

CHRISTOPHE BOELINGER

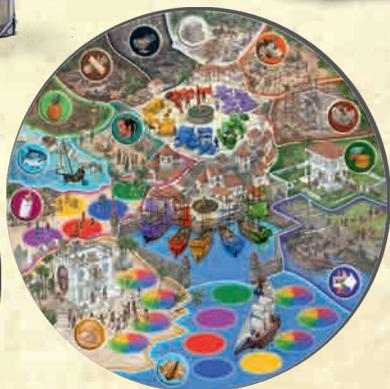
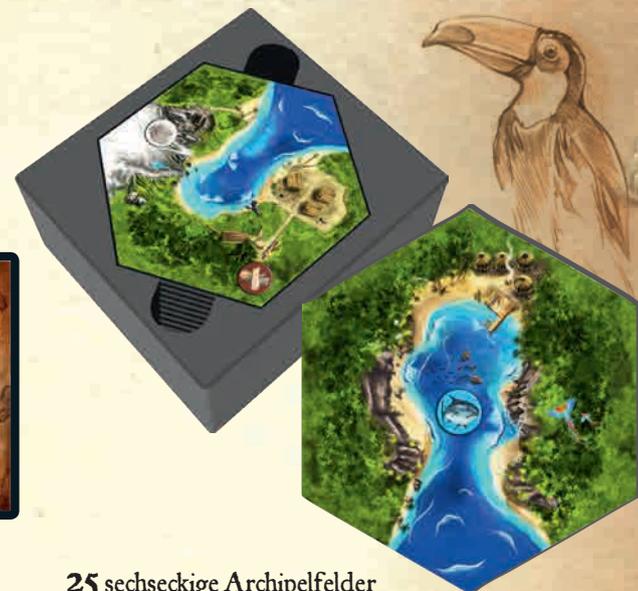


ARCHIPELAGO

SPIELREGEL



PIELMATERIAL



30 geheime Spielzielkarten,
10 je Spiellänge: kurz, mittel, lang

25 sechseckige Archipelfelder
beidseitig mit unterschiedlichen Regionen bedruckt
inklusive Aufbewahrungsbox

1 Aktionsrad
(beidseitig bedruckt)
5 Spieler

2-4 Spieler



51 Florinstücke (f), davon:
21 Fünfer-Goldstücke
und 30 Einer-Silberstücke

Rückseite: 48
Krisenpräventions-
karten



Charakterkarte

Fortschrittskarte



12 Trendkarten



exotische Früchte

15 × =



Rind

15 × =

Fisch

15 × =



Holz

15 × =



Stein

12 × =



Eisen

10 × =

82 Ressourcenwürfel

48 Entwicklungskarten:
Vorderseite: 24 Charakter- und 24 Fortschrittskarten

5 Spielfiguren-Sets



Jedes Set enthält:



4 Schiffe



10 Bürger



5 Aktionsscheiben (AS)



1 zylindrischen
Spielstein für die
Spielerreihenfolge



13 Markt-/Hafenplättchen



13 Stadt-/Tempelplättchen



24 Entdeckerplättchen



5 Sichtschirme (1 je Spieler)



Eine Spielanleitung



1 Entwicklungsleiste für 5 Entwicklungskarten

Rückseite:
1 Zählleiste



1 Spielplan „Lokaler Markt“ (I)



1 Spielplan „Exportmarkt“ (II)



1 Spielplan „Stabilität der Kolonie“ (III) mit:
1 Anzeiger für die Bevölkerung des Archipels,
1 Anzeiger für das Rebellionspotenzial



1 Spielplan „Arbeitsmarkt“ (IV) mit:
1 Anzeiger für das Level
der unbeschäftigten Arbeiter



Dieses Spiel lässt das große Zeitalter der Erkundungen wiederaufleben, eine Zeit bahnbrechender Entdeckungen und der Kolonisierung neuer Welten durch europäische Seefahrer.

Archipelago spielt in der Zeit von 1492 (Entdeckung der Antillen durch Christoph Kolumbus) bis 1797 (Kolonisierung von Tahiti). Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Entdeckers, der von einer europäischen Nation beauftragt wurde mit einem Expeditionsteam die unbekannt Gebiete der Neuen Welt zu entdecken, zu kolonisieren und zu bewirtschaften. Die Unternehmung steht dabei im Zeichen einer friedlichen Mission: einerseits müssen die Bedürfnisse der lokalen Bevölkerung befriedigt werden, sonst droht eine Rebellion, andererseits sollen die neuen Kolonien wirtschaftlichen Gewinn für den alten Kontinent abwerfen. Daher müssen die Entdecker eine Balance zwischen Expansionsdrang und Humanismus, zwischen wirtschaftlichen Zielen und dem Respekt gegenüber der lokalen Bevölkerung finden. Dies kann nur erreicht werden, wenn alle Spieler sich dem Glück und Wohlergehen der Kolonie verschreiben. Verhalten sich die Entdecker jedoch wie rücksichtslose Ausbeuter, revoltieren die Bewohner des Archipels und das Chaos regiert.

Die Situation kann sich zusätzlich noch verschärfen, wenn sich Separatisten oder Pazifisten unter den Spielern verstecken, die versuchen die Entwicklung des Archipels zu ihren Gunsten zu beeinflussen: in Richtung eines Unabhängigkeitskrieges oder des absoluten Frieden. Sind Sie bereit für den Aufbruch zur Entdeckung neuer Welten?



1. Platzieren Sie die vier Spielpläne (I-IV) an einem Ende des Tisches.

2. Platzieren Sie je einen Ressourcenwürfel pro Farbe auf dem ersten Feld des entsprechenden Warenbereichs (linke obere Ecke) auf dem Spielplan „Lokaler Markt“ (I).

3. Legen Sie die weiße und die schwarze Spielfigur neben den Spielplan „Stabilität der Kolonie“ (III) (bei Spielbeginn starten beide Spielfiguren auf Position O).

4. Setzen Sie die graue Spielfigur an Position O auf dem Spielplan „Arbeitsmarkt“ (IV).

5. Alle übrigen Ressourcenwürfel, Florin, Markt- und Hafenplättchen sowie Stadt- und Tempelplättchen bilden die Bank.

6. Bilden Sie drei Stapel mit je acht Entdeckerplättchen und platzieren Sie diese in den dafür vorgesehenen leeren Fächern der Spielbox.

7. Bauen Sie die Entwicklungsleiste am anderen Ende des Spieltisches auf. Mischen Sie die 48 Entwicklungskarten. Achten Sie dabei darauf, dass alle Karten mit derselben Seite nach oben zeigen und die Kartenseiten beim Mischen nicht durcheinander geraten (**wichtig!**). Platzieren Sie das Kartendeck anschließend im entsprechenden leeren Fach der Spielbox mit der Krisenpräventionsseite nach oben (*siehe Bild*).

8. Legen Sie das sechseckige Meerfeld in die Mitte des Tisches.

9. Dann wählt jeder Spieler eine Farbe, erhält einen Sichtschirm und nimmt sich 1 Schiff, 2 Bürger, 3 Aktionsscheiben und den Marker für die Spielerreihenfolge in der jeweiligen Spielerfarbe. Dann platziert jeder Spieler sein Schiff auf dem sechseckigen Meerfeld in der Tischmitte. Achten Sie dabei darauf, dass die Schiffe keine Fischesymbole verdecken. Alle anderen Spielfiguren legen die Spieler vor ihren Sichtschirm. Jeder Spieler erhält außerdem 1 of, die er hinter seinem Sichtschirm verbirgt. Die restlichen Spielfiguren verbleiben in der Spielbox, bis diese benötigt werden.

10. Platzieren Sie das Aktionsrad in Reichweite aller Spieler. Eine Seite des Aktionsrades gilt für die 2- bis 4-Spielervarianten, die andere für die 5-Spielervariante.





RUNDE #0 - ENTDECKUNG DES ARCHIPELS



→ Die Spielerreihenfolge für Runde #0 wird durch Zufall bestimmt und die Spielsteine für die Spielerreihenfolge entsprechend auf der Entwicklungsleiste platziert.

→ Mischen Sie den Stapel mit den 24 sechseckigen Archipelfeldern und geben Sie jedem Spieler drei davon (d. h. jeder Spieler hat 6 unterschiedliche Regionen zur Auswahl, da jedes Archipelfeld beidseitig bedruckt ist).

Region: Eine der beiden Seiten eines Archipelfeldes.

→ Erste Entdeckung: Entsprechend der Spielerreihenfolge (angezeigt auf der Entwicklungsleiste), entscheidet sich jeder Spieler für eine Seite eines Archipelfeldes in seiner Hand. Dann legen die Spieler abwechselnd ihr sechseckiges Archipelfeld angrenzend an das Meerfeld in der Tischmitte. Dabei muss jeder Spieler die Landschaftsgrenzen auf den Archipelfeldern beachten: Wasser muss an Wasser grenzen, Wiesen an Wiesen und Berge an Berge. Ab dem zweiten Spieler können Archipelfelder auch angrenzend an Felder der vorangegangenen Spieler gelegt werden, solange sie ebenfalls an das Meerfeld angrenzen (nur in Runde #0) und die abgebildeten Landschaften zu jedem angrenzenden Archipelfeld passen (siehe unten). Sollte ein Spieler keine seiner sechs Regionen regelkonform anlegen können, zeigt er diese seinen Mitspielern und bekommt drei neue Archipelfelder vom Reststapel.



Hinweis: Bei späteren Entdeckungen (nach Runde #0) müssen neue Archipelfelder an mindestens zwei bereits gelegte Felder angrenzen (siehe Entdeckung).

→ Sobald ein Spieler seine erste Region entdeckt (bzw. gelegt) hat, bewegt er sein Schiff von der offenen See in diese neue Region. Daraufhin erhält der Spieler sein erstes

Entdeckerplättchen (vom ersten Stapel). Der Spieler stellt außerdem zwei Bürger aus seinem Vorrat vor seinem Sichtschirm auf eine Landregion des soeben gelegten Archipelfeldes. Die Bürger müssen so platziert werden, dass sie keine Ressourcensymbole bedecken. Die beiden platzierten Bürger erhöhen nun die Bevölkerung des Archipels um zwei, bewegen Sie die auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ entsprechend.

Beispiel: Am Ende der Runde #0 beträgt die Bevölkerung des Archipels beim 4-Spieler-Spiel acht!

→ Die meisten Regionen enthalten Hütten. Jedes Mal, wenn ein Spieler durch die Platzierung eines neuen Archipelfeldes erfolgreich eine Entdeckung durchgeführt hat, erhöht sich das Level der unbeschäftigten Arbeitskräfte um die Anzahl der abgebildeten Hütten auf dem Archipelfeld. Bewegen Sie die auf dem Spielplan „Arbeitsmarkt“ entsprechend.

→ Die meisten Regionen verfügen über Ressourcensymbole, die den sechs Ressourcenarten des Spiels entsprechen. Sobald ein Spieler erfolgreich eine neue Region entdeckt hat, kann er eine der Ressourcen der Region aussuchen und sie dem lokalen Markt zuführen. Er nimmt dazu einen entsprechenden Ressourcenwürfel aus der Bank und legt ihn im jeweiligen Bereich des lokalen Marktes auf das erste freie Feld (von oben links nach unten rechts). Danach wählt der Spieler eine andere Ressource der Region für sich selbst aus, nimmt sich den entsprechenden Ressourcenwürfel aus der Bank und legt diesen hinter seinen Sichtschirm. Wenn eine Region nur ein Ressourcensymbol enthält, dann muss diese Ressource dem lokalen Markt zugeführt werden. Der Entdecker geht in diesem Fall leer aus.

Beispiel: Ein neu entdecktes Archipelfeld liefert 2 Holz und 2 Fische. Der aktive Spieler hat nun vier Möglichkeiten: er kann 1 Holz dem lokalen Markt zuführen und 1 Holz für sich behalten, oder das Gleiche mit den Fischen machen. Er kann aber auch 1 Holz dem lokalen Markt zuführen und 1 Fisch für sich behalten oder umgekehrt.

→ Sobald alle Spieler ihre erste Entdeckung abgeschlossen haben, werden alle übrigen Archipelfelder zurück zu den restlichen Archipelfeldern gelegt. Der Stapel wird danach neu gemischt und im dafür vorgesehenen Fach der Spielbox verstaut:



→ Dann werden die ersten fünf Karten des Entwicklungsstapels aufgedeckt und entlang der Entwicklungsleiste wie angezeigt platziert:

→ Mischen Sie die Trendkarten. Ziehen Sie eine davon und legen Sie sie für alle sichtbar neben die Spielpläne. Die restlichen Trendkarten werden in diesem Spiel nicht mehr verwendet.

→ Sortieren Sie die geheimen Spielzielkarten nach der Spieldauer (je 10 Karten), die Spieldauer wird auf der Rückseite angegeben. Wählen Sie den jeweiligen Stapel der gewünschten Spiellänge aus:



Mischen Sie das ausgewählte Deck. Mischen Sie keine Spielzielkarten unterschiedlicher Spiellängen. Legen Sie die beiden nicht verwendeten Spielzielkartendecks zurück in die Spielbox. Jeder Spieler zieht zufällig eine Karte und legt sie - nachdem er sie angesehen hat - verdeckt neben sich. Diese Karte beinhaltet die geheimste Information des Spiels. Die Information auf den Spielzielkarten sollte anderen Spielern nicht bekannt gegeben werden. Spielzielkarten verweisen auf eine Endbedingung des Spiels und eine Siegpunktbedingung (siehe Wie man gewinnt). Alle anderen Spielzielkarten werden unesehen zurück in die Spielbox gelegt. Die restlichen Karten werden für das aktuelle Spiel nicht mehr benötigt.



Siehe Erläuterungen zum 2-Spieler-Spiel am Ende der Spielregeln.

→ Nun kann die erste Runde beginnen.



WIE MAN GEWINNT

Jede Spielzielkarte verweist auf eine **Endbedingung des Spiels** - obere Hälfte der Karte - und auf eine **Siegpunktebedingung** - untere Hälfte der Karte.

Das Spiel endet sobald die Endbedingung eines Spielers eintritt. Daher muss jeder Spieler während des Spiels die eigene Endbedingung immer kontrollieren.

Beispiel: In einem 4-Spieler-Spiel gibt es vier verschiedene Bedingungen für das Spielende. Jeder Spieler kennt allerdings nur eine dieser Bedingungen.



Am Ende des Spiels werden alle Spieler bezüglich jeder Siegpunktbedingung in eine Rangreihenfolge gebracht. Jeder Spieler erhält Siegpunkte (SP) entsprechend seines Rangs in der jeweiligen Siegpunktbedingung.

Hinweis: Die Endbedingung des Spiels hat keinen Einfluss auf die Siegpunktbedingungen. Das Spiel zu beenden bringt einem Spieler keine extra SP ein.

Endbedingung

Siegpunktbedingung

Rangordnungskriterium Spielerrang (SP)



Spieldauer

Siegpunkte (SP)

Außerdem kann jeder Spieler SP über die allen bekannte Trendkarte und einzelne Charakter- oder Fortschrittskarten erhalten (z. B. König, Papst, Kathedrale, Koloss, etc.).



Für mehr Informationen:
Siehe Spielende.

Für eine Liste aller Spielzielkarten:
Siehe die Übersichten am Ende dieses Regelhefts.

UNABHÄNGIGKEIT DES ARCHIPELS



Das Spiel kann aber auch vor der Erfüllung einer Endbedingung enden, und zwar im Fall der Unabhängigkeit des Archipels. Dies geschieht, wenn das Rebellionspotenzial \star die Bevölkerung des Archipels \star auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ übertrifft.

VERHANDELN



Diplomatie, Verhandlungen, Versprechungen, Absprachen, Verständigung, Allianzen ...und Verrat sind gern gesehene Aktivitäten auf dem Archipel. Es kann nicht genug davon geben - schließlich ist dieses Spiel *semi-kooperativ*...

→ Verhandlungen und Tauschgeschäfte unterliegen allerdings folgenden Einschränkungen:

→ Man kann nur während seines eigenen Zuges (*Phase 5: Aktionen*), während einer Krisenprävention oder bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge verhandeln.

→ Man kann alles verkaufen, verschenken, tauschen und verleihen außer Aktionsscheiben und eigenen Einheiten.

→ Es ist strikt verboten die Bedingungen auf der eigenen Spielzielkarte freiwillig preiszugeben.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jede Spielrunde ist in 6 Phasen gegliedert, die in der folgenden Reihenfolge gespielt werden müssen:

1. Deaktivierung
2. Spielerreihenfolge
3. Bevölkerungseffekte
4. Gleichgewicht auf dem Archipel
5. Aktionsphase*
6. Kauf von Entwicklungskarten

*Pro Zug können Sie in beliebiger Reihenfolge:

- eine Aktion ausführen
- eine Entwicklungskarte aktivieren
- einen Markt oder Hafen nutzen

PHASE 1: DEAKTIVIERUNG

Diese Phase findet in der ersten Runde nicht statt!

Deaktivieren Sie alle Charakter- und Fortschrittskarten (90° Grad Drehung entgegen dem Uhrzeigersinn). Alle Bürger \star und Schiffe \downarrow , die auf Ressourcensymbolen stehen, werden von diesen herunterbewegt. Stellen Sie sicher, dass alle Ressourcensymbole frei von Einheiten sind. Spieler mit rebellierenden Bürgern (auf der Seite liegend \star) können diese nun wieder aufstellen \star .

PHASE 2: SPIELERREIHENFOLGE



Jeder Spieler setzt eine beliebige Anzahl Florin dafür ein die Spielerreihenfolge zu bestimmen. Dazu versteckt er den gewählten Betrag in seiner Faust und hält diese über das Spielfeld. Es ist erlaubt nichts zu bieten. Sobald alle Spieler ihre Entscheidung getroffen haben, öffnen alle ihre Hände und vergleichen die Höhe der Gebote. Alle Einsätze gehen an die Bank - auch jene der Verlierer.

Der Spieler mit dem höchsten Einsatz bestimmt die Reihenfolge aller Spieler nach seinen Wünschen. Zu diesem Zeitpunkt sind Verhandlungen und Bestechungen jeder Art durch die anderen Spieler erlaubt und erwünscht.

Wenn niemand etwas bietet, bleibt die Spielerreihenfolge unverändert. Wenn zwei oder mehr Spieler gemeinsam den höchsten Einsatz bieten, gibt es eine zweite Wettrunde nur zwischen diesen Spielern. Sollte diese Runde ebenfalls unentschieden ausgehen, bleibt die bisherige Spielerreihenfolge bestehen.



PHASE 3: BEVÖLKERUNGSEFFEKTE



Spielfigur „Bevölkerung des Archipels“: Zeigt die gesamte Bevölkerung des Archipels an, d. h. die Anzahl der Bürger, die auf dem Spielfeld eingesetzt sind.



Bürger: Ein Bewohner der Kolonie; farbige Spielfigur auf dem Archipel.



Spielfigur „Rebellionspotenzial“: Gibt das Level der Unzufriedenheit und Frustration auf dem Archipel an.



Spielfigur „Unbeschäftigte Arbeiter“: Freie Arbeitskräfte sind noch nicht physisch präsent auf dem Archipel. Die graue Spielfigur gibt an wie viele unbeschäftigte Arbeiter darauf warten in der Kolonie angeheuert zu werden (ob native Bewohner oder Immigranten).



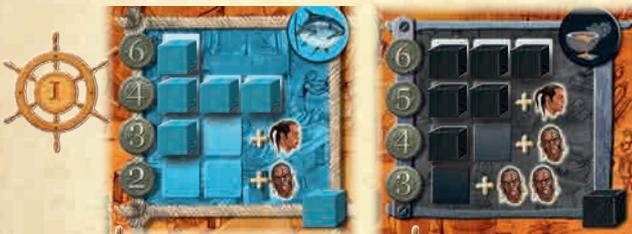
In dieser Phase bewegt der erste Spieler die Spielfiguren der „unbeschäftigten Arbeiter“ und des „Rebellionspotenzials“ entsprechend der Angaben auf den Spielplänen I bis IV, in folgender Reihenfolge:

SPIELPLAN I: „LOKALER MARKT“



Auf dem lokalen Markt werden regionale Ressourcen gehandelt. Wenn zu viele Ressourcen zur Verfügung stehen, werden weniger Arbeiter benötigt, wodurch sich das Level der unbeschäftigten Arbeiter erhöhen kann und eventuell auch das Rebellionspotenzial.

In jedem Warenbereich des lokalen Marktes wird am Ende einer jeden Reihe angegeben, um wie viel sich das Level der unbeschäftigten Arbeiter oder das Rebellionspotenzial verändern kann. Die jeweils gültige Reihe wird durch den letzten Ressourcenwürfel (von oben nach unten) im jeweiligen Warenbereich bestimmt. Dies muss in allen sechs Warenbereichen geprüft werden.



Beispiel: 5 Fischressourcen im lokalen Markt verursachen 1 zusätzlichen unbeschäftigten Arbeiter (Spielplan IV „Arbeitsmarkt“). 6 Eisenressourcen im lokalen Markt erhöhen das Rebellionspotenzial um 1 (Spielplan III „Stabilität der Kolonie“).

SPIELPLAN II: „EXPORTMARKT“



Auf dem Exportmarkt werden regionale Ressourcen zum alten Kontinent versandt. Wenn zu viele Ressourcen zur Verfügung stehen, werden weniger Arbeiter benötigt, weshalb sich das Level der unbeschäftigten Arbeiter erhöhen kann.

Wenden Sie das gleiche Prinzip wie beim Spielplan „Lokaler Markt“ (I) an.

SPIELPLAN III: „STABILITÄT DER KOLONIE“



Fede Spielrunde steht für ungefähr 15 Jahre im Leben eines Bewohners des Archipels. Der Spielplan „Stabilität der Kolonie“ (III) zeigt an, wie sich das Rebellionspotenzial auf dem Archipel zur gesamten Bevölkerung der Kolonie über Zeit verhält. Eine wachsende Gesamtbevölkerung lässt das Level der unbeschäftigten Arbeiter und das Rebellionspotenzial ansteigen.

Auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ (III) gibt die Position der an, um wie viel das Level der unbeschäftigten Arbeiter und das Rebellionspotenzial ansteigen. Die jeweilige Anzahl steht auch hier am Ende der entsprechenden Reihe.



Beispiel: Zwischen 11 und 20 Bürger auf dem Archipel verursachen 1 zusätzlichen unbeschäftigten Arbeiter. Zwischen 31 und 40 Bürger auf dem Archipel verursachen je 1 zusätzlichen unbeschäftigten Arbeiter und ein um 1 erhöhtes Rebellionspotenzial.

SPIELPLAN IV: „ARBEITSMARKT“



Der Spielplan „Arbeitsmarkt“ zeigt an, wie viele unbeschäftigte Arbeiter darauf warten angeheuert zu werden. Je höher das Level der unbeschäftigten Arbeiter auf dem Archipel ist, desto unglücklicher wird die Bevölkerung.

Am Ende jeder Reihe auf dem Spielplan „Arbeitsmarkt“ steht vermerkt, um wie viel sich das Rebellionspotenzial erhöht oder verringert, wenn sich die in dieser befindet.



Beispiel: Bei einem Level von 13 bis 17 unbeschäftigten Arbeitern erhöht sich das Rebellionspotenzial um 2.



PHASE 4: GLEICHGEWICHT AUF DEM ARCHIPEL

Diese Phase findet in der ersten Runde nicht statt!

Das Gleichgewicht auf dem Archipel hängt von der Nachfrage der Bewohner der Kolonie und der Nachfrage des alten Kontinents ab. Die Art einer Krise wird durch die Rückseite der obersten Karte auf dem Entwicklungskartenstapel angezeigt.

Nachfragekrise auf dem lokalen Markt



Nachfragekrise auf dem Exportmarkt

Beide Nachfragekrisen müssen befriedigt werden um das Gleichgewicht auf dem Archipel zu sichern.



Wichtig: Ignorieren Sie in dieser Phase Kartenbereiche mit rotem Hintergrund (siehe Phase 6). Die entsprechende Krise wird nicht in dieser Phase behandelt.

NACHFRAGEKRISE AUF DEM LOKALEN MARKT

Die obere Hälfte der Karte zeigt an, welche Ressourcen im lokalen Markt nachgefragt werden und wie viele Bürger durch einen Ressourcenwürfel versorgt werden können.

Beispiel: Die Karte zeigt an, dass 1 Steinwürfel 6 Bürger versorgen kann.



Während der Krisenprävention werden alle Bürger-Spielfiguren auf dem Archipel (von allen Spielern) hingelegt. Schiffe sind von der Krise nicht betroffen.



Beginnend mit dem ersten Spieler und danach in der entsprechenden Spielerreihenfolge versuchen die Spieler die Nachfrage nach der angegebenen Ressource auf dem Archipel zu bedienen. Ein Spieler kann die nachgefragte Ressource entweder vom Spielplan des lokalen Marktes nehmen oder aus seinem eigenen Vorrat hinter seinem Sichtschirm.

Sobald ein Spieler seine Aktion für beendet erklärt, ist der nächste Spieler an der Reihe die Nachfrage auf dem

Archipel zu decken. Der vorangegangene Spieler kann von nun an nicht mehr zur Krisenprävention beitragen!

Höchstwahrscheinlich werden die Spieler zuerst die Ressourcen aus dem lokalen Markt verwenden. Erst danach werden sie ihre eigenen Ressourcen opfern, wenn sie dies wünschen. Alle konsumierten Ressourcen wandern in die Bank.



Für jeden konsumierten Ressourcenwürfel (wo auch immer er herkommt) kann der aktive Spieler die entsprechende Anzahl an Bürgern auf dem Archipel wieder aufstellen, dies können auch Bürger anderer Spieler sein.

In unserem Beispiel kann ein Spieler 6 Bürger für 1 Steinwürfel wieder aufstellen.



Dies ist ein perfekter Zeitpunkt für Verhandlungen, um evtl. Florin für eingesetzte eigene Ressourcenwürfel zu erhandeln. Ein Spieler der die Nachfrage auf dem Archipel mit einer Ressource befriedigt, **muss** die entsprechende Anzahl an Bürgern wieder aufstellen - auch wenn dies Spielfiguren anderer Spieler betrifft und Verhandlungen mit ihnen gescheitert sind.

Wenn alle Bürger aufgestellt sind, ist die Krise überstanden und das Gleichgewicht auf dem Archipel gesichert. In diesem Fall kann direkt zur Krisenprävention im Exportmarkt übergegangen werden.



Sollten, nachdem alle Spieler eine Chance hatten die Nachfrage auf dem Archipel zu befriedigen, noch Bürger nicht versorgt sein (auf der Seite liegen) werden diese vorübergehend zu **Rebellen**. Bewegen Sie die  für das Rebellionspotenzial auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ um die Anzahl der liegenden Bürger-Spielfiguren vor. Rebellierende Bürger bleiben bis zur Phase 1 der nächsten Spielrunde auf der Seite liegen.

NACHFRAGEKRISE AUF DEM EXPORTMARKT

Die untere Hälfte der Karte zeigt an, wie viele und welche Ressourcen im Export nachgefragt werden.

Beispiel: Die Karte zeigt, dass 3 Rindwürfel im Exportmarkt nachgefragt werden.



Beginnend mit dem ersten Spieler und danach entsprechend der Spielerreihenfolge versuchen die Spieler die Nachfrage nach der jeweiligen Ressource auf dem alten Kontinent zu bedienen. Ein Spieler kann die nachgefragte

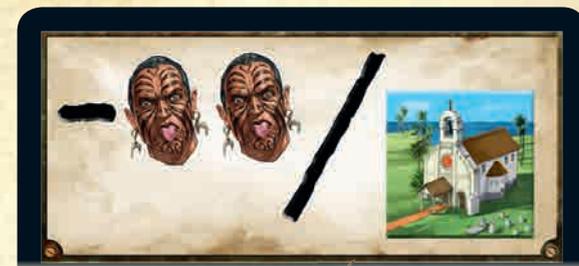
Ressource entweder vom Spielplan des Exportmarktes nehmen oder aus seinem eigenen Vorrat hinter seinem Sichtschirm. Alle konsumierten Ressourcen gehen an die Bank.



Sollte, nachdem alle Spieler eine Chance hatten die Nachfrage auf dem alten Kontinent zu befriedigen, diese noch nicht vollständig befriedigt sein, wird für jede nicht bereitgestellte Ressource das Rebellionspotenzial  um 1 erhöht.

EREIGNIS

Die Rückseite einiger Entwicklungskarten enthält anstelle der Nachfragezone auf dem lokalen oder dem Exportmarkt ein Ereignis.



Ereignis: Reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um 2 für jeden Tempel auf dem Archipel.



Wichtig: Ignorieren Sie in dieser Phase Kartenbereiche mit rotem Hintergrund (siehe Phase 6). Das entsprechende Ereignis findet nicht in dieser Phase statt.

Wenn das Ereignis nicht rot hinterlegt ist, dann tritt es in Phase 4 bei der Bestimmung des Gleichgewichts auf dem Archipel ein - möglicherweise auch mehrfach (in Phase 4 der nächsten Runde), solange die Karte oben auf dem Entwicklungskartenstapel liegt.



REBELLEN VS. AKTIVE BÜRGER

Rebellierende Bürger können keine Aktionen durchführen. Sie können keine Gebäude kontrollieren oder Geld einbringen während einer Besteuerungsaktion.

Aktive Bürger sind Bürger, die nicht rebellieren. Sie arbeiten für die Kolonie und können dabei jegliche Arten von Aktionen ausführen oder Gebäude kontrollieren.



Rebellierender Bürger:

auf der Seite liegende Spielfigur



Aktiver Bürger:

stehende Spielfigur

UNABHÄNGIGKEIT



Wenn das Rebellionspotenzial \blacktriangle die Anzahl der Bevölkerung des Archipels \blacktriangle übersteigt, bricht eine Rebellion auf dem Archipel aus und die Forderung nach Unabhängigkeit kommt auf. **Das Spiel endet sofort.** Alle Spieler haben verloren, mit der Ausnahme des Separatisten, sollte sich dieser unter den Spielern befinden. Der Separatist gewinnt das Spiel alleine, wenn es zu einer Rebellion und der Forderung nach Unabhängigkeit kommt (siehe Spielende).

Hinweis: Es bricht keine Rebellion aus, wenn das Rebellionspotenzial auf dem gleichen Level ist wie die Bevölkerung des Archipels.

EINTAUSCHEN VON ENTDECKERPLÄTTCHEN



Ein Entdeckerplättchen kann während der Krisenpräventionsphase in einen beliebigen Ressourcenwürfel umgetauscht werden. Das Entdeckerplättchen ist damit aus dem Spiel (es darf nicht zurück auf die noch nicht erlangten Stapel der Entdeckerplättchen gelegt werden).

Ein Entdeckerplättchen kann während der Krisenprävention oder während einer Aktion, bei der Ressourcenwürfel benötigt werden, wie ein Joker für jede beliebige Ressource eingesetzt werden. Es können auch mehrere Entdeckerplättchen gleichzeitig eingesetzt werden.

PHASE 5: AKTIONEN

Das Aktionsrad umfasst 13 verschiedene Aktionsfelder in unterschiedlichen Bereichen, inklusive 6 Erntefeldern.

Erntefelder



Der Spielerreihenfolge folgend, kann jeder Spieler eine Aktion pro Zug ausführen, indem er eine seiner Aktions scheiben (AS) \bullet auf einem Feld des Aktionsrades platziert. Die Spieler führen abwechselnd jeweils eine Aktion aus bis alle Spieler ihre AS aufgebraucht haben und keine weiteren Aktionen ausführen können. Dann fahren Sie mit Phase 6 fort.



Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 3 AS zur Verfügung. Sobald der erste Stapel der Entdeckerplättchen verbraucht ist (siehe Entdeckung), erhält jeder Spieler eine weitere AS, die noch in der laufenden Aktionsphase eingesetzt werden kann. Sobald der zweite Stapel der Entdeckerplättchen aufgebraucht ist, erhalten alle Spieler eine fünfte AS.

Unbegrenzte Aktionsfelder: Die folgenden Aktionen können von jedem Spieler mehrfach und durch verschiedene Spieler gleichzeitig ausgeführt werden: die Erntefelder der 6 Ressourcen, Migration, Rekrutierung, Handel und Bauen. AS können gestapelt werden (verdecken Sie dabei nicht die Symbole!) - es gibt kein Limit für die Anzahl der AS auf diesen Feldern.



Begrenzte Aktionsfelder: Aktionen wie Besteuerung, Reproduktion oder Entdeckung können nur begrenzt genutzt werden. Ein Spieler, der eine dieser Aktionen ausführen möchte, muss seine Aktions scheibe auf den dafür vorgesehenen Kreis seiner Farbe legen (solange dieser noch nicht besetzt ist). Sollte das Feld der eigenen Farbe bereits besetzt sein, kann der Spieler auch die mehrfarbigen Kreise nutzen, solange diese noch frei sind.



Markt

Hafen

Die Hafen- und Marktbereiche in der Mitte des Aktionsrades sind keine Aktionsfelder. Sie werden mit Florin aktiviert, anstelle von AS (siehe Hafen, Markt).



Platzieren Sie die AS nicht auf den Symbolen!

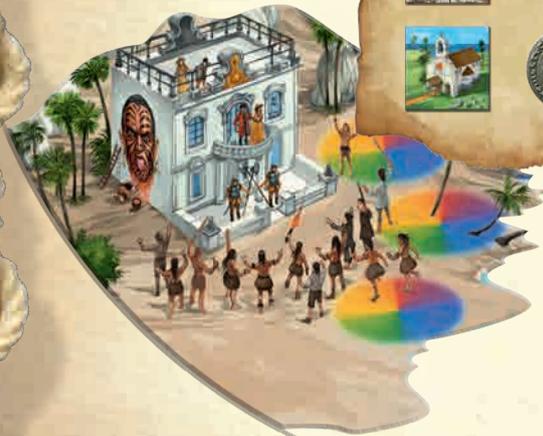
Aktiver Spieler: der Spieler, der am Zug ist

Einheit: ein Schiff  oder ein Bürger  (aktiv  oder rebellierend )

Aktive Einheit: ein aktiver Bürger  oder ein Schiff  (Schiffe sind immer aktiv, da sie nicht rebellieren können)



STEUERN



 Diese Aktion kann nur begrenzt genutzt werden.

Jedes Mal wenn ein Spieler diese Aktion durchführt erhöht sich das Rebellionspotenzial  auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ um **1**. Für jeden aktiven Bürger, jedes Schiff, jede kontrollierte Stadt und jeden kontrollierten Tempel erhält der aktive Spieler die auf der Steuertabelle angegebene Anzahl an Florin von der Bank.

Erinnerung: Ein rebellierender Bürger (auf der Seite liegend) bringt bei einer Besteuerungsaktion keinen Florin ein.

ERNTE



Wählen Sie eine Ressourcenart aus. Um eine bestimmte Ressource zu ernten, muss der aktive Spieler seine aktiven, nicht beschäftigten Einheiten auf freie Symbole der entsprechenden Ressource stellen. Es kann immer nur eine Einheit auf ein Ressourcensymbol gestellt werden.

Jede Einheit muss sich bereits vor der Aktion auf dem jeweiligen Archipfeld befinden.

Fische können nur durch Schiffe geerntet werden. Alle anderen Ressourcen können nur durch aktive Bürger geerntet werden.



Jede eigene Einheit, die auf einem Ressourcensymbol steht, erntet einen entsprechenden Ressourcenwürfel. Der Spieler nimmt sich die geerntete Anzahl an Ressourcenwürfeln aus der Bank und legt sie hinter seinen Sichtschirm.

Es gibt keine Beschränkung bezüglich der Anzahl der Ressourcenwürfel, die mit einer Aktion geerntet werden können. Allerdings darf pro Aktion immer nur eine Ressourcenart geerntet werden.

Zur Ernte eingesetzte Einheiten verbleiben auf den Ressourcensymbolen bis zur Phase **1**: Deaktivierung. Sie sind **beschäftigt**.

Beschäftigte Einheiten: Einige Aktionen wie Ernte, Hafen bauen und einen Hafen oder Markt nutzen beschäftigen die jeweiligen Einheiten, die die Aktion ausführen. Das heißt, dass sie nicht mehr in der Lage sind andere Aktionen auszuführen, wie etwa Bewegung durch Migration, Entdeckungen, Bauen, oder andere Ernteaaktionen. Sie können sich allerdings immer noch reproduzieren und weitere Arbeiter in ihrer Region rekrutieren.

Ein Spieler kann keine Ressourcen in Regionen ernten, die von einem Gegenspieler kontrolliert werden, es sei denn dieser gibt die Erlaubnis dafür (siehe Städte).

Hinweis: Ressourcenwürfel sind begrenzt. Wenn eine Ressource in der Bank nicht mehr ausreichend vorhanden ist, kann es sein, dass ein Spieler nicht die volle Anzahl an Ressourcen ernten kann, die eigentlich anhand der Ressourcensymbole und Einheiten möglich wäre.

HANDEL



Handelsaktion: Kaufe oder verkaufe **1** Ressourcenwürfel auf dem lokalen oder dem Exportmarkt.

Mit der Handelsaktion kann der aktive Spieler entweder eine Aktion auf dem lokalen Markt oder dem Exportmarkt durchführen.

Um einen Ressourcenwürfel zu kaufen, nimmt der aktive Spieler denjenigen Würfel, der am weitesten unten und am weitesten rechts im jeweiligen Warenbereich liegt. Um einen Ressourcenwürfel zu verkaufen, wird dieser auf das erste freie Feld (von oben links) des jeweiligen Warenbereichs gelegt.

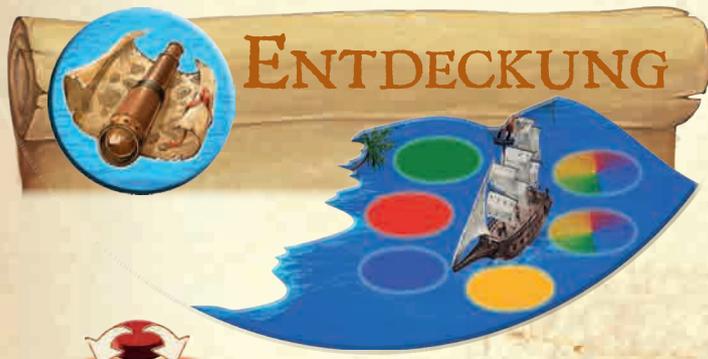
Der Preis einer Handelsaktion wird durch den angegebenen Warenpreis links neben den Warenreihen bestimmt. Das Geld geht an die Bank oder kommt von der Bank.

Hinweis: Sobald ein Ressourcenbereich voll ist, ist es nicht mehr möglich diese Ressource auf dem jeweiligen Markt zu verkaufen.



Beispiel: Der Kauf von einem Fisch kostet **4f**, ein weiterer Kauf kostet ebenfalls **4f**, ein dritter Kauf kostet **6f**. Der Verkauf eines Fisches bringt **4f**, der Verkauf eines zweiten Fisches bringt nur noch **3f**.





ENTDECKUNG



Diese Aktion kann nur begrenzt genutzt werden.



Der aktive Spieler muss sich entscheiden, ob er das erste sichtbare Archipfeld nutzen möchte oder es vorzieht dieses auf den Ablagestapel zu legen. Er muss diese Entscheidung treffen ohne die Rückseite des Archipfeldes oder das darauffolgende Archipfeld zu kennen. Der Stapel der Archipfelder darf im Laufe des Spieles nicht aus dem dafür vorgesehenen Fach in der Spielbox genommen werden. Wenn sich ein Spieler für ein Archipfeld entschieden hat, darf er dieses vom Stapel nehmen, sich beide Seiten genauer ansehen und sich dann für eine der Seiten entscheiden.

Hinweis: Sollte das Deck der Archipfelder im Laufe des Spieles aufgebraucht werden, mischen Sie alle aus dem Spiel genommenen Archipfelder erneut und verstauen sie in der Spielbox.

Einschränkungen

→ Das neue Archipfeld muss an mindestens zwei andere Archipfelder angrenzen.

→ Bei der Platzierung der Archipfelder muss die Anordnung der unterschiedlichen Landschaften auf den Feldern beachtet werden, so dass kohärente Landschaftsübergänge in Bezug auf Meer-, Wiesen- und Bergregionen entstehen.



→ Ein neues Archipfeld kann nur angelegt werden, wenn in mindestens einer angrenzenden Region eine aktive, nicht beschäftigte Einheit ist (siehe *Beschäftigte Einheiten*).

→ Die Einheit muss auf das neue Archipfeld bewegt werden; Bürger können dies nur über eine Landverbindung tun, Schiffe können nur übers Meer bewegt werden. Bei jeder Entdeckung wird nur eine Einheit auf das neue Archipfeld bewegt.

Entdeckungseffekte

→ Wenn der aktive Spieler das ausgewählte Archipfeld nicht platzieren kann, ist die Entdeckung gescheitert. Das Archipfeld kommt aus dem Spiel.

→ Bei einer erfolgreichen Entdeckung erhält der aktive Spieler ein Entdeckerplättchen vom ersten verfügbaren Stapel.

→ Sobald ein Entdeckerplättchenstapel aufgebraucht ist, erhalten alle Spieler eine weitere Aktions-scheibe (max 5).

→ Der aktive Spieler wählt eine der auf dem Archipfeld vorhandenen Ressourcen aus, die er in den lokalen Markt geben will. Der Ressourcenwürfel wird dazu aus der Bank genommen.

→ Wenn das Archipfeld mehr als ein Ressourcensymbol aufweist, dann erhält der aktive Spieler ebenfalls einen Ressourcenwürfel (seiner Wahl, wenn es mehr als 2 sind) aus der Bank. Verfügt ein Archipfeld nur über ein Ressourcensymbol, dann geht der aktive Spieler leer aus und nur der lokale Markt erhält eine neue Ressource.

Beispiel 1: Das neue Archipfeld verfügt über zwei Ressourcensymbole: einmal Holz, einmal exotische Früchte. Der aktive Spieler legt einen Ressourcenwürfel für exotische Früchte in den lokalen Markt; nun kann er für sich selbst keinen Ressourcenwürfel für exotische Früchte mehr nehmen. Die einzige Wahl, die ihm bleibt ist ein Holz-Ressourcenwürfel.

Beispiel 2: Das neue Archipfeld verfügt über zwei Rindsymbole. Ein Rind kommt in den lokalen Markt; eines erhält der aktive Spieler.

→ Das Level der unbeschäftigten Arbeiter kann sich durch Entdeckungen erhöhen, je nachdem wie viele Hütten darauf abgebildet sind. Eine Hütte erhöht die Anzahl der unbeschäftigten Arbeiter um 1.



REPRODUKTION

Diese Aktion kann nur einmal pro Spieler und pro Runde durchgeführt werden.

Auf jedem Archipfeld auf dem ein Spieler genau zwei Bürger kontrolliert, kann er einen weiteren Bürger hinzufügen. Ziehen Sie die für die Bevölkerung des Archipels auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ um die Anzahl der neu hinzugefügten Bürger weiter.

Wichtig: Die Position der auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ muss immer der genauen Anzahl an Bürgern auf dem Spielfeld entsprechen.

Rebellierende Bürger können sich nicht reproduzieren; aktive und beschäftigte Bürger können sich reproduzieren. Ein Spieler kann nicht mehr als 10 Bürger seiner Farbe kontrollieren.

Die Aktion Reproduktion kann nicht ausgeführt werden in Regionen mit mehr als zwei Bürgern – egal ob rebellierend oder nicht.

3-Bürger-Limit / : Auf einem Archipfeld können maximal 3 Bürger je Farbe stehen, aktiv oder rebellierend. Einbeiten unterschiedlicher Spieler (bzw. Farbe) können in derselben Region stehen, solange das Limit von 3 Bürgern pro Spieler eingehalten wird. Es gibt keine Beschränkungen für die Anzahl der Schiffe in einer Region.



REKRUTIERUNG

Der aktive Spieler kann mit einer Rekrutierungsaktion so viele Arbeiter rekrutieren, wie er möchte, solange er dafür bezahlen und sie auf dem Spielfeld platzieren kann. Die Kosten für die Rekrutierung eines Arbeiters stehen am Ende der Reihe, in der die auf dem Spielplan „Arbeitsmarkt“ (IV) steht. Die Kosten gehen an die Bank.



Beispiel: Wenn 5 freie Arbeiter zur Verfügung stehen, dann kostet die Rekrutierung des ersten Arbeiters 3f, die Rekrutierung von zwei Arbeitern würde 6f kosten und die Rekrutierung eines dritten Arbeiters würde die Kosten um weitere 4f erhöhen.

Der aktive Spieler nimmt so viele seiner Bürger-Spielfiguren aus dem Vorrat, wie rekrutiert wurden und stellt diese auf eine Landregion eines Archipfeldes, auf dem er mindestens eine eigene Einheit hat (ob aktiv oder nicht). Er kann keine Bürger in Regionen stellen, in denen er bereits 3 Bürger stehen hat (siehe *3-Bürger-Limit*).

Nach der Rekrutierung muss das Level der unbeschäftigten Arbeiter und die Bevölkerung des Archipels entsprechend angepasst werden.

Wichtig: Die Position der auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ muss immer der genauen Anzahl an Bürgern auf dem Spielfeld entsprechen.

Hinweis: Die Aktion Rekrutierung kann nicht ausgeführt werden, wenn keine unbeschäftigten Arbeiter vorhanden sind.



MIGRATION



Flottensystem



Ein Schiff kann einen oder mehrere Bürger über Meerregionen transportieren. Die Nutzung des Flottensystems verhindert nicht die Migration der daran beteiligten Schiffe. Bürger, die per Schiff transportiert werden, verbrauchen dabei ihre Bewegungsaktion.

Um ein Flottensystem zu bilden, müssen die beteiligten Schiffe (innerhalb ihrer jeweiligen Region) an der Schnittstelle zu jenem Archipelfeld platziert werden, in welches der Transport stattfinden soll, oder in der Mitte einer Seeregion, die zwei Landregionen auf einem Archipelfeld trennt. Ein Schiff kann seine eigene Migrationsbewegung vor oder nach der Bildung eines Flottensystems ausführen.

Flottenkonvoi: Mehrere Schiffe zusammen können ein Flottensystem über mehr als ein Archipelfeld hinweg bilden und Bürger so in weit entfernte Regionen des Archipels transportieren.

Migration auf ein Gebäude innerhalb einer Region

Migration über Land in eine benachbarte Region

Flottensystem in eine benachbarte Region



Flottensystem über See innerhalb einer Region; danach Bewegung des Schiffs

Flottenkonvoi:
2 werden über 2 Regionen transportiert

Ein Spieler kann **alle seine aktiven, nicht beschäftigten Einheiten** bewegen. Jede Einheit kann auf ein benachbartes Archipelfeld gezogen werden oder auf ein nicht besetztes Gebäude in der gleichen Region. Schiffe müssen dabei übers Meer ziehen und können keine Landregionen betreten. Bürger hingegen müssen über Landregionen gezogen werden; sie können nicht übers Meer reisen, es sei denn sie werden von Schiffen der eigenen Farbe transportiert (siehe Flottensystem).

Am Ende der Migration dürfen nicht mehr als 3 Bürger einer Farbe auf einem Archipelfeld stehen (siehe 3-Bürger-Limit).



BAUEN



Städte, Märkte, Häfen oder Tempel bauen

Der aktive Spieler kann mit der Aktion Bauen für den auf dem Sichtschirm ausgewiesenen Preis eines der vier angegebenen Gebäude errichten. Gebaut werden kann nur in einer Region, in der mindestens ein Bürger steht, der weder beschäftigt ist noch rebelliert, bzw. ein Schiff um einen Hafen zu bauen.

Jedes Gebäude kann pro Archipelfeld nur einmal gebaut werden. Daher kann es auf einem Archipelfeld nur je eine Stadt, einen Hafen, einen Markt und einen Tempel geben. Es können nur so viele Gebäude im Verlauf des Spiels gebaut werden wie Marker verfügbar sind.

Alle Baukosten (Florin und Ressourcen) gehen an die Bank. Nach der Bezahlung der Kosten wird ein Gebäudeplättchen auf dem Archipelfeld platziert. Städte-, Tempel- und Marktplättchen werden auf Landregionen platziert - dabei ist darauf zu achten, dass keine Ressourcensymbole verdeckt werden. Hafenplättchen werden am Rand einer Landregion und angrenzend ans Meer platziert.

Die Einheit, die das Gebäude baut, wird auf diesem platziert und ist **für den Rest der Runde beschäftigt**.

Schiffe bauen



Ein Schiff kann nur auf Archipelfeldern mit Meerzugang gebaut werden. Ein Schiff kann nur von einem aktiven, nicht beschäftigten Bürger gebaut werden.

Ein Schiff zu bauen blockiert allerdings nicht die Aktionsfähigkeit eines Bürgers (er bleibt aktiv und nicht beschäftigt). Das neu gebaute Schiff wird auf dem Meer platziert und ist sofort für weitere Aktionen verfügbar.

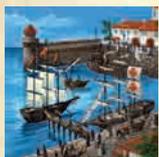
Hinweis: Jeder Spieler kann maximal 4 Schiffe kontrollieren.

Ein Gebäude kontrollieren

Ein Spieler kann ein Gebäude kontrollieren, wenn er einen aktiven Bürger auf das Gebäude stellt.

Wenn dieser Bürger das besetzte Gebäude verlässt, wird dieses nicht länger vom jeweiligen Spieler kontrolliert und jeder andere Spieler kann durch die Aktion Migration eine eigene Einheit auf das Gebäude stellen um die Kontrolle darüber zu erlangen.





Häfen

Ein Spieler kann mit einem aktiven, nicht beschäftigten Bürger oder einem Schiff einen Hafen bauen, ihn besetzen und seine Vorteile nutzen.

 Jeder Hafen ermöglicht dem Spieler, der ihn kontrolliert zwei Handelsaktionen auf dem Exportmarkt durchzuführen, ohne dabei Aktionsscheiben zu verwenden. Um einen Hafen zu nutzen, muss ein Spieler ihn mit einem Bürger oder einem Schiff besetzen oder mittels einer Stadt kontrollieren.

 *In der Aktionsphase kann jeder Spieler einen Hafen oder Markt pro Zug verwenden.* Um dies zu tun, muss er **1f** aus seinem Vorrat hinter dem Sichtschirm auf das entsprechende Hafenfeld seiner Farbe auf dem Aktionsrad legen. Jeder Hafen kann nur einmal in der gesamten Aktionsphase genutzt werden. Das heißt, ein Spieler, der zwei Häfen kontrolliert kann in einer Aktionsphase beide Häfen für **2f** nutzen.

 Eine Einheit, die die Vorteile eines Hafens nutzt, ist beschäftigt und kann für den Rest der Aktionsphase keine weiteren Aufgaben ausführen, für die eine Einheit nicht beschäftigt sein darf oder sich bewegen muss.



Städte

Eine Stadt verschafft dem Spieler, der diese mit einem aktiven, nicht beschäftigten Bürger besetzt, die Kontrolle über das gesamte Archipelfeld.

Eine Region zu beherrschen hat den Vorteil, dass der entsprechende Spieler auch alle anderen Gebäude der Region kontrollieren kann (Hafen, Markt, Tempel), selbst wenn diese nicht mit Bürgern besetzt sind. Ein Spieler kann daher die Vorteile eines Hafens, eines Marktes oder eines Tempels auf einem Archipelfeld nutzen, solange er die Stadt auf diesem Feld kontrolliert. Gegnerische Spieler können in dieser Situation nicht die Kontrolle über einen Markt, Hafen oder Tempel in dieser Region erlangen.



Märkte

Ein aktiver, nicht beschäftigter Bürger kann einen Markt bauen, ihn besetzen und seine Vorteile nutzen.

 Jeder Markt bietet dem Spieler, der ihn kontrolliert den Vorteil zwei Handelsaktionen auf dem lokalen Markt durchzuführen ohne dabei Aktionsscheiben zu verbrauchen. Um einen Markt zu nutzen, muss ein Spieler ihn mit einem Bürger besetzen, oder mittels einer Stadt kontrollieren.

 *Die Nutzung von Märkten funktioniert genau wie bei den Häfen.* Jedes Mal wenn ein Spieler einen Markt nutzen möchte, platziert er **1f** auf dem dafür vorgesehenen Marktfeld seiner Farbe auf dem Aktionsrad.

 Ein Bürger, der die Vorteile eines Marktes nutzt, ist beschäftigt und kann für den Rest der Aktionsphase keine weiteren Aufgaben erfüllen, für die ein Bürger nicht beschäftigt sein darf oder sich bewegen muss.



 *Nutzung von Häfen oder Märkten:* Wenn ein Spieler die Vorteile eines Hafens oder Marktes durch die Kontrolle einer Stadt nutzt, dann ist der Bürger auf der Stadt beschäftigt und kann keine weitere Aktion ausführen, die es verlangt ihn zu bewegen oder zu aktivieren. Er kann allerdings in einer Aktion den Markt und mit der nächsten Aktion den Hafen nutzen.



Kontrolle der Ernte: Eine Stadt bietet auch die Kontrolle über alle Ressourcen eines Archipelfeldes. Andere Spieler, die diese Ressourcen ernten wollen, müssen den Spieler, der die Stadt kontrolliert, erst um Erlaubnis bitten. Dies bietet eine weitere Gelegenheit für Verhandlungen und eventuelle Ausgleichszahlungen.

Mehrere Spieler in einer Region: Wenn Spieler A eine Stadt auf einem Archipelfeld baut auf dem bereits ein Hafen, ein Markt oder ein Tempel steht, der von Spieler B kontrolliert wird, dann behält Spieler B solange die Kontrolle über das jeweilige Gebäude, bis er mit seinem Bürger



Tempel

Ein aktiver, nicht beschäftigter Bürger kann einen Tempel bauen, ihn besetzen und seine Vorteile nutzen.

 Ein Bürger in einem Tempel wird in der Phase der Krisenprävention nicht auf die Seite gelegt. Darüber hinaus kann der Spieler, der den Tempel kontrolliert, während der Krisenpräventionsphase alle Bürger (sowohl eigene als auch gegnerische), die auf demselben Archipelfeld wie der Tempel stehen, umsonst wieder aufstellen.

Um einen Tempel zu nutzen, muss ein Spieler ihn entweder mit einem aktiven Bürger besetzen, oder ihn über eine Stadt kontrollieren.

Spezialfall: Für den Fall, dass ein Spieler einen Tempel indirekt über eine Stadt kontrolliert und dieser Bürger rebelliert, hat der Spieler keine Kontrolle mehr über den Tempel. Um die Vorteile des Tempels nutzen zu können, muss der Spieler erst den Bürger, der die Stadt kontrolliert, wieder aufstellen, um daraufhin alle anderen Bürger in derselben Region reaktivieren zu können.

Taktischer Hinweis: Viele Ereignisse auf der Rückseite der Entwicklungskarten reduzieren das Rebellionspotenzial auf dem Archipel proportional zur Anzahl der kontrollierten Tempel.

das Gebäude verlässt oder der Bürger zu einem Rebellen wird (Phase **1**):

→ Sobald Spieler B die Kontrolle über ein solches Gebäude aufgibt oder verliert, übernimmt Spieler A unverzüglich die Kontrolle darüber.

→ Wenn am Ende der Krisenpräventionsphase der Bürger von Spieler B, der den Hafen, Markt oder Tempel kontrolliert zum Rebellen wird, kann Spieler A sich entscheiden diesen aus dem Gebäude zu verbannen und selbst die Kontrolle über selbiges übernehmen, solange er die Kontrolle über die Stadt auf dem Archipelfeld hat. Er nimmt den rebellierenden Bürger von dem Gebäude und legt ihn irgendwo innerhalb desselben Archipelfeldes ab (rebellierend!).

Spieler B kann das Risiko auf sich nehmen einen Hafen, Markt oder Tempel auf einem Archipelfeld zu bauen, das durch eine von Spieler A kontrollierte Stadt beherrscht wird. Spieler B behält die Kontrolle über ein solches Gebäude, solange er einen nicht-rebellierenden Bürger darauf stehen hat, ansonsten übernimmt Spieler A die Kontrolle über das Gebäude.

PHASE 6: KAUF VON ENTWICKLUNGSKARTEN

Zu Beginn dieser Phase erhalten alle Spieler ihre Aktions­scheiben auf dem Aktionsrad zurück. Die Florin in den Hafen- und Markt­zonen auf dem Aktionsrad wandern in die Bank.

Auf der Entwicklungsleiste müssen immer fünf Entwicklungskarten zum Kauf zur Verfügung stehen.

Alle Spieler müssen nacheinander:

entweder

Eine Entwicklungskarte kaufen und eine weitere Entwicklungskarte drehen

oder

Zwei unterschiedliche Entwicklungskarten drehen.

▲ Die roten Dreiecke auf der Entwicklungsleiste weisen auf den aktuellen Preis einer Karte (in Florin) hin. Wenn ein Spieler eine Entwicklungskarte kauft, dann zahlt er den Preis über dem roten Dreieck an die Bank. Danach nimmt er die Karte und legt sie für alle Spieler gut sichtbar vor seinen Sichtschirm.

↻ Eine Entwicklungskarte muss immer um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht werden (angezeigt durch den Pfeil auf der Entwicklungsleiste).

☠ Sobald das rote Dreieck auf das Totenkopfsymbol auf einer Entwicklungskarte zeigt, wird diese abgelegt.

Wenn nach dem Kaufen oder Drehen von Karten durch einen Spieler freie Plätze auf der Entwicklungsleiste entstehen, werden diese mit Karten aus dem Entwicklungstapel aufgefüllt. Die neue Karte muss dabei so platziert werden, dass sie lesbar ist, wie der Händler im angezeigten Beispiel.



Beispiel: Der erste Spieler entscheidet sich zwei Karten zu drehen und keine Karte zu kaufen. Er dreht den Pirat und die Karte Lokaler Handel.



Beispiel: Der Pirat wurde bereits von drei Spielern gedreht. Das rote Dreieck weist nun auf das Totenkopfsymbol auf der Karte; der Pirat muss dabei abgelegt werden.



Der freie Platz wird nun mit der obersten Karte des Entwicklungstapels aufgefüllt. Die neue Karte ist der Exporteur und sie wird so angelegt, dass sie lesbar ist. Die Rückseite der neuen obersten Karte des Entwicklungstapels weist einen Bereich mit rotem Hintergrund auf: es gibt eine Krise auf dem lokalen Markt, die sofort bekämpft werden muss.



Wichtig: Immer wenn eine Karte vom Entwicklungstapel gezogen wird, muss darauf geachtet werden, ob die darauffolgende Karte auf dem Entwicklungstapel einen Bereich mit rotem Hintergrund aufweist. Sollte dies der Fall sein, muss die entsprechende Krise sofort bekämpft oder das Ereignis sofort ausgeführt werden (siehe Phase 4: Krisenprävention). Bereiche ohne roten Hintergrund können in dieser Phase ignoriert werden, sie kommen erst wieder in Phase 4 der nächsten Runde zum Zuge.

Akute Nachfragekrise auf dem lokalen Markt



Akute Nachfragekrise auf dem Exportmarkt

Direktes Ereignis: Verringern Sie das rebellionspotenzial um 1 pro Tempel auf dem Archipel.



Direktes Ereignis: Erhöhen Sie das rebellionspotenzial um 1 pro Stadt auf dem Archipel.

Hinweis: Es ist möglich, dass pro Spieler zwei Entwicklungskarten von der Entwicklungsleiste entfernt werden. Es kann daher auch passieren, dass zwei Krisen bzw. Ereignisse in Folge ausgelöst werden.

Taktischer Hinweis: Bei einer Krise im Rahmen von Phase 6 sind die rebellierenden Bürger, die nach der Bekämpfung der Krise durch die Spieler noch auf dem Spielplan liegen, nur für die Ermittlung des rebellionspotenzials (Spielplan „Stabilität der Kolonie“) wichtig (nicht wie in Phase 4!). Es spielt keine Rolle, welchem Spieler die rebellierenden Bürger gehören, da sie in Phase 1 alle wieder aktiviert werden.



VERWENDUNG VON ENTWICKLUNGSKARTEN

Die Effekte von Entwicklungskarten (Charakter- oder Fortschrittskarten) können nur während der Aktionsphase ausgelöst werden. Es ist daher nicht möglich eine Entwicklungskarte direkt nach dem Kauf zu nutzen, da die Aktionsphase bereits vorbei ist.

In der Aktionsphase kann jeder Spieler eine Entwicklungskarte pro Zug verwenden. Um eine Entwicklungskarte zu benutzen, müssen die Nutzungskosten bezahlt werden und die Karte um 90 Grad in Pfeilrichtung gedreht werden. Sobald eine Karte aktiviert wurde, kann sie in derselben Aktionsphase nicht erneut genutzt werden. Sie muss erst in Phase 1 wieder deaktiviert werden.

Fortschrittskarte



Beispiel: Spieler A möchte in seinem Zug Holz ernten. Er nutzt das Sägewerk von Spieler B dafür seinen Ertrag zu verdoppeln. Dafür zahlt er 2f (1f für die normalen Kosten und 1f für den Besitzer, siehe Symbol-Glossar) an Spieler B um die Karte zu aktivieren. Wenn er 3 Bürger auf drei Holzsymbole auf dem Archipel stellt, dann kann er in diesem Fall 6 anstelle von 3 Holz ernten. Spieler B kann sein Sägewerk in dieser Runde nicht mehr nutzen (bis zur Phase 1 der nächsten Runde).

Charakterkarte



Beispiel: Spieler B möchte den Pirat aktivieren. Diese Karte kann nur er selbst nutzen. Er aktiviert die Karte, platziert eine Aktions-scheibe auf der Karte und führt ihren Effekt aus.

SYMBOL-GLOSSAR



Ein schwarzer Pfeil besagt, dass nur der Spieler, der die Karte gekauft hat, diese auch nutzen kann. Die Kosten (Florin und/oder Ressourcen) für die Nutzung gehen an die Bank.



Ein bunter Pfeil besagt, dass jeder Spieler die Karte nutzen kann. Wenn ein Spieler, der sie nicht besitzt, diese Karte nutzen möchte, zahlt er die geforderten Florin für die Nutzung zuzüglich 1f an den Besitzer der Karte. Wenn die Aktivierung einer Karte keine Kosten verlangt, muss dennoch 1f an den Besitzer gezahlt werden. Geforderte Ressourcen für die Nutzung gehen an die Bank. Wenn der Besitzer der Karte diese nutzen möchte, gehen alle Kosten für die Nutzung an die Bank.



Platzieren Sie die angegebene Anzahl an Aktions-scheiben auf der Karte um diese zu aktivieren.



Kosten für den Kauf oder die Nutzung einer Karte.



Bezahlen Sie die Kosten wie auf der Karte angegeben. Wird ein Mindestpreis gefordert, so bezieht sich dieser auf den niedrigsten Kaufpreis der jeweiligen Karte (Angaben in den Ecken).



Bezahlen Sie die angegebenen Kosten in den geforderten Ressourcenwürfeln.



Bezahlen Sie mit beliebigen Ressourcenwürfeln. Beachten Sie den Text der jeweiligen Karte für weitere Informationen.



Bewegen Sie die für das Rebellionspotenzial entsprechend der Anzahl der Symbole auf der Karte.



Bewegen Sie die für die unbeschäftigten Arbeiter entsprechend der Anzahl der Symbole auf der Karte.



Verdoppeln Sie den Ertrag einer Ernteaktion der angezeigten Ressource.



Die Karte bringt dem Besitzer am Ende des Spiels einen Siegpunkt. Wenn die Karte ein Weltwunder ist, muss sie zuerst gebaut werden.



Siehe Karten-Glossar für mehr Informationen.

BAUEN VON WELTWUNDERN



Entwicklungskarten, die ein Gebäudesymbol aufweisen, sind *Weltwunder*, die *gebaut* werden müssen, bevor ihr Effekt

eintritt. Sobald sie gekauft wurden, zählen sie als Entwicklungskarten ohne Effekte.

In einer späteren Aktionsphase können diese Weltwunder gebaut werden, insofern der Spieler die auf der Karte angegebenen Baukosten bezahlen kann. Das Bauen eines Weltwunders erfolgt Anstelle der Nutzung einer Entwicklungskarte.

Der Spieler bezahlt die Baukosten an die Bank, danach tritt der Effekt der Karte sofort ein. Weltwunder können nur einmal gebaut werden.

Sobald ein Weltwunder gebaut wurde, entfernt der entsprechende Spieler einen seiner aktiven, nicht beschäftigten Bürger vom Spielfeld und platziert diesen auf dem gerade gebauten Wunder. Die Bevölkerung auf dem Archipel wird dadurch um 1 reduziert; bewegen Sie die auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ entsprechend.

Ein erbautes Weltwunder bringt seinem Besitzer am Ende des Spiels zusätzliche Siegpunkte ein.

Hinweis: Nicht gebaute Weltwunder bringen dem Besitzer keine Siegpunkte ein. Sie zählen aber trotzdem als Fortschrittskarte, sollte dies eine Siegpunktbedingung sein.



Beispiel: Ein Spieler muss mindestens einen Hafen kontrollieren um den großen Leuchtturm bauen zu können. Der Spieler zahlt 1 Eisenwürfel sowie 2 Steinwürfel an die Bank und legt eine Aktions-scheibe auf die Karte. Dann nimmt der Spieler einen seiner aktiven, nicht beschäftigten Bürger vom Spielfeld und stellt ihn auf die Karte des großen Leuchtturms. Fügen Sie in jeder Region mit einem kontrollierten Hafen ein Schiff der Farbe des Spielers hinzu, der den jeweiligen Hafen kontrolliert. Der große Leuchtturm gibt zusätzlich 1 Siegpunkt am Ende des Spiels.

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:



Unabhängigkeitskrieg:

Das Rebellionspotenzial übersteigt die Anzahl der Bevölkerung des Archipels auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ (III). **Das Spiel endet sofort.**



Endbedingung einer Spielzielkarte wird erfüllt:

Ein Spieler muss seine Spielzielkarte aufdecken, sobald die auf dieser Karte angegebene Endbedingung für das Spiel erfüllt wurde. Das Spiel endet daraufhin mit dem Ende des Zuges des aktiven Spielers.



Eine Übersicht aller möglichen Endbedingungen finden Sie am Ende dieses Regelbustes.

WER GEWINNT?

→ Kommt es zu einem Unabhängigkeitskrieg und keiner der Spieler besitzt die Separatistenkarte, dann verlieren alle Spieler gemeinsam das Spiel.

→ Kommt es zu einem Unabhängigkeitskrieg und ein Spieler besitzt die Separatistenkarte, dann gewinnt dieser Spieler das Spiel alleine. Alle anderen Spieler haben verloren.

→ Endet das Spiel, weil eine Endbedingung auf einer der Spielzielkarten eines Spielers erfüllt wurde, haben alle Spieler gemeinsam das Spiel besiegt. Der **große Sieger** unter den Spielern wird dann über die Ermittlung der Siegpunkte bestimmt.

Hinweis: Auch der Separatist und der Pazifist können an der Auszählung der Siegpunkte teilnehmen und der große Gewinner werden, unabhängig von ihrer Spielzielkarte.

SIEGPUNKTVERGABE: SPIELZIELKARTEN



= 1SP

Alle Spielzielkarten der Spieler werden nun nebeneinander angeordnet. Die Karten des Separatisten und des Pazifisten werden zur Seite gelegt. Alle anderen Karten enthalten Siegpunktbedingungen, die für alle Spieler gelten. Nacheinander werden die Karten abgehandelt und die Spieler entsprechend der Kriterien auf den Spielzielkarten in eine Rangfolge gebracht. Je Karte erhält der beste Spieler **3SP**, der zweitbeste Spieler **2SP**, der drittbeste Spieler **1SP**.

Spieler, die eine Siegpunktbedingung nicht aufweisen, werden nicht in die Rangreihenfolge aufgenommen und erhalten daher auch keine Punkte für die jeweilige Karte.

Wenn zwei Spieler dieselbe Anzahl eines Kriteriums erlangen, erhalten beide die Anzahl an Siegpunkten entsprechend des gemeinsamen Ranges. **Die folgenden Spieler werden nicht herabgestuft, sondern erhalten die für die nächste Stufe angegebenen Siegpunkte.** Spieler erhalten nur Siegpunkte, wenn sie einen der drei ersten Ränge belegen.

Beispiel: Gelb und Rot sind beide auf dem ersten Rang, sie erhalten daher beide 3SP. Blau landet damit auf dem zweiten Rang und erhält 2SP. Grün erhält 1SP für den dritten Platz.



Spielziel des Pazifisten: Wenn die Distanz der für das Rebellionspotenzial und der für die Anzahl der Bevölkerung auf dem Spielplan „Stabilität der Kolonie“ mindestens der auf der Spielzielkarte des Pazifisten entspricht, bekommt der Spieler, der diese Karte besitzt, als einziger **3SP**.



Eine Übersicht aller möglichen Siegpunktbedingungen finden Sie am Ende dieses Regelbustes.

SIEGPUNKTVERGABE: TRENDKARTE

Die Spieler werden außerdem entsprechend der Siegpunktbedingung auf der allgemein bekannten Trendkarte in eine Reihenfolge gebracht. Hier können **2-4SP** gewonnen werden.



Siegpunkte (SP)

Rangordnungskriterium

Wohltäter

Der Wohltäter ist eine besondere Trendkarte. Sie ist aufgeteilt in **5** Bereiche, entsprechend der Spielerfarben. Immer wenn ein Spieler bei einer Krisenprävention einen Ressourcenwürfel aus dem eigenen Vorrat oder ein Entdeckerplättchen einsetzt, darf er **1f** aus der Bank nehmen und dieses auf den Bereich seiner Farbe auf der Wohltäterkarte legen. Er verfährt genauso, wenn er einen Tempel baut. Am Spielende erhält derjenige Spieler **4SP**, der die meisten Florin in seinem Bereich der Wohltäterkarte liegen hat. Der zweitbeste erhält **3SP**, der drittbeste **2SP**. Fünf **1f** Stücke können durch ein **5f** Stück ersetzt werden.



SIEGPUNKTVERGABE: ENTWICKLUNGSKARTEN

Manche Charakterkarten, wie etwa der König oder der Papst, bringen dem besitzenden Spieler am Ende des Spiels weitere SP. Die SP sind auf der Karte angegeben. Alle erbauten Weltwunder bringen ihrem Besitzer ebenfalls SP ein.

UND DER GROSSE SIEGER IST...

Jeder Spieler rechnet die Anzahl seiner gesamten SP zusammen. Der Spieler mit den meisten SP wird zum großen Sieger erklärt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Florin hinter seinem Sichtschirm hat.





Tempel (Trendkarte)



Eisen (Spielziel 1)



Fortschrittskarten (Spielziel 2)



Tempel (Spielziel 3)



Separatist

SIEGPUNKTVERGABE: EIN BEISPIEL



Bei einem 4-Spieler-Spiel wurde das Spiel dadurch beendet, dass zwei Ressourcen aufgebraucht wurden. Ein Spieler hatte die Separatistenkarte, konnte aber keinen Unabhängigkeitskrieg provozieren, weshalb er für diese Karte auch keine SP erhält.

Die anderen Spielzielkarten der verbleibenden Spieler und die Trendkarte werden wie im Beispiel nebeneinander gelegt.

Tempel (Trendkarte): Grün kontrolliert 4 Tempel, Blau kontrolliert 3 Tempel, Rot kontrolliert 2 Tempel und Gelb kontrolliert 1 Tempel. Grün ist der beste Spieler für diese SP Bedingung und bekommt 4SP, Blau wird zweiter und bekommt 3SP, Rot bekommt 2SP und Gelb erhält keinen SP.

Eisen (Spielziel 1): Gelb hat 6 Eisenwürfel hinter seinem Sichtschirm und erlangt damit den ersten Rang mit 3SP. Rot wird zweiter mit 4 Eisenwürfeln. Blau und Grün haben keine Eisenwürfel und nehmen daher nicht der Punktevergabe teil.

Fortschrittskarten (Spielziel 2): Blau hat 3 Fortschrittskarten, Gelb hat ebenfalls 3 Fortschrittskarten. Beide erhalten daher 3SP. Rot hat 1 Fortschrittskarte und erhält dementsprechend 2SP.

Tempel (Spielziel 3): Wie für die Trendkarte erhält Grün weitere 3SP (weniger als für die Trendkarte), Blau erhält 2SP und Rot noch 1SP.

Weltwunder: Blau hat außerdem noch den großen Leuchtturm gebaut und erhält dafür 1SP.

Entwicklungskarten: Grün besitzt den König und erhält dadurch 1SP.

Großer Sieger: Insgesamt gewinnt Blau mit 9SP, Grün wird zweiter mit 8SP, Rot wird dritter mit 7SP und Gelb letzter mit 6SP.

Hinweis: Da zwei Karten als Siegpunktbedingung die Anzahl der Tempel hatten, konnten die Spieler mit diesem Kriterium doppelt SP machen.



Hinweis: Um die Abrechnung der SP zu beschleunigen, können Einheiten aus dem nicht verwendeten Vorrat der Spieler genutzt werden um den Rang eines Spielers auf der jeweiligen Spielzielkarte zu markieren. Dies vereinfacht das Zusammenrechnen der Gesamtpunktzahl über alle Spielzielkarten hinweg (siehe Beispiel). Als Alternative kann auch die Rückseite der Entwicklungsleiste verwendet werden, auf der eine Zählleiste abgebildet ist.

2-SPIELER-SPIELREGELN

Das 2-Spieler-Spiel wird mit folgenden Anpassungen gespielt:

- Entfernen Sie die Spielzielkarten des Pazifisten und des Separatisten aus dem Kartendeck.
- Jeder Spieler zieht zwei Spielzielkarten, die er beide behält.
- Ein Spieler kontrolliert die warmen Farben (rot und gelb), der andere kontrolliert die kalten Farben (grün und blau). Sobald die erste Farbe aufgebraucht wurde, kommt die nächste Farbe zusätzlich ins Spiel. Die Spieler sind allerdings weiterhin auf maximal 5 Aktionsscheiben beschränkt (nicht 10).
- Gibt es einen Gleichstand bei den Einsätzen für die Bestimmung der Spielerreihenfolge, wird nicht erneut gewettet. Die Reihenfolge bleibt dann unverändert.



VARIANTEN

Es sind verschiedene Varianten des Spieles möglich, die meist auch miteinander kombiniert werden können.

WÜSTENEXPEDITION



Nutzen Sie das Archipfeld mit dem Wüstendorf als Startregion (Rückseite des Meerfeldes). Jeder Spieler startet mit zwei Bürgern in der Wüstenregion. Die Spieler erhalten keine Schiffe zu Beginn des Spiels. Da die Wüstenregion 5 Hütten aufweist, startet diese Variante mit 5 unbeschäftigten Arbeitern. Nach der ersten Entdeckung bewegt jeder Spieler einen seiner zwei Bürger in die neu entdeckte Region. Der Rest des Spiels wird gespielt wie üblich.

KEINE GEHEIMNISSE ZWISCHEN FREUNDEN

Die Spieler ziehen keine Spielzielkarten am Anfang des Spiels. Der Separatist und der Pazifist werden aus dem Deck der Spielzielkarten entfernt. Danach werden so viele Spielzielkarten aufgedeckt, wie Spieler an dem Spiel teilnehmen. Die Karten müssen während des Spiels für alle Spieler sichtbar sein. Die Spielzielkarten zeigen allen Spielern, welche End- und Siegpunktbedingungen in diesem Spiel gelten (sie sind quasi wie Trendkarten). In dieser Variante werden keine Trendkarten verwendet.



MEHR KONTROLLE

Es werden zwei Trendkarten zu Beginn des Spiels aufgedeckt



BESTIMMEN SIE DEN TREND

Zu Beginn des Spiels - vor der Verteilung der Archipel-felder - diskutieren die Spieler gemeinsam und entscheiden welche Trendkarte sie in diesem Spiel verwenden wollen.



WOHLTÄTER

Nutzen Sie die Trendkarte des Wohltäters und ziehen Sie eine weitere Trendkarte aus dem Kartendeck. Entfernen Sie den Separatisten und den Pazifisten aus dem Spielzielkartendeck. Diese Variante kann gewählt werden, wenn man die Wahrscheinlichkeit eines Unabhängigkeitskrieges reduzieren möchte. Alle Spieler ziehen wie üblich Spielzielkarten. Diese Variante wird für das 2-Spieler-Spiel empfohlen.



MEHR WÜRZE

Jeder Spieler zieht zwei Spielzielkarten zu Beginn des Spiels und wählt eine davon aus. Die andere Karte kommt aus dem Spiel.



KARTEN-GLOSSAR



Amphitheater

Erhalten Sie 2f aus der Bank und reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um 1.



Arbeitsvermittler

Die Kosten für unbeschäftigte Arbeiter werden, wie in einer regulären Rekrutierungsaktion, über den Spielplan „Arbeitsmarkt“ (IV) bestimmt.



Auswanderung

Reduzieren Sie das Level der unbeschäftigten Arbeiter um 1 für jeden Hafen im Spiel.



Barbar

Das Geld verbleibt für den Rest des Spiels auf dem Ressourcensymbol, das für keine Ernteaktion mehr zur Verfügung steht.



Dieb

Wenn der ausgewählte Spieler nur eine Ressource hat, lässt er eine Hand leer. Sollte er gar keine Ressourcen haben, muss er dies nachweisen.



Erzbischof

Reduzieren Sie das Rebellionspotenzial entsprechend der Anzahl der Tempel im Spiel:
0-2 Tempel: bewegen Sie die ein Feld zurück

3-4 Tempel: bewegen Sie die zwei Felder zurück

5 < Tempel: bewegen Sie die drei Felder zurück



Exporteur / Händler

Der Preis für jeden Warenwürfel wird durch die Reihe bestimmt, in der er platziert oder von der er genommen wird – wie in einer regulären Handelstransaktion.



Geschenke des Klerus

Option 1: Zahlen Sie eine exotische Frucht an die Bank und reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um 1. Oder

Option 2: Zahlen Sie eine exotische Frucht und ein Rind an die Bank und reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um 2.



Großer Leuchtturm

Sie müssen mindestens einen Hafen kontrollieren um den großen Leuchtturm bauen zu können. Zahlen Sie 1 Eisen und 2 Steine an die Bank und setzen Sie eine Aktionsscheibe ein. Fügen Sie in jeder Region mit einem kontrollierten Hafen ein Schiff der Farbe des Spielers hinzu, der den jeweiligen Hafen kontrolliert. Der große Leuchtturm verschafft seinem Besitzer am Ende des Spiels 1SP.



Kathedrale

Sie müssen mindestens einen Tempel kontrollieren um die Kathedrale bauen zu können. Zahlen Sie 3 Steine an die Bank und setzen Sie 2 Aktionsscheiben ein. Reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um 1 für jeden im Spiel befindlichen Tempel. Die Kathedrale verschafft ihrem Besitzer am Spielende 2SP.



Koloss

Zahlen Sie 3 Eisen an die Bank und setzen Sie eine Aktionsscheibe ein. Reduzieren Sie das Level der unbeschäftigten Arbeiter um 2. Der Koloss verschafft seinem Besitzer 1SP am Ende des Spiels.



Kopfgeldjäger / Wissenschaftler

Ignorieren Sie Bereiche mit rotem Hintergrund auf den fünf gezogenen Karten. Wenn allerdings ein Bereich mit rotem Hintergrund auf der sechsten, nun obersten Karte auf dem Entwicklungskartenstapel erscheint, muss diese Krise sofort bekämpft werden.



Papst

Reduzieren Sie das Rebellionspotenzial um die Anzahl der Tempel im Spiel. Der Papst bringt seinem Besitzer 1SP am Ende des Spiels.



Pirat

Das zerstörte Schiff geht zurück in die Reserve, der Spieler kann es zu einem späteren Zeitpunkt erneut bauen.



Pyramide

Zahlen Sie 5 Steine an die Bank und setzen Sie zwei Aktionsscheiben ein. Erhöhen Sie das Rebellionspotenzial um 2. Die Pyramide verschafft ihrem Besitzer am Ende des Spiels 2SP.



IMPRESSUM



DANKSAGUNG!

Wir danken allen Spieletestern, die bei der Entwicklung von Archipelago mitgeholfen haben. Es gibt so viele von Euch, daher können wir hier leider keine Liste aufführen. Danke Euch allen!

Vielen Dank den Künstlern: Vincent Boulanger, Ismaël, und Chirs Quilliams, die diesem Projekt Leben eingehaucht haben mit ihrem Talent und ihrer Hingabe.

Vielen Dank an unsere besondere Übersetzerin der deutschen Regeln und Dungeon Twister Champion: Saskia „Puk“ Ruth.

Vielen Dank an unsere fleißigen Korrektoren der Regeln: Cecilia Mourey, Alexandre Figuière, Fabrice Wiels

(Sherinford), Xavier Saissy, Eric Franklin, Olivier Grassini, Henri Bedelac, Vesna Six, Christian Senksis.

Vielen Dank an Mops, Phal und Guido von TriçTrac.

Vielen Dank an Stefan Blessing von Ludofact für seine Effizienz und Freundlichkeit. Vielen Dank an Léonidas Vesperini von Ravage.

Vielen Dank an Stéphane Burgunder und seine Ski- und Spielewochen in Valmeinier, während denen Archipelago hauptsächlich entwickelt, überarbeitet und mit skifahrenden Spielern getestet wurde ;)

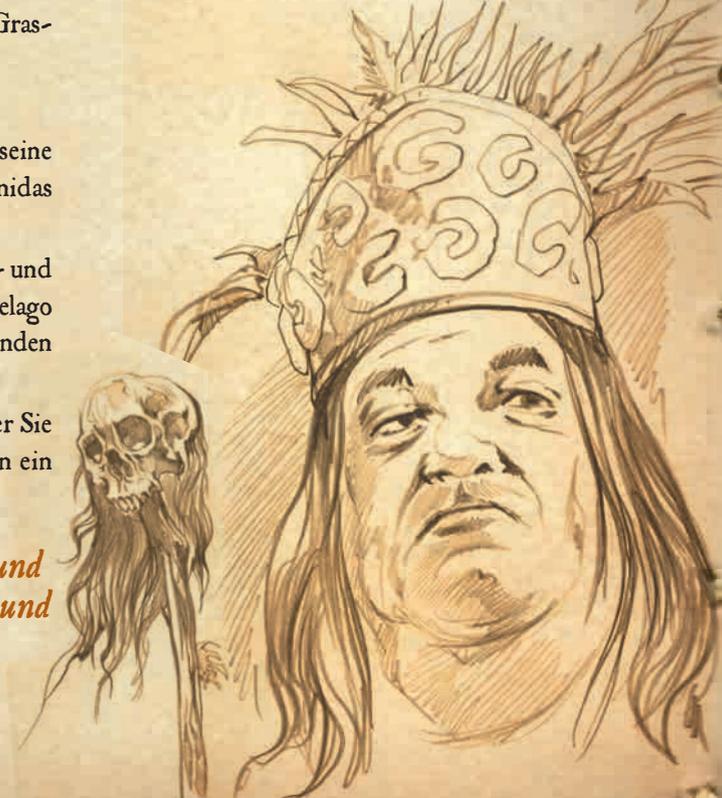
Vielen Dank an Sie, den Leser, der dies liest... Aber Sie machen sich jetzt lieber daran zu spielen! Sie haben ein Archipel zu entdecken...

Für aktuelle Informationen und Neuigkeiten zu Archipelago und anderen Spielen:

www.ludically.com

mail: contact@ludically.com

Ludically



INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	2
Spielbau	3
Runde #0 - Entdeckung des Archipels	4
Wie man gewinnt	5
<i>Unabhängigkeit des Archipels</i>	5
<i>Verhandeln</i>	5
Ablauf einer Spielrunde	5
Phase 1: Deaktivierung	5
Phase 2: Spielerreihenfolge	5
Phase 3: Bevölkerungseffekte	6
Phase 4: Gleichgewicht auf dem Archipelago ..	7
<i>Krise auf dem lokalen Markt</i>	7
<i>Krise auf dem Exportmarkt</i>	7
<i>Ereignis</i>	7
<i>Unabhängigkeit</i>	8
<i>Eintauschen von Entdeckerplättchen</i>	8

Phase 5: Aktionen	8
<i>Steuern</i>	9
<i>Ernte</i>	9
<i>Handel</i>	9
<i>Entdeckung</i>	10
<i>Reproduktion</i>	10
<i>Rekrutierung</i>	10
<i>Migration</i>	11
<i>Bauen, Schiffe</i>	11
<i>Häfen, Märkte, Tempel, Städte</i> ..	12
Phase 6: Kauf von Entwicklungskarten	13
<i>Verwendung von Entwicklungskarten</i>	14
<i>Symbol-Glossar</i>	14
<i>Bauen von Weltwundern</i>	14
Spielende	15
<i>Wer gewinnt? Siegpunktvergabe, Großer Sieger</i>	15
<i>Wohltäter</i>	15
<i>Siegpunktvergabe: Ein Beispiel</i>	16

2-Spieler-Spielregeln	16
Varianten	16
Karten-Glossar	17
Impressum	18
Übersicht der Spielzielkarten	19

DEFINITIONEN

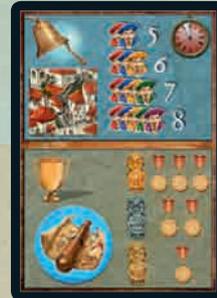
Region	4
Spielfiguren 	6
Bürger 	6
Rebellen vs. aktive Bürger  ..	8
Aktiver Spieler, Einbeit, Aktive Einbeit	9
Beschäftigte Einbeiten	9
Handelsaktion	9
3-Bürger-Limit	10

Version: 1.2

SPIELZIELKARTEN - LANGE SPIELDAUER

End-
bedingung

Siegpunkt-
bedingung



Maximale Anzahl an Städten im Spiel: **5** Städte im 2-Spieler-Spiel; **6** Städte im 3-Spieler-Spiel; etc.



Maximale Anzahl an Häfen im Spiel: **5** Häfen im 2-Spieler-Spiel; **6** Häfen im 3-Spieler-Spiel; etc.



Anzahl der Entdeckerplättchen je Spieler.



Anzahl des Florin eines jeden Spielers.



Maximale Anzahl an Märkten im Spiel: **5** Märkte im 2-Spieler-Spiel; **6** Märkte im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der kontrollierten Tempel je Spieler.



Sobald drei Ressourcen in der Bank ausgehen.

Anzahl der kontrollierten Häfen je Spieler.



Maximale Anzahl der Charakter- und Fortschrittskarten im Spiel: **12** Karten im 2-Spieler-Spiel; **16** Karten im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Fischsymbole in den Regionen, die von einem Spieler über eine Stadt kontrolliert werden.



Maximale Anzahl an Tempeln im Spiel: **5** Tempel im 2-Spieler-Spiel; **6** Tempel im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der exotischen Fruchtsymbole in den Regionen, die von einem Spieler über eine Stadt kontrolliert werden.



Alle Entdeckerplättchen gehen aus.

Anzahl der Charakterkarten je Spieler.



Maximale Anzahl an Schiffen im Spiel: **6** Schiffe im 2-Spieler-Spiel; **8** Schiffe im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Fortschrittskarten je Spieler.



Anzahl der unbeschäftigten Arbeiter überschreitet **21**.

Pazifist: Wenn die Bevölkerung des Archipels das Rebellionspotenzial um **10** übertrifft, dann erhält der Pazifist als einziger 3SP.



Der Bank geht das Florin aus.

Der Separatist gewinnt das Spiel alleine, wenn das Rebellionspotenzial die Bevölkerung des Archipels übertrifft (Unabhängigkeitskrieg).





SPIELZIELKARTEN - KURZE SPIELDAUER



2 Entdeckerplättchenstapel sind aufgebraucht.

Anzahl des Florin eines jeden Spielers.



Maximale Anzahl an Tempeln im Spiel: 2 Tempel im 2-Spieler-Spiel; 3 Tempel im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl an Charakterkarten je Spieler.



End-
bedingung
Siegpunkt-
bedingung

2 Ressourcen in der Bank sind aufgebraucht.

Anzahl der kontrollierten Tempel pro Spieler.



Maximale Anzahl an Fortschrittskarten im Spiel: 4 Karten im 2-Spieler-Spiel; 5 Karten im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der kontrollierten Märkte je Spieler.



Maximale Anzahl an Städten im Spiel: 3 Städte im 2-Spieler-Spiel; 4 Städte im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der kontrollierten Häfen je Spieler.



Maximale Anzahl der Häfen im Spiel: 3 Häfen im 2-Spieler-Spiel; 4 Häfen im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Fortschrittskarten je Spieler.



Maximale Anzahl der Bevölkerung auf dem Archipel wird erreicht: 15 Bürger im 2-Spieler-Spiel; 22 Bürger im 3-Spieler-Spiel; etc.

Pazifist: Wenn die Bevölkerung des Archipels das Rebellionspotenzial um 15 übertrifft, dann erhält der Pazifist als einziger 3SP.

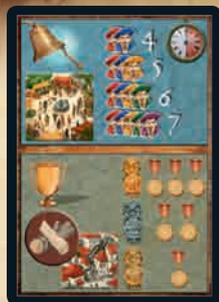


Alle 3 Entdeckerplättchenstapel sind aufgebraucht.

Der Separatist gewinnt das Spiel alleine, wenn das Rebellionspotenzial die Bevölkerung des Archipels übertrifft (Unabhängigkeitskrieg).



SPIELZIELKARTEN - MITTLERE SPIELDAUER



Maximale Anzahl an Märkten im Spiel: 4 Märkte im 2-Spieler-Spiel; 5 Märkte im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Holzsymbole in den Regionen, die von einem Spieler über eine Stadt kontrolliert werden.



Maximale Anzahl an Tempeln im Spiel: 4 Tempel im 2-Spieler-Spiel; 5 Tempel im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Charakter- und Fortschrittskarten eines jeden Spielers.

End-
bedingung
Siegpunkt-
bedingung



Maximale Anzahl an Charakterkarten im Spiel: 5 Karten im 2-Spieler-Spiel; 8 Karten im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der Fische je Spieler.



Alle 3 Entdeckerplättchenstapel sind aufgebraucht.

Anzahl der Eisensymbole in den Regionen, die von einem Spieler über eine Stadt kontrolliert werden.



Maximale Anzahl an Häfen im Spiel: 4 Häfen im 2-Spieler-Spiel; 5 Häfen im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl der kontrollierten Tempel je Spieler.



Maximale Anzahl an Fortschrittskarten im Spiel: 5 Karten im 2-Spieler-Spiel; 8 Karten im 3-Spieler-Spiel; etc.

Anzahl des Florin eines jeden Spielers.



Sobald drei Ressourcen in der Bank ausgehen.

Pazifist: Wenn die Bevölkerung des Archipels das Rebellionspotenzial um 12 übertrifft, erhält der Pazifist als einziger 3SP.



Die Bank hat kein Geld mehr.

Der Separatist gewinnt das Spiel alleine, wenn das Rebellionspotenzial die Bevölkerung des Archipels übertrifft (Unabhängigkeitskrieg).

