

# IMPERIAL SETTLERS

## DIE AZTEKEN

DIES IST EINE ERWEITERUNG. UM SIE ZU SPIELEN, BENÖTIGT IHR DAS GRUNDSPIEL *IMPERIAL SETTLERS*.

### INHALT

110 KARTEN

60 VÖLKERKARTEN „AZTEKEN“



Rückseite



Vorderseite

Alle Karten dieser Erweiterung weisen ein **Z** vor dem Kartenkürzel auf und gehören somit zur Erweiterung *Die Azteken*.

Die Völkerkarten der Azteken bestehen aus 30 Basis-Völkerkarten (**Z** AZT001 – **Z** AZT030), 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Nachbarschaftshilfe* zählen (**Z** N AZT031 – **Z** N AZT040), 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Die Atlanter* zählen (**Z** A AZT041 – **Z** A AZT050) und 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Die magische 3* zählen (**Z** M AZT051 – **Z** M AZT060).

Zusätzlich gibt es je 10 Karten für die 5 bereits veröffentlichten Völker, die zum Themenset *Die Azteken* zählen.

### PLÄTTCHEN

1 VÖLKERTAFEL



37 SEGENSPLÄTTCHEN



4 Sets aus je 9 verschiedenfarbigen Plättchen und 1 3-farbiges (wird von der Völkertafel der Azteken produziert)

10 VÖLKERKARTEN „BARBAREN“



10 VÖLKERKARTEN „ÄGYPTER“



10 VÖLKERKARTEN „JAPANER“



10 VÖLKERKARTEN „RÖMER“



9 STATUENPLÄTTCHEN



3 Sets aus je 3 Plättchen

1 VÖLKERPLÄTTCHEN



10 VÖLKERKARTEN „ATLANTER“



DIESE ERWEITERUNG FÜGT DEM SPIEL HINZU:

- eine neue Kartenfarbe: **ORANGE**
- eine neue Warensorte: Segensplättchen



**ORANGE**

#### Ersatzteilservice:

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

## SPIELWEISEN

Ihr könnt eure Decks auf die folgenden beiden Weisen zusammenstellen:

### OFFEN

Ihr könnt nach Belieben die Karten eines oder mehrerer Themensets zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzufügen und einfach Spaß haben. Beachtet, dass hierdurch chaotische und verrückte Decks entstehen können.

### STANDARD

Dies ist die einzig zugelassene Weise für **Turniere**.

Entscheidet euch zunächst für **1 Themenset** (z. B. Nachbarschaftshilfe). Legt dann die entsprechenden Karten dieses Sets zu den 30 Basiskarten (001-030) des gewählten Volkes und den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

### Sein Völkerdeck zusammenstellen

Auf jeder Völkerkarte wird links unten durch 1-3 Symbol angezeigt, wie viele Exemplare es von ihr gibt.

jeweils 1 Exemplar: 

jeweils 2 Exemplare: 

jeweils 3 Exemplare: 

Euer Deck muss aus genau 30 Karten bestehen: 3 Karten mit je 3 Exemplaren, 6 Karten mit je 2 Exemplaren, sowie 9 Karten mit je 1 Exemplar. Dabei nehmt ihr alle Exemplare der jeweiligen Karte mit ins Deck.

Möchtet ihr beispielweise eine Karte dieses Themensets eurem Deck hinzufügen, von der es 3 Exemplare gibt, müsst ihr zuvor eine andere mit 3 Exemplaren aus eurem Deck entfernen.

### Das Allgemeine Deck zusammenstellen

Fügt gegebenenfalls alle Allgemeinen Karten des gewählten Themensets den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.

## DIE AZTEKEN

Diese Erweiterung führt ein neues Volk ein: die Azteken. Diese besitzen ihre eigene Völkertafel, ihr eigenes Völkerplättchen und ihre eigenen Völkerkarten. Statt eines der anderen Völker kann ein Spieler nun die Azteken als sein Volk auswählen.

## NEUE REGELN

Diese Erweiterung führt eine neue Kartenfarbe (**ORANGE**) sowie 2 neue Regeln ein: Segen und Beten. Diese werden im Folgenden erklärt.

### SEGEN

Segen ist eine neue Warensorte, der über die Segensplättchen dargestellt wird. Diese Plättchen gibt es in denselben Farben wie die Karten – mit Ausnahme von Orange. (Das orange Segensplättchen-Symbol auf den Karten steht allgemein für Segensplättchen.)



**Jedes Volk darf von jeder Farbe nicht mehr als 1 Segensplättchen besitzen.** Immer wenn ihr ein neues Segensplättchen erhaltet, müsst ihr euch 1 nehmen, dessen Farbe ihr zu diesem Zeitpunkt nicht besitzt. Segensplättchen, die ihr in einer Runde erhaltet, dürft ihr **ab sofort** für Beten-Aktionen nutzen (siehe unten).

**Wer Segensplättchen nicht lagern kann, muss sie während der Aufräumphase abwerfen.**

Das 3-farbige Segensplättchen wird von der Völkertafel der Azteken produziert und kann von keinem anderen Volk erworben werden. Bei jeder Beten-Aktion kann es entweder als **BRAUNES**, **GRAUES** oder **ROTES** Plättchen eingesetzt werden; pro Aktion darf aber nur 1 Farbe gewählt werden. In unterschiedlichen Beten-Aktionen kann es jeweils eine andere der 3 Farben annehmen. Das 3-farbige Plättchen unterliegt nicht der Einschränkung der normalen Segensplättchen. Somit verhindert es nicht, dass sich sein Besitzer auch ein **BRAUNES**, **GRAUES** und **ROTES** Segensplättchen nehmen darf.

### BETEN

Beten ist eine neue Art von Aktion, die auf Karten dieser Erweiterung zu finden ist. Wie ihr sie ausführen könnt, hängt davon ab, ob und in welchen Farben ihr Segensplättchen besitzt.

### BETEN OHNE SEGENSPLÄTTCHEN

Besitzt ihr keine Segensplättchen (oder zumindest nicht in der gewünschten Farbe), **zieht** bei einer Beten-Aktion die hinter dem Begriff „bete“ **angegebene Zahl an Allgemeinen Karten** vom Stapel und legt sie offen vor euch aus.

**BEISPIEL:** „Bete 5“: Führt ihr diese Beten-Aktion aus, müsst ihr **5 Allgemeine Karten** aufdecken.

Manchmal müsst ihr dabei 1 Farbe wählen. Dies wird durch die folgenden beiden Begriffe gefordert:

**Ankündigen:** Sollt ihr 1 Farbe „ankündigen“, so müsst ihr dies tun, **noch bevor** ihr die Karten zieht.






**Wählen:** Sollt ihr 1 Farbe „wählen“, so könnt ihr die Wahl treffen, **nachdem** ihr die Karten gezogen und gesehen habt.

Müsst ihr weder 1 Farbe ankündigen noch wählen, kann es sein, dass ihr mehrere Farben nutzen könnt oder dass die Farbe keine Rolle spielt – was genau zutrifft, steht dann im Text der Beten-Aktion.

Der Effekt einer Beten-Aktion steht immer auf der Karte. Steht dort „pro Karte“, so bezieht sich das nur auf die für diese Aktion gezogenen Allgemeinen Karten und nicht etwa auf ausgespielte Karten oder Handkarten.

Sobald die Beten-Aktion abgeschlossen ist, legt die für die Beten-Aktion gezogenen Allgemeinen Karten auf den Ablagestapel.

### BEISPIEL „OPFERALTAR“:

„Aktion: Zahle 1  und kündige 1 Farbe an: **BRAUN/GRAU/ROT**, dann bete 5: Erhalte 1 Rohstoff der entsprechenden Sorte (//) pro  dieser Farbe.

Darf 2x pro Runde aktiviert werden.“

*Mark zahlt 1 Arbeiter, um die Aktion zu aktivieren. Dann kündigt er GRAU als die Farbe an, die bei dieser Beten-Aktion gelten soll. Anschließend zieht er 5 Allgemeine Karten („bete 5“), von denen 2 GRAU sind. Für diese 2 Karten erhält Mark 2 Steine.*



**HINWEIS:** Es gibt Karten, die mehrere Farben aufweisen. Für Beten-Aktionen zählen dann alle dort gezeigten Farben (z. B. ist eine **GOLDEN-GRAUE** Karte sowohl **GOLDEN** als auch **GRAUE**).

### BEISPIEL „TEMPEL DER AUFGEHENDEN SONNE“:

„Aktion: Zahle 1 , dann bete 5: Pro **BRAUNE/GRAUE/ROTE**  darfst du 1 entsprechenden Rohstoff zahlen. Erhalte 1  pro abgegebenen Rohstoff plus 1  pro abgegebene Rohstoffsorte.“

Darf 2x pro Runde aktiviert werden.“

Jens zahlt 1 Arbeiter, um die Aktion zu aktivieren. Dann zieht er 5 Karten (bete 5): 1 **BLAUE**, 1 **ROTE**, 2 **GRAUE** und 1 **SCHWARZE**. Jens hat noch 3 Steine und 1 Nabrung in seinem Vorrat. Jens bezahlt davon 1 Stein und 1 Nabrung, also 2 Rohstoffe von 2 Sorten. Dafür erhält er 2+2=4 Siegpunkte.

**HINWEIS:** Im obigen Beispiel musste Jens weder 1 Farbe „ankündigen“ noch „wählen“. Daher durfte er mehr als 1 Farbe nutzen und entsprechende Rohstoffe abgeben.









## BETEN MIT SEGENSEPLÄTTCHEN

Besitzt ihr zumindest 1 Segensplättchen in einer Farbe, die ihr bei der Beten-Aktion ankündigen/wählen wollt bzw. die von der Beten-Aktion ausgewiesen wird, dürft ihr auf das Ziehen der Allgemeinen Karten verzichten. **Stattdessen** zählt das Segensplättchen als 1 Allgemeine Karte der entsprechenden Farbe. (Das 3-farbige Segensplättchen dürftet ihr bei Braun, Grau oder Rot auch als zusätzliche Allgemeine Karte der entsprechenden Farbe zählen.) Gibt die Beten-Aktion nicht vor, dass ihr 1 Farbe ankündigen oder wählen müsst, dürft ihr auch mehrere Segensplättchen nutzen.

Ihr gebt Segensplättchen nach der Aktion nicht ab!

### BEISPIEL „STIMME DER GÖTTER“:

„Aktion: Zahle 1 , um 1  zu erhalten, dann bete 5: Erhalte 1  pro **ROTE**  und 1  pro **PINKE** .

Wanda hat 1 **PINKES**, 1 **ROTES** und das 3-farbige Segens-plättchen. In ihrem Spielzug entscheidet sie sich für die Beten-Aktion Stimme der Götter. Sie braucht dringend 1 Arbeiter. Damit die Götter auch ja ihre Gebete erhören, entscheidet sie sich, ihre Segensplättchen für die Aktion zu nutzen, statt 5 Karten vom Stapel zu ziehen. Ihr **PINKES** Segensplättchen zählt, als hätte sie 1 **PINKE** Allgemeine Karte gezogen, wofür sie 1 Arbeiter erhält. Das **ROTE** und das 3-farbige Segensplättchen nutzt sie, um je 1  zu erhalten. Segensplättchen werden nicht wie andere Waren nach Gebrauch abgegeben. Wanda kann ihre Segensplättchen bis zum Ende der Runde behalten und wiederholt für Aktionen nutzen.

Selbst wenn ihr **passende Segensplättchen** besitzt, dürft ihr euch **dennoch** dafür **entscheiden, bei der Beten-Aktion Karten zu ziehen**. Zieht ihr dann **mindestens 1 Karte der angekündigten/gewählten/von der Beten-Aktion ausgewiesenen Farbe**, bekommt ihr für **jedes** Segensplättchen in eurem Besitz **einen Bonus von +1** – sofern die jeweilige Farbe für die Aktion relevant ist und die Beten-Aktion euch nicht auf 1 Farbe einschränkt („kündige 1 Farbe an“ bzw. „wähle 1 Farbe“; das 3-farbige Segensplättchen dürftet ihr bei der Farbe **BRAUN**, **GRAU** oder **ROT** auch wieder zusätzlich dazuzählen).



Zieht ihr keine Karte mit der angekündigten/von der Beten-Aktion ausgewiesenen Farbe, bekommt ihr auch keinen Bonus – eure Gebete haben die Götter nicht gnädig zu stimmen vermocht.

### BEISPIEL „MARS-KAPELLE“:

„Aktion: Zahle 1 , dann bete 5: Erhalte 1 /1 /1  pro **SCHWARZE/PINKE/GOLDENE** .

Sonja hat 1 **SCHWARZES**, 1 **BRAUNES** und 1 **GOLDENES** Segensplättchen. Dennoch entscheidet sie sich dafür, Karten zu ziehen. Nachdem sie 1 Gold bezahlt hat, um die Aktion zu aktivieren, zieht Sonja 5 Allgemeine Karten: 2 **PINKE**, 1 **BLAUE**, 1 **GOLDENE** und 1 **GRAUE**. Dafür erhält sie folgende Waren:

- \* 2 Arbeiter, da sie 2 **PINKE** Karten gezogen hat,
- \* 2 Gold, da sie 1 **GOLDENE** Karte gezogen hat und 1 **GOLDENES** Segensplättchen besitzt, für das sie einen Bonus von +1 für **GOLD** bekommt,
- \* 1 Zerstörungspättchen; zwar hat Sonja keine **SCHWARZE** Karte gezogen, doch sie hat mindestens 1 andere passende Karte gezogen (die Aktion war somit erfolgreich). Dank ihres **SCHWARZEN** Segensplättchen bekommt sie einen Bonus von +1 für **SCHWARZ**. Ihr **BRAUNES** Segensplättchen bringt ihr nichts, da **BRAUN** für diese Aktion nicht relevant ist.

Wären unter den gezogenen Karten keine **SCHWARZE**, **PINKE** oder **GOLDENE** dabei gewesen, hätte Sonja gar nichts erhalten, auch nicht über ihre Segensplättchen. Die Allgemeinen Karten, die Sonja für diese Aktion gezogen hat, wirft sie ab; ihre Segensplättchen behält sie.





## ZEITPUNKT DES BETENS

Wann eine Beten-Aktion durchgeführt werden kann, gibt das Schlüsselwort vor dem Stichwort „bete“ an. Es gelten die Grundregeln:

- **Produktion, bete:** Führe die Beten-Aktion während der Produktionsphase zu einem Zeitpunkt deiner Wahl durch. Die gezogenen Karten geben an, ob du zusätzliche Waren produzierst.
- **Fähigkeit, bete:** Führe die Beten-Aktion immer dann durch, wenn die beschriebene Bedingung eintritt.
- **Aktion, bete:** Du musst die Kosten für die Aktion bezahlen, bevor du die Beten-Aktion durchführen kannst.

### BEISPIEL „WANDERPRIESTER“:

„Fähigkeit: Immer wenn du ein Handelsabkommen triffst, bete 5: Erhalte 1  pro , die der vom Handelsabkommen gelieferten Ware entspricht.“

Nina möchte das Handelsabkommen auf der Karte Fuji Apfelfest treffen. Sie gibt 1 Nabrung ab, um das Handelsabkommen zu treffen, und produziert darüber 1 Holz. Dadurch wird die Fähigkeit der Karte Wanderpriester aktiv.



Nina zieht 5 Allgemeine Karten („bete 5“), wovon 2 BRAUN sind. Für diese beiden Karten erhält Nina 2 Siegpunkte. Beachtet, dass die Karte Fuji Apfelfest ROT ist, Nina aber keine Siegpunkte für gezogene ROTE Karten erhält. Die Fähigkeit interessiert sich nicht für die Kartenfarbe des Handelsabkommens, sondern für die Farbe der Warensorte, die sie über das neue Handelsabkommen erhält.

## FARBE ORANGE

Die Farbe ORANGE steht für Segen . Beachtet, dass es keine ORANGEN Segensplättchen im Spiel gibt. Das orange Segensplättchen-Symbol steht auf Karten entweder für 1 Farbe eurer Wahl oder für alle anderen Farben, je nachdem, was die jeweilige Karte besagt.

## DER BEGRIFF „ENTSPRECHEND“ IN DIESER ERWEITERUNG:

Dieser Begriff wird sehr häufig bei Beten-Aktionen verwendet. Eine Karte/Ware gilt als zu einer Ware/einer Karte/einem Ort/einem Segensplättchen entsprechend, wenn sie dieselbe Farbe wie diese/r hat.

BRAUN	
GRAU	
ROT	
PINK	
GOLD	
SCHWARZ	
WEISS	
VIOLET	
BLAU	
ORANGE	

## REGELN VORHERGEHENDER ERWEITERUNGEN

Einige Karten dieser Erweiterung beziehen sich auf Regeln, die in vorhergehenden Erweiterungen eingeführt wurden.

### OFFENE PRODUKTION

Offene Produktionsorte wurden im Themenset Nachbarschaftshilfe eingeführt, siehe die Spielanleitung zu diesem Themenset.

### TECHNOLOGIE

Technologie wurde im Themenset Die Atlanter eingeführt, siehe die Spielanleitung zu diesem Themenset.

### SETS

Sets wurden im Themenset Die magische 3 eingeführt, siehe die Spielanleitung zu diesem Themenset.

All diese Anleitungen könnt ihr euch hier herunterladen:

[www.pegasus.de/verlag/service/regeln/deutsch](http://www.pegasus.de/verlag/service/regeln/deutsch)



## ANMERKUNGEN

### KARTEN FÜR „SPÄTERE BETEN-AKTIONEN“

Manche Orte erlauben es euch, Karten für spätere Beten-Aktionen aufzuheben. Aus der Beschreibung dieser Orte geht hervor, wie lange diese Karten dort liegen bleiben: bis zum Ende der Runde oder bis Spielende. Unabhängig davon wird eine Karte abgeworfen, sobald sie für eine Beten-Aktion eingesetzt wurde. Ihr dürft während einer Beten-Aktion beliebig viele solcher Karten **zusätzlich** zu den gezogenen nutzen.

### FARBLOSE KARTEN

Ruinen sind farblos. Daher bringen sie euch bei Beten-Aktionen, bei denen eine bestimmte Farbe gefordert wird, keinen Vorteil.

Die Allgemeine Karte Junges Paar aus dem Themenset Die magische 3 bekommt erst dann eine Farbe zugewiesen, wenn sie gebaut wird. Daher gilt sie für Beten-Aktionen als farblos.



## DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN

**Die Jaguarbande:** Um mehrere Waren zu erhalten, musst du verschiedene Handelsabkommen wählen. Du darfst nicht mehrere Waren für 1 Handelsabkommen nehmen.

**Gesegnete Beute:** Verteidigungsplättchen und Samurai erhöhen die Anzahl an benötigten Zerstörungspplättchen. Pro Beten-Aktion kannst du die Zerstörungspremie nur 1x zusätzlich erhalten (und nicht pro entsprechender Karte).

**Heiligtum des Himmels:** Du musst verschiedene Produktions wählen; du darfst keinen doppelt wählen.

**Hilfsbereiter Markus:** Führt ein anderer Effekt dazu, dass du die Waren, mit denen du die Aktion dieses Ortes aktiviert hast, von der Karte entfernen musst, so musst du auch die darunter gelegte Karte entfernen.

**Heiligtum des Thoth:** Den zusätzlichen Siegpunkt erhältst du über das Heiligtum des Thoth selbst, nicht über den Ort, der diese Fähigkeit aktiviert hat. Erhaltst du also beispielsweise 1 Siegpunkt über einen Ort, wodurch du über das Heiligtum des Thoth einen zusätzlichen Siegpunkt bekommst, so bringt dir die Sphinx („wenn du mindestens 2 Siegpunkte erhältst“) keinen weiteren Siegpunkt.

**Orakel von Delphi:** Deckst du mehrere Karten 1 Farbe auf, erhältst du dennoch nur 1x die Punkte für entsprechende Fähigkeiten . Beispiel: Ziehst du 3 GRAUE Karten und hast 3 GRAUE Fähigkeiten in deinem Reich, erhältst du 3 Punkte.

**Starkes Fundament:** Die 2 Siegpunkte für unter gleichfarbige Allgemeine Karten abgelegte Karten gibt es zusätzlich zu den Siegpunkten, die der Ort selbst einbringt, unter dem die Karte liegt. Du darfst mehrere Karten unter ein und demselben Ort ablegen. Wird dieser Ort zerstört oder musst du ihn aus anderen Gründen entfernen, musst du auch die unter ihm liegenden Karten ablegen.

**Zorn der Götter:** Du wählst den Mitspieler aus, der Mitspieler wählt einen seiner Orte aus, den er aus dem Spiel nimmt.

### IMPRESSUM

**Autor:** Ignacy Trzewiczek  
**Illustrationen:** Roman Kucharski, Maria „Mary Arty“ Pekina, Aga Jakimiec  
**Grafikdesign:** Rafal Szyma, Aga Jakimiec  
**Spielanleitung:** Piotr Wisniewski, Paul Grogan  
 DEUTSCHE AUSGABE: **Grafikdesign:** Chris Conrad  
**Übersetzung:** Grzegorz Kobiela • **Realisation:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.  
 © 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegassspiele