

Eric B. Vogel

FIRST EMPIRES™

Was wäre, wenn sich die Weltgeschichte völlig anders entwickelt hätte?
Was wäre, wenn die großen Imperien der Geschichte niemals entstanden wären?
Was wäre, wenn andere frühe Zivilisationen erfolgreich gewesen wären?
Was wäre, wenn diese Zivilisationen nie untergegangen und immer weiter
gewachsen wären? Die Besiegten könnten die Sieger sein.

*Doch schlussendlich werden Imperien durch einen Würfelwurf
gewonnen oder verloren!*



2-5



10+



30'
60'



SAND
CASTLE
GAMES

INHALT

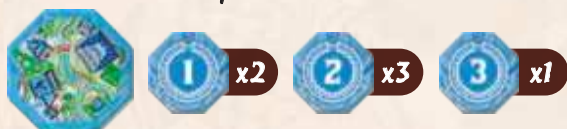


1 Spielplan



1 Rundentableau

30 Stadtplättchen in 5 Farben



25 Zivilisationsmarker in 5 Farben



1 Rundenmarker



50 Entdecker in 5 Farben



5 Spezialwürfel



5 Aufbewahrungsschachteln in 5 Farben



5 Zivilisationstableaus

45 Errungenschaft-Karten in 5 Farben



SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Im Spiel zu zweit: Verwendet die Seite, die mit einer 2 markiert ist.

Im Spiel zu dritt: Verwendet die Seite, die mit 3-5 markiert ist.

Die Regionen auf dem Spielplan, die mit einer 5 (Amerika) oder einer 4 (Malagasy und Ezu) markiert sind, werden nicht verwendet.

Im Spiel zu viert: Die Regionen auf dem Spielplan, die mit einer 5 (Amerika) markiert sind, werden nicht verwendet.

2. Nehmt euch jeweils ein zufälliges Zivilisationstableau und dann die dazugehörigen Entdecker und Stadtplättchen in der passenden Farbe.

Im Spiel zu zweit: Verwendet nur die Zivilisationstableaus von Karthadst (orange) und Etruria (gelb).

Im Spiel zu dritt oder viert: Verwendet nicht das Zivilisationstableau von Wallmapu (grün).

3. Nehmt euch jeweils 5 Zivilisationsmarker (Würfel) und legt sie auf das unterste Feld jeder der 5 farblich passenden Fortschrittsleisten (Spalten) auf eurem Zivilisationstableau.



2 Spieler



3-5 Spieler

4. Bestimmt zufällig, wer beginnt. Der- oder diejenige nimmt sich das Rundentableau und legt es oben an das eigene Zivilisationstableau. Stellt sicher, dass ihr die passende Seite des Rundentableaus verwendet (abhängig davon, wie viele mitspielen). Stellt den Rundenmarker auf das erste Feld des Rundentableaus.

5. Legt jeweils die Anzahl an Entdeckern, die neben dem untersten Feld eurer gelben ★-Leiste angegeben ist, in eure Startregion (die dem Namen auf eurem Zivilisationstableau entspricht).

6. Nehmt euch jeweils den Kartenstapel in der Farbe eures Zivilisationstableaus, mischt ihn und legt ihn verdeckt neben euch. Zieht dann jeweils die Anzahl an Karten, die neben dem untersten Feld eurer grünen -Leiste angegeben ist.

7. Dreht eure 6 Stadtplättchen auf die verdeckte Seite und mischt sie. (Ihr habt jeweils 2 Plättchen mit 1 Siegpunkt, 3 Plättchen mit 2 SP und 1 Plättchen mit 3 SP.) Legt dann jeweils 1 Stadtplättchen verdeckt in eure Startregion, ohne die Vorderseite anzuschauen. Die übrigen 5 Plättchen legt ihr verdeckt und ohne die Vorderseite anzuschauen auf die Felder am oberen Rand eures Zivilisationstableaus.

1 x2

2 x3

3 x1

Es beginnt, wer das Rundentableau hat. Anschließend seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.



ÜBERBLICK

Im Spiel zu fünft habt ihr alle jeweils 7 Züge und im Spiel zu zweit, dritt oder viert habt ihr alle jeweils 8 Züge.

Die verschiedenen Attribute einer Zivilisation (Anzahl geworfener Würfel pro Zug, Anzahl Neuwürfe, Anzahl Bewegungspunkte, Anzahl gezogener Karten und Anzahl der Entdecker auf dem Spielplan) werden durch die Fortschrittsleisten auf den Zivilisationstableaus dargestellt. Die Attribute jeder Zivilisation sind einzigartig.



Sobald du einen Zivilisationsmarker auf irgendeiner Fortschrittsleiste nach oben versetzt, steigert du sowohl das entsprechende Attribut als auch deine Siegpunkte.

Wenn du ein Attribut steigern möchtest, brauchst du ein passendes Würfelerggebnis und eine Region auf dem Spielplan in der Farbe bzw. mit dem Symbol der Leiste.



Siegpunkte erhaltet ihr für eure Fortschrittsleisten, gewerteten Karten und Städte, die ihr eingenommen habt oder am Ende des Spiels auf dem Spielplan sind.

Schwarze Würfelerggebnisse geben einen speziellen Eroberungsbonus und können nicht für die Fortschrittsleisten genutzt werden.



ZUGABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und es beginnt, wer das Rundentableau hat. Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander die folgenden 3 Phasen aus:

- 1 – Würfeln
- 2 – Bewegung & Eroberung
- 3 – Fortschritt

Phase 1 – Würfeln

Zu Beginn deines Zugs wirfst du die Anzahl Würfel, die neben dem Zivilisationsmarker auf der orangen -Leiste deines Zivilisationstableaus angegeben ist.

Neuwürfe

Du kannst beliebig viele oder alle dieser Würfel **so oft** neu werfen, wie die Zahl neben deinem Zivilisationsmarker auf der blauen -Leiste angibt. Du darfst bei jedem Neuwurf entscheiden, **wie viele und welche** Würfel du neu wirfst.

Errungenschaft-Karten abwerfen

Nachdem du alle Neuwürfe abgeschlossen hast und falls du Errungenschaft-Karten auf der Hand hast, darfst du eine Karte von deiner Hand abwerfen, um eines deiner Würfelerggebnisse zu einem schwarzen umzuwandeln. Du kannst mehrere Karten abwerfen, um dies mehrfach zu tun.

Karten, die du für das Umwandeln von Würfelerggebnissen abwirfst, kannst du nicht werten und du ziehst auch keine Karte nach.

Phase 2 – Bewegung & Eroberung

Bewegung

Nach dem Würfeln hast du die Möglichkeit, deine Entdecker auf dem Spielplan zu bewegen. Für jeden Bewegungspunkt kannst du 1 Entdecker über 1 Land- oder 1 Ozeangrenze auf dem Spielplan bewegen. Bewegungspunkte werden durch die Zahl neben deinem Zivilisationsmarker auf der lila -Leiste angegeben.

Am Ende deines Zugs darf jedoch kein Entdecker in einer Ozeanregion stehen. Anders gesagt musst du alle deine Entdecker, die über einen Ozean gereist sind, am Ende deines Zugs wieder in eine Landregion

bewegt haben. Du darfst Entdecker aus mehreren Regionen gleichzeitig bewegen, sodass sie alle zeitgleich in derselben Zielregion ankommen.

Du kannst eine Region jederzeit aufgeben, selbst wenn in ihr eines deiner Stadtplättchen liegt. In diesem Fall bleibt das Stadtplättchen in der Region. Falls du Entdecker in eine Region zurückbewegst, die von niemandem kontrolliert wird und die eines deiner Stadtplättchen enthält, lässt du dieses in der Region liegen. **Deine Würfelergebnisse geben nicht vor, wo du dich in diesem Zug hinbewegen oder was du erobern musst**, jedoch ist es generell vorteilhaft, wenn du versuchst, Regionen zu kontrollieren, die deinen Würfelergebnissen entsprechen.

Eroberung

Du darfst dich nicht durch Regionen hindurchbewegen, die von gegnerischen Entdeckern kontrolliert werden. Du darfst deine Entdecker jedoch in eine Region eines Gegners hineinbewegen, falls du genügend Entdecker mitbringst, um die Region zu erobern.

Eine Eroberung findet immer dann statt, wenn du in deinem Zug genügend deiner Entdecker in die Region eines Gegners hineinbewegst. Üblicherweise musst du insgesamt **mehr** Entdecker haben als dein Gegner in dieser Region, um sie zu erobern.

Allerdings gilt in deinem Zug jedes schwarze -Ergebnis als **1 zusätzlicher Entdecker** für jede deiner Eroberungen.

Eroberungen müssen immer mit mindestens 1 Entdecker durchgeführt werden, unabhängig von der Anzahl schwarzer -Ergebnisse, die du hast.

Falls jemand nur noch 1 Region auf dem Spielplan kontrolliert, kann diese Region **nicht erobert** werden.

REGIONEN MIT STÄDTEN

- Stadtplättchen haben keinen Verteidigungswert.
- Falls du eine Region erobert, in der eine oder mehr gegnerische Städte sind, nimmst du dir diese Stadtplättchen und legst sie neben dein Tableau in einen persönlichen Vorrat.
- Falls du deine Entdecker in eine Region mit einer gegnerischen Stadt hineinbewegst, in der keine gegnerischen Eroberer sind, nimmst du dir dieses Stadtplättchen und legst es in deinen persönlichen Vorrat.
- Diese Plättchen müssen verdeckt gehalten werden. Du darfst dir ihren Wert erst am Spielende anschauen.

Rückzug

Direkt nach einer Eroberung muss der besiegte Gegner die eigenen Entdecker aus der eroberten Region zurückziehen und sie in **genau eine** andere Region bewegen, die mindestens 1 eigenen Entdecker enthält.

Der Gegner darf sich nicht in eine Region zurückziehen, die keine Entdecker enthält (selbst wenn dort ein eigenes Stadtplättchen liegt).

Falls du nach der Eroberung und dem Rückzug des Gegners noch Bewegungspunkte übrig hast, darfst du deine Bewegungsphase fortsetzen.

Phase 3 – Fortschritt

Errungenschaft-Karten abwerfen

Zu Beginn der Fortschrittsphase und falls du Errungenschaft-Karten auf der Hand hast, darfst du eine Karte von deiner Hand abwerfen, um eines deiner Würfelergebnisse zu einem beliebigen Würfelergebnis umzuwandeln. Du kannst mehrere Karten abwerfen, um dies mehrfach zu tun.



Karten, die du für das Umwandeln von Würfelergebnissen abwirfst, kannst du nicht werten und du ziehst auch keine Karte nach.

Zivilisationsmarker nach oben versetzen

Jetzt hast du die Möglichkeit, die Zivilisationsmarker auf deinen Fortschrittsleisten nach oben zu versetzen.

Jedes Würfelergebnis, das der Farbe einer Fortschrittsleiste entspricht, erlaubt dir, den zugehörigen Marker um **ein Feld nach oben zu versetzen**, vorausgesetzt du kontrollierst **zusätzlich** eine Region mit der gleichen Farbe bzw. dem gleichen Symbol.

Für jeden Schritt, den du einen Zivilisationsmarker auf einer Fortschrittsleiste nach oben versetzt, brauchst du ein **eigenständiges Paar aus Würfelergebnis und Region** mit der gleichen Farbe bzw. dem gleichen Symbol.



Sobald du den grünen -Marker auf das nächste +1-Feld nach oben versetzt, ziehst du sofort 1 neue Errungenschaft-Karte vom Stapel. (Neue Errungenschaft-Karten werden nur gezogen, wenn dieser Marker nach oben versetzt wird.)

Sobald du den gelben -Marker auf eine größere Zahl nach oben versetzt, nimmst du die angegebenen neuen Entdecker und verteilst sie beliebig in Regionen, die du kontrollierst. (Die Zahl neben dem Feld mit dem Marker gibt an, wie viele Entdecker du insgesamt auf dem Spielplan hast.)

Eine Region ohne Entdecker gilt als von niemandem kontrolliert (selbst wenn ein Stadtplättchen darin liegt) und kann nicht für den Fortschritt oder das Platzieren von neuen Entdeckern verwendet werden.

Stadtplättchen platzieren



Zum Ende der Fortschrittsphase musst du, falls du einen oder mehrere deiner Zivilisationsmarker auf ein Feld mit einem Stadtsymbol oder darüber hinweg nach oben versetzt hast, das Stadtplättchen, welches über dieser Leiste liegt, verdeckt in eine deiner Regionen auf dem Spielplan legen. Falls möglich, muss dies eine Region ohne Stadtplättchen sein. Ist dies nicht möglich, darfst du eine beliebige deiner Regionen wählen.



Errungenschaft-Karten werten

Sobald du in deinem Zug die Voraussetzungen einer deiner Errungenschaft-Karten erfüllst und dies den anderen beweisen kannst, darfst du die Karte werten, indem du sie aufgedeckt unterhalb deines Zivilisationstableaus platzierst. Du darfst eine Karte sofort nach dem Ziehen werten, falls du die Bedingungen erfüllst. Die Siegpunkte dafür erhältst du am Ende des Spiels.



Ende einer Runde

Nachdem ihr alle einen Zug ausgeführt habt, endet eine Runde. Wer das Rundentableau hat, versetzt jetzt den Rundenmarker ein Feld nach rechts und beginnt die nächste Runde.

BEISPIEL PHASE 1

Zu Beginn ihres Zugs kontrolliert Carmen 3 Regionen (Scythia , Albion und Indus). Ihre gelbe -Leiste ist derzeit bei 5 Entdeckern, die auf ihre 3 kontrollierten Regionen verteilt sind.



Phase 1 - Würfeln

Ihre orange -Leiste erlaubt ihr, zwei Würfel zu werfen.

Sie würfelt 1 gelbes - und 1 blaues -Ergebnis. Sie möchte aber ein grünes -Ergebnis, damit sie den passenden Zivilisationsmarker nach oben versetzen kann und eine Errungenschaft-Karte erhält.

Ihre blaue -Leiste erlaubt ihr zwei Neuwürfe. Für den ersten Neuwurf wählt sie nur den blauen -Würfel, erhält aber nicht das gewünschte grüne Ergebnis.

Für den zweiten Neuwurf wirft sie beide Würfel und erhält ein grünes -Ergebnis und ein lila -Ergebnis.

BEISPIEL - PHASE 2

Phase 2 - Bewegung & Eroberung

Carmen möchte Rus erobern, die grüne -Region, die an ihre lila -Region angrenzt. Rus wird aktuell von Daniel mit 2 Entdeckern kontrolliert; Carmen hat keine schwarzen -Ergebnisse, also braucht sie mindestens 3 Entdecker für die Eroberung.

Ihre lila -Leiste gibt ihr 4 Bewegungspunkte. Sie gibt 2 Bewegungspunkte aus, um 1 Entdecker von Albion in die östliche Ozeanregion und dann vom Ozean nach Rus zu bewegen. Gleichzeitig bewegt sie 2 Entdecker von Scythia nach Rus, wodurch sie Scythia komplett aufgibt. Dadurch hat sie 3 Entdecker gegen die 2 von Daniel in Rus.



Daniel muss sofort seine 2 Entdecker in eine seiner anderen Regionen zurückziehen. Er müsste diese zwar nicht in die nächstgelegene Region zurückziehen, er wählt aber trotzdem seine angrenzende blaue -Region Huaxia.



BEISPIEL - PHASE 3

Phase 3 - Fortschritt

Da Carmen keine lila -Region kontrolliert (ihre Stadt in Scythia hält die Region nicht für sie), kann sie das lila -Ergebnis nicht benutzen, um ihren lila Zivilisationsmarker nach oben zu versetzen.



Sie entscheidet sich, eine Karte von ihrer Hand abzuwerfen, um ihr lila -Ergebnis zu einem orangen -Ergebnis umzuwandeln.



Tipp: Platziere deine Würfel direkt auf den Spielplan, um ein Paar aus Würfeln und passender Region zu bilden.



- ☞ Sie versetzt ihre orangen -Marker um 1 Feld nach oben. Ab dem nächsten Zug wirft sie also 3 Würfel.
- ☞ Sie versetzt ihren grünen -Marker um 1 Feld nach oben, wodurch sie eine Karte zieht.

Sie zieht die Karte Reise von Zhu Ying, welche sie sofort hätte werten können, wenn sie ihren orangen -Marker in diesem Zug zweimal nach oben versetzt hätte. Um die Karte zu werten, muss sie im selben Zug 2 orange -Regionen kontrollieren und 2 orange -Ergebnisse haben.



SPIELENDEN UND WERTUNG

Wenn der Rundenmarker das letzte Feld auf dem Rundentableau erreicht, habt ihr alle jeweils noch einen letzten Zug. Dann ist das Spiel vorbei.

- Ihr erhaltet Siegpunkte (SP) für jede Fortschrittsleiste. Prüft die SP-Werte des höchsten Feldes, das ihr auf jeder Leiste mit euren Zivilisationsmarkern erreicht habt.



- Nehmt jeweils eure eigenen Stadtplättchen zurück, die ihr auf dem Spielplan platziert habt, und die eroberten Plättchen aus eurem persönlichen Vorrat. Dann deckt ihr alle Plättchen auf und rechnet die SP zusammen.



Hinweis: Stadtplättchen, die noch auf euren Zivilisationstableaus liegen, geben keine SP.

- Zuletzt rechnet ihr noch die SP eurer gewerteten Errungenschaft-Karten zusammen.



Wer die meisten SP hat, gewinnt.

Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnt, wer noch mehr Karten auf der Hand hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt, wer mehr Städte eingenommen und mehr Karten gewertet hat. Herrscht auch dann noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg (oder beschweren sich über den fehlenden ultimativen Tiebreaker).

Strategie-Tipps

- Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, die Zivilisationsmarker auf jeder Fortschrittsleiste um mindestens 1 oder 2 Felder zu nach oben zu versetzen. Tust du das nicht, hindert dich das maßgeblich im weiteren Fortschritt.**
- In deinen ersten Zügen ist es sehr hilfreich, neu zu würfeln und Karten auszugeben, um die Würfelergebnisse zu bekommen, die du für den Fortschritt brauchst.**
- Schwarze Würfelergebnisse sind sehr nützlich, um Regionen in Farben einzunehmen, die du brauchst und die du sonst nicht bekommen würdest, weil dir die Bewegungspunkte fehlen oder du nicht genug Einsatzstärke hast.**

BEISPIEL WERTUNG



- Zivilisationstableau: $10+6+9+7+6=38$ SP
 - Eroberte Städte und Städte auf dem Spielplan: $3+2+2+1+1=9$ SP
 - Gewertete Errungenschaft-Karten: $5+4=9$ SP
- Huaxias Endpunktestand ist $38+9+9=56$ SP**

CREDITS

Autor

Eric B. Vogel

Grafische Gestaltung
Cyrille Daujean

Illustrationen

Jérémie Fleury

Produktion
Ted A. Marrioti

Testspieler und Beratung

Danke an alle Testspieler: Alexis, Shannon Appelcline, Aram, Gaëtan Beaujannot, Johan Borglin, Heather Boshears, David Boyd, David Brown, Cordell Brown III, Hey Cheng, Jeremy Cleveland, David Stuart, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Alex Francisco, Anna Gee, Terrence Gee, Brad Goodson, Ian Hanrahan, Jos Harrington, Fred Hicks, Carmen Ho, Laurel James, Nick Klumpp, Amelia Landesman, Seth Lavender, Eric Lyttle, Mak Mak, Paul Meyerholtz, Emily Moore, Andrew Nguyen, Jamison Noorlander IV, Eric Olander, Dan O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owen, Haley Pitoni, Christina Robinson, Lydia Roth, Chris Ruggiero, Tin Sakulsiriwatna, John Sheck, Chris Specker, Jon Spinner, Stephen, Mackenzie Stuart, Tyler Wallpole, Aaron Waters, Ali Watson und Martine Wagnier.



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA
First Empires © 2022 / Sand Castle Games Inc.



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY