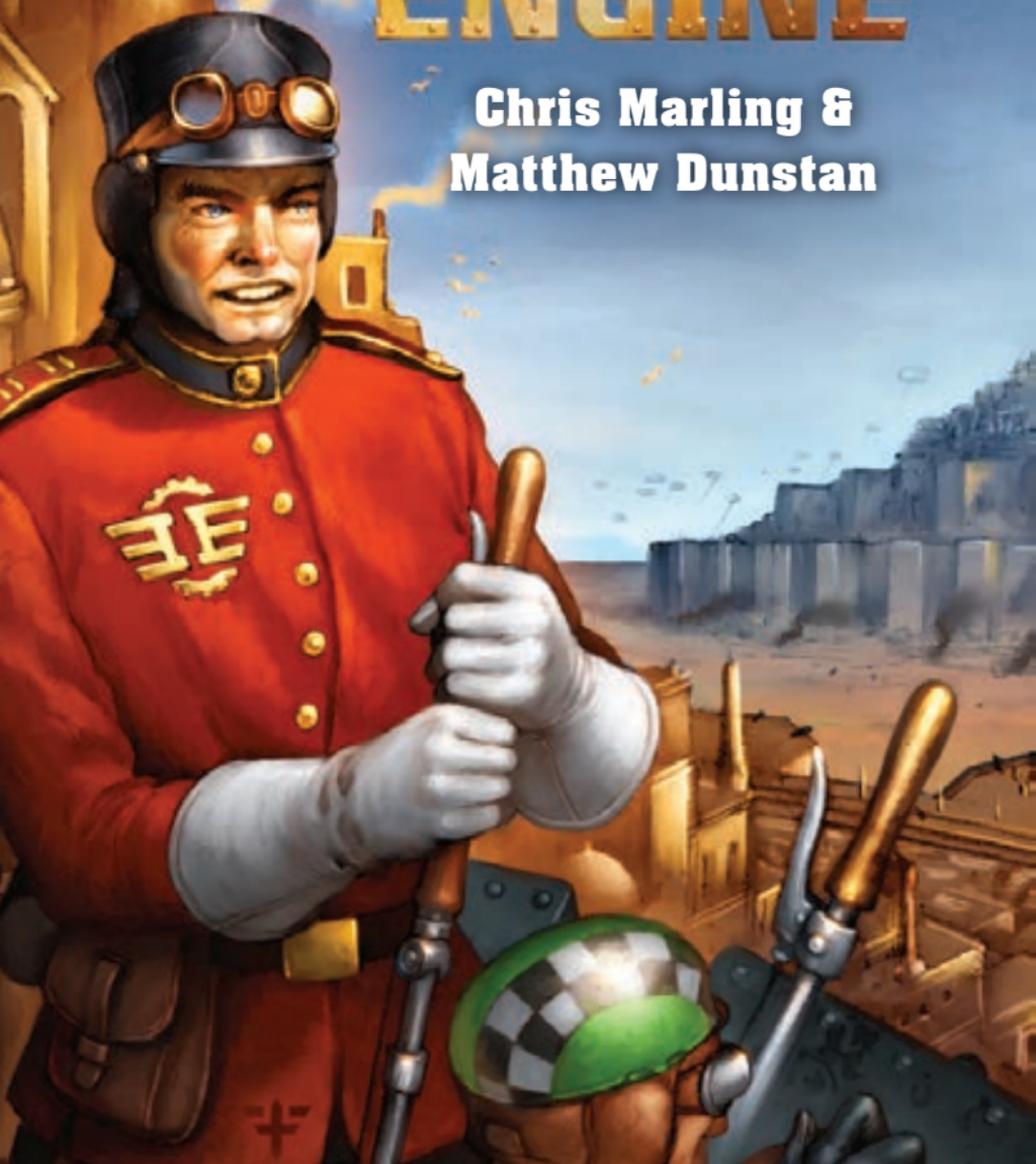


EMPIRE ENGINE

**Chris Marling &
Matthew Dunstan**



EMPIRE ENGINE

Ein Spiel für
2-4 Spieler ab 10 Jahren

Einleitung

Vor langer Zeit war die Welt von Mekannis vereint und flo-rierte unter der Führung der Großen Maschine – einer riesi-gen denkenden Maschine, errichtet im flüssigen Herzen der Welt. Über Jahrtausende wurde Mekannis transformiert, bis jedes Stückchen Erde in die Zahnräder und Hebelarme der Maschine integriert war. Als die Herrscher der Welt ihre ei-genen Fähigkeiten maßlos überschätzten, zerstörte eine Reihe verheererender Fehlfunktionen das Land und führte zum Tod der Großen Maschine.

Nun streiten vier Imperien um die Vorherrschaft: das Ke-strel-Dominion, abstammend von altertümlichen Herrschern, das dem Ehrenkodex seiner Ahnen folgt. Nova Centralis, eine plutokratische Nation basierend auf dem Ausbeuten von Reichtümern und dem großen Bestreben, ihren wirtschaftli-chen Vorsprung zu halten. Der Sylphanische Staatenbund, ein ehemals grünes Land, das nun durch die Folgen der Zerstörung der Großen Maschine vergiftet ist. Und die Gralsprälatur, eine theokratische Nation, ermutigt durch Prophezeiungen über ih-ren ultimativen Sieg.

Jedes Imperium wetteifert um die Erfüllung der Prophezei-ung, die Große Maschine wiederherzustellen, die Quelle der unbegrenzten Macht. Wenn sich Zahnräder drehen, werden Imperien geschmiedet!

Spielübersicht

In *Empire Engine* übernimmt jeder die Rolle eines mächtigen Imperiums, das durch rotierende Zahnräder angetrieben wird. Während des Spiels wählt ihr gleichzeitig Aktionen aus, um die Gegner anzugreifen, euch zu verteidigen, Rohstoffe zu bergen, diese zu exportieren oder zu sammeln. Waren helfen euch während des Spiels, Soldaten greifen die Gegner an, und Erfindungen bringen direkt Siegpunkte.

Ihr verwendet die Zahnräder, um eure Maschinen zu Beginn jeder Runde rotieren zu lassen. Anschließend führt ihr die obersten Aktionen auf beiden Maschinen durch.

Derjenige von euch, der am Spielende die meisten Siegpunkte durch Waren, Soldaten und Erfindungen in seinem Wertungsbereich besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

Empire Engine enthält folgendes Spielmaterial:



8 Maschinen
(je 4 mit den Markierungen „L“ & „R“ für links und rechts)



8 Zahnräder (je 4 mit den Werten „1/0“ und „2/3“)



1 Rundenübersicht

1 Startspielkarte

4 Übersichtskarten



56 Holzwürfel in 4 Farben
(je 20 rote Soldaten und gelbe Waren,
15 blaue Erfindungen, 1 schwarzer Rundenstein)

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Die Maschinen & Zahnräder

1. Deine Maschinen besitzen die Markierungen „L“ für links und „R“ für rechts. Sie müssen immer auf ihrem angestammten Platz liegen und dürfen während des Spiels nicht die Plätze tauschen.



links



rechts

2. Mit Hilfe der Zahnräder rotierst du die Maschinen im Uhrzeigersinn, jeweils entweder gemäß der großen oder der unten klein gedruckten Zahl.



kleine Zahl



große Zahl

3. Beide Maschinen besitzen 4 Aktionsmöglichkeiten. Du führst immer die beiden obersten Aktionen beider Maschinen durch.



eine von jeweils 4 Aktionen

Spielvorbereitung

1. Legt alle Holzwürfel als Vorrat bereit. Immer wenn im Folgenden alle 3 Sorten gemeinsam gemeint sind – **rote** Soldaten, **gelbe** Waren und **blaue** Erfindungen – bezeichnen wir sie als Rohstoffe.

Der Vorrat ist nicht begrenzt. Sollte euch 1 Sorte ausgehen, geben alle Spieler die gleiche Anzahl an Holzwürfeln dieser Sorte aus ihrem Wertungsbereich in den Vorrat zurück.

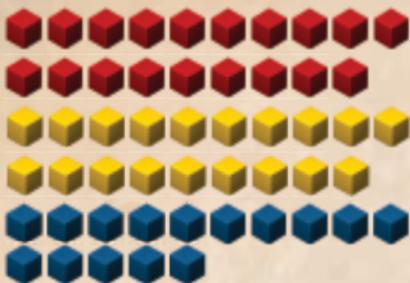
2. Jeder Spieler erhält 2 Maschinen (je einmal „L“ und „R“), 2 Zahnräder (je einmal „1/0“ und „2/3“), 1 Übersichtskarte, 1 Soldaten und 1 Ware. Die beiden Maschinen legt jeder Spieler vor sich ab und platziert die beiden Rohstoffe links daneben in den eigenen Aktionsbereich. Auf der rechten Seite der Maschinen benötigt jeder Spieler Platz für seinen Wertungsbereich.
3. Legt die Rundenübersicht neben den Vorrat und platziert den schwarzen Rundenstein auf das Feld „1“.
4. Bestimmt einen Startspieler, der die Startspielerkarte erhält.

Während des Spiels müsst ihr darauf achten, dass die Rohstoffe nicht aus Versehen zwischen dem Aktionsbereich und Wertungsbereich verschoben werden.



Beispiel für den Spielaufbau

Der Vorrat mit Rohstoffen wird von allen Spielern genutzt. Auf der Rundenübersicht zeigt ihr die laufende Runde an. Jeder Spieler besitzt seine eigenen Maschinen und Zahnräder.



Vorrat



Rundenübersicht



Daniels
Aktionsbereich



Daniels Maschinen
& Zahnräder



Daniels
Wertungsbereich

Spielablauf

Mit 2 oder 4 Spielern läuft *Empire Engine* über 8 Runden, mit 3 Spielern läuft das Spiel über 9 Runden. Während des Spiels kämpft ihr um Rohstoffe und versucht, diese in eure Wertungsbereiche zu bekommen. Am Ende des Spiels erhaltet ihr Siegpunkte für alle Waren, Soldaten und Erfindungen im eigenen Wertungsbereich. Alle Rohstoffe in euren Aktionsbereichen zählen nur im Falle eines Gleichstands.

Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus 2 Phasen, die ihr in der folgenden Reihenfolge durchführt:

- **Planung:** Jeder Spieler ordnet seinen beiden Maschinen je 1 Zahnrad verdeckt zu, um die eigenen Aktionen zu planen. Anschließend decken alle Spieler gleichzeitig die Zahnräder auf und rotieren die Maschinen.
- **Ausführung:** Jeder Spieler führt seine Aktionen aus.

Am Ende jeder Runde gebt ihr die Startspielerkarte an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn und versetzt den Rundenstein auf das nächste Feld. Nun kann die nächste Spielrunde beginnen.

Planung: die erste Spielrunde

In der ersten Spielrunde benötigt ihr die Zahnräder nicht. Stattdessen startet ihr eure Maschinen, indem ihr deren Ausrichtung frei wählt, um die dazugehörigen Aktionen in der Ausführungsphase dann auszuführen.

Ihr nehmt eure beiden Maschinen in die Hand. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder die erste Maschine – entweder die linke oder die rechte – und

legt die Karte auf der entsprechende Position **verdeckt** vor sich ab, so dass die gewünschte Aktion nach oben (vom Spieler weg) zeigt. Jeder Spieler darf frei entscheiden, ob er zuerst die linke oder die rechte Maschine wählt.

Beginnend mit dem letzten Spieler und dann entgegen dem Uhrzeigersinn legt nun jeder Spieler seine zweite Maschine verdeckt vor sich ab, so dass erneut die gewünschte Aktion nach oben zeigt.

Anschließend deckt jeder seine beiden Maschinen auf. Achtet darauf, dass ihr dabei nicht aus Versehen die Karten rotiert, so dass die gewählten Aktionen weiterhin nach oben zeigen.

Planung: alle weiteren Spielrunden

Nachdem ihr die Maschinen in der ersten Runde gestartet habt, bleiben diese für den Rest des Spiels aufgedeckt vor euch liegen. Nun verwendet ihr die beiden Zahnräder, um die Maschinen zu kontrollieren.

Ihr nehmt eure beiden Zahnräder in die Hand. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder das erste Zahnrad und legt die Karte verdeckt unter eine der beiden Maschinen. Die große Zahl auf den Zahnrädern (1 oder 2) zeigt an, um wie viele Vierteldrehungen ihr die jeweilige Maschine im Uhrzeigersinn rotieren müsst, wenn ihr das Zahnrad aufdeckt.

Wenn ihr ein Zahnrad verdeckt ablegt, dürft ihr 1 Soldaten oder 1 Ware **aus eurem Aktionsbereich** auf die Karte legen. Damit zeigt ihr an, dass ihr die kleiner gedruckte Zahl unten auf dem Zahnrad nutzen werdet. Auf diese Weise ändert ihr die Anzahl an Vierteldrehungen auf dem „1er“-Zahnrad auf „0“ und auf dem „2er“-Zahnrad auf „3“ Vierteldrehungen.

Beginnend mit dem letzten Spieler und dann entgegen dem Uhrzeigersinn legt nun jeder Spieler sein zweites Zahnrad verdeckt unter die andere Maschine. Wenn ihr für das zweite Zahnrad die kleiner gedruckte Zahl verwenden möchtet, müsst ihr auch auf dieser Karte 1 Soldaten oder 1 Ware aus eurem Aktionsbereich auf das Zahnrad legen.

Anschließend deckt jeder seine beiden Zahnräder auf und rotiert seine Maschinen eine Anzahl an Vierteldrehungen im Uhrzeigersinn entsprechend der gewählten großen Zahlen.

Wenn ihr Rohstoffe auf 1 oder beide Zahnräder platziert habt, müsst ihr sie in den Vorrat zurücklegen und die Maschinen entsprechend der alternativen kleinen Zahlen rotieren. Ihr dürft eure Entscheidung nicht nachträglich rückgängig machen!

Beispiel: Daniel hat das „2er“-Zahnrad zusammen mit 1 Ware unter die linke Maschine und das „1er“-Zahnrad unter die rechte Maschine platziert.



Nachdem er die Zahnräder aufgedeckt hat, rotiert er die linke Maschine um 3 Vierteldrehungen, so dass die Aktion Bergung nach oben zeigt (er darf sich nicht mehr für 2 Vierteldrehungen entscheiden, da er 1 Ware bezahlt hat), und die rechte um 1 Vierteldrehung, so dass die Aktion Angriff nach oben zeigt.



Ausführung

Ihr führt die Aktionen der Maschinen immer in der Reihenfolge aus, die auf den Übersichtskarten angezeigt wird. Jede gewählte Aktion muss von euch vollständig ausgeführt werden, soweit das möglich ist.

Es gibt 3 Gruppen von Aktionen. Alle Spieler, die eine Aktion innerhalb derselben Gruppe gewählt haben, führen sie immer alle gleichzeitig durch.

1. Bewaffnung, Produktion & Erfindung

Du verwendest deine Maschinen, um Rohstoffe für dein Imperium zu erhalten.



• **Bewaffnung:** Du nimmst **2 Soldaten** aus dem Vorrat und legst sie in deinen **Aktionsbereich**.



• **Produktion:** Du nimmst **2 Waren** aus dem Vorrat und legst sie in deinen **Aktionsbereich**.



- **Erfindung:** Du nimmst **1 Erfindung** aus dem Vorrat und legst sie direkt in deinen **Wertungsbereich**.

2. Angriff & Verteidigung

Du verwendest Soldaten, um benachbarte Imperien anzugreifen. Du darfst dich aber auch vor möglichen Angriffen deiner Nachbarn verteidigen.



- **Angriff:** Du legst **1 Soldaten** aus deinem Aktionsbereich **zurück in den Vorrat, um 1 Nachbarn anzugreifen**. Wenn du den Angriff gewählt hast und mindestens 1 Soldaten im Aktionsbereich besitzt, musst du den Gegner angreifen. Du darfst dich nicht nachträglich gegen den Angriff entscheiden.

Dein Angriff ist erfolgreich, wenn du 1 Soldaten abgibst und der angegriffene Gegner sich nicht mit der Aktion *Verteidigung* wehrt. Ansonsten ist dein Angriff gescheitert.

Mit dem Angriff auf deiner linken Maschine greifst du den linken Nachbarn an; mit dem Angriff auf der rechten Maschine entsprechend den rechten Nachbarn. Spielt ihr zu zweit, greifst du sowohl mit dem linken als auch dem rechten Angriff deinen Mitspieler an.

Wenn du in derselben Spielrunde beide Aktionen *Angriff* auswählst, musst du 2 Soldaten in den Vorrat zurücklegen – je 1 pro Angriff – um beide Angriffe durchzuführen. **Wenn du weniger als 2 Soldaten besitzt, scheitern beide Angriffe!** Wenn du 1 Soldaten besitzt, musst du diesen trotz der gescheiterten Angriffe abgeben!

Wenn sich mehrere Spieler für die Aktion *Angriff* entscheiden, erfolgen alle Angriffe gleichzeitig, so dass diese Spieler alle benötigten Soldaten abgeben, bevor die Angriffe ausgewertet werden.



• **Verteidigung:** Du **verhinderst 1 Angriff**. Auch wenn sich die Aktion *Verteidigung* auf deiner rechten Maschine befindet, darfst du damit einen Angriff sowohl von links als auch rechts verhindern. Wenn dich keiner deiner Gegner angreift, ist diese Aktion wirkungslos. Wenn dich 2 Gegner gleichzeitig angreifen, entscheidest du, welchen Angriff du verhinderst.

Es gibt 4 verschiedene Kombinationen für Angriff und Verteidigung:

a) 1 Angriff ohne Verteidigung

Wenn du den Angriff eines benachbarten Gegners nicht verteidigst, nimmt sich dein Gegner 1 Rohstoff seiner Wahl aus deinem Aktionsbereich und legt ihn in seinen Wertungsbereich. Wenn du keinen Rohstoff im Aktionsbereich besitzt, nimmt sich der Gegner 1 Soldaten aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Wertungsbereich.

b) 1 Angriff gegen 1 Verteidigung

Wenn du den Angriff eines benachbarten Gegners erfolgreich verteidigst, erhält dein Gegner keinen Rohstoff. Stattdessen nimmst du 1 Soldaten aus dem Vorrat und legst ihn in deinen Wertungsbereich.

c) 2 Angriffe ohne Verteidigung

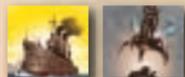
Wenn du von beiden Nachbarn gleichzeitig angegriffen wirst und dich nicht verteidigst, nehmen sich beide Gegner je 1 Rohstoff ihrer Wahl aus deinem Aktionsbereich. Wenn du nur 1 Rohstoff im Aktionsbereich besitzt, erhält ihn der Gegner, der zuerst in Spielreihenfolge an der Reihe ist. Der andere nimmt sich 1 Soldaten aus dem Vorrat. Wenn ihr zu zweit spielt und du dich nicht gegen einen doppelten Angriff deines Gegners verteidigst, nimmt sich dein Gegner 2 Rohstoffe aus deinem Aktionsbereich.

d) 2 Angriffe gegen 1 Verteidigung

Wenn du von beiden Gegnern gleichzeitig angegriffen wirst und dich verteidigst, verhinderst du nur 1 Angriff deiner Wahl. Der andere Angriff ist erfolgreich, so dass sich dieser Gegner 1 Rohstoff seiner Wahl aus deinem Aktionsbereich nimmt.

3. Export & Bergung

Du exportierst alle deine Waren oder birgst 1 Soldaten, 1 Ware oder 1 Erfindung, um diese Rohstoffe in deinen Wertungsbereich zu legen.



Du darfst diese beiden **Aktionen nur durchführen, wenn du entweder nicht angegriffen wurdest oder wenn du 1 Angriff erfolgreich verteidigt hast**. Wenn dich mindestens 1 Gegner erfolgreich angreift, scheitern diese Aktionen!



• **Export:** Du nimmst alle Waren aus deinem Aktionsbereich und legst sie in deinen Wertungsbereich. Du musst alle deine Waren exportieren und darfst nicht einen Teil davon im Aktionsbereich liegen lassen!



• **Bergung:** Du nimmst 1 Soldaten, 1 Ware **oder** 1 Erfindung **aus dem Vorrat** und legst den Rohstoff in deinen Wertungsbereich.



Rundenende

Am Rundenende gibt der aktuelle Startspieler die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Ihr versetzt den Rundenstein um 1 Feld auf der Rundenanzeige.

Das Spiel endet nach der folgenden Anzahl an Runden:

- 2 oder 4 Spieler: 8 Spielrunden
- 3 Spieler: 9 Spielrunden

Spielende

Das Spiel endet nach Abschluss der letzten Runde.

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jeden Rohstoff in seinem Wertungsbereich. In jeder der 3 Sorten erhält der Spieler mit der Mehrheit in seinem Wertungsbereich zusätzlich 3 Siegpunkte. Wenn 2 oder mehr Spieler die meisten Rohstoffe einer Sorte haben, erhalten diese alle 3 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der beteiligte Spieler, der mehr Rohstoffe in seinem Aktionsbereich besitzt. Gibt es einen erneuten Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



Alternative Spielregeln

Um euch mehr Abwechslung zu bieten, präsentieren wir euch einige alternative Spielregeln.

Längere Partien

Wenn ihr eine längere Partie erleben möchtet, spielt ihr unabhängig von der Spielerzahl über 12 Spielrunden. Auf diese Weise könnt ihr langfristige Strategien ausprobieren und Bündnisse eingehen.

Fähigkeiten der Imperien

Die Rückseite jeder Übersichtskarte beschreibt eine einzigartige Fähigkeit für jedes Imperium, die ihr während des Spiels nutzen dürft. Während der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 zufälliges Imperium.

Wir empfehlen euch, diese Fähigkeiten erst nach einigen Partien zu verwenden, um zunächst die Abläufe des Spiels kennenzulernen.



Partien mit mehr als 4 Spielern

Wenn ihr mehrere Exemplare von *Empire Engine* verwendet, könnt ihr mit beliebig vielen Freunden spielen. Pro 4 Spieler benötigt ihr ein Exemplar des Spiels.

Vor Beginn des Spiels müsst ihr gemeinsam entscheiden, wie viele Runden ihr spielen möchtet. Wir schlagen vor, dass jeder gleich oft zum Startspieler wird. Alle anderen Spielregeln bleiben gleich!

Das Spiel mit Teams (für 4 Spieler)

In einer Partie zu viert bildet ihr Teams, indem die gegenüber sitzenden Spieler zusammenspielen. Das Spiel folgt denselben Spielregeln, außer dass beide Partner am Ende des Spiels die Rohstoffe in ihren Wertungsbereichen zusammenlegen und ihre Siegpunkte addieren. Außerdem erhält nun das Team mit der Mehrheit an Rohstoffen in jeder Sorte 3 zusätzliche Siegpunkte.

Wenn ihr euch mehr Interaktion innerhalb der Teams wünscht, könnt ihr eine oder mehrere der folgenden Spielregeln verwenden:

- Wenn beide Partner eines Teams die Aktion *Erfindung* wählen, erhält das Team 1 zusätzliche Erfindung, die einer der beiden Partner in seinen Wertungsbereich legt.
- Wenn beide Partner eines Teams gleichzeitig denselben Gegner angreifen, nimmt sich das Team 1 zusätzlichen Rohstoff von diesem Gegner (nicht jeder der beiden Partner). Dieser doppelte Angriff kann nur von beiden Gegnern zusammen verteidigt werden, wenn sie beide die Aktion *Verteidigung* wählen (siehe nächsten Punkt).

- Wenn ein Spieler die Aktion *Verteidigung* wählt, darf er 1 Soldaten in den Vorrat zurücklegen, um den Partner zu verteidigen. In anderen Worten: Wenn du die Aktion *Verteidigung* wählst, darfst du entweder dich oder deinen Partner verteidigen.
- Wenn der eine Partner die Aktion *Produktion* wählt und der andere in derselben Runde erfolgreich die Aktion *Export* durchführt, dürfen beide Partner ihre Waren exportieren.

Tipps von den Autoren

Empire Engine ist ein Spiel mit begrenzten Rohstoffen. Die vorsichtige Auswahl der Aktionen ist der Schlüssel zum Erfolg, um einerseits genug Rohstoffe zu produzieren und sie andererseits effektiv einzusetzen. Die folgenden Tipps helfen dir, das Spiel vor allem neuen Spielern besser zu erklären.

- Du solltest es vermeiden, am Ende einer Runde keine Rohstoffe mehr im Aktionsbereich zu haben. Wenn dir das passiert, beschränkst du dich nicht nur auf sehr wenige Aktionsmöglichkeiten, sondern deine Gegner können auch viel besser abschätzen, was du als nächstes machen wirst. Ohne Rohstoffe im Aktionsbereich stehen dir nur 4 Aktionen auf deinen Maschinen zur Verfügung.
- Alle Rohstoffe in deinem Wertungsbereich sind vor den Gegnern sicher, aber auch du darfst sie nicht mehr zur Änderung deiner Aktionen oder für den Angriff auf Gegner verwenden.
- Das Spiel kann manchmal sehr gemein sein, vor allem in deinen ersten Partien. Das Spiel wird dich aber nur dann direkt bestrafen, wenn dir die Rohstoffe für bestimmte Aktionen fehlen. Versuche immer, eine Runde voraus zu denken, um nicht später Aktionen durchführen zu müssen, die dir keinen Vorteil bringen.

Impressum

Autoren: Chris Marling & Matthew Dunstan

Entwicklung: John Goodenough

Grafik: Franz Vohwinkel

Geschichte: Ross Watson

Lektorat: Nicolas Bongiu, Todd Rowland, Mark Wootton

Produktion: David Lepore

Besonderer Dank an: Sebastien Antoniou und Brett Gilbert für ihre Arbeit an der originalen Print & Play-Version.

Außerdem an alle Spieltester, mit goldenen Sternen für Zoe Skull (die als erste alle Entwürfe von Chris erlitt) und die Testgruppe aus Cambridge, besonders John Turner.

Und natürlich an Mac Gerdts für seine Rondelle.

Deutsche Ausgabe

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele.

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



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Legendäre Krieger

Wenn das Böse erwacht,
verbünden sich sieben
Helden, um es zu besiegen!

Die Prophezeiung von Kear warnt uns schon lange vor der Rückkehr von Maedoc, dem Zerstörer. Sie berichtet auch von sieben Helden, die durch das Schicksal miteinander verbunden sind, um ihn zu vernichten.

In *Seventh Hero* rekrutierst du wandernde Helden, um die wahren Sieben zu finden. Der erste Spieler, der 6 verschiedene Helden der Prophezeiung besitzt, gewinnt das Spiel.



Inhalt: 77 Spielkarten,
5 Übersichtskarten, 1 Spielanleitung



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Spiele