

Stefan Feld Amerigo

Folgen Sie dem Beispiel des großen Seefahrers und Entdeckers Amerigo Vespucci. Es gilt, neue Lande zu entdecken und seinen Siedlern eine Heimat reich an wertvollen Ressourcen zu bieten. Der Würfelturm bestimmt das Schicksal aller Spieler. Das erfordert eine gute Planung und clevere taktische Entscheidungen. Nur wer die Steine im Würfelturm, die Pläne der Mitspieler und die drohende Gefahr durch die Piraten im Auge behält, wird zum größten Entdecker und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Allgemeines Material:

- 1 dreiteiliger Würfelturm
Der Würfelturm besteht aus den 3 Teilen: Trichter, Turm aus Karton und Auffangschale, die vor jedem Spiel zusammengesetzt werden.



- 49 Würfel - je 7 Stück in blau, schwarz, rot, braun grün, gelb und weiß



- 1 Zentralplan



- 16 Inselteile



- 8 Rahmen
- für die Insellandschaft



- 37 allgemeine Landschaftsplättchen



Material pro Spieler:

- 1 Spielertableau



- 16 Dorfplättchen



- 12 Kontore



- 24 Fortschrittsmarker



- 40 Rohstoffmarker

- 8 je Sorte



- 50 Warenmarker

- 3x 2er, 4x 3er, 3x 4er je Sorte



- 6 Piratenmarker



- 5 Schatztruhen

- für die Großinseln



- 4 Zeitmarker



- 1 Plättchen Aktion Planung



- 1 Spielanleitung

- 2 Schiffe



- 3 Zählersteine

- für das eigene Spielertableau



- 1 Siegpunktscheibe

- für die Siegpunktleiste



- 1 Reihenfolgescheibe

- für die Sonderaktionsleiste



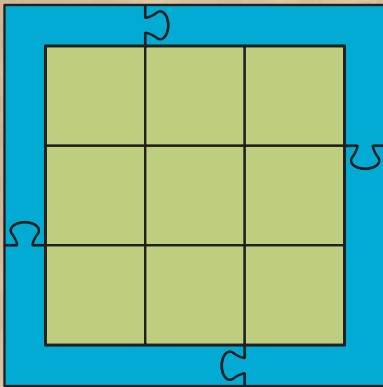
- 2 Siegpunktplättchen

- 50/100 & 150/200



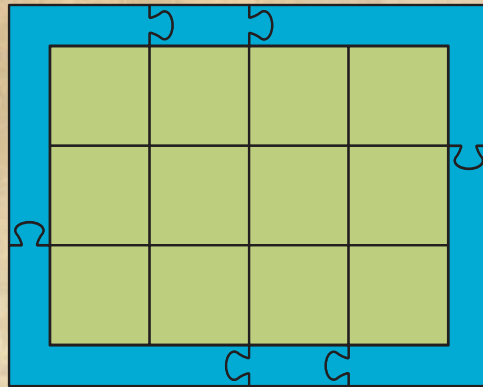
SPIELAUFBAU

Inselaufbau bei 2 Spielern:



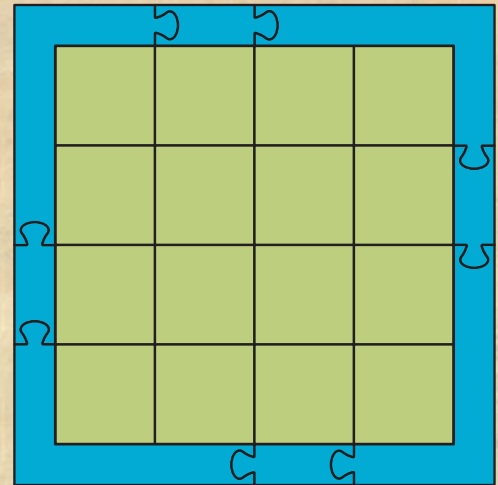
Die Insellandschaft besteht aus:
9 Inselteilen und 4 Eckrahmen.

Inselaufbau bei 3 Spielern:



Die Insellandschaft besteht aus:
12 Inselteilen, 4 Eck- und 2 kleinen Rahmen.

Inselaufbau bei 4 Spielern:



Die Insellandschaft besteht aus:
16 Inselteilen, 4 Eck- und 4 kleinen Rahmen.

SPIELAUFBAU EXEMPLARISCH FÜR 4 SPIELER:

1. INSELAUFBAU

16 Inselteile bilden eine zufällige Insellandschaft. Sie werden entsprechend der obigen Abbildung angeordnet.

Dabei sind 2 Regeln zu beachten:

1. Es dürfen keine komplett von Land eingeschlossenen Wasserfelder entstehen.
2. Die Landfelder jeder Insel müssen eine Fläche orthogonal zusammenhängender Felder bilden, die komplett mit Wasser umgeben ist.

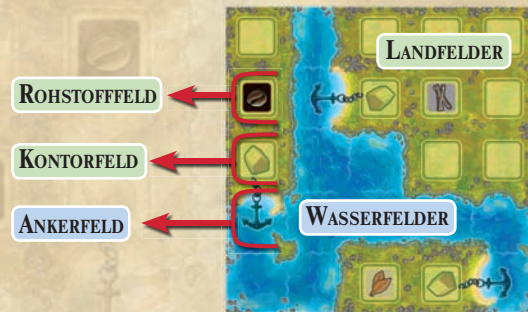
Anschließend wird der Rahmen um die 16 Inselteile gelegt.

Die Zeitmarker werden in aufsteigender Zahlenfolge gestapelt und auf das aufgedruckte Feld mit der 1 gestellt.

Inseln mit 20 oder mehr Landfeldern sind Großinseln und erhalten zur Kennzeichnung eine Schatztruhe. Inseln mit weniger als 20 Feldern sind kleine Inseln.

Auf jedes Rohstofffeld wird ein entsprechender Rohstoffmarker gelegt.

Das Plättchen Aktion Planung wird neben die Insellandschaft gelegt. Dazu kommen die allgemeinen Landschaftsplättchen, in Stapeln gleicher Sorte mit der Rückseite nach oben.



2. SPIELERMATERIAL

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau und legt es vor sich ab.

Dazu erhält er 12 Kontore, 2 Schiffe, 16 Dorfplättchen, 3 Zählscheiben, 1 Siegpunktscheibe und 1 Reihenfolgescheibe sowie die beiden Siegpunktplättchen in einer Farbe.

Je 1 Zählscheibe wird auf das Feld 0 der drei Leisten, Fortschritt, Kanonen und Gold, gelegt.

Kontore, Schiffe, Siegpunkt- sowie Reihenfolgescheibe werden neben dem Tableau bereitgehalten.

Die 16 Dorfplättchen werden mit der Rückseite nach oben zu den allgemeinen Landschaftsplättchen gelegt.

3. ZENTRALPLAN

Der Zentralplan wird für alle Spieler gut erreichbar ausgelegt.

Die Piratenmarker werden gemischt und 5 verdeckt auf die Piratenfelder gelegt. Der übrige Marker geht ungesehen aus dem Spiel. Anschließend wird ein beliebiger Piratenmarker aufgedeckt.

Die Fortschrittsmarker werden gemischt und verdeckt neben den Zentralplan gelegt. Auf jedes Fortschrittsfeld wird ein Fortschrittsmarker offen ausgelegt.

Alle 50 Warenmarker werden verdeckt gemischt. Danach wird auf jedes Warenfeld ein Warenmarker offen ausgelegt. Die restlichen Warenmarker werden in 4 verdeckten gleichhohen Stapeln neben dem Plan bereitgestellt.

Änderungen bei 2 und 3 Spielern

Bei 2 Spielern werden die Warenmarker für 3 und 4 Spieler aussortiert, bei 3 Spielern nur die für 4 Spieler. Die Warenfelder werden bis zur entsprechenden Spieleranzahl aufgefüllt. Übrig gebliebenes Material geht aus dem Spiel.

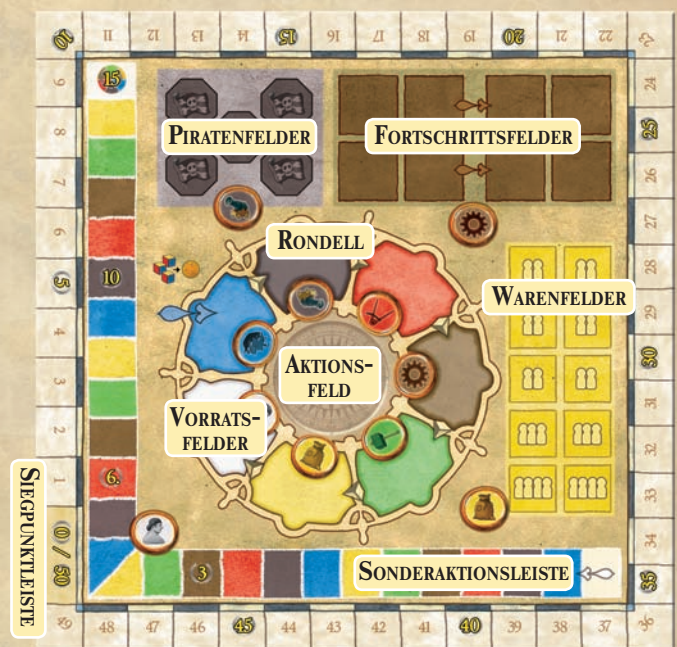
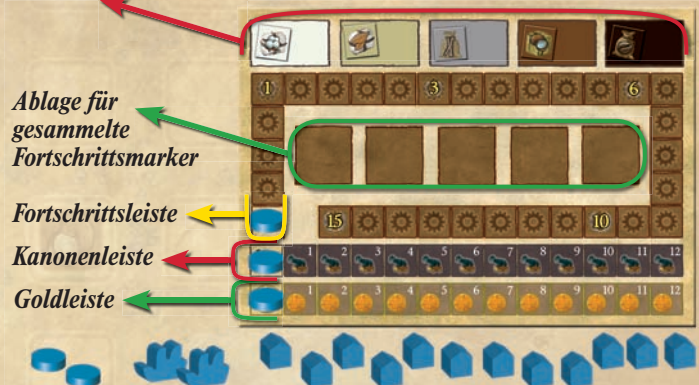
Jeder Spieler legt seine Siegpunktscheibe auf das Feld 0/50 der Siegpunktleiste.

Aus den Reihenfolgescheiben aller Spieler wird ein zufälliger Turm gebildet und auf das erste Feld der Sonderaktionsleiste gestellt.

Der oberste Spieler wird Startspieler. Die übrigen Spieler bekommen pro Spieler, der vor ihnen an der Reihe ist, ein Gold. Die Spieler schieben ihre Zählscheiben auf der Goldleiste (ihres Spielertableaus) entsprechend viele Felder nach rechts.

Anmerkung: Wenn ein Spieler die Siegpunktleiste umrundet, legt er eines seiner Siegpunktplättchen mit der entsprechenden erreichten Punktezahl neben dem 0/50 Feld der Zählleiste aus.

Ablage für gesammelte Rohstoff- und Warenmarker



2 Spieler: 30 Warenmarker



3 Spieler: 40 Warenmarker



Beispiel: Spieler rot wird Startspieler, gefolgt von weiß, der zu Beginn 1 Gold erhält. Dann folgt blau mit 2 Gold und der letzte Spieler ist gelb mit 3 Gold.

4. DER WÜRFELTURM

Der Würfelturm wird neben der Insellandschaft aufgebaut. Zum Abschluss werden alle 49 Würfel in den Turm geworfen. Die Würfel, die in der Auffangschale landen, werden den Farben entsprechend auf die Vorratsfelder des Rondells verteilt.



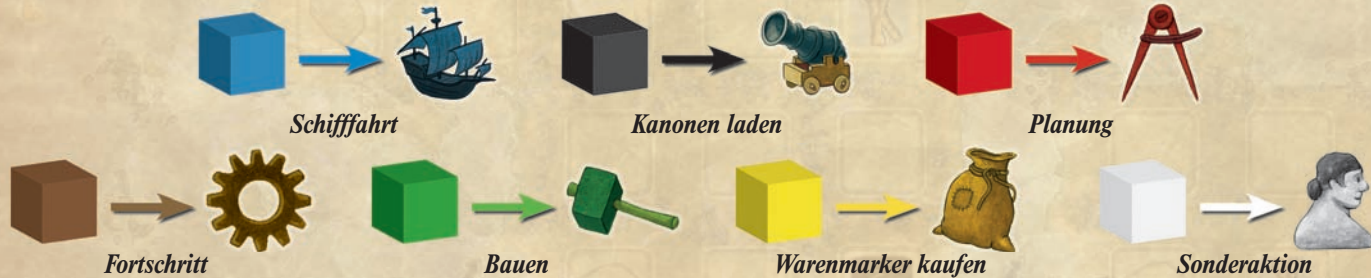
Damit sind die Spielvorbereitungen abgeschlossen und das Spiel kann beginnen.

Beispiel: Im Turm sind verborgen: 2x rot und gelb. 3 x blau, schwarz und grün. 4x braun und weiß.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über 5 Durchgänge, wobei jeder Durchgang aus 7 Runden besteht. In jeder Runde wählt ein Spieler in Spielreihenfolge genau eine Aktion.

Es gibt 7 Aktionen, die unterschiedlichen Farben zugeordnet sind:



Die erste Runde eines Durchgangs beginnt damit, dass der Startspieler alle blauen Würfel nimmt und mit Schwung in den Würfelturm wirft.



Beispiel: 4 blaue Würfel werden genommen und in den Würfelturm geworfen.

Alle Würfel, die unten in der Auffangschale gelandet sind, legt man in das Aktionsfeld des Rondells. Sie bestimmen für diese Runde, welche Aktionen gewählt und wie oft sie genutzt werden können:



Beispiel: Es fallen 4 blaue, 1 schwarzer, 1 roter und 2 grüne Steine aus dem Turm. Diese werden in das Aktionsfeld des Rondells gelegt. Die höchste Anzahl an Steinen besitzt blau mit 4. Also darf entweder die blaue, grüne, schwarze oder rote Aktion jeweils 4x genutzt werden.

- Die Farben der auftauchenden Würfel bestimmen die zur Wahl stehenden Aktionen.
- Die höchste Anzahl an gleichfarbigen Würfeln bestimmt den Umfang für alle zur Verfügung stehenden Aktionen. Jeder Würfel entspricht einem Aktionspunkt (AP).

Beginnend mit dem Spieler, dessen Reihenfolgescheibe am weitesten vorn auf der Sonderaktionsleiste liegt, wählt jeder Spieler der Reihe nach eine der angebotenen Aktionen und führt diese durch. Es dürfen auch mehrere Spieler die gleiche Aktion wählen.



Beispiel: Spieler rot steht vor weiß, blau und gelb. Rot darf sich nun als Erster für eine Aktion entscheiden.

Stehen mehrere Scheiben auf dem gleichen Feld, ist derjenige Spieler von ihnen an der Reihe, der am weitesten oben liegt.



Beispiel: Spieler rot liegt auf weiß, blau und gelb. Rot darf sich nun als Erster für eine Aktion entscheiden.

Kann oder will ein Spieler nicht die gesamte Anzahl an Aktionspunkten nutzen, so darf er auch welche verfallen lassen. Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, werden die Würfel entsprechend ihrer Farbe aus dem Aktionsfeld wieder zurück in die Vorratsfelder sortiert und die nächste Runde beginnt.

Nun werden die Würfel des im Uhrzeigersinn folgenden Vorratsfeldes (hier die schwarzen Würfel) in den Würfelturm geworfen. Ein Durchgang endet nach der Runde, in der die weißen Würfel in den Würfelturm geworfen wurden.

Es folgt eine Zwischenwertung und der nächste Durchgang wird vorbereitet.

Die Aktionen im Einzelnen:

DIE BLAUE AKTION: SCHIFFFAHRT

Wer zum ersten Mal diese Aktion wählt, setzt zunächst seine Schiffe auf beliebige Felder im Außenrahmen ein.

Für jeden Aktionspunkt (AP) darf der Spieler beide Schiffe um jeweils ein Feld orthogonal angrenzend über das Meer bewegen.

Auf den Rahmenfeldern dürfen beliebig viele Schiffe stehen, auf den Feldern zwischen den Inseln jeweils nur ein Schiff.

Schiffe blockieren nicht die Durchfahrt für andere Schiffe.

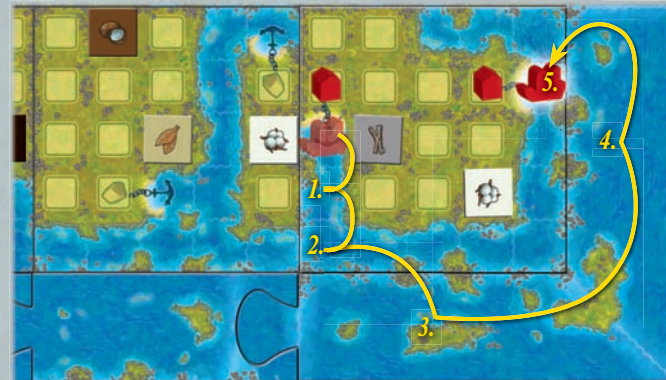
Bleibt ein Schiff auf einem Ankerfeld stehen, darf der Spieler auf das angrenzende Kontorfeld ein eigenes Kontor setzen, sofern dieses Feld frei ist. Ab jetzt kann der Spieler diese Insel ausbauen. Der jeweils erste Spieler, der auf einer Insel ein Kontor errichtet, erhält als Entdecker 3 Siegpunkte (SP).

Anmerkung: Jeder Eckrahmen besteht aus drei Wasserfeldern, die kleinen Rahmen aus nur einem Wasserfeld.

Anmerkung: Sollte ein Vorratsfeld leer sein oder keine Würfel aus dem Turm fallen, wird die Runde übersprungen. Sollten zu einem unpassenden Zeitpunkt Steine aus dem Turm fallen (zum Beispiel weil jemand versehentlich an den Tisch stößt) bleiben diese zunächst in der Schale liegen und werden in der nächsten Runde zusammen mit den dann einzuwerfenden Steinen in den Turm zurückgeworfen.



Beispiel 4 AP: Spieler rot setzt sein erstes Schiff kostenlos auf ein Feld des Rahmens und könnte es von dort aus 4 Felder weit fahren lassen. Sein Schiff fährt aber nur 3 Felder und erreicht ein Ankerfeld. Den übrigen AP lässt er für dieses Schiff verfallen. Er platziert nun ein Kontor und erhält als Entdecker der Insel 3 SP. Anschließend setzt er sein zweites Schiff und fährt damit bis zu 4 Felder weit.



Beispiel 5 AP: In einem späteren Durchgang kann der Spieler mit 5 AP ein weiteres Ankerfeld erreichen. Er errichtet ein weiteres Kontor auf dieser Insel, erhält dafür aber keine SP, da die Insel schon entdeckt wurde.

Anmerkung: Jeder Spieler darf mehrere Kontore auf einer Insel haben. Für jedes Schiff entscheidet der Spieler nacheinander, ob er alle Aktionspunkte nutzen möchte.

DIE SCHWARZE AKTION: KANONEN LADEN

Für jeden Aktionspunkt wird die Zählscheibe der Kanonenleiste auf dem Spielertableau um ein Feld weiter geschoben.



Beispiel 4 AP: Spieler rot erhält 4 Kanonen.

DIE ROTE AKTION: PLANUNG

Mit den zur Verfügung stehenden Aktionspunkten können allgemeine Landschafts- oder eigene Dorfplättchen aus dem Vorrat genommen werden. Sie werden neben das eigene Spielertableau gelegt.

Dabei kostet jedes eigene Dorfplättchen, unabhängig von seiner Größe, genau einen Aktionspunkt.

Die allgemeinen Landschaftsplättchen kosten ihrer Größe entsprechend 1-6 Aktionspunkte. Pro Runde darf ein Spieler nur 1 allgemeines Landschaftsplättchen nehmen.



Beispiel 4 AP: Spieler rot nimmt sich ein 2er Landschaftsplättchen sowie ein 4er und ein 3er Dorfplättchen.

DIE BRAUNE AKTION: FORTSCHRITT

Je Aktionspunkt wird die Zählscheibe auf der Fortschrittsleiste des Spielertableaus um ein Feld weiter geschoben. Wird dabei ein Feld mit aufgedruckten Siegpunkten erreicht oder überschritten, muss sich der Spieler sofort einen Fortschrittsmarker vom Zentralplan nehmen und auf sein Spielertableau legen.

Der höchste erreichte Siegpunkt wird dem Spieler am Ende des Spiels gut geschrieben. Die Auswirkungen der Fortschrittsmarker werden in einer Übersicht auf den Seiten 11 & 12 erklärt.



Beispiel 5 AP: Die Zählscheibe von Spieler blau überschreitet das 1 SP Feld. Der Spieler wählt einen Fortschrittsmarker vom Zentralplan und legt diesen auf sein Spielertableau.

DIE GRÜNE AKTION: BAUEN

Mit den zur Verfügung stehenden Aktionspunkten werden die neben dem eigenen Spielertableau liegenden allgemeinen Landschafts- und Dorfplättchen auf Inseln, auf denen mindestens ein eigenes Kontor steht, verbaut.

Für den Bau jedes Dorfplättchens benötigt man jeweils einen Aktionspunkt.

Für den Bau jedes allgemeinen Landschaftsplättchens braucht man, je nach Größe, 1-6 Aktionspunkte.



Beispiel: Um ein 2er Landschaftsplättchen sowie ein 4er und ein 3er Dorfplättchen zu verbauen, benötigt Spieler rot 4 AP.

Es ist auf folgende Bauregeln zu achten:

1. Es darf nur auf Land gebaut werden, niemals im Wasser.
2. Jedes Plättchen muss so gelegt werden, dass es...
 - a) entweder direkt ein eigenes Kontor orthogonal berührt...



Beispiel: Ein Teil des Dorfplättchens liegt im Wasser und darf so nicht verbaut werden.



Beispiel: Das Dorfplättchen liegt zwar komplett auf dem Land, hat aber keine orthogonale Verbindung zum Kontor.

b) ...oder über eine lückenlose Kette orthogonal zusammenhängender eigener Dorfplättchen oder allgemeiner Landschaftsplättchen, mit einem eigenen Kontor verbunden ist. Dabei spielt es keine Rolle, wer die allgemeinen Landschaftsplättchen gebaut hat.

3. Wird ein Rohstofffeld überbaut, so nimmt sich der Spieler den Rohstoffmarker und legt ihn auf das entsprechende Feld auf seinem Spielertableau. Gleiche Rohstoffmarker werden gestapelt.
4. Kontore dürfen nicht überbaut werden, leere Kontorfelder dürfen überbaut werden. Ein Kontor kann dort nicht mehr errichtet werden.
5. Ein Spieler darf mehrere Plättchen und auf verschiedenen Inseln in der selben Runde bauen.



Beispiel: Der Spieler baut die Plättchen in der Reihenfolge 3er, 2er, 4er. Alle Plättchen sind über eine Kette mit dem eigenen Kontor verbunden.



Beispiel: Spieler rot überbaut die Rohstoffe Zucker und Baumwolle. Diese Rohstoffmarker legt er auf sein Spielertableau.

Neu gebaute Plättchen werden mit der Rückseite nach oben auf den Inseln platziert, und wie folgt abgerechnet:

Auf jedem Plättchen sind zwei Siegpunktwerte abgedruckt. Für den Bau auf einer kleinen Insel erhält der Spieler den kleineren Wert, auf einer Großinsel den größeren Wert. Alle Siegpunkte werden jeweils direkt auf der Siegpunktleiste abgetragen. Abschließend werden alle gewerteten Plättchen auf die Vorderseite gedreht.

Fertigstellung einer Insel:

Wird das letzte Feld einer kleinen Insel überbaut, so erhält der Spieler für die Fertigstellung der Insel zusätzlich 3 Siegpunkte.

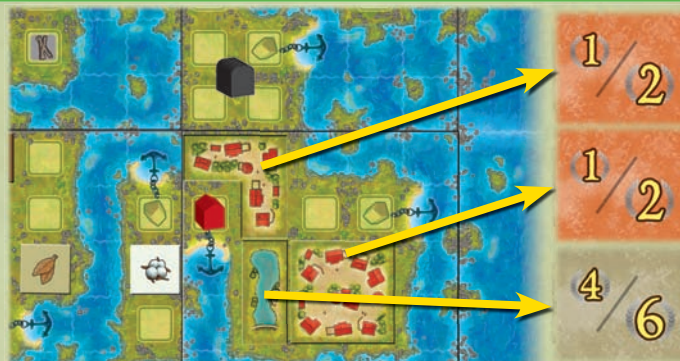
Handelt es sich um eine Großinsel, so gibt es 3 Siegpunkte und die Schatztruhe, die der Spieler zu seinem Spielertableau stellt.

Außerdem erhalten alle Spieler, die mindestens ein Kontor auf der fertiggestellten Insel besitzen, Siegpunkte nach folgender Tabelle:

1	: 1x	4	: 10x
2	: 3x	5	: 15x
3	: 6x	6	: 21x

Der Spieler schaut in der Zeile, die der Anzahl seiner Kontore auf der Insel entspricht und multipliziert den angegebenen Wert mit der Zahl auf dem obenliegenden Zeitmarker. Das Ergebnis erhält er als Siegpunkte.

Eine Insel kann auch fertiggestellt werden, wenn es sich beim letzten freien Feld um ein Kontorfeld handelt und es mit einem Kontor bebaut wird.



Beispiel: Spieler rot hat auf einer großen Insel gebaut und erhält dafür 10 SP.



Beispiel: Spieler rot verbaut in Durchgang 2 ein 2er Dorfplättchen und somit sind alle Felder der Insel bebaut. Er erhält: 2 SP für das Dorfplättchen, 3 SP für die Fertigstellung der Insel und 12 SP für die 2 Kontore in Durchgang 2 (3x4). Spieler rot erhält also insgesamt 17 SP und darf sich zusätzlich die Schatztruhe nehmen. Spieler blau erhält für sein Kontor 4 SP (1x4).

Anmerkung: Wird ein Feld mit einer Schatztruhe überbaut, wird sie versetzt.

DIE GELBE AKTION: WARENMARKER KAUFEN

Mit den zur Verfügung stehenden Aktionspunkten kann man sich aus der Auslage auf dem Zentralplan weitere Warenmarker kaufen. Diese kosten 2, 3 oder 4 Aktionspunkte. Die Marker werden auf dem Spielertableau abgelegt und bilden mit den Rohstoffmarkern gleicher Sorte einen Stapel.

Jeder Spieler besitzt bereits zu Beginn des Spiels einen Warenmarker jeder Sorte, sie sind auf dem Spielertableau aufgedruckt.



AP-Kosten

Beispiel 5 AP: Spieler rot kauft sich für 5 AP zwei Warenmarker für Baumwolle und legt sie auf seine gesammelten Baumwoll-Rohstoffmarker.

Anmerkung: Am Spielende bringen Kombinationen aus passenden Rohstoff- und Warenmarkern Siegpunkte.

DIE WEISSE AKTION: SPIELERREIHENFOLGE/SONDERAKTION

Der Spieler hat für diese Aktion zwei verschiedene Spielmöglichkeiten:

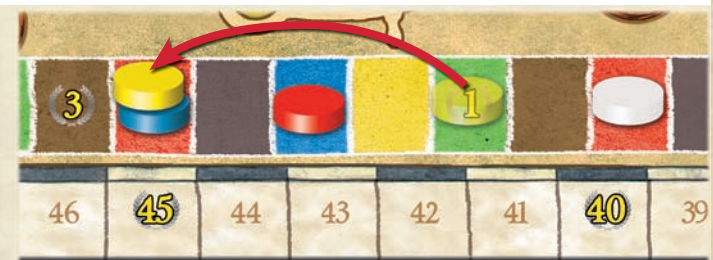
1. Spielerreihenfolge:

Für jeden Aktionspunkt setzt der Spieler seine Reihenfolgescheibe auf der Sonderaktionsleiste ein Feld vor. Landet er auf einem Feld, das von einer anderen Scheibe belegt ist, so setzt er seine oben auf.

2. Sonderaktion:

Diese Aktion kann erst gewählt werden, nachdem der Spieler einmal die Option 1: Spielerreihenfolge durchgeführt hat. Seine Reihenfolgescheibe steht dann auf einem Feld mit einer anderen Farbe als weiß. Liegt im Aktionsfeld kein Würfel dieser Farbe, nehmen für ihn die weißen Würfel diese Farbe an. Er kann nun die entsprechende Aktion wählen. Wer das letzte Feld der Sonderaktionsleiste erreicht, kann die weißen Würfel in eine beliebige Farbe umwandeln.

Der höchste erreichte Siegpunktwert auf der Sonderaktionsleiste wird dem Spieler am Ende des Spiels gut geschrieben.



Beispiel 5 AP: Spieler gelb setzt seine Reihenfolgescheibe 4 Felder vor, um auf ein rotes Feld zu gelangen, der übrige AP verfällt. Ab jetzt ist er der neue Startspieler.



Beispiel 5 AP: Spieler weiß ist an der Reihe und wandelt die weiße Aktion in die rote um. Er nutzt die 5 AP nun zur Planung.

GOLD

Statt eine Aktion zu wählen, kann der Spieler sich Gold nehmen.

Es zählt die Summe aller Würfel, die im Aktionsfeld liegen. Die Anzahl wird durch drei geteilt und aufgerundet. Dem Ergebnis entsprechend, schiebt der Spieler seine Zählscheibe auf der Goldleiste nach rechts.

Sollte dabei der Wert 12 überschritten werden, wird der Überhang als Siegpunkte auf die Siegpunktleiste übertragen. 1 Gold = 1 Siegpunkt.



Beispiel: Es liegen insgesamt 10 Würfel im Aktionsfeld. Spieler blau entscheidet sich für die 4 Gold. Da er bereits 9 Gold auf seiner Goldleiste besitzt, kann er nur 3 Gold addieren. Für das 4. Gold erhält er 1 SP.

Gold kann man auch auf folgende Arten erhalten:

- Sollte eine Zählerleiste auf einer der drei Leisten Kanonen, Fortschritt oder Sonderaktion ans Ende anlangen, ohne dass alle zur Verfügung stehenden Aktionspunkte genutzt werden konnten, so erhält der Spieler 2 Gold, unabhängig davon, wie viele Aktionspunkte er verfallen lassen muss.
- Durch das Fertigstellen einer Großinsel erhält ein Spieler eine Schatztruhe. Diese kann er jederzeit gegen 3 Gold eintauschen. Die Truhe geht dann aus dem Spiel.
- Im Spiel gibt es eine Reihe von Fortschrittsmarkern, die einmalig oder dauerhaft Gold bringen.

Verwenden des Goldes:

Durch Abgabe von Gold kann jeder Spieler die Anzahl seiner Aktionspunkte beliebig erhöhen. Jeder zusätzliche Aktionspunkt kostet 1 Gold. Die Zählerleiste der Goldleiste wird entsprechend viele Felder nach links verschoben.

Jedes Gold, welches der Spieler am Ende des Spiels besitzt, zählt 1 Siegpunkt.

Anmerkung: 2 Gold erhält auch der Spieler, dessen Zählerleiste bereits das Ende einer Leiste erreicht hat und er diese Aktion erneut wählt.



Beispiel 5 AP: Spieler rot wählt die schwarze Aktion und würde 5 Kanonen erhalten. Da er bereits 10 Kanonen auf seiner Kanonenleiste besitzt, kann er nur 2 Kanonen addieren. Für die nicht verwendbaren Kanonen erhält er pauschal 2 Gold.



Beispiel 2 AP: Spieler rot wählt die braune Aktion und bezahlt 1 Gold für 1 weiteren AP. Auf diese Weise kann er seine Zählerleiste auf der Fortschrittsleiste 3 Felder vor setzen und erhält so seinen vierten Fortschrittsmarker.

DURCHGANGSENDE & ZWISCHENWERTUNG

Ein Durchgang endet nach der Runde, in der die weißen Würfel in den Würfelturm geworfen wurden. Nun folgt die Zwischenwertung:

Jeder Spieler muss entsprechend der vollen Stärke der Piraten (Summe aller offenen Piratenmarker) Kanonen abgeben. Er schiebt die Zählerleiste auf der Kanonenleiste entsprechend viele Felder nach links. Erreicht der Spieler die Null und hat nicht die gesamte Stärke abgewehrt, so erleidet er Schaden. Er muss seine Siegpunktscheibe entsprechend der vollen Stärke der Piraten auf der Siegpunktleiste zurücksetzen.

Besitzt der Spieler mehr als die geforderte Anzahl Kanonen, so behält er die noch verbliebenen Kanonen für den nächsten Durchgang.

Anmerkung: Sollte ein Spieler auf der Siegpunktleiste in den Minusbereich rutschen, wird die Siegpunktscheibe auf die Null gesetzt.



Beispiel: Die Spieler werden von 6 Piraten angegriffen. Spieler blau besitzt nur 4 Kanonen. Er gibt alle Kanonen ab und verliert 6 SP.



Beispiel: Spieler gelb besitzt 8 Kanonen. Er gibt 6 Kanonen zur Abwehr der Piraten ab und behält 2 Stück für den nächsten Durchgang.

Vorbereitung des nächsten Durchgangs:

1. Ein weiteres Piratenmarker wird aufgedeckt.
2. Fortschrittsmarker werden aufgefüllt:
Dazu entfernt man die verbliebenen Fortschrittsmarker des rechten Bereichs und legt sie zurück in die Schachtel. Die Marker aus dem linken Bereich rutschen in den rechten Bereich und es werden 4 neue Marker im linken Bereich ausgelegt.
3. Warenmarker werden ersetzt:
Zunächst werden die verbliebenen Warenmarker aus der Auslage entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Anschließend wird der nächste Stapel Warenmarker ausgelegt.
4. Der oberste Zeitmarker geht aus dem Spiel.



Anmerkung: Es liegen jetzt unter Umständen weniger als 8 Fortschrittsmarker aus.

SPIELEND

Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang. Die Zwischenwertung findet nun ein letztes Mal statt.

Anschließend kommt es noch zur Schlusswertung, in der alle Siegpunkte direkt auf die Siegpunkteleiste übertragen werden:

1. **Goldwertung:**
Zunächst werden alle im Spiel nicht eingelösten Schatztruhen und diejenigen Fortschrittsmarker, die einmalig Gold bringen, auf die Goldleiste übertragen.
Anmerkung: Jedes Gold, was nicht auf die Goldleiste übertragen werden kann, bringt einen Siegpunkt.
Anschließend erhält der Spieler für jedes Gold auf der Goldleiste einen Siegpunkt.

2. **Warenwertung:**
Die 5 Warenarten werden nacheinander gewertet. Dazu wird die jeweilige Summe der Rohstoff- mit der Summe der Warenmarker (inkl. 1 aufgedruckter Warenmarker) multipliziert und das Ergebnis auf die Siegpunkteleiste übertragen.
Anmerkung: Jeder Warenmarker zählt 1, unabhängig davon wie viele AP er gekostet hat.

Beispiel der Schlusswertung für Spieler rot:



Goldwertung:

Zunächst überträgt der Spieler 8 Gold (Schatztruhe 3 Gold & Fortschrittsmarker 5 Gold) auf die Goldleiste, sie erreicht den Wert 12. Für die restlichen 6 Gold erhält er 6 SP. Das Gold auf der Goldleiste bringt ihm weitere 12 SP.

ROHSTOFFMARKER:



Warenwertung:

Der Spieler erhält...

- ...für Baumwolle: 12 SP (3 Rohstoffmarker x 4 Warenmarker)
- ...für Tabak: 1 SP (1 Rohstoffmarker x 1 Warenmarker)
- ...für Zucker: 0 SP (0 Rohstoffmarker x 2 Warenmarker)
- ...für Kokosnüsse: 2 SP (2 Rohstoffmarker x 1 Warenmarker)
- ...für Kaffee: 4 SP (2 Warenmarker x 2 Rohstoffmarker)

3. Fortschrittswertung:

Jedes Fortschrittsmarker mit der Kennzeichnung E wird nun gewertet. Ebenfalls erhält der Spieler den höchsten erreichten Siegpunktwert auf der Fortschrittsleiste.

4. Sonderaktionswertung:

Jeder Spieler erhält den höchsten erreichten Siegpunktwert auf der Sonderaktionsleiste.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am weitesten vorne auf der Sonderaktionsleiste liegt.



Fortschrittswertung:

Der Spieler erhält durch die 2 Fortschrittsmarker mit „E“ einmal 7 SP und wertet seine Goldleiste ein weiteres Mal und erhält 12 SP. Zusätzlich erreicht er 10 SP auf der Fortschrittsleiste.



Sonderaktionswertung:

Der Spieler erreicht 6 SP auf der Sonderaktionsleiste.

ERKLÄRUNG DER FORTSCHRITTSMARKER

Fortschrittsmarker bieten positive Effekte, die der Besitzer im Laufe des Spiels nutzen kann. Die Art des Markers bestimmt, wann der Effekt nutzbar ist. Es gibt folgende 3 Arten:

1.		<i>Der Effekt gilt ab Erhalt für den Rest des Spiels.</i>
2.		<i>Der Effekt ist einmalig nutzbar, nach Verwendung wird der Marker auf die Rückseite gedreht.</i>
3.		<i>Der Effekt tritt einmalig in der Schlusswertung auf.</i>

Die Fortschrittsmarker im Einzelnen:

Zusätzliche Aktionspunkte:



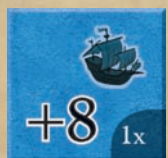
Jeder Marker zeigt eine Aktion.

Wählt der Besitzer die abgebildete Aktion, so erhält er zusätzlich 2 Aktionspunkte.



Jeder Marker zeigt zwei Aktionen.

Wählt der Besitzer eine der beiden Aktionen, so erhält er zusätzlich 1 Aktionspunkt.



Wählt der Besitzer die Aktion Schifffahrt, kann er einmalig den Marker einsetzen und erhält zusätzlich 8 Aktionspunkte für beide Schiffe.

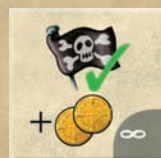
Piratenaktionen:



Die Stärke der Piraten erhöht sich für alle anderen Spieler um 2.



Sollte der Besitzer nicht die gesamte Stärke der Piraten am Ende eines Durchgangs abwehren können, so verliert er nur die Hälfte der Piratenstärke, aufgerundet, an Siegpunkten.
Anmerkung: Die Kanonen verliert er dennoch.



Kann der Besitzer die gesamte Stärke der Piraten am Ende eines Durchgangs abwehren, erhält er 2 Gold.
Anmerkung: Auch wenn die Piratenstärke 0 ist, erhält der Besitzer 2 Gold.

Planungs- und Bauaktionen:



Wählt der Besitzer die Aktion Planung, darf er zwei beliebige allgemeine Landschaftsplättchen nehmen. Er muss die Kosten für beide Plättchen mit Aktionspunkten bezahlen können.



Befinden sich im Aktionsfeld grüne aber keine roten Würfel, so kann der Besitzer statt der Aktion Bauen, die Aktion Planung wählen.

ODER

Befinden sich rote aber keine grünen Würfel im Aktionsfeld kann er statt der Aktion Planung die Aktion Bauen wählen.

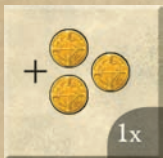
Spielerreihenfolge:



Nutzt der Besitzer die weiße Aktion um seine Reihenfolgescheibe vorzurücken, kann er sie einmalig auf der Scheibe des aktuell Führenden platzieren, unabhängig davon, wie viele Aktionspunkte ihm zur Verfügung stehen.



Gold:



Der Besitzer erhält einmalig 3 Gold.



Der Besitzer erhält einmalig 5 Gold.



Jedes Mal, wenn der Besitzer ein Kontor einsetzt, erhält er 1 Gold.

Anmerkung: Für Kontore, die vor dem Erhalt des Markers eingesetzt worden sind, gibt es rückwirkend kein Gold.



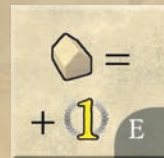
Nimmt der Besitzer Gold anstatt eine Aktion zu wählen, tauscht er im Verhältnis 2 zu 1 (aufgerundet), statt 3 zu 1.

Siegpunkte:



Statt eine Aktion zu wählen, erhält der Spieler einmalig für jeden Würfel im Aktionsfeld einen Siegpunkt.

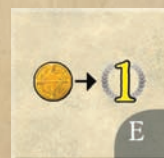
Anmerkung: In der Schlusswertung ist dieser Marker ohne Wert.



Der Besitzer erhält in der Schlusswertung 1 Siegpunkt pro eigenem gebautem Kontor.



Der Besitzer erhält in der Schlusswertung 7 Siegpunkte.



Der Besitzer erhält 1 Siegpunkt für jedes Gold auf der Goldleiste (maximal 12 SP).

