



Spielanleitung & Zeitlinie

Erste Auflage

Ein Spiel von Vincent Busch und Finn Bergmann.

© 2019 Vincent Busch | Alle Rechte vorbehalten.

Szenario:

1926 - Der Kaiser des Heiligen Römischen Reichs ist tot. Es ist daher an der Zeit, dass ein neuer Kaiser gewählt wird. Die Kandidaten machen sich nun mit ihren, zu Werbezwecken besonders prachtvollen, Luftschiffen auf, um Stimmen für die Wahl zu sammeln. Diese Kandidaten seid ihr. Werdet der neue Kaiser!

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält einen Luftschiff-Spielstein und 6 Punkteindikator-Spielsteine der gleichen Farbe. Alle Spieler ziehen eine zufällige Charakterkarte, auf der angegeben ist, wie viel der jeweiligen Ressourcen man zu Spielbeginn erhält. Auf der Karte angegeben ist auch, wo man das Spiel beginnt.

Alternativ dazu können alle Spieler mit 8  Finanzmitteln, 8  Treibgas und je 2 der anderen Dinge anfangen. Dann kann auch der Startort beliebig gewählt werden.

Die Ressourcentabelle:

Auf der Ressourcentabelle stellt jeder Spieler in jede Reihe einen Punkteindikator- Spielstein. Es gibt für jede Ressource eine Reihe. Der Spielstein wird immer an die Stelle bewegt, die für die, zum jeweiligen Zeitpunkt vorhandene, Menge der Ressource steht. Das ist nicht die Zahl auf dem Feld, sondern die, die bei "Menge" über der Tabelle steht.

Spielbeginn:

Ein Spieler beginnt die erste Runde und dreht den  20-seitigen Würfel auf 1. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn der erste Spieler erneut an der Reihe ist, dreht er den  20-seitigen Würfel um 1 weiter.

Wenn Sie an der Reihe sind:

Werfen Sie den  6-seitigen Würfel. Bewegen sie ihren Spielstein um so viele Orte, wie das Würfelergebnis. Wenn Sie keine 1 gewürfelt haben, dürfen Sie sich nicht auf eines der Felder bewegen, die direkt an Ihre Ausgangsposition angrenzen. Sie dürfen in einem Zug auch nicht zu einem Feld hin- und wieder zurückgehen.

Die Orte:

Nachdem Sie sich bewegt haben, ändern sich Ihre Ressourcenwerte je nachdem, auf welcher Art von Ort Sie Ihren Zug beenden.

Sie können an diesem Ort dann, wenn Sie möchten, bis zu 2 Ihrer  Handelsgüter für den angegebenen Ertrag verkaufen.

Bei  Rohstoffvorkommen können Sie  Handelsgüter erwerben. Ein  Handelsgut kostet dabei 2  Finanzmittel.

Wenn ein Spieler sich auf einer  Festung befindet, müssen andere Spieler, wenn sie sich neben der  Festung bewegen, auf einem Feld neben der Festung stehen bleiben.

Die Tabelle zu den verschiedenen Orten befindet sich auf den nächsten Seiten. Dort ist für jeden Ort aufgelistet, was passiert, wenn man dort hält, also seinen Zug beendet, und was man dort für den Verkauf eines  Handelsgutes erhält.

Ort	Änderungen bei Halt	Verkaufsertrag Handelsgüter: 
Reichs- zentrum 	+3  Reichsloyalität +1  Kirchenloyalität -1  Treibgas -1  Adelsloyalität	+2  Reichs- loyalität +1  Finanzmittel
Hafen 	-1  Treibgas	+3  Finanzmittel +1  Treibgas
Luft- hafen 	+2  Treibgas +1  Adelsloyalität -1  Kirchenloyalität	+3  Treibgas
Glau- bens- zentrum 	+3  Kirchenloyalität +1  Reichsloyalität -1 Treibgas -1  Finanzmittel	+1  Kirchen- loyalität +1  Finanzmittel
Festung 	+1  Reichsloyalität +1  Adelsloyalität	+1  Finanzmittel +2  Adels-

	*Bewegung der anderen Spieler wird eingeschränkt. -1  Finanzmittel -1  Treibgas	loyalität
Finanzzentrum 	-1  Treibgas -1  Kirchenloyalität	+4  Finanzmittel -1  Adelsloyalität
Adelsländer 	+2  Adelsloyalität -1  Treibgas -1  Finanzmittel	+2  Finanzmittel +2  Adelsloyalität
Rohstoffvorkommen 	*Möglichkeit Handelsgüter zu erwerben -1  Reichsloyalität	+2  Treibgas

Große Gewinne - das Ausland:

Wenn Sie Ihren Zug außerhalb des Reichs beenden, verlieren Sie 1  Reichsloyalität und 1  Treibgas.

 Handelsgüter im Ausland zu verkaufen, bringt Ihnen den *dreifachen Ertrag*!

Bewegungseinschränkungen:

Wer keine der folgenden Dinge hat, darf sich über die jeweils rechts davon stehende Art von Orten nicht mehr bewegen:

<u>Ohne...</u>	<u>...darf man <i>nicht</i> auf ... gehen.</u>
 Finanzmittel	 Finanzzentrum,  Festung
 Treibgas	Alle*
 Handelsgüter	 Finanzzentrum,  Hafen
 Reichsloyalität	 Reichszentrum
 Kirchenloyalität	 Glaubenszentrum
 Adelsloyalität	 Adelsländereien

Wer kein  Treibgas mehr hat, und an seiner aktuellen Position kein neues erwerben kann, muss bis zum Ende des Spiels aussetzen und ggf. Ereigniskarten ziehen.

Sie dürfen nicht auf einem Ort stehenbleiben, auf dem sich bereits ein anderer Spieler befindet. Beachten Sie außerdem die Regel für  Festungen.

Ereigniskarten:

Wenn Sie eine 1 gewürfelt haben oder über einen Ort mit einem anderen Spieler gezogen sind, ziehen Sie eine **Ereigniskarte**. Das was dort draufsteht, passiert dann. Lesen Sie die Karte vor, damit es jeder versteht. Falls keine Karten übrig sind, ziehen Sie keine weiteren Karten mehr.

Ende des Spiels:

Immer wenn der  20-seitige Würfel eine Zahl größer als 7 erreicht, wirft der Spieler, der den  20-seitigen Würfel dreht den  6-seitigen Würfel. Bei 1 oder 6 findet die Kaiserwahl statt. Wenn der  20-seitige Würfel die 20 erreicht, findet die Kaiserwahl auch statt.

Kaiserwahl (Punkte-Auszählung am Spielende):

Wenn die Kaiserwahl stattfindet (siehe "Ende des Spiels"), erhält pro Kategorie auf der Ressourcentabelle jeweils der Spieler, der von der jeweiligen Ressource am meisten hat, die, auf der Ressourcentabelle, unter seinem Punkteindikator-Spielstein angegebene, Anzahl an Stimmen.

Wenn mehrere Spieler bei einer Ressourcenkategorie am meisten haben, erhält der Spieler Stimmen für die Kategorie, der am meisten der Ressource hat und sich seinen Platz auf der Ressourcentabelle mit niemandem teilt. Nur, wenn dieser Spieler 0 ("Null") der Ressource hat, oder es keinen solchen Spieler gibt, werden die Stimmen zwischen den Spielern, die am meisten haben, aufgeteilt. Bei der Aufteilung wird immer abgerundet.

Der Spieler mit den meisten Stimmen gewinnt. **Lang lebe der Kaiser!**

Bei Unentschieden spielen die Spieler mit den meisten Stimmen Stein-Schere-Papier, um herauszufinden, wer der Kaiser wird.