

IMPERIAL MINERS

*Ihr habt Länder besiedelt. Ihr habt Imperien gegründet. Und irgendwie wurde es ein bisschen öde, nicht wahr?
Ihr habt nahezu alles gesehen und erlebt – zumindest was sich oberhalb befindet!*

*Es gibt Gerüchte, dass eure Nachbarn ebenfalls langsam etwas unzufrieden wurden und begonnen haben,
den Untergrund zu erforschen. Dabei machten sie außerordentliche Entdeckungen: Höhlen voller Wunder, seltenen
Schätze und unvorstellbare Ressourcen. Ihr verspürt wieder dieses aufregende Kribbeln und seid voller Tatendrang.
Es wird Zeit, sich ebenfalls auf dieses Abenteuer zu begeben!*

ZIEL DES SPIELS:

Auch in Friedenszeiten geht nichts über einen anregenden und gesunden Wettbewerb. Also ist euer Ziel, das größte und interessanteste Bergbauprojekt zu haben. Dabei dringt ihr in die tiefsten Ebenen vor und bergt die wertvollsten Schätze und Ressourcen. Wer nach 10 Runden die meisten Siegpunkte (💎) hat, gewinnt Imperial Miners.

136 MINENKARTEN

(36 Ebene I Karten, 43 Ebene II Karten,
43 Ebene III Karten, 14 Ebene IV Karten)



18 EREIGNISKARTEN



SPIELANLEITUNG



SPIELMATERIAL

60 MÜNZPLÄTTCHEN 1 5

42 Silber, Wert 1 (👉)
18 Gold, Wert 5 (👉)

60 SIEGPUNKTPLÄTTCHEN

25 blaue, Wert 1 (💎)
20 grüne, Wert 5 (💎)
15 rote, Wert 10 (💎)

44 MASCHINENPLÄTTCHEN

24 EINSTURZPLÄTTCHEN

40 LORENMARKER AUS HOLZ (UND 40 STICKER)

5 FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN



5 STOLLENEINGÄNGE



3 DOPPELSEITIGE ENTWICKLUNGSPLÄNE



SPIELAUFBAU

1. Legt die Entwicklungspläne mit einer zufälligen Seite nach oben in die Mitte des Spielbereichs.
2. Mischt die Minenkarten nach Ebenen getrennt voneinander und legt sie verdeckt in die Nähe des Entwicklungsplans (die Ebene **IV** Karten sind identisch und müssen nicht gemischt werden). Lasst neben jedem Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel.
3. Mischt die Ereigniskarten und zieht 10 Karten, um daraus einen Ereignisstapel zu bilden. Die übrigen Ereigniskarten können zurück in die Spielschachtel, sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr gebraucht. Lege den Ereignisstapel in die Nähe der Minenkarten.
4. Legt alle Siegpunkt-, Münz-, Einsturz-, Maschinen- und Lorenplättchen neben dem Entwicklungsplan bereit. Dies ist der allgemeine Vorrat.

Hinweis: Die Ressourcen in diesem Spiel sind nicht limitiert. Gehen sie euch aus, nutzt einfach einen geeigneten Ersatz. Sollte ein Nachziehstapel leer sein, mischt einfach den entsprechenden Ablagestapel.

5. Jeder Spieler sucht eine Farbe aus und nimmt sich das entsprechende Fortschrittsplättchen und das Spielertableau. Die Fortschrittsplättchen werden unter die Entwicklungspläne gelegt. Die Spielertableaus werden jeweils horizontal vor den entsprechenden Spieler gelegt. Diese sind ab jetzt eure Stolleneingänge.
6. Jeder Spieler zieht 8 Minenkarten (2 von Ebene **I**, 3 von Ebene **II** und 3 von Ebene **III**). Dann wählt jeder Spieler 4 Karten aus, die er abwerfen muss.*

*ignoriert diesen Schritt in eurem ersten Spiel. Zieht stattdessen 2 von Ebene **I**, 2 von Ebene **II** und 2 von Ebene **III** und behalte alle 6 Karten.



**JETZT SEID IHR
BEREIT ZUM GRABEN!**

KARTENAUFBAU



- 1. Name und die Kosten**
 - Ebene I Karten sind kostenlos.
 - Ebene II Karten kosten 2 🟡.
 - Ebene III Karten kosten 0–13 🟡.
 - Ebene IV Karten sind kostenlos.Manche Effekte können die Kosten senken, aber niemals unter 0 🟡.
- 2. Volk**

Manche Karten gehören einem oder zwei Völkern an. Wenn eine Karte zwei Völkersymbole besitzt, zählt sie für beide Völker. Karten ohne Völkersymbol gehören keinem Volk an.
- 3. Halbe Loren**

Jede vollständige 🟡 bringt am Ende des Spiels 1 🔵.
- 4. Effekte**

Die meisten Karten haben 2 mögliche ausführbare Effekte. Immer wenn du eine Karte aktivierst, musst du einen dieser Effekte ausführen. Manche Karten haben nur 1 Effekt, in diesem Fall hat man natürlich keine Wahl.
- 5. Ebene**

Gibt an, wo die Karte gespielt werden muss.

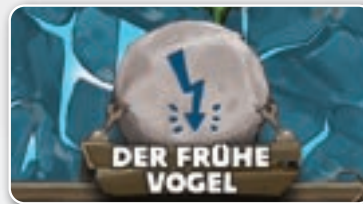
SPIELABLAUF

Jede der 10 Spielrunden ist in 2 Phasen aufgeteilt: Die **Ereignisphase** und die **Minenphase**. In der Ereignisphase wird eine aktuelle Begebenheit für die Spielrunde gezogen. In der **Minenphase** spielen alle Spieler gleichzeitig **Minenkarten** aus und handeln ihre Effekte ab.

EREIGNISPHASE

Einer der Spieler zieht 1 Karte vom Ereignisstapel. Alle Spieler müssen den Effekt der Karte abhandeln. Danach endet diese Phase.

Es gibt 3 Arten von Ereigniskarten:



Sofort: Dieser Karteneffekt muss sofort von allen Spielern ausgeführt werden.



Andauernd: Dieser Karteneffekt wirkt während der gesamten **Minenphase**.




Rundenende: Dieser Karteneffekt muss von allen Spielern am Ende der **Minenphase** ausgeführt werden.

Die Effekte der Ereigniskarten müssen vollständig abgehandelt werden (sofern nicht anders angegeben). Sollte ein Spieler nicht den kompletten Effekt abhandeln können, muss er so viel wie möglich davon ausführen.



MINENPHASE

Während der Minenphase fügen die Spieler ihrer Mine Karten hinzu und aktivieren sie. Die Minenphase läuft in folgenden Schritten ab, und jeder Schritt wird von den Spielern gleichzeitig ausgeführt:

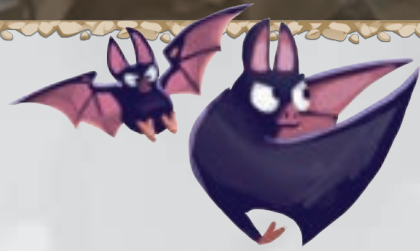
1. Jeder Spieler spielt eine Karte von der Hand, und bezahlt die links vom Namen angegebenen Kosten. Sollte ein Spieler keine Karten spielen können, zieht er die oberste Karte vom Ebene 1 Stapel und spielt diese aus. (Da die Spieler ohne  beginnen, müssen sie in der ersten Runde eine Ebene 1 Karte spielen.)
2. Jeder Spieler legt die gespielte Karte entsprechend folgender Regeln in seine Mine:
 - a. Jede Karte muss in eine, ihrer Ebene entsprechende, Reihe gelegt werden: Ebene 1 Karten kommen in die Reihe direkt unterhalb des Stolleneingangs, Ebene 2 Karten unterhalb der Ebene 1 Karten usw.
 - b. Es gibt kein Limit für die Anzahl der Karten in einer Reihe, allerdings muss jede Karte eine benachbarte Karte über sich haben (oder den Stolleneingang). Spieler können beliebig viele Ebene 1 Karten in die erste Reihe spielen (auch wenn sich der Stolleneingang praktisch nicht mehr darüber befindet).

Hinweis: Als benachbart gelten alle Karten die sich an den Kanten berühren. Eine Karte kann bis zu 6 benachbarte Karten haben.

- c. Karten in aufeinanderfolgenden Ebenen werden versetzt an die Karte darüber oder darunter angelegt, so dass jede Karte mit jeweils bis zu zwei anderen darüber und darunter verbunden sein kann.

Hinweis: Die Lorensymbole auf den Karten müssen nicht zueinander passen.





3. Jeder Spieler aktiviert die neu gelegte Karte und handelt einen ihrer Effekte ab. Die aktivierte Karte startet jetzt eine Kettenreaktion, die die darüber liegenden Karten wie folgt aktiviert:

- a. Wähle **eine** Karte die oberhalb der gelegten Karte angrenzt und aktiviere sie, als wäre sie selbst platziert worden.
- b. Jede aktivierte Karte aktiviert auf diese Weise eine Karte über sich, bis du den Stolleneingang erreichst.
- c. Der Stolleneingang selbst besitzt 3 mögliche Effekte. Sobald du den Stolleneingang erreichst, wähle einen der 3 Effekte und führe ihn aus.
- d. Dann endet die Minenphase.

Der Effekt einer Karte muss vollständig abgehandelt werden, bevor du eine weitere Karte aktivierst. Karteneffekte sind nicht zwingend, aber wenn du dich für einen Effekt entscheidest, muss soviel wie möglich davon abgehandelt werden.

Hinweis: Jede Karte darf nur **einmal** pro Runde aktiviert werden.
Hinweis 2: Auch wenn sich über der aktivierten Karte zwei Karten befinden, darfst du nur eine davon aktivieren.

Sobald alle Spieler die Minenphase beendet haben, wird die Ereigniskarte abgehandelt, insofern sie einen Effekt am Rundenende hat.

Die Anzahl der Karten im Ereignisstapel zeigt an, in welcher Runde ihr seid und wieviele Runden noch gespielt werden. Es steht euch jederzeit frei, die Karten im Ereignisstapel zu zählen.



Hinweis: Es gibt keine Effekte, die sich auf die Karten in den Minen der anderen Spieler beziehen oder mit ihnen interagieren.



EFFEKTE IM DETAIL





Maschinen

Mit fortschreitender Zeit entwickelt sich auch die Technologie!

Manche Effekte beziehen sich auf  oder lassen dich welche auf Karten legen. Du darfst bis zu 3  auf einer einzelnen Karte haben.

Einsturz




Allerdings basieren technologische Entwicklungen hin und wieder auf klassischem Versuch und Irrtum ...








Manche Effekte erfordern, dass du einen  auf eine Karte legst. Immer wenn du eine Karte mit einem  aktivierst, wirf den  ab, anstatt den Karteneffekt abzuhandeln. Es kann immer nur 1  auf jeder Karte liegen.

Hinweis: Nach dem Entfernen von Einsturzplättchen durch das Aktivieren einer Karte, werden weiterhin auch die darüber liegenden Karten aktiviert.

Loren

Ist deine Lore halb voll oder halb leer? Blöde Frage – füll sie bis zum Rand mit Schätzen!



Manche Effekte erlauben dir, Lorenplättchen () auf Minenkarten zu legen. Du darfst ein  auf unvollständige Loren mit mindestens einer halben Lore () zwischen 2 benachbarten

Minenkarten legen. Sobald ein  auf  gelegt wurde, zählt sie für alle Effekte als vollständige Lore () und gibt am Ende des Spiels 1 . Wenn du ein  platzieren sollst, es aber keine  in deiner Mine gibt, nimmst du dir kein .

Extra Aktivierungen


Einige Effekte erlauben dir Karten in deiner Mine zu aktivieren. Diese extra Aktivierungen lösen keine Kettenreaktion aus. Vergiss nicht, jede Karte kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Dies gilt auch für extra Aktivierungen. Sollte eine Kettenreaktion eine Karte aktivieren, die in dieser Runde bereits aktiviert wurde, ignoriere den Effekt der Karte und fahre mit der Kettenreaktion fort.

Karten ziehen

Wenn du dazu aufgefordert wirst Karten zu ziehen, ziehe sie einzeln nacheinander von einem beliebigen Nachziehstapel (ausgenommen ) und nimm sie auf die Hand. Das Limit für Handkarten beträgt 8 Karten. Solltest du, nach der Ausführung irgendwelcher Effekte, mehr als 8 Karten auf der Hand haben, musst du überzählige Karten abwerfen. Ebene  Karten können nur durch Effekte auf dem Entwicklungsplan oder auf Ereigniskarten gezogen werden.

Völkerkarten ziehen




Wenn ein Effekt dich Karten von einem bestimmten Volk ziehen lässt, dann wähle einen Nachziehstapel und decke so lange Karten auf, bis du eine Karte mit entsprechendem Symbol ziehst. Nimm die Karte auf die Hand und mische die anderen zurück in den Nachziehstapel. Sollte es keine Karten des genannten Volkes im gewählten Stapel geben, mische den Stapel und wähle einen anderen.

Dieses Symbol  lässt dich das Volk auswählen, dessen Karte du ziehen darfst.

ENTWICKELN

Je tiefer du gräbst, desto mehr Geheimnisse treten zu Tage ... welchen Tunnel wirst du wählen, welche Geheimnisse wirst du entdecken?




Manche Effekte weisen dich an zu **entwickeln**. Wenn du angewiesen wirst zu entwickeln, bewege dein Fortschrittsplättchen auf dem Entwicklungsplan. Das erste Mal wenn du entwickelst, wähle einen Entwicklungsplan und bewege dein Fortschrittsplättchen um die angegebene Anzahl an Feldern. Entwickelst du in den darauffolgenden Runden, musst du auf dem gleichen Entwicklungsplan voranschreiten.



Beim Entwickeln führst du nur den Effekt des Zielfeldes aus und ignorierst die passiertene Felder. Die meisten Effekte geben dir , , oder .




Wenn du das oberste Feld eines Entwicklungsplans erreichst, verfallen weitere Bewegungspunkte. Führe den angegebenen Effekt aus und lege dein Fortschrittsplättchen auf das unterste Feld eines **anderen** Entwicklungsplans (du darfst zu früher abgeschlossenen Plänen zurückkehren).



SPIELENDE

Sobald die letzte Ereigniskarte gezogen wurde, gibt es noch eine abschließende Minenphase. Nach der letzten Minenphase endet das Spiel und die Spieler zählen ihre  für ihre Siegpunktplättchen und vollständige , die jeweils 1  geben.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. So wie immer. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten  hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten  in seiner Mine. Sollte es dann immer noch einen Gleichstand geben, spielt einfach noch eine Partie (oder teilt euch den Sieg).

Beispiel: Laura erhält 31  für die gesammelten Siegpunktplättchen und 8  für vollständige Loren in ihrer Mine. Sie hat immer noch 7 , die ihr zwar keine Punkte geben aber den Gleichstand für sie entscheiden können.

DAS SOLOSPIEL

Die Spielregeln ändern sich nicht für das Solospiel. Am Ende des Spiels zählst du wie gewohnt deine Punkte, und vergleichst sie mit der aufgeführten Tabelle.

	Titel
<35	Buddler
35-45	Minenarbeiter
46-55	Geschickter Bergmann
56-60	Tiefbau Ingenieur
61-65	Architekt
65<	Bergkönig



ÜBERSICHT ÜBER DIE VÖLKER



Schotten: Sparsam mit 🟡.

Als Bewohner eines Landes reich an guten Drinks und Kameradschaft, sind die Schotten ein leuchtendes Beispiel für clevere Geschäftsstrategien – aber noch viel mehr für ihre Neigung zu konstantem Wachstum.

Die meisten **Schotten** Karten haben starke Effekte mit hohen Kosten. Wie auf den Karten angegeben, werden die Kosten der Effekte für jede **Schotten** Karte in deiner Mine um 1 🟡 reduziert (inklusive der gerade gespielten Karte). Die Kosten können niemals weniger als 0 🟡 betragen.



Atlanter: Arbeiten viel mit 🔧.

Als dieser neue Trend mit dem Bergbau aufkam, konnten die Atlanter nur müde lächeln – waren sie doch schon längst da unten, und viele in der Tiefe verborgene Geheimnisse bereits bekannt.

Die meisten **Atlanter** Karten sammeln 🔧 an und werden immer stärker über den Verlauf des Spiels. Jede Karte kann bis zu maximal 3 🔧 aufnehmen. Es gibt auch **Atlanter** Karten, die dich 🔧 auf andere Karten legen lassen.



Ägypter: Stark auf dem Entwicklungsplan.

Viele Gerüchte ranken sich um die Ägypter, aber am hartnäckigsten hält sich das Gerücht um irgendeine Kraft von Jenseits der Wolken, welche Ihnen hilft sich so rasend zu entwickeln.

Das Ausspielen von **Ägypter** Karten ist der schnellste und einfachste Weg, um auf den Entwicklungsplänen vorzurücken. Einige **Ägypter** Karten beziehen sich auf deine Position auf dem Entwicklungsplan und das Bewegen des Fortschrittplättchens.



Japaner: Stärke in der Vielfalt.

Die Innovationen der Japaner wurden schon immer hoch angesehen und bewundert. Es ist also kein Wunder, dass jetzt alle sehr an ihren Bergbau-Techniken interessiert sind.

Die Effekte auf **Japaner** Karten profitieren von einer großen Anzahl an **Japaner** Karten, sowie auch von möglichst vielen unterschiedlichen Völkerkarten in deiner Mine.



Barbaren: Aggressiver Bergbau mit vielen 🟡.

Du hast zwar keine Ahnung was genau sie sagen, aber wenn du siehst, wie sie ihre Aggression gegen den Boden unter sich richten wird dir bewusst, dass jeder seine eigene Art und Weise hat Dinge anzugehen ...

Die Effekte auf **Barbaren** Karten sind üblicherweise sehr stark, werden aber unter Umständen mit 🟡 geblockt. Manche **Barbaren** Karten lassen dich 🟡 abwerfen oder profitieren von der Anzahl 🟡 in deiner Mine.



Römer: Die Positionierung ist von Bedeutung.

Es gibt einen Grund warum du immer hier landest – es gibt sonst keinen anderen Weg. Sie bauen alles absolut zielgerichtet mit guter Planung und Präzision.

Die Effekte von **Römer** Karten bringen Vorteile durch bestimmtes Platzieren der Karten in deiner Mine, und haben viele vollständige 🟡. Einige von ihnen beschaffen dir 🟡.

AUTOR: Tim Armstrong

ILLUSTRATIONEN: Hanna Kuik

GRAFIKDESIGN: Mateusz Kopacz

DEUTSCHE AUSGABE GRAFIKDESIGN: Agata Ruda

PROJEKTLEITUNG: Jan Maurycy

PRODUKTIONSLEITUNG: Damian Mazur

LEKTORAT: Zuzanna Zaleska

ÜBERSETZUNG: Patrick Kohler

MIT BESONDEREM DANK AN: Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Joanna Wareluk, Weronika Spyra, Captain Link und Paul Marchbanks.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Poland

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Lieber Kunde, unsere Spiele werden mit der bestmöglichen Sorgfalt zusammengestellt. Sollten jedoch in Ihrem Exemplar etwas fehlen, entschuldigen wir uns. Kontaktieren Sie uns über unser Kontaktformular: portalgames.pl/en/customer-service

Wir unterstützen unsere Spiele auch nach der Veröffentlichung. Unsere Mitarbeiter werden weiterhin das Spielmaterial prüfen und manchmal – auch Monate und Jahre nach ihrer Veröffentlichung – können Korrekturen, Änderungen oder Verbesserungen notwendig werden. Diese notwendigen Änderungen würden dann, basierend auf der Meinung unserer Community und der Erfahrung unserer Autoren, stattfinden. Die aktuellsten Regeln, und manchmal auch zusätzliches Material (z.B. Mini-Erweiterungen, Promos, FAQ usw.) findet Ihr auf unserer Webseite unter: portalgames.pl/en/imperial_miners