



Spielhilfe

Elisabeth F.

Version 1.1

© 2011 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com • www.spielworxx.de

Spionage-Tabelle (nicht vor Runde 3)

	Informationen sammeln	Attentat	Englische katholische Rebellion
Ziel	Eine andere Macht	Armeeführer oder Elisabeth	Muss Spanien gegen England sein
BP-Kosten	2 BP	2-4 BP	3-5 BP
Angriffswürfel	2 Basiswürfel	Entspricht den ausgegebenen BP	Entspricht den ausgegebenen BP
Angriffs-Modifizierungen	+1 Würfel: Kryptographie (oder Codeschlüssel) +2 Würfel: Informant (aus früherem Impuls) +2 Würfel: Walsingham-Heimatkarte gespielt	Entspricht den ausgegebenen BP (oder Codeschlüssel) +2 Würfel: Informant (aus früherem Impuls) +2 Würfel: Handfeuerwaffen +1 Würfel: Maria Stuart am Leben in Schottland (und der Versuch geht gegen Elisabeth) +3 Würfel: Maria Stuart-Karte gespielt (und der Versuch geht gegen Elisabeth)	Entspricht den ausgegebenen BP (oder Codeschlüssel) +2 Würfel: Informant (aus früherem Impuls) +1 Würfel: Pro Jesuit in England +3 Würfel: Maria Stuart am Leben +3 Würfel: Maria Stuart-Karte gespielt +2 Würfel: Spanische Reguläre in Irland oder Schottland +4 Würfel: Spanische Reguläre in England
Verteidigungswürfel	Keine	1 Würfel	5 Würfel
Verteidigungs-Modifizierungen		+1 Würfel: Kryptographie (oder Codeschlüssel) +1 Würfel: Wenn sich der Ziel-Armee-Führer in einem kontrollierten Heimat-Feld befindet +1 Würfel: Pro Punkt des Schlachtwerts des Ziel-Armee-Führers +3 Würfel: Wenn Elisabeth das Ziel ist	+1 Würfel: Kryptographie (oder Codeschlüssel)
Ergebnisse			
4+ Angreifer-Treffer mehr	Für jeden Treffer wählt der aktive Spieler 1	Ziel getötet & 1 SP, wenn die Differenz zwischen Angreifer- und Verteidiger-Würfeln	Pulverschwörung gelingt. Spanien gewinnt automatisch
3 Angreifer-Treffer mehr	Offensiv-Aktion. Jede Offensiv-Aktion kann	größer ist als der Schlachtwert des Ziels (Elisabeth hat einen angenommenen	6 katholische Bekehrungen, dann 4 BP-Rebellion (in England)
2 Angreifer-Treffer mehr	aber als Folge dieser Informationen sammeln-	Schlacht-Wert von 2). In jedem Fall wirft der Verteidiger eine Karte zufällig ab.	6 katholische Bekehrungen (müssen in England stattfinden)
1 Angreifer-Treffer mehr	Aktion nur 1x gewählt werden.	Erneut würfeln	Zeige Spanien die englische Hand *
Trefferzahl gleich	Keine Auswirkung	Neutralisiere den Informanten, der die Würfel für dieses Attentat gab (so es einen gab).†	Verliere alle Agenten in England *
1 Verteidiger-Treffer mehr		Führe 2 unterschiedliche Defensiv-Aktionen aus (s.u.).†	Verliere alle Agenten in England; Spanien zeigt England seine Hand*
2+ Verteidiger-Treffer mehr		Führe alle 3 Defensiv-Aktionen aus (s.u.).†	Verliere alle Agenten in England; Spanien hat -1 Karte in der nächsten Runde *

Offensiv-Aktionen:

- Neutralisiere einen Informanten, der von der Zielmacht auf Deinem Machttableau platziert wurde (oder 1 Jesuit, wenn das Ziel Spanien war). Dann wird mit 1 Würfel gewürfelt. Bei einer 4-6 wird 1 weiterer Agent neutralisiert, entweder 1 Informant von einer anderen Macht auf dem Machttableau oder 1 Jesuit, wenn das Ziel Spanien ist.
- Schau' Dir geheim die Kartenhand der Zielmacht an.
- Hat die Zielmacht 3+ Karten auf der Hand (Heimatkarten werden hinzugezählt, nicht aber Schätze) und mindestens 1 Würfel war eine „6“, muss sie 1 Karte oder 1 Schatz zufällig abwerfen (gemäß 6.3).

Defensiv-Aktionen:

- Neutralisiere den Informanten, der beim Attentat seine Würfel hinzufügte.
- Schau' Dir geheim die Kartenhand des Angreifers an.
- Die angreifende Macht hat in der nächsten Runde -1 Karte.

Legende:

- * = England darf Maria Stuart exekutieren, wenn sie gefangen gehalten wird.
- † = War Elisabeth das Ziel, darf England Maria Stuart exekutieren, wenn sie gefangen gehalten wird.

Bekehrungs-Versuche, Ablauf

- Würfel:** 4, 5 = geringfügige Bekehrung; 6 = große Bekehrung
Nimm Unruhe-Marker: 1 Marker, wenn eine 1 gewürfelt wurde
Teile große Bekehrungen zu. Entweder:
 - Spare sie bis zum Ende auf, um ein Feld zu bekehren, auf dem eine Einheit der anderen Religion steht.
 - Drehe ein Feld, um das Basisgebiet zu vergrößern.
 - Hebe Unruhe auf und ändere die 6 auf eine geringfügige Bekehrung.**Teile die anderen Bekehrungen zu:** Muss angrenzend zu einem Feld Deiner Religion sein; kann sich nicht unter einer Einheit der anderen Religion befinden.
Füge Unruhe hinzu: Muss ein Feld sein, dass bei dieser Aktion/diesem Ereignis bekehrt wurde.

Navigations-Tabelle

(addiere den Navigationswert des Kapitäns)

2 Würfel	Ergebnis
2-6	Eliminiert
7-8	Verletzt/beschädigt
9+	Keine Auswirkung

Wenn bereits verletzt/beschädigt, eliminiert ein 2.verletzt/beschädigt-Ergebnis die Reise. Der Kapitän kommt auf den Spielrundenanzeiger. Bei einem eliminiert-Ergebnis wird der Kapitän aus dem Spiel entfernt.

Kolonie-Tabelle

(+1 bei Plantagen-Wissenschafts-Bonus)

2 Würfel	Ergebnis
2-4	Eliminiert
5-8	Keine Auswirkung
9-11	Schatz
12+	Schatz plus Virginia Dare-SP

Silberflotten-Zone

1 Würfel	Ort
1-2	North Atlantic
3-4	Antilles
5	Spanish Main
6	Mexican Coast*

* = wenn die Philippinen spanisch sind; ansonsten Spanish Main

Rebellion, Ablauf

- Benenne das Zielfeld:** Muss unter protestantischem religiösem Einfluss sein; französische oder spanische politische Kontrolle
Gib BPs aus: 2 bis 5 BPs
Würfel: 1 Würfel pro ausgegebenem BP plus 1 Würfel, wenn das Ziel ein protestantisches Heimatfeld ist
Eliminiere katholische Einheiten: 1 pro gewürfelter 5 oder 6
Wenn keine katholischen Einheiten verbleiben:
 - Versetze Anführer und nicht-katholische Einheiten
 - Darf Armeeführer und/oder Hauptstadt hinzufügen
 - Füge 1 Regulären für je 2 ausgegebene BP hinzu
 - Protestant ist nun im Krieg mit Frankreich oder Spanien
 - Nimm das Zielfeld und 1 angrenzendes Feld pro BP unter Kontrolle