Reihenfolge geschehen (beginnend mit Level 1). Ansonsten gibt es keine Vorbedingungen, außer die folgende Ausnahme: Der TL 3 im Bereich Kolonialherrschaft („Colonial Rule“) kann nur erforscht werden, wenn der Technologielevel 1 im Bereich Schiffsdesign („Naval Design“) bereits erreicht wurde. Pro Operationspunkt darf nur eine Technologie auf einmal erforscht werden.

Die Kosten pro Forschungsgebiet sind stets auf einmal in kompletter Höhe zu entrichten. Nachdem die Heimatbasis die Kosten übernommen hat, wird der Kontrollmarker für das gewählte Forschungsgebiet von der Organisationshilfe entfernt. Somit wird der Bonus aktiviert, welcher das Forschungsgebiet zur Verfügung stellt.

Für jede erforschte Technologie wird 1 Siegpunkt (GP) vergeben (auch aufgrund von Technologietransfers oder sonstigen Ereignissen).

Option A10G: Leonardo da Vinci's Erben	
Wer <i>zuerst</i> einen bestimmten Forschungslevel erforscht, erhält Siegpunkte in Höhe des entsprechenden TL.	
<i>Beispiel: England erforscht zuerst den TL 5 im Bereich Naval Design und erhält dafür 5 GP. Alle späteren Nationen erhalten für das Erreichen dieser Technologiestufe nur einen Siegpunkt gutgeschrieben.</i>	

Folgende Forschungsgebiete stehen zur Verfügung:

Level	Auswirkung
Wirtschaft („Economy“)	
1	Manufakturen für Produkte, Schiffswerften und Waffenmanufakturen dürfen errichtet werden (Residenzkolonie).
2	Es dürfen Banken errichtet werden (Residenzkolonie).
3	Es darf in jeder Kolonie mit einem Hafen eine Marinebasis errichtet werden.
4	Es dürfen Gildenhäuser errichtet werden (Residenzkolonie).
5	Die Steuerrate auf dem Tax Track wird in der Siegphase um weitere +5 Dukaten erhöht.
Innenpolitik („Home Office“)	
1	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Karten, welche man am Ende der Aktionsphase auf der Hand behalten darf, wird um +1 erhöht.

2	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Karten, welche man in der Kartenphase vom allgemeinen Kartendeck kaufen darf, wird um +1 erhöht.
3	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Karten, welche man in der Kartenphase vom allgemeinen Kartendeck ziehen darf, wird um +1 erhöht.
4	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Karten, welche man in der Kartenphase vom eigenen Nationendeck ziehen darf, wird um +1 erhöht.
Navigation („Navigation“)	
1	+1 zu einem Entdeckungswurf (DIS DR), falls diese Entdeckung durch eine Flotte durchgeführt wird.
2	+1 beim Würfeln um den Windvorteil (WG DR).
3	+1 beim Würfeln eines Abfangversuches (INT DR).
Verwaltung („Administration“)	
1	Die 1. Residenz wird dem eigenen Force Pool zugeführt.
2	Die 2. Residenz wird dem eigenen Force Pool zugeführt.
3	Die 3. Residenz wird dem eigenen Force Pool zugeführt.
4	Die 4. Residenz wird dem eigenen Force Pool zugeführt.
Schiffstechnologie („Naval Technology“)	
1	Die Seezone „East Pacific“ ist von nun an für die eigene Nation befahrbar, weil das Kap der guten Hoffnung erkundet wurde (Ostroute: Südafrika-Indien-Philippinen). Wird ohne Forschungsgebiete gespielt, gilt dieses Forschungsgebiet ab der Periode 2 von allen Nationen als erforscht.
2	Die Seezone von Kap Horn („Cape Horn“) ist von nun an für die eigene Nation befahrbar. Wird ohne Forschungsgebiete gespielt, gilt dieses Forschungsgebiet ab der Periode 2 von allen Nationen als erforscht.
3	+1 zu den Verteidigungswerten (DF) von allen eigenen Schiffen.
4	+1 zu den Angriffswerten (AF) von allen eigenen Schiffen.
Handelsmonopole („Monopolies“)	
1	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Handelsmonopole, welche man offen auslegen darf, wird um +1 erhöht.
2	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Handelsmonopole, welche man offen auslegen darf, wird um +2 erhöht.
3	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Handelsmonopole, welche man offen auslegen darf, wird um +3 erhöht.
4	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Handelsmonopole, welche man offen auslegen darf, wird um +4 erhöht.
5	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für Handelsmonopole, welche man offen auslegen darf, wird um +5 erhöht.
Handfeuerwaffen („Small Arms“)	
1	+1 zu jedem eigenen Landkampfwurf (LC DR).
2	+2 zu jedem eigenen Landkampfwurf (LC DR).
3	+3 zu jedem eigenen Landkampfwurf (LC DR).
4	+4 zu jedem eigenen Landkampfwurf (LC DR).
Kanonteknologie („Cannon Technology“)	
1	+1 zu jedem eigenen Seekampfwurf (NC DR).
2	+2 zu jedem eigenen Seekampfwurf (NC DR).
3	+3 zu jedem eigenen Seekampfwurf (NC DR).
4	+4 zu jedem eigenen Seekampfwurf (NC DR).
Militärtheorien („Military Science“)	
1	+1 zu den Angriffswerten (AF) von allen eigenen INF.
2	+1 zu den Verteidigungswerten (DF) von allen eigenen CAV.
3	+1 zu den Angriffswerten (AF) und Verteidigungswerten (DF) von allen eigenen ART.
Auswanderung („Emigration“)	
1	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für die Anzahl an neuen Siedler, welche man in der

	Administrationsphase erhält, wird um +1 erhöht.
2	Das Limit gemäß Nationenhauptkarte für die Anzahl an neuen Siedler, welche man in der Administrationsphase erhält, wird um +2 erhöht.
Versorgungskosten („Supply Costs“)	
1	Der Preis pro SP wird um -1 Dukaten reduziert.
2	Der Preis pro SP wird um -2 Dukaten reduziert.
3	Der Preis pro SP wird um -3 Dukaten reduziert.
4	Der Preis pro SP wird um -4 Dukaten reduziert.
5	Der Preis pro SP wird um -5 Dukaten reduziert.
6	Der Preis pro SP wird um -6 Dukaten reduziert.
Konstruktionen („Constructions“)	
1	+1 zu jeden eigenen Kolonisierungswurf (COL DR).
2	+1 zu jeden eigenen Erweiterungswurf (IMP DR).
3	+1 zu jeden eigenen Festungsbauwurf (FORT DR).
4	+1 zu jeden eigenen Missionsbauwurf (MIS DR).
4	Verbesserte Landwirtschaft ermöglicht neue Anpflanzungen.
Segeltechnologie („Sailing Technology“)	
1	+1 zu der Bewegungsfähigkeit (MP) von allen eigenen Schiffen.
2	+2 zu der Bewegungsfähigkeit (MP) von allen eigenen Schiffen.
3	+3 zu der Bewegungsfähigkeit (MP) von allen eigenen Schiffen.
4	+4 zu der Bewegungsfähigkeit (MP) von allen eigenen Schiffen.
5	+5 zu der Bewegungsfähigkeit (MP) von allen eigenen Schiffen.
Kolonialherrschaft („Colonial Rule“)	
1	Die eigenen Schatzflotten („Treasure Fleet“) werden dem Force Pool zugeführt.
2	Der Leader „Viceroy“ (Vizekönig) wird dem Force Pool zugeführt.
3	Die eigene Freibeuterflotte („Buccaneer Fleet“) wird dem Force Pool zugeführt. Vorbedingung: TL 1 im Bereich Naval Design!
4	Der Leader „Buccaneer“ (Freibeuter) wird dem Force Pool zugeführt.
Schiffsdesign („Naval Design“)	
1	Alle Schiffe mit dem Technologielevel 1 stehen ab sofort der eigenen Nation zur Verfügung.
2	Alle Schiffe mit dem Technologielevel 2 stehen ab sofort der eigenen Nation zur Verfügung.
3	Alle Schiffe mit dem Technologielevel 3 stehen ab sofort der eigenen Nation zur Verfügung.
4	Alle Schiffe mit dem Technologielevel 4 stehen ab sofort der eigenen Nation zur Verfügung.
5	Alle Schiffe mit dem Technologielevel 5 stehen ab sofort der eigenen Nation zur Verfügung.
6	Die Baukosten (in SP) von allen Schiffen werden um 10 % reduziert (summierter Wert von allen neuen Schiffen zählt).

Handelsmonopolrechte einfordern

Für alle 27 Waren gibt es ein spezifisches Handelsmonopol, welches die Spieler anhand von allgemeinen Karten erwerben können. Die Nation, welche ein oder mehrere Handelsmonopole besitzt, kann verschiedene Sonderrechte nutzen:

- Markt schließen (Der Verkauf einer bestimmten Ware ist für andere Nationen auf den europäischen Marktplätzen unmöglich geworden. Ein geschlossener Markt in Europa wird anhand des entsprechenden Markers auf dem europäischen Preisindex gekennzeichnet. Von nun an kann nur der Besitzer des entsprechenden Handelsmonopols die dazu gehörende Ware in Europa verkaufen.)
- Verkaufsprovision einfordern (Die Lagerbestände einer bestimmten Ware werden vom europäischen Preisindex entfernt [siehe STOCK]. Pro Einheit erhält der Besitzer des entsprechenden Handelsmonopols 1 Dukaten in der Heimatbasis.)
- Marktbestände aufkaufen (Der Besitzer eines Handelsmonopols darf eine beliebige Anzahl der

europäischen Lagerbestände einer bestimmten Ware für sich selbst einkaufen. Der Einkaufspreis pro Einheit beträgt Preisindex+1, welcher von der Heimatbasis zu zahlen ist. Die Ware wird vom europäischen Preisindex [siehe STOCK] entfernt und sofort in die eigene Heimatbasis geliefert.)

- Markt öffnen (Der Verkauf einer bestimmten Ware ist in Europa wieder für alle Nationen frei möglich. Ein offener Markt wird anhand des entsprechenden Markers auf dem europäischen Preisindex gekennzeichnet.)

Der Spieler darf nur eine der vier oben genannten Optionen (a bis d) pro Operationspunkt wählen. Jedoch kann er mit diesem einzelnen Operationspunkt die gewählte Option sofort auf alle eigenen Handelsmonopole anwenden (freie Wahl des Besitzers), welche noch face-up gedreht sind. Nachdem die Sonderrechte eines Handelsmonopols auf diese Art und Weise genutzt worden sind, wird die entsprechende Handelsmonopolkarte umgedreht (face-down).

Rekrutierung und Schiffsbau

Die Heimatbasis kann in beliebiger Anzahl Kampftruppen rekrutieren und Schiffe bauen. Viele Schiffe benötigen für den Bau einen bestimmten Technologie Level im Bereich Naval Design (beispielsweise TL 5 für ein Schiff des Typs FIRST-RATED).

Die anfallenden Kosten (Versorgungsgüter) müssen in der Heimatbasis vorhanden sein.

Nachdem die neuen Einheiten von der Heimatbasis bezahlt wurden, werden diese auf der Organisationshilfe in die dafür vorgesehenen Felder platziert. Die neuen Einheiten können später eigenen Flotten oder Leadern zugeordnet werden (siehe Transfers).

Korsarschiffe können von der Heimatbasis nicht gebaut werden (Ausnahme: Ereigniskarten).

Sollte ohne Forschung und Entwicklung gespielt werden, besitzen die Nationen automatisch einen Technologielevel von [PN:5] für Naval Design.

Option E12A: Realistische Pioniere

Pioniere, welche als Baumannschaften gute Dienste verrichten, sind in vielen Fällen nicht freiwillig tätig gewesen. Kriminelle Elemente, verlorene Existenzen (die so genannte weißen Sklaven) sowie Tagelöhner sind teilweise „zwangsverpflichtet“ worden.

Pioniere erhält man nur, indem man zu den üblichen 10 SP ebenfalls einen Siedler investiert (Heimatbasis). Eine Residenz kann nun keine Pioniere mehr anwerben.

Versorgungsgüter einkaufen

Die Heimatbasis kann in beliebiger Anzahl SP einkaufen. Der Preis pro Versorgungspunkt ist wie folgt:

Aktueller Preis pro SP:
1 Dukaten
+ Periodennummer
+ Inflationsnummer
+ SP Kostenmodifikator
- TL „Supply Costs“

Der SP Kostenmodifikator ist auf dem entsprechenden Track abzulesen. England, Portugal und die Niederlande müssen zusätzlich +1 Dukaten pro SP bezahlen.

Die Kosten für den Einkauf der Versorgungsgüter übernimmt die Heimatbasis. Diese werden anschließend in die dafür vorgesehenen Felder auf der Organisationshilfe platziert.

Eigene Nationenhauptkarte reaktivieren

Man kann die eigene Hauptkarte wieder reaktivieren, welche in einem vorhergehenden Impuls benutzt wurde. Hierfür ist eine

Karte auszuspüren, welche über 3 oder mehr Operationspunkte zur Verfügung stellt. Diese Karte wird abgeworfen und die Hauptkarte darf dementsprechend wieder auf die Hand genommen werden. Sollte eine Karte mit 4 Operationspunkten verwendet worden sein, kann der verbleibende Operationspunkt frei genutzt werden.

4.4.2. Aktionen von Residenzen

Residenzen sind zuvor in einer der fünf Regionen errichtet worden. Eine Residenz darf nur eine Aktion pro Impuls durchführen. Residenzen stehen die drei folgenden Operationen zur Verfügung:

Aktionen	Benötigte OP
Transfer von SP und D	1
Sklavenversteigerung	1
Sklavenproduktion einrichten	1
Rekrutierung und Schiffsbau	1

Transfer von Versorgungspunkten und Dukaten

Die Residenz kann eingelagerte SP (aus dem Warenhaus) oder Dukaten (aus der Bank) an eigene Leader, Flotten oder anderen Residenzen in der gleichen Region transferieren. Hierfür wird eine offene Versorgungslinie benötigt (siehe Supplement).

Die Transportkapazität einer Residenz beträgt [5 * Anzahl eigene Flotten]. Noch nicht aktivierte Flotten werden nicht beachtet.

Sklavenversteigerung

Sofern eine Residenz über einen Sklavenmarkt verfügt, kann anhand einer Sklavenversteigerung ein Sklavenmarker in die eigene regionale Markfläche platziert werden.

Von hier aus kann der Sklavenmarker für eine Sklavenproduktion verwendet werden (siehe weiter unten) oder von einer Flotte oder einem Leader abtransportiert werden (siehe Transfers). Ein Verkauf an eine andere Nation ist ebenfalls möglich (siehe Handel).

Sklavenproduktion einrichten

Jede Produktionsstätte, welche eine Farm benötigt (beispielsweise Tee oder Indigo), kann um eine Sklavenproduktion erweitert werden. Die Produktion steigt entsprechend um +1 Einheit an. Hierfür wird ein Sklavenmarker von der eigenen regionalen Markfläche entfernt und face-down unter den Erkundungsmarker platziert (Status „Slave Production“). Es muss für jeden einzelnen, in Frage kommenden Erkundungsmarker eine Sklavenproduktion eingerichtet werden, bevor der Produktionsbonus für diese Produktionsstätte genutzt werden kann.

Für die Einrichtung einer Sklavenproduktion wird eine offene Versorgungslinie von einer in der gleichen Region vorhandenen Residenz benötigt (siehe Supplement).

Rekrutierung und Schiffsbau

Wie die Heimatbasis kann eine Residenz auch Kampftruppen rekrutieren und Schiffe bauen. Um Kampftruppen anzuwerben, benötigt eine Residenz eine Waffenmanufaktur in der eigenen Kolonie. Für den Schiffsbau ist eine Schiffswerft erforderlich.

Eine Residenz kann nur Schiffe bauen, welche den TL 3 Naval Design nicht überschreiten. Schiffe mit einem benötigten TL von 4 oder 5 können nur in der Heimatbasis gebaut werden. Die anfallenden Kosten (Versorgungsgüter) müssen im Warenhaus der Kolonie vorhanden sein.

Nachdem die neuen Einheiten von der Residenz bezahlt wurden, können diese innerhalb der eigenen Region frei an Flotten, Leadern oder örtlichen Garnisonen verteilt werden. Die Empfänger müssen sich in einer eigenen, besiedelten Kolonie in der gleichen Region aufhalten. Die neuen Einheiten müssen nicht von eigenen Leadern oder Flotten zum Empfänger transportiert werden. Diese Logistikaufgabe wird von der Residenz übernommen. Hierfür benötigt die Residenz eine offene Versorgungslinie (siehe Supplement).

Korsarschiffe können von einer Residenz nicht gebaut werden.

Es dürfen nur so viele Einheiten rekrutiert oder Schiffe gebaut werden, wie auch tatsächlich Empfänger mit ausreichenden offenen Stapellimits in der gleichen Region in eigenen Kolonien vorhanden sind.

Beispiel: Die spanische Residenz in Port Royal (TC-20) rekrutiert in Periode 4 drei MIL, eine INF und baut ein Schiff des Typs GALLEON. Die erste MIL wird den eigenen Garnisonstruppen zugeordnet, während die zweite MIL sowie die INF einem Leader in Tortuga (TC-13) überlassen wird. Die letzte MIL und die GALLEON wird der 2. Schatzflotte zugeordnet, welche sich in Havanna aufhält (TC-17).

Option E3E: Realistische Rekrutierungen

Pro Impuls kann eine Residenz nur so viele Kampftruppen rekrutieren wie die Periodennummer beträgt. Weiterhin dürfen Schiffe ebenfalls nur in Höhe der PN gebaut werden.

Beispiel: In Periode 3 kann eine Residenz bis zu drei Truppen plus 1, 2 oder 3 weitere Schiffe bauen.

4.4.3. Aktionen von Flotten und Leadern

Pro Operationspunkt darf man einen Leader oder eine Flotte aktivieren und mit dieser Spielfigur eine Standardoperation durchführen. Pro Impuls darf ein Leader oder eine Flotte nur einmal auf diese Art und Weise aktiviert werden! Folgende sechs Operationen stehen einer Flotte oder einem Leader zur Verfügung:

Aktionen	Benötigte OP
Bewegung	1
Kolonisierung	1
Koloniale Erweiterungen durchführen	1
Mine reparieren	1
Eigene Kolonie ausplündern	1
Piratennest ausräuchern	1
Erneuten Entdeckungsversuch durchführen	1

Zusätzlich zu den oben genannten Standardoperationen stehen einer aktivierten Flotte (oder Leader) zu jeder Zeit und uneingeschränkt in beliebiger Anzahl freie Aktionen zur Verfügung (siehe 4.4.4).

Zur Bestimmung des Erfolges einer Aktion wird häufig ein DR durchgeführt. In der Regel können diese DR aufgrund zahlreicher Einflüsse (Berater, Errungenschaften, Karten, etc.) modifiziert werden. Manchmal kann es vorkommen, dass die lokalen Stammesführer Geschenke von einer Nation erwarten, damit eine Aktion erfolgreich abgeschlossen werden kann. Falls die Geschenke unzureichend sein sollten, werden die Ureinwohner einen Landangriff durchführen.

Der Spieler führt einen IDR durch, um den Erfolg des Bestechungsversuches gegenüber den Ureinwohnern zu ermitteln.

IDR	Ergebnis
1	Automatischer Fehlschlag (keine weitere Modifikationen erlaubt, -1 GP)
<8	Angriff der Ureinwohner (Aushebung einer Armee)
>=8	Aktion ist erfolgreich
10	Automatischer Erfolg (keine weiteren Modifikationen erlaubt)

Dieses Würfelergebnis kann wie folgt modifiziert werden:

Modifikationen (alle kumulativ)	
kein Bau von Farmen möglich	+1
Silbermine im Landgebiet	-1
Goldmine im Landgebiet	-3
Edelsteinmine im Landgebiet	-5

Bad Image Marker im eigenen Besitz	-PN
ein oder mehrere Piratennester im Landgebiet vorhanden	-2
CITY im Landgebiet vorhanden	-4
KINGDOM im Landgebiet vorhanden	-6
CAPITAL im Landgebiet vorhanden	-8
1 Dukaten von dem Leader oder der Flotte	+1 pro
Berater des Typs Diplomat, Linguist, Missionary oder Saint dem Leader oder der Flotte zugeordnet	+1 pro

Das Bestechungsgeld, welches den Stammesführern als Geschenk überreicht wird, muss vom aktiven Leader (oder Flotte) bezahlt werden.

Bewegung (plus freie Aktionen)

Eine Flotte bzw. ein Leader darf sich gemäß der erlaubten Anzahl an Bewegungspunkten (MP) frei bewegen. Leader können sich nur auf Landgebieten bewegen, welche miteinander verbunden oder benachbart sind. Ein Leader darf keine Meerengen überschreiten (beispielsweise CA-07 und CA-08). Flotten bewegen sich entlang von Seezonen, Küstengebieten oder Transferzonen, welche miteinander verbunden sind. Meerengen sind für Flotten im Gegensatz zu den Leadern direkt benachbart.

Flotten können Leader über See transportieren. Hierfür müssen genügend Transportkapazitäten in der Flotte vorhanden sein, um den Leader und seine mitgeführten Positionen aufladen zu können. Das auf- und Abladen von Leadern gilt für eine Flotte als freie Aktion (siehe Transferierungen ~ 4.4.4).

Für das Betreten eines Landgebietes benötigt ein Leader 4 Bewegungspunkte (MP). Die Anzahl an verbrauchten MP wird wie folgt modifiziert:

Modifikationen (alle kumulativ)	
besiedelte Kolonie	-1
Pfade vorhanden (Pathways)	-1
Wege vorhanden (Roads)	-2
Regen	+1
Sturm	+2

Ein Leader bewegt sich von einem Landgebiet zum nächsten, ähnlich wie ein König beim Schachspiel. Sollte er nicht mehr über genügend Bewegungspunkte verfügen, um das nächste, benachbarte Feld zu erreichen, so darf ein Leader trotzdem dieses Feld betreten, sofern er mindestens noch über 1 MP verfügt. Ein Leader mit 0 MP muss seine Bewegung beenden.

Beispiel: Ein spanischer Konquistador startet bei schönen Wetter in der karibischen Region in Havanna (TC-17), welches eine besiedelte Kolonie unter der Kontrolle von Spanien ist. Das östlich davon gelegene Küstengebiet (TC-18) der kubanischen Insel ist von Spanien entdeckt worden und bereits mit Pfaden ausgebaut worden, aber noch nicht besiedelt. Das östlichste Landgebiet (TC-19) der Insel ist noch vollkommen unentdeckt. Der Leader verfügt über 4 MP und will in das unentdeckte Küstengebiet marschieren. Das erste Gebiet kostet 3 MP (4 - 1 für Pfade). Für das zweite Gebiet werden die normalen 4 MP benötigt. Für das Betreten der beiden Gebiete benötigt der Konquistador eigentlich insgesamt 7 Bewegungspunkte (3 + 4). Obwohl 3 MP zu wenig, darf dieser Leader trotzdem das zweite Feld betreten, da er nach dem ersten Küstengebiet noch über 1 MP verfügt. Anschließend werden seine MP für diesen Impuls auf 0 reduziert.

Ein Leader darf keine Kolonie von einer anderen Nation betreten, sofern ein neutraler diplomatischer Status vorhanden ist. Die Kolonien von verbündeten Nationen können frei betreten werden.

Ein Leader darf sich von Panama aus (CA-01) nur dann in Richtung Pazifikküste bewegen (PC-13), falls das Forschungsgebiet „Cape of Good Hope“ (siehe TL 1 Naval Technology) von der eigenen Nation bereits entwickelt wurde.

Feindlich kontrollierte Kolonien oder von Ureinwohner besetzte Landgebiete werden automatisch vom Leader angegriffen (siehe 5). Falls sich mehrere Armeen von Ureinwohner in einem Landgebiet aufhalten sollten, so ist der Einheitenstapel anzugreifen, welcher die meisten DF besitzt. Sollte eine feindliche Kolonie nicht über Verteidigungsmöglichkeiten verfügen (beispielsweise 0 DF aufgrund einer fehlenden Ansiedlung), so wird der Kontrollmarker der feindlichen Nation in diesem Landgebiet mit einem eigenen Marker getauscht.

Flotten besitzen so viele Bewegungspunkte, wie das langsamste Schiff in dieser Flotte zu Beginn der Bewegung besitzt. Spätere Transferierungen von Schiffen, welche während dieser Bewegung durchgeführt werden, üben auf die Anzahl der MP keinen Einfluss mehr aus. Die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte eines Schiffes, welches einer Schatzflotte zugeordnet ist, werden verdoppelt (ebenso die Vorteile durch Berater oder Forschungsgebiete). Beispielsweise besitzt eine FLUTE nun über 40 MP solange dieses Schiff zu einer Schatzflotte gehört.

Europäische Flotten können vier verschiedene Seegebiete befahren:

1. Küstengebiete (1 MP);
2. Seezonen (4 MP);
3. eigene Transferzonen (MP siehe Nationeninfo); sowie
4. die eigene Heimatbasis (0 MP).

Piratenflotten können nur Küstengebiete oder normale Seezonen betreten.

Für das Befahren eines Küstengebietes wird 1 Bewegungspunkt benötigt. Dieser Wert wird um +1 MP erhöht, falls das Wetter regnerisch sein sollte. Die Bewegungskosten für eine Seezone betragen 4 MP. Die Transferzonen besitzen für jede Nation ein Feld, in der die individuellen Bewegungskosten aufgeführt werden (siehe Supplement). Das Befahren der Heimatbasis kostet keine Bewegungspunkte. Sämtliche Bewegungskosten werden verdoppelt, falls sich beim Betreten eines Gebietes eine feindlich gesonnene Flotte dort aufhält (Piratenflotten, fremde Freibeuterflotten oder verfeindete Flotten einer anderen Nation).

Beispiel 1: Eine spanische Flotte segelt bei regnerischen Wetter von der Heimatbasis aus nach Havanna (TC-17). Dabei wird die Nordatlantikroute (siehe Transferzone „North Atlantic“) gewählt. Es fallen Bewegungskosten von 16 MP an (10 für die Transferzone, 4 für die Seezone und 2 für das Küstengebiet).

Beispiel 2: Die spanische Schatzflotte startet im sonnigen Panama (CA-01) und bewegt sich in Richtung Heimatbasis. Hierfür geht es zunächst in die östlich gelegenen Küstengebiete TC-01 und TC-02 (1+1 MP). Letzteres ist benachbart zu der Seezone „Caribbean Sea“ (4 MP). Der Weg geht weiter über den „Central Atlantic“ (4 MP) und die angeschlossene Transferzone (8 MP). Insgesamt sind dies 18 Bewegungspunkte, welche für diese Wegstrecke benötigt werden.

Küstengebiete oder Seezonen, in denen stürmisches Wetter ist, dürfen nicht von Flotten befahren werden.

Eine Flotte muss immer über genügend Bewegungspunkte verfügen, um das nächste Seegebiet befahren zu können.

Flotten dürfen keine fremden Transferzonen befahren. Transferzonen bilden die Wegstrecke ab, welche zwischen der Heimatbasis und den Randgebieten der Neuen Welt liegt. Eine Flotte darf in einer eigenen Transferzone verweilen, falls notwendig bzw. gewollt.

Es gibt einige Ausnahmeregelungen, welche bei Flottenbewegungen beachtet werden müssen. Panama (CA-01) trennt zwei nicht benachbarte Seezonen. Beim Platzieren einer Flotte ist darauf zu achten, auf welcher Küstenseite sich diese Flotte befindet. Dies trifft ebenfalls auf ähnlich gelagerte Fälle zu (z.B. CA-02 und TC-18)! Beim Aufstellen von Piratennestern

ist die Position des Piratennestes ebenfalls zu beachten! Wichtig ist, dass Transferierungen oder Bewegungen in solchen speziellen Regionen nur möglich sind, wenn beide Flotten sich auf der richtigen Küstenseite befinden.

Weiterhin sind bestimmte Küstengebiete vorhanden, welche direkt mit den benachbarten Seezonen verbunden sind:

Benachbarte Küstengebiete und Seezonen	
CARIBBEAN SEA	TC-05
GULF OF HONDURAS	CA-10
MEXICAN COAST	CA-01, CA-02
GULF OF PANAMA	CA-01
BRAZILIAN COAST	SA-01, SA-02

Die Seezone von „East Pacific“ ist erst durch Flotten befahrbar, wenn die eigene Nation das entsprechende Forschungsgebiet (siehe TL 1 Naval Technology) vollendet hat.

Die Seezone von Kap Horn (siehe „Cape Horn“) ist erst durch Flotten befahrbar, wenn die eigene Nation das entsprechende Forschungsgebiet (siehe TL 2 Naval Technology) vollendet hat. Piratenflotten sind hiervon nicht betroffen.

Ein Leader des Typs Freibeuter („Buccaneer“), welcher eine Piratenflotte kommandiert, kann jederzeit diese Piratenflotte wieder verlassen, sobald diese Piratenflotte eine eigene oder verbündete Küstenkolonie betritt oder verlässt.

Jedes Mal, wenn eine Flotte ein beliebiges Seegebiet betritt oder verlassen will (gilt nicht für Rückzüge), darf sie von einer ebenfalls dort stationierten, feindlich gesinnten Flotte (Piratenflotten, Freibeuterflotten oder Flotten von verfeindeten Nationen) abgefangen werden (siehe 6). Das Ziel der aktiven Flotte ist nicht relevant. Ausnahme: Piratenflotten mit einem „Buccaneer“ an Bord greifen keine Flotten an, die zu der Nation dieses „Buccaneers“ gehören.

Piratenflotten greifen bei jeder Gelegenheit an, sobald sie nicht über weniger Kampffaktoren (CF) als die gegnerische Flotte verfügen. Piratenflotten greifen jedoch niemals andere Piraten- oder Freibeuterflotten an, noch können sie von diesen angegriffen werden. Freibeuterflotten dürfen im Gegensatz zu Piratenflotten keine Flotten von verbündeten Nationen angreifen (wohl aber Flotten von Nationen, zu denen es einen neutralen diplomatischen Status gibt).

Option A11D: Misstrauische Piraten
Piratenflotten greifen von sich aus keine Flotten an, welche keine Ladung an Bord haben.

Zunächst ist zu bestimmen, wer zuerst einen Seekampf initiieren darf (Abfangversuch). Die folgende Reihenfolge ist zu beachten:

- Piratenflotten (bei mehreren Flotten entscheiden die höheren AF; bei Gleichstand der Zufall); danach
- Freibeuterflotten; anschließend
- die aktive Flotte; sowie zuletzt
- inaktive Flotten von anderen Nationen.

Eine Flotte darf nach der Initiierung eines Seekampfes keine freien Aktionen mehr durchführen. Der Ablauf eines Seekampfes wird in Kapitel 6 erläutert.

Eine Nation kann nur ein unentdecktes Gebiet betreten, sofern es über einen freien Kontrollmarker verfügt. Die Anzahl an Kontrollmarkern ist limitiert. Durch die Erforschung von neuen Technologien werden weitere Kontrollmarker dem eigenen Force Pool zugeführt (durch Wegnahme des Kontrollmarkers von der Organisationshilfe).

Sobald ein Leader (oder eine Flotte) ein unentdecktes Feld betritt und eventuellen Kämpfe in diesem Gebiet überstanden haben sollte, wird eine Entdeckung durchgeführt. Landgebiete, welche keinen Kontrollmarker enthalten, gelten als unentdeckt (auch wenn sich dort Piratennester oder Einrichtungen der Ureinwohner befinden sollten). Nach der Entdeckung kann die aktive Spielfigur nur noch freie Aktionen durchführen.

Der Spieler führt einen 2DR durch, um den Erfolg einer Entdeckung zu ermitteln.

2DR	Ergebnis
2-4	Automatischer Fehlschlag (keine weitere Modifikationen erlaubt, -1 GP)
<7	Expedition ist spurlos verschwunden (alle Einheiten werden vernichtet)
7-10	Expedition ging verloren (keine Entdeckung, Aktion endet, automatischer Entdeckungsversuch bei nächster Aktivierung)
11-15	Expedition erleidet ein Unglück (eine Schiff oder eine zugeordnete Kampfeinheit wird vernichtet) Expedition erfolgreich sofern eine andere Einheit überlebt (Erkundung wird sofort durchgeführt) eigener Kontrollmarker wird platziert
>15	Expedition erfolgreich (+1 GP, Erkundung wird sofort durchgeführt) eigener wird platziert
19-20	Automatischer Erfolg (keine weiteren Modifikationen erlaubt)

Dieses Würfelergebnis kann wie folgt modifiziert werden:

Modifikationen (alle kumulativ)	
Portugal	+1
Leader des Typs Entdecker („Explorer“) oder Vizekönig („Viceroy“), auch wenn an Bord einer Flotte	+1
TL 1 Navigation (gilt nur für Flotten)	+1
Region wurde bereits kolonisiert	+1
1st Turn Discovery Award im eigenen Besitz	+1
1st Discovery Award im eigenen Besitz	+1
1st Kingdom Discovery Award im eigenen Besitz	+1
1st Empire Discovery Award im eigenen Besitz	+1
benachbart zu einer Kolonie	+1
benachbart zu einer eigenen Kolonie (Extrabonus)	+1
Berater des Typs Explorer, Native Guide, Navigator, Scout oder Trapper dem Leader oder der Flotte zugeordnet	+1 pro
ein oder mehrere Piratennester im Gebiet	-1
CITY im Landgebiet vorhanden	-2
KINGDOM im Landgebiet vorhanden	-3
CAPITAL im Landgebiet vorhanden	-4

Nach einer erfolgreichen Entdeckung wird ein eigener Kontrollmarker in dem jeweiligen Landgebiet platziert und eine Erkundung durchgeführt. Hierfür wird eine gewisse Anzahl an zufälligen Erkundungsmarkern gezogen. Die Erkundungsmarker werden in einem dafür vorgesehenen Behälter aufbewahrt. Die Anzahl der zu ziehenden Erkundungsmarker ist wie folgt definiert:

Landgebiet	Anzahl Marker
Küstengebiet	1
Hinterland	2
Modifikation (alle kumulativ)	
Region Karibik	+1
Leader Entdecker („Explorer“) auch wenn an Bord einer Flotte	+1
Berater des Typs Cartographier dem Leader oder der Flotte zugeordnet	+1

Im dem Behälter für die Erkundungsmarker befinden sich einige spezielle Counter, welche nicht für das aktuelle Landgebiet geeignet sind (beispielsweise für eine andere Region). Für jeden ungeeigneten Erkundungsmarker wird ein neuer Counter gezogen, solange bis die erforderliche Anzahl an Markern erreicht wurde. Während des Ziehens werden die Erkundungsmarker face-down platziert (braune Seite für alle sichtbar nach oben). Ungeeignete Counter werden zunächst beiseite gelegt. Sobald die erforderliche Anzahl erreicht wurde, werden diese aufgedeckt.

Es gibt Erkundungsmarker, welche das zusätzliche Ziehen von 2, 3 oder 4 weiteren Countern ermöglicht. Entsprechend wird die zuvor beschriebene Prozedur um die entsprechende Anzahl wiederholt.

Jedes Landgebiet besitzt eine Zahl (2, 3 oder 4). Diese Zahl definiert die maximale Anzahl an Erkundungsmarkern, welche in dem jeweiligen Landgebiet platziert werden dürfen. Einrichtungen von Ureinwohnern („City“, „Kingdom“ oder „Capital“), Piratennester oder eine Mine zählen nicht gegen dieses Limit. Der Spieler hat die freie Wahl, welche Erkundungsmarker er platzieren möchte. Allerdings ist das Maximum an Countern anzustreben. Man darf nicht freiwillig auf die Platzierung von Erkundungsmarkern verzichten. Dies bedeutet, dass man beispielsweise ein gezogenes „Kingdom“ oder eine Mine platzieren muss, sofern dies möglich ist.

Pro Landgebiet ist allerdings nur ein Königreich („Kingdom“), eine Stadt („City“) oder eine Hauptstadt („Capital“) erlaubt. Weiterhin ist nur eine Mine pro Landgebiet erlaubt. Eine zuvor platzierte Stadt, ein Königreich oder Hauptstadt (aus dem vorherigen Impuls oder durch ein Ereignis) hat stets Vorrang vor neu gezogenen Einrichtungen der Ureinwohner. Sollte aufgrund dieser Situation ein „Kingdom“ oder eine „Capital“ nicht platziert werden können, darf ein weiterer Erkundungsmarker als Ersatz gezogen werden.

Es gibt einen besonderen Erkundungsmarker: die Hauptstadt (Capital). Ein solcher Erkundungsmarker definiert die Entdeckung eines Großreiches. Großreiche werden spielintern auch als „Empire“ bezeichnet (beispielsweise das Reich der Azteken in Zentralamerika oder der Inkas in Südamerika). Ein Großreich beinhaltet in der Regel eine Hauptstadt sowie benachbarte Städte. *{Hinweis des Designers: Der Countermix für die Erkundungen ist so ausgelegt, dass die Gestaltung der Landkarte vollkommen unabhängig von den historischen Gegebenheiten ist. Damit wird das Spiel wesentlich interessanter und nicht alle Spieler stehen von Anfang an in der Schlange vor Zentralamerika; um zuerst das Aztekenreich für sich selbst zu entdecken.}*

Sobald die Hauptstadt eines Empires entdeckt wurde, muss für jedes benachbarte Landgebiet, welches keine besiedelte Kolonie einer europäischen Nation darstellt, ein DR durchgeführt werden. Bei einer 1 bis 6 wird in diesem Landgebiet eine Stadt platziert. In jedes zu diesem Großreich gehörende Landgebiet wird zusätzlich ein Marker für Wege („Roads“) platziert.

Benachbarte Großreiche sind voneinander zu trennen, um Überschneidungen zu vermeiden. Es bietet sich an, die Counter für die Ureinwohner um 90 Grad zu drehen, um die unterschiedlichen Völker voneinander zu trennen.

Nach der Entdeckung eines Königreiches wird zusätzlich ein Marker für Pfade („Pathways“) in das entsprechende Landgebiet platziert.

Kolonisierung (plus freie Aktionen)

Der Begriff der Kolonisierung umfasst vier verschiedene Aktionen:

- die Errichtung einer Ansiedlung;
- den Ausbau einer Ansiedlung zu einem Dorf (ab Periode 2 möglich);
- den Ausbau eines Dorfes zu einer Ortschaft (ab Periode 3 möglich); sowie
- Kultivierung der vorhandenen Anbauflächen aufgrund verbesserter Landwirtschaft.

Für Letzteres ist ein bestimmtes Forschungsgebiet (TL 5 Constructions) erforderlich. Weiterhin ist die maximale Anzahl an Erkundungsmarkern in einem Landgebiet zu beachten (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**), denn die neuen Anpflanzungen zählen gegen das Limit. Die Baukosten betragen hierfür 10 SP.

Man kann ein Landgebiet nur kolonisieren, wenn keine feindlichen Landtruppen sich dort aufhalten (Armeen von

Ureinwohnern oder europäische Einheiten). Piratennester behindern dagegen keine Kolonisierung. Weiterhin muss ein eigener Kontrollmarker dort vorhanden sein.

Für die Kolonisierung eines Küstengebietes wird mindestens ein Siedler benötigt. In allen anderen Fällen müssen zwei Siedler eingesetzt werden. Ein zusätzlicher Siedler ergibt einen Bonus von +1 auf den COL DR (siehe unten angegebene Tabelle). Eingesetzte Siedler werden dem Force Pool übergeben. Weiterhin fallen Baukosten (SP siehe Counter) an, welche der aktive Leader (oder Flotte) aufbringen muss.

Option E5A: Realistische Kolonisierungen	
Die minimale Anzahl an benötigten Siedler für eine Kolonisation ist abhängig von der Anzahl der erlaubten Erkundungsmarker.	
<i>Beispiel: Das Küstengebiet TC-17 (Havanna) benötigt 3 Siedler für eine Kolonisation, während Panama (CA-01) nur 2 Siedler benötigt.</i>	

Der Spieler führt einen 2DR durch, um den Erfolg des Kolonisierungsversuches zu ermitteln.

2DR	Ergebnis
2-6	Automatischer Fehlschlag (keine weitere Modifikationen erlaubt, -1 GP)
<9	Kolonisierungsversuch ist fehlgeschlagen (SP sind verloren, Siedler nicht)
9-12	Angriff der Ureinwohner (Aushebung einer Armee)
13-16	Lokale Stammesführer erwarten Geschenke (falls nicht erfolgreich: Angriff der Ureinwohner)
>16	Kolonisierungsversuch ist erfolgreich (+1 GP, gewünschter Marker wird platziert)
19-20	Automatischer Erfolg (keine weiteren Modifikationen erlaubt)

Dieses Würfelergebnis kann wie folgt modifiziert werden:

Modifikationen (alle kumulativ)	
Frankreich	+1
zusätzlichen Siedler eingesetzt (nur einmalig)	+1
TL I Constructions	+1
Region wurde bereits kolonisiert	+1
1st Turn Colonization Award im eigenen Besitz	+1
1st Settlement Award im eigenen Besitz	+1
1st Village Award im eigenen Besitz	+1
1st Town Award im eigenen Besitz	+1
benachbart zu einer Kolonie	+1
benachbart zu einer eigenen Kolonie (Extrabonus)	+1
Berater des Typs Explorer, Linguist oder Saint dem Leader oder der Flotte zugeordnet	+1 pro
zwei oder mehr Pioniere vorhanden	+1
kein Pionier vorhanden	-1
kein Bau von Farmen möglich	-2
ein oder mehrere Piratennester im Gebiet	-1
CITY im Landgebiet vorhanden	-2
KINGDOM im Landgebiet vorhanden	-4
CAPITAL im Landgebiet vorhanden	-6

Bei einem Erfolg wird in der Regel der Marker für eine Ansiedlung („Settlement“) im entsprechenden Landgebiet platziert (bzw. Dorf oder Ortschaft).

Im Falle einer Kultivierung neuer Anbauflächen darf der Spieler einen beliebigen Erkundungsmarker gezielt wählen (aus dem dafür vorgesehenen Behälter). Erkundungsmarker aus der ersten Periode dürfen nicht gewählt werden (siehe Rückseite des Counters). Die Kosten hierfür sind identisch wie beim Bau einer Ansiedlung.

Koloniale Erweiterungen durchführen (plus freie Aktionen)

Sollten sich feindliche Landtruppen in einer Kolonie befinden, dürfen dort keine kolonialen Erweiterungen durchgeführt werden

(Piratennester werden ignoriert). Der Begriff der kolonialen Erweiterungen umfasst drei verschiedene Aktionen:

- den Bau von Befestigungen und sonstigen Befestigungsanlagen (Garnisonen, Häfen, Marinebasen, Palisaden, Festungen, Zitadellen);
- den Bau von Missionen, Kirchen und Kathedralen; sowie
- den Bau von sonstigen Gebäuden und Einrichtungen (außer neue Ansiedlungen, Dörfer, Ortschaften oder Sklavenproduktionen).

Eine Erweiterung kann man nur in einer eigenen Kolonie durchführen. Jede koloniale Einrichtung benötigt für dessen Bau eine gewisse Anzahl an SP. Die Baukosten sind auf den Counter jeweils aufgedruckt (Vorder- oder Rückseite), bzw. sind auf dem Tabellenblatt aufgeführt (inklusive aller Vorbedingungen). Eine Residenz benötigt 20 SP.

Jede Einrichtung darf nur einmal in einer Kolonie vorhanden sein (Ausnahme: Sklavenproduktion). Bestimmte Gebäude ersetzen andere Bauten oder besitzen als Vorbedingung das Vorhandensein einer anderen Einrichtung. Für den Bau einer Residenz (oder mehrere) ist die Vollendung eines Forschungsgebietes (oder mehrere) notwendig (siehe TL 1 bis 4 Administration). Es gibt zudem weitere Gebäude, für die ein spezifischer Technologielevel im Bereich Economy (Manufakturen, Bank, Marinebasis, Gildenhalle) erforderlich ist. Sklavenmärkte sowie Zigarren- und Schokoladenmanufakturen können erst nach Aktivierung eines Ereignisses errichtet werden.

Jeder Erkundungsmarker des Typs Farm (einschließlich HEMP und INDIGO) benötigt eine eigene, separate Erweiterung des Typs Sklavenproduktion, bevor der zusätzliche Produktionsbonus genutzt werden darf. Der Marker für die Sklavenproduktion muss dem Erkundungsmarker direkt zugeordnet werden.

Eine visuelle Darstellung der Vorbedingungen findet man auf der Spielhilfe für Koloniausbauten. Sämtliche Details sind ebenfalls auf dem Tabellenblatt zu finden.

Je nachdem, welche koloniale Erweiterung man mit einem Leader oder eine Flotte durchführt, wird eine andere Tabelle verwendet. Es gibt entsprechend den drei Optionen jeweils eine Tabelle für den Festungsbau (siehe „Fortification Chart“), den Bau von kirchlichen Gebäuden („Mission Chart“) sowie allen anderen Einrichtungen („Improvement Chart“). Die prinzipielle Handhabung dieser Tabellen ist identisch wie die Prozedur für eine Kolonisierung (siehe oben). Unterschiede gibt es natürlich bei der Anzahl der Würfel, der Ergebnisse sowie den anzuwendenden Modifikationen. Auf eine nähere Beschreibung der entsprechenden Tabellen wird an dieser Stelle dementsprechend verzichtet.

Für den Bau von Befestigungen wird ein 2DR durchgeführt. Der Erfolg des Baus von kirchlichen oder sonstigen Einrichtungen wird mit 1DR ermittelt.

Option E4D: Realistische Missionierungen
Der Bau einer Mission, Kirche oder Kathedrale ist nur möglich, wenn der Leader oder die Flotte einen Priester oder einen Berater des Typs Missionary oder Saint mit sich führt.

Die Bedingungen, welche für die zahlreichen kolonialen Einrichtungen vorhanden sind, werden in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Kolonieausbauten	Bedingungen
Pfade („Pathways“)	eigene Kolonie
Wege („Roads“)	eigene Pfade ersetzt eigene Pfade
Ansiedlung („Settlement“)	unbesiedelte, eigene Kolonie
Dorf („Village“)	Küstengebiet ersetzt eigene Ansiedlung (ab Periode 2 möglich)

Ortschaft („Town“)	Küstengebiet ersetzt eigenes Dorf (ab Periode 3 möglich)
Mission („Mission“)	eigene Kolonie (Ansiedlung, Dorf oder Ortschaft)
Kirche („Church“)	Dorf oder Ortschaft ersetzt eigene Mission (ab Periode 2 möglich)
Kathedrale („Cathedral“)	eigene Ortschaft mit Residenz (ab Periode 3 möglich)
Palisaden („Palisades“)	eigene Kolonie (Ansiedlung, Dorf oder Ortschaft)
Festung („Fortress“)	eigenes Dorf oder Ortschaft ersetzt Palisaden
Zitadelle („Citadel“)	eigene Ortschaft ersetzt Festung
Garnison („Garrison“)	eigene Kolonie (Ansiedlung, Dorf oder Ortschaft)
Hafen („Port“)	Küstengebiet ersetzt Garnison
Marinebasis („Naval Base“)	Küstengebiet eigenen Hafen TL 3 Economy
Residenz („Residence“)	eigenen Hafen TL 1-4 Administration
Farmen („Farms“)	entsprechenden Erkundungsmarker
Minen („Mines“)	entsprechenden Erkundungsmarker
Betriebe („Plants“)	eigene Kolonie ersetzt Farmen
Sägemühle („Saw Mill“)	TIMBER Erkundungsmarker Betriebe
Jagdhaus („Lodge“)	FURS Erkundungsmarker Betriebe
Saline („Saltworks“)	SALT Erkundungsmarker Betriebe
Gießerei („Foundry“)	ORE, SILVER oder GOLD Erkundungsmarker Betriebe ersetzt Minen
Sklavenmarkt („Slave Market“)	Residenz spezifisches Ereignis
Warenhaus („Warehouse“)	Betriebe eigene Residenz
Marktplatz („Market Place“)	Betriebe eigene Residenz
Bank („Bank“)	eigenes Dorf oder Ortschaft mit Residenz TL 2 Economy
Schiffswerft („Ship Yard“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Waffenmanufaktur („Arm. Manu.“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Ziegelei („Brick Yard“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Zigarrenmanufaktur („Cigars Manu.“)	Betriebe eigene Residenz spezifisches Ereignis TL 1 Economy
Schokoladenmanufaktur („Chocolate Manu.“)	Betriebe eigene Residenz spezifisches Ereignis TL 1 Economy
Brennerei („Distillerie“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Werkzeugschmiede („Forge“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Töpferei	Betriebe

(„Pottery“)	eigenen Residenz TL 1 Economy
Seilerei („Ropes Manu.“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Zuckermanufaktur („Sugar Manu.,“)	Betriebe eigenen Residenz TL 1 Economy
Weberei („Weaving“)	Betriebe eigene Residenz TL 1 Economy
Guildhall („Gildehaus“)	Betriebe eigene Bank TL 4 Economy
Neue Anbauflächen („New Acreage“)	TL 5 Constructions freie Anbaufläche / Platz für zusätzliche Erkundungsmarker aus Periode 2 oder später

Erfolgreich installierte Kolonialbauten, welche eine Residenz als Vorbedingung haben, werden auf der Organisationshilfe platziert (passend zu den vorgegebenen Feldern der jeweiligen Residenz). Alle anderen Einrichtungen werden im entsprechenden Landgebiet platziert.

Sollte ohne Forschung und Entwicklung gespielt werden, darf jede Nation maximal PN Residenzen besitzen.

Mine reparieren (plus freie Aktionen)

Ein Leader (oder Flotte), welcher einen Berater des Typs „Miner“ zugeordnet wurde, kann anhand dieser Standardoperation eine erschöpfte Mine kostenlos reparieren (für die eigene oder eine verbündete Nation). Der Marker ‚MINE DEPLETED‘ wird entfernt. Von nun an findet wieder die normale Produktion statt.

Eigene Kolonie ausplündern (plus freie Aktionen)

Eine eigene Kolonie kann geplündert werden. Es können eine beliebige Anzahl an Gebäuden bzw. Erweiterungen zerstört werden (außer PATHWAYS, ROADS, SETTLEMENT, VILLAGE oder TOWN). Die für den Bau der Gebäude benötigten SP werden mit der Periodennummer multipliziert und an die Flotte (oder Leader) in Form von Dukaten als Beutegut übergeben. Die zerstörten Gebäude werden wieder dem Force Pool übergeben.

Sollte eine Residenz zerstört werden, müssen alle Einrichtungen, welche dieses Gebäude als Vorbedingung besitzen, ebenfalls zerstört werden.

Im Falle einer Stadt, eines Königreiches oder einer Hauptstadt werden für die Bestimmung des Beuteguts die gleichen Regeln angewandt, welche für die Produktion gelten (siehe 4.4.4). Allerdings wird die finale Anzahl der Würfel mit der aktuellen Periodennummer multipliziert. Jedes Würfelergebnis wird um -2 modifiziert. Ein modifiziertes Würfelergebnis von kleiner 1 wird als 1 interpretiert.

Beispiel: Spanien ist wie immer knapp bei Kasse, so dass José beschließt, eine Stadt der Ureinwohner inklusive die dazu gehörende Kolonie auszuplündern. Wir befinden uns in Periode 3. Normalerweise würde er während der Produktion für die Stadt der Ureinwohner mit zwei Würfeln den „Ertrag“ ermitteln. Dieser Wert wird jedoch mit 3 multipliziert. Die sechs Würfelergebnisse werden anschließend um -2 modifiziert, was die Ausbeute erheblich verbessern wird.

Option E6A: Misstrauische Ureinwohner
Der Würfelwurf für das Plündern einer Stadt, eines Königreiches oder einer Hauptstadt wird um +1 erhöht. Ebenfalls wird die Periodennummer um +1 erhöht.

Sobald eine Stadt der Ureinwohner geplündert wurde, wird dessen Marker von der Landkarte entfernt. Im Falle eines Königreiches oder einer Hauptstadt werden die Erkundungsmarker vom Spiel entfernt und durch einen Stadtmarker ersetzt.

Im Anschluss an einer Plünderung wird der „Bad Image“ Marker in das Feld für Errungenschaften platziert (falls nicht bereits vorher geschehen). Wer zuerst eine Plünderung im Turn vornimmt, erhält die entsprechende Errungenschaft.

Piratennest ausräuchern (plus freie Aktionen)

Ein Piratennest kann erst angegriffen werden, sofern es zuvor entdeckt worden ist (siehe 8.6). Im Falle eines Angriffs wird ein Landkampf initiiert (siehe 5).

Ein Landangriff gegen ein Piratennest kann nicht am Ende einer Bewegung deklariert werden, sondern geschieht separat anhand dieser Standardoperation.

Sollte eine europäische Nationen auf einen Angriff auf ein Piratennest verlieren, werden die Piraten keinen Gegenangriff starten und somit eine Kolonie erobern können.

4.4.4. Freie Aktionen für Leader und Flotten

Sobald eine Flotte oder ein Leader von einer europäischen Nation eine Standardoperation durchführt, stehen ihm jederzeit und uneingeschränkt (auch mehrmals zu unterschiedlichen Zeitpunkten) zusätzlich freie Aktionen zur Verfügung. Diese Aktionen kosten keine OP. Folgende Möglichkeiten stehen prinzipiell zur Verfügung:

Aktionen
Flotte angreifen
Transferierungen
Produktion
Handel
Versorgungsgüter einkaufen
Flotten aufteilen

Flotte angreifen

Sollte eine Flotte eine Seezone oder ein Küstengebiet betreten, welches eine feindliche Flotte (oder Piraten- bzw. Freibeuterflotten, jedoch nicht neutrale oder verbündete Freibeuterflotten) beinhaltet, so kann die aktive Flotte einen Seekampf initiieren. Allerdings ist dabei zu beachten, dass die Entscheidung darüber, wer zuerst einen Seekampf initiieren darf, fest vorgegeben ist (siehe Bewegung).

Der Regeln für den Seekampf werden an anderer Stelle aufgeführt (siehe 6). Ob des tatsächlich zu einem Seekampf kommt, entscheidet zunächst der Abfangversuch (siehe 6.2). Sollte kein Seekampf stattfinden, darf die aktive Flotte ihre Bewegung normal fortsetzen.

Flotten oder Schiffe, welche in der Heimatbasis oder in einer eigenen oder verbündeten Kolonie mit einem Hafen stationiert sind, können nicht angegriffen werden.

Transferierungen

Einer Nation stehen vier verschiedene, so genannte Spielfiguren zur Verfügung: Heimatbasis, Residenzen, Flotten und Leader. Jeder dieser Spielfiguren kann bestimmte Einheiten (wie Kampftruppen, Schiffe, etc.) oder Waren (Tee, Bauholz, etc.) oder SP, Dukaten sowie einige andere Positionen mit sich führen oder eingelagert haben. Welche Positionen in welcher Menge einer dieser Spielfiguren zugeordnet werden darf, wird bei den Regeln bezüglich Stapellimits (siehe Supplement) sowie Transportkapazitäten (siehe ebenfalls Supplement) aufgeführt.

Während des Spiels ist es sehr häufig notwendig, dass verschiedene Positionen zwischen zwei Spielfiguren getauscht, auf- oder abgeladen werden müssen (im Rahmen der Stapellimits natürlich). Nur eigene Flotten und Leader, welche gerade am Zug sind, können aktiv eine solche Transferierung vornehmen. Residenzen und die Heimatbasis können nur der passive Gegenpart sein. Eine Flotte darf einen Leader in einem Küstengebiet (oder in Heimatbasis) frei auf- oder abladen, ohne dass dafür der Leader aktiviert werden muss. Ein Leader darf sich auch selbst auf- oder abladen, wenn er gerade am Zug ist.

Folgende Positionen dürfen prinzipiell zwischen zwei Spielfiguren transferiert werden, sofern die *Stapellimits* oder *Transportkapazitäten* nicht überschritten werden:

- Waren;
- SP;
- Dukaten;
- Sklaven;
- Siedler;
- Priester;
- PIO, MIL, INF, CAV und ART;
- Schiffe (Ausnahme: Korsarschiffe); sowie
- Berater.

Allerdings gibt es mehrere Sonderfälle:

- a) Sklaven können von einer eigenen regionalen Marktfläche zu einer aktiven Flotte (oder Leader) transferiert werden (und umgekehrt). Eine Residenz kann keine Sklavenmarker aufnehmen.
- b) Eine aktive Flotte (oder Leader) darf MIL der Kolonialverwaltung einer Kolonie zuordnen. Damit werden die dortigen Garnisonstruppen verstärkt. Ein Rücktransfer ist ebenfalls möglich.
- c) Sobald eine Flotte oder ein Leader in der Heimatbasis verweilt, kann der Spieler Dukaten an den König übergeben. Dies wird auf dem Game Sheet festgehalten („Transfers“). Die Höhe dieser Übergabe muss mindestens 50 Dukaten pro Transferierung betragen.

Option E7A: Realistische Kolonialverwaltung
MIL, welche als Garnisonstruppen einer Kolonie übergeben wurden, können später nicht mehr an eine Flotte oder einen Leader rücktransferiert werden. Eine Kolonialverwaltung behält somit für immer ihre Garnisonstruppen (außer es gibt Verluste in einem Landkampf).

Sollten Dukaten an den König übergeben werden (wird scherzhafterweise auch kurz als „Abladen“ bezeichnet), steht dem Spieler dieses Geld nicht mehr zur Verfügung. Stattdessen treten vier andere Effekte in Erscheinung:

1. Die Anzahl der Dukaten wird auf dem Game Sheet für die eigene Nationen eingetragen und erhöht somit die gesamte Inflationsgefahr in Europa (siehe 8.14).
2. Pro volle 500 Dukaten, welche der Spieler auf einmal an den König übergibt, wird 1 Siegpunkt gutgeschrieben.
3. In der Siegphase (siehe 8.14) erhalten die zwei Spieler zusätzliche GP, welche die meisten Dukaten an den König übergeben haben (2 GP und 1 GP).
4. Pro volle 50 Dukaten, welcher der Spieler dem König überlässt, wird die Produktionsrate der eigenen Nation um +1 erhöht. Ein Maximum gibt es hierbei nicht.

Option E8A: Gieriger König
Die eigene Produktionsrate wird nur pro volle 100 Dukaten um +1 erhöht.

Hinweis: Das Möglichkeit beliebiger Transferierungen zu jeder Zeit an jedem Ort (falls identisch) ist ein sehr wertvolles Instrument bezüglich des kolonialen Fortschritts!

Es versteht sich von selbst, das Transferierungen nur mit Positionen vorgenommen werden dürfen, welche man auch selbst besitzt!

Flotte aufteilen

Man kann eine bestehende Flotte in zwei kleinere Flotten aufteilen. Hierfür wird ein *freier* Flottenmarker benötigt, welcher in der Heimatbasis stationiert ist und über keine Schiffe verfügt. Der zweite Flottenmarker wird in das gleiche Feld platziert, in dem sich die ursprüngliche Flotte befindet. Weitere Transferierungen sind natürlich möglich (siehe oben).

Man darf keine Flottenaufteilung auf zwei verschiedenen Seiten einer Landzunge vornehmen (siehe Panama ~ CA-01)!

Produktion

Die Kolonien beherbergen verschiedene Produktionsmöglichkeiten: Bergbau, Betriebe und Farmen. Diese Einrichtungen werden benötigt, um die Ressourcen einer Kolonie ausbeuten zu können. Was für eine Einrichtung eine Ressource benötigt, um produktiv sein zu können, ist auf dem Erkundungsmarker aufgedruckt. Einrichtungen der Ureinwohner (Stadt, Königreicher oder Hauptstadt) besitzen diesbezüglich keine Vorbedingungen (der Tausch von Glasperlen ist recht einfach zu handhaben).

Eine Kolonie produziert nicht, sofern sich dort feindliche Landtruppen aufhalten (gilt nicht für Piratennester).

Jedes Mal, wenn eine Flotte oder ein Leader eine Kolonie erreicht oder verlässt (beispielsweise während einer normalen Bewegung), darf diese Spielfigur einmalig im aktuellen Turn die Ressourcen einer eigenen Kolonie für sich beanspruchen. Der Kontrollmarker dieser Kolonie wird face-down gedreht („No Production“) und die produzierten Waren werden der Spielfigur übergeben (Transportkapazitäten: siehe Supplement).

Auf dem Tabellenblatt ist aufgeführt, wie viel Waren unter welchen Bedingungen produziert werden. In der Regel wird eine Einheit produziert (beispielsweise 1 SALT, wenn eine Kolonie über einen Erkundungsmarker des Typs SALT sowie über die Erweiterung PLANTS verfügt).

Bei der Bergwerksproduktion wird ein ?DR/? durchgeführt. Die Anzahl der Würfel ist abhängig vom Minentyp. Das gewürfelte Ergebnis wird summiert und anschließend durch die Anzahl der Würfel wieder dividiert.

Mine	Produktion
CLAY	2DR/2
ORE	2DR/2
SILVER	3DR/3
GOLD	4DR/4
GEMS	5DR/5

Eine Mine läuft stets Gefahr, dass sie sich durch exzessiven Abbau erschöpft und die Adern versiegen. Dies ist immer dann der Fall, falls das Endergebnis kleiner der aktuellen Periodennummer ausfällt. In diesem Fall wird ein „MINE DEPLETED“-Marker über den Erkundungsmarker der Mine platziert. Eine erschöpfte Mine wird bei zukünftigen Ereignissen wie ein vollwertiger Erkundungsmarker behandelt.

Beispiel: José würfelt mit 4 Würfel den Ertrag einer Goldmine aus (2 + 3 + 4 + 5). Die Summe des DR ist 14. Diese Zahl wird nun durch 4 geteilt, was als Endergebnis eine 3 ergibt. Zum Glück befindet sich das Spiel in Periode 3. In der nächsten Periode wäre diese Goldmine bei gleichem Würfelergebnis erschöpft gewesen.

Die finale Produktion einer Mine kann durch einen Berater des Typs „Miner“ um +1 erhöht werden. Der „Miner“ hat keinen Einfluss auf das eigentliche Würfelergebnis und beeinflusst somit nicht die Möglichkeit einer Bergwerkserschöpfung. Im Falle von ORE, SILVER oder GOLD Minen kann die finale Produktion um weitere +1 erhöht werden, falls in der Kolonie eine Gießerei („Foundry“) vorhanden ist. Beides zusammen wirkt sich kumulativ aus.

Die Produktion von Farmen kann durch die Einrichtung einer Sklavenproduktion um +1 erhöht werden (siehe 4.4.2). Das gilt auch für den Berater des Typs „Attendant“. Beides zusammen wirkt sich kumulativ aus.

Im Falle des Erkundungsmarkers TIMBER kann die Produktion um +1 erhöht werden, falls in der Kolonie ein Sägewerk („SAW MILL“) vorhanden ist.

Im Falle des Erkundungsmarkers SALT kann die Produktion um +1 erhöht werden, falls in der Kolonie eine Saline („SALTWORKS“) vorhanden ist.

Im Falle des Erkundungsmarkers FURS kann die Produktion um +1 erhöht werden, falls in der Kolonie ein Jagdhaus („LODGE“) vorhanden ist.

Kolonien mit einer Residenz nehmen eine Sonderstellung ein. Eine solche Kolonie erzeugt Steuereinnahmen in Höhe von [(PN*DR) + TN] Dukaten.

Eine Residenzkolonie mit einer Gildenhalle („Guild Hall“) erzeugt zusätzliche Steuereinnahmen in Höhe von 1DR Dukaten.

Die Einrichtungen der Ureinwohner werden ebenfalls anders behandelt. Durch den Tausch von Perlen als auch durch systematischen Diebstahl in den Heiligtümern werden die so genannten „Erträge“ auf Seiten der Europäer mit der Zeit immer geringer. Für jede Einrichtung der Ureinwohner wird eine bestimmte Anzahl an Würfelwürfen durchgeführt.

Ureinwohner	DR
Stadt	[5-PN] DR
Königreich	[7-PN] DR
Hauptstadt	[9-PN] DR

Jeder Würfel wird einzeln betrachtet. Jede gewürfelte 1 oder 2 ergibt ein Edelstein (GEMS). Für jede 3, 4 oder 5 gibt es ein Gold. Für eine 6, 7, 8 oder 9 erhält man ein Silber (eine 10 erzeugt keinen Ertrag).

Beispiel: José's Schatzflotte erreicht in Periode 2 ein Königreich. Er nimmt 5 Würfel in die Hand und betrachtet den betrügerischen Erfolg seiner Flotte: 2, 4, 7, 8 und 10. Somit kann José 1 GEMS, 1 GOLD und 2 SILVER für sich vereinnahmen.

Option E6A: Misstrauische Ureinwohner
Der Würfelwurf für den Ertrag einer Stadt, eines Königreiches oder einer Hauptstadt wird um +1 erhöht. Ebenfalls wird die Periodennummer um +1 erhöht.

Die wichtigste Einnahmequellen einer Kolonie waren für die europäischen Nationen jedoch die Möglichkeit von der Region abhängige Produkte herstellen zu können (wie beispielsweise Zigarren oder Zucker aus Zuckerrohr). Kolonien, welche über eine Residenz verfügen, können Manufakturen errichten, welche verschiedene Rohstoffe zu bestimmten Produkten weiterverarbeiten können. Jedes Produkt benötigt ein bestimmtes Gebäude für dessen Produktion. Beispielsweise kann man aus 1 SUGARCANE und 1 TIMBER in einer Rumbrennerei („Distillery“) 4 RUM erzeugen. Diese Art der Veredelung ist noch effektiver, wenn man Rohstoffe, Güter und andere Produkte kombiniert (beispielsweise für die Produktion von Zigarren oder Versorgungspunkte). Auf dem Tabellenblatt sind ebenfalls alle möglichen Veredelungen und deren Vorbedingungen aufgeführt.

Input	Gebäude	Output
1 CLAY, 1 TIMBER	„Brick Yard“	4 BRICKS
1 COCOA, 1 SUGAR	„Chocolate Manufacture“	4 CHOCOLATE
1 TOBACCO, 1 TOOLS	„Cigars Manufacture“	4 CIGARS
1 COTTON, 1 INDIGO	„Weaving“	4 CLOTH
1 CLAY, 1 TOOLS	„Pottery“	4 POTTERIES
1 HEMP, 1 TOOLS	„Ropes Manufacture“	4 ROPES
1 SUGARCANE, 1 TIMBER	„Distillery“	4 RUM
1 SUGARCANE, 1 TOOLS	„Sugar Manufacture“	4 SUGAR

1 ORE, 1 TIMBER	„Forge“	4 TOOLS
1 BRICK, 1 CLOTH, 1 CORN, 1 POTATOES, 1 ROPES, 1 RUM, 1 SALT, 1 TIMBER, 1 TOOLS, 10 DUCATS	„Naval Base“	10 SP

Handel

Neben der Produktion ist natürlich der Warenhandel von entscheidender Bedeutung. Sobald eine Flotte oder ein Leader die Heimatbasis oder eine Residenzkolonie mit einem Marktplatz (Einrichtung ~ „Market Place“) betritt oder verlässt, darf dort Handel betrieben werden. Alle 27 Waren sowie Sklaven können dort ein- und verkauft werden. Die regionalen Marktplätze von feindlichen Nationen verweigern jeglichen Handel.

Waren können nur in einer Region verkauft werden, wenn der Leader (oder Flotte) sich in einer eigenen Residenz mit einem Marktplatz aufhält! In verbündeten oder neutralen Residenzkolonien können Waren nur eingekauft werden, sofern dort ein Marktplatz vorhanden ist.

Insgesamt gibt es für jede Nation 5 regionale Marktflächen (Karibik, Nordamerika, Zentralamerika, Südamerika und Pazifikküste) sowie den europäischen Markt. Der Zugriff auf den europäischen Markt ist für alle Nationen identisch. Ausnahme: Die Niederlande erzielen +1 Dukaten pro verkaufte Einheit in Europa! Dort werden auch die Basispreise inklusive möglicher Preisschwankungen aufgeführt. Die regionalen Marktflächen werden durch die Farbe ihrer Region voneinander unterschieden. Jede Nation besitzt dort eine entsprechende Marktfläche.

In der Regel muss man für den Einkauf von Waren +1 Dukaten pro Einheit bezahlen (außer die Niederlande), bzw. erhält man beim Verkauf von Waren in der Neuen Welt -1 Dukaten pro Einheit (außer Portugal). Die Handelsvorteile von Portugal und den Niederlanden sind ebenfalls auf der Nationenhauptkarte aufgeführt.

Die oben genannten Preismodifikation bestehen aus ein +1 oder -1 beim Ein- oder Verkauf von Waren in der jeweiligen Region. In diesen Marktflächen sind die Preismodifikationen für jede Nation separat aufgeführt (bzw. die Handelsvorteile von Portugal oder den Niederlanden bereits eingerechnet). Beim Warenhandel in den Kolonien wird der Basispreis (gemäß europäischen Preisindex) durch diesen Wert modifiziert. Beim Einkauf muss der aktive Leader (oder die Flotte) die benötigten Kosten übernehmen, bzw. beim Verkauf werden die Einnahmen von diesen Spielfiguren einbehalten.

In Europa kann man Waren in der Regel nur verkaufen (außer man nutzt die Sonderrechte eines Handelsmonopols).

Der Preis einer Ware wird zunächst anhand des Basispreis auf dem europäischen Preisindex definiert. Mögliche Preisschwankungen (+1/-1 Dukaten pro Einheit) werden dort ebenfalls mit Hilfe von Markern festgehalten. Je nachdem auf welchen Marktplatz (Europa oder Neue Welt) bzw. welche Nation etwas ein- oder verkauft, kann sich dieser Preis entsprechend weiterer Modifikationen verändern (wie oben beschrieben). Sämtliche Preismodifikationen sind auf den Nationenhauptkarten vermerkt oder auf den Marktflächen verzeichnet.

Option A9H: Wilde Preise
Der Preis einer Ware kann im Normalfall nur durch eine +/-1 Modifikation verändert werden (siehe verschiedene Ereignisse). Falls diesbezüglich der Preiskampf weiter angeheizt werden soll, kann man den zweiten Satz +/-1 Marker für die Preismodifikationen nutzen. Dies erlaubt Preismanipulationen von +/-2 pro Ware.

Ein Leader (oder Flotte), welcher einen Berater des Typs „Trader“ mit sich führt, kann den Preis einer Ware in der Neuen Welt um weitere +/-1 zu seinen eigenen Gunsten manipulieren.

Waren, welche von einer Nation in einer Region in der Neuen Welt verkauft werden, müssen in die dortige Marktfläche der jeweiligen Nation platziert werden. Von hier aus kann eine andere Nation diese Waren später erwerben (Transfer der Counter von der Marktfläche auf den Leader oder die Flotte). Man kann später selbst nicht mehr Waren von einer eigenen Marktfläche aufkaufen!

Jede Marktfläche ist mit allen anderen Marktflächen in der gleichen Region verbunden, sofern es um den Einkauf von Waren geht. Man kann also von einem eigenen Marktplatz aus Waren und Sklaven in der gleichen Region von anderen Nationen einkaufen, sofern diese nicht feindlich gesinnt sind. Die andere Nation benötigt entsprechend einen Marktplatz in der gleichen Region. Der Transport wird von örtlichen Händlern übernommen. Hierfür wird eine offene Versorgungslinie zwischen den miteinander handelnden Residenzkolonien benötigt. Entsprechend ist es wichtig, das beim Warenverkauf die Waren in der richtigen Marktfläche platziert werden.

Beispiel: Spanien besitzt eine Residenz in Havanna (TC-17), während England seine Residenz in Port Royal (TC-20) errichtet hat. Beide Kolonien besitzen einen Marktplatz in ihrer Kolonie. Eine spanische Flotte erscheint in Havanna und verkauft dort einige Einheiten an Indigo, weil in Europa aufgrund eines Handelsmonopols der dortige Markt geschlossen wurde. Spanien und England sind neutral zueinander, so dass der spanische Spieler die Chance nutzt und 12 Einheiten Zucker von der englischen Marktfläche in der karibischen Region aufkauft, obwohl die spanische Flotte sich gar nicht in Port Royal aufhält.

Versorgungspunkte (SP) können niemals in dieser Phase verkauft werden. Dies ist nur in der Diplomatiephase möglich (siehe 3.3). Durch Handelsmonopole kann der Verkauf der entsprechenden Waren in Europa unterbunden sein!

Man kann auch Sklaven von einer anderen Nation erwerben. Ein Preis ist nicht definiert. Die Spieler haben 2 Minuten Zeit, um sich über einen Preis zu einigen. Der Verkäufer benötigt hierfür einen Sklavenmarker in der eigenen, regionalen Marktfläche sowie eine Bank (Residenzkolonie) in der entsprechenden Region. Der Einkäufer kann nach dem Handel den Sklavenmarker in die eigene regionale Marktfläche transferieren (sofern er selbst über einen Marktplatz in dieser Region verfügt) oder der aktivierten Flotte (oder Leader) zuordnen, welche sich in der entsprechenden Residenzkolonie der anderen Nation aufhält. Der Verkaufspreis wird der Bank des Verkäufers übergeben. Die Kosten trägt die aktivierte Flotte oder der Leader.

Option A12H: Realistischer Handel
SILVER, GOLD und GEMS können nur in Europa gehandelt werden.

Versorgungsgüter einkaufen

Eine in der Heimatbasis stationierte Flotte (oder ein Leader) kann in beliebiger Anzahl SP einkaufen. Der Einkaufspreis pro Versorgungspunkt ist identisch wie für die Heimatbasis (siehe 4.4.1).

Die Kosten für den Einkauf der Versorgungsgüter muss die jeweilige Flotte (oder der Leader) übernehmen. Diese werden anschließend in das dafür vorgesehene Feld auf der Organisationshilfe platziert.

4.5. Überprüfung auf Turnende

Wenn alle Spieler im aktuellen Impuls gepasst haben, gilt der Turn als beendet und es wird mit der Sieghase fortgefahren (siehe 8). In umgekehrten Fall wird ein neuer Impuls durchgeführt (siehe 4.1).

Sollte ein Spieler am Ende der Aktionsphase zu viele Karten auf der Hand halten (siehe Nationenhauptkarte: Anzahl Karten auf

Hand behalten am Ende des Turns), muss er entsprechend viele Karten ungenutzt abwerfen (freie Wahl des Spielers).

Option A7A: Schnelles Passen
Ein Turn endet, sobald mehr als die Hälfte aller Spieler gepasst haben (beispielsweise ab 3 Spielern in einer 4er oder 5er Partie).

5. Der Landkampf

Falls ein Landkampf stattfindet, muss die folgende Ablaufsequenz befolgt werden:

1. Freie Aktionen für alle Leader und Flotten im Landgebiet.
2. Freiwilliger Rückzug von einem oder mehreren Leadern.
3. Belagerungsfähigkeiten von ART verkünden
4. Sturmangriffsfähigkeiten von CAV verkünden
5. Landkampf (LC DR)

Hinweis: Wird eine Flotte in einem Landkampf verwickelt, kämpfen die an Bord befindlichen Kampftruppen (plus eventuelle Garnisonstruppen) gemäß den normalen Regeln. Anstatt ein Leader ist nun der Kommandeur der Flotte der Anführer der Armee. Entsprechend sind die Regeln für Leader auch auf eine Flotte anwendbar.

5.1. Aktivieren von Karten

Zu Beginn eines jeden Schrittes der Ablaufsequenz können beide Seiten Sonderkarten oder Handkarten aktivieren, bevor die eigentlichen Würfelwürfe durchgeführt werden. Viele Karten bieten Vorteile im Landkampf, so dass das Ausspielen von Karten ein wichtige Aktion darstellt. Wichtig ist dabei zu beachten, dass ab Punkt 5 der Ablaufsequenz nur noch Reaktionskarten gespielt werden können. Der Angreifer (aktive Seite) muss seine Karten zu Beginn eines Schrittes zuerst aktivieren.

5.2. Kämpfe mit Ureinwohner

In vielen Fällen wird eine Armee der Ureinwohner aufgestellt, welche die aktive Nation angreift. Städte, Königreiche oder Hauptstädte stellen imperiale Truppen auf. In allen anderen Fällen werden normale Einheiten aufgestellt. Anhand der folgenden Tabelle wird die Anzahl der angreifenden Truppen der Ureinwohner definiert:

Truppen ausheben von Ureinwohnern	
Basiswert: [PN* + IDR] Kampftruppen	
Modifikationen (alle kumulativ)	
3 oder mehr Erkundungsmarker im Landgebiet	+1
Pfade im Landgebiet vorhanden	+1
Wege im Landgebiet vorhanden	+1
eigener Sklavenmarkt in der Region vorhanden	+PN
jede Sklavenproduktion im Landgebiet	+1
Bad Image Marker im eigenen Besitz	+PN
jede Silbermine im Landgebiet	+1*
jede Goldmine im Landgebiet	+2*
jede Silbermine im Landgebiet	+3*
ein oder mehrere Piratennester im Landgebiet vorhanden	+1
CITY im Landgebiet vorhanden	+2*
KINGDOM im Landgebiet vorhanden	+3*
CAPITAL im Landgebiet vorhanden	+4*
Garnison im Landgebiet vorhanden	-1
Hafen im Landgebiet vorhanden	-2
Marinebasis im Landgebiet vorhanden	-1
Residenz im Landgebiet vorhanden	-1
Palisaden im Landgebiet vorhanden	-1
Festung im Landgebiet vorhanden	-2
Zitadelle im Landgebiet vorhanden	-3

Leader oder Flotte im Landgebiet vorhanden	-1
kein Bau von Farmen möglich	-1
Berater des Typs Diplomat, Missionary oder Saint dem Leader oder der Flotte zugeordnet	pro

Zunächst werden nur Infanterie aufgestellt. Sollten die Ureinwohner in der Zwischenzeit Kenntnisse über die Pferdezucht erhalten haben, können Teile der aufzustellenden Armee der Ureinwohner durch Kavallerie ersetzt werden. Dies ist mit einem * gekennzeichnet.

Die negativen Modifikationen beziehen sich zuerst auf die Infanterie. Nach Möglichkeit wird eine maximale Anzahl an Kavallerie angestrebt.

5.3. Freiwilliger Rückzug

Eine Nation, welche als Verteidiger in einem Landkampf verwickelt wird, kann sich freiwillig zurückziehen. Dies gilt als Sieg für den Angreifer. Ein Rückzug kann nur in ein benachbartes Gebiet (freie Wahl des Besitzers), welches von einer verbündeten oder eigenen Nation kontrolliert wird und/oder auf eine eigene Flotte (oder mehrere) im gleichen Küstengebiet stattfinden. Sollte nicht genügend Frachtkapazität vorhanden sein, müssen überzählige Einheiten, Waren, Dukaten, SP oder andere Positionen vernichtet werden. Eine im gewählten Rückzugsgebiet befindliche Flotte kann zusätzlich zu der Kolonie überzählige Positionen aufnehmen (bei Einhaltung der Stapellimits). Sollte keine Rückzugsoption vorhanden sein, wird ein Leader (oder mehrere Leader sowie allein kämpfende Garnisonstruppen) und alle ihm zugeordneten Einheiten, Berater, Waren etc. eliminiert.

5.4. Artillerie

Angreifende Artillerieeinheiten (ART) besitzen die Fähigkeit des Belagerungsbeschusses, falls eine Kolonie mit einer Palisade, Festung oder Zitadelle angegriffen wird. Der Angreifer muss an dieser Stelle verkünden, wie viele seiner ART diese Fähigkeit für den laufenden Landkampf einsetzen möchte. Jede eingesetzte ART gibt dem Angreifer bei einer Belagerung einen Bonus (siehe 5.6).

Option E9A: Realistische Belagerungen	
ART, welche ihre Belagerungsfähigkeit einsetzen, verfügen über einen Angriffswert von 1 (kann nicht durch eine Technologie modifiziert werden).	

5.5. Kavallerie

Kavallerieeinheiten (CAV, NCAV oder ICAV) besitzen die Fähigkeit des Sturmangriffs. Die besitzende Nation muss an dieser Stelle verkünden, wie viele seiner CAV diese Fähigkeit für den laufenden Landkampf einsetzen möchten. Jede eingesetzte CAV gibt der eigenen Nation bei einem Sturmangriff einen Bonus (siehe 5.6). Die Ureinwohner setzen stets die Fähigkeit des Sturmangriffs ein, sofern dies erlaubt ist.

Ein Angreifer (europäische Nation oder Ureinwohner) können keinen Sturmangriff durchführen, falls sie ein Landgebiet mit einer Palisade, Festung oder Zitadelle angreifen. Der Verteidiger einer solchen Kolonie ist davon nicht betroffen.

Option E10A: Realistische Sturmangriffe	
CAV (oder NCAV/ICAV), welche ihre Sturmangriffsfähigkeit einsetzen, verfügen über einen Angriffswert von 1 (kann nicht durch eine Technologie modifiziert werden).	

5.6. Durchführung der Landschlacht

Sollte der Verteidiger im selben Landgebiet über mehrere Leader verfügen, so muss er einen dieser Leader als Anführer seiner Armee deklarieren. Alle anderen Leader können am Landkampf nicht teilnehmen. Bevor es zum Kampf kommt, besitzt ein sich verteidigender Leader die Möglichkeit, freie Aktionen durchzuführen (siehe 4.4.4). Eine Leader von einer verbündeten Nation kann ebenfalls in der Verteidigung als Anführer eingesetzt werden. Dies ist aber nur dann möglich, wenn die besitzende Nation dieses Leaders nicht mit der angreifenden Nation verbündet ist.

Beide Seiten würfeln nun mit 2DR das Ergebnis einer Landschlacht aus. Es kann durchaus zu mehreren Kampfrunden kommen. Es wird solange gekämpft, bis eine Armee komplett vernichtet wurde oder sich vom Landkampf zurückzieht. Sollte eine Seite am Ende einer Kampfrunde über keine Kampftruppen (oder Leader) verfügen, so verliert sie den Landkampf auf jeden Fall, auch wenn das Würfelergebnis etwas anderes aussagen sollte (Angreifer zuerst, falls beide Seiten sich gegenseitig vernichtet haben sollten).

Option E11A: Realistische Kämpfe	
Um mit vollen Kampffaktoren (CF) kämpfen zu können, müssen vor einem Landkampf Versorgungsgüter ausgegeben werden. Zu Beginn des Kampfes muss ein europäischer Leader (egal ob Angreifer oder Verteidiger) 2 SP ausgeben. Flotten, welche Unterstützungsfeuer geben möchten, müssen 1 SP ausgeben. Piratenmilizen, Ureinwohner oder Garnisonstruppen sind hiervon nicht betroffen. Sollte dies nicht geschehen (freiwillig oder unfreiwillig), werden die kompletten CF eines unversorgten Leaders oder eigenen Flotten halbiert. Die SP müssen nur einmalig zu Beginn eines Kampfes ausgegeben werden.	

Die beiden Würfelwürfe können wie folgt modifiziert werden (gilt für beide Seiten):

Modifikationen (alle kumulativ)	
mehr Kampffaktoren	+1
doppelt so viele Kampffaktoren	+2
dreimal so viele Kampffaktoren	+3
etc.	etc.
Spanien	+1
Leader des Typs Konquistador, Kommandeur oder Vizekönig	+1
europäische Armee gegen NINF und/oder NCAV	+2
europäische Armee gegen IINF und/oder ICAV	+1
Palisaden im Landgebiet (nur Verteidiger)	+1
Festung im Landgebiet (nur Verteidiger)	+2
Zitadelle im Landgebiet (nur Verteidiger)	+3
Looting Award im eigenen Besitz	+1
Pro volle 4 CF einer eigenen Flotte im gleichen Küstengebiet (Unterstützungsfeuer)	+1
Piratennest (nur für Piraten in der Verteidigung)	+2
Sturmangriffsbonus einer CAV (nicht gegen eine Palisade, Festung oder Zitadelle)	+1 pro
Belagerungsbonus einer ART (nur gegen eine Palisade, Festung oder Zitadelle)	+1 pro
TL 1 Small Arms	+1
TL 2 Small Arms	+2
TL 3 Small Arms	+3
TL 4 Small Arms	+4
Berater des Typs General einem Leader zugeordnet	+1
Berater des Typs Native Guide einem Leader zugeordnet (nur gegen Ureinwohner)	+1
Berater des Typs Cavalry Captain einem Leader zugeordnet (nur wenn Gegner keine CAV besitzt)	+1
Berater des Typs Cavalry Captain einem Leader zugeordnet (nur wenn eigener Leader CAV besitzt)	+1
Berater des Typs Engineer einem Leader zugeordnet (nur gegen eine Palisade, Festung oder Zitadelle)	+1

Der Kampffaktoren des Angreifers werden durch die Angriffswerte seiner Kampftruppen (und des Leaders) definiert. Der Verteidiger addiert entsprechend seine Verteidigungswerte.

Ein eigener oder verbündeter Leader, welcher eine Kolonie verteidigt, kann die Garnisonstruppen dieser Kolonie zu seiner eigenen Armee hinzuaddieren. Garnisonstruppen berühren in diesem Fall nicht die Stapellimits des Leaders. Zusätzlich zu den Garnisonstruppen kann ein sich verteidigender Leader (oder die Kolonie selbst, falls kein Leader anwesend ist), die Verteidigungswerte (DF) von Gebäuden der eigenen Kolonie ebenfalls zu seinen eigenen CF addieren. Dies ist allerdings nur für die Gebäude möglich, für die für jeden DF auch eine MIL als Garnisonstruppe vorhanden ist. Gebäude ohne eine ausreichende Anzahl an MIL stellen weder zusätzliche CF zur Verfügung, noch können sie in diesem Fall ihre Sonderfähigkeiten geltend machen.

Beispiel: Eine Palisade benötigt 2 MIL, um als Befestigung zu gelten. Sollte der Besitzer dieser Kolonie mit einer Ansiedlung nur über eine einzige Garnisonstruppe verfügen, so kann diese Palisade keinen Sturmangriff verhindern, noch 2 DF zur Verteidigung der Kolonie beitragen. Somit kann nur die einzelne MIL auf der Seite eines sich verteidigenden Leaders mitkämpfen (und den DF der Ansiedlung aktivieren).

Einrichtungen der Ureinwohner (Städte, Königreiche oder Hauptstädte) oder Piraten (Piratenester) addieren immer DF nur zu den eigenen Truppen. Für europäische Nationen besitzen diese Einrichtungen keine Verteidigungswerte.

Die DF von Gebäuden oder Einrichtungen gelten nur für den Fall einer Verteidigung. Eine angreifende Armee kann niemals Verteidigungsfaktoren für sich geltend machen!

Eigene oder verbündete Flotten können bei Landkämpfen in einem Küstengebiet Unterstützungsfuer geben. Die Höhe des Unterstützungsfuer (Bonusfaktoren auf den Würfelwurf) durch eigene Schiffe darf nicht höher ausfallen als die CF der zu unterstützenden Truppen betragen. Sollten beide Seiten Flotten im gleichen Küstengebiet besitzen, darf nur die Flotte Unterstützungsfuer geben, welche über mehr CF verfügt. Deren Kampffaktoren werden jedoch um die Anzahl der CF der unterliegenden Flotte reduziert. Piratenflotten geben bei einem Landkampf ebenfalls Unterstützungsfuer für die eigenen PMIL im gleichen Küstengebiet (bei der Verteidigung eines Piratenestes oder bei einem eigenen Raubüberfall). Eine alliierte Flotte kann im Verteidigungsfall nur dann Unterstützungsfuer geben, wenn diese nicht mit dem Angreifer verbündet ist.

Beispiel: Spanien greift in einer groß abgelegten Invasion Port Royal an (TC-20), welches von England verteidigt wird. Die spanischen Schiffe verfügen über insgesamt 63 Angriffsfaktoren, während die englische Flotte insgesamt nur 40 Verteidigungsfaktoren geltend machen kann. Die Differenz beträgt 23 CF. Somit kann Spanien zusätzlich +5 (23:4; abrunden) zu seinem LC DR addieren.

Beide Seiten addieren ihre Modifikatoren zu ihren eigenen Würfelwürfen. Modifikatoren erhöhen **nicht** die Anzahl der eigenen CF! Die beiden Ergebnisse werden wie folgt miteinander verglichen:

Landkampfresultate	
2DR	Auswirkungen
Gleichstand	eine Kampftruppe von jeder Seite wird eliminiert; jede Seite darf sich freiwillig zurückziehen; kein Rückzug: erneute Kampftruppe durchführen (siehe #5 der Ablaufsequenz)
Höher	zwei Kampftruppen von der Seite mit dem niedrigeren DR werden eliminiert; die Seite mit dem niedrigeren DR darf sich freiwillig zurückziehen; kein Rückzug: erneute Kampftruppe durchführen (siehe #2 der Ablaufsequenz)

Doppelt so hoch oder besser	drei Kampftruppen von der Seite mit dem niedrigeren DR werden eliminiert; die Seite mit dem niedrigeren DR muss sich zurückziehen
-----------------------------	--

Der Besitzer darf stets selbst bestimmen, welches Kampfresultat auf welche Kampftruppe angewendet wird (Garnisonstruppen oder vom Leader). Hinweis: Sklaven, Berater, Priester oder Siedler gelten nicht als Kampftruppen! Im Falle des Verteidigers müssen zuerst Garnisonseinheiten vom Besitzer der Kolonie gewählt werden, bevor Kampftruppen von einem verbündeten Leader, welcher diese Kolonie verteidigt, als Verlust genommen werden dürfen.

Ureinwohner verlieren zuerst stets Infanterieeinheiten (NINF, danach IINF), bevor Kavallerieeinheiten (NCAV, danach ICAV) als Verluste genommen werden.

Vollkommen unabhängig vom Würfelwurf werden stets zusätzliche Verluste zugeführt. Pro 5 eigene Kampffaktoren wird eine Kampftruppe des Gegners eliminiert.

Armeen von Ureinwohnern ziehen sich niemals freiwillig zurück. Falls ein Rückzug erzwungen wird, zieht sich die Armee der Ureinwohner zufällig in ein benachbartes Landgebiet zurück, in dem keine Ansiedlung, Dorf oder Ortschaft vorhanden ist. Sollte ein solches Landgebiet nicht zur Verfügung stehen, wird diese Armee komplett eliminiert.

Piratenmilizen, welche einen Landangriff durchführen (Raubüberfall), ziehen sich niemals freiwillig zurück. Die sich verteidigenden PMIL von Piratenestern ziehen sich niemals zurück. Sie kämpfen stets bis zum bitteren Ende, falls es sein muss.

Option B3A: Mangelnde Kampfmoral
Armeen von Ureinwohnern oder Piratenmilizen bei einem Raubüberfall ziehen sich bei der ersten Gelegenheit freiwillig zurück, sobald sie über weniger CF verfügen als der Verteidiger. Ausnahme: Ureinwohner werden sich nur freiwillig zurückziehen, sofern sie über ein legales Rückzugsgebiet verfügen. Piratenmilizen ziehen sich auf ihre Schiffe zurück.

Sollte eine Kolonie erobert werden, müssen alle noch dort stationierten Leader, welche nicht zu der angreifenden Nation gehören, sich zurückziehen. Es werden die gleichen Regeln wie für einen freiwilligen Rückzug angewendet (siehe 5.3).

Die obigen Tabellen sind ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgelistet.

5.7. Ende des Landkampfes

Am Ende eines Landkampfes verliert die Seite, welche über weniger CAV als der Gegner verfügt, eine weitere Kampftruppe.

Am Ende eines Landkampfes verliert die Seite, welche über weniger ART als der Gegner verfügt, zwei weitere Kampftruppen.

Sollte eine gegnerische Armee (Leader oder Kolonie) komplett vernichtet werden, gehen deren geladenen Sklaven, Waren, SP oder Dukaten in den Besitz des Siegers über (gilt nicht für siegreiche Ureinwohner). Dies gilt ebenfalls für eine eroberte Residenz und die dort eingelagerten Waren oder Dukaten.

Nach einem Landkampf darf ein angreifender Leader nur noch freie Aktionen im aktuellen Impuls durchführen.

Sobald die Ureinwohner den ersten Sieg gegen eine europäische Nation für sich verbuchen konnte, erlangen diese ausreichend Kenntnisse über Pferde und dessen Aufzucht. Ab diesem Zeitpunkt können die Armeen der Ureinwohner mit Kavallerieeinheiten ausgestattet werden. Dieses Ereignis wird

auf dem entsprechenden Feld auf dem Event-Track mit dem passenden Marker festgehalten.

Falls sich mehrere Armeen von Ureinwohner in einem Landgebiet befinden, so muss sich nur die Armee zurückziehen, welche gerade am Landkampf beteiligt war. Weitere Armeen von Ureinwohner müssen bei anderer Gelegenheit angegriffen werden. Dies ist insofern wichtig, da man eine Kolonie nur dann weiter ausbauen darf, solange sich dort keine feindlichen Einheiten befinden.

Eine Seite, welche sich zurückziehen musste, gilt als Verlierer, sofern der Gegner noch über Kampftruppen verfügen sollte. Wie auch immer, ein Angreifer gilt stets als Verlierer, sobald er am Ende einer Kampfrunde oder des Landkampfes über keinerlei Kampftruppen mehr verfügt. Um einen Sieg in einem Landkampf zu erringen, muss der Angreifer die Landschlacht mit mindestens einer Kampftruppe oder einem Leader überleben.

Der Sieger in einem Landkampf erhält einen Siegpunkt (GP). Sollte eine europäische Nation einen Landkampf gegen Piraten oder Ureinwohnern verlieren, wird dieser Nation ein GP aberkannt. Der entsprechende Marker ist auf dem Glory Track zu justieren.

Siegreiche Ureinwohner eliminieren nach einem Sieg sämtliche Gebäude und Einrichtungen einer europäischen Kolonie (außer Pfade und Wege). Einrichtungen der Ureinwohner bleiben unangetastet. Der Kontrollmarker der europäischen Nation verbleibt allerdings im Feld.

Piraten, welche erfolgreich einen Raubüberfall gegen eine Kolonie durchgeführt haben, werden diese Kolonie ausplündern. Alle von der besitzenden europäischen Nation errichteten Gebäude oder Erweiterungen dieser Kolonie werden zerstört (außer Pfade und Wege), bis auf die Ansiedlung (oder Dorf bzw. Ortschaft). Der Wert der Bauten entspricht 50 % der Baukosten (SP siehe Counter). Eingelagerte Waren werden gemäß den Regeln für Bestechungen auf See sofort versilbert (siehe 6.3) um in neue Piratenschiffe zu investieren.

Sollte eine europäische Nation einen Sieg über eine feindliche Kolonie erringen, hat der erfolgreiche Spieler die Wahl zwischen zwei Optionen. Er kann die Kolonie dem Erdboden gleichmachen (wie oben bei den Ureinwohnern) oder die Kolonie übernehmen. Im ersten Fall werden die für den Bau aller vernichteten Gebäude und Einrichtungen (gilt nicht für Piratennester oder Einrichtungen der Ureinwohner) benötigten SP in Dukaten umgewandelt (1 SP = 1 D) und dem Sieger als Kriegsbeute übergeben. Dies zählt als Plünderung (wichtig für „Bad Image“-Marker bzw. „1st Looting“-Award).

Im Falle einer Übernahme wird der Kontrollmarker mit einem eigenen ausgetauscht. Sollte die Kolonie eine Residenz enthalten haben, wird diese und alle anderen Einrichtungen eliminiert, welche diese Residenz als Grundvoraussetzung besitzen. In beiden Fällen wechselt die Kolonie zur siegreichen Nation über (Kontrollmarker tauschen).

6. Der Seekampf

Falls ein Seekampf initiiert wird, muss die folgende Ablaufsequenz befolgt werden:

1. Erfolg des Abfangversuchs ermitteln (INT DR)
2. Frachtverteilung
3. Windvorteil bestimmen (WG DR)
4. Seekampf (NC DR)

In einem Seekampf können verbündete Flotten sich nicht gegenseitig unterstützen (im Gegensatz zum Landkampf).

6.1. Aktivieren von Karten

Zu Beginn eines jeden Schrittes der Ablaufsequenz können beide Seiten Sonderkarten oder Handkarten aktivieren, bevor die eigentlichen Würfelwürfe durchgeführt werden. Viele Karten bieten Vorteile im Seekampf, so dass das Ausspielen von Karten eine wichtige Aktion darstellt. Wichtig ist dabei zu beachten, dass ab Punkt 6 der Ablaufsequenz nur noch Reaktionskarten gespielt werden können. Der Angreifer (aktive Seite) muss seine Karten zu Beginn eines Schrittes zuerst aktivieren.

6.2. Abfangversuch

Damit es zu einem Seekampf kommt, muss zuerst ermittelt werden ob die angreifende Flotte den Gegner überhaupt zum Kampf stellen kann. Beide Seiten führen IDR durch und der Sieger kann aufgrund des besseren Ergebnisses einen frei wählbaren Vorteil in Anspruch nehmen. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Die beiden Würfelwürfe können wie folgt modifiziert werden (gilt für beide Seiten):

Modifikationen (alle kumulativ)	
Leader des Typs Admiral, Freibeuter oder Vizekönig an Bord	+1
Berater des Typs Navigator an Bord (selbst wenn einem Leader zugeordnet)	+1
Berater des Typs Captain an Bord (selbst wenn einem Leader zugeordnet)	+1
Freibeuter- oder Piratenflotte	+2
TL 3 Navigation	+1
Schiff des Typs BUCCANEER, PIRATES, FAST CARAVEL, WAR CORVETTE oder LINER in der Flotte	+1
Schiff des Typs FLUTE, LARGE FLUTE oder GALLEON in der Flotte	-1

Beispiel: Eine englische Freibeuterflotte mit einem Freibeuter an Bord greift die holländische Schatzflotte an, welche einen Admiral sowie einen Navigator an Bord hat. Der englische Spieler würfelt eine 4. Dieser DR wird um +4 auf 8 erhöht (+1 für den, Leader an Bord, +2 für die Freibeuterflotte und +1 für mindestens ein Korsarschiff in der Flotte). Der holländische DR ist mit einer 7 schon ganz gut. Dieser Wurf wird um +1 auf 8 erhöht (+1 für den Leader an Bord, +1 für den Berater an Bord, -1 für mindestens ein Schiff des Typs Large Flute in der Flotte). Aufgrund dieses Ergebnisses muss erneut gewürfelt werden.

Die obige Tabelle ist ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgelistet.

Der Sieger kann einen der folgenden Vorteile für sich in Anspruch nehmen:

- a) ein +1 auf den folgenden NC DR; oder
- b) ein Rückzug (falls inaktive Flotte); oder
- c) die Bewegung fortsetzen (falls aktive Flotte); oder
- d) den Seekampf vermeiden.

Eine Piratenflotte wird im Falle eines höheren Wurfes stets den Rückzug wählen, sobald sie über weniger Kampffaktoren als die gegnerische Flotte besitzen sollte (zufällige Auswahl des Rückzuggebietes).

Im Falle eines Rückzuges müssen europäischen Flotten sich zuerst in ein benachbartes Küstengebiet zurückziehen (freie Wahl des Besitzers), sofern dies möglich ist. Piratenflotten ziehen sich zunächst in eine benachbarte Seezone zurück (zufällige Auswahl). Sollte dies nicht möglich sein, wird in beiden Fällen die jeweils andere Option gewählt (wobei Piratenflotten nach Möglichkeit sich zu einem Piratennest zurückziehen werden). Ein Rückzug in ein Gebiet mit stürmischen Wetter ist nicht möglich.

Sollte ein Spieler einen Seekampf vermeiden wollen, so darf dessen Flotte keine weiteren Aktionen mehr im aktuellen Impuls durchführen (auch keine Transfers). Allerdings darf diese Flotte von niemanden mehr während des aktuellen Impulses in einem

Seekampf verwickelt werden. Zur Kennzeichnung wird ein Kontrollmarker auf der Flotte platziert, welcher am Ende des Impulses wieder entfernt werden muss.

Sollte es zu keinem Seekampf kommen, darf eine aktive Flotte ihre Bewegung ganz normal fortsetzen.

Nach einem Seekampf darf die aktive Flotte keine weiteren Seekämpfe mehr initiieren.

6.3. Bestechung auf See

Falls es zu einem Seekampf kommen sollte, kann eine der beiden Seiten versuchen den Gegner zu bestechen, um somit den eigentlichen Seekampf doch noch zu vermeiden. Es stehen einer Nation maximal eine Zeit von 2 Minuten zur Verfügung, um die Gegenseite von einem Seekampf abzuhalten. Als Bestechungsgeld können nur Dukaten, Sklaven, Waren oder SP angeboten werden, keine Einheiten, Schiffe oder ähnliches. Falls keine Einigung erzielt werden kann, wird der Seekampf normal fortgeführt.

Piraten sind besser als ihr Ruf, denn auch diese finsternen Gesellen sind für Bestechungen empfänglich. Eine europäische Nation kann allerdings nur eine angreifende Piratenflotte bestechen. Hierfür werden die geladenen Waren, SP und Dukaten bewertet (gemäß europäischen Preisindex sowie den aktuellen SP Kosten). Anschließend wird 1DR durchgeführt und mit 5 Prozentpunkten multipliziert. Das Ergebnis stellt den Anteil dar, den der Spieler als Bestechungsgeld bezahlen muss. Dieser Wert wird verdoppelt, sofern die eigene Nation den Pirate Hunter Award besitzt. Sollte der Spieler mit dem Betrag einverstanden sein, muss er Ladung im Wert dieses Betrages an die Piraten abgeben. Dieses Beutegut wird von den Piraten sofort versilbert. Dies bedeutet, dass alle übergebenen Waren zum aktuellen Kurs verkauft werden und mit den vorhandenen Dukaten so viele SP wie möglich eingekauft werden. Pro angefangene 20 SP wird der Piratenflotte zum Schluss ein Schiff des Typs Pirates hinzugeführt. Nicht verwendete Dukaten werden dem Force Pool wieder zugeführt. Auf Stapellimits ist zu achten. Sollten diese überschritten werden, wird automatisch eine weitere Piratenflotte generiert (neuer Einheitenstapel). Piratenflotten lehnen von ihrer Seite aus eine Bestechung ab, sofern das Bestechungsgeld geringer als 20 Dukaten ausfällt.

6.4. Frachtverteilung

Sollte ein initiiertes Seekampf nicht vermieden werden, muss die transportierte Fracht auf die einzelnen Schiffe verteilt werden. Hierfür werden die Schiffe einer Flotte auf der Organisationshilfe aufgereiht. Die transportierten Positionen (Einheiten, Güter, Dukaten, etc.) werden anschließend auf die einzelnen Schiffe gemäß deren Frachtkapazität verteilt. Dieses Anordnung kann später während des Seekampfes nicht mehr verändert werden.

Hinweis: Erst zu diesem Zeitpunkt findet der eigentliche Seekampf statt (wichtig für die Verteilung von Siegpunkten oder anderen Aspekten).

Option E11A: Realistische Kämpfe	
Um mit vollen Kampffaktoren (CF) kämpfen zu können, müssen vor einem Seekampf Versorgungsgüter ausgegeben werden. Zu Beginn des Kampfes muss eine europäische Flotte (egal ob Angreifer oder Verteidiger) 2 SP ausgeben (Angreifer zuerst). Piratenflotten sind von hiervon nicht betroffen. Sollte dies nicht geschehen (freiwillig oder unfreiwillig), werden die kompletten CF einer unversorgten Flotte halbiert. Die SP müssen nur einmalig zu Beginn eines Kampfes ausgegeben werden.	

6.5. Windvorteil

Nachdem die Fracht verteilt wurde, muss der Windvorteil für eine Seite bestimmt werden. Beide Seiten führen 1DR durch und der Sieger erhält ein +1 auf den nachfolgenden NC DR. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Die beiden Würfelwürfe können wie folgt modifiziert werden (gilt für beide Seiten):

Modifikationen (alle kumulativ)	
Leader des Typs Admiral oder Freibeuter an Bord	+1
TL 2 Navigation	+1
Aktive Flotte	+1
Freibeuter- oder Piratenflotte	+1
Flotte mit der höheren Bewegungsrate (der niedrigste, aufgedruckte Bewegungswert aller Schiffe in einer Flotte zählt, jedoch nicht zusätzliche Vorteile durch Schatzflotten, Berater oder Forschungsgebiete)	+1
alle Schiffe haben weniger als 25 % ihre Frachtkapazität ausgenutzt	+1
alle Schiffe haben mehr als 75 % ihre Frachtkapazität ausgenutzt	-1

Die obige Tabelle ist ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgelistet.

6.6. Durchführung der Seeschlacht

Beide Seiten würfeln nun mit 2DR das Ergebnis einer Seeschlacht aus. Es kann durchaus zu mehreren Kampfrunden kommen. Es wird solange gekämpft, bis eine Flotte komplett vernichtet wurde oder sich vom Seekampf zurückzieht. Sollte eine Seite am Ende einer Kampfrunde über keine Schiffe verfügen, so verliert sie den Seekampf auf jeden Fall, auch wenn das Würfelergebnis etwas anderes aussagen sollte (Angreifer zuerst, falls beide Seiten sich gegenseitig vernichtet haben sollten). Die beiden Würfelwürfe können wie folgt modifiziert werden (gilt für beide Seiten):

Modifikationen (alle kumulativ)	
mehr Kampffaktoren	+1
doppelt so viele Kampffaktoren	+2
dreimal so viele Kampffaktoren	+3
etc.	etc.
England oder Niederlande	+1
Leader des Typs Admiral, Freibeuter oder Vizekönig an Bord	+1
europäische Flotte gegen Piratenflotte	+1
Pirate Hunter Award im Besitz	+1
Berater des Typs Buccaneer an Bord (selbst wenn einem Leader zugeordnet)	+1
Berater des Typs Captain an Bord (selbst wenn einem Leader zugeordnet)	+1
Schiffe des Typs WAR CORVETE, WAR FRIGATE, WAR GALLEON oder FIRST-RATED in der Flotte	+1 pro
TL 1 Cannon Technology	+1
TL 2 Cannon Technology	+2
TL 3 Cannon Technology	+3
TL 4 Cannon Technology	+4
erfolgreicher INT DR	+1
erfolgreicher WG DR	+2

Der Kampffaktoren des Angreifers werden durch die Angriffswerte seiner Schiffe definiert. Der Verteidiger addiert entsprechend seine Verteidigungswerte. Beide Seite addieren ihre Modifikatoren zu ihren eigenen Würfelwürfen. Modifikatoren erhöhen **nicht** die Anzahl der eigenen CF! Die beiden Ergebnisse werden wie folgt miteinander verglichen:

Seekampfergebnisse	
2DR	Auswirkungen
Gleichstand	ein Schiff von jeder Seite wird beschädigt; jede Seite darf sich freiwillig zurückziehen; kein Rückzug: erneute Kampfrunde durchführen (siehe #4 der Ablaufsequenz)

Höher	zwei Schiffe von der Seite mit dem niedrigeren DR werden beschädigt; die Seite mit dem niedrigeren DR darf sich freiwillig zurückziehen; kein Rückzug: erneute Kampfrunde durchführen (siehe #4 der Ablaufsequenz)
Doppelt so hoch oder besser	drei Schiffe von der Seite mit dem niedrigeren DR werden beschädigt; die Seite mit dem niedrigeren DR muss sich zurückziehen

Der Besitzer darf stets selbst bestimmen, welches Kampfergebnis auf welches Schiff angewendet wird.

Vollkommen unabhängig vom Würfelwurf werden stets zusätzliche Verluste zugeführt. Pro 5 eigene Kampffaktoren wird ein Schiff vom Gegner beschädigt. Beschädigte Schiffe werden face-down gedreht. Von nun an gelten für diese Schiffe die Kampfwerte, welche auf der Rückseite aufgedruckt sind. Beschädigte Schiffe, welches ein zweites Kampfergebnis erhalten, sinken sofort und dessen Ladung wird eliminiert.

Piratenflotten werden stets Kampfergebnisse auf die schlechtesten Schiffe abwälzen. Folgende Reihenfolge muss beachtet werden: beschädigte Schiffe, niedrigere DF, niedrigere AF, niedrige MP und zuletzt per Zufall. Im Zweifelsfall findet der nächstfolgende Parameter Anwendung.

Piratenflotten, welche über weniger CF als der Gegner verfügen, wählen den Rückzug, sobald dies aufgrund des Kampfergebnisses möglich ist.

Die obigen Tabellen sind ebenfalls auf dem Tabellenblatt aufgelistet.

6.7. Ende des Seekampfes

Im Falle eines Rückzuges müssen europäischen Flotten sich zuerst in ein benachbartes Küstengebiet zurückziehen (freie Wahl des Besitzers), sofern dies möglich ist. Piratenflotten ziehen sich zunächst in eine benachbarte Seezone zurück (zufällige Auswahl). Sollte dies nicht möglich sein, wird in beiden Fällen die jeweils andere Option gewählt (wobei Piratenflotten zuerst ein Piratennest wählen). Ein Rückzug in ein Gebiet mit stürmischen Wetter ist nicht möglich.

Eine Seite, welche sich zurückziehen muss, gilt als Verlierer, sofern die Gegenseite noch über Schiffe verfügt. Wie auch immer, ein Angreifer gilt stets als Verlierer, sobald er am Ende einer Kampfrunde oder des Seekampfes über keinerlei Schiffe mehr verfügt. Um einen Sieg in einem Seekampf zu erringen, muss der Angreifer diese Seeschlacht mit mindestens einem Schiff überleben.

Sollte eine Flotte einen Seekampf verloren haben, so darf diese Flotte nur noch freie Aktionen im aktuellen Impuls durchführen. Allerdings darf diese Flotte von niemanden mehr während des aktuellen Impulses in einem Seekampf verwickelt werden. Zur Kennzeichnung wird ein Kontrollmarker auf der Flotte platziert, welcher am Ende des Impulses wieder entfernt werden muss.

Eine siegreiche Flotte muss ihre Bewegung beenden.

Nach einer Seeschlacht verbleiben **alle** beschädigten Schiffe in der jeweiligen Seezone oder Küstengebiet. Der Sieger des Seekampfes führt für jedes dieser Schiffe 1DR durch, um es vor dem Sinken zu retten. Bei einer 1 bis 4 kann das entsprechende Schiff notdürftig auf See repariert in die Flotte des Siegers integriert werden (inklusive dessen Ladung). Bei Piratenflotten oder europäische Flotten, welche einen Leader oder Berater des Typs „Buccaneer“ an Bord haben; gelingt die Reparatur bei einer 1 bis 6. Die Reparatur eines zuvor fremden Schiffes gilt als Kapern.

Sollten dabei Stapellimits überschritten werden, darf eine weitere Flotte aufgestellt werden, sofern ein freier Flottenmarker

zur Verfügung steht (in der Heimatbasis / ohne Schiffe) oder eine weitere eigene Flotte mit freien Stapellimits im gleichen Gebiet stationiert ist. Ladung, welche nicht aus Waren, Dukaten, Sklaven oder SP besteht oder beschädigte Schiffe, welche nicht übernommen werden können, werden eliminiert. Für jedes erfolgreich gekaperte Schiff eines Gegners werden +1 GP der eigenen Nation gutgeschrieben (bzw. -1 GP für eine europäische Nation, welche ein Schiff an eine Piratenflotte verliert).

Beschädigte Schiffe werden automatisch repariert, sofern sie sich am Ende eines Impulses in einem eigenen Hafen oder in der Heimatbasis befinden. In diesem Fall werden sie sofort wieder face-up gedreht. Linienschiffe können nur in der Heimatbasis oder in einer Kolonie mit einer Marinebasis repariert werden.

Im Falle einer siegreichen Piratenflotte wird ebenfalls die obige Prozedur durchgeführt. Das übrig gebliebene Beutegut wird gemäß den Regeln für Bestechung auf See versilbert und in neue Piratenschiffe investiert (siehe 6.3). Jeder befreite Sklave wird sofort durch ein Piratenschiff (P0) ausgetauscht.

Der Sieger in einem Seekampf erhält einen Siegpunkt (GP). Sollte eine europäische Flotte einen Seekampf gegen Piraten verlieren, wird dieser Nation ein GP aberkannt. Der entsprechende Marker ist auf dem Glory Track zu justieren.

Eine europäische Flotte kann innerhalb eines Impulses nur von einer einzigen Piratenflotte angegriffen werden.

7. Die Errungenschaften

Während der Aktionsphase werden zahlreiche Aktionen durchgeführt. Einige dieser Aktionen besitzen eventuell einen bedeutsamen Charakter, sind vom historischen Interesse, etc..

Für besonders gut gelungene Aktionen kann eine Nation zusätzliche Siegpunkte in Form von Errungenschaften („Awards“) erhalten (siehe Vorderseite des Counters). Viele der 76 möglichen Errungenschaften stellen zudem weitere Vorteile bei bestimmten DR zur Verfügung (oder andere Boni).

Es gibt drei verschiedene Arten von Errungenschaften:

1. „Turn Awards“ (temporäre Errungenschaften)
2. „General Awards“ (allgemeine Errungenschaften)
3. „Region Awards“ (regionale Errungenschaften, unterteilt in Karibik, Nordamerika, Zentralamerika, Südamerika und Pazifikküste)

Die „Turn Awards“ besitzen einen weißen Hintergrund; die „General Awards“ einen goldenen. Die „Region Awards“ sind an der jeweiligen Farbe zu unterscheiden.

Den Marker für eine Errungenschaft wird sofort in dem Moment an den Spieler übergeben, in dem das erfolgreiche Ereignis stattgefunden hat. Dies kann jederzeit sein. Der Marker für eine Errungenschaft wird im entsprechenden Feld auf der Organisationshilfe platziert (siehe „Achievements“). Allerdings gibt es zwei Einschränkungen:

- a) Pro Impuls kann eine Nation nur eine temporäre Errungenschaft (weiße „Turn Awards“) erhalten.
- b) Pro Turn kann eine Nation nur eine einzige Errungenschaft für den Transfer von Dukaten an den König erhalten (100, 300, 600, 1000 oder 1500 D).

Hinweis: Mögliche Pazifikkolonien sind auf der Landkarte mit einem PC gekennzeichnet!

Ereignis	Vorteile
Temporäre Errungenschaften („Turn Awards“)	
Transfer of 100 Ducats (König erhielt mindestens 100 Dukaten)	1 GP Kauf einer allgemeinen Karte für 20 Dukaten möglich (Option B2A: 10 Dukaten)
Transfer of 300 Ducats (König erhielt mindestens 300 Dukaten)	2 GP Kauf von bis zu zwei allgemeinen Karten für

	jeweils 20 Dukaten möglich (Option B2A: 10 Dukaten pro Karte)
Transfer of 600 Ducats (König erhielt mindestens 600 Dukaten)	3 GP Kauf von bis zu drei allgemeinen Karten für jeweils 20 Dukaten möglich (Option B2A: 10 Dukaten pro Karte)
Transfer of 1000 Ducats (König erhielt mindestens 1000 Dukaten)	4 GP Kauf von bis zu vier allgemeinen Karten für jeweils 20 Dukaten möglich (Option B2A: 10 Dukaten pro Karte)
Transfer of 1500 Ducats (König erhielt mindestens 1500 Dukaten)	5 GP Kauf von bis zu fünf allgemeinen Karten für jeweils 20 Dukaten möglich (Option B2A: 10 Dukaten pro Karte)
Pirate Hunter (die erste Piratenflotte wurde im Turn besiegt)	2 GP +1 auf alle NC DR
1 st Turn Improvement (die erste erfolgreiche Erweiterung im Turn, gilt nicht für MIS DR oder FORT DR)	1 GP +1 auf alle IMP DR
1 st Turn Colonization (die erste erfolgreiche Kolonisierung im Turn)	1 GP +1 auf alle COL DR
1 st Turn Discovery (die erste erfolgreiche Entdeckung im Turn)	1 GP +1 auf alle DIS DR
1 st Looting of a Colony (erste Plünderung im Turn)	1 GP +1 auf alle LC DR Erhalt des Bad Image Marker
Allgemeine Errungenschaften („General Awards“)	
1 st City colonized (erste Stadt der Ureinwohner wurde kolonisiert)	2 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Kingdom colonized (erstes Königreich wurde kolonisiert)	3 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Capital colonized (erste Hauptstadt wurde kolonisiert)	4 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Pacific Colony (das erste Küstengebiet am Pazifischen Ozean wurde kolonisiert)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st LC Victory against a native army (erste Armee der Ureinwohner wurde besiegt)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st NC Victory against a Pirate Fleet. (erste Piratenflotte wurde besiegt)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Treasure Fleet created (erste Schatzflotte wurde aufgestellt)	2 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Buccaneer Fleet created (erste Freibeuterflotte wurde aufgestellt)	2 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Slave Market built (erster Sklavenmarkt wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Naval Base (erste Marinebasis gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Guild Hall (erste Gildenhalle gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Ship Yard built	1 GP

(erste Schiffswerft wurde gebaut)	es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Arms Manufacture built (erste Waffenmanufaktur wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Warehouse built (erstes Warenhaus wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Bank built (erste Bank wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Manufacture built (erste Manufaktur für die Produktion von Produkten wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Church built (erste Kathedrale wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Cathedral built (erste Kathedrale wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Market Place built (erster Marktplatz wurde gebaut)	1 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Viceroy recruited (ersten Vizekönig rekrutiert)	2 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
1 st Buccaneer recruited (ersten Freibeuter rekrutiert)	2 GP es wird eine eigene Nationenkarte gezogen
Regionale Errungenschaften („Region Awards“)	
1 st Discovery (die erste erfolgreiche Entdeckung in dieser Region)	2 GP +1 auf alle DIS DR
1 st Kingdom discovered (das erste Königreich wurde in dieser Region erfolgreich entdeckt)	4 GP +1 auf alle DIS DR
1 st Empire discovered (das erste Großreich wurde in dieser Region erfolgreich entdeckt)	6 GP +1 auf alle DIS DR
1 st Settlement built (die erste erfolgreiche Errichtung einer Ansiedlung in dieser Region)	2 GP +1 auf alle COL DR +1 auf alle FORT DR
1 st Village built (die erste erfolgreiche Errichtung eines Dorfes in dieser Region)	4 GP +1 auf alle COL DR +1 auf alle FORT DR
1 st Town built (die erste erfolgreiche Errichtung einer Ortschaft in dieser Region)	6 GP +1 auf alle COL DR +1 auf alle FORT DR
1 st Mission built (die erste erfolgreiche Errichtung einer Mission in dieser Region)	2 GP +1 auf alle MIS DR
1 st Citadel built (die erste erfolgreiche Errichtung einer Zitadelle in dieser Region)	2 GP +1 auf alle FORT DR
1 st Residence built (die erste erfolgreiche Errichtung einer Residenz in dieser Region)	2 GP +1 auf alle IMP DR

Die Vorteile einer regionalen Errungenschaften gelten natürlich nur für die jeweilige Region. Es können durchaus zwei oder mehr Errungenschaften während einer einzigen Aktion erzielt werden (beispielsweise „1st Discovery“ plus „1st Kingdom discovered“ während einer einzelnen Entdeckung). Ausnahmen bestehen für temporäre Errungenschaften (siehe oben).

8. Die Siegphase

8.1. Kontrollmarker

Alle Kontrollmarker, welche in den Kolonien platziert worden sind, werden wieder face-up gedreht. Damit stehen die Produktionskapazitäten dieser Kolonie im nächsten Turn wieder zur Verfügung.

8.2. Unterhalt

Verschiedene Truppen und Schiffsklassen erzeugen zusätzliche Unterhaltskosten. Diese Kosten stellen Sold oder Ersatzpersonal dar. Die folgende Tabelle listet sämtliche Unterhaltskosten auf:

Einheit	Unterhaltskosten
Residenzen, Flotten, Leader	0 Dukaten
Priester, Siedler, Berater	0 Dukaten
Siedler und Pioniere	0 Dukaten
Korsarenschiffe [P]	0 Dukaten
Transporter [T]	0 Dukaten
Konvois [C]	1 Dukaten
Eskorten [E]	2 Dukaten
Linienschiffe [L]	3 Dukaten
Milizen und Infanterie	1 Dukaten
Kavallerie und Artillerie	2 Dukaten

Auf den Organisationshilfen sind die Unterhaltskosten ebenfalls an entsprechender Stelle aufgeführt (oben rechts in der Ecke des Einheitsymbols).

Die Unterhaltskosten werden von der Heimatbasis übernommen. Milizen, welche direkt einer Kolonie als Garnisonstruppen zugeordnet wurden, verursachen keine Unterhaltskosten. Für alle anderen Einheiten müssen Unterhaltskosten aufgebracht werden. Diese Einheiten können sich nur in der Heimatbasis aufhalten oder sind einer Flotte oder einem Leader zugeordnet worden (siehe Organisationshilfen).

Sollte eine Nation Schulden aufnehmen müssen, um den Unterhalt für seine Einheiten bezahlen zu können, wird -1 GP pro angefangene 100 Dukaten abgezogen.

Option B4G: Effektive Admiralität
Die Unterhaltskosten für ein Schiff, welches eine eigene Entwicklung darstellt (beispielsweise die Karavelle im Fall von Portugal) werden um -1 Dukaten reduziert.
<i>Beispiel: Ein englischer Liner (Linienschiff) kostet nur noch 2 Dukaten Unterhalt für England, jedoch weiterhin 3 Dukaten für Frankreich, welcher dieses Schiff kürzlich gekapert hat.</i>

8.3. Lagerreduktionen

Option E13H: Realistische Preisentwicklungen
Zu Beginn werden die Lagerbestände aller Waren überprüft. Aufgrund der Mengen können die Preise sich verändern. Für jede Ware wird ein DR durchgeführt.
Sollte der Warenbestand Null betragen, steigt der Preis einer Ware bei einem DR von 1 oder 2 um 1 Dukaten (sofern möglich).
Sollte der Bestand größer Null sowie \leq des Preisniveaus der Ware betragen, sinkt der Preis bei einem DR von 1 um 1 Dukaten (sofern möglich).
Sollte der Warenbestand größer als das Preisniveau ausfallen, sinkt der Preis bei einem DR von 1 und 2 um -2 Dukaten (sofern möglich).

Die Anzahl der Waren, welche in jeder der einzelnen Marktplätze vorhanden sind (jede einzelne Marktfläche), werden halbiert (abgerundet). Anschließend wird diese Anzahl nochmals in Höhe der Periodennummer (PN) reduziert.

Jede Ware wird einzelnen betrachtet. Dies gilt für jede regionale Marktfläche, jede Nation sowie für die Lagerbestände auf dem europäischen Preisindex.

Beispiel: In Südamerika hat Portugal auf den regionalen Märkten 11 Einheiten Tee verkauft, während Spanien nur auf 7 Einheiten kommt. Wir befinden uns in Periode 3. Die 11 portugiesischen Waren werden zunächst auf 5 halbiert ($11/2=5.5$, abgerundet). Anschließend werden 3 weitere Einheiten abgezogen, so dass 2 Einheiten Tee in der portugiesischen Marktfläche in Südamerika verbleiben. Das spanische Kontingent wird im ersten Schritt auf 3 reduziert und wegen der Periode wird auch dieser Rest komplett entfernt.

8.4. Großreiche

Für jedes auf der Landkarte vorhandene Großreich (EMPIRE) wird 1DR durchgeführt, sofern dessen Hauptstadt (CAPITAL) noch nicht kolonisiert worden ist. Bei einer 1, 2 oder 3 wächst dieses Großreich um eine weitere Stadt (CITY). Es wird eine CITY sowie zusätzlich ein Marker für Wege („Roads“) zufällig in einem benachbarten Landgebiet zu der CAPITAL dieses Volkes hinzugefügt. Dieses Gebiet darf noch nicht besiedelt sein (ein alleiniger Kontrollmarker einer europäischen Nation stellt kein Problem dar); noch eine CITY, ein KINGDOM oder eine andere CAPITAL enthalten.

Option E13A: Selbstbewusste Ureinwohner
Sollte beim Würfeln um das Wachstum eines Großreiches eine 10 gewürfelt werden, wird eine Armee der Ureinwohner aufgestellt. Es wird die normale Prozedur angewendet (siehe 5.2). Die Armee wird in der unbesiedelten Hauptstadt platziert.

Benachbarte Großreiche sind voneinander zu trennen, um Überschneidungen zu vermeiden. Es bietet sich an, die Counter für die Ureinwohner um 90 Grad zu drehen, um die unterschiedlichen Völker voneinander zu trennen.

8.5. Armeen von Ureinwohner

Für jede auf der Landkarte vorhandene Armee der Ureinwohner wird 1DR durchgeführt. Bei einer 1 bis 4 wird eine Infanterie hinzugefügt.

Sollten die Ureinwohner bereits Kenntnisse über Pferde besitzen, wird bei einer 1 oder 2 stattdessen eine Kavallerie genommen.

Sobald sich in dem Landgebiet ein KINGDOM, eine CITY, eine CAPITAL oder bereits imperiale Einheiten von Ureinwohnern befinden, werden imperiale Truppen aufgesetzt (ansonsten normale Infanterie oder Kavallerie).

Sollte beim DR (Vergrößerung einer Armee von Ureinwohnern) ein 10 gewürfelt werden, wird diese Armee sich in Bewegung setzen (sofern möglich). Dabei ist folgende Reihenfolge zu beachten:

1. In Richtung einer Hauptstadt (falls nicht bereits in einer Hauptstadt, Königreich oder Stadt stationiert).
2. In Richtung eines Königreiches (falls nicht bereits in einer Hauptstadt, Königreich oder Stadt stationiert).
3. In Richtung einer Stadt (falls nicht bereits in einer Hauptstadt, Königreich oder Stadt stationiert).
4. In Richtung einer besiedelten Kolonie (sofern die AF nicht geringer als die DF der besitzenden Nation sind).
5. In Richtung einer unbesiedelten Kolonie (sofern die AF nicht geringer als die DF der besitzenden Nation sind).

Sollte eine Armee der Ureinwohner auf feindliche Truppen stoßen (keine Piratennester), wird sofort ein Landkampf durchgeführt.

Zum Schluss werden zwei oder mehr Armeen von Ureinwohner innerhalb eines Landgebietes zusammengeführt. Es wird jeweils die höchstmögliche Anzahl pro Armee angestrebt. Zunächst wird versucht, das Stapellimit von bis 20 Einheiten (Kavallerie zuerst, absteigende Reihenfolge) zu erreichen, bevor eine neue Armee erzeugt wird. Entsprechend wird bei mehreren Armeen versucht, einen Einheitenstapel so kampfstark wie möglich zu gestalten (also zuerst alle ICAV/NCAV in die größte Armee überführen, usw.).

8.6. Piraten

Jedes Piratennest (PIRATE'S HEAVEN) erhält eine zusätzliche Piratenmiliz (PMIL). Sollte die Anzahl der PMIL den Wert 10 überschreiten, wird eine neue Piratenflotte in diesem Küstengebiet aufgestellt. Die Anzahl an Schiffen des Typs „Pirates“, welche auf der Landkarte an der Position des Piratennestes aufgesetzt werden, wird mit einem IDR bestimmt. Die Anzahl der PMIL in dem entsprechenden Piratennest wird um die gleiche Anzahl reduziert.

Beispiel: In Tortuga (TC-13) haben sich 11 Piratenmilizen eingefunden. Jemand würfelt eine 7. Die Anzahl der PMIL in diesem Piratennest wird um 7 auf 4 Einheiten reduziert. Im Gegenzug werden 7 Piratenschiffe in diesem Küstengebiet aufgestellt.

Nun wird für jedes Piratennest IDR durchgeführt. Bei einer 1 gilt dieses Piratennest als entdeckt und es wird face-down gedreht (schwarze Seite nach oben). Sollte es bereits vorher entdeckt worden sein, wird stattdessen dieses Piratennest mit einer weiteren PMIL ausgestattet. Sollte der DR dagegen eine 10 ergeben, läuft eine dort stationierte Piratenflotte zufällig in eines der benachbarten Seezonen aus. Sollte keine Piratenflotte vorhanden sein, wird stattdessen dieses Piratennest mit einer weiteren PMIL ausgestattet.

Zum Schluss werden zwei oder mehr Piratenflotten innerhalb eines Küstengebietes oder einer Seezone zusammengeführt. Es wird jeweils die höchstmögliche Anzahl pro Piratenflotte angestrebt. Zunächst wird versucht, das Stapellimit von bis 20 Einheiten (teuerste Schiffe zuerst, danach absteigende Reihenfolge ~ Produktionskosten siehe Counterrückseite) zu erreichen, bevor eine neue Piratenflotte erzeugt wird. Bei Gleichständen entscheidet der Zufall.

Piratenflotten, welche von einem Freibeuter (europäischer Leader ~ Buccaneer) angeführt werden, können nicht mit Schiffen aus normalen Piratenflotten zusammengeführt werden. Beschädigte Schiffe von Piratenflotten werden automatisch repariert (face-up).

Option E14D: Der Fluch der Karibik

Der Besitzer erhält für jede besiedelte Küstenkolonie einen Siegpunkt abgezogen (-1 GP), falls sich dort am Ende dieser Phase eine oder mehrere Piratenflotten aufhalten sollten.

8.7. Sonderkarten

Benutzte Sonder- und Handelsmonopolkarten werden wieder face-up (Text für alle sichtbar) gedreht und stehen somit dem Spieler für den nächsten Turn wieder zur Verfügung.

Entsprechend der aktuellen Periode im nächsten Turn wird die hierfür benötigte Hauptkarte einer Nation offen ausgelegt (wie eine Sonderkarte).

8.8. Steuerraten

Auf dem Tax Rates Track werden die entsprechenden Marker um ein Feld nach unten bewegt (sofern möglich). Die Steuerrate einer Nation erhöht sich somit um +5 Dukaten. Sollte die Steuerrate einer Nation, bereits das Maximum erreicht haben und eine Erhöhung der Steuerrate ist somit nicht möglich, erhält diese Nation +1 GP.

Die Steuerrate lässt sich durch das Forschungsgebiet TL 5 „Economy“ um weitere +5 Dukaten erhöhen.

8.9. Produktionsraten

Auf der Nationenhauptkarte ist angegeben, um wie viel SP sich die Produktionsrate einer Nation pro Turn reduziert. Der entsprechende Marker ist auf dem Glory Track zu justieren. Das Minimum für eine nationale Produktionsrate ist stets [TN*2]. Die Produktionsrate kann nicht unterhalb dieses Wertes sinken. Ein Maximum gibt es nicht.

Für Frankreich und Spanien gibt es ein spezifisches Ereignis, welche die Reduktion der Produktionsrate abbildert. Dies wird im Ereignisfall auf dem Game Sheet notiert.

8.10. Errungenschaften

Temporäre Errungenschaften, welche nur für einen Turn erzielt werden können (weiße „Turn Awards“), werden dem entsprechenden Track zurückgeführt.

8.11. Handelsaufträge

Alle öffentlichen Handelsaufträge werden entfernt (siehe Landkarte von Südamerika) und dem allgemeinen Kartendeck wieder zugeführt. Dies gilt natürlich auch für dort abgelegte Warenmarker.

8.12. Turnmarker

Der Turnmarker wird um Feld auf dem Turn Track weiterbewegt.

Zum Schluss wird überprüft, ob eine neue Periode erreicht wurde. Unterhalb der Turnnummer auf dem Turn Track ist jeweils eine Periodennummer verzeichnet. Bei Eintritt in eine neue Periode werden dem Spiel neue Erkundungsmarker, Nationenkarten, Hauptkarten, allgemeine Karten und Berater zugeführt.

8.13. Ereignismarker

Alle temporären Ereignismarker (Wetter, Krankheit, etc.); jedoch nicht die namentlich aufgeführten Ereignisse auf dem Event-Track) werden an dieser Stelle wieder zurückgeführt. Die einzige Ausnahme ist der Marker für das Ereignis „Seuchen in Europa“, welches am Ende der nächsten Administrationsphase entfernt wird.

8.14. Inflation

Auf dem Game Sheet wurden die einzelnen Transferierungen von Dukaten seitens der Spieler an das eigene Königshaus festgehalten. Alle im aktuellen Turn vorgenommenen Transferierungen werden summiert und zu der Gesamtsumme vom vorherigen Turn hinzuaddiert. Sollte dabei ein bestimmter Inflationwert überschritten werden, steigt die Inflationsrate. Der entsprechende Marker ist auf dem Inflation Track zu justieren. Die Grenzwerte für steigende Inflationsraten sind auf dem Tabellenblatt aufgelistet und richten sich hauptsächlich an die Anzahl der Spieler.

Der Spieler, welcher die höchste Anzahl an Transferierungen vorgenommen hat, erzielt 2 Siegpunkte. Der Spieler mit der zweithöchsten Summe erhält dagegen 1 GP. Alle anderen Nationen gehen leer aus.

8.15. Geschenkübergabe

Sollte ein Spieler zu Beginn des Turns eine Geschenkkarte aktiviert haben, so wird nun dieses Versprechen überprüft. Die versprochenen Waren müssen komplett von der Heimatbasis aus an das Königshaus geliefert werden. Sollte dies nicht möglich sein, verliert diese Nation sofort 1 Siegpunkt. Teillieferungen sind nicht erlaubt. Falls das Versprechen erfüllt wird, erhält die eigene Nation so viele GP, wie die Anzahl an Operationspunkten auf der Geschenkkarte angegeben sind.

Die Geschenkkarte wird in jedem Fall dem allgemeinen Kartendeck wieder zugeführt.

Option A6H: Dekadenter Hofstaat
Für jedes erfolgreich übergebene Geschenk erhält die eigene Nation die entsprechenden Siegpunkte gutgeschrieben. Jedes einzelne, unerfüllte Geschenk wird mit -1 GP bedacht.

8.16. Spielende

Bevor das Spiel begonnen wurde, haben die Spieler die Bedingungen für das Spielende auf dem Game Sheet festgehalten. Sollten diese Bedingungen an dieser Stelle zutreffen, so endet das Spiel sofort und der Sieger wird anhand der gesammelten GP ermittelt. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl an Dukaten, welche in der Heimatbasis vorhanden sind.

Option A15A: Wirtschaftsmagnaten
Am Ende des Spiels werden transferierten Geldsummen, welche eine Nation an den König übergeben hat, summiert und durch 1000 dividiert. Das Ergebnis wird der eigenen Anzahl an Siegpunkten gutgeschrieben.

Bei Erreichen von Turn 31 oder einem Inflationslevel von 5 endet das Spiel garantiert.

Option B5A: Offenes Ende
Die Bedingungen für ein automatisches Spielende (das Erreichen von Turn 31 oder Inflationslevel 5) sind außer Kraft gesetzt. Das Spiel endet erst dann, wenn die anderen, zuvor vereinbarten Bedingungen erfüllt wurden (siehe Game Sheet).
Ab Turn 31 beginnt die Periode 5. Die Turnnummer wird normal fortgeführt. Der Inflationslevel beträgt +1 zum angegebenen Wert auf dem Inflation-Track.