

# Shadows over the Empire

☺ 2-4 Spieler

🕒 30 Minuten

📖 ab 12 Jahre

## Inhalt

- 68 Karten (8 Anführer, 2 einzigartige Persönlichkeiten, 58 Einwohner)
- 72 Spielermarker (in 4 Farben)
- 25 Einflussmarker
- 1 Quiraamarker
- 1 Marker für den Startspieler
- 4 Spielerhilfen
- 4 Fraktionsmarker (in 4 Farben)
- eine Spielregel

## Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen Herrscher über die Stadt Cardis zu werden und dessen Einwohner so gut es geht zu beeinflussen.

## Das Spiel

Der König ist tot, Cardis ist gefallen. Nach langer Zeit der Belagerung ist es dem Königreich Asmidan letztlich doch gelungen, Cardis einzunehmen. Die Konklave des Rechts ist auf dem Weg, um das neue Rechtssystem durchzusetzen. Die Stadt ist in Aufruhr und mehrere Fraktionen kämpfen hinter den Kulissen um die Vorherrschaft in der Stadt. Die frühere Königin scharft ihre Verbündeten um sich, um ihren eigenen Sohn auf dem Thron zu sehen. Der Orden der Münze, eine Gruppe wohlhabender Bürger, strebt nach der Vorherrschaft, um ihren eigenen Reichtum sicherzustellen. Die Kirche Asmidans greift nach der Macht in der kürzlich eroberten Stadt und setzt dabei die gefürchtete Inquisition ein, die jeden bedroht, der sich diesem Plan in den Weg zu stellen droht.

In „Shadows over the Empire“ schlüpfen die Spieler in die Rolle der Anführer von vier verschiedenen Fraktionen, die versuchen, die Vorherrschaft über Cardis zu erlangen. Ihre Aufgabe besteht darin, verschiedene Persönlichkeiten der Stadt zu beeinflussen und diese Gefallen für sich zu erledigen. Doch Loyalität ist nichts auf dem man in dieser Stadt bauen sollte, denn gute Verbündete können schnell zu verbitterten Erzfeinden werden im Kampf um die Vorherrschaft. Wer wird am Ende siegreich aus dem Kampf hervorgehen?

## 1. Spielaufbau

Der im folgenden beschriebene Aufbau sollte dann genutzt werden, wenn Shadows over the Empire zum ersten Mal gespielt wird. Erfahrene Spieler können das Spiel interessanter und anspruchsvoller gestalten, indem sie zu Karten mit einem höheren Level greifen, die komplexere Fähigkeiten haben.

(Siehe „5. Für Fortgeschrittene“ für mehr Informationen.)

- ➔ Nur die Karten aus Level A kommen zum Einsatz (Karten aus Level B und C sind für das Spiel für Fortgeschrittene gedacht.).
- ➔ Jeder Spieler wählt eine Anführerkarte aus Level A aus und erhält die dazugehörigen Marker in der entsprechenden Farbe (1 Fraktionsmarker und 12 Spielermarker). Die runden Spielermarker sollten so platziert werden, dass alle Spieler diese sehen können [1].
- ➔ Jeder Spieler erhält außerdem eine Spielerhilfe [2].
- ➔ Die einzigartige Persönlichkeit von Level A wird offen in die Tischmitte gelegt [3].
- ➔ Die Spieler legen ihre Anführerkarte an die äußeren Ecken eines gedachten Rechteckes [4].

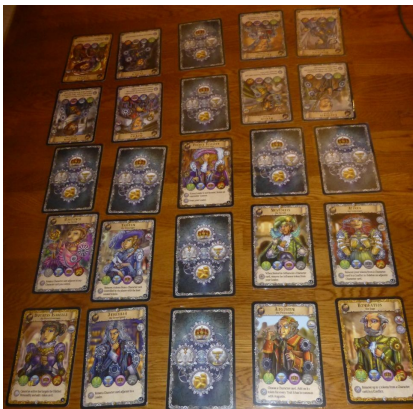
- Alle Einflussmarker werden so auf dem Tisch platziert, dass alle Spieler diese gut erreichen können [5].
- Die restlichen Level A-Karten werden gemischt, sie stellen die Einwohner Cardis' dar. Sie werden als verdeckter Stapel zunächst neben dem Spielfeld platziert.
- Nun wird einer der Spieler zum Startspieler gewählt. Wie dies geschieht, ist den Spielern selbst überlassen. Dieser Spieler erhält nun den Marker für den Startspieler.
- Nacheinander ziehen die Spieler nun je eine Karte vom Stapel und legen den gezogenen Einwohner auf eine freie Stelle direkt neben ihrem Anführer. Dies passiert reihum im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler nun 4 Karten vor sich liegen hat, seinen Anführer und 3 Einwohner [6].  
**Wichtig:** Sollte eine gezogene Einwohnerkarte nicht das Symbol des jeweiligen Anführers besitzen, wird die Karte beiseite gelegt und stattdessen eine neue Karte gezogen und aufgedeckt. Dies wird so lange wiederholt, bis eine Karte aufgedeckt wird, die das Zeichen des Anführers besitzt.
- Sobald alle Spieler 3 Einwohner neben ihren Anführern liegen haben, werden die restlichen Einwohner verdeckt ausgelegt, sodass ein Spielfeld entsteht [7]. Die Form und Größe des Spielfeldes hängt von der Anzahl der Spieler ab.
- Alle Karten, die mit einer Seite an einer anderen liegen, gelten als benachbart.



Die Anführer der verschiedenen Fraktionen	
Konklave des Rechts: A: Bonifatius B: Pierre	Der Hofstaat der Königin: A: Gräfin Isabella (Duchess Isabella) B: Genevieve
Die Inquisition von Asmidan: A: Margayth B: Ignatius (Ignatio)	Der Orden der Münze: A: Ornatto B: Meister Münze (Master Coin)

Die folgenden Beispiele zeigen den Aufbau des Spielfeldes für 4, 3 oder 2 Spieler.

Setup für 4 Spieler



Setup für 3 Spieler



Setup für 2 Spieler



## 2. Die Spielkarten

**Benutzen:** Die Fähigkeit „Benutzen“ kann während des Spielzuges eingesetzt werden. Der Spieler muss dafür die entsprechende Karte um 90° drehen und darf danach die Fähigkeit der Karte einsetzen. *Die Karte gilt nun als „gedreht“.*

**Reagieren:** Die Fähigkeit „Reagieren“ darf immer dann eingesetzt werden, wenn die auf der Karte vorgegebenen Ereignisse/Situationen eintreten. Der Spieler muss dafür die entsprechende Karte um 90° drehen und darf danach die Fähigkeit der Karte einsetzen. *Die Karte gilt nun als „gedreht“.*

**Passiv:** Eine passive Fähigkeit ist immer solange aktiv, wie die Karte von einem Spieler kontrolliert wird. Wird die Karte von einem anderen Spieler übernommen, erhält dieser den Bonus.

## 3. Spielablauf

### 3.1 Aktionen

Die Spieler führen nacheinander im Uhrzeigersinn eine Aktion durch, der Startspieler beginnt. Die Runde endet, wenn alle Spieler passen. Jeder Spieler muss dabei eine der folgenden Aktionen ausführen:

- a. Eine Person beeinflussen.
- b. Die Fähigkeit einer Person nutzen.
- c. Passen.



## a. Eine Person beeinflussen

Durch das Beeinflussen von Personen weitet ein Spieler seinen Einfluss in der Stadt Cardis aus und erhält Zugang zu den Fähigkeiten anderer Personen, die noch nicht unter seinem Einfluss standen.

**Wichtig:** Ein Einwohner wird immer nur dann von einem Spieler kontrolliert, wenn er der einzige ist, dessen Marker auf der Karte liegen.

Ein Spieler kann Einwohner mit Hilfe von Personen beeinflussen, die er bereits kontrolliert. Dies kann sowohl sein eigener Anführer sein, als auch eine andere Person, die er kontrolliert. Jeder Einwohner kann nur benachbarte Karten beeinflussen. Jede Karte kann pro Runde nur einmal seinen Einfluss geltend machen. Diese Aktion wird wie folgt durchgeführt:

Zunächst wird ein Einflussmarker auf den Charakter gelegt, der seinen Einfluss geltend gemacht hat. Dieser Charakter darf in dieser Runde keine weiteren Personen beeinflussen, noch darf er selbst beeinflusst werden.

Danach werden so viele Spielermarker auf den beeinflussten Charakter gelegt, wie der Anführer und der beeinflussende Charakter Charaktereigenschaften gemeinsam haben (im Falle des Anführers sind dies immer 4 Marker).

Zum Schluss wird ein Einflussmarker auf die beeinflusste Person gelegt, sollte noch kein Marker auf dieser liegen. Anführer dürfen nie beeinflusst werden.

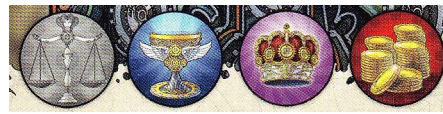
Charakterkarten dürfen mehrmals pro Runde von unterschiedlichen Seiten beeinflusst werden. Ein Spieler darf sogar Personen beeinflussen, die er bereits selbst kontrolliert.

**Beispiel:** Während der zweiten Runde möchte Sandra Qasim benutzen, um mit ihm Raleigh zu beeinflussen. Zunächst platziert sie einen Einflussmarker auf Qasim, im Anschluss daran legt sie drei ihrer Spielchips auf Raleigh, einen für jede Charaktereigenschaft, die Raleigh mit Sandras Anführer teilt. Zum Schluss legt sie noch einen Einflussmarker auf Raleigh, da er in dieser Runde noch von niemandem beeinflusst wurde.

Charaktereigenschaften des Anführers:



Charaktereigenschaften der zu beeinflussenden Person



**Wichtig:** Ein Spieler kann keine Person beeinflussen, die die Haupteigenschaft seines Anführers nicht teilt (die Eigenschaft ist mit einem Schlüssel auf der Karte markiert). Diese Charaktere unterscheiden sich einfach zu stark vom eigenen Kurs.

**Unterwerfen:** Einige Karten erlauben es dem Spieler eine Person zu unterwerfen. Der Akt des Unterwerfens gleicht dem des Beeinflussens mit dem einzigen Unterschied, dass auch Charaktere, die nicht beeinflusst werden können, unterworfen werden.

## b. Die Fähigkeit eines Charakters nutzen

Mit dieser Aktion kann die Fähigkeit eines Charakters genutzt werden, sofern diese vom entsprechenden Spieler kontrolliert wird. Anführer dürfen nie mit Hilfe von Fähigkeiten angegriffen werden, es sei denn es wird ausdrücklich auf der Karte auf diese Möglichkeit hingewiesen.

**Wichtig:** Ein Charakter, der eine andere Person bereits beeinflusst hat, darf dennoch seine Fähigkeiten nutzen. Sollte ein Charakter bereits seine Fähigkeiten eingesetzt haben und wurde gedreht, darf er diese Runde keine Person beeinflussen. Anführer dürfen auch dann noch andere Charaktere beeinflussen, wenn sie ihre Fähigkeit bereits eingesetzt haben und gedreht wurden.

Sollte ein Charakter mehrere Fähigkeiten besitzen, so muss sich der Spieler für eine der Fähigkeiten entscheiden, er darf nicht alle Fähigkeiten einsetzen.

**Sollte ein Charakter einem Spieler erlauben Spielchips auf eine Person zu legen, auf der zuvor keine Chips gelegen haben, so muss zusätzlich ein Einflussmarker auf die Karte gelegt werden.**

### **c. Passen**

Sobald ein Spieler in einer Runde gepasst hat, darf er danach keine andere Aktion mehr ausführen, bis die Runde zu Ende gespielt wurde.

## **2.2 Konflikte**

Es kann und wird vorkommen, dass auf einem Charakter Spielerchips von unterschiedlichen Spielern liegen. Diese Karte befindet sich nun in einem Konflikt. Wenn dieser Zustand eintritt, wird die Person von keinem Spieler kontrolliert, auch wenn einer der betroffenen Spieler die Mehrzahl der Chips auf die Karte gelegt hat. Keiner der Spieler, der Spielerchips auf dem Charakter platziert hat, darf diesen nutzen, um einen anderen Charakter zu beeinflussen oder eine Fähigkeit auszuführen.

## **2.3 Das Ende einer Spielrunde**

Das Ende einer Runde wird eingeläutet, wenn alle Spieler passen. Als erstes sollten die Spieler sicherstellen, ob einer der Spieler die Siegbedingungen erfüllt (s. 2.4 Gewinnen). Sollte dies nicht der Fall sein, dann

- entfernt jeder Spieler einen Spielchip von den Karten, die sich in einem Konflikt befinden, den der Spieler mit verursacht.
- werden alle Einflussmarker von den Karten entfernt.
- werden alle Karten wieder in die Startposition gedreht, sodass ihre Fähigkeiten erneut genutzt werden können.
- werden alle verdeckt ausliegenden Charaktere, die neben Personen liegen, welche von einem Spieler kontrolliert werden, aufgedeckt.
- wechselt der Startspieler. Der Spieler, der die meisten Spielerchips in seinem Vorrat liegen hat, wird der neue Startspieler. Im Falle eines Unentschieden darf der alte Startspieler entscheiden, welcher der beiden Konkurrenten der neue Startspieler werden soll.

## **2.4 Gewinnen**

Um das Spiel zu gewinnen, muss ein Spieler mindestens eine der folgenden Siegbedingungen am Ende einer Runde erfüllen:

a. Der Spieler hat alle seine 18 Spielerchips auf Personen verteilt und kontrolliert die einzigartige Persönlichkeit.

b. Der Spieler ist der einzige Spieler, der alle seine 18 Spielerchips auf Personen liegen hat und nimmt an keinem Konflikt teil.

## 2.5 Erklärungen

a. Keine Spielerchips mehr

Wenn ein Spieler keine Chips mehr in seinem Vorrat hat, jedoch eine Aktion ausgeführt hat, die ihn dazu anweist, Spielerchips zu verteilen, so muss er so viele Chips wie möglich auf die Charakterkarte legen, die beeinflusst wird. Es ist möglich, dass keine Chips mehr gelegt werden können.

b. Fähigkeiten mit mehreren Effekten

Einige Charaktere haben Fähigkeiten, die zwei Effekte haben. Diese Teile werden durch das Wort „then“ (dann) unterteilt. Der Spieler darf in jedem Fall den ersten Teil ausführen, auch wenn der zweite Teil nicht ausgeführt werden kann. Der zweite Teil der Fähigkeit darf jedoch nur dann ausgeführt werden, wenn zuvor der erste Teil erledigt wird.

c. Veränderung der Rangfolge durch Fähigkeiten

Ein Spieler, der gerade die Fähigkeit eines Charakters nutzt, hat Vorrang in Hinsicht auf den Effekt. Nach ihm werden die anderen Spieler im Uhrzeigersinn abgearbeitet.

d. Abweichler

Charaktere, die nicht die Haupteigenschaft eines Anführers teilen, können von diesem Spieler nicht beeinflusst werden.

e. „Spieler“ und „Gegner“

Der Ausdruck „Spieler“ umfasst alle Mitspielenden, mit dem Begriff „Gegner“ sind die anderen Spieler gemeint.

f. Einflussmarker und deren Limits

Sollte ein Spieler eine Person beeinflussen oder unterwerfen, auf der bereits eigene Spielerchips liegen, so darf er nur maximal so viele Chips auf der Karte platzieren wie die Person Charaktereigenschaften mit dem Anführer teilt. Dieses Limit kann nur mit Hilfe einer Sonderfähigkeit umgangen werden.

**Beispiel:** Nikos möchte gerne Ramona mit Hilfe von Ignacio beeinflussen. Ramona hat bereits einen von Nikos' Spielerchips auf sich liegen. Ramona teilt drei Eigenschaften mit Ignacio, sodass Nikos im Normalfall drei Chips auf die Karte legen dürfte. Dann hätte Ramona jedoch insgesamt vier Chips von Nikos auf sich. Da Nikos aber das Limit von drei Spielerchips nicht überschreiten darf, da Ramona und Ignacio nicht mehr Eigenschaften miteinander teilen, legt Nikos nur zwei neue Chips auf die Karte.

g. Die einzigartige Persönlichkeit

Diese Person darf während des Spiels in keinem Falle bewegt werden.

h. Verdeckte Karten

Karten, die verdeckt ausliegen, können in keinem Fall beeinflusst oder Ziel einer Fähigkeit werden.

### **3. Spiel für Fortgeschrittene**

Nachdem das Spiel einige Male mit den Level A Karten gespielt wurde, besteht die Möglichkeit, die Komplexität des Spieles mit Hilfe der mitgelieferten Level-B und-C Karten zu erhöhen. Hier sind einige Beispiele wie dies geschehen kann.

#### **3.1 Mehr Komplexität**

Die Komplexität des Spieles kann leicht erhöht werden, wenn einige der Karten der Schwierigkeitsstufe A durch Charaktere der Schwierigkeitsstufe B ersetzt werden. Die Karten sollten dabei immer in Vierergruppen ausgetauscht werden. Abgesehen von der Schwierigkeit (A, B oder C) besitzt jede Karte außerdem noch eine Nummer von 1-4. So kann sichergestellt werden, dass das Spiel weiterhin ausgewogen ist, auch wenn Teile des ersten Decks durch Charaktere höherer Decks ersetzt werden. Um die Komplexität des Spieles zu erhöhen können ein oder zwei Gruppen a 4 Karten der Schwierigkeitsstufe A durch der Schwierigkeitsstufe B ersetzt werden. Jedes Quartett, das ersetzt wird, sollte die gleiche Nummernfolge haben (A1, A2, A3, A4) und durch ein ähnliches Quartett eines höheren Levels ersetzt werden (B1, B2, B3, B4).

*Einige Karten zeigen statt einer Nummer ein Sternchen. Sie können jede beliebige Nummer ersetzen.*








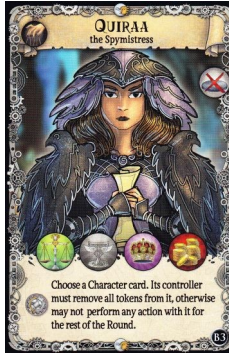
#### **3.2 Aufbau für Fortgeschrittene**

Die Komplexität des Spieles kann jedoch nicht nur durch das Austauschen einzelner Karten, sondern auch durch das Austauschen des kompletten Kartensets, erhöht werden. Für diese Variante werden die Karten der Schwierigkeitsstufe A nicht benötigt, die Spieler greifen hier auf die Karten der Schwierigkeitsstufe B zurück. Um das Spiel noch kniffliger und aufregender zu gestalten können wahre Meister zu den Karten der Schwierigkeitsstufe C greifen.

#### **3.3 Die volle Vielfalt**

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, Karten aus allen drei Schwierigkeitsstufen einzusetzen. Hierbei ist zu beachten, dass die Kartensets der verschiedenen Schwierigkeitsstufen ausgeglichen sein sollten. D. h. Das eine gleiche Anzahl an Einsen, Zweien, Dreien und Vieren vertreten sein sollte.

## 4. Erläuterungen zu einigen Fähigkeiten

 <p><b>BONIFATIUS</b> the Sage</p> <p>Remove up to 3 tokens from a Character card in a Conflict.</p>	<p><b>Bonifatius the Sage (Bonifatius der Weise)</b></p> <p>Der kontrollierende Spieler muss keine Spielerchips entfernen.</p>	 <p><b>TRISTAN</b> the Messenger</p> <p>Remove a tokens from a Character card controlled by the player with the least unused tokens.</p>	<p><b>Tristan the Messenger (Tristan der Bote)</b></p> <p>Haben 2 Spieler gleich viele Chips in ihrem Vorrat, werden alle Chips der betroffenen Spieler entfernt.</p>
 <p><b>DUCHESS ISABELLA</b> the Royal Governess</p> <p>Cancel an action that targets the Distinct Personality and add 1 token on it.</p>	<p><b>Duchess Isabella the Imperial Governess (Gräfin Isabella die königliche Gouvernante)</b></p> <p>Auch wenn keine Chips hinzugefügt werden, kann Isabella immer noch die Aktion blockieren, die die einzigartige Persönlichkeit beeinflussen/treffen würde.</p>	 <p><b>ARASIA</b> the Mediator</p> <p>Choose a Character card in a Conflict. Remove all tokens from it except the ones belonging to the player with the fewest tokens on that card.</p>	<p><b>Arasia the Mediator (Arasia das Medium)</b></p> <p>Haben 2 Spieler gleich wenig Spielerchips auf der gewählten Charakterkarte, so bleiben alle Chips auf der Person liegen.</p>
 <p><b>PIERRE</b> the Judge</p> <p>During Conflict resolution, in order for your last token to be removed from a Conflict, your opponent must remove 2 of his/her tokens. Add a token on a Character card that has only opponent(s) tokens on it.</p>	<p><b>Pierre the Judge (Pierre der Richter)</b></p> <p>Sollte Pierres Gegner keine 2 Chips besitzen, die er aus einem Konflikt zurückziehen müsste, so muss er dennoch eine Chip zurücknehmen. In diesem Fall wird der eigene Chip nicht entfernt.</p>	 <p><b>KENNETH</b> the Heroic Outlaw</p> <p>Choose an adjacent Rich Character card and Swap it with Kenneth. Then, remove an equal amount of tokens from both.</p>	<p><b>Kenneth the Heroic Outlaw (Kenneth der ehrenwerte Verbrecher)</b></p> <p>Kenneth darf seinen Platz mit einem reichen Charakter tauschen, der von niemandem kontrolliert wird, ohne dafür Chips ausgeben zu müssen.</p>
 <p><b>SADORA</b> the Madam</p> <p>Rotate any number of Character cards in a direct line from Sadora controlled by opponents. For each opponent affected, remove 1 token from Sadora.</p>	<p><b>Sadora the Madam (Sadora die Dame)</b></p> <p>Die Reihe, die mit Sadora ausgewählt wird, kann auch eigene Charaktere beinhalten oder Personen, auf denen keine Chips liegen. Diese Karten bleiben von Sadoras Fähigkeit verschont.</p>	 <p><b>QUIRAA</b> the Spymistress</p> <p>Choose a Character card. Its controller must remove all tokens from it, otherwise may not perform any action with it for the rest of the Round.</p>	<p><b>Quiraa the Spymistress (Quiraa die Spionin)</b></p> <p>Entscheidet sich der Spieler, der die Zielkarte kontrolliert, dafür, seine Chips nicht zurück in den Vorrat zu nehmen, wird der Quiraamarker auf dieser Person platziert. Am Ende der Runde wird dieser entfernt.</p>

© Artipia Games

Diese Regel stellt eine Abschrift der Originalspielregel dar. Alle Bilder wurden von mir selbst von dem von mir erworbenen Spiel gemacht und eingefügt.