



Die Inkas nannten ihr Reich "Tahuantisuyu", was soviel bedeutet wie "Land der vier Regionen". Im Spiel übernimmt man die Rolle eines „Apu“ – Oberhaupt einer der vier Regionen (= "Suyus"). Ziel

des Apus ist es, das eigene Ansehen in den Augen des göttlichen Herrschers („Sapa Inka“)

ALAN D. ERNSTEIN

# INCA EMPIRE

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

zu vergrößern, indem man das Reich vergrößert und weiterentwickelt – besser als die anderen. Jeder Apu beginnt mit der Stärke und Arbeitskraft seiner Region. Sie bauen Straßen und erobern benachbarte Regionen. Dadurch werden Arbeitskräfte und Betriebsmittel erhöht. Apus werden für jede neue Region, jede Verbesserung wie Terrassen, Garnisonen, Städte und Tempel, die sie dem eigenen Reich hinzufügen, belohnt.



## ◆◆◆ SPIELZIEL ◆◆◆

Der Spieler der die meisten Siegpunkte hat, wenn Pizarro in der Hauptstadt der Inkas, Cuzco, ankommt, gewinnt das Spiel.

## ◆◆◆ SPIELINHALT ◆◆◆



32 Sonnereigniskarten



4 Baukostenkarten



4 Spielerreihenfolgeplättchen



45 Kulturplättchen



73 Arbeitseinheiten



20 Stadtplättchen

20 Garnisonsplättchen

20 Terrassenplättchen

20 Inka Tempel



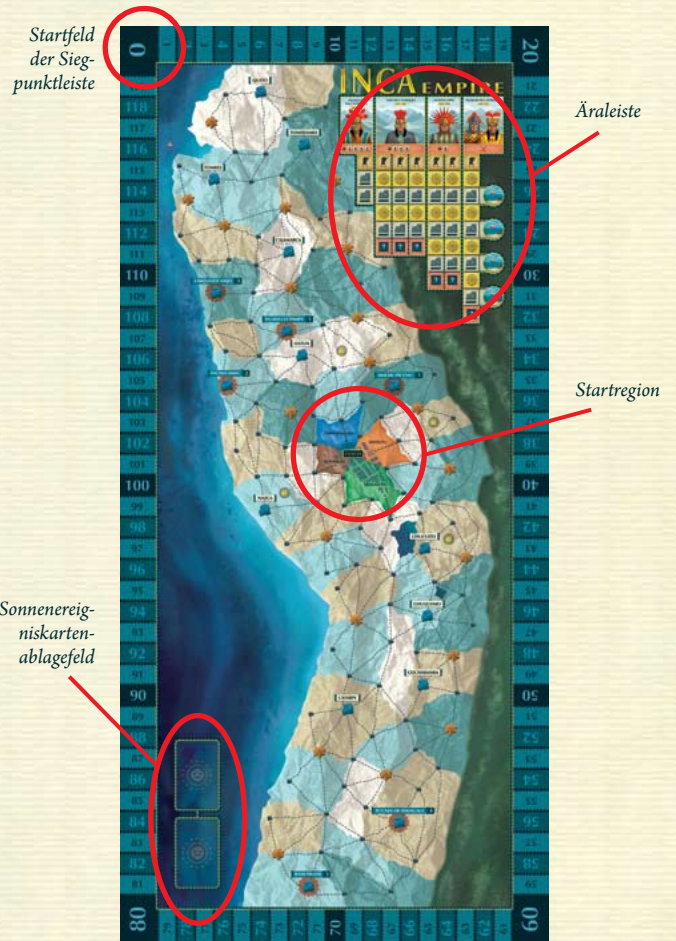
1 Sonnereignisplan (zweiseitig: Vorderseite für 4 Spieler, Rückseite für 3 Spieler)



4 Invasionsplättchen (nur in der Variante „Pizarro's Ankunft“)

1 Spielplan (zweiseitig: Vorderseite für 4 Spieler, Rückseite für 3 Spieler)

Startfeld der Siegpunkteleiste



Äraleiste

Startregion

Sonnereigniskarten-ablagefeld

Name der Stadt Siegpunkte für Tempel



Bedeutender Ort



Ort



Bauplatz für eine Garnison



Huaca



Straßen

# ◆◆◆ SPIELVORBEREITUNG ◆◆◆

Der Spielplan wird mit der der Spieleranzahl entsprechenden Seite nach oben in die Tischmitte gelegt.



Der Sonnereignisplan wird mit der der Spieleranzahl entsprechenden Seite neben den Spielplan gelegt.



Die Arbeitseinheiten, die Stadt-, Garnisons- und Terrassenplättchen sowie die Tempel aus Holz werden in der Nähe des Spielplans platziert.



Die Baukostenkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Karte. Sie zeigt die Startregion des Spielers sowie seine Spielerfarbe an. Die Spieler legen die Baukostenkarte vor sich ab. Diese Karte gibt einen Überblick über die Kosten der Fortschritte und die Anzahl an Siegpunkten die erzielt werden können.

Die Baukostenkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält eine Karte. Sie zeigt die Startregion des Spielers sowie seine Spielerfarbe an. Die Spieler legen die Baukostenkarte vor sich ab. Diese Karte gibt einen Überblick über die Kosten der Fortschritte und die Anzahl an Siegpunkten die erzielt werden können.



**1** Jeder Spieler erhält das Spielmaterial in seiner Farbe (Straßen und Inkafigur). Alle Spieler stellen ihren Inka auf das Startfeld auf der Siegpunkteleiste, anschließend platzieren sie eine Straße auf eine vorgedruckte Straße auf dem Plan in Ihrer Startregion (die Straße zwischen Cuzco und ihrem Startort).

**2** Jeweils ein Kulturplättchen wird verdeckt in jede Region außer den Startregionen um Cuzco gelegt. Dann werden alle Kulturplättchen, die benachbart zu den Startregionen sind, umgedreht.

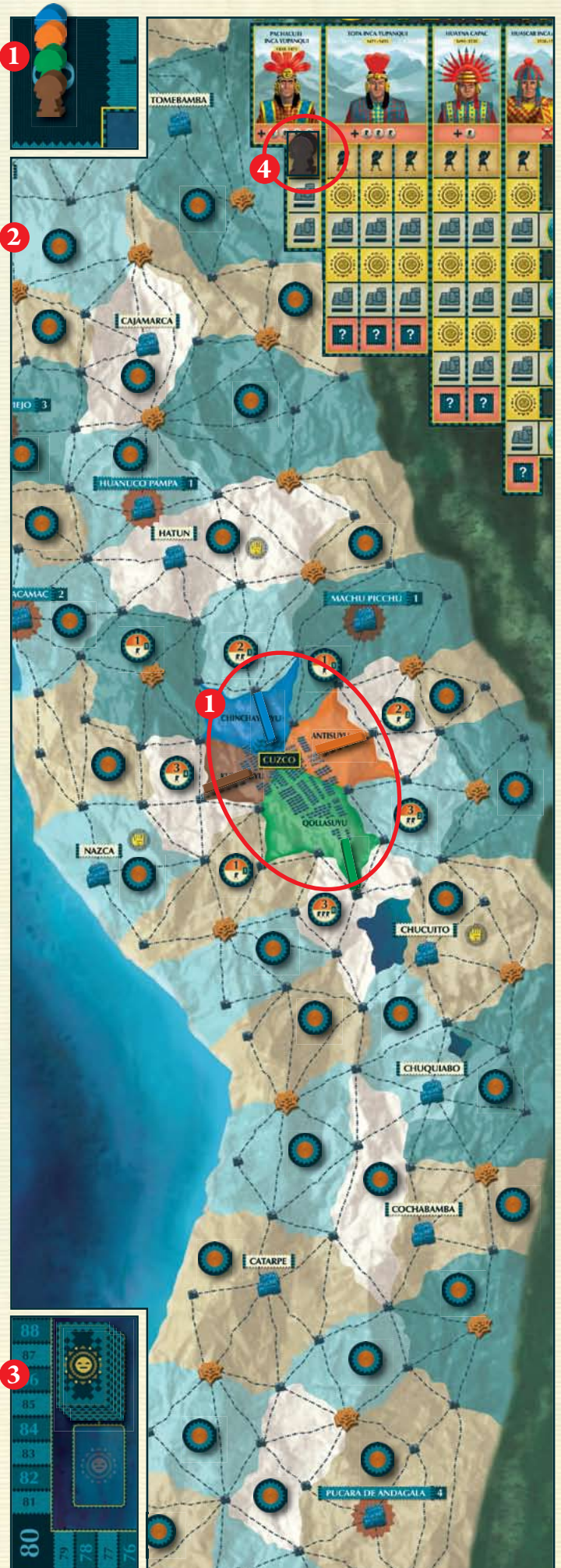
**3** Die Sonnereigniskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten und nimmt sie auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt in einem Stapel auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan gelegt.

**4** Die schwarze Inkafigur wird auf das erste Feld des Rundenanzeigers gelegt: Das oberste Feld der Ersten Ära.

**4** Die Spielerreihenfolgeplättchen werden verdeckt gemischt. Jeder erhält eines. Anschließend werden sie aufgedeckt und jeder platziert sein Plättchen deutlich vor sich.

## Änderungen im Spiel zu Dritt

- Die Seite des Spielplans für 3 Spieler wird verwendet
- Die Seite des Sonnereignisplanes für 3 Spieler wird verwendet
- Es werden nur die Zugreihenfolgeplättchen mit den Nummern 1-3 verwendet.
- Die folgenden Sonnereigniskarten werden aus dem Spiel entfernt: 1x jährliche Pilgerfahrt, 1x Große Pilgerfahrt, 1x kleine Pilgerfahrt, 1x Bevölkerungsunruhen und 1x wild gebaute Straße.
- Es werden 6 Kulturplättchen (eines jeder Art) entfernt.
- Ansonsten erfolgt der Aufbau wie oben beschrieben.



# ◆◆◆ SPIELABLAUF ◆◆◆



*Historisch gesehen gab es für die Inkas drei wesentliche Bereiche: Regierung (= Inka-Phase), Religion (= Sonnenphase) und Volk (=Phase des Volkes). Der Sapa-Inka ist der göttliche Herrscher. Er verteilt Punkte während der Wertungsphase.*

- Das Spiel wird in 4 Ären unterteilt.
- Jede Ära besteht aus mehreren Runden.
- Jede Runde besteht aus mehreren Phasen.

Die schwarze Inkafigur zeigt an welche Runde und welche Phase gerade gespielt wird. Wenn alle Spieler eine Phase beendet haben, wird die Inkafigur um ein Feld nach unten bewegt. Wenn das unterste Feld erreicht ist, wird die Inkafigur auf das oberste Feld der nächsten Spalte gestellt und eine neue Runde beginnt.

Jede Runde wird in folgender Reihenfolge gespielt:

- 👤 INKAPHASE
- ☀️ SONNENPHASE
- 🏰 PHASE DES VOLKES
- 🏠 SAPA INKA - PHASE

**Wichtig:** Die Spieler markieren ihre SP mit ihrer Inkafigur auf der Siegpunkteleiste. Jedes Feld entspricht einem Siegpunkt. Wenn eine Inkafigur auf ein Feld gezogen wird, auf dem schon eine oder mehrere Inkafiguren stehen, wird der Inka außen neben die anderen Spielfiguren gestellt. Der Spieler dessen Inkafigur an der Innenseite der Siegpunkteleiste steht, gewinnt bei Gleichstand.



**Hinweis:** Es ist möglich, dass bestimmte Phasen mehrmals oder gar nicht während einer Runde gespielt werden. Die Position der schwarzen Inkafigur bestimmt, welche Phase gespielt wird.

Beschreibung der einzelnen Phasen:

## ◆◆◆ 🏠 INKAPHASE ◆◆◆

*Die Inkaphase symbolisiert die Aktivität und Produktivität des Reiches. Die Arbeitseinheiten stehen für die Arbeit, die jeder einzelne im Reich erbringt. Die Arbeitssteuer oder „mit'a“ war in der Regel ein bestimmter Zeitumfang pro Jahr. Der Rückgang des Vorrats an neuen Arbeitseinheiten zu Beginn jeder Ära verdeutlicht die Tatsache, dass in der frühen Geschichte des Reiches die dortigen Wirtschaftsgüter zum Wachstum bereitgestellt wurden. Als sich das Reich ausdehnte, wurden mehr Wirtschaftsgüter benötigt, um das Reich instand zu halten. Dies führte dazu, dass weniger Wirtschaftsgüter für das Wachstum zur Verfügung standen.*

**1 Die Spieler erhalten Arbeitseinheiten entsprechend den Vorgaben der aktuellen Ära**  
Jeder Spieler erhält die Anzahl an Arbeitseinheiten aus dem Vorrat entsprechend der Anzahl, die im Feld der aktuellen Ära angezeigt wird.

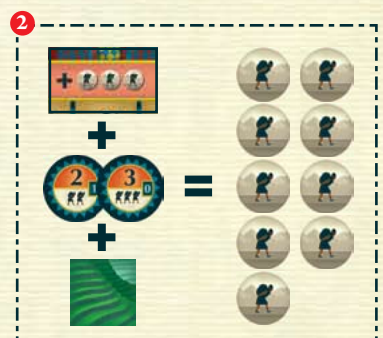
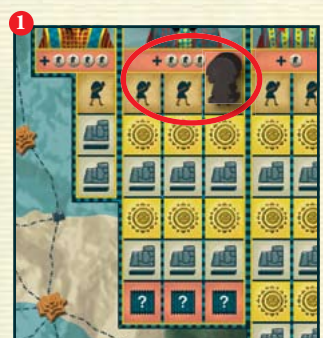
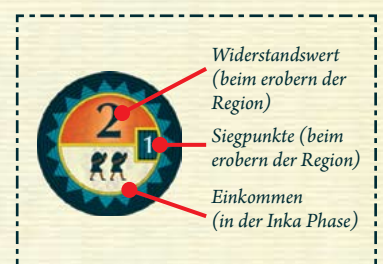
**2 Die Spieler erhalten Arbeitseinheiten aus den eroberten Regionen und Terrassen**  
Jeder Spieler erhält die Anzahl an Arbeitseinheiten, die auf den Kulturplättchen, die er erobert hat, angezeigt werden. Jeder Spieler erhält außerdem eine Arbeitseinheit pro Terrasse die er gebaut hat.

**3 Die Spieler unterstützen sich gegenseitig**  
Nachdem alle Spieler ihre Arbeitseinheiten erhalten haben, müssen die führenden Spieler auf der Siegpunkteleiste die zurückliegenden Spieler unterstützen, indem sie Arbeitseinheiten abgeben.

- In der Zweiten Ära (Frühes Reich, 1471-1493) muss erstplatzierte Spieler dem letzten Spieler eine Arbeitseinheit abgeben.
- In der dritten Ära (Mittleres Reich, 1493-1528) und der vierten Ära (spätes Reich, 1528-1533), muss der erste Spieler dem letzten Spieler zwei Arbeitseinheiten abgeben und der zweitplatzierte Spieler muss dem drittplatzierten Spieler eine Arbeitseinheit abgeben (die Unterstützung des zweitplatzierten Spieler fällt im 3 Personenspiel weg).

**Hinweis:** In der ersten Ära (1438-1471) unterstützen sich die Spieler nicht.

- 1 Inkaphase in der dritten Runde der zweiten Ära.
- 2 Orange hat 2 Regionen erobert und eine Terrasse gebaut. Er erhält 3 (Anzahl vorgegeben durch die Ära) + 5 (Kulturplättchen) + 1 (Terrasse) = 9 Arbeitseinheiten.
- 3 Er muss dem blauen Spieler eine Arbeitseinheit abgeben, da dieser an letzter Stelle steht.



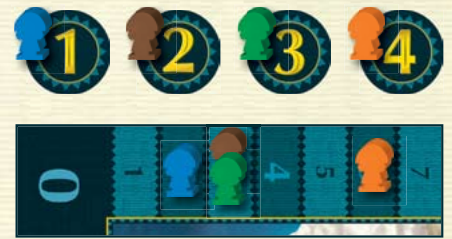
## ◆◆◆◆ SONNENPHASE ◆◆◆◆

Die Sonnenphase zeigt den Einfluss der Religion auf das Leben. Das Land der Inkas war ein Land der Extreme. Es gab an der Küste gelegene Wüsten und wenige Meilen davon entfernt unglaublich hohe Berge. Das Klima beeinflusste das tägliche Leben, die Erträge in der Landwirtschaft und bei der Fischerei. Die Sonnenereignisse versinnbildlichen diese positiven und negativen Extreme.

### 1 Festlegung der Zugreihenfolge

Die Spielerreihenfolgeplättchen werden unter den Spielern verteilt. Der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste an letzter Stelle ist, beginnt, er erhält das Plättchen mit der Nummer 1, der Spieler vor ihm die Nummer 2 usw. bis zum ersten Spieler.

Die Spielerreihenfolgeplättchen werden folgendermaßen verteilt: Blau erhält die "1", da er letzter ist. Grün und Braun haben gleichviel Punkte, aber da Braun auf der Siegpunkteleiste außen steht, steht er hinter Grün. Braun erhält die "2" und Grün erhält die "3". Rot erhält die "4".



**Achtung:** bei Gleichstand wird die Zugreihenfolge durch die Position der Inkafiguren bestimmt. Eine Inkafigur, die außen steht, kommt nach einer Inkafigur an die Reihe, die innen steht.

**Anmerkung:** In der ersten Ära (1438-1471) ändert sich die Zugreihenfolge nicht, weil es keine Sonnenphase gibt.

### 2 Ausspielen der Sonnenereigniskarten

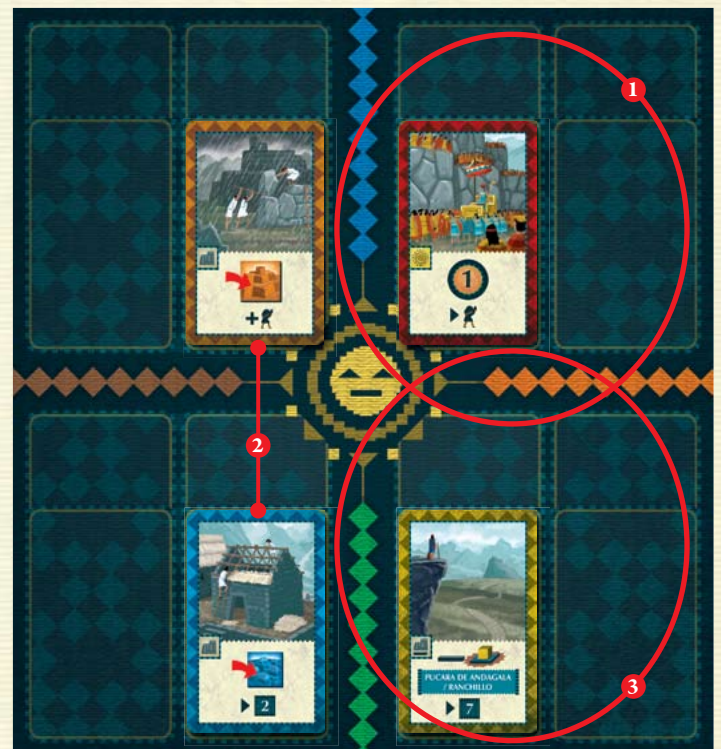
In Zugreihenfolge wählt jeder Spieler eine seiner Sonnenereigniskarten aus und legt sie verdeckt in einem Viertel seiner Wahl auf dem Sonnenereignisspielplan. Dann zieht er sofort eine Karte vom Nachziehstapel der Sonnenereigniskarten und nimmt sie auf seine Hand.

**Anmerkung:** Während einer Sonnenphase kann nur eine neue Karte in jedem Viertel platziert werden. Diese Karte wird zu den Karten aus einer vorherigen Sonnenphase gelegt (falls es welche gibt). Wenn der Nachziehstapel der Sonnenereigniskarten aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

### 3 Aufdecken und Ausführen der Sonnenereigniskarten

Nachdem alle Spieler ihre Karten gelegt haben, werden die Karten aufgedeckt. Die Ereignisse gelten bis zur nächsten Sapa Inka-Phase. Die Karten, die an den beiden Seiten der Linie eines Mitspielers liegen, beeinflussen die Aktionen dieses Spielers. Diese Karten können positive oder negative Auswirkungen auf die Aktionen haben. Eine Übersicht über die Auswirkungen der Karten befindet sich auf Seite 6 und 7 dieser Anleitung. Während des Spiels werden mehrere Sonnenereigniskarten gleichzeitig im Spiel sein. Sie wirken kumulativ, außer es wird in der Regel ausdrücklich etwas anderes vermerkt. Wenn die Karten "Bevölkerungsunruhen" und/oder "zugkräftige Unterstützung" auf dem Sonnenereignisplan aufgedeckt liegen, werden sie sofort ausgeführt. Es ist egal, ob diese Karten in der laufenden oder der vorherigen Sonnenphase platziert wurden.

**Anmerkung:** die Karten liegen immer zwischen zwei Linien in den Farben der Spieler. Dies bedeutet, dass sie die Aktionen beider Spieler beeinflussen.



1 Orange und Blau erhalten für jedes Kulturplättchen mit dem Widerstandswert "1" eine Arbeitseinheit aus dem Vorrat, da diese Karte zwischen der orangenen und blauen Linie liegt. Die anderen Spieler haben diesen Vorteil nicht.

2 Während der Phase des Volkes werden die Aktionen des braunen Spielers durch die Karten „Unwetter“ und „Stadterneuerung“ beeinflusst.

3 Sowohl Orange als auch Grün können eine große Pilgerfahrt machen.

## ◆◆◆◆ PHASE DES VOLKES ◆◆◆◆

Die Phase des Volkes steht für die Arbeit, die die Menschen leisten, um das Reich voran zu bringen. Die mit 'a', die während der Inkaphase gesammelt wurden, werden nun genutzt, Straßen, Terrassen, Garnisonen, Städte oder Tempel zu bauen oder um neue Regionen zu erobern. Die Spieler können bis zu zwei Straßen kostenlos bauen.

### Straßenbau Legeregeln:

- Alle Straßen eines Spielers müssen mit seiner Startregion verbunden sein und ein in sich zusammenhängendes Straßensystem bilden (siehe Bsp.2).
- Der Spieler legt eine Straße zwischen zwei Orte. Jede Verbindung kann nur von einem Spieler genutzt werden.

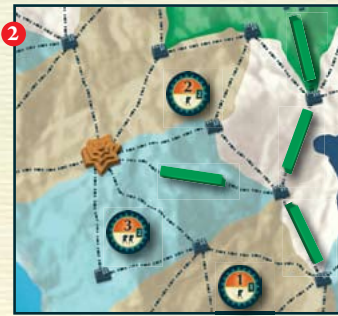
- Es ist erlaubt, eine Straße in eine nicht eroberte Region zu bauen, solange einer der beiden Endpunkte an eine eroberte Region angrenzt.

**Ausnahme:** Bei der Benutzung der "wild gebauten Straße" – Sonnenereigniskarte, darf der Spieler schon zwei verbundene Orte nochmals miteinander verbinden.

**Wichtig:** wenn die Verbindung an eine Region grenzt, in der ein verdecktes Kulturplättchen liegt, wird das Plättchen umgedreht (siehe Bsp.1).



1 Drehe die verdeckten Kulturplättchen der Regionen um, die an einen Ort angrenzen, der an das Straßennetz angebunden ist.



2 Alle Straßen eines Spielers müssen mit seiner Startregion verbunden sein. Abzweigungen sind möglich.



3 Eine Straße kann nicht zwischen zwei Orten, die an nicht eroberte Regionen angrenzen, gebaut werden.

## Bauaktion

Der Spieler führt eine der folgenden Aktionen aus:

### Eine Stadt gründen

Die Städte der Inkas wurden nahezu immer auf Orten von bereits früher existierenden Städten erbaut. Aus diesem Grund haben fast alle Orte für zukünftige Städte in diesem Spiel Namen, die aus Kulturen vor der Inkazeit abgeleitet sind.

Der Spieler muss 6 Arbeitseinheiten abgeben und legt dafür ein Stadtplättchen in die Stadt (blau) auf dem Spielplan, die an das eigene Straßennetz angeschlossen ist und nur in einer eroberten Region liegt. **Für die Gründung einer Stadt erhält man sofort 4 SP.**

### Eine Garnison bauen

Eine Garnison war ein kleiner Außenposten entlang des Straßensystems mit Nahrungs- und Wasservorräten. Diese Vorräte dienten als Proviant bei militärischen Aktionen oder um die Versorgung der Bevölkerung bei Katastrophen wie Missernten oder El Nino sicherzustellen.

Der Spieler muss vier Arbeitseinheiten abgeben und platziert ein Garnisonsplättchen an einen Ort für Garnisonen (orange) auf dem Spielplan, der an das eigene Straßennetz angeschlossen ist und mindestens an eine eroberte Region angrenzt.

**Man erhält sofort 3 SP für den Bau der Garnison.**

### Eine Region erobern

Innerhalb von 100 Jahren hatten die Inkas ihr Reich auf die maximale Größe erweitert. Viele Stämme wurden durch Zwang und Krieg erobert. Der Zwang beinhaltete zwar Verhandlungen, allerdings mit dem Druck von 20 000 Inkakriegern im Hintergrund.

Entsprechend des Widerstandswertes auf dem Kulturplättchen muss der Spieler Arbeitseinheiten abgeben. Dann nimmt der Spieler das Kulturplättchen und legt es vor sich auf den Tisch. Sobald ein Gebiet erobert wurde, werden alle verdeckten Kulturplättchen, in angrenzenden nicht eroberten Regionen, aufgedeckt.

**Für die Eroberung einer Region erhält man sofort SP entsprechend der Siegpunktzahl auf dem Kulturplättchen.**

**Bedingung:** Um eine Region zu erobern, muss man mindestens eine Straße an einen Ort verbunden haben, der an die nicht eroberte Region angrenzt.

### Einen Tempel bauen

Die Bevölkerung von eroberten Gebieten durfte ihre eigene Gottheit anbeten, allerdings forderten die Inkas, dass ihr Sonnengott an die Spitze der religiösen Hierarchie gestellt wurde. Sobald eine Stadt zum Inkareich hinzugefügt wurde, wurde ein Tempel für den Sonnengott gebaut. Aus früheren Reichen wurden in den bedeutenden Städten wichtige Tempel zurückgelassen.

Der Spieler muss 5 Arbeitseinheiten abgeben und platziert ein Tempelplättchen auf einem Städteplättchen auf dem Spielplan, das an das eigene Straßennetz angeschlossen ist. Der Spieler muss die Stadt nicht selbst gegründet haben.

**Man erhält sofort 4 SP für den Bau eines Tempels.** Baut der Spieler den Tempel an einem bedeutenden Ort, erhält er die Anzahl an Bonuspunkten, wie auf dem Spielplan neben dem Ort angezeigt werden.

### Eine Terrasse bauen

Terrassen sind wahrscheinlich die größte Hinterlassenschaft der Inkas. Obwohl sie die Terrassen nicht erfunden haben, haben sie die Bauweise in den Anden perfektioniert. Durch die Terrassen wurde das nutzbare Ackerland um mehr als 100% vergrößert. Die Terrassen sind Sinnbild für das, was die „vertikale Wirtschaft“ der Inka genannt wurde und noch bis heute genutzt wird.

Der Spieler muss zwei Arbeitseinheiten abgeben und legt ein Terrassenplättchen unter eines seiner eroberten Kulturplättchen. Unter jedem Terrassenplättchen kann nur ein Kulturplättchen gelegt werden.

**Für den Bau einer Terrasse erhält man sofort 1 SP.**

**Wichtig:** Jede Terrasse bringt eine zusätzliche Arbeitseinheit während der Inkaphase und bringt 1 SP während der Sapa Inka Phase für seinen Besitzer.

### Bau einer zusätzlichen Straße

Durch die Abgabe einer Arbeitseinheit kann eine Straße entsprechend der Legeregeln beim Straßenbau gebaut werden.

### Passen

Der Spieler passt und verzichtet auf sämtliche Aktionen in dieser Runde.

**Anmerkung:** Die Straßen auf dem Spielplan liegen alle in bestimmten Regionen, auch wenn sie dem Grenzverlauf folgen. Die Straßen müssen auf dem Spielplan so platziert werden, dass jedem klar ist, in welcher Region die Straße liegt.

## ◆◆◆ SAPA-INKA-PHASE ◆◆◆

Der Sapa-Inka ist der höchste Inka. Während der Sapa-Inka Phase werden Siegpunkte für die erreichten Fortschritte vergeben.

### 1 Entfernen der Sonnenereigniskarten auf dem Sonnenereignisplan.

Alle Karten auf dem Sonnenereignisplan werden entfernt.

### 2 Siegpunktvergabe:

Die Spieler erhalten Siegpunkte in umgekehrter Reihenfolge der Inka Figuren auf der Siegpunktleiste (der letzte Spieler erhält seine Punkte zuerst).

- Jede eigene Terrasse 1 SP
- Jede mit dem eigenen Straßennetz verbundene Garnison 2 SP
- Jede mit dem eigenen Straßennetz verbundene Stadt 3 SP
- Jeder mit dem eigenen Straßennetz verbundener Tempel 1 SP

### 3 Unbenutzte Arbeitseinheiten werden in den Vorrat zurückgelegt

Die Spieler dürfen Arbeitseinheiten entsprechend dem Betrag, der in der Spalte der aktuellen Ära angezeigt wird, behalten. Die Spieler legen unbenutzte Arbeitseinheiten zurück in den Vorrat.


**Hinweis:** Die Spieler erhalten Siegpunkte für Städte, Tempel und Garnisonen, die von anderen Spielern gebaut wurden und mit dem eigenen Straßennetz verbunden sind.


Die Karte "Bevölkerungsunruhen" kann die Trennung des Straßennetzes eines Spielers von Cuzco verursachen. In diesem Fall erhält der Spieler nur Siegpunkte für Fortschritte, die mit einer Straße nach Cuzco verbunden sind.


## ◆◆◆ SPIELENDE ◆◆◆

Das Spiel endet sofort nach der Sapa Inka Phase des Späten Reiches. Es ist die Ankunft von Pizarro. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel – es gibt kein Unentschieden. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Figur am weitesten innen steht.


## ◆◆◆ ÜBERBLICK ÜBER DIE SONNENEREIGNISKARTEN ◆◆◆

 Zerstörungskarten


 Terrassenkarten

 Straßenkarten

 Stadtkarten

 Garnisionskarten

 Militärkarten

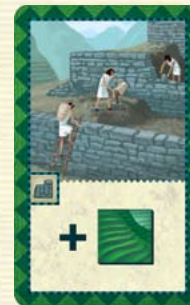
 Tempelkarten



Die Symbole auf den Sonnenereigniskarten beziehen sich auf die Phase und/oder die Aktion, die von der Karte beeinflusst wird.



**Bevölkerungsunruhen (2x):** Am Ende jeder Sonnenphase werden sämtliche Straßenteile, die in nicht eroberte Regionen reichen, zerstört.



**Vermesser (1x):** Beim Bau einer Terrasse in der Phase des Volkes, kann man eine zusätzliche Terrasse zu den regulären Baukosten bauen.



**Arbeitsdruck (2x):** Beim Bau einer zusätzlichen Straße während der Bauaktion in der Phase des Volkes kann man eine weitere Straße kostenlos bauen.

**Hinweis:** die Karte „Überschwemmung durch El Nino“ hat keine Auswirkungen auf diese Karte.



**Wild gebaute Straße (4x):** Eine der Straßen, die während der Phase des Volkes gebaut wird, darf als wild gebaute Straße zwischen zwei Orten gebaut werden.

**Hinweis:** Es wird empfohlen, zwei Straßen zu verwenden, um die wild gebaute Straße deutlich zu kennzeichnen.



**Zusätzliche Straßenbaukolonne (2x):** Während der Straßenbauaktion in der Phase des Volkes kann man kostenlos eine zusätzliche Straße bauen.



**Überschwemmung durch El Nino (2x):** Man muss bei der Straßenbauaktion in der Phase des Volkes eine Straße weniger bauen.

**Hinweis:** Man kann immer mindestens eine Straße bauen.

**Es gelten folgende Regeln:**

- diese Straße darf parallel zu einer schon gebauten Straße verlaufen (die Straße wird neben eine Straße auf dem Spielplan gelegt und markiert dieselbe Straße).
- diese Straße muss keine vorhandene Verbindung (markiert oder nicht) auf dem Spielplan durchqueren.
- diese Straße darf nicht zwischen Meer und einem Ort verlaufen.
- diese Straße darf nicht mehr als eine Grenze durchqueren.



**Epidemie (2x):**  
Der Bau einer Stadt in der Phase des Volkes kostet 2 Arbeitseinheiten mehr.



**Strategische Außenstelle (1x):**  
Während der Bauaktion der Phase des Volkes kann eine früher gebaute Garnison durch Abgabe von vier Arbeitseinheiten zu einer Stadt aufgewertet werden. Für diese Stadt erhält man sofort 4 SP.



**Stadterneuerung (1x):**  
Jede Stadt, die während der Phase des Volkes gebaut wird, bringt zwei zusätzliche SP.

**Hinweis:** Die Baukosten und die Anzahl an Punkten für diese Aktion werden durch „Epidemie“ und „Stadterneuerung“ beeinflusst.



**Bauprojekt (1x):**  
Beim Bau einer Garnison kann man anstatt einer gleich zwei bauen. Für jede Garnison müssen die entsprechenden Arbeitseinheiten abgegeben werden.



**Unwetter (1x):** Der Bau einer Garnison in der Phase des Volkes kostet eine Arbeitseinheit mehr.



**Außenposten beenden Hungersnot (1x):**  
Jede Garnison, die während der Phase des Volkes gebaut wird, bringt einen zusätzlichen SP.



**Militärische Vormachtstellung (1x):**  
Jede Region, die während der Phase des Volkes erobert wird, kostet eine Arbeitseinheit weniger. Eine Region mit Widerstand eins, kann ohne den Einsatz von Arbeitseinheiten erobert werden.



**Zugkräftige Unterstützung (2x):**  
Alle Kulturplättchen mit dem Widerstandswert 1, die man besitzt, unterstützen einen sofort mit einer zusätzlichen Arbeitseinheit am Ende der Sonnenphase.



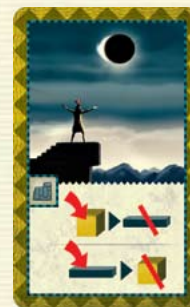
**Schnelle Ausbreitung (2x):**  
Zusätzlich zu jeder Aktionsmöglichkeit während der Bauaktion der Phase des Volkes, kann man eine (zweite) Region erobern. Die Kosten erhöhen sich um 2 Arbeitseinheiten.



**Widerstand (2x):**  
Jede Region, die während der Phase des Volkes erobert wird, kostet eine Arbeitseinheit mehr.



**Religiöser Eifer (1x):** Eine Garnison kann in der Phase des Volkes zu einem Tempel anstelle einer Stadt ausgebaut werden.



**Sonnenfinsternis (1x):** Wenn in der Phase des Volkes ein Tempel gebaut werden soll, muss die Straßenbauaktion übersprungen werden.

**Hinweis:** Man kann in der gleichen Phase des Volkes nicht gleichzeitig einen Tempel bauen und auf Pilgerfahrt gehen.

Folgende Karten werden nur im 4-Personen Spiel verwendet:



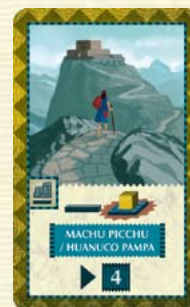
**Jährliche Pilgerfahrt (1x):** Wenn das eigene Straßennetz entweder an einen Tempel in Chiquitoy Viejo oder in Pachacamac angeschlossen ist, kann man entweder die Straßenbauaktion oder die Bauaktion der Phase

des Volkes überspringen und auf Pilgerfahrt gehen und dafür sofort 5 SP kassieren. Man kann pro Phase des Volkes nur auf eine Pilgerfahrt gehen.



**Große Pilgerfahrt (1x):** Wenn das eigene Straßennetz entweder an einen Tempel in Pucara de Andagala oder in Ranchillo angeschlossen ist, kann man entweder die Straßenbauaktion oder die Bauaktion

der Phase des Volkes überspringen und auf Pilgerfahrt gehen und dafür sofort 7 SP kassieren. Man kann pro Phase des Volkes nur auf eine Pilgerfahrt gehen.



**Kleine Pilgerfahrt (1x):** Wenn das eigene Straßennetz entweder an einen Tempel in Machu Picchu oder in Huanuco Pampa angeschlossen ist, kann man entweder die Straßenbauaktion oder die Bauaktion

der Phase des Volkes überspringen und auf Pilgerfahrt gehen und dafür sofort 4 SP kassieren. Man kann pro Phase des Volkes nur auf eine Pilgerfahrt gehen.

# ◆◆◆ INKA EMPIRE PHASENÜBERSICHT ◆◆◆



## INKA PHASE

- 1 Man erhält Arbeitseinheiten entsprechend den Vorgaben der aktuellen Ära.
- 2 Man erhält Arbeitseinheiten entsprechend dem Arbeitswert/Ausbeute der eroberten Regionen und der Terrassen.
- 3 Die führenden Spieler unterstützen zurückliegende Spieler

## SONNENPHASE

- 1 Festlegung der neuen Zugreihenfolge.
- 2 Sonnenereigniskarten platzieren.
- 3 Aufdecken und auswerten aller Sonnenereigniskarten.

## PHASE DES VOLKES

Jeder Spieler kann in Zugreihenfolge folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Straßenbau
- Bauaktion

## SAPA INKA PHASE

- 1 Alle Sonnenereigniskarten auf dem Sonnenereignisplan werden entfernt.
- 2 Erhalt von Siegpunkten
- 3 Unbenutzte Arbeitseinheiten werden in den Vorrat zurückgelegt

	Inka Phase	Phase des Volkes		Sapa Inka Phase
	Einkommen	Preis	SP	SP
Stadt		6 Arbeitseinheiten	4	3
Tempel		5 Arbeitseinheiten	4	1
Garnison		4 Arbeitseinheiten	3	2
Terrasse	1 Arbeitseinheit	2 Arbeitseinheiten	1	1
Eroberte Regionen				

## Regeln, die man gerne vergisst:

- Der Spieler, der einen Fortschritt baut, bekommt auch die Siegpunkte dafür. Aber außer Straßen und Terrassen, die dem jeweiligen Spieler gehören, gehören die übrigen Fortschritte nicht dem Spieler, der sie gebaut hat. Sobald ein Fortschritt gebaut wurde, wird er Bestandteil des gesamten Inkareichs.

- Garnisonen und Städte können nur an Orten in eroberten Regionen oder angrenzend an eroberte Regionen gebaut werden. Es ist nicht möglich, an einem Ort zu bauen, der komplett in einer nicht eroberten Region liegt, solange die Region nicht erobert wurde.

**Hinweis:** Jeder Ort liegt grundsätzlich in einer Region oder an einer Grenze zu einer Region. Liegt der Ort sehr nahe an einer Grenze, bedeutet dies, dass der Ort an eine Region angrenzt.

- Die Straßen auf dem Spielplan liegen alle in einer bestimmten Region, auch wenn sie entlang einer Grenze verlaufen. Die Sonnenereigniskarten, die Straßen in nicht eroberten Regionen betreffen, beeinflussen Straßen, die direkt in einer solchen Region liegen, nicht aber Straßen, die entlang der Grenze einer solchen Region verlaufen.

- Kulturplättchen werden aufgedeckt, sobald ein Spieler einen Ort, der an der Grenze liegt, an sein Straßennetz anschließt und wenn eine benachbarte Region erobert wird.

- Die Anzahl an Spielsteinen, Plättchen und Straßen im Spiel sind grundsätzlich unbegrenzt.

- Falls eine Inkafigur nach der Siegpunktvergabe auf einem Feld zum stehen kommt, auf dem bereits ein oder mehrere Inkafiguren stehen, wird die Figur nach außen, neben die anderen Figuren gestellt. Die Spielfigur, die der Mitte des Spielplans am nächsten ist, ist im Falle eines Gleichstandes besser gestellt.

# ◆◆◆ VARIANTEN ◆◆◆



**Pizarro's Ankunft:** Der Zeitpunkt des Spielendes ist jedesmal unterschiedlich (da ungewiss ist, wann Pizarro ankommt). Die Invasionsplättchen werden verdeckt gemischt. Je ein Plättchen wird in der

Spalte des späten Reiches direkt neben die Phase des Volkes gelegt. Das Invasionsplättchen neben jeder Phase des Volkes wird am Ende der Phase umgedreht. Wenn „Pizarro's Ankunft“ aufgedeckt wird, folgt sofort die Sapa Inka Phase. Das Spiel ist zu Ende.



„normales“ Pizarro-plättchen



„Ankunft von Pizarro“ Plättchen

**Früher Niedergang:** Für ein kürzeres 4-Personen-Spiel sollten folgende Karten aus dem Spiel entfernt werden: Jährliche Pilgerfahrt, Große Pilgerfahrt und die regionale Pilgerfahrt. Die 3. Spalte des frühen Reiches und die zweite Spalte des mittleren Reiches werden übersprungen.

**Übereinstimmung der Götter:** Während des Spielaufbaus, werden vier Kulturplättchen, die 3 Arbeitseinheiten liefern, offen in den Regionen platziert, in denen sich ein Hand Gottes Symbol befindet. Die übrigen Plättchen werden entsprechend den Regeln platziert



Autor: Alan Ernstein ◆ Grafik: alexandre-roche.com ◆ Regelentwicklung: Jeroen Hollander  
Deutsche Übersetzung: Kathrin & Andreas Ronge ◆ Redaktion: Johan Kuipers



www.whitegoblingames.nl