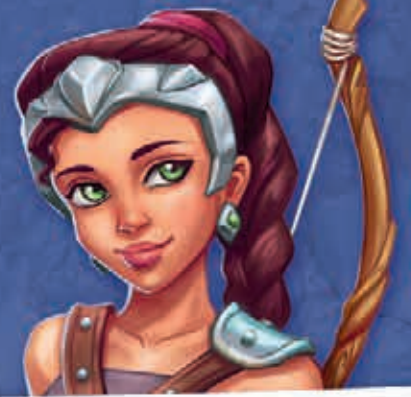




# IMPERIAL SETTLERS DIE AMAZONEN



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

## INHALT

### 110 KARTEN

60 VÖLKERTARTEN „AMAZONEN“ (AMZ001-AMZ060)

10 VÖLKERTARTEN „BARBAREN“

10 VÖLKERTARTEN „JAPANER“



Rückseite

Vorderseite



10 VÖLKERTARTEN „RÖMER“

10 VÖLKERTARTEN „ÄGYPTER“

10 ALLGEMEINE KARTEN



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

Die Völkerkarten der Amazonen bestehen aus 30 Basis-Völkerkarten (**X** AMZ001 – **X** AMZ030), 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Nachbarschaftshilfe* zählen (**X** N AMZ031–**X** N AMZ040), 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Die magische 3*

zählen (**X** M AMZ041–**X** M AMZ050) und 10 Völkerkarten, die zum Themenset *Die haben angefangen!* zählen (**X** H AMZ051–**X** H AMZ060).

Zusätzlich gibt es je 10 Karten für die 4 Völker des Grundspiels (081–090) und 10 Allgemeine Karten (**X** COM151–160), die zum Themenset *Amazonen* zählen.

## PLÄTTCHEN

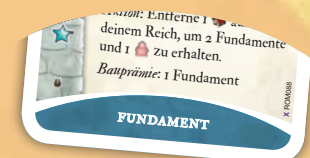
1 VÖLKERTAFEL

1 VÖLKERPLÄTTCHEN



## DIESE ERWEITERUNG FÜGT DEM SPIEL HINZU:

- eine neue Art Handelsabkommen:  
**Fundamente**



- eine **neue Fähigkeit** auf der Völkertafel der Amazonen



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

## SPIELWEISEN

Ihr könnt eure Decks auf 2 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, um Decks für Turniere zu erstellen.

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

Jede Völkerkarte hat links unten ein Symbol, das angibt, wie viele Exemplare es von ihr gibt. Von einer Karte kann es 1, 2 oder 3 Exemplare geben.



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 beispielsweise eine andere Karte 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 alle Allgemeinen Karten des gewählten Themensets den Allgemeinen Karten des Grundspiels hinzu.



## DIE AMAZONEN

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

## NEUE REGELN

Diese Erweiterung führt eine neue Art Handelsabkommen – Fundamente – sowie eine neue Fähigkeit – auf der Völkertafel der Amazonen – ein. Diese werden im Folgenden erklärt.

### HANDELSABKOMMEN - FUNDAMENTE

Wenn ihr durch ein Handelsabkommen ein Fundament erhaltet, zieht 1 Karte vom Allgemeinen Kartenstapel und legt sie verdeckt in eure Auslage. Ihr erhaltet kein Holz, da kein eigener Ort zerstört wurde. Ihr könnt Fundamente zum Bauen von Völkerkarten einsetzen oder für manche der neuen Aktionsorte. Verwendet ihr ein Fundament, so wird die Karte abgeworfen.

### DIE NEUE FÄHIGKEIT DER AMAZONEN

Für die Amazonen gelten besondere Regeln beim Bauen ihrer Völkerorte. Müsstet ihr zum Bauen eines Völkerortes einen anderen Völkerort abwerfen, legt diesen nicht auf den Ablagestapel, sondern mischt ihn stattdessen in den entsprechenden Völkerstapel zurück.

**BEISPIEL:** Marion spielt die Amazonen und möchte ihre Völkerkarte Spenden bauen. Sie zahlt 1 und die Völkerkarte Mystischer Wald, die in ihrer Auslage liegt. Die Karte Mystischer Wald mischt sie in ihren eigenen Kartenstapel ein. Dann erhält sie die Bauprämie der Karte Spenden.



**WICHTIG!** Ist der Stapel eurer Völkerkarten aufgebraucht, stehen euch für den Rest des Spiels keine weiteren Völkerkarten mehr zur Verfügung.

## 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.

### SETS

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

### EROBERN

Erobern wurden im Themenset *Die haben angefangen!* 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

Wenn ihr zum Bauen eines Völkerortes mehr als einen eigenen Ort aus eurer Auslage entfernen müsst, könnt ihr dabei nach Belieben Allgemeine Orte, Völkerorte und Fundamente mischen.

Wenn ihr durch den Effekt einer Karte ein Fundament erhaltet, zieht 1 Karte vom Allgemeinen Kartenstapel und legt sie verdeckt in eure Auslage. Ihr erhaltet kein Holz, da kein eigener Ort zerstört wurde. *Heiligtum* und *Kohorte* geben euch zwar Stein bzw. Holz, aber das liegt an ihren jeweiligen, besonderen Effekten.

Wenn ihr ein Fundament abwerfen oder bezahlen müsst, müsst ihr auch wirklich ein Fundament verwenden. Andere Orte in eurer Auslage könnt ihr dafür nicht verwenden.

Wenn ihr durch einen Effekt eine Karte aus eurem Ablagestapel auf die Hand nehmen dürft, nehmt ihr die Karte stets aus eurem eigenen Ablagestapel. Dabei dürft ihr eine Karte **eurer Wahl** nehmen.

Wenn ihr durch einen Effekt mehrere Karten von eurem Stapel ziehen würdet, aber nicht mehr genügend habt, zieht alle übrigen. Führt alle Effekte der Reihe nach aus.



**BEISPIEL:** Harald hat die Karte Trainingsplatz gebaut. Er erhält 1 und zieht 1 Völkerkarte (da nur noch 1 Karte in seinem Stapel ist). Der Text des Trainingsplatzes besagt, dass er 1 Karte abwerfen und dann den Rest wieder einmischen soll. Also wirft er die Karte ab und hat dann nichts mehr zum einmischen.

**BEISPIEL:** Marcel hat die Karte Spenden gebaut. Er zieht 2 Völkerkarten (da nur noch 2 Karten in seinem Stapel sind). Der Text der Karte Spenden besagt, dass er beliebig viele davon abwerfen darf, um jeweils 2 zu erhalten. Er entscheidet sich, 1 Karte abzuwerfen. Er erhält 2 und mischt die andere in seinen Stapel. Dort befindet sich jetzt genau 1 Karte.



Wenn ihr mit der Erweiterung *Die haben angefangen!* spielt, können die Amazonen eroberte Orte anderer Spieler verwenden, um damit eigene Völkerorte zu bauen. Mischt in diesem Fall die zum Bauen verwendeten Orte in den Stapel des ursprünglichen Besitzers.



## DETAILS ZU BESTIMMTEN KARTEN



**Forscher:** Zieht Karten, bis ihr 1 graue Karte zieht. Nehmt die Karte auf die Hand und mischt die übrigen zurück in den entsprechenden eigenen Stapel.



**Geraubte Projekte:** Diese Aktion zählt nicht als zerstören.



**Harmonias Brunnen, Griechisches Vermächtnis, Griechische Juwelen:** Legt diese Karten zu den Produktionsorten.



**Gefangene Musen:** Wenn aufgrund der Barbaren-Karte *Verfluchte Bäume* auf dem Stapel der Ägypter 1 oder mehrere Allgemeine Karten liegen, zieht der jeweilige Spieler so lange Karten, bis er 1 Karte der Ägypter gezogen hat. Diese Karte wirft er ab. Alle übrigen werden zurückgemischt.



**Schwimmende Schätze:** Wenn du über die *Handelsroute* ein Handelsabkommen mit dem Ort eines Mitspielers hast, mische die Karte der Japaner, die unter dessen Ort gelegt wurde, zurück in deinen Stapel.



**Handel an der Kreuzung:** Wenn die abgeworfene Karte mehr als 1 Farbe hat, wähle 1 davon, um entsprechende Waren zu erhalten. *Beispiel: Beim Abwerfen der Handelskolonie könnt ihr grau wählen und 3 erhalten.*



**Nachhut:** Orte ohne Farbe sind links unten grün - zum Beispiel die Ruinen aus dem Grundspiel oder die Verlassene Schmiede aus dieser Erweiterung.

**IMPRESSUM** Autor: Ignacy Trzewiczek · Autor der Erweiterung: Joanna Kijanka · Idee „Amazonen“: Ignacy Trzewiczek · Illustrationen: Roman Kucharski, Anastasia Meylus · Grafikdesign: Aga Jakimiec, Rafał Szyma  
Spielanleitung: Joanna Kijanka · Realisation: Grzegorz Polewka

DEUTSCHE AUSGABE: Grafikdesign & Satz: Chris Conrad  
Übersetzung: Martin Zeeb (Board Game Circus) · Realisation: Klaus Ottmaier  
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Portal Games.

© 2019 Pegasus Spiele GmbH. 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](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



# IMPERIAL SETTLERS

DIE WELT DER IMPERIAL SETTLERS  
BEI PEGASUS



/pegasusspiele

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

