

Puerto Rico - Das Kartenspiel

Andreas Seyfarth

Goldsucher oder Gouverneur - Ratsherr oder Baumeister?

Welche Rolle ihr auch in der Neuen Welt spielt, ihr habt nur ein Ziel: möglichst viel Wohlstand und Ansehen zu erlangen! Wer besitzt die einträglichsten Produktionsstätten? Wer errichtet die bedeutendsten Gebäude? Wer erringt die meisten Siegpunkte?

SPIELZIEL

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Pro Runde wählt jeder Spieler eine der fünf verschiedenen Rollen und setzt damit eine bestimmte Aktion für *alle* Spieler in Gang.

So werden beispielsweise mit Hilfe des Aufsehers Waren hergestellt, die dann anschließend per Händler ans Handelshaus verkauft werden. Mit dem verdienten Geld wiederum können, mittels des Baumeisters, Gebäude errichtet werden usw.

Wer hierbei die immer wieder wechselnde Reihenfolge der einzelnen Aktionen und ihrer besonderen Privilegien am besten nutzt, wird den größten Erfolg haben und das Spiel gewinnen.

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

Die Spieler wählen von Runde zu Runde verschiedene Rollen und lösen damit bestimmte Aktionen aus, um so möglichst wertvolle Gebäude bauen zu können

Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, ist Sieger

Das Besondere ist, dass jede Spielkarte mehrere Funktionen hat: Mal ist sie ein Gebäude (offen ausliegend), mal stellt sie Geld dar (auf der Hand) und mal gilt sie als Ware (verdeckt auf einem Produktionsgebäude).

Wenn Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, sollten Sie zunächst die Texte im Randbalken nicht beachten. Diese Texte dienen als Kurzfassung der Spielregel, mit deren Hilfe man jederzeit wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELMATERIAL

112 Spielkarten (44 Produktions- und 68 Stadtgebäude)

1 Gouverneur-Karte (für den Startspieler einer Runde)

5 Rollenkarten (Baumeister, Aufseher, Händler, Ratsherr, Goldsucher)

5 Handelshaus-Karten

Erweiterung:

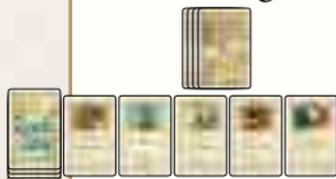
30 Spielkarten (29 Stadtgebäude + 1 Kathedrale) - erkennbar an der violetten Ornamentik



SPIELVORBEREITUNG

- **Ein Startspieler** wird ausgelost. Er erhält die **Gouverneur-Karte** und legt sie vor sich.
- **Die 5 Rollenkarten** werden nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.
- **Die 5 Handelshaus-Karten** werden gemischt und als *verdeckter* Stapel oberhalb der Rollenkarten bereitgelegt.
- **Jeder Spieler erhält**
 - **eine Indigoküperei** (aus den Spielkarten herausuchen), die er offen

Rollen-, Handelshaus- und Spielkarten in der Tischmitte bereitlegen



Jeder Spieler erhält 1 Indigoküperei ...

vor sich auf den Tisch legt, sowie vom anschließend gut gemischten Kartenstapel - **4 verdeckte Karten**, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.

- **Die restlichen Spielkarten** werden als *verdeckter* Stapel links neben den Rollenkarten bereitgelegt.

SPIELVERLAUF (Basisspiel)

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede einzelne Runde verläuft folgendermaßen: Der Spieler, der die Gouverneur-Karte besitzt (= der Gouverneur), beginnt. Er nimmt eine der Rollenkarten aus der Tischmitte, legt sie vor sich und führt direkt anschließend als Erster die Aktion dieser Rolle aus. Danach führt sein linker Nachbar die Aktion dieser Rolle aus usw., bis reihum *jeder* diese Aktion *einmal* ausgeführt hat.

Nun kommt der linke Nachbar des Gouverneurs an die Reihe: Er nimmt eine der *restlichen* Rollenkarten aus der Tischmitte und legt sie vor sich. Beginnend mit *ihm* führt reihum wieder jeder diese Aktion aus. Dann kommt sein linker Nachbar mit dem Nehmen und Durchführen einer Rolle an die Reihe usw. Haben alle eine Rolle genommen und durchgeführt, endet eine

... und 4 Handkarten

Gouverneur beginnt und wählt eine Rolle aus; entsprechende Aktion wird reihum ausgeführt

Anschließend wählt der nächste Spieler eine Rolle aus usw.

Runde. Alle benutzten Rollenkarten werden wieder zurück in die Tischmitte neben die nicht benutzte/n Karte/n gelegt, und die Gouverneur-Karte wandert zum im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Eine neue Runde beginnt. Der neue Gouverneur nimmt sich als Erster eine beliebige Rolle usw.

Achtung: Spielen nur 2 Spieler, darf der Gouverneur, nachdem der zweite Spieler seine Rolle gewählt hat, noch eine weitere Rolle wählen. Erst danach endet die Runde und der Gouverneur wechselt. Zu zweit werden also pro Runde 3 der 5 Rollen ausgewählt, in der Reihenfolge: Gouverneur - Mitspieler - Gouverneur.

Die Rollen

Jede Rolle beinhaltet einerseits ein besonderes Privileg *nur* für den Spieler, der sie genommen hat, und andererseits auch eine allgemeine Aktion, die reihum *jeder* Spieler ausführen kann (*Ausnahme: Goldsucher*).

Grundsätzlich gilt:

- Mit dem Ausführen der Aktion einer Rolle beginnt *immer* der Spieler, der sie genommen hat, dann kommt dessen linker Nachbar an die Reihe usw.
- Ein Spieler *muss* eine Rolle wählen, wenn er an die Reihe kommt. Er darf anschlie-

Am Ende einer Runde wechselt die Gouverneur-Karte zum nächsten Spieler: eine neue Runde beginnt usw.

2 Spieler: Gouverneur wählt nach dem anderen Spieler eine weitere Rolle

Jede Rolle
- **löst eine Aktion für alle Spieler aus** (*Ausnahme Goldsucher*)
- **bietet ein Privileg für den, der sie nimmt**

ßend aber darauf verzichten, die Aktion bzw. das Privileg dieser Rolle auszuführen. Auch jeder weitere Spieler darf anschließend auf das Ausführen der Aktion verzichten; ein solcher Spieler wird einfach übersprungen.

- Eine Rollenkarte bleibt bis zum Ende einer Runde vor dem betreffenden Spieler liegen und kann so lange von keinem anderen Spieler genommen werden.



Baumeister (Baumeisterphase: alle bauen)

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Baumeister), *kann* anschließend ein beliebiges Gebäude bauen, indem er die entsprechende Karte aus *seiner* Hand offen vor sich auf den Tisch legt, wo sie für den Rest des Spiels verbleibt. Die auf der Karte angegebenen Baukosten (Zahl oben links und rechts) muss er nun bezahlen, indem er die entsprechende Anzahl an weiteren Handkarten auf den Ablagestapel legt (*siehe hierzu auch den Kasten unten auf der nächsten Seite*). Aufgrund seines Privilegs legt er dabei eine Karte weniger ab als verlangt (*siehe Beispiel auf der nächsten Seite*).

Anschließend dürfen auch die anderen Spieler reihum je *ein* Gebäude bauen, wenn sie möchten.

Baumeisterphase:

Jeder kann reihum ein Gebäude bauen; der Baumeister zahlt 1 Karte weniger

Ausführliche Angaben zu den einzelnen Gebäuden und ihren Funktionen finden sich unter „Die Gebäude“ ab Seite 12.

Achtung: Ein Spieler darf im Spielverlauf *beliebig viele* gleiche Produktionsgebäude bauen, aber jedes Stadtgebäude nur maximal *einmal*!

Hinweise:

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch die Schmiede, den Kran, das Armenhaus, den Schwarzmarkt, die Schreinerei, den Steinbruch und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.

- Verfügt ein Spieler über mehr Vergünstigungen als das von ihm gebaute Gebäude kostet, erhält er die überzähligen Karten nicht ausbezahlt!

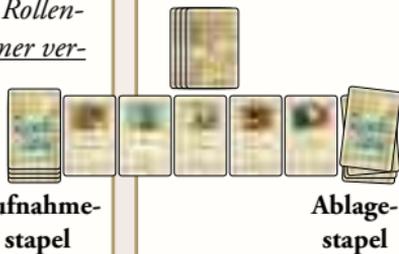
(Beispiel: Der Spieler ist Baumeister, besitzt die Schmiede und die Bibliothek und baut eine Zuckermühle: die überzählige Karte erhält er nicht ausbezahlt.)

Auch erhält der Baumeister sein Privileg (= 1 Karte weniger) nicht ausbezahlt, sollte er nicht bauen!

Der Ablagestapel wird rechts neben den Rollenkarten gebildet. Die Karten werden immer verdeckt darauf gelegt - absichtlich ein wenig „unordentlich“, um so den Ablagestapel besser vom Aufnahmestapel zu unterscheiden.

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

Merke: Kein Spieler darf gleiche Stadtgebäude mehrfach bauen!





Aufseher (Aufseherphase: alle produzieren Waren)

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Aufseher), beginnt mit der Warenproduktion. Er nimmt eine Karte vom Aufnahmestapel und legt sie – *ohne sie sich anzusehen!* – mit der Rückseite nach *oben* leicht versetzt (s. Abb. rechts) auf eines seiner *leeren* Produktionsgebäude, also auf eines, auf dem noch *keine* Karte liegt. Aufgrund seines Privilegs darf er dies nun bei einem zweiten *leeren* Produktionsgebäude wiederholen.

Anschließend legen reihum die anderen Spieler auch je eine Karte vom Stapel auf *eines* ihrer leeren Produktionsgebäude. Besitzt ein Spieler kein *leeres* Produktionsgebäude, hat er Pech und kann in dieser Aufseherphase *nichts* produzieren.

Die auf den Produktionsgebäuden abgelegten Karten stellen Waren dar (s. Abb. rechts), die in den Händlerphasen (s.u.) verkauft werden können.

Hinweise:

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch den Brunnen, das Aquädukt und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier bedeutungslos.

Aufseherphase:

Jeder kann *eine* Ware produzieren; der Aufseher zwei



(Der Spieler besitzt
1 Ware Zucker und
1 Ware Tabak)

Merke: Auf keinem Produktionsgebäude kann während des Spiels mehr als eine Ware liegen!



Händler (Händlerphase: alle verkaufen Waren)

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Händler), deckt zunächst die oberste Handelshaus-Karte auf und legt sie offen daneben. Dann sagt er an, welche seiner Waren er verkaufen möchte. Er kann grundsätzlich eine Ware (= 1 Karte) verkaufen (als Aktion) sowie eine zweite Ware (als sein Privileg).

Er nimmt die entsprechenden Waren(karten) von seinen gewünschten Produktionsgebäuden und legt sie – *erneut ohne sie sich anzusehen!* – auf den Ablagestapel. Dafür erhält er vom Aufnahmestapel so viele Karten *auf die Hand* wie auf der offen liegenden Handelshaus-Karte für die von ihm abgelegten Waren angegeben ist (*s. Beispiel auf der nächsten Seite*).

Anschließend *kann* reihum auch jeder andere Spieler *eine* beliebige seiner Waren zum angegebenen Preis verkaufen.

Als letzte Aktion legt der Händler die Handelshaus-Karte wieder verdeckt unter den Stapel zurück. Die Reihenfolge der fünf Handelshaus-Karten verändert sich also während des gesamten Spiels nicht.

Händlerphase:

Jeder kann *eine* Ware verkaufen; der Händler zwei



Hinweise:

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch den Marktstand, die Handelsstation, die Markthalle und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- Selbst wenn es keine einzige zu verkaufende Ware gibt, muss trotzdem die oberste Handelshaus-Karte aufgedeckt und dann wieder unten den Stapel gelegt werden.
- Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier (zumeist) bedeutungslos.

Beispiel: Der Spieler ist Händler; er besitzt zudem noch den Marktstand und die Handelsstation. Er deckt die oberste Handelshaus-Karte auf (siehe unten). Dann kündigt er an, dass er 3 seiner Waren verkaufen möchte (was er aufgrund der Handelsstation darf). Er nimmt je eine Ware(nkarte) von seiner Indigoküperei, seinem Tabakspeicher und seiner Silberschmiede und legt sie alle – unbesehen – auf den Ablagestapel.

Anschließend nimmt er sich vom Aufnahmestapel seinen Erlös von 7 Karten auf die Hand: 1 Karte für das Indigo, 2 für den Tabak und 3 für das Silber sowie 1 zusätzliche Karte für den Marktstand. Anschließend ist der nächste Spieler mit Verkaufen an der Reihe usw.



- ◀ Erlös für Indigo
- ◀ Erlös für Zucker
- ◀ Erlös für Tabak
- ◀ Erlös für Kaffee
- ◀ Erlös für Silber



Ratsherr (Ratsherrenphase: eine neue Karte für alle)

Der Spieler, der diese Rolle wählt (= der Ratsherr), nimmt 5 Karten vom Aufnahmestapel (2 Karten als Aktion und 3 weitere Karten als Privileg), schaut sie sich an und behält eine davon, indem er sie auf die Hand nimmt. Die übrigen 4 Karten legt er auf den Ablagestapel. Anschließend nehmen reihum alle anderen Spieler je 2 Karten vom Aufnahmestapel, von denen sie nach dem Anschauen eine auf die Hand nehmen und die andere auf den Ablagestapel legen.

Hinweise:

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch das Archiv, die Präfektur und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.
- *Diese Phase kann gleichzeitig gespielt werden; das Einhalten einer Reihenfolge ist hier bedeutungslos.*



Goldsucher (Goldsucherphase: keine Aktion!)

Der Spieler, der den Goldsucher wählt (= der Goldsucher), leitet damit keine Aktion für alle ein, sondern erhält – als sein Privileg – 1 Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand.

Hinweise:

- Die gerade beschriebenen Regeln werden durch die Goldgrube und die Bibliothek verändert bzw. erweitert.

Ratsherrenphase:

Jeder erhält 1 von 2 neuen Karten; der Ratsherr 1 von 5

Goldsucherphase:

Nur der Goldsucher erhält 1 Karte

Eine neue Runde

Nachdem *jeder* Spieler eine Rolle gewählt hat und die entsprechenden Aktionen von allen ausgeführt wurden, endet eine Runde. Die benutzten Rollenkarten werden wieder zurück in die Tischmitte gelegt. Die Gouverneur-Karte wird an den linken Nachbarn des bisherigen Gouverneurs weitergereicht.

Der neue Gouverneur erinnert zunächst die Besitzer einer Kapelle daran, dass sie eine ihrer Handkarten unter ihre Kapelle schieben dürfen. *Danach* überprüft der Gouverneur, dass kein Spieler (inkl. ihm selbst!) mehr als 7 Karten auf der Hand hält. Alle Spieler, die mehr als 7 Karten haben, müssen nun so viele beliebige Karten von ihrer Hand auf den Ablagestapel legen, bis sie 7 erreicht haben.

Ausnahme: Besitzer eines Turms dürfen bis zu 12 Karten behalten.

Anschließend beginnt der Gouverneur die nächste Runde, indem er eine der Rollenkarten auswählt usw.

Zur Verdeutlichung: Während einer Runde dürfen die Spieler durchaus auch mehr als 7 Karten auf der Hand halten. Das Überprüfen des Kartenlimits wird also immer nur *zu Beginn* einer neuen Runde ausgeführt.

alle weiteren Runden:

- alle Rollenkarten zurück in die Tischmitte
- Gouverneur wechselt und
- erinnert an die Kapelle
- überprüft das Kartenlimit (7)
- beginnt die Runde

Merke: Die Anzahl der eigenen Handkarten ist den Mitspielern während des Spiels stets zu zeigen.

SPIELENDE

Das Spiel endet *sofort* nach der *Baumeisterphase*, in der mindestens ein Spieler sein zwölftes Gebäude vor sich liegen hat; die Runde wird *nicht* zu Ende gespielt.

Die Siegpunkte der Spieler werden notiert. Jeder Spieler addiert:

- + die Siegpunkte seiner Gebäude (*Zahl am unteren Rand seiner Karten*)
- + die Siegpunkte (= *Kartenmenge*) unter seiner Kapelle
- + die Siegpunkte von Triumphbogen, Zunfthalle und Rathaus
- + die Siegpunkte vom Palast

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr Handkarten und Waren besitzt (1 Ware = 1 Handkarte).

Sobald wenigstens ein Spieler 12 Gebäude vor sich liegen hat, endet nach dieser Phase das Spiel

Die Siegpunkte werden notiert:
+ alle Gebäude
+ Kapelle
+ 6er-Gebäude
+ Palast

Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Sieger

Die Gebäude

Die Produktionsgebäude (farbig hinterlegt)

Es gibt fünf verschiedene Produktionsgebäude:



Indigo-küperei (10x)



Zucker-mühle (8x)



Tabak-speicher (9x)



Kaffee-rösterei (9x)



Silber-schmiede (8x)

Ein Spieler darf beliebig viele gleiche Produktionsgebäude besitzen.

Die Stadtgebäude (beige hinterlegt)

Es gibt 24 verschiedene Stadtgebäude. Jedes Gebäude gibt es dreimal, außer den vier 6er-Gebäuden, die es nur je zweimal gibt. Für *jedes* Stadtgebäude gilt:

- Es darf von jedem Spieler max. *einmal* gebaut werden.
- Es wirkt frühestens *nach* der Baumeisterphase, in der es gebaut wurde (durchaus aber noch in derselben Runde).
- Es darf benutzt werden, muss aber nicht.

Schmiede

Baut der Besitzer einer Schmiede *Produktionsgebäude*, zahlt er jeweils eine Karte weniger als angegeben. Beim Bau von *Stadtgebäuden* nützt die Schmiede nichts.

Goldgrube

Der Besitzer einer Goldgrube deckt, nachdem er oder ein Mitspieler den Goldsucher gewählt und eine Karte aufgenommen hat, die obersten vier Karten vom Aufnahmestapel auf:

- Zeigen sie alle *verschiedene* Baukosten, nimmt er hiervon die Karte auf die Hand, die die *geringsten* Baukosten zeigt, und legt die anderen drei auf den Ablagestapel.



- Zeigen mindestens zwei der Karten gleiche Baukosten, hat er Pech: Er erhält nichts und muss alle vier Karten auf den Ablagestapel legen.

Beispiele: Der Spieler deckt auf:

- *Bibliothek (5), Präfektur (4), Schmiede (1) und Kaffee (4): Er muss alle vier Karten auf den Ablagestapel legen.*
- *Steinbruch (4), Goldgrube (1), Tabakspeicher (3) und Reiter (5): Er nimmt die Goldgrube auf die Hand und legt die anderen drei ab.*

Archiv

Der Besitzer eines Archivs nimmt alle Karten, die er in der Ratsherrenphase erhält, auf die Hand – und legt dann von allen seinen Handkarten so viele auf den Ablagestapel wie vorgeschrieben. Mit anderen Worten: Die abgelegten Karten können auch Karten sein, die er schon vor der Ratsherrenphase auf der Hand hatte.

Beispiel: Der Spieler ist Ratsherr, besitzt die Präfektur und das Archiv: Er zieht 5 Karten vom Stapel, nimmt sie alle auf die Hand und legt anschließend 3 beliebige Handkarten auf den Ablagestapel.

Armenhaus

Hat der Besitzer eines Armenhauses, nachdem er gebaut hat, keine oder nur noch 1 Karte auf der Hand, darf er eine Karte vom Stapel aufnehmen.



Hinweise:

- *Besitzt er auch die Schreinerei, erhält er zunächst diese Karte, und erst danach evtl. noch eine Karte aufgrund des Armenhauses.*
- *Baut der Spieler nichts, erhält er durch das Armenhaus keine Karte.*

Schwarzmarkt

Baut der Besitzer eines Schwarzmarktes ein Gebäude, darf er bis zu zwei seiner Waren abgeben, also bis zu zwei Karten von beliebigen eigenen Produktionsgebäuden nehmen und auf den Ablagestapel legen. Für jede dieser abgelegten Waren verbilligt sich sein neues Gebäude um eine Karte.

Beispiel: Der Spieler baut die Bibliothek (5): Er legt je 1 Warenkarte von seiner Indigoküperei und seinem Tabakspeicher und noch 3 Handkarten auf den Ablagestapel.

Handelsstation

Der Besitzer einer Handelsstation darf in der Händlerphase eine zusätzliche Ware verkaufen.

Beispiele: Der Besitzer einer Handelsstation verkauft ...

- *als Nicht-Händler bis zu 2 Waren;*
- *als Händler bis zu 3 Waren;*
- *als Händler mit Bibliothek bis zu 4 Waren.*



Brunnen

Produziert der Besitzer eines Brunnens in einer Aufseherphase mindestens zwei Waren, erhält er *eine* Karte vom Aufnahme-stapel auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, ob er Aufseher ist oder nicht.

Marktstand

Verkauft der Besitzer eines Marktstandes in einer Händlerphase mindestens zwei Waren, erhält er *eine* zusätzliche Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Dabei spielt es keine Rolle, ob er Händler ist oder nicht.

Kran

Der Besitzer eines Kranes darf beim Bauen ein eigenes Gebäude überbauen, d.h. er legt das neue Gebäude einfach auf das zu überbauende Gebäude, welches damit aus dem Spiel ist. Dafür reduziert er die Baukosten des neuen Gebäudes um die Kosten des überbauten Gebäudes.

Hinweise:

- Ein überbautes Gebäude verliert umgehend seine Funktion, d.h. es kann für den Bau des neuen Gebäudes nicht genutzt werden. Dies bedeutet auch, dass ein Spieler nie seinen Kran überbauen kann.
- Wird ein Produktionsgebäude mit einer Ware darauf überbaut, ist die Ware verloren und wird auf den Ablagestapel gelegt.
- Wird die Kapelle überbaut, bleiben die Siegpunkt-Karten darunter erhalten.



- Ein Spieler darf überbaute Gebäude später erneut bauen.
- Ein Spieler darf ein Gebäude nicht mit dem gleichen Gebäude überbauen.

Beispiele:

- Der Spieler überbaut seine Kapelle (3) mit einem Palast (6) und zahlt statt 6 nur 3 Karten.
- Der Spieler überbaut seine Kaffeerösterei (4) mit einer Statue (3) und zahlt nichts; er erhält die 1 Karte Differenz aber nicht ausbezahlt!

Turm

Zu Beginn jeder Runde wird vom aktuellen Gouverneur überprüft, dass jeder Spieler nur maximal 7 Karten auf der Hand hält. Der Besitzer eines Turms darf aber bis zu 12 Karten haben. Hat er am Rundenanfang aber mehr, muss er sie auf 12 reduzieren, indem er die überzähligen Karten auf den Ablagestapel legt.



Kapelle

Der Besitzer einer Kapelle darf zu Beginn jeder Runde, *bevor* der Gouverneur das Handkartenlimit von 7 bzw. 12 Karten überprüft, eine beliebige seiner Handkarten, mit der Rückseite nach oben, unter die Kapelle schieben. Am Spielende ist jede dieser Karten einen Siegpunkt wert (der Text bzw. die Siegpunkte auf diesen Karten sind belanglos!).



Hinweise:

- Ein Spieler muss seinen Mitspielern nicht mitteilen, welche und wie viele Karten er unter seiner Kapelle liegen hat.
- Überbaut er (mittels des Krans) ein Gebäude mit einer Kapelle, zählt dieses überbaute Gebäude am Spielende selbstverständlich nicht zur Anzahl der Siegpunkt-Karten (auch daran erkennbar, dass es mit der Vorderseite nach oben liegt).

Aquädukt

Der Besitzer eines Aquädukts darf in der Aufseherphase eine zusätzliche Ware produzieren.

Beispiele: Der Besitzer eines Aquädukts produziert ...

- als Nicht-Aufseher bis zu 2 Waren;
- als Aufseher bis zu 3 Waren;
- als Aufseher mit Bibliothek bis zu 4 Waren.

Schreinerei

Baut der Besitzer einer Schreinerei in der Baumeisterphase ein *Stadtgebäude*, nimmt er, *nachdem* er die Baukosten vollständig gezahlt hat, eine Karte vom Aufnahmestapel auf die Hand. Baut er ein *Produktionsgebäude*, nützt ihm die Schreinerei nichts.

Zur Verdeutlichung: Eine Schreinerei bringt nicht sofort, bei ihrem eigenen Bau, eine Karte ein, sondern erst vom Bau des nächsten Stadtgebäudes ab.



Präfektur

Der Besitzer einer Präfektur behält in der Ratsherrenphase von den aufgenommenen Karten zwei statt einer.

Beispiele: Der Besitzer einer Präfektur behält ...

- als Nicht-Ratsherr 2 von 2 Karten;
- als Ratsherr 2 von 5 Karten;
- als Ratsherr mit Bibliothek 2 von 8 Karten.

Besitzt er zudem ein Archiv, darf er alle Karten auf die Hand nehmen, bevor er dann die entsprechende Anzahl abwirft.

Markthalle

Verkauft der Besitzer einer Markthalle in der Händlerphase wenigstens eine Ware, erhält er *eine* zusätzliche Karte vom Aufnahmestapel.

Beispiel: Der Spieler verkauft 1x Zucker für 1 und 1x Kaffee für 2: Er erhält insgesamt 4 Karten vom Aufnahmestapel.

Steinbruch

Baut der Besitzer eines Steinbruchs *Stadtgebäude*, zahlt er jeweils eine Karte weniger als angegeben. Beim Bau von *Produktionsgebäuden* nützt der Steinbruch nichts.

Beispiel: Der Spieler ist Baumeister und besitzt den Steinbruch: Er baut einen kostenlosen Kran. Würde er ein 1er-Stadtgebäude bauen, erhielte er die 1 Karte Differenz nicht ausbezahlt!



Bibliothek

Der Besitzer einer Bibliothek darf das Privileg seiner Rolle verdoppeln:

- *Ratsherr*: Er erhält eine Auswahl von 8 Karten.
- *Baumeister*: Er zahlt beim Bauen 2 Karten weniger.
- *Aufseher*: Er produziert bis zu 3 Waren.
- *Händler*: Er verkauft bis zu 3 Waren.
- *Goldsucher*: Er erhält 2 Karten vom Aufnahmestapel.

Beispiele:

- *Besitzt der Spieler neben der Bibliothek auch das Archiv und die Präfektur, nimmt er als Ratsherr alle 8 Karten auf die Hand und legt anschließend 6 beliebige Handkarten wieder ab.*
- *Besitzt der Spieler als Baumeister neben der Bibliothek auch noch den Steinbruch, zahlt er beim Bau eines Stadtgebäudes bis zu 3 Karten weniger.*

Achtung: Im 2-Personen-Spiel darf eine Bibliothek von ihrem Besitzer nur einmal pro Runde benutzt werden! Nutzt der Gouverneur die Bibliothek in seinem ersten Zug, darf er sie dementsprechend im zweiten Zug dieser Runde nicht mehr nutzen (bzw. umgekehrt)!

Die folgenden sieben Stadtgebäude haben keine die Spielregeln verändernden Wirkungen, bringen aber *am Spielende* besonders viele Siegpunkte ein:



Die drei verschiedenen Denkmäler

Statue (3 SP) **Siegessäule** (4 SP)

Reiter (5 SP)

Zur Verdeutlichung: Ein Spieler darf z.B. eine Statue und eine Siegessäule bauen, aber keine zwei Statuen!



Die vier verschiedenen „Ger“-Gebäude

Rathaus

Der Besitzer eines Rathauses erhält am Spielende für jedes *Stadtgebäude*, das er besitzt, einen *zusätzlichen* Siegpunkt.

Beispiel: Der Spieler besitzt am Spielende Armenhaus, Aquädukt, Schreinerei, Kapelle, Steinbruch, Bibliothek, Statue, Siegessäule und Rathaus: Er erhält 9 zusätzliche Siegpunkte.



Triumphbogen

Der Besitzer eines Triumphbogens erhält am Spielende für seine Denkmäler zusätzliche Siegpunkte: Besitzt er ein Denkmal, erhält er 4 zusätzliche Siegpunkte, besitzt er zwei Denkmäler, erhält er 6 zusätzliche Siegpunkte, besitzt er alle drei Denkmäler, erhält er 8 zusätzliche Siegpunkte.

Hinweis: Besitzt ein Spieler Rathaus und Triumphbogen, zählen seine Denkmäler für beide Ger-Gebäude!



Zunftthalle

Der Besitzer einer Zunftthalle erhält am Spielende für jedes *Produktionsgebäude* und für jede *Produktionsart*, die er besitzt, einen zusätzlichen Siegpunkt.

Beispiel: Der Spieler besitzt am Spielende 2 Indigoküpereien, 1 Zuckermühle und 2 Tabakspeicher: Er erhält 8 zusätzliche Siegpunkte, 5 für die Produktionsgebäude und 3 für die Produktionsarten.

Palast

Der Besitzer eines Palastes erhält am Spielende für je vier Siegpunkte einen zusätzlichen Siegpunkt. Mit anderen Worten: Er teilt alle seine Siegpunkte durch 4 – und erhält so die zusätzlichen Siegpunkte für seinen Palast (im Bedarfsfall *abrunden*!). Diese Siegpunkte werden ganz am Ende ermittelt, nachdem alle anderen Siegpunkte addiert wurden.

Beispiel: Der Spieler kommt ohne seinen Palast auf 34 Siegpunkte. Für den Palast erhält er nun noch zusätzliche 8 Siegpunkte hinzu; ergibt insgesamt 42 Siegpunkte.



Variante

Nach ein, zwei Partien sollte mit folgender **Spielvorbereitung** gespielt werden: Jeder Spieler erhält zu den 4 Karten noch so viele hinzu, wie es seiner Sitzposition entspricht,

VARIANTE

1./2./3./4. Spieler erhält 5/6/7/8 Karten

d.h. der Startspieler erhält insgesamt 5 Karten, der Zweite erhält 6, der Dritte 7 und der Vierte 8 Karten.

Jeder Spieler schaut sich alle seine Karten an, entscheidet sich dann für die 4 Karten, die er behalten möchte, und legt die restlichen (1 bis 4) Karten auf den Ablagestapel. Danach verläuft das Spiel wie gehabt.

Dann reduzieren alle wieder auf 4 Karten



Erweiterung: „Die neuen Gebäude“

Spielmaterial: 30 Spielkarten (= 9x 3 + 1x 2 neue Stadtgebäude + 1 Kathedrale)

Spielvorbereitung: Die 29 neuen Stadtgebäude werden in die restlichen Karten eingemischt. Die Kathedrale wird *nicht* eingemischt, sondern neben den Handelshauskarten bereitgelegt. Ansonsten bleiben *alle* vorgenannten Regeln bestehen.

Amtsstube

Der Besitzer einer Amtsstube darf zu Beginn jeder Runde eine oder zwei seiner Handkarten auf den Ablagestapel legen und anschließend wieder genauso viele Karten vom Aufnahmestapel auf die Hand nehmen.



Wachstube

Zu Beginn jeder Runde wird vom aktuellen Gouverneur überprüft, dass jeder Spieler *ohne* Wachstube maximal *sechs* Karten auf der Hand hält. Besitzer einer Wachstube dürfen weiterhin bis zu 7, Besitzer eines Turms (ob mit oder ohne Wachstube) weiterhin bis zu 12 Karten besitzen.

Die Reihenfolge zu Rundenbeginn ist:

*1. Amtsstube – 2. Kapelle/Bank – 3. Wachstube/
Turm. (Siehe auch Gouverneur-Karte.)*

Hütte

Der Besitzer einer Hütte erhält in jeder Händlerphase, in der *keine einzige* Ware verkauft wurde, *eine* Karte vom Stapel.

Schenke

Hat der Besitzer einer Schenke *nach* einer Baumeisterphase die *wenigsten* Gebäude (Stadt- und Produktionsgebäude) vor sich liegen, erhält er eine Karte vom Stapel.

Zur Verdeutlichung: „Wenigste Gebäude“ heißt, kein Mitspieler besitzt weniger und mindestens ein Mitspieler besitzt mehr Gebäude als der Besitzer.

Park

Überbaut der Besitzer mittels seines Krans seinen Park, spart er damit nicht nur Baukosten von bis zu 3, sondern von bis zu 6.



Beispiele:

- Der Spieler überbaut seinen Park mit einer Bibliothek; er muss nichts mehr dazuzahlen.
- Der Spieler überbaut seinen Park mit der Kathedrale; er zahlt 1 Karte. Wäre er Baumeister und/oder besäße er den Steinbruch, wäre dieser Bau ebenfalls kostenlos.

Zollamt

Zu Beginn einer *Ratsherrenphase* nimmt sich der Besitzer eines Zollamtes eine Karte vom Stapel und legt sie (unbesehen) als *Ware* auf sein Zollamt. Verkauft er diese *Ware* dann während der *Händlerphase*, erhält er dafür (unabhängig von der aktuellen Handelshaus-Karte) *zwei* Karten vom Aufnahmestapel.

Hinweis: Für eine solche *Ware* gelten dieselben Regeln wie für alle anderen *Waren* im Spiel (d.h. es darf nur max. eine auf einem Zollamt liegen; sie kann mit dem Schwarzmarkt (für ein Geld) eingetauscht werden; sie gilt für Marktstand und Markthalle usw.).

Bank

Ein einziges Mal im ganzen Spiel darf der Besitzer einer Bank, zu Beginn einer beliebigen Runde, noch *bevor* der Gouverneur das Handkartenlimit überprüft, *beliebig viele* seiner Handkarten unter seine Bank schieben. Jede dieser Karten zählt am Spielende einen Siegpunkt.

Weitere Details siehe bei den Hinweisen zur „Kapelle“.



Hafen

Der Besitzer eines Hafens schiebt immer, wenn er in einer *Händlerphase* Waren verkauft, *eine* dieser verkauften Warenkarten (unbesehen) unter seinen Hafen. Jede dieser Karten zählt am Spielende einen Siegpunkt.

Weitere Details siehe bei den Hinweisen zur „Kapelle“.

Goldschmiede

Der Besitzer einer Goldschmiede deckt in jeder Goldsucherphase die oberste Karte vom Stapel auf und zeigt sie allen: Ist darauf ein Gebäude (Stadt- oder Produktionsgebäude) zu sehen, das von noch *keinem* Spieler *gebaut* wurde (inkl. ihm selbst), darf er die Karte auf die Hand nehmen, andernfalls legt er sie auf den Ablagestapel.

Residenz (2x)

Der Besitzer einer Residenz erhält am Spielende für jeweils drei *verschiedene* Gebäude mit den *gleichen* Baukosten in seiner Auslage zusätzliche Siegpunkte: Für die erste 3er-Gruppe 4 Siegpunkte, für die zweite Gruppe 3 Siegpunkte usw.

Beispiele:

- Der Spieler hat folgende 11 Gebäude gebaut:
2x Indigoküpererei (1), Zuckermühle (2),
Schwarzmarkt (2), Brunnen (2), 2x Ta-
bakspeicher (3), Aquädukt (3), Palast (6),
Zunftthalle (6), Residenz (6).



Er erhält durch die Residenz $4 + 3 = 7$ zusätzliche Siegpunkte (für die je drei verschiedenen 2er- und 6er-Gebäude). Die drei 3er-Gebäude bringen keine 2 Siegpunkte ein, da der Tabakspeicher doppelt vertreten ist.

- Der Spieler hat folgende 12 Gebäude gebaut: 2x Indigoküpererei (1), Archiv (1), Goldgrube (1), Wachstube (1), Amtsstube (1), Bank (3), Tabakspeicher (3), Aquädukt (3), Palast (6), Rathaus (6), Residenz (6).

Er erhält durch die Residenz $4 + 3 + 2 + 1 = 10$ zusätzliche Siegpunkte (da er die beiden Indigoküperereien für zwei verschiedene 1er-Gebäude-Kombis benutzen kann).

Kathedrale (1x)

Die Kathedrale liegt von Spielbeginn an offen aus. Wer sie bauen will, kann dies während einer Baumeisterphase tun, indem er die entsprechenden Kosten bezahlt (*man darf in derselben Phase wie sonst auch kein weiteres Gebäude bauen*).

Am Spielende bringt die Kathedrale ihrem Besitzer für jedes beliebige von Mitspielern gebaute 6er-Gebäude zusätzliche Siegpunkte ein: Für das erste gegnerische 6er-Gebäude 4 Siegpunkte, für das zweite 3 Siegpunkte usw.

Beispiel: Die Mitspieler des Besitzers der Kathedrale haben am Ende je 2x Zunfthalle und Rathaus und je 1x Residenz und Palast gebaut: Der Kathedralenbesitzer erhält dafür $4+3+2+1+0+0 = 10$ Siegpunkte.





Autor und Verlag danken besonders Richard Borg und Tom Lehmann für ihre Anregungen sowie allen Testspielern für ihr großes Engagement.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

**alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau
08051 - 970720 | info@aleaspiele.de**

© 2004/18 Ravensburger Spieleverlag
© 2003 Andreas Seyfarth



236541