

A

Lesen Sie bitte erst die Punkte 1 - 9 dieser Übersicht der Reihe nach durch. Auf der Rückseite dieses Blattes finden Sie dann die vollständige Spielregel (B).

ENTDECKER

Spielübersicht



1
Willkommen im Zeitalter der Entdeckungen!
Endlos weit liegt das unerforschte Meer vor Ihnen!
Was erwartet Sie da draußen? Kleine Inseln?
Große Inseln? Reiche Schätze?

2
Entdeckungen sind teuer. Jedes Entdeckerkärtchen, das Sie legen möchten, kostet ein Goldstück.
Das Vermögen, das Ihnen zur Verfügung steht, haben Sie stets vor Augen - auf Ihrem Goldtableau!

3
Zum Glück verfügen Sie pro Runde über regelmäßige Einkünfte, die für alle gleich sind, aber jedesmal unterschiedlich hoch ausfallen.
Diese werden auf dem Einkommens-tableau erdreh.

4
Mit dem Schiff starten Sie in jeder Runde vom Rand oder von bereits liegenden Kärtchen. Reicht Ihr Gold nur für eine kurze Expedition (1 Entdeckerkärtchen) (A) oder für eine längere (mehrere Kärtchen)?

5
Land in Sicht! Ihre Entdeckerreise endet auf einem Kärtchen mit Land. Sie setzen eine Einheit ab - einen Kundschafter für ein Goldstück (B). Oder gründen Sie gleich ein Fort (3 Gold) oder gar eine Siedlung (6 Gold)?

Unentdeckte Felder **Entdeckerkärtchen**

A **B**

Randgebiet **Startfeld**

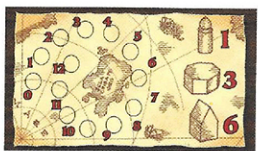
Erfolgsleiste

6
Eine Insel ist vollständig entdeckt!
(siehe links unten C).
Wer die wertvollste Einheit auf der Insel hat, erhält die meisten Siegpunkte. Diese werden auf der Erfolgsleiste vermerkt. Je größer die Insel ist, desto mehr Punkte gibt es.

7
Doch nicht nur die Meere sind zu erforschen. Wer entdeckt die Schätze der neuen Inseln - die Kartoffel oder die Tomate? Steht auf der Insel ein Fort oder eine Siedlung, bringen Entdecker-Chips zusätzliche Siegpunkte.

8
Auch besonders Wagemutige kommen auf Ihre Kosten.
Wer sich in gefährliche Gewässer wagt (Entdeckerkärtchen mit Fragezeichen), muß mit Stürmen und Piraten rechnen. Andererseits kann der Fund von Gold oder die Entdeckung alter Ruinen das harte Entdeckerleben versüßen.

9
Wenn alle Kärtchen gelegt wurden, gewinnt der ruhmreichste Entdecker, also der Spieler, dessen Erfolgsstein am weitesten vorne steht.



Goldtableau

Einheiten



Kundschafter



Fort



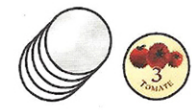
Siedlung



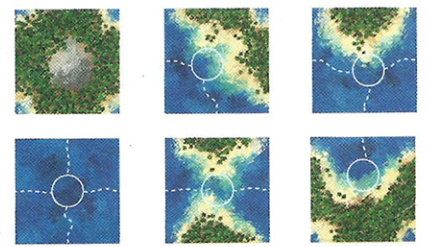
Einkommens-tableau



Stapel mit Entdeckerkärtchen



Entdecker-Chips



Reservekärtchen



Ereignistafel

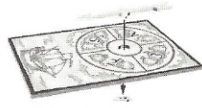
B Spielregel

ENTDECKER

für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Vor dem ersten Spiel sollten Sie die "Spielübersicht" (A) auf der Rückseite dieses Blattes lesen. Die Abbildung enthält den Aufbau des Spielplans, und Sie erfahren, worum es im Spiel geht. Die "Spielregel" (B) auf dieser Seite enthält alle Regeln, die Sie für das Spiel benötigen. Nachdem Sie diese durchgelesen haben, können Sie sofort beginnen. Ein ausführliches Beispiel für einen Spielzug und die genaue Beschreibung der Ereignisse und die Sonderregeln Reservekärtchen und vorzeitiges Spielende finden Sie im "Logbuch" (C).

Spielvorbereitung



- Vor dem ersten Spiel werden die Entdeckerkärtchen, die verschiedenen Tableaus und die Entdecker-Chips vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Der Drehpfeil wird in das Einkommenstableau gesteckt.
- Aus den Entdeckerkärtchen werden die Reservekärtchen (Goldsieber-Kugel auf der Rückseite) aussortiert. Die Reservekärtchen werden nach den Zahlen sortiert und in sechs Stapeln **offen** neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die übrigen Entdeckerkärtchen werden gut gemischt und **verdeckt in 5 etwa gleich großen** Stapeln neben den Plan gelegt.
- Die Entdecker-Chips werden ebenfalls gemischt und als **verdeckter** Stapel bereitgelegt.
- Die Ereignistafel kommt neben den Spielplan.
- Jeder Spieler erhält alle Einheiten (1 Siedlung, 2 Forts, 3 Kundschafter) und den Erfolgsstein einer Farbe, ein Goldtableau und einen Goldmarker. Der Goldmarker wird in Loch "4" des Goldtableaus gesetzt. Die Erfolgssteine kommen auf das Startfeld der Erfolgsleiste.
- Der jüngste Spieler erhält das Einkommenstableau und das Schiff und beginnt.

Spielablauf

Goldeinkommen ermitteln

Immer wenn der jüngste Spieler an der Reihe ist (auch schon in der ersten Runde), dreht er vor seinem Zug den Pfeil des **Einkommenstableaus**. Jeder Spieler setzt seinen **Goldmarker** auf seinem **Goldtableau** so viele Felder vor, wie der Pfeil anzeigt. Mehr als 12 Gold kann man nicht haben, der Rest verfällt.

Entdeckerfahrt

1. Schiff plazieren

Wer an der Reihe ist, setzt das **Schiff** auf einen **Kreis des Randgebiets** oder auf den Kreis eines bereits **liegenden Kärtchens**. Dieser Kreis **muß** mindestens eine gestrichelte Linie zu Feldern besitzen, auf denen noch kein Kärtchen liegt.

Achtung: Beginnt ein Spieler im späteren Verlauf seine Fahrt auf einem Kärtchen, auf dem eine Einheit eines **anderen** Spielers steht, verursacht dies **Kosten**. Er muß seinen Goldmarker so viele Felder zurücksetzen, wie diese Einheit wert ist. Dieses Gold geht jedoch nicht an den Besitzer dieser Einheit.

Steht dort z.B. ein Fort, muß er seinen Goldmarker 3 Felder zurücksetzen.

Kann der Spieler diese Kosten nicht aufbringen und das Schiff auch auf keinem anderen Kärtchen plazieren, so muß dieser Spieler aussetzen.

2. Entdeckerkärtchen ansagen

Der Spieler sagt nun an, **wie viele Entdeckerkärtchen** er während seiner Fahrt aufdecken möchte.

Für jedes angesagte Kärtchen muß er seinen Goldmarker um ein Feld zurücksetzen.

Ein Kärtchen muß er mindestens ansagen.

3. Entdeckerkärtchen aufdecken

Der Spieler zieht von einem der 5 Stapel ein Kärtchen. Er hat die Wahl, ob er ein Kärtchen ohne Fragezeichen oder mit Fragezeichen nimmt, sofern eins auf einem Stapel oben liegt.

4. Paßt das Kärtchen?

Das Kärtchen paßt, wenn der Spieler es so anlegen könnte, daß

a) er mit dem Schiff entlang der gestrichelten Linie auf das neu gelegte Kärtchen fahren könnte

und

b) alle Seiten dieses Kärtchens zu angrenzenden, bereits liegenden Kärtchen oder zum angrenzenden Randgebiet passen. *Paßt das Kärtchen nicht, wird es aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt. Der Spieler darf kein weiteres Kärtchen als Ersatz aufdecken. Hatte er jedoch noch mehr Kärtchen angesagt, darf er diese weiter aufdecken.*

5. Entdeckerkärtchen anlegen

Paßt das Kärtchen, **muß** es - wie unter 4. beschrieben - angelegt werden. Hat der Spieler mehrere Legemöglichkeiten, darf er eine davon auswählen.

6. Schiff ziehen

Der Spieler **muß** das Schiff entlang der gestrichelten Linie auf das neu gelegte Kärtchen ziehen.

7. Ereignis?

Hat der Spieler ein Kärtchen mit einem **Fragezeichen** aufgedeckt, wird nach dem Legen des Kärtchens das **Ereignis** auf der **Ereignistafel** nachgelesen und abgewickelt. Das Ereignis gilt immer nur für den Spieler, der das Kärtchen gelegt hat. Im späteren Verlauf hat es keine Bedeutung mehr. Eine genaue Beschreibung der Ereignisse finden Sie im „Logbuch“.

Hat das Kärtchen nicht gepaßt, findet das Ereignis nicht statt.

8. Weiteres Entdeckerkärtchen aufdecken?

Hat der Spieler **mehr** als ein Entdeckerkärtchen angesagt, darf er weiter versuchen, neue Kärtchen zu legen, indem er wieder mit „Entdeckerkärtchen aufdecken“ beginnt. Er kann seine Fahrt aber auch freiwillig beenden, z.B. weil er eine Einheit auf dem zuletzt gelegten Kärtchen absetzen möchte.

9. Entdeckerfahrt beenden

Ein Spieler **muß** seine Fahrt beenden, wenn er

a) alle angesagten Entdeckerkärtchen verbraucht hat

oder

b) wenn er ein Kärtchen so gelegt hat, daß es **keine** gestrichelte Linie zu Feldern besitzt, auf denen noch kein Kärtchen liegt oder wenn es auf das Randgebiet fährt. Ein Spieler **darf** seine Fahrt **freiwillig** beenden, auch wenn er noch mehr Entdeckerkärtchen angesagt hatte. Beendet ein Spieler seine Fahrt, obwohl er noch nicht alle angesagten Kärtchen verbraucht hat, erhält er das zuviel bezahlte Gold jedoch **nicht** zurück.

Eine Einheit absetzen

Hat ein Spieler - egal ob freiwillig oder unfreiwillig - seine Fahrt auf einem Kärtchen beendet, auf dem **Land** abgebildet ist, darf er dort **eine** Einheit absetzen.

Seinen Goldmarker setzt er um die Kosten dieser Einheit zurück:

Kundschafter 1 Fort 3 Siedlung 6

Sind auf einem Kärtchen zwei getrennte Landteile abgebildet, muß sich der Spieler entscheiden, auf welchem Landteil er seine Einheit absetzen möchte.

Grundsätzlich werden die Einheiten **erst** wieder von einer Insel entfernt, wenn diese vollständig entstanden ist. **Ausnahme:** Einen Kundschafter darf man am Ende seines Zuges wieder zu seinem Vorrat zurücklegen, z.B. um ihn auf einer wichtigeren Insel einzusetzen. Das bereits für den Kundschafter bezahlte Gold erhält der Spieler **nicht** zurück.

Reservekärtchen einsetzen

Gibt es am Ende der Entdeckerfahrt eines Spielers eine **Lücke**, in die nur noch ein einziges Kärtchen eingesetzt werden kann, da alle vier Seiten von Kärtchen oder dem Randgebiet umgeben sind, wird in diese Lücke ein passendes Reservekärtchen eingesetzt. Alles Nähere hierzu finden Sie im „Logbuch“.

Bevor Sie weiterlesen, sollten Sie jetzt im Logbuch das ausführliche „Beispiel für einen Spielzug“ nachlesen.

Insel werten

1. Größten Entdecker ermitteln

Ist am Ende einer Entdeckerfahrt ein Landgebiet ausschließlich von Wasser umgeben, so ist eine Insel entstanden. Jetzt wird zunächst der **größte Entdecker** dieser Insel ermittelt, um festzustellen, wer die meisten Siegpunkte erhält.

• Größter Entdecker ist der Spieler, der die **wertvollste** Einheit auf dieser Insel hat (Siedlung ist wertvoller als Fort, Fort ist wertvoller als Kundschafter). Hat nur ein Spieler eine **Siedlung** auf der Insel, ist dieser größter Entdecker. Gibt es mehrere Spieler mit Siedlungen oder hat niemand eine Siedlung auf der Insel, gewinnt von diesen Spielern, wer dort **mehr Forts** stehen hat. Gibt es dabei wieder einen Gleichstand, ist entscheidend, wer die **meisten Kundschafter** abgesetzt hat. Gibt es dann noch immer einen Gleichstand, sind alle daran beteiligten Spieler die größten Entdecker dieser Insel.

• Befindet sich auf der Insel mindestens ein **Fort** oder eine **Siedlung**, wird eine zusätzliche Entdeckung gemacht. Der größte Entdecker (bei Gleichstand mehrere) nimmt sich einen **Entdecker-Chip** vom Stapel und legt ihn offen vor sich ab.

Sind nicht mehr genug Chips vorhanden, erhält kein Spieler einen Chip.

2. Inselwert bilden

Nun wird der **Inselwert** gebildet: Die Anzahl der Kärtchen, aus denen die Insel besteht, und der Wert des Entdecker-Chips werden **addiert**.

Dürften mehrere Spieler Chips ziehen, gilt der Chip mit dem höheren Wert.

• Der **größte** Entdecker erhält den **ganzen** Inselwert (Kärtchenzahl plus Wert des Chips) als Siegpunkte.

• Der **zweitgrößte** Entdecker erhält den **halben** Inselwert (Kärtchenzahl plus Chipswert geteilt durch 2) als Siegpunkte. Der dritte bekommt die Hälfte des zweiten und der vierte die Hälfte des dritten.

Bei ungeraden Werten wird nach dem Halbieren aufgerundet.

• Gibt es mehrere Spieler, die denselben Platz erreicht haben, so erhalten alle diese denselben Siegpunkte. Haben z.B. zwei Spieler den zweiten Platz erreicht, erhalten beide jeweils den halben Inselwert als Siegpunkte. Ist noch ein vierter Spieler auf der Insel vertreten, so erhält er von dieser Siegpunktzahl wiederum die Hälfte.

• Die Spieler ziehen ihre **Erfolgssteine** auf der **Erfolgsleiste** entsprechend vor.

• Anschließend nehmen sie ihre Einheiten von der abgerechneten Insel zurück und legen sie wieder vor sich ab.

Lesen Sie jetzt bitte im „Logbuch“ das „Beispiel für eine Inselwertung“ nach.

Spielende

• Das Spiel endet, wenn alle Felder des Spielplans mit Kärtchen bedeckt sind. Ist mit dem letzten Kärtchen eine Insel entstanden, wird diese noch abgerechnet.

• Zum Abschluß wird ein **Entdecker-Bonus** an den Spieler mit den **meisten** Entdecker-Chips vergeben. Dieser Spieler darf seinen Erfolgsstein so viele Felder vorrücken, wie er Entdecker-Chips besitzt. *Hat er z.B. sechs Chips, darf er also sechs Felder vorrücken.* Haben mehrere Spieler die gleiche höchste Anzahl von Chips, so dürfen alle diese Spieler vorrücken.

• **Wer jetzt am weitesten auf der Erfolgsleiste vorne steht, gewinnt.**

• In Ausnahmefällen kann es vorkommen, daß alle Entdeckerkärtchen der 5 Stapel aufgebraucht sind und nicht mehr alle Felder des Spielplans mit Kärtchen bedeckt werden können. Alles Nähere hierzu finden Sie im „Logbuch“.