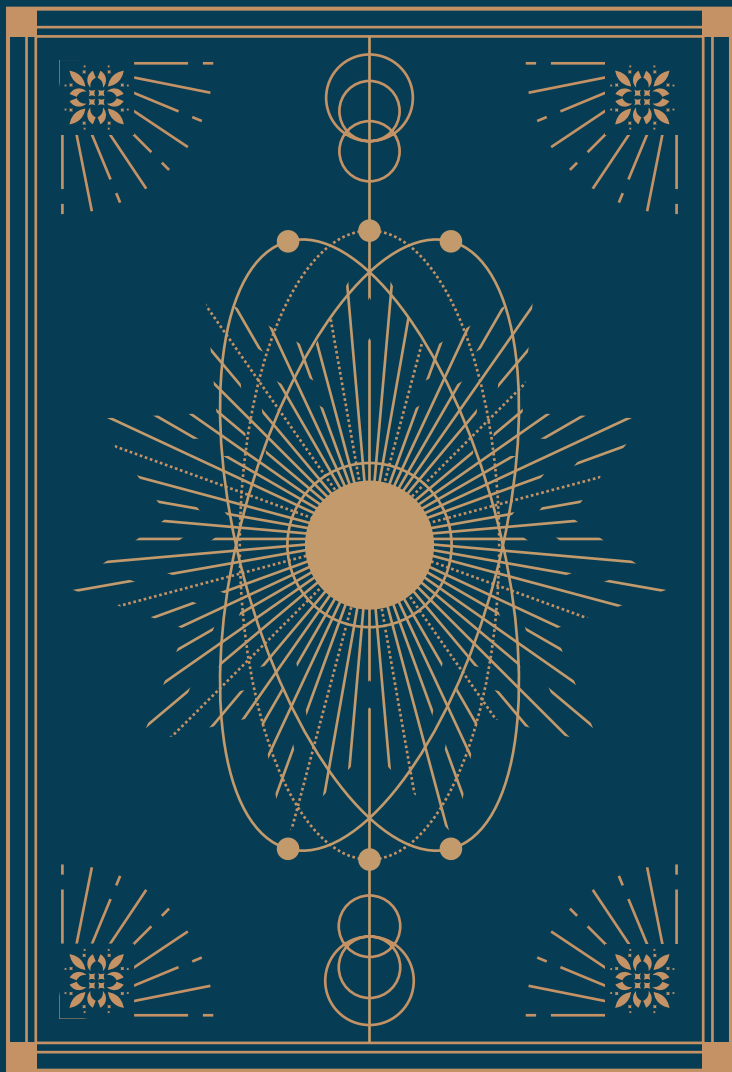




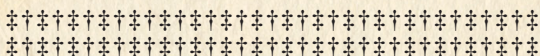


SOLSTICE

Jahrzehnte sind vergangen und andere Nationen haben ihren Ehrgeiz und ihre Begehrlichkeiten entdeckt. Mit durch die Sonnenwinde geblähten Segeln erheben sich ihre Schiffe zum Himmelsgewölbe.

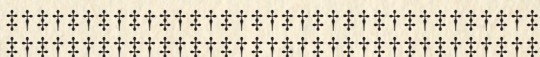
Das Erscheinen dieser neuen Mächte ist neuen Technologien geschuldet. Aber alle Annehmlichkeiten und Leichtigkeit dieser 3 Nationen können jederzeit durch die Gesetze des Himmels erschüttert werden. Die ottomanischen Korsaren, die portugiesischen Erfinder und die niederländischen Verwalter beanspruchen ihren Anteil des Himmelsgewölbes ... es wird Zeit, ihn sich zu nehmen!





SCHACHTELINHALT

KAPITÄNSKARTEN	12
<i>OTTOMANISCHE KAPITÄNE</i>	4
<i>PORTUGIESISCHE KAPITÄNE</i>	4
<i>NIEDERLÄNDISCHE KAPITÄNE</i>	4
MANNSCHAFTSKARTEN	36
<i>OTTOMANISCHE MANNSCHAFT</i>	12
<i>PORTUGIESISCHE MANNSCHAFT</i>	12
<i>NIEDERLÄNDISCHE MANNSCHAFT</i>	12
SONNENWENDEMARKER	9
<i>SCHÄRENGARTEN</i>	3
<i>ASTROLABIUM</i>	3
<i>SPITZE</i>	3
REGELHEFT	1



ALLGEMEINER MODUS

4 SPIELER

Die Erweiterung Sonnenwende ermöglicht das Spiel im Allgemeinen Modus mit 4 Spielern. In diesem Modus repräsentiert jeder Spieler eine der 6 Nationen und die erste Nation, die 4 Planeten erobert hat, gewinnt das Spiel.

WAHL DES STARTSPIELERS

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.

SPIELAUFBAU

Der Spiel Aufbau ist ähnlich wie im Duellmodus.
Da es nun 4 Mobilisierungsplaneten gibt, ist die
Platzierung der Startplättchen aber geändert:

Spieler 1: Richtung Nord-West

Spieler 2: Richtung Nord-Ost

Spieler 3: Richtung Süd-Ost

Spieler 4: Richtung Süd-West



Die Verteilung der anfänglichen Gewürze ist folgendermaßen:

- * Der Startspieler erhält **1 Sternenpfeffersamen** und **1 Himmlische Vanilleblüte**.
- * Der zweite Spieler erhält **1 Sternenpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**.
- * Der dritte und vierte Spieler erhalten je **2 Sternenpfeffersamen** und **2 Himmlische Vanilleblüten**.



Spieler 1
Gewürze



Spieler 2
Gewürze



Spieler 3 & 4
Gewürze

SPIELABLAUF

Für den Spielablauf und die Spielzüge der Nationen gelten die gleichen Regeln wie im Duellmodus.

Die 4 Spieler führen ihre Spielzüge im Uhrzeigersinn aus:

- I Der Spieler im Nord-Westen
- II Der Spieler im Nord-Osten
- III Der Spieler im Süd-Osten
- IV Der Spieler im Süd-Westen

ENDE *DES SPIELS*

Die erste Nation, die 4 Planeten erobert hat, gewinnt das Spiel sofort.

Falls ein Spieler alle seine Planeten verliert, scheidet er aus dem Spiel aus. Alle seine noch im Spiel befindlichen Schiffe werden zerstört, seine Marker abgeworfen und alle seine Gewürze kommen in die Bank zurück (auch die Sonnenwende-Marker).

Hinweis: Es kann passieren, dass eine Situation auftritt, in der das Spiel unentschieden ist, insbesondere falls alle Spieler keine Schiffe mehr haben. Dann müssen alle damit einverstanden sein, das Spiel ohne Sieger zu beenden.

Falls einer der Spieler nicht zustimmt, wird das Spiel fortgesetzt.



SPEZIALFÄHIGKEITEN DER KAPITÄNE

Die Fähigkeiten der Kapitäne sind auf den Kapitänskarten aufgeführt. Um sie besser verstehen zu können, werden sie im Folgenden genau beschrieben:

OSMANLI DONANMASI



Gökhan Rais

GALEONE: PEYK-I ŞEREF

Schicke seinen Falken Meltem aus, um die Mannschaftskarten eines Gegners auszukundschaften.

Der Spieler nimmt die Mannschaftskarten, die ein Gegner auf seiner Hand hat, und sieht sie sich genau an.



Roxelane Sultan

GALEONE: MESÛDIYE

Erhalte sofort einen Gewürzmarker eines Gegners.

- * Der betroffene Gegner wählt selbst, welches Gewürz er abgibt.
- * Die Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn der Gegner Gewürze besitzt.
- * Falls Roxelane bereits die maximale Menge des Gewürzes hat, das der Gegner ihr anbietet, wird der Gewürzmarker in die Bank gelegt.



Aslan Hayreddin Pasha

GALEONE: LÜTF-I CELIL

Lasse eine gegnerische Fregatte im Austausch gegen 2 Himmlische Vanilleblüten überlaufen.

- * Die übergelaufene Fregatte wird durch die Fregatte einer anderen, nicht benutzten Farbe ersetzt, um ihren Seitenwechsel anzuzeigen.
- * Der gegnerische Spieler erhält die Gewürze.
- * Die Fregatte kann erst ab dem nächsten Spielzug benutzt werden.
- * Es ist möglich, dass Aslan mehr als 2 Fregatten besitzt.



Ilkay al Hurra

GALEONE: BURC-I ZAFER

Zerstöre ein Plättchen, auf dem weder ein Planet noch ein Schiff ist. Das Plättchen wird unter den Stapel geschoben.

Das Zentralplättchen kann nicht zerstört werden.

MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA



Baltasar de Almeida

GALEONE: NOSSA SENHORA DOS PRAZERES

Reduziere während 1 Runde die Bewegung eines gegnerischen Schiffs um 1 Feld.

Unabhängig von der Entfernung

zum gegnerischen Schiff kann die Fähigkeit mehrmals benutzt werden, um die Bewegung eines Schiffes zu reduzieren.



Antão Zacuto

GALEONE: NOSSA SENHORA DA ESTRELA

Bewege einen bereits eingesetzten Astrolabium-Marker auf eine Singularität deiner Wahl.

Falls ein Schiff auf dem Astrolabium-Marker ist, fällt es in die Singularität und wird sofort zerstört.



Estevão Cadamosto

GALEONE: PÉROLA

Sammle in der nächsten

Sammelphase eines Gegners 1

Gewürz von einem seiner Planeten.

Der gegnerische Spieler muss das gewählte Gewürz in seiner Sammelphase abtreten.



Vasco Vaz Teixeira

GALEONE: NOSSA SENHORA DA VITÓRIA

Bewege seine Galeone sofort auf ein Feld deiner Wahl auf demselben Plättchen.

* Es ist möglich, die Galeone von einem Randfeld des Plättchens auf ein anderes Randfeld des Plättchens zu bewegen.

* Diese Aktion gilt nicht als Bewegung.

KONINKLIJKE MARINE

Die Niederländer haben die bemerkenswerte Eigenschaft, dass die Fähigkeiten ihrer Kapitäne "passiv" sind. Das bedeutet, dass nicht ein Mannschaftsmitglied "Erster Offizier" gespielt werden muss, um ihre Fähigkeiten zu nutzen, sondern dass diese ständig genutzt werden können.



Hilletje Blauvelt

GALEONE: HR.MRS HYDRA

Ziehe in jeder Erkundungsphase 3 Plättchen und setze 2 davon ein. Das unbenutzte Plättchen wird unter den Stapel geschoben.

Diese Fähigkeit ist während des gesamten Spiels nutzbar.



Mayken de Ruyter

GALEONE: HR.MRS DE DRIE NORNEN

Ihre Galeone bewegt sich bis zu 2 Felder weit statt 3, aber greift mit einer Reichweite von 3 Feldern an statt 1 Feld.

Diese Fähigkeit ist während des gesamten Spiels nutzbar.



Anna Peeters

GALEONE: HR.MRS LEVIATHAN

Ihre Galeone kann nicht bewegt werden.

Diese Fähigkeit ist während des gesamten Spiels nutzbar. Annas Galeone kann also nur bewegt werden, falls ihr Spieler das möchte.



Lijsbet Hein

GALEONE: HR. MRS WALKURE

*Rekrutiere 2 Mannschaftsmitglieder
für 3 Sternenpfeffersamen.*

Diese Fähigkeit ist während des
gesamten Spiels nutzbar.



BESONDERE FUNKTION DER SONNENWENDE-MARKER

In der Erweiterung Sonnenwende hat jede Nation
zusätzliche Marker, die nur ihr gehören und Aktionen
ermöglichen, die ansonsten unmöglich wären.



*Schärengarten-
Marker*



*Astrolabium-
Marker*



*Spitze-
Marker*

ES GIBT 3 ARTEN SONNENWENDE-MARKER

Ottomanische Korsaren & Schärengarten-Marker:

Indem sie einen Schärengarten-Marker auf ein von
ihrer Galeone besetztes Feld legt, kann diese Nation
einen Himmelspfad blockieren.

Portugiesische Erfinder & Astrolabium-Marker:

Indem sie einen Astrolabium-Marker auf eine Singularität legt, kann diese Nation das Feld damit für alle Schiffe des Spiels passierbar machen.

Niederländische Verwalter & Spitze-Marker:

Dank ihrer Spitze-Marker können sich die Niederländer Mannschaftsmitglieder, Fregatten, Festungen und sogar Planeten leisten.

WAHL DER SONNENWENDE-MARKER

Wenn ein Spieler mit den Ottomanen, den Portugiesen oder den Niederländern spielt, wählt er während des Spielaufbaus gleichzeitig mit der Wahl der Mannschaftsmitglieder die Anzahl Sonnenwende-Marker, die ihm während des Spiels zur Verfügung stehen.

Der Spieler kann **0 - 3 Marker wählen**, die er auf seine Bonusfelder legt (Abb. 1, a).

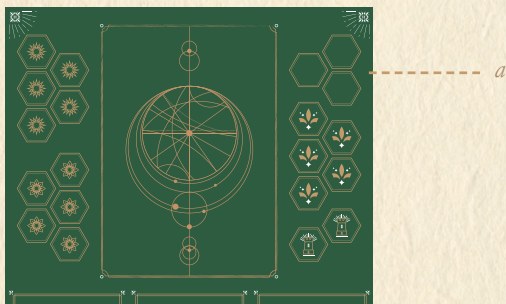


Abb. 1

Während des Spiels können keine weiteren Sonnenwende-Marker hinzu gewonnen werden.

Hinweis: Da Sonnenwende-Marker die Bonusfelder belegen, kann ein Spieler keine Bonusmarker erhalten, falls er keine freien Felder hat.

NUTZUNG EINES SONNENWENDE-MARKERS

Wenn ein Spieler die entsprechende Mannschaftskarte spielt, um einen Sonnenwende-Marker seiner Nation zu nutzen ("Astronom" bei den Ottomanen, "Ingenieur" bei den Portugiesen und "Kommodore" bei den Niederländern), macht er damit das Bonusfeld frei. Einzelheiten zu den Aktionen der Sonnenwende-Marker sind unter *Erklärung der Mannschaftsmitglieder* der jeweiligen Nation zu finden.

Teammodus: Die beiden Spieler können die 3 Marker ihrer Nation beliebig unter sich aufteilen.



ERKLÄRUNG DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die Aktionen der Mannschaftsmitglieder sind auf den Karten aufgeführt. Nähere Erläuterungen zu den Mannschaftsmitgliedern der neuen Nationen im Folgenden:

OSMANLI DONANMASI

**Janitschar**

1 Mannschaftsmitglied läuft über: Nimm 1 Mannschaftskarte aus der Hand eines Gegners auf deine Hand.

Der Spieler zieht zufällig 1 Mannschaftskarte aus der Hand des Gegners. Das übergelaufene Mannschaftsmitglied kann von den Osmanen noch in demselben Spielzug benutzt werden.

Manche Karten können für die Nation nutzlos sein.

**Astronom**

Setze einen Schärenarten-Marker ein
Einen Schärenarten-Marker auf ein von **einer Galeone der eigenen Nation besetztes Feld** zu legen blockiert diesen Himmelspfad nur für gegnerische Schiffe.

* Der Schärenarten-Marker kann durch den Angriff eines Schiffs zerstört werden.

* Der Marker kann nicht auf die zentrale Windrose gelegt werden.

MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA

**Bootsmann**

Überquere ein von einem Schiff oder einer Festung besetztes Feld, ohne darauf anzuhalten.

Die Fähigkeit erlaubt nicht, auf einem von einem Schiff, einer Festung oder Schärenarten-Marker besetzten Feld anzuhalten.



Ingenieur

Setze einen Astrolabium-Marker ein.

Der Spieler legt einen Astrolabium-Marker **auf ein Singularitätsfeld**, unabhängig von der Entfernung zur Galeone. Ein Astrolabium-Marker erlaubt es, die Singularität zu passieren, die damit als ganz normales Feld gilt und zwar für die Schiffe aller Nationen. Der Astrolabium-Marker kann durch den Angriff eines Schiffs zerstört werden.

KONINKLIJKE MARINE



Saboteur

Wirf sofort einen Bonus deiner Wahl eines Gegners ab.

Die Fähigkeit kann nur genutzt werden, wenn der Gegner Bonus- oder Sonnenwende-Marker besitzt.



Wachhabender Offizier

Erhöhe die Bewegung einer Fregatte 1 Runde lang um 1 Feld.

Die Fähigkeit eines solchen Mannschaftsmitglieds kann mehrmals benutzt werden, bevor die Fregatte bewegt wird (also maximale Reichweite 7 Felder).



Kommodore

Nutze einen Spitze-Marker

- * Der Spieler kann während der Bauphase 1 Spitze-Marker für 1 Mannschaftsmitglied oder 1 Fregatte oder 1 Festung eintauschen.
- * Der Spieler kann auch 3 Spitze-Marker abgeben, um den Planeten zu erobern, auf dem er gerade ist (das erfordert 3 "Kommodore"-Karten).

