Das Bündnis der sechs Städte

Ein Kolonisten-Szenario

In einer entlegenen Kolonie des Kaiserreiches haben sechs Städte eine sonderbare Entwicklung durchgemacht. Über die Jahre sind vermehrt Menschen ähnlicher Profession hinzugezogen, während nahezu alle anderen Berufsgruppen weggezogen sind. Man kann sagen, diese Städte haben sich förmlich auf jeweils einen Fachbereich spezialisiert. Schnell war klar, dass jede von ihnen auf sich allein gestellt nicht von allzu langer Dauer sein kann. Also haben die sechs Städte ein Bündnis geschlossen, in dem sie sich gegenseitige Unterstützung zusichern.

Der Kaiser ist besorgt, dass dieses Experiment scheitert und am Ende allen sechs Städten das Aus droht. Aus diesem Grund entsendet er euch, seine treusten Freunde, in diese Kolonie, um das Bündnis der sechs Städte auf die Probe zu stellen. Sechs Aufgaben gilt es zu meistern; erst dann kann sich der Kaiser sicher sein, dass die sechs Städte auch in ferner Zukunft bestehen können.

Über Szenarien

„Das Bündnis der sechs Städte“ ist ein Szenario für **Die Kolonisten**, das auf Epoche II basiert. Der Spielplan und die Startaufstellung der Spieler sind fest vorgegeben. Zudem gibt es ein paar Sonderregeln. Szenarien sollen bestimmte Aspekte des Spiels vertiefen und euch vor neue Herausforderungen stellen. Sie werden üblicherweise ohne Diplomatie gespielt. In Zukunft wird es weitere solche Szenarien geben, darunter auch spezielle Solo-Szenarien.

Ziel des Spiels

Jede Partie des Szenarios stellt euch vor eine von sechs Aufgaben, die euch bei Spielende zusätzliche Taler einbringt, wenn ihr sie bis dahin gemeistert habt. Ziel des Spiels ist es nach wie vor, die wertvollste Gemeinde aufzubauen. Wer die Aufgabe bezwingt, hat natürlich größere Chancen zu gewinnen. Voraussetzung für den Sieg ist das Erfüllen der Aufgabe jedoch nicht. Lediglich im Solospiel gilt: ist die Aufgabe nicht erfüllt, hat der Spieler verloren.

Spielaufbau

1. Nehmt dieses Doppelblatt vorsichtig aus der Heftmitte heraus und breitet es mit der Innenseite nach oben auf dem Spieltisch aus. Die Ortsplättchen und Märkte des Grundspiels braucht ihr nicht. Ihr spielt auf diesem Doppelblatt.
2. Entscheidet gemeinsam, welche Aufgabe für diese Partie gelten soll. Zur Wahl stehen sechs Aufgaben, die am Ende dieser Anleitung genauer erklärt werden. Sie sind auf dem Spielplan symbolisch abgebildet. Markiert die gewählte Aufgabe. *(Könnt ihr euch nicht entscheiden, würfelt einfach eine Aufgabe aus.)*
3. Nehmt einen beliebigen Sonderbotschafter und stellt ihn auf den Amtsleiter in Freidingen. Er stellt einen neutralen Verwalter dar. Die Botschaften sowie weiteres Spielmaterial der Kolonien braucht ihr nicht.
4. Legt alle Gebäude sowie alle Waren aus, die ihr in Epoche II benötigt. Das sind alle Gebäude, die eines der Symbole ⚙, I oder II aufweisen, sowie alle Waren bis auf Eisen, Kleidung und Kohle. Legt auch die Bauern und Bürger bereit.
5. Sucht die Spielkarten für Epoche II heraus und legt sie wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben bereit. Legt auch die Rundenkarte und den Rundenanzeiger aus.
6. Nehmt euch jeweils einen Gemeindeplan sowie eine Verwalterfigur einer Farbe eurer Wahl. Belegt euren Gemeindeplan wie abgebildet mit Gebäuden, Kolonisten und Waren. Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm die Startspielermarke.

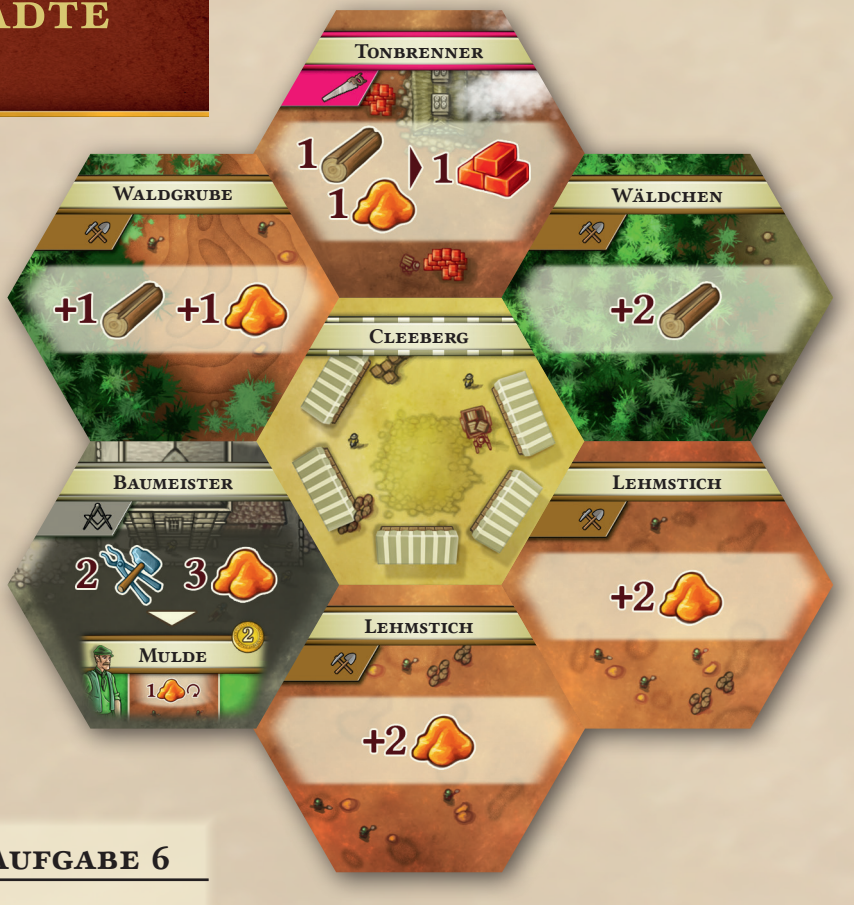
Anmerkung: *Anders als beim Start in einer späteren Epoche bekommt ihr keine dauerhafte Anschaffung geschenkt. Auch bekommt ihr keine zusätzlichen Waren über Warentaler.*

Die Kolonisten

Tim Puls

Aufgabe 1	Aufgabe 2	Aufgabe
4x & 2x	3x	2x

Das Bündnis der sechs Städte



3	Aufgabe 4	Aufgabe 5	Aufgabe 6
	3x ∞	25 in bar	10x

Spielablauf

Das Szenario geht über fünf Jahre und basiert auf Epoche II. Neben euren privaten Verwaltern stellt euch der Kaiser einen neutralen Verwalter an die Seite *(dargestellt durch den Sonderbotschafter)*, über den alle Spieler gleichermaßen verfügen können. In jedem Spielzug bewegt ihr entweder den eigenen Verwalter, den kein anderer Spieler bewegen kann, oder den neutralen. Dann führt ihr wie gewohnt die Aktion des Zielortes aus.

Wie der Name des Szenarios schon verrät, ist der Spielplan in sechs Städte aufgeteilt. In der Stadtmitte befindet sich immer ein Markt, der den Städtenamen trägt, und um den Markt herum befinden sich sechs Orte. Ihr gelangt von Stadt zu Stadt, indem ihr auf die entsprechenden Märkte springt. Allerdings ist in diesem Szenario **auch auf Märkten** die Abgabe fällig. Da ihr euch in Epoche II befindet, beträgt die Abgabe 2 Baustoffe sowie wahlweise 1 Nahrung oder 1 Werkzeug.

Der neutrale Verwalter kann ebenfalls auf ein Feld mit Verwalterfiguren anderer Spieler gezogen werden. Auch dann wird die Abgabe an diese Spieler fällig. Umgekehrt ist das aber **nicht möglich**: das Feld mit dem neutralen Verwalter ist tabu. Wie für die eigenen Verwalter gilt auch für den neutralen, dass er nicht auf dem Feld enden darf, auf dem er zu Beginn eurer drei Spielzüge stand.

Spielende

Das Spiel endet nach der Produktionsphase des fünften Jahres. Wer die Aufgabe gemeistert hat, bekommt 6 Taler ausgezahlt. Dann wird gewertet. Es gewinnt wie üblich, wessen Gemeinde unterm Strich die meisten Taler wert ist.

Die Aufgaben

Aufgabe 1 - 4 Förstereien und 2 Mulden haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende mindestens 4 Förstereien und 2 Mulden auf deinem Gemeindeplan hast. Die Gebäude, mit denen du das Spiel beginnst, zählen dabei mit. Du musst also nur zwei weitere Förstereien und eine weitere Mulde bauen. Die Gebäude musst du lediglich haben; sie brauchen nicht mit einer Arbeitskraft versehen zu sein.

Aufgabe 2 - 3 Lagerhäuser haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende 3 Lagerhäuser besitzt. Dazu musst du alle drei Lagerschuppen im Verlauf der Partie umbauen. Es genügt, dass du die Lagerhäuser hast. Sie brauchen nicht mit einer Arbeitskraft versehen zu sein.

Aufgabe 3 - 2 Eisenminen haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende mindestens 2 Eisenminen besitzt. Sie brauchen nicht mit einer Arbeitskraft versehen zu sein.

Aufgabe 4 - 3 permanente Anschaffungen haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende mindestens 3 permanente Anschaffungen (∞) vor dir ausliegen hast. Sie müssen tatsächlich ausgespielt worden sein. Es genügt nicht, sie auf der Hand zu haben.

Aufgabe 5 - 25 Taler in bar haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende mindestens 25 Taler in deinem Werkzeugkasten hast. Die Belohnung von 6 Talern, die du für das Erfüllen der Aufgabe bekommst, zählt dabei nicht mit – du bekommst sie erst, wenn du selbst 25 Taler gesammelt hast (wodurch du dann mindestens 31 Taler in bar haben wirst).

Aufgabe 6 - 10 Bürger haben

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn du am Ende über mindestens 10 Bürger verfügst. Die Bürger müssen nicht arbeiten. Es zählen alle Bürger, die du auf deinem Gemeindeplan oder deinen Anschaffungen hast.