

Willkommen in der Welt der mutigen und einfallsreichen Segler, die von den fernen Inseln kamen, über denen die Sonne aufgeht! Sie sind gekommen, um hochwertige Waren zu handeln und ihre Häfen mit exotischen Waren zu bereichern. Vor allem sind sie jedoch hier, um Ruhm und Ehre zu erlangen, indem sie neue Inseln entdecken. Vielleicht habt ihr ihre Schiffe bereits gesehen, da sie selbst das fernste und kühlfste Wasser erreicht haben. Seid also aufgeschlossen und werdet ihr Handelspartner oder versenkt all ihre Schiffe, um ihre Schätze zu plündern.

Empires of the North - Japanische Inseln ist eine Erweiterung, die es euch erlaubt, Clans von einer neuen Fraktion anzuführen - den Japanern!

SPIELMATERIAL:

- > **33 Saikoro-Clankarten**
- > **33 Umineko-Clankarten**
- > **8 Nahe Inseln**
- > **6 Entfernte Inseln**
- > **4 Clan-Schiffplättchen** (2 lila, 2 rosa)
- > **2 Wertungsplättchen** (1 lila, 1 rosa)

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie im Grundspiel beschrieben auf. Dabei gelten folgende Änderungen:

3. Fügt die neuen Inselkarten zu den entsprechenden Karten des Grundspiels hinzu. Am Symbol in der unteren linken Ecke könnt ihr sie später leicht erkennen.
6. Ihr dürft einen der neuen Clans wählen.



SAIKORO-CLAN

Saikoro hat in seinen Reihen die besten Händler versammelt, um mit fremden Zivilisationen gute Geschäfte zu machen! Sie haben immer die Nase vorn, auch wenn es während der Verhandlungen zu Streitigkeiten kommt! Sie können fremde Gebäude für sich nutzen und Ressourcen gegen Gefallen eintauschen. Der Saikoro-Clan verwendet das rosa Wertungs- bzw. Schiffplättchen.

SCHWIERIGKEITS-GRAD 9



INTERAKTIONEN MIT ANDEREN

Bei einigen Effekten darfst du Karten eines anderen Clans nutzen. Du darfst jedoch keine Karten nutzen, die sich auf einen Kartentyp beziehen, der nicht in deinem Kartenstapel enthalten ist (z. B. den *Außenposten*), und auch keine Karten mit Speicher- oder Zuweisungseffekten.

TAUSCHEN

Immer wenn du Rohstoffe mit einem anderen Clan tauschen musst, wählst du sowohl die Rohstoffsorte, die du abgibst, als auch die Rohstoffsorte, die du aus dem persönlichen Vorrat dieses Clans nimmst. Du darfst keine Rohstoffe derselben Sorte tauschen!

GEBEN

Immer, wenn du einem anderen Clan einen Rohstoff geben musst, wählst du einen Rohstoff aus deinem persönlichen Vorrat und legst ihn in den persönlichen Vorrat des anderen Clans.

HINWEIS: Du darfst nicht mit Clans, die bereits gepasst haben, interagieren, Rohstoffe tauschen oder ihnen Rohstoffe geben.

DETAILS ZU BESTIMMTEN SAIKORO-KARTEN

GESCHENK MIT ERWARTUNG (人 273): Du darfst die Aktion des Ortes nur nutzen, wenn du dem entsprechenden Clan 1 🍷 gibst. Der Ort muss mind. 1 Aktion haben. Der Ort wird durch diesen Effekt nicht erschöpft, bzw. bleibt erschöpft, falls er es bereits war.

FAHRRADVERLEIH (人 282): Wenn du keine gegnerische Clanscheibe drehen kannst (weil keine auf der entkräfteten Seite liegt), darfst du diese Aktion nicht nutzen.

UMINEKO-CLAN

Die Umineko scheinen immer in der Nähe der Häfen zu arbeiten. Sie sind sehr fleißig und verwalten alle Waren, die aus fernen Ländern geliefert werden. Ihre Kisten sind mit exotischen Gewürzen und Stoffen gefüllt. Diese tauschen sie über verschiedene Kanäle aus und lagern sie in Lagerhäusern, um auf den richtigen Moment für den besten Handel zu warten.

Der Umineko-Clan verwendet das lila Wertungs- bzw. Schiffplättchen.



ERWEITERTE PHASEN

Wenn du den Umineko-Clan spielst, werden in jeder Runde 2 zusätzliche, neue Phasen gespielt:

- > **KARTENPHASE**
- > **SPEICHERPHASE**
- > **VERLADENPHASE**
- > **AKTIONSPHASE**
- > **EXPEDITIONSPHASE**
- > **AUFRÄUMPHASE**

SPEICHERPHASE

Alle Karten mit Speichereffekt werden nun in dieser Phase ausgeführt, anstatt am Ende der Kartenphase.

Durch seine Speichereffekte erhält der Umineko-Clan nicht nur Waren, sondern auch andere Effekte. Hast du einer Karte die darauf geforderte Anzahl an Waren zugewiesen, führe den angegebenen Effekt aus. (Der Umineko-Clan **muß** also alle seine Speichereffekte ausführen, wenn möglich.)

Führe die Effekte ggf. mehrfach aus, wenn du der Karte die entsprechende Anzahl an Waren zugewiesen hast. Musst du den Effekt mehrfach ausführen, führe die Effekte nacheinander aus.

BEISPIEL: *Es befinden sich 3 Waren auf deinem Nördlichen Hafen. Als Speichereffekt mußt du 2 dieser Waren in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.*

Außerdem befinden sich 6 Waren auf deinem Handelshaus. Du mußt den Speichereffekt also zweimal ausführen. Zunächst erhältst du 3 ⭐ und 1 Rohstoff und legst 3 der Waren ab. Dann erhältst du erneut 3 ⭐ und 1 Rohstoff und legst die 3 verbliebenen Waren ab.

Die Speichereffekte des Umineko-Clans (auf  und ) weisen dich an, Rohstoffe abzuliegen; meist in Kombination mit anderen Effekten.

Wenn dich der Speichereffekt anweist, Waren abzulegen oder zu entlassen, mußt du sie stets von der aktivierten Karte (keiner anderen) ablegen bzw. entlassen.



Einige Karten besitzen Effekte, die dich den Speichereffekt während der Aktionsphase ausführen lassen („Führe den Speichereffekt aus“). Verfahre dabei genauso wie in der Speicherphase.

BEISPIEL: *Du nutzt die Aktion deines Floßmarktes. Du entscheidest dich, den Speichereffekt deines Handelshauses auszuführen. Auf dem Handelshaus befinden sich 3 🐟 und 1 🍷. Du legst 2 🐟 und die 🍷 ab und erhältst 3 ⭐ und 1 Rohstoff deiner Wahl.*



VERLADENPHASE

Führe für jeden deiner  den Verladeneffekt aus. Dabei musst du jedem  Waren aus dem allgemeinen Vorrat zuweisen. Welche Waren du zuweisen musst, hängt von den aufgedeckten Inseln auf dem Expeditionsplan ab. Prüfe dazu die Plünderfelder der auf deinen  genannten Inselkarten (Nah oder Entfernt). Weise jedem  die Rohstoffe zu, die auf den Plünderfeldern der 2 genannten Inselkarten jeweils ganz links gezeigt sind. Welche Inselkarten (Nahe oder Entfernte) du dabei beachten musst, ist beim jeweiligen Verladeneffekt angegeben.

BEISPIEL: Auf dem Expeditionsplan liegen die beiden Nahen Inseln Arabische Küste und Schiffsfriedhof. Du hast sowohl den Kaiserlichen Hafen als auch den Blühenden Hafen in deinem Reich. Während der Verladenphase weist du beiden Karten jeweils 1  und 1  aus dem allgemeinen Vorrat zu.

ANMERKUNG: Ist das erste Symbol auf dem Plünderfeld ein , weist du der Karte keinen Rohstoff zu und erhältst stattdessen 1 .

TRANSPORT

Um Waren zu transportieren, nimm die angegebene Anzahl zugewiesener Waren vom angegebenen Ort und weise sie 1 anderen Ort deiner Wahl zu, wie angegeben.

BEISPIEL: Deinem Kaiserlichen Hafen sind 2  zugewiesen. Du nutzt die Aktion der Handelsroute um diese zum Pandarischen Lagerhaus zu transportieren. Die Waren sind nun dem Pandarischen Lagerhaus zugewiesen.

DETAILS ZU BESTIMMTEN UMINEKO-KARTEN

NEUE LIEFERUNG (A 230-232): Diese Aktion erlaubt es dir, den Verladeneffekt all deiner  in der Aktionsphase auszuführen. Befinden sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Expeditionsplan weniger als 2 entsprechende Inseln, weist du entsprechend weniger Rohstoffe zu.

SILBERAFFENBUCHT (A 243): Wenn du  transportierst, darfst du ENTDECKEN; wenn du  transportierst, darfst du SEGELN; nicht umgekehrt.

GOLDLACHSBUCHT (A 244): Wenn du  transportierst, darfst du BEVÖLKERN; wenn du  transportierst, darfst du ERRICHTEN; nicht umgekehrt.

SONDERLIEFERUNG (A 245): Du darfst auch keine Waren zuweisen. Die  erhältst du trotzdem.

WÄCHTER AUS DER TIEFE (A 253): Um Speicherbedingungen zu erfüllen, muss eine Karte aktuell so viele zugewiesene Waren haben, dass ihr Speichereffekt mindestens 1 Mal ausgeführt werden kann.

Den  erhältst du nur, wenn du für den Ort auch 1  erhalten hast und ihm (nicht allen ) nur 1 Warensorte zugewiesen ist.

BEISPIEL: Du nutzt die Aktion deines Wächters aus der Tiefe und hast folgende Karten in deinem Reich: Das Lagerhaus des Anführers (mit 2 zugewiesenen ) und 3 Handelshäuser (mit zugewiesenen 6 , bzw. 3  und 1  bzw. 1 .

Du erhältst 3 , da der Speichereffekt von 3 deiner -Karten mindestens 1 Mal ausgeführt werden könnte (das Lager des Anführers, sowie die ersten 2 genannten Lagerhäuser). Außerdem erhältst du 2 , da dem Lager des Anführers und dem erstgenannten Lagerhaus nur 1 Warensorte zugewiesen ist.



DETAILS ZU BESTIMMTEN INSELKARTEN

INSEL DER NORDISCHEN GESCHICHTEN (A 295): Diese Fähigkeit wird nur beim Ort bauen aktiviert, nicht beim Errichten.

INSEL DER LEHRREICHEN GESCHICHTEN (A 297): Normalerweise musst die Waren, die du einem Schiff zugeordnet hast ablegen, auch wenn du sie nicht benötigst hast, um eine Insel zu plündern bzw. zu erobern. Hast du diese Insel in deinem Reich, legst du die nicht benötigten Waren in deinen persönlichen Vorrat zurück.

BEISPIEL: Du hast die Insel der lehrreichen Geschichten in deinem Reich. Du hast deinem Schiff 1  zugewiesen, plünderst aber eine nahegelegene Insel. Du legst nach dem Plündern den  in deinen persönlichen Vorrat zurück.

SOLO-MODUS MIT DEM SAIKORO-CLAN

Lege bei der Spielvorbereitung alle Basiskarten von 1 Clan deiner Wahl aus. Dieser Clan zählt als gegnerischer/ anderer Clan. Lege das Wertungsplättchen dieses Clans auf den Schwellenwert des gewählten Szenarios, um den aktuellen Schwellenwert anzuzeigen. Lege alle Karten dieses Clans, die mindestens 1 Aktion als Effekt haben und die du nutzen darfst (siehe S. 1), als verdeckten Stapel aus.

Decke in der Kartenphase 5  von diesem Stapel auf. Lege die ersten 2 nicht erschöpft aus. Lege die übrigen erschöpft aus. Mit diesen 5  darfst du in dieser Runde interagieren. Decke für je 2  im Vorrat dieses Clans 1 Karte weniger auf. Deckst du weniger als 5 Karten auf, entscheidest du ob du 0/1/2 Karten nicht erschöpft auslegst. Lege danach alle  im Vorrat dieses Clans ab.

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.**

REGELN FÜR DEINE ORTE

FREUNDSCHAFTSBESUCH (A 260-262): Erschöpfe die , wenn du 1 Rohstoff erhältst. Mit der  darfst du in dieser Runde nicht erneut interagiert werden.

GESCHENKEAUSTAUSCH (A 263-265): Die Funktion der  ändert sich zu: Zahle 1 Rohstoff deiner Wahl, um 1  und 1 Rohstoff von einer gegnerischen  zu erhalten. Lege 1  aus dem allgemeinen Vorrat in den Vorrat des gegnerischen Clans.

GESCHENK MIT ERWARTUNG (A 273, 274) und SUSHIBAR (A 281): Gibst du 1  ab, lege es ab und lege stattdessen 1  aus dem allgemeinen Vorrat in den Vorrat des gegnerischen Clans.

FAHRRADVERLEIH (A 282): Die Funktion der  ändert sich zu: Lege 1  in den Vorrat des gegnerischen Clans, um 2  zu erhalten und 1 gegnerische  zu erschöpfen. Mit der  darfst du in dieser Runde nicht erneut interagiert werden. Kannst du keine gegnerische  erschöpfen, darfst du diese Aktion nicht nutzen.

Reaktiviere in der Aufräumphase alle gegnerischen  und mische alle anderen, gegnerischen Orte zurück in den entsprechenden Stapel. Erhöhe den Schwellenwert für je 2  im Vorrat des gegnerischen Clans um 1.

IMPRESSUM

Autoren: Ignacy Trzewiczek, Joanna Kijanka • **Illustrationen:** Roman Kucharski • **Grafikdesign:** Rafał Szyma
Produktionsmanagement: Grzegorz Polewka • **Projektmanagement:** Rafał Szyma
Spielanleitung: Joanna Kijanka

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign und Satz: Chris Conrad
Übersetzung: Board Game Circus (Alexander Lauck)
Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von
Portal Games. © 2020 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



/pegasusspiele



Pegasus Spiele