



# HEGEMON

Empire Building auf einem neuen Level!

2-4 Spieler · 45-90 Min · ab 10 · Komplexität: mittel

von Jan Schumann & Matthias Drescher

## Highlights:

- **Zwei Siegpfade:** Zivilisatorische Blüte oder militärische Übermacht. Aber das eigentliche Spiel passiert dazwischen: Sobald jemand Schiffe baut, müssen alle reagieren. Der Druck allein verändert die Partie - auch ohne dass es zum finalen Schlag kommt.
- **Bietkriege im Markt:** Ein Fraktionsmarker auf einer Karte -> sie gehört dir. Zwei oder mehr -> verdeckte Auktion. Klingt simpel, ist aber intensiv: Du musst die anderen einschätzen. Und manchmal bietest du auch nur mit, um den Preis hochzutreiben.
- **Anlagenbau als Puzzle:** Eine dritte Komplexitätsebene neben Wirtschaft und Militär. Logistikslots, Links, Planeten-Anbindungen - jede Karte braucht ihren Platz. Wer nicht vorausplant, verbaut sich die Zukunft seines Reiches.
- **Kein Warten am Tisch:** Die Bauphase läuft simultan - alle Spieler legen gleichzeitig Karten an ihre Imperien. Auch zu viert keine langen Wartezeiten, kein Daumendrehen. Du bist permanent im Spiel.



## Einfache rundenbasierte Grundmechanik:

1. **Einkommen:** Alle Spieler nehmen ICR entsprechend ihres aktuellen Einkommens.
2. **Markt:** Alle buhlen um die ausliegenden Karten. Bei Konflikt entscheidet die verdeckte Auktion.
3. **Aktion:** Simultan bauen, was Hand und Auslage hergeben. Reihenfolge und Slots entscheiden.

Die Spielkomplexität entfaltet sich aus den hunderten Karten, die im Markt zu holen sind!



## Einordnung:

Mehrere Siegpfade ohne direkte Konfrontation wie 7 Wonders Duel, Karten-Imperium-Gefühl wie Star Realms, aber ohne Deckbuilding und ohne großen Glücksfaktor mit echter strategischer Tiefe von Runde 1 an.



<https://one-above.games/>