

Martin Kallenborn

Jochen Scherer

RACE TO THE NEW FOUND LAND



Spielaufbau

1. Lege den **Spielplan** in der Tischmitte aus.

2. Dann zieht jeder Spieler zufällig 1 **Spielertableau**. Dieses Spielertableau legt ihr offen vor euch aus. Jedes Spielertableau zeigt die Nation, die ihr jeweils in diesem Spiel vertreten werdet. Eines der nicht gezogenen Spielertableaus legt ihr mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan. Dies ist die **Ablagetafel**. Eventuell noch übrige Spielertableaus legt ihr zurück in die Schachtel.



60-90 min | 2-4 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Spielertableaus/Ablagetafeln

Plättchen:

- 11 große Schiffe
- 17 kleine Schiffe (davon 5 Start-Schiffe)
- 34 Inselplättchen
- 18 Auftragsplättchen
- 5 Rahmenmarker
- 8 Kompassplättchen
- 1 Startspielerplättchen

Karten:

- 21 1x Karten (5 Start-Karten; 6 Charterschiffe; 10 Waren Karten)
- 15 Ziele
- 5 Kapitäne
- 4 50/100er-Karten

Holzteile:

- 100 Marker (je 25 in 4 Spielerfarben)
- 4 Schiffsfiguren (je 1 in 4 Spielerfarben)
- 15 Tuch
- 15 Holz
- 12 Eisen
- 12 Gold

13. Nun wählt jeder Spieler eine Spielerfarbe, stellt seine **Schiffsfigur** auf das grüne Feld der Zählleiste und nimmt sich die **25 Marker** seiner Farbe.

Der Spieler mit der kleinsten Zahl auf seinem Tableau nimmt sich das Startspielerplättchen.

Der Wettlauf nach New Found Land kann beginnen.



Beispiel für den Aufbau bei 3 Spielern



Kompassplättchen



Rückseite der Inselplättchen

12. Mische die **Inselplättchen** und lege diese als verdeckten Stapel auf das Entdeckerfeld neben dem Fernrohr links unten auf dem Spielplan. Dann mischst du die **Kompassplättchen** und deckst pro Spieler 1 davon auf. Auf jedem Kompassplättchen ist eine bestimmte Insel angegeben. Ziehe für jedes Kompassplättchen 1 Inselplättchen und lege es auf die angegebene Insel. Dabei muss die abgebildete Form auf dem Spielplan mit dem Inselplättchen übereinstimmen. Auf welche Position du das Plättchen auf die Insel legst, spielt dabei keine Rolle. Passt das Inselplättchen nicht auf die angegebene Insel, legst du es auf die Ablagetafel und ziehst solange neue Plättchen, bis eines passt. Dann mischt du alle Kompassplättchen wieder zusammen und legst sie als verdeckten Stapel auf das Kompassfeld.



3. Sortiert zuerst aus den **17 kleinen Schiffen** die 5 mit dem „S“ auf der Rückseite heraus. Dann nimmt sich jeder Spieler das Schiff mit der Flagge seiner Nation und legt dieses an eine seiner Werften seines Tableaus an. Dann mischst du die übrigen kleinen Schiffe und legst sie als verdeckten Nachziehstapel auf das obere Schiffsfeld auf dem Spielplan. Davon deckst du 4 kleine Schiffe auf und legst je 1 auf die Verkaufsfelder.



4. Mische die Plättchen mit den **11 großen Schiffen** und lege sie mit der Rückseite nach oben als Nachziehstapel auf das untere Schiffsfeld. Danach legst du 4 große Schiffe mit der Rückseite nach oben (sodass die Warensymbole sichtbar sind) auf je 1 der Verkaufsfelder.



5. Sortiert (wie schon bei den kleinen Schiffen) aus den **21 1x-Karten** diejenigen mit dem „S“ auf der Rückseite heraus. Dann nimmt sich jeder Spieler die Karte mit der Flagge seiner Nation auf die Hand. Lege die übrigen „S“-Karten auf die Ablagetafel. Dann mischst du die übrigen 1x-Karten und legst sie als verdeckten Nachziehstapel auf das Feld rechts oben auf den Spielplan.



6. Sortiere die **50/100er-Karten** wie abgebildet nach dem Punktwert rechts oben und lege diesen Stapel neben dem Feld 50 der Zählleiste bereit.



7. Mische die **Auftragsplättchen** und lege sie verdeckt auf den entsprechenden Nachziehstapel. Danach deckst du 9 Auftragsplättchen auf und legst sie offen auf die Auftragsfelder.

10. Lege alle **Waren** neben den Spielplan. Dann legst du jeweils 1 Ware (1 Holz , 1 Tuch , 1 Eisen , 1 Gold ) auf das Zielfeld . Nun nimmt sich jeder Spieler noch 1 Eisen  und legt dieses in das Lager seines Spielertableaus.



8. Mische die **15 Zielkarten** und bilde 3 Stapel mit jeweils 5 Karten. Die verdeckten Stapel legst du jeweils auf die Zielfelder ,  und  auf dem Spielplan.



11. Die **Rahmenmarker** legst du wie abgebildet auf die Felder 7, 15, 20, 25 und 35 der Zählleiste.



9. Die 5 **Kapitänskarten** legst du offen auf das Zielfeld .

Einführung

In *Race to the New Found Land* reist ihr mit euren Erkundungsschiffen nach Nordamerika, um neue Länder zu entdecken. Als Gouverneur errichtet ihr eine Flotte, um für eure Großmacht mit den neu entdeckten Ländern den lukrativsten Handel zu betreiben.

Segelt euren Kontrahenten davon, um euch den größten Vorteil sichern zu können.

Allgemeiner Spielablauf

Das Wettsegeln zu den neuen Ländern verläuft über 4 Runden.

Zu Beginn jeder Runde führt ihr die **Landphase** (Seite 4) durch, in der ihr **Einkommen** erhaltet, euren **Hafen ausbaut** (Seite 4) und neue **Schiffe baut** (Seite 5).

Danach folgt die **Planungsphase** (Seite 6). Hier plant ihr zunächst, welche Aktionen ihr in dieser Runde ausführen werdet. Die möglichen 4 Aktionen sind **1. Beladen** (Seite 7), **2. Siedeln** (Seite 8), **3. Liefern** (Seite 8) und **4. Entdecken** (Seite 9).

Nachdem alle Spieler ihre Planung abgeschlossen haben, führt ihr in der **Aktionsphase** (Seite 6) eure geplanten Aktionen aus.

Danach beginnt die **Schlussphase** (Seite 10), in der neue Inseln kartografiert werden und ihr eure Ziele einlöst. Am Ende der Runde wechselt der Startspieler und ihr beginnt eine neue Runde.

Der Spieler, der nach 4 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Landphase

Wir gehen davon aus, dass du als Leser dieser Regel Startspieler bist.

Du beginnst also die Runde und bekommst zuerst dein **Einkommen**. Du nimmst 1 Tuch und 1 Holz aus dem Vorrat, die du in das Lager deines Spielertableaus legst.

Dann **darfst** du zuerst deinen **Hafen ausbauen** und danach neue **Schiffe bauen**.

Nachdem du diese 3 Schritte durchgeführt hast, rufst du den nächsten Spieler in der Reihe auf. Dieser Spieler führt die selben 3 Schritte aus. Dies geht reihum, bis alle Spieler die Landphase einmal ausgeführt haben.

Als Startspieler rufst du dabei immer den nächsten Spieler auf. Du „moderierst“ gewissermaßen den Ablauf.

Mach dir keine Sorgen – du wirst den Rest des Spielertableaus nach und nach kennen lernen.



Hafen ausbauen

Jedes Spielertableau zeigt 2 Ausbaumöglichkeiten.

Eine davon ist immer eine neue Werft. Dieser Ausbau kostet immer 1 Tuch und 1 Eisen. Möchtest du also die zusätzliche Werft freischalten, bezahlst du die Kosten aus deinem Lager. Dann legst du einen deiner Marker auf das freie Feld, um anzuzeigen, dass du deine Werft ausgebaut hast. Du hast also für den Rest des Spiels einen weiteren Platz, um dort ein Schiffsplättchen abzulegen (mehr dazu auf Seite 5, **Schiffe bauen**).



Der andere Ausbau ist auf jedem Spielertableau unterschiedlich. Die genauen Effekte dieser Ausbauten sind im Beiblatt auf Seite 2 erklärt. Die Kosten für den Ausbau sind auf dem Tableau abgebildet. Auch hier bezahlst du die angegebenen Waren. Dann legst du einen Marker auf das Feld, um anzuzeigen, dass du diesen Ausbau errichtet hast. Für den Rest des Spiels kannst du den Vorteil nutzen, den dir dieser Ausbau bringt.

Du darfst beide Ausbauten in beliebiger Reihenfolge und auch in derselben Landphase errichten. Alle Ausbauten bleiben für den Rest des Spiels bestehen.

Schiffe bauen

Nun darfst du neue Schiffe bauen. Die verfügbaren Schiffsplättchen liegen auf dem Spielplan aus. Dort liegen in der oberen Reihe **kleine Schiffe** und in der Reihe darunter **große Schiffe**.

Jedes kleine Schiff kostet 1 Holz und 1 Tuch. Die Kosten für die großen Schiffe sind jeweils auf der Rückseite des Schiffsplättchens angegeben. Anstatt 1 Holz, 1 Tuch oder 1 Eisen abzugeben, darfst du stattdessen 1 Gold abgeben.

Achtung: Das gilt auch beim **Hafen ausbauen** und beim **Liefern**.

Um ein Schiff zu bauen, bezahlst du zuerst die Kosten. Dann nimmst du das Plättchen und legst es an eine freie Werft deines Spielertableaus. Handelt es sich dabei um ein großes Schiff, drehst du es um, bevor du es an deine Werft legst.

In jeder Werft darf nur 1 Schiff liegen. Hast du keine freie Werft, darfst du eines deiner Schiffe entsorgen und auf die Ablagetafel legen, um Platz zu schaffen. Oder du baust (zuvor) deinen Hafen mit einer zusätzlichen Werft aus.

Baust du ein großes Schiff, so bekommst du zusätzlich sofort 3 Punkte: Du rückst deine Schiffsfigur auf der Zählleiste also um 3 Felder nach vorne.



Beispiel: **Gelb** baut zuerst seine Werft aus. Dafür bezahlt er 1 Tuch und 1 Eisen. Er legt einen Marker auf das Feld, um anzuzeigen, dass er diese Werft ab jetzt nutzen kann.

Dann baut **Gelb** 1 großes Schiff aus der Auslage. Er bezahlt die auf dem Schiff angegebenen Kosten und legt das Plättchen an seine neue Werft an. Zusätzlich erhält er 3 Punkte, weil er ein großes Schiff gebaut hat.



Du darfst auch mehrere Schiffe in derselben Landphase bauen, musst aber jedes Schiff bezahlen.

Die frei gewordenen Verkaufsfelder werden erst nach deiner Landphase wieder aufgefüllt. Dabei werden auf die Plätze für die kleinen Schiffe auch immer nur kleine Schiffe gelegt, auf die Plätze für die großen Schiffe nur große. Der nächste Spieler hat also wieder eine volle Auslage. Reicht der Nachziehstapel dabei nicht aus, mischst du die Schiffsplättchen auf der Ablagetafel und legst sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Zielkarten und besondere Felder auf der Zählleiste

Auf der Zählleiste sind einige wichtige Punkte mit Rahmenmarker markiert.

Wenn du Punkte bekommst und dabei mit deiner Schiffsfigur einen Rahmenmarker auf der Zählleiste erreichst (oder diesen überschreitest), nimmst du dir am Ende deines kompletten Zuges den Kartenstapel vom Feld mit dem Symbol des Rahmenmarkers. Du wählst eine Karte und nimmst diese auf die Hand. Die übrigen Karten legst du verdeckt zurück. Danach musst du den Rahmenmarker um bis zu 3 Felder weit nach hinten (auf eine niedrigere Punktezahl) rücken. Du rückst den Rahmenmarker dabei jedoch niemals auf einen anderen Rahmenmarker oder auf eine Schiffsfigur. Sollte der Rahmenmarker „anstoßen“ bleibt er auf dem Feld davor liegen. Haben alle Spieler einen Rahmenmarker erreicht, nimmst du den Rahmenmarker von der Zählleiste und legst ihn auf den zugehörigen Kartenstapel.



Beispiel: **Gelb** hat im Beispiel oben den quadratischen schwarzen Rahmenmarker überschritten.



Gelb nimmt sich die Zielkarten vom □-Feld. Er sucht sich eine Karte davon aus, die er auf die Hand nimmt. Die übrigen Karten legt er verdeckt zurück auf das □-Feld.

Danach rückt er den Rahmenmarker um 3 Felder zurück. Da kein anderer Rahmenmarker und keine Schiffsfigur eines anderen Spielers „im Weg steht“ rückt der quadratische Rahmen auf das Feld 4 der Zählleiste.

Achtung: Es gibt hier 2 Ausnahmen:

1. Der 2. Rahmenmarker (Pentagon) erlaubt dir, einen Kapitän zu wählen. Den Kapitän legst du offen vor dir aus. Jeder Kapitän bringt dir einen bestimmten Vorteil. Die Kapitäne sind im Beiblatt ausführlich erklärt.
2. Der 4. Rahmenmarker (Dreieck) erlaubt dir, eine Ware zu wählen. Hier darfst du eine der noch verfügbaren Waren vom Feld nehmen und legst diese in dein Lager.

Kapitäne und Warenfeld.



Planungsphase

Ihr werdet zuerst alle Aktionen planen. Erst nachdem alle Spieler die Planung abgeschlossen haben, führt ihr die Aktionen in der **Aktionsphase** aus.

Jedem Spieler stehen dieselben 4 Aktionen zur Verfügung:

1. **Beladen**, 2. **Siedeln**, 3. **Liefern** und 4. **Entdecken**. Auf den genauen Ablauf der Aktionen gehen wir später in der **Aktionsphase** genauer ein. Bei der Planung ist der Ablauf für die einzelnen Aktionen nahezu identisch.

Du bist noch immer Startspieler. Die Planungsphase beginnt immer mit der Aktion **Beladen**. Du entscheidest als erster, ob du die Aktion ausführen möchtest. Möchtest du **Beladen**, musst du 1 Schiffsplättchen von einer deiner Werften offen zur Aktion **Beladen** unterhalb deines Spielertableaus legen.

Charterschiffe: Statt einem Schiffsplättchen aus einer deiner Werften, darfst du auch immer ein Charterschiff aus deiner Hand zu einer Aktion legen. Ein Charterschiff wird genauso behandelt, wie ein Schiffsplättchen. Du kannst jedes Charterschiff jedoch nur einmalig nutzen. Charterschiffe legst du am Ende der Runde auf die Ablagetafel. (Ein Charterschiff braucht also keine eigene Werft, zählt aber zur höchstmöglichen Zahl der Schiffe bei jeder Aktion.)

Möchtest du nicht **Beladen**, legst du kein Schiff zur Aktion **Beladen**.

Nachdem du ein Schiff zur Aktion gelegt hast (oder auch nicht) rufst du den nächsten Spieler in der Reihe auf. Dieser hat nun, wie du, die Möglichkeit ebenfalls 1 Schiff aus seiner Werft zum **Beladen** zu legen. So wird reihum jeder Spieler einmal gefragt, ob er **Beladen** möchte.

Dann folgen die anderen 3 Aktionen in der angegebenen Reihenfolge. Der Ablauf ist immer derselbe. Als Startspieler entscheidest du als erster, ob du die Aktion ausführen möchtest, dann fragst du reihum jeden Spieler einmal, ob er diese Aktion ausführen möchte.

Es gibt allerdings einen wichtigen Unterschied: Bei den 3 übrigen Aktionen 2. **Siedeln**, 3. **Liefern** und 4. **Entdecken** darfst du auch **mehrere** Schiffe zuweisen. So kannst du diese Aktionen verstärken. Die Anzahl Schiffe, die du einer Aktion höchstens zuweisen kannst, steht auf deinem Spielertableau.

Die Fähigkeiten der Schiffe

Beim **Beladen** ist die Zahl auf der Kiste entscheidend, beim **Siedeln** ist die Zahl auf den Personen, beim **Liefern** wieder die Zahl auf der Kiste und beim **Entdecken** die Zahl auf dem Fernrohr. Je höher der jeweilige Wert, desto größer ist der Ertrag der jeweiligen Aktion.

Haben alle Spieler ihre Schiffe einer Aktion zugeordnet, endet die Planungsphase und wir stechen in See! Hat ein Spieler noch Schiffe übrig, kann er diese in dieser Runde nicht mehr einsetzen.

Beispiel:

Blau legt ein kleines Schiff aus seiner Werft zum **Beladen**.

Die Zahl auf der Kiste (3) gibt an, wie gut er die Aktion ausführen kann.



Die höchstmögliche Zahl der Schiffe bei diesen Aktionen.

Beispiel: **Blau** legt ein kleines Schiff aus seiner Werft zum **Siedeln**. Dazu legt er noch ein Charterschiff aus seiner Hand. Er dürfte beim **Siedeln** sogar 3 Schiffe legen, entscheidet sich aber noch Schiffe für die anderen beiden Aktionen aufzusparen.



Aktionsphase

Wie zuvor „moderierst“ du als Startspieler die gesamte Phase. Du beginnst mit der Aktion **Beladen**.

Hast du ein Schiff bei der Aktion liegen, so sagst du zunächst, welche Zahl auf deinem Segel steht. Dann fragst du reihum jeden Spieler nach seinem Segelwert. Der Spieler mit dem höchsten Segelwert führt die Aktion als erster aus, dann folgt der Spieler mit dem zweithöchsten Segelwert usw. Haben mehrere Spieler denselben Segelwert, führen diese die Aktion nach der Spielerreihenfolge aus. Nachdem du eine Aktion mit einem Schiff ausgeführt hast, legst du das Schiffsplättchen wieder zurück an deine Werft. Charterschiffe legst du auf die Ablagetafel. (Die genaue Erklärung der einzelnen Aktionen folgt gleich im Anschluss.)

Haben alle Spieler die Aktion **Beladen** ausgeführt, geht es in derselben Weise weiter mit den übrigen 3 Aktionen: **2. Siedeln**, **3. Liefern** und **4. Entdecken**.

Bei diesen Aktionen können mehrere Schiffe liegen. Hier zählt jeder Spieler die Segelwerte aller seiner Schiffe bei einer Aktion zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe führt die Aktion als Erster aus.

Haben alle Spieler ihre geplanten Aktionen ausgeführt, endet die Aktionsphase.

Die Aktionen im einzelnen:

1. Beladen

Die Zahlen auf deinen Kistensymbolen bestimmen, was du in dieser Aktion bekommst. Du nimmst dir die Ware, die auf der Tabelle diesem Wert zugeordnet ist. Du darfst dabei auch immer eine weniger wertvolle Ware wählen. Die Ware legst du in das Lager deines Spielertableaus.

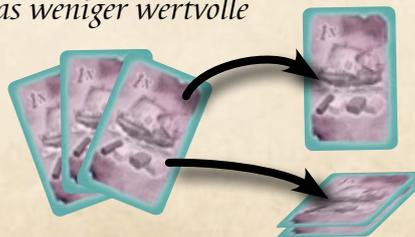
Danach ziehst du so viele Karten vom 1x-Stapel, wie die Summe deiner Kisten angibt. Reicht der Nachziehstapel dabei nicht aus, mischst du die 1x-Karten auf der Ablagetafel und legst sie als neuen Nachziehstapel bereit. Du darfst **eine** der gezogenen Karten behalten und legst sie verdeckt bei dir ab. Die übrigen Karten legst du auf die Ablagetafel.

Charterschiffe darfst du, wie zuvor beschrieben, in der **Planungsphase** ausspielen.

Waren- und Punktekarten darfst du jederzeit in deinem Zug ausspielen. Dafür erhältst sofort die darauf angegebenen Waren und Punkte und legst die Karte auf die Ablagetafel.

Beispiel: **Rot** hat ein Schiff mit dem Wert 3 bei den Kisten. Er dürfte sich ein Eisen nehmen. Er entscheidet sich jedoch für das weniger wertvolle Tuch und legt dieses in sein Lager.

Dann zieht er 3 Karten vom 1x Stapel. Er wählt 1 davon aus und behält diese. Die übrigen beiden Karten legt er verdeckt auf die Ablagetafel.



Der „Segelwert“  ist oben auf jedem Schiffsplättchen angegeben. Die Zahl auf dem Segel bestimmt die Zugreihenfolge.

Beispiel: **Blau** hat bei der Aktion **Beladen** ein Schiff mit dem Segelwert  2. **Rot** hat ebenfalls eine 2 und **Gelb** eine 4. **Gelb** ist also zuerst an der Reihe. **Rot** ist Startspieler und führt seine Aktion **Beladen** deshalb noch vor **Blau** aus.



Beispiel: **Rot** hat sich auf die Aktion **Siedeln** konzentriert und dort das Maximum von 3 Schiffen eingesetzt.

Rot zählt also alle Segelwerte zusammen und erreicht 9.

Blau hat nur ein Schiff mit einem Segelwert von 3 und **Gelb** hat gar kein Schiff bei dieser Aktion.

Rot kommt also als Erster an die Reihe, dann folgt **Blau** und **Gelb** führt die Aktion **nicht** aus.





2. Siedeln

Beim Siedeln betrachtest du die Zahlen auf dem Personensymbol. Hier zählst du die Zahlen auf den einzelnen Schiffen nicht zusammen, sondern handelst jedes deiner Schiffe einzeln ab.

Hinweis: Für die Bestimmung der Zugreihenfolge zählst du wie gehabt die Segelwerte zusammen.

Zeigt ein Schiff eine 1 beim Siedlersymbol, darfst du 1 deiner Marker auf eines der beiden Felder eines ausliegenden Inselplättchens stellen. Du darfst Marker nur auf freie Felder stellen. Dann wählst du einen der beiden auf dem Plättchen abgebildeten Boni.

Zeigt ein Schiff eine 2 beim Siedlersymbol, stellst du stattdessen einen „Turm“ aus 2 Markern auf **ein** freies Feld eines Inselplättchens und nimmst **einen** der beiden Boni. Der zusätzliche Marker ist für die Inselwertung (Seite 10) und für einige Zielkarten (Seite 11) wichtig.



Die Zahl beim Personensymbol gibt an, in welchem Umfang du diese Aktion ausführen darfst.

Auf jedem Inselplättchen sind oben 2 Felder für die Marker.



Darunter sind (durch einen Schrägstrich getrennt) 2 mögliche Boni angegeben.

Beispiel: Rot hat 3 Schiffe beim Siedeln.

Er handelt alle 3 Schiffe getrennt voneinander ab.

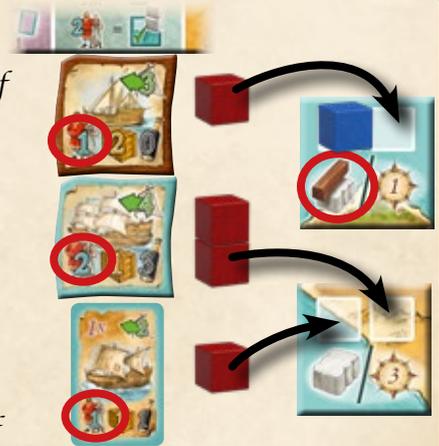
Sein erstes Schiff zeigt eine 1 beim Siedlersymbol. Er setzt also 1 Marker auf ein freies Inselfeld. Dann nimmt er sich 1 Holz und 1 Tuch. (Beide Waren stehen auf einer Seite des Schrägstrichs. Der Bonus umfasst also 2 Waren.)

Das zweite Schiff zeigt eine 2 beim Siedlersymbol. Rot setzt daher einen „Turm“ aus 2 Markern auf das freie Feld auf dem Inselplättchen.

Er entscheidet sich für die 3 Punkte und erhält diese sofort.

Das dritte Schiff ist ein Charterschiff und zeigt wieder eine 1 beim Siedlersymbol. Er setzt wieder 1 Marker auf ein freies Inselfeld und entscheidet sich nochmals für die 3 Punkte.

Nachdem **Rot** alle Marker gesetzt hat, legt er sein großes und kleines Schiff zurück an seine Werft. Das Charterschiff legt er auf die Ablagetafel.



Kannst oder möchtest du nicht auf ein freies Inselplättchen siedeln, darfst du stattdessen auch nach **New England** (links unten auf dem Spielplan abgebildet) siedeln. Du verzichtest dabei darauf, einen Marker zu setzen und erhältst dafür 1 Punkt für jeden nicht gesetzten Marker.



3. Liefern

Die Zahl auf den Kisten gibt an, wie viele Waren du maximal liefern darfst.

Für jeden Auftrag benötigst du 1 Schiff. Du darfst auch mehrere Schiffe für 1 Auftrag verwenden, jedoch niemals 1 Schiff für mehrere Aufträge.

Auf dem Spielplan liegen mehrere Aufträge aus. Um einen Auftrag zu erfüllen, legst du die auf dem Plättchen angegebenen Waren aus deinem Lager in den allgemeinen Vorrat. Dann erhältst du die auf dem Auftrag angegebenen Punkte und legst das Auftragsplättchen auf die Ablagetafel.

Dann stellst du für jeden Auftrag, den du erfüllt hast, einen deiner Marker auf ein freies Feld in der Stadt, in der der Auftrag lag. Ist in einer Stadt kein freies Feld mehr, darfst du dort keinen Marker einsetzen aber dennoch Aufträge erfüllen.

Lieferbereich auf dem Spielplan.



Danach füllst du die leeren Felder wieder mit Aufträgen auf, sodass wieder 9 offene Aufträge ausliegen. Reicht der Nachziehstapel dabei nicht aus, mischst du die Auftragsplättchen auf die Ablagetafel und legst sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Beispiel: **Gelb** hat 3 Schiffe beim **Liefern**.

Sein erstes Schiff zeigt eine 3 beim Kistensymbol. Dieses Schiff kann also maximal 3 Waren liefern. **Gelb** liefert 2 Holz nach Hamburg. Dafür bekommt er 3 Punkte. **Gelb** kann keinen Marker mehr nach Hamburg setzen, weil alle 3 Felder bereits belegt sind.

Seine beiden anderen Schiffe zeigen jeweils eine 2 beim Kistensymbol. Diese schickt er gemeinsam nach Stockholm, um einen Auftrag zu erledigen, der 4 Waren benötigt. Er liefert 1 Holz, 1 Tuch und 2 Eisen nach Stockholm. Für diesen Auftrag bekommt er 11 Punkte. Dann stellt er einen Marker auf das letzte freie Feld in Stockholm.

Die gelieferten Waren legt er in den allgemeinen Vorrat, die erledigten Aufträge auf die Ablagetafel.



Kannst oder willst du keinen Auftrag erfüllen, darfst du stattdessen deine Waren nach **Antwerpen** liefern. Jede Ware bringt dir dabei 1 Punkt ein, du benötigst aber dennoch für jede Ware die du abgibst jeweils 1 Kiste.

4. Entdecken

Beim Entdecken zählst du die Zahlen auf den Fernrohrsymbolen bei allen deiner Schiffe in dieser Aktion zusammen. Du ziehst zunächst so viele Inselplättchen, wie die Summe angibt. (Reicht der Nachziehstapel dabei nicht aus, mischst du die Inselplättchen auf der Ablagetafel und legst sie als neuen Nachziehstapel bereit.)

Dann legst du **pro Schiff** bei dieser Aktion **1 Inselplättchen** auf den Spielplan. Du darfst dabei nie mehr Plättchen legen, als du gezogen hast. Du darfst wählen an welche Insel du das Plättchen anlegst. Allerdings muss die abgebildete Form auf dem Spielplan mit dem Plättchen übereinstimmen. Du darfst das Plättchen dabei drehen. Die übrigen Inselplättchen, die du nicht gelegt hast, legst du auf die Ablagetafel.

Auf ein Feld des gerade gelegten Inselplättchens stellst du sofort 1 deiner Marker. Dann nimmst du dir **alle** auf dem Plättchen angegebenen Boni. Das zweite Feld bleibt also frei und kann in einer späteren Runde weiter besiedelt werden.

Fernrohrsymbole auf den Schiffen



Beispiel: **Blau** hat 2 Schiffe beim Entdecken.

Die Summe seiner Fernrohre ist 5. **Blau** zieht also 5 Inselplättchen. Davon wählt er 2 (1 für jedes Schiff) und legt diese auf passende Felder auf dem Spielplan. Die übrigen 3 Inselplättchen legt er auf die Ablagetafel.

Auf jedes der gerade gelegten Inselplättchen setzt er einen seiner Marker und nimmt sich alle auf diesen Inselplättchen abgebildeten Boni.

Blau bekommt also insgesamt 1 Holz, 2 Tuch, 1 Gold und 2 Punkte.



Schlussphase einer Runde

Kartografie

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, wird kartografiert und es werden automatisch weitere Inselplättchen entdeckt. Zuerst deckst du als Startspieler 1 Kompassplättchen auf und legst es offen auf das Kompassfeld mit der höchsten sichtbaren Nummer (4) auf dem Spielplan. Dann deckst du, abhängig von der Spieleranzahl, so viele Inselplättchen auf, wie auf dem Spielplan angegeben sind. Diese Plättchen legst du dann auf die Insel, die das eben aufgedeckte Kompassplättchen zeigt. Passt das Inselplättchen nicht auf diese Insel, legst du es auf die Ablage-tafel und ziehst solange neue Plättchen, bis eines passt. Falls es keine freien Plätze mehr auf der Insel gibt, deckst du keine weiteren Plättchen auf.

Beispiel: Du deckst ein Kompassplättchen „Nova Scotia“ auf und legst es offen auf das nächste Kompassfeld auf dem Spielplan.

Da ihr zu dritt spielt würdest du eigentlich 2 Inselplättchen aufdecken. Auf „Nova Scotia“ ist jedoch nur noch 1 Platz frei. Darum ziehst du nur 1 Plättchen. Dieses Plättchen passt auf den freien Platz. Du legst es also dort hin und ziehst kein weiteres Inselplättchen.



Inselwertung

Jetzt betrachtest du die 4 Inseln. Gibt es eine Insel, in der alle freien Plätze mit Inselplättchen besetzt sind und noch keine Ware auf dem Siegpunktsymbol der Insel liegt, kommt es zu einer Wertung: Du zählst wieviele Marker du auf dieser Insel hast. Für jeden Marker bekommst du 1 Punkt. Zusätzlich bekommt der Spieler mit den meisten Markern die Bonuspunkte für den ersten Platz (vor dem /). Der Spieler mit den zweitmeisten Markern die Punkte hinter dem /. Teilen sich 2 oder mehr Spieler den 1. Platz, so bekommen diese jeweils die Punkte für den 2. Platz. Die übrigen Spieler bekommen keine Bonuspunkte mehr. Teilen sich 2 oder mehr Spieler den 2. Platz, so bekommen auch diese keine Bonuspunkte. Du rechnest also alle Punkte zusammen die du in dieser Wertung erhältst, danach folgen die übrigen Spieler in **Spielerreihenfolge**. Das wird vor allem bei den Rahmenmarkern (Seite 5) wichtig. Zuletzt legst du eine beliebige Ware aus dem Vorrat auf das Siegpunktsymbol der Insel, um anzuzeigen, dass die Insel gewertet wurde.

Beispiel: Alle freien Plätze auf Nova Scotia sind mit Inselplättchen belegt, auf dem Siegpunktsymbol (8/4) über Nova Scotia liegt keine Ware. Nova Scotia wurde also noch nicht gewertet.

Zuerst zählen die Spieler wie viele Marker von ihnen auf der Insel stehen. Das sind jeweils 5 Marker für **Blau** und **Rot**, **Gelb** hat nur 3 Marker. **Blau** und **Rot** haben zusammen die Mehrheit. Durch den Gleichstand von **Blau** und **Rot**, erhält **Gelb** keine Bonuspunkte.

Rot (Startspieler) bekommt als erster seine 9 Punkte (5+4), danach erhält **Gelb** 3 Punkte (für seine Marker) und zuletzt **Blau** 9 Punkte (5+4).

Um zu markieren, dass Nova Scotia gewertet wurde, legt **Rot** (Startspieler) eine Ware aus dem Vorrat auf das Siegpunktsymbol (8/4).



Hinweis: Gibt es mehrere Inseln die gewertet werden, beginnst du mit der Insel, die mehr Bonuspunkte gibt. Die Marker verbleiben auf dem Spielplan.

Stadtwertung

Jetzt betrachtest du die 3 Städte. Gibt es dort eine Stadt, in der alle Felder mit Markern besetzt sind und noch keine Ware auf dem Siegpunktsymbol liegt, kommt es zu einer Wertung:

Jeder Spieler bekommt für jeden seiner Marker in der Stadt 1 Punkt.

Zusätzlich bekommt der Spieler mit den meisten Markern die Bonuspunkte für den ersten Platz (vor dem /). Der Spieler mit den zweitmeisten Markern die Punkte hinter dem /.

Teilen sich 2 oder mehr Spieler den 1. Platz, so bekommen diese die Punkte für den 2. Platz. Die übrigen Spieler bekommen keine Bonuspunkte mehr. Teilen sich 2 oder mehr Spieler den 2. Platz, so bekommen auch diese keine Bonuspunkte.

Du rechnest also alle Punkte zusammen die du in dieser Wertung erhältst, danach folgen die übrigen Spieler in **Spielerreihenfolge**. Das wird vor allem bei den Rahmenmarkern (Seite 5) wichtig.

Dann setzt du eine beliebige Ware aus dem Vorrat auf das Siegpunktsymbol der Stadt, um anzuzeigen, dass die Stadt gewertet wurde.

Beispiel: Auf allen freien Feldern steht 1 Marker, auf dem Siegpunktsymbol in Stockholm liegt keine Ware. Stockholm wurde also noch nicht gewertet:

Zuerst zählen alle Spieler ihre eigenen Marker in der Stadt. **Gelb** hat 3 Marker, **Rot** und **Blau** haben jeweils 1 Marker.

Gelb hat mit 3 Markern die Mehrheit in der Stadt und bekommt 8 Bonuspunkte. **Rot** und **Blau** haben einen Gleichstand. Da sie sich damit den 2. Platz teilen, bekommt keiner von ihnen Bonuspunkte. **Rot** erhält insgesamt also nur 1 Punkt, danach erhält **Gelb** 11 Punkte und zuletzt **Blau** 1 Punkt.

Um zu markieren, dass Stockholm gewertet wurde, legt **Rot** (Startspieler) eine Ware aus dem Vorrat auf das Siegpunktsymbol (8/4)



Hinweis: Gibt es mehrere Städte die gewertet werden, beginnst du mit der Stadt, die mehr Bonuspunkte gibt.

Die Marker verbleiben auf dem Spielplan.

Die 50/100er-Karten

Wenn du über die 50 Punkte hinauskommst, nimmst du dir die oberste 50/100-Karte und legst sie vor dir aus, so dass sie die 50 zeigt. Schaffst du das ein zweites Mal, drehst du deine Karte um, so dass sie die 100 zeigt.



Einlösen der Zielkarten

Nun darf jeder Spieler Zielkarten einlösen.

Als Startspieler beginnst du. Möchtest du 1 Zielkarte einlösen, so deckst du die Karte auf. Links auf den Karten steht dabei immer eine Bedingung, rechts steht eine Punktzahl. Kannst du die Bedingung erfüllen, erhältst du die angegebenen Punkte.

Du darfst in einer Runde auch mehrere Zielkarten einlösen. Du musst jedoch für jede weitere Zielkarte 2 beliebige Waren bezahlen.

Danach rufst du die übrigen Spieler reihum auf, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Die einzelnen Zielkarten sind ausführlich im Beiblatt erklärt.

Beispiel: **Gelb** löst diese Zielkarte ein. Er hat 2 Eisen in seinem Lager und bekommt sofort 5 Punkte. (Er muss diese Waren nicht abgeben.)

Gelb möchte noch eine weitere Zielkarte einlösen. Er bezahlt also 2 Holz und deckt diese Karte auf.

Gelb hat 9 Marker auf einer Insel und bekommt dafür weitere 10 Punkte.



Startspieler

Zuletzt gibst du das Startspielerplättchen an den Spieler links von dir weiter und es beginnt eine neue Runde. Nach 4 Runden endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

Spielende

Schlusswertung

Für jeden eurer Marker in nicht gewerteten Städten und auf nicht gewerteten Inseln bekommt ihr 1 Punkt. Für nicht gewertete Inseln und Städte werden keine Bonuspunkte mehr vergeben.

Dann erhält jeder Spieler die Bonuspunkte, die auf seiner 50/100-Karte angegeben sind.

Danach bekommt ihr für jede übrige 1x-Karte und nicht eingelöste Zielkarte noch jeweils 2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Haben 2 oder mehr Spieler gleich viele Punkte, gewinnt der Spieler, der mehr Waren in seinem Vorrat hat. Herrscht dann immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Beispiel für die Schlussabrechnung:

Zuerst zählt jeder Spieler seine Marker auf nicht abgeschlossenen Inseln und Städten und bekommt so viele Punkte.

Gelb erhält noch 4 Punkte, **Rot** noch 2, **Blau** hat keine übrigen Marker und erhält daher keine Punkte.



Da **Blau** als erster 50 Punkte erreicht hat, erhält er durch diese Karte 5 Bonuspunkte. **Rot** erhält 3 und **Gelb** 1 Punkt.



Gelb konnte ein Ziel nicht einlösen und erhält dafür 2 Punkte.

Rot hat noch 2 übrige 1x Karten und erhält dafür 4 Punkte.

Blau konnte alle seine Karten einsetzen und hat keine übrig.



Gelb hatte zuvor schon 69 Punkte gesammelt und erreicht insgesamt **76 Punkte**.

Rot hat im Spielverlauf 73 Punkte gesammelt und endet bei **82 Punkten**.

Blau hatte zuvor 80 Punkte, er erreicht insgesamt 85 Punkte. **Blau** gewinnt das Spiel.

Variante

Um das Spiel noch anspruchsvoller zu machen, könnt ihr beim Spielaufbau die Rahmenmarker auf höhere Punktwerte legen.

Beispiel für erfahrene Spieler: Legt das weiße Dreieck \triangle auf die 30, den Stern \star auf die 40.

Noch ein Hinweis zum Schluss

Die Marker der Spieler und die Waren sind nicht begrenzt. Sollte euch das Material nicht ausreichen, behelft euch bitte mit geeignetem Material.

Änderung für 2 Spieler

Bei der Kartografie (in der Schlussphase jeder Runde) legst du auf jedes gelegte Inselplättchen 1 Marker einer dritten Spielerfarbe.

Dies symbolisiert eine dritte Großmacht, die ebenfalls neue Länder entdeckt.

Diese Marker zählst du wie die anderen bei den Mehrheiten einer Inselwertung mit.

Regel- und Ersatzteil-
service auf cundco.de



© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH

Für viele Testrunden bedanken sich Autoren und Verlag bei Matthias Prinz, Martin Braun, Jan Scherer, Maximilian Braun, Pascal Kloos, Valerie Kunst, Klaus Knechtskern, Karl-Heinz Schmiel und bei allen Mitgliedern des Legendary Gamers Club, dem Copy Shop in Bliessen sowie bei der Felsenmühle in St.Wendel. Ein besonderer Dank geht an Jörn Koch, Dieter Hornung und für das Lektorat an Gregor Abraham.

Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreibt uns an: info@hans-im-glueck.de

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de