

MADEIRA

Madeira ist eine von portugiesischen Seefahrern offiziell im 15. Jahrhundert entdeckte Insel. Das Wort „Madeira“ bedeutet Holz und bezieht sich auf die dichten Wälder, die den fruchtbaren Boden der Insel bedeckten. Dies und die strategische Lage im Atlantik machten die Insel zu einer der wichtigsten portugiesischen Entdeckungen. Sie diente als „Labor“ für das, was später zur Kolonialmacht Portugal werden sollte.

Der Anbau von Weizen war in den ersten Jahren am bedeutendsten, bis König Heinrich I. beschloss, auf der Insel Zuckerrohr anbauen zu lassen, um die portugiesische Wirtschaft zu stärken. Später, als der Zucker auch in Südamerika und Afrika produziert wurde und sein Wert als Handelsware sank, wurde die Produktion des bekannten Madeira-Weins zum wichtigsten und prestigeträchtigsten Wirtschaftsfaktor der Insel.

Als Spieler versucht ihr, euch diesen Bedingungen anzupassen und sie für euch zu nutzen, indem ihr die besten Regionen für den Anbau der benötigten Handelswaren findet.

Holz stellt ebenfalls eine wichtige Ressource dar - für den Bau von Schiffen

und das Erweitern von Städten, die in den drei administrativen Teilen der Insel (Funchal, Machico und Porto Santo) liegen.

Der König Portugals hat eine Reihe von Aufträgen, die ihr als Spieler möglichst zu erfüllen versucht. Dreimal im Spielverlauf habt ihr die Chance, Prestige durch Aussenden von Expeditionen, Anhäufung von Reichtum, Ausbau von Handelsrouten, Erweiterung von Städten und der Beeinflussung der Gilden Madeiras zu gewinnen.

Zweimal verlangt die Krone, die Landwirtschaft der Insel den sich wandelnden Bedürfnissen Portugals und der Welt anzupassen. Als Spieler müsst ihr den richtigen Zeitpunkt wählen, um eure Errungenschaften zu präsentieren. Zu früh und ihr werdet nicht viel Prestige gewinnen, zu spät und ihr riskiert, dass euch ein anderer Spieler zuvorkommt. Seid ihr in der Lage, euch all diesen Herausforderungen zu stellen?

Seid gewarnt, der Weizen kann knapp werden und die Bevölkerung hungern, das Geld kann zur Neige gehen und auch Piraten sind auf den Gewässern um Madeira unterwegs ...

Spielmaterial

Vor dem ersten Spiel müssen alle Plättchen vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.

- 1) 1 Spielplan
- 2) 2 Gildenpläne zum Zusammensetzen (einer für das Spiel mit 4 Spielern, der andere mit zwei Seiten für das Spiel mit 2 bzw. 3 Spielern. Die Spielerzahl ist mit Köpfen dargestellt)
- 3) 12 Gildenwürfel (türkis) 
- 4) 3 Piratenwürfel (schwarz) 
- 5) 3 Neutrale Bürger (weiß) 
- 6) 48 Arbeiter (je 12 in den 4 Spielerfarben) 
- 7) 24 Schiffe (je 6 in den 4 Spielerfarben) 
- 8) 12 Zählscheiben (je 3 in den 4 Spielerfarben) 
- 9) 12 quadratische Aktionsmarker (je 3 in den 4 Spielerfarben) 
- 10) 4 Charakterplättchen 
- 11) 2 Rundenübersichtsblätter

- 12) 20 Aufträge der Krone (10 mit 2 Köpfen auf der Rückseite, 5 mit 3 Köpfen und 5 mit 4 Köpfen) 

- 13) 4 Start-Aufträge der Krone (mit einem Diamantsymbol in der linken oberen Ecke) 

- 14) 72 Waren (je 20 im Wert von 1 für Weizen, Zucker und Wein sowie je 4 im Wert von 3) 

- 15) 40 Holz (je im Wert von 1) 

- 16) 24 Brot (15 im Wert von 1, 9 im Wert von 3) 

- 17) 12 Gildengünste mit den 4 Gildenwappen 

- 18) 8 Königliche Belohnungen (4 mit einem A und 4 mit einem B auf der Rückseite) 

- 19) 40 Piraten (mit den Werten 1, 3, 6 und 12) 

- 20) 40 Real-Münzen (mit den Werten 1, 3 und 5) 

- 21) 1 Referenzblatt

Alle Regeln werden für ein 4-Spieler-Spiel erklärt. Regeländerungen für ein 2-Spieler und 3-Spieler-Spiel sind auf Seite 16 aufgeführt.

Bei einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern wird das nicht benötigte Spielmaterial zurück in die Schachtel gelegt.

1. Spielpläne

1.1 Legt den Spielplan in die Mitte. Er ist in 6 Bereiche eingeteilt (siehe rechtes Bild): Stadtwache, Windmühle, Kolonien, Handelsplätze, Städte und Inseln.

1.2 Legt den entsprechenden Gildenplan zusammen und legt ihn neben den Spielplan.

Der Gildenplan ist in zwei Spalten aufgeteilt: Die Passen-Spalte und die Würfel-Spalte (siehe Bild unten).



2. Heimat-Vorrat der Spieler

Jeder Spieler* wählt eine Farbe (Gelb, Rot, Lila oder Blau) und legt Folgendes vor sich ab, um daraus seinen Heimat-Vorrat zu bilden:

- 12 Arbeiter der gewählten Farbe
- 6 Schiffe der gewählten Farbe
- 3 quadratische Aktionsmarker der gewählten Farbe
- 3 Zählscheiben der gewählten Farbe
- 1 Weizen, 1 Zucker, 1 Wein und 1 Holz
- 4 Brot
- 5 Real



3. Prestige-Punkte (PP)

Jeder Spieler legt eine seiner Zählscheiben auf das Feld mit der Zahl 0 (Null) auf dem Prestige-Punkte-Zähler.



4. Charakterplättchen

Legt die 4 Charakterplättchen neben den Spielplan.



5. Würfel

Legt die 3 Piratenwürfel und die 12 Gildenwürfel neben den Spielplan.



6. Start-Aufträge der Krone

6.1 Mischt die 4 Start-Aufträge der Krone (die mit dem kleinen Diamanten in der oberen linken Ecke auf der Vorderseite).



Jeder Spieler erhält einen Start-Auftrag nach Zufall und legt ihn offen vor sich ab.

6.2. Der Spieler mit dem Start-Auftrag mit den meisten Kronen auf der Rückseite ist der Startspieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



6.3. Jeder Spieler setzt eine seiner Zählscheiben als Spielerreihenfolgescheibe in die Passen-Spalte des Gildenplans: Der Startspieler in das oberste Feld, der zweite Spieler in das darunter und so weiter.

6.4. Jeder Spieler erhält weitere Real, basierend auf der Position: Der Startspieler erhält 2 Real, der zweite Spieler 3 Real, der dritte Spieler 4 Real und der vierte Spieler 5 Real.



7. Aufträge der Krone

Mischt die Aufträge der Krone und legt sie zufällig offen aus. Dabei kommen je 5 Aufträge in eine Reihe in die Würfelspalte des Gildenplans.



8. Städte

Es gibt 3 Städte mit je 6 Stadtteilen. Jeder Stadtteil hat 2 Stadtfelder.



Porto Santo



Funchal



Machico



8.1 Mischt die 12 Gildengünste und legt sie offen und zufällig verteilt auf die Stadtteile. Lasst dabei jeweils die beiden linken Stadtteile jeder Stadt



Vorderseite Rückseite

Auf jedem Stadtteil kann nur eine Gildengunst liegen.

Eine Gildengunst auf einem Stadtteil bedeutet, dass dieser Teil noch nicht gebaut wurde. Arbeiter und Bürger können nur auf bereits gebaute Stadtteile bewegt werden (also ohne Gildengünste darauf, siehe Seite 10, Gildenmeister).

Je 2 Stadtteile in jeder Stadt sind zu Spielbeginn bereits gebaut (jeweils die 2 linken), deshalb können dort Arbeiter und Bürger hinbewegt werden.

Im Spielverlauf werden Spieler weitere Stadtteile bauen, wofür sie jeweils mit einer Gunst der Gilden belohnt werden. Jeder Stadtteil hat zwei Felder für Arbeiter/Bürger, sobald er gebaut wurde. Es darf nur 1 Arbeiter oder Bürger auf jedem Feld stehen.

8.2 Setzt je 1 neutralen Bürger in jede Stadt auf das freie Stadtfeld, das weiter rechts liegt.

8.3. In umgekehrter Spielerreihenfolge (also beginnend mit dem letzten Spieler in der Spielerreihenfolge) bewegt jeder Spieler einen Arbeiter seiner Farbe aus seinem Heimat-Vorrat auf ein freies Stadtfeld.



* Aus Gründen der Einfachheit, Übersichtlichkeit und Wirtschaftlichkeit benutzen wir die männliche Form „Spieler“, wenn wir von Spielerinnen und Spielern reden. Natürlich sind damit beide Geschlechter gleichermaßen gemeint.

9. Stadtwache

Jeder Spieler setzt zwei seiner Arbeiter in die Stadtwache.



10. Windmühle

Jeder Spieler setzt eine seiner Zählscheiben auf das Feld 3 in der Windmühle.



11. Kolonien

Es gibt 3 Kolonien (Azoren, Brasilien, Indien) mit je dem Kolonie-Land oben, 5 Kolonie-Ankunftsfieldern in der Mitte und 2 Feldern für Königliche Belohnungen unten.

Die verfügbaren Kolonie-Ankunftsfielder richten sich nach der Spielerzahl.

A

Mischt alle 4 königlichen Belohnungen mit einem A auf der Rückseite und legt je 1 offen auf das entsprechende Feld jeder Kolonie. Das übrig gebliebene Plättchen kommt zurück in die Schachtel.

B

Wiederholt dies mit den 4 königlichen Belohnungen mit einem B auf der Rückseite.



Land

Ankunftsfielder

Felder für Königliche Belohnungen

12. Allgemeiner Vorrat

Legt verbleibendes Holz, Weizen, Zucker, Wein, Brot, Real und Piraten als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

Der allgemeine Vorrat ist nicht begrenzt. In dem seltenen Fall, dass die Plättchen einmal nicht ausreichen, nimmt ein Blatt Papier zur Hilfe.

Holz hat immer den Wert 1. Weizen, Zucker, Wein, Brot, Real und Piraten haben unterschiedliche Werte.

3

BEISPIEL: Dieses Weizenplättchen hat den Wert 3.

Wenn ein Spieler 1 oder mehr Weizen, Zucker, Wein, Brot, Real oder Piraten hat, erhält, bezahlt oder abgibt, geht es immer um die Werte und nicht um die Anzahl Plättchen.



BEISPIEL: Falls ein Spieler 4 Piraten erhält, nimmt er sich 4 Piraten mit dem Wert 1 oder 1 Piraten mit dem Wert 1 und 1 Piraten mit dem Wert 3.

Wenn ein Spieler 1 oder mehr Weizen, Zucker, Wein, Brot, Real oder Piraten erhält oder erntet, nimmt er sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen Heimat-Vorrat.

Für Details zum Kaufen, Erhalten oder Ernten von Holz siehe Seite 10 und 11.

Wenn ein Spieler 1 oder mehr Weizen, Zucker, Wein, Brot, Piraten oder Holz abgeben oder Real bezahlen muss, nimmt er sie von seinem Heimat-Vorrat und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

HANDELSPLÄTZE

Es gibt 3 Handelsplätze (Weizen, Zucker und Wein) mit jeweils mehreren Handelsroutenfeldern.

Die verfügbaren Handelsroutenfelder richten sich nach der Spielerzahl.

Handelsroutenfelder



Weizen-Handelsplatz

Zucker-Handelsplatz

Wein-Handelsplatz

DIE INSELN

REGIONEN

1 2 3

Die Inseln sind in 3 Regionen unterteilt, die mit großen Zahlen auf dem Spielplan gekennzeichnet sind. Die Region 1 besteht aus 4 Erntefeldern, die Regionen 2 und 3 bestehen jeweils aus 5 Erntefeldern.



Auf jedem Erntefeld ist zu erkennen, welche Ware (Weizen, Zucker oder Wein) dort von einem Spieler geerntet werden kann, falls er einen Arbeiter dort hat (siehe Seite 11, Ernte).



Einige Warensymbole auf den Erntefeldern haben ein weiteres kleineres Warensymbol in einer Ecke. Dies sind umwandelbare Erntefelder (siehe Seite 15, Die Aufträge der Krone). Beispielsweise wird dieses Erntefeld von einem Weizen- zu einem Zucker-Erntefeld später im Spiel umgewandelt.

BEISPIEL: Region 1 besteht aus:

1 Wein-Erntefeld, 1 Weizen-Erntefeld, 1 umwandelbares Weizen-Erntefeld, und 1 umwandelbares Zucker-Erntefeld.

GEBÄUDE

Es gibt 5 Gebäude auf dem Spielplan, jedes davon ist einer Region zugeordnet.

Alfândega ist in Region 1

Moinho und **Capitania** sind in Region 2

Casa da Coroa und **Fortaleza** sind in Region 3



WALDFELD

Zusätzlich existiert ein Waldfeld, das keiner der 3 Regionen zugeordnet ist und nicht geerntet werden kann, das jedoch Spielern den Zugang zu Holz ermöglicht, die einen ihrer Arbeiter darauf platzieren (siehe Seite 10, Holz bezahlen und Holz kaufen sowie Seite 11, Holz erhalten).

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Arbeiter auf ein Erntefeld bewegen darf, kann er diesen auf ein reguläres Erntefeld in den 3 Regionen oder auf das Waldfeld setzen.



13. Holz



Auf einigen Erntefeldern befinden sich 3 Zahlen neben der Ware. Dies weist darauf hin, dass auf den Erntefeldern Holz liegt. Die Zahlen geben an, wie viel Holz auf dem Erntefeld platziert wird (von oben nach unten: in einem Spiel mit 4, 3 oder 2 Spielern). Zu beachten ist, dass erst sämtliches Holz von dem Erntefeld entfernt werden muss, bevor irgendeine Ware von dem Erntefeld geerntet werden kann.

Legt eine Anzahl von Holz auf die abgebildeten Waren jedes Erntefeldes, entsprechend der Zahlen auf den Erntefeldern, falls vorhanden. In einem 4-Spieler-Spiel legt so viel Holz auf das Feld wie die jeweils oberste Zahl angibt.

BEISPIEL:

Legt 3 Holz auf das umwandelbare Zucker-Erntefeld und 3 Holz auf das umwandelbare Weizen-Erntefeld.



14. Spielervorbereitung

In umgekehrter Spielerreihenfolge (also beginnend mit dem Spieler, dessen Spielerreihenfolgescheibe in der Passen-Spalte auf dem Gildenplan am weitesten unten liegt) bewegt jeder Spieler insgesamt 2 seiner Arbeiter von seinem Heimat-Vorrat auf 2 Erntefelder (in den Regionen oder auf das Waldfeld).

Er darf Arbeiter nur auf Erntefelder bewegen, auf denen sich keine Arbeiter anderer Spieler befinden.

Er darf keine 2 Arbeiter in derselben Region haben.

Diese Einschränkungen (nur in nicht bereits von anderen Spielern belegte Erntefelder bewegen und nur 1 Arbeiter je Region) gelten nur während der Spielervorbereitung.

Während des restlichen Spiels darf ein Spieler, wenn er einen Arbeiter bewegt, diesen auf jedes Erntefeld bewegen, auf dem sich nicht schon einer seiner eigenen Arbeiter befindet (siehe Seite 10, Gildenmeister, sowie Referenzblatt, königliche Belohnungen).

SPIELKONZEPT: Dies ist eine Übersicht der wichtigsten Konzepte von Madeira, um die Grundidee des Spiels zu verstehen. Genaue Erläuterungen dieser Konzepte finden sich in den entsprechenden Kapiteln der Regeln.

DER GILDENPLAN

Zu Beginn jeder Runde werden die Gildenwürfel in Gruppen von je 3 gewürfelt und auf den Gildenplan gesetzt.

In Spielerreihenfolge wählt jeder Spieler eine Würfelgruppe, welche dann die Gildenwürfel des Spielers für die jeweilige Runde darstellen.



Der Gildenplan, wie er zu Beginn der ersten Runde aussehen könnte. Es gibt mehrere Faktoren, die in die Auswahl der Würfelgruppe einfließen:



Die Würfelwerte. Die Spieler werden die Würfel nutzen, um Aktionen auszuführen und Würfel mit höheren Werten sind immer nützlich.



Die Gilde. Die 4 Reihen des Gildenplans repräsentieren die 4 Gilden im Spiel. Die Spieler werden bestimmte Gildengünste erhalten, die sie nutzen können, um sich Vorteile zu verschaffen. Das Wappen oben links auf jeder Gildengunst zeigt, welcher Gilde sie zugeordnet ist. Jede Gildengunst kann theoretisch nur 1-mal eingesetzt werden. Wählt jedoch ein Spieler die Würfel der entsprechenden Gilde vom Gildenplan, kann er jede seiner Günte dieser Gilde erneuern und später erneut einsetzen.



Aufträge der Krone. Jede Gilde bietet Aufträge der portugiesischen Krone an. Der Spieler wählt einen Auftrag aus der Reihe, aus der er auch die Gildenwürfel gewählt hat. Das Erfüllen dieser Aufträge ist die wichtigste Methode, um Prestige-Punkte zu erlangen.



Die Spielerreihenfolge. Das Wählen einer Würfelgruppe legt auch die Reihenfolge fest, in der die Spieler in Phase B Würfel einsetzen, um Charakter-Aktionen durchzuführen.

PIRATES



Im Laufe des Spiels kann es geschehen, dass Spieler Piraten erhalten.

Sie repräsentieren die Ruchlosigkeit der Spieler, die bestimmte Dienste in Anspruch nehmen, ohne dafür aufzukommen.

Während des Spiels ist es den Spielern möglich, einige ihrer Piraten wieder abzugeben.

Am Ende des Spiels verlieren die Spieler Prestige-Punkte in Abhängigkeit davon, wie viel Piraten sie im Vergleich zu den anderen Spielern haben.

GILDENWÜRFEL UND PIRATENWÜRFEL

Jeder Spieler wählt zu Rundenbeginn eine Gruppe Gildenwürfel vom Gildenplan und legt sie vor sich.

Jeder dieser Würfel erlaubt es dem Spieler, eine Aktion auszuführen. Zusätzlich haben die Spieler Zugriff auf die Piratenwürfel. Einen Piratenwürfel zu nutzen erlaubt dem Spieler, eine weitere Aktionen auszuführen.

Während des Spiels werden Spieler Charakter-Aktionen, je eine pro Zug, in Spielerreihenfolge ausführen und dabei Piraten- oder Gildenwürfel auf den Charakteren einsetzen.



Der Einsatz eines Gildenwürfels erlaubt dem Spieler, sofort die Charakter-Aktion auszuführen, und gibt ihm zusätzlich die Möglichkeit später die zugehörige Gebäude-Aktion auszuführen.



Der Einsatz eines Piratenwürfels erlaubt dem Spieler, nur die Charakter-Aktion sofort auszuführen, aber nicht später zusätzlich die Gebäude-Aktion.

PRESTIGE-PUNKTE

Der Spieler, der am Ende die meisten Prestige-Punkten (PP) hat, gewinnt das Spiel. Das Erfüllen der Aufträge der Krone ist die wichtigste Methode zum Erlangen von Prestige-Punkten. Es gibt 5 verschiedene Arten von Aufträgen der Krone:



durch „Handelsrouten“ erhält der Spieler PP für seine Schiffe auf Handelsroutenfeldern.



durch „Stadtentwicklung“ erhält der Spieler PP für seine Arbeiter in den Städten.



durch „Expedition“ erhält der Spieler PP für seine Schiffe auf Kolonie-Ankunftsfeldern.



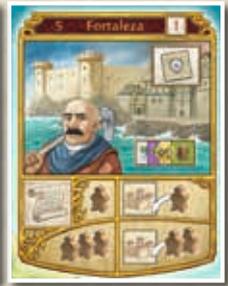
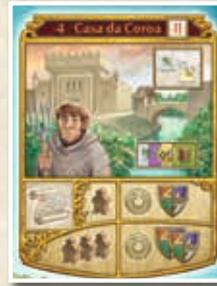
durch „Wohlstand der Nation“ erhält der Spieler PP für Real, die er der Krone spendet.



durch „Einfluss der Gilden“ erhält der Spieler PP für seine offen liegenden Gildengünste.

GEBÄUDE UND CHARAKTERE

Es gibt 5 Gebäude auf dem Spielplan, jedes davon ist einer Region zugeordnet.



Alfândega ist in Region 1

Moinho und **Capitania** sind in Region 2

Casa da Coroa und **Fortaleza** sind in Region 3

Es gibt 4 Charakterplättchen: den Verwalter, den Gildemeister, den Bürgermeister und den Kommandanten.



Zu Beginn jeder Runde werden die 4 Charakterplättchen gemischt und zufällig auf den Gebäuden platziert. Dadurch wird jeder Charakter in jeder Runde einem Gebäude zugeordnet.

Spielablauf

Das Spiel geht über 5 Runden.

Nach der 5. Runde endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten (PP) gewinnt.

Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

A. RUNDENVORBEREITUNG

B. CHARAKTER-AKTIONEN

C. GEBÄUDE-AKTIONEN

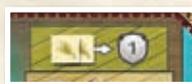
D. VERSORGUNG

E. DIE AUFTRÄGE DER KRONE

DIE WINDMÜHLE NUTZEN

Während der Phasen **B – Charakter-Aktionen**, **C – Gebäude-Aktionen** und **D – Versorgung** kann jeder Spieler jederzeit und so oft er möchte, zusätzlich in seinem Zug und auch außerhalb seines Zuges, Folgendes machen:

- 2 beliebige Waren abgeben (diese müssen nicht von derselben Sorte sein), um 1 beliebige Ware vom allgemeinen Vorrat zu erhalten. Waren sind Weizen, Zucker und Wein.
- 2 Weizen abgeben, um seine Zählerplatte auf der Windmühle ein Feld nach oben zu bewegen.
- Falls die Zählerplatte bereits auf dem obersten Feld liegt, können 2 Weizen abgegeben werden, um 1 PP zu erhalten.



Während der Phasen **B – Charakter-Aktionen** und **C – Gebäude-Aktionen** kann jeder Spieler jederzeit und so oft er möchte, zusätzlich in seinem Zug und auch außerhalb seines Zuges, Folgendes machen:

- Seine Zählerplatte auf der Windmühle ein Feld nach unten bewegen, um 1 Brot **ODER** 3 Real aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten.
- Falls die Zählerplatte bereits auf dem untersten Feld liegt, gibt er stattdessen 1 PP ab, um 1 Brot **ODER** 1 Real aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten. Dies ist nur möglich, falls der Spieler auch PP hat, die er abgeben kann.



Spieler können die Windmühle nicht in den Phasen A – Rundenvorbereitung und E – Die Aufträge der Krone nutzen.

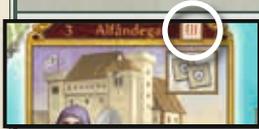
Hinweis: Während Phase **D - Versorgung**, muss jeder Spieler seine Arbeiter auf dem Spielplan ernähren. Eine Anzahl an Arbeitern, gleich der Zahl welche neben der Stufe des Spielers auf der Windmühle, werden automatisch ernährt. Der Spieler muss dann die übrigen Arbeiter ernähren, indem er je 1 Brot abgibt (Siehe Seite 14, Versorgung für Details).

PHASE A. RUNDENVORBEREITUNG

1. CHARAKTERE AUSLEGEN

Mischt die 4 Charakterplättchen, legt sie zufällig und offen auf die Gebäude auf dem Spielplan und lasst dabei das Gebäude, das der aktuellen Spielrunde entspricht, frei (also platziert kein Charakterplättchen darauf).

I Die römische Zahl rechts oben auf jedem Gebäude gibt an, in welcher Runde es frei bleiben wird.



BEISPIEL: In der 3. Runde wird kein Charakterplättchen auf das Alfândega-Gebäude gelegt.



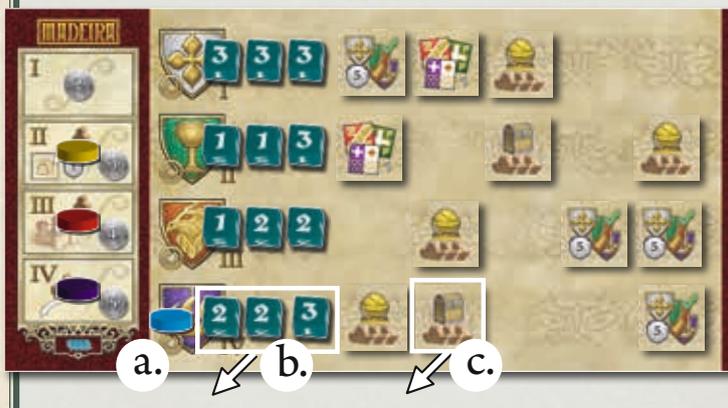
2. PIRATENWÜRFEL WERFEN

Würfelt die 3 Piratenwürfel und legt sie zur Stadtwache, ohne die gewürfelten Werte zu verändern.



3. GILDENWÜRFEL WERFEN

Würfelt 3 Gildewürfel und legt sie auf die oberste Reihe auf dem Gildenplan, ohne die gewürfelten Werte zu verändern. Wiederholt dies mit 3 weiteren Gildewürfeln für jede weitere Reihe.



4. EINE GILDE AUSWÄHLEN

In der Zugreihenfolge, wie auf dem Gildenplan zu sehen, wählt jeder Spieler eine Reihe der Würfelspalte und dann:

a. Bewegt er seine Spielerreihenfolgescheibe hierhin. 

Die Reihenfolge der Scheiben in der Würfelspalte gibt die Zugreihenfolge für Phase B an. Es kann nur eine Scheibe in jeder Reihe liegen.

b. Nimmt er den Satz Gildewürfel aus der Reihe als seine Würfel für dies Runde. 

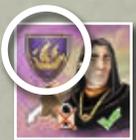
Er platziert jeden Würfel auf einen seiner Aktionsmarker vor sich, ohne die zuvor gewürfelten Werte zu verändern.

c. Nimmt er einen Auftrag der Krone aus derselben Reihe. 

Er legt die Aufträge der Krone vor sich offen ab. Jede Gilde bietet verschiedene Aufträge der Krone Portugals. Diese Aufträge zu erfüllen ist der Vordergründigste Weg Prestigepunkte zu erhalten. Siehe Seite 14, Die Aufträge der Krone und das Referenzblatt für Details.

d. Deckt er alle seine Gildengünste dieser Gilde auf, sofern vorhanden. 

Es gibt 4 Gilden, jede Reihe auf dem Gildenplan repräsentiert eine Gilde.

Das Symbol in der oberen linken Ecke jeder Gildengunst zeigt zu welcher Gilde sie gehört. Falls der Spieler keine Gildengunst der Gilde hat, überspringt er einfach diesen Punkt. 

Hinweis: Die Spieler haben keine Gildengunst zu Beginn des Spiels, so dass in der 1. Runde alle Spieler diesen Schritt überspringen können.

Siehe Seite 10, Gildenmeister und das Referenzblatt für Details.

BEISPIEL:

In Runde 3 wählt **Blau** die unterste Reihe.

a. Er setzt seine Zählscheibe in Reihe IV.

b. Er nimmt die Würfel aus der Reihe.

c. Er entscheidet sich, den Handelsrouten-Auftrag der Krone zu nehmen.

d. Er hat 4 verdeckte Gildengünste (1 Orange, 1 Grüne, 2 Violette). Er deckt seine zwei violetten Gildengünste auf. Die anderen bleiben verdeckt.



Jetzt ist **Gelb** am Zug und wählt eine Reihe auf dem Gildenplan.

PHASE B. CHARAKTER-AKTIONEN

In Spielerreihenfolge, so wie sie auf der Würfel-Spalte auf dem Gildenplan zu sehen ist, führt jeder Spieler folgendes aus:

- **einen Würfel auf einen Charakter auf dem Spielplan einsetzen**

ODER

- **passen.**

Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben. Spieler, die gepasst haben, können in dieser Phase nicht mehr agieren. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet Phase B.

EINEN WÜRFEL EINSETZEN

Der Spieler setzt **einen Würfel** (einen Gildenwürfel aus seinem Heimat-Vorrat oder einen Piratenwürfel von der Stadtwache) **auf 1 der 5 Charaktere** (die 4 Charakterplättchen oder den Charakter auf dem aktuell freien Gebäude) **und kann sofort entweder die angegebene Aktion durchführen oder ernten.** Der Spieler kann auch einen Würfel auf einem Charakter einsetzen, wenn er die Aktion oder die Ernte nicht durchführen kann oder möchte.

EINEN GILDENWÜRFEL EINSETZEN:



Falls der Spieler sich entscheidet, einen **GILDENWÜRFEL** einzusetzen, nimmt er einen Würfel und einen Aktionsmarker, den er vor sich hat, **und platziert den Würfel auf dem Charakter und den Aktionsmarker auf dem entsprechenden Gebäude.**



Der Einsatz eines Gildenwürfels erlaubt dem Spieler, sofort die Charakter-Aktion auszuführen, und gibt ihm zusätzlich die Möglichkeit, in Phase C die zugehörige Gebäude-Aktion auszuführen. Der Aktionsmarker zeigt an, dass der Spieler später die Gebäudeaktion in Phase C durchführen darf.

EINEN PIRATENWÜRFEL EINSETZEN:

Falls der Spieler sich entscheidet, einen **PIRATENWÜRFEL** einzusetzen, nimmt er einen Würfel von der Stadtwache und setzt ihn auf den Charakter.



Er **muss** einen seiner Arbeiter von der Stadtwache nehmen und zurück in seinen Heimat-Vorrat bewegen. Ein Spieler kann keine Piratenwürfel nehmen, wenn er keinen Arbeiter in der Stadtwache hat, oder wenn kein Piratenwürfel mehr in der Stadtwache ist.

Der Einsatz eines Piratenwürfels erlaubt dem Spieler, nur die Charakter-Aktion sofort auszuführen, aber nicht später zusätzlich die Gebäude-Aktion. **Der Spieler legt keinen Aktionsmarker auf das Gebäude**, wenn er einen Piratenwürfel auf einem Charakter platziert.

WÜRFELLIMITIERUNG:

Auf einem Charakter **darf nie mehr als ein Piratenwürfel liegen.** Auf einen Charakter **können maximal so viele Würfel** gesetzt werden, **wie Spieler mitspielen, inklusive des Piratenwürfels.**

Also in einem 4-Spieler-Spiel entweder **4 GILDENWÜRFEL**; oder **3 GILDENWÜRFEL** und **1 PIRATENWÜRFEL.**

Ein Spieler kann Würfel auf jeden Charakter setzen, dessen Limit noch nicht erreicht ist, unabhängig davon, wer bereits Würfel dort eingesetzt hat.

Ein Spieler kann mehrere seiner Aktionsmarker auf demselben Gebäude haben.

BROT ABGEBEN:

Aus dem Verteilen der Charakterplättchen in Phase A ergibt sich, dass jeder Charakter in jeder Runde einem Gebäude zugeordnet ist, welches wiederum einer Region zugeteilt ist.

Ein Spieler kann einen Würfel (Gilden- oder Piratenwürfel), **dessen Wert gleich oder höher ist als die Nummer der Region**, ohne Kosten einsetzen.

Ein Spieler kann einen Würfel (Gilden- oder Piratenwürfel), **dessen Wert niedriger ist als die Nummer der Region**, einsetzen, indem er Brot entsprechend der Differenz abgibt.

BEISPIEL: Ein Spieler muss 2 Brot abgeben, um einen Würfel, dessen gewürfelter Wert 1 ist, auf einen Charakter in Region 3 zu setzen.



ERINNERUNG: Spieler können die Windmühle nutzen, um Brot aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten (siehe Seite 7)



PASSEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und **keinen Würfel einsetzen kann oder möchte**, muss er **passen.** Er bewegt seine Spielerreihenfolgescheibe auf dem Gildenplan auf ein freies Feld in der Passen-Spalte. Je nachdem wohin er seine Zugreihenfolgescheibe bewegt hat, erhält er dann entweder die angegebene Menge **Real** oder führt die angegebene **Aktion** sofort aus (Siehe Referenzblatt).

Auf jedem Feld kann nur eine Spielerreihenfolgescheibe liegen.

Die Positionen der Zählscheiben in der Passen-Spalte bestimmen die Spielerreihenfolge für den Rest der Runde und für Phase A der folgenden Runde. Wenn ein Spieler gepasst hat, kann er in der aktuellen Phase nicht mehr eingreifen. Falls er noch Gildenwürfel hat, legt er diese neben den Spielplan.

BEISPIEL: **Rot** passt und entschließt sich dazu, seine Zählscheibe auf das Feld II zu setzen. Er entscheidet sich, 3 Real zu erhalten.



VERWALTER

Der Spieler bewegt bis zu 2 seiner Arbeiter auf je ein Erntefeld, auf dem er selbst noch keinen Arbeiter hat.

Arbeiter können auf Erntefelder in derselben Region, in andere Regionen (es muss nicht in derselben Region wie der Verwalter sein) oder auf das Waldfeld bewegt werden.

Kein Spieler darf mehr als 1 seiner Arbeiter auf einem Erntefeld haben, dies bedeutet, dass in einem 4-Spieler-Spiel auf jedem Erntefeld maximal 4 Arbeiter sein können: einer je Spieler.

Der Spieler kann die Arbeiter von seinem Heimat-Vorrat, einem anderen Erntefeld, einem Stadtfeld oder aus einem Kolonie-Land bewegen. Er kann keinen Arbeiter von der Stadtwache wegbewegen.

BEISPIEL: Rot setzt 1 Arbeiter auf ein Zuckerfeld in Region 1 und 1 Arbeiter auf das Waldfeld.



GILDENMEISTER

Der Spieler wählt eine der Gildengünste von einem beliebigen Stadtteil und gibt so viel Holz ab, wie über der entsprechenden Spalte in der Stadt angegeben (2 bis 5 Holz), um den entsprechenden Stadtteil zu errichten.

Er legt die entsprechende Gildengunst offen vor sich (siehe Referenzblatt). Der Spieler kann Holz kaufen, falls er mehr benötigt, als er derzeit hat, falls er Zugang zu Holz hat (siehe unten, Holz abgeben und Holz kaufen).

Der Spieler muss keine Arbeiter in den Städten haben, um diese Aktion durchzuführen.

BEISPIEL: Rot nimmt die Gunst Bischof, gibt 4 Holz ab und legt das Plättchen offen vor sich.



KOMMANDANT

Der Spieler bewegt bis zu 2 seiner Schiffe, jedes davon entweder auf ein freies:

- ▶ **Kolonie-Landungsfeld**, wofür er die dort angegebene Menge an Wein abgeben muss. .

ODER

- ▶ **Handelsroutenfeld**, wofür er die dort angegebene Menge der entsprechenden Ware abgeben muss.

Der Spieler kann Schiffe aus seinem Heimat-Vorrat oder von jedem anderen Feld (Kolonien oder Handelsplätze) bewegen. Wenn er ein Schiff aus seiner Heimat bewegen möchte, muss er 1 Holz dafür abgeben. Der Spieler kann Holz kaufen, wenn er mehr benötigt, als er in seinem Vorrat hat, muss aber Zugang zu Holz haben (siehe unten, Holz kaufen und Holz abgeben). **Hinweis:** Wenn ein Schiff einmal auf dem Spielplan ist, kann es nicht wieder zurück zum eigenen Vorrat bewegt werden.

Auf jedem Feld darf sich nur 1 Schiff befinden. Schiffe müssen nacheinander bewegt werden, also können ihre Positionen nicht einfach getauscht werden.

Nachdem er seine Schiffe bewegt hat, erhält er Folgendes (in beliebiger Reihenfolge):

- Für jedes Schiff, das er auf ein **Handelsroutenfeld** bewegt hat, erhält er die dort angegebene Menge an Real vom allgemeinen Vorrat,
- Für jedes Schiff, das er auf ein **Kolonie-Landungsfeld** bewegt hat, führt er sofort die Aktion von 1 der 2 **Königlichen Belohnungen** in der Kolonie durch (siehe Referenzblatt).

Hinweis: Der Spieler muss ein Schiff auf ein anderes Feld setzen, um es zu nutzen, er kann also nicht auf dem aktuellen Feld bleiben und die Waren erneut abgeben.

BEISPIEL:

Rot bewegt 1 Schiff aus seinem Heimat-Vorrat auf das Zucker-Handelsroutenfeld und gibt dafür 1 Holz sowie 4 Zucker ab und er bewegt 1 Schiff vom Spielplan nach Brasilien und gibt dafür 3 Wein ab. Er bekommt 14 Real und entscheidet sich für die 3 PP.



HOLZ ABGEBEN UND HOLZ KAUFEN

Wenn ein Spieler Holz abgeben muss, muss er immer zuerst das Holz aus seinem Heimat-Vorrat nutzen.

Er kann weiteres Holz kaufen, aber nur wenn er mehr abgeben muss, als er momentan hat, und nur wenn er Zugang zu Holz hat, das heißt, wenn er es erhalten kann:

- ▶ von Erntefeldern mit Holz, falls er auf denen Arbeiter hat und/oder
- ▶ aus dem allgemeinen Vorrat, falls er einen Arbeiter auf dem Waldfeld hat

Der Spieler bezahlt für all das Holz, das er in diesem Zug gekauft hat:

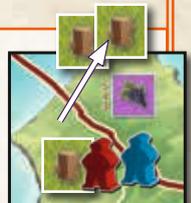
1, 3, 6, 10, 15, 21 Real für 1, 2, 3, 4, 5, 6 Holz.



Der Spieler muss keine Real für Holz aus seinem Vorrat bezahlen, sondern nur für Holz, das er kauft.

Der Spieler nimmt das gekaufte Holz und gibt es sofort ab, entsprechend der Aktion, die er ausführt. Er kann kein Holz kaufen, wenn er es nicht abgeben muss.

BEISPIEL: Rot hat 1 Holz in seinem Vorrat, 1 Arbeiter auf einem Erntefeld mit 3 Holz und 1 Arbeiter auf dem Waldfeld. Er muss 5 Holz abgeben. Zuerst gibt er das Holz aus seinem Vorrat ab, kauft dann 2 Holz vom Zucker-Erntefeld und 2 Holz vom Waldfeld und gibt diese ab. Er zahlt 10 Real.



ERINNERUNG: Der Spieler kann die Mühle nutzen, um Real aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten (siehe Seite 7).



BÜRGERMEISTER

Der Spieler versetzt bis zu 2 seiner Arbeiter und/oder neutrale Bürger innerhalb der Städte. Jeder Arbeiter/

Bürger kann nur von einem Stadtfeld auf ein anderes Stadtfeld versetzt werden. *Siehe Seite 3 für eine Beschreibung der Städte.*

Unabhängig davon, ob er Arbeiter/Bürger versetzt hat, erhält er für jede Stadt, in welcher er mindestens einen eigenen Arbeiter hat:



2 Brot für jeden seiner Arbeiter und 1 Brot für jeden neutralen Bürger in Porto Santo;



2 Real für jeden seiner Arbeiter und 1 Real für jeden neutralen Bürger in Funchal;



2 Holz für jeden seiner Arbeiter und 1 Holz für jeden neutralen Bürger in Machico. Er erhält das Holz nur, wenn er Zugang zu Holz hat (siehe unten, Holz erhalten).



Beim Ausführen der Bürgermeister-Aktionen können nur

Arbeiter/Bürger in und zwischen den Städten versetzt werden, es können keine neuen Arbeiter in die Städte bewegt werden.

Auf jedem Stadtfeld darf sich nur 1 Arbeiter/Bürger befinden. Der Spieler kann sie von einer Stadt in andere versetzen, oder auch innerhalb derselben Stadt. Arbeiter und Bürger können nur auf bereits errichtete Stadtteile gesetzt werden (also solche ohne Gildengunst, *siehe Seite 10, Gildenmeister*). Arbeiter und Bürger müssen nacheinander auf freie Stadtfelder versetzt werden, sie können ihre Positionen nicht einfach tauschen.

Hinweis: Der Spieler erhält keine Ressourcen einer Stadt, wenn er nicht mindestens 1 seiner Arbeiter dort hat, auch wenn sich dort neutrale Bürger befinden.

BEISPIEL: Rot bewegt 1 seiner Arbeiter von Machico nach Funchal und 1 neutralen Bürger von Porto Santo nach Funchal. Er erhält 2 Brot und 4 Real. Er erhält kein Holz, da er keine Arbeiter in Machico hat.



HOLZ ERHALTEN

Wenn ein Spieler mittels der Bürgermeister-Aktion oder der Gildengunst Mönch (*siehe Referenzblatt*), **Holz erhält, erhält er dies nur, wenn er Zugang zu Holz hat, das heißt, wenn er es erhalten kann von:**

- ▶ Erntefeldern mit Holz, falls er dort Arbeiter hat und/oder
- ▶ dem allgemeinen Vorrat, falls er einen Arbeiter auf dem Waldfeld hat.

Er nimmt das Holz und legt es vor sich in seinen Heimat-

Vorrat. Falls das Holz auf den verfügbaren Erntefeldern nicht ausreicht, nimmt er soviel er kann.

Er bezahlt keine Real für Holz, das er auf diese Weise erhält. .

BEISPIEL: Blau hat 1 Arbeiter auf einem Erntefeld, auf dem 1 Holz liegt. Er führt die Bürgermeister-Aktion aus. Er sollte 3 Holz bekommen, aber er erhält nur 1 Holz, da er keinen weiteren Zugang zu Holz hat.



ERNTE

Wenn ein Spieler einen Würfel (Gilden- oder Piratenwürfel) auf einem Charakterplättchen platziert, **kann er anstelle der regulären Charakter-Aktion** (Verwalter, Kommandant, Gildenmeister oder Bürgermeister) **eine Ernte in der entsprechenden Region durchführen.**

Für jeden Arbeiter auf den Erntefeldern der Region des Charakters,

- ▶ **falls sich noch Holz auf dem Erntefeld befinden**, nimmt der Spieler 1 Holz von dem Erntefeld,
- ▶ **falls sich kein Holz auf dem Erntefeld befindet**, nimmt er 1 Ware vom allgemeinen Vorrat: Weizen, Zucker oder Wein, je nachdem, was auf dem Erntefeld abgebildet ist (*oder auf dem Warenplättchen auf dem Erntefeld, falls das Erntefeld bereits umgewandelt wurde. Siehe Seite 15, Die Aufträge der Krone*).

Auf dem Waldfeld kann nicht geerntet werden, da es zu keiner Region gehört.

Wenn ein Spieler eine Ernte durchführt, kann er nur in der Region ernten, in der sich der Charakter befindet, auf den er seinen Würfel gesetzt hat. Sollte er keinen Arbeiter in der Region haben, so erhält er kein Holz und keine Waren. Er erhält ebenfalls kein Holz und keine Waren für seine Arbeiter auf Erntefeldern anderer Regionen.

Falls sich noch Holz auf einem Erntefeld befindet, kann der Spieler keine Ware von diesem Erntefeld erhalten, zuerst muss sämtliches Holz geerntet werden.



Wenn ein Spieler einen Würfel (Gilden- oder Piratenwürfel) auf den Charakter auf dem momentan freien

Gebäude (also das ohne Charakterplättchen) **setzt, kann er nur ernten** (und keine andere Charakter-Aktion ausführen). **Er kann in diesem Fall jedoch ein Erntefeld zweimal ernten.**

Er führt die Ernte entsprechend der Regeln durch, wählt dann eines seiner gerade geernteten Erntefelder und erntet dort nochmals, basierend auf der aktuellen Situation.

BEISPIEL: **Rot** setzt einen Gildenwürfel auf den Verwalter und entscheidet sich, zu ernten. Da der Verwalter auf dem Gebäude in Region 1 liegt, wird **Rot** seine Erntefelder in Region 1 ernten. Er nimmt 1 Holz vom Erntefeld sowie 1 Weizen und 1 Wein aus dem allgemeinen Vorrat.

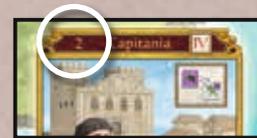


BEISPIEL: **Blau** erntet und nimmt das letzte Holz von einem Zucker-Erntefeld. Er entscheidet sich, auf dem Erntefeld nochmals zu ernten, und erhält 1 Zucker.

PHASE C. GEBÄUDE-AKTIONEN

Jedes Gebäude hat eine Zahl in der linken oberen Ecke. Entsprechend dieser Nummerierung (von 1 bis 5) führen die Spieler jedes Gebäude nacheinander aus.

Wenn alle Gebäude-Aktionen ausgeführt wurden, endet Phase C. Die Spieler erhalten dann all ihre Aktionsmarker zurück, und alle Würfel und Charakterplättchen werden neben den Spielplan gelegt.



GEBÄUDE-AKTIONEN AUSFÜHREN

- ◊ Falls sich auf einem Gebäude keine Aktionsmarker befinden, wird es übersprungen.
- ◊ Falls auf dem Gebäude mindestens 1 Aktionsmarker ist, werden alle Würfel gewürfelt, die auf dem entsprechenden Charakter (Gilden- und/oder Piratenwürfel) liegen. Dann, in der Reihenfolge der Passen-Spalte des Gildenplans, muss jeder Spieler, der mindestens 1 Aktionsmarker auf dem Gebäude hat, entweder

- ▶ die Kosten des Gebäudes bezahlen und er darf dann sofort die entsprechende Gebäude-Aktion ausführen, falls er dies kann und möchte (siehe unten, Die Kosten bezahlen).

ODER

- ▶ Piraten erhalten (siehe unten, Piraten erhalten). In diesem Fall kann er die Gebäude-Aktion nicht ausführen.

Der Spieler bezahlt (und führt die Aktion aus) oder erhält Piraten nur einmal, unabhängig davon, wie viele seiner Aktionsmarker auf dem Gebäude liegen. Wenn ein Spieler keinen Aktionsmarker auf dem Gebäude hat, wird er übersprungen.



DIE KOSTEN BEZAHLEN

Die Kosten eines Gebäudes in dieser Runde sind **10 Real minus der Summe aller gerade gewürfelten GILDENWÜRFELWERTE** auf dem Charakter, sofern vorhanden. Falls die Kosten unter 0 wären, sind sie stattdessen 0.

Falls der Spieler bezahlt, darf er die entsprechende Gebäude-Aktion sofort ausführen, falls er dies kann und möchte. Er darf die Aktion nur einmal ausführen, unabhängig davon wie viele Aktionsmarker er auf dem Gebäude hat. Der Spieler kann auch die Kosten bezahlen, selbst wenn er die Gebäude-Aktion nicht ausführen kann oder möchte.

GEBÄUDE



Auf jedem Gebäude ist die Aktion abgebildet, die der Spieler abhängig von der Anzahl der Arbeiter, die er in der jeweiligen Region hat, durchführen kann.

Arbeiter auf dem Waldfeld zählen nicht dazu, da es keiner Region zugeordnet ist.

Wenn der Spieler nicht mindestens 1 Arbeiter auf den Erntefeldern der Region des Gebäudes hat, kann er die Gebäude-Aktion nicht ausführen.

ERINNERUNG: Spieler können die Windmühle nutzen, um Real zu erhalten, wenn sie dies möchten (siehe Seite 7)

PIRATEN ERHALTEN

Wenn ein Spieler die Kosten eines Gebäudes nicht bezahlen kann oder möchte, kann er die Gebäude-Aktion nicht ausführen.

Er erhält stattdessen Piraten im Wert von **1 plus des gerade gewürfelten PIRATENWÜRFELWERTS auf dem Charakter**, falls vorhanden. Wenn kein Piratenwürfel auf dem Charakter liegt, erhält er Piraten im Wert von 1. Die Spieler halten ihre Piraten verdeckt gestapelt in ihrem Heimat-Vorrat.

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt, erhält er keine Piraten, auch wenn er die Gebäude-Aktion nicht ausführt (egal ob er nicht kann, nicht möchte oder weil er keine Arbeiter auf den Erntefeldern der entsprechenden Region hat).

BEISPIEL:

Der gewürfelte Wert der Gildenwürfel ist 4, die Kosten des Gebäudes sind entsprechend 6.



Blau bezahlt 6 Real und führt die Capitania-Aktion aus,

Gelb bezahlt 6 Real und führt die Aktion nicht aus,

Rot bezahlt die Kosten nicht und erhält stattdessen Piraten im Wert von 4.



PIRATES

Am Ende des Spiels (siehe Seite 15, Spielende) verlieren die Spieler Prestige-Punkte, abhängig davon, wie viele Piraten sie verglichen mit den anderen Spielern haben.

Wenn ein Spieler keine Piraten hat, verliert er keine PP.

ERINNERUNG: Wenn ein Spieler eine bestimmte Menge Piraten hat, erhält oder abgibt, bezieht sich dies auf den Wert und nicht auf die Anzahl Plättchen.

Wenn ein Spieler 1 oder mehr Piraten abgibt, muss er den anderen Spieler den Wert der Piraten zeigen, die er abgibt.

VERFÜGBARE GEBÄUDE-AKTIONEN



Auf jedem Gebäude ist die Aktion abgebildet, die der Spieler abhängig von der Anzahl der Arbeiter, die er in der jeweiligen Region hat, durchführen kann.

Wenn er **1 oder 2 Arbeiter** in der Region hat, kann er die Aktion ausführen, die auf dem oberen Feld dargestellt ist.

Wenn er **3 oder mehr** Arbeiter in der Region hat, kann er stattdessen die Aktion ausführen, die auf dem unteren Feld dargestellt ist. Arbeiter auf dem Waldfeld zählen nicht dazu, da es keiner Region zugeordnet ist.



11. MOINHO (Mühle)

Kein Charakterplättchen in Runde 5

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt **und** er hat:

- ▶ 1 oder 2 Arbeiter in Region 2, **erhält er 2 Brot vom allgemeinen Vorrat.**
- ▶ 3 oder mehr Arbeiter in Region 2, **erhält er 5 Brot vom allgemeinen Vorrat.**

BEISPIEL:



Rot hat 4 Arbeiter in Region 2.

Er nimmt 5 Brot vom allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen Heimat-Vorrat..



3. ALFÂNDEGA (Zollstation)

Kein Charakterplättchen in Runde 3

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt **und** er hat:

- ▶ 1 oder 2 Arbeiter in Region 1, **darf er 1 seiner Arbeiter in ein Kolonie-Land** (Açores, Brasil, India) **bewegen.**
- ▶ 3 oder mehr Arbeiter in Region 1, **darf er bis zu 2 seiner Arbeiter in Kolonie-Länder** (Açores, Brasil, India) **bewegen.**

BEWEGUNGSREGELN:

Für jeden Arbeiter, den er so bewegt, erhält er 1 PP für jedes seiner Schiffe, das sich in derselben Kolonie befindet, falls vorhanden.

Der Spieler kann die Arbeiter aus seinem eigenen Heimat-Vorrat, beliebigen anderen Kolonie-Ländern, beliebigen Stadtfeldern oder beliebigen Erntefeldern nehmen. Er



2. CAPITANIA (Rathaus)

Kein Charakterplättchen in Runde 4

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt **und** er hat:

- ▶ 1 oder 2 Arbeiter in Region 2, **erhält er 1 PP und kann 1 seiner Arbeiter auf ein freies Stadtfeld bewegen**
- ▶ 3 oder mehr Arbeiter in Region 2, **erhält er 3 PP und kann bis zu 2 seiner Arbeiter auf freie Stadtfelder** (der gleichen oder verschiedener Städte) **bewegen.**

BEWEGUNGSREGELN:

Der Spieler kann die Arbeiter aus seinem Heimat-Vorrat, beliebigen anderen Stadtfeldern, beliebigen Erntefeldern oder beliebigen Kolonie-Ländern nehmen, aber nicht von der Stadtwache. Es kann sich nur je 1 Arbeiter/Bürger auf jedem Stadtfeld befinden. Arbeiter können nur auf Felder in Stadtteilen bewegt werden, die bereits gebaut sind (das heißt solche ohne Gildengunst. Siehe Seite 10).

kann sie nicht von der Stadtwache nehmen. Es können sich unbegrenzt viele Arbeiter (vom selben oder verschiedenen Spielern) in einer Kolonie befinden. Er kann seine Arbeiter in jedes Kolonie-Land bewegen, selbst wenn er keine Schiffe auf den entsprechenden Kolonie-Landungsfeldern hat.

Der Spieler muss Arbeiter in ein Kolonie-Land bewegen, um Prestige-Punkte zu erhalten. Der Spieler erhält keine PP für Arbeiter die er schon auf den Kolonie-Ländern hat.

BEISPIEL: Rot hat 3 Arbeiter in Region 1. Er setzt jetzt 1 Arbeiter aus seinem Vorrat in die Açores und 1 Arbeiter von einem Stadtfeld nach Brasilien. Er erhält 3 PP: 2 PP für seine 2 Schiffe in den Açores + 1 PP für sein Schiff in Brasilien. Er erhält keine Punkte für den Arbeiter, den er bereits in der letzten Runde auf den Açores hatte.



4. CASA DA COROA (Gildenhäuser)

Kein Charakterplättchen in Runde 2

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt **und** er hat:

- ▶ 1 oder 2 Arbeiter in Region 3, **darf er 1 seiner Gildengünste wieder aufdecken.**
- ▶ 3 oder mehr Arbeiter in Region 3, **darf er bis zu 2 beliebige seiner Gildengünste** (der gleichen oder verschiedener Gilden) **wieder aufdecken.**

BEISPIEL:

Gelb hat 4 Arbeiter in Region 3.

Er hat 3 verdeckte Gildengünste vor sich. Er kann zwei wieder aufdecken. Er entscheidet sich, den Patron und den Ingenieur aufzudecken.



5. FORTALEZA (Wachturm)

Kein Charakterplättchen in Runde 1

Wenn ein Spieler die Kosten bezahlt **und** er hat:

- ▶ 1 oder 2 Arbeiter in Region 3, **darf er 1 seiner Arbeiter in die Stadtwache bewegen.**
- ▶ 3 oder mehr Arbeiter in Region 3, **darf er bis zu 2 seiner Arbeiter in die Stadtwache bewegen**

BEWEGUNGSREGELN:

Für jeden Arbeiter, den er so bewegt, kann der Spieler bis zu 3 Piraten abgeben.

Der Spieler kann die Arbeiter aus seinem eigenen Heimat-Vorrat, beliebigen Stadtfeldern, beliebigen Erntefeldern oder beliebigen Kolonie-Ländern nehmen.

Es können sich unbegrenzt viele Arbeiter (vom selben oder verschiedenen Spielern) in der Stadtwache befinden.

Der Spieler muss einen Arbeiter in die Stadtwache bewegen, um Piraten abzugeben. Der Spieler gibt keine Piraten für Arbeiter ab, die schon in der Stadtwache waren.

PHASE D. VERSORGUNG

Folgende 4 Schritte werden nacheinander ausgeführt:

1. Ehrung - Auszeichnung der loyalsten Wache der Stadt.
Der Spieler mit den meisten Arbeitern in der Stadtwache kann einen der Arbeiter zurück in seinen Heimat-Vorrat legen und dafür 4 PP erhalten. Falls er dies nicht möchte oder wenn Gleichstand herrscht, erhält niemand Punkte.

BEISPIEL:
Blau hat die meisten Arbeiter in der Stadtwache. Er nimmt 1 der Arbeiter von der Stadtwache und legt ihn vor sich. Er erhält 4 PP.



2. Einnahmen - Ernten der Früchte der Arbeit.
Für jeden ihrer Arbeiter in einem Kolonie-Land erhalten die Spieler die abgebildete Ware vom allgemeinen Vorrat.



BEISPIEL: **Rot** erhält 2 Weizen und 1 Zucker. **Gelb** bekommt 1 Zucker und **Blau** 1 Wein

3. Wartung – Schiffe instandhalten
Jeder Spieler gibt 1 Holz für jedes seiner Schiffe auf dem Spielplan ab.

Der Spieler kann dafür Holz kaufen, falls er es benötigt und Zugang dazu hat (siehe Seite 10, Holz abgeben und Holz kaufen). Da die Spieler das Holz von Erntefeldern kaufen könnten, ist es wichtig, dass dieser Schritt in Spielerreihenfolge, wie auf der Passen-Spalte des Gildenplans zu erkennen, durchgeführt wird.

Für jedes Holz, das der Spieler nicht abgeben kann oder möchte, erhält er 1 Piraten.

Die Spieler halten ihre Piraten verdeckt gestapelt in ihrem Heimat-Vorrat. Der Spieler kann keine Schiffe vom Spielplan zurück in seinen Heimat-Vorrat bewegen.

BEISPIEL: **Rot** hat 2 Schiffe in Brasilien und 1 Schiff auf dem Weizen-Handelsplatz. Er entscheidet sich 2 Holz abzugeben und 1 Piraten zu erhalten.

4. Ernährung – Die Arbeiter müssen etwas essen
Jeder Spieler muss die Arbeiter auf dem Spielplan ernähren. **Eine Anzahl an Arbeitern**, gleich der Zahl welche neben der **Stufe** des Spielers auf der **Windmühle**, werden automatisch ernährt.

Der Spieler muss dann die **verbleibenden Arbeiter ernähren, indem er 1 Brot pro Arbeiter abgibt.** **Für jedes Brot, das der Spieler nicht abgeben kann oder möchte, erhält er 1 Piraten.** Die Spieler halten ihre Piraten verdeckt gestapelt in ihrem Heimat-Vorrat.

Die Spieler können keine Arbeiter zurück in den Heimat-Vorrat bewegen, um deren Ernährung zu verhindern. **Hinweis:** Ein Spieler erhält kein Brot, wenn er über die Windmühle mehr Arbeiter ernähren kann, als er auf dem Spielplan hat.

BEISPIEL: **Blau** hat 10 Arbeiter auf dem Spielplan. Seine Zählscheibe ist auf der 4 in der Windmühle, also müsste er 6 Brot abgeben. Er hat 5 Brot vor sich. Er entscheidet sich, 1 Brot zu behalten, daher gibt er 4 Brot ab und erhält 2 Piraten.



ERINNERUNG: Spieler können die Windmühle nutzen und 2 Weizen abgeben, um ihre Zählscheibe 1 Feld nach oben zu bewegen.

PHASE E. DIE AUFTRÄGE DER KRONE

Während Phase E in jeder Runde, erfüllen die Spieler die Aufträge der Krone.

Als Erinnerung ist der jeweilige Auftrag auch auf dem Gebäude abgebildet, der in dieser Runde leer ist.

1., 3. und 5. Runde: Die Spieler erhalten Prestige für das erfüllen der Aufträge der Krone (siehe Referenzblatt für Details).

Runde Auftrag

I



1. Runde: Jeder Spieler muss 1 seiner 2 Aufträge, die er vor sich hat, auswählen, erhält Prestige-Punkte dafür und gibt das Plättchen dann ab.

III



3. Runde: Jeder Spieler muss 2 seiner 3 Aufträge, die er vor sich hat, auswählen, erhält Prestige-Punkte dafür und gibt die beiden Plättchen dann ab.

V



5. Runde: Jeder Spieler erhält Prestige-Punkte für alle 3 Aufträge der Krone, die er vor sich hat, und gibt die Plättchen dann ab.

HINWEIS: Wenn sich ein Spieler mehrmals für den gleichen Auftrag in einer Runde entscheidet, muss er für jeden Auftrag andere Plättchen, Schiffe oder Städte wählen (siehe Referenzblatt für Details).

Auch wenn ein Spieler 0 PP durch einen Auftrag der Krone erhält, muss er das Plättchen abgeben.

2. und 4. Runde: Die Krone befiehlt, dass die Inseln ihren Fokus in der Agrikultur den Veränderungen in der Welt anpassen.

Runde Auftrag

II



2. Runde: Legt ein 1er-Zucker-Plättchen auf jedes umwandelbare Weizen-Erntefeld auf dem Spielplan, auf dem sich kein Holz befindet. Von jetzt an ist dieses Erntefeld ein Zucker-Erntefeld (*siehe Seite 11, Ernte*). Das Zucker-Erntefeld bleibt für den Rest des Spiels bestehen. Falls sich zu diesem Zeitpunkt Holz auf dem Erntefeld befindet, wird es auch später nicht umgewandelt, auch wenn das Holz irgendwann entfernt wird.

IV



4. Runde: Legt ein 1er-Wein-Plättchen auf jedes umwandelbare Zucker-Erntefeld auf dem Spielplan, auf dem sich kein Holz befindet. Von jetzt an ist dieses Erntefeld ein Wein-Erntefeld (*siehe Seite 11, Ernte*). Das Wein-Erntefeld bleibt für den Rest des Spiels bestehen. Falls sich zu diesem Zeitpunkt Holz auf dem Erntefeld befindet, wird es auch später nicht umgewandelt, auch wenn das Holz irgendwann entfernt wird.

ERINNERUNG: Spieler können die Windmühle in Phase D und E **nicht** benutzen, um Brot oder Real zu erhalten (*siehe Seite 7*).

Spielende

Nach der 5. Runde endet das Spiel.

RESSOURCEN:

Jeder Spieler wandelt all seine Waren, Holz und Brot in je 1 Real um. Dann erhält jeder Spieler 1 PP für je 5 Real, die er nun hat.

PIRATEN:

Jeder Spieler deckt nun seine Piraten auf und sagt deren Gesamtwert an.

- ▶ Der Spieler mit den meisten Piraten verliert 16 PP,
- ▶ der Spieler mit den zweitmeisten Piraten verliert 8 PP,
- ▶ der Spieler mit den drittmeisten Piraten verliert 4 PP,
- ▶ der Spieler mit den viertmeisten Piraten verliert 2 PP.

Im Fall eines Gleichstands gilt die aktuelle Spielerreihenfolge. Der Spieler, dessen Spielerreihenfolgescheibe weiter oben steht, verliert weniger Punkte.

- ▶ Jeder Spieler verliert zusätzlich 1 PP für jeden Piraten über 20, den er hat.

Wenn ein Spieler keine Piraten hat, verliert er keine PP.

BEISPIEL:

Rot hat 3 Weizen, 2 Holz und 6 Real vor sich liegen. Er wandelt alles in Real um und erhält 2 PP.

BEISPIEL:

Rot hat 25 Piraten, **Gelb** hat 21 Piraten, **Blau** hat 12 Piraten und **Lila** hat 5 Piraten.

Rot verliert 16 PP, **Gelb** verliert 8 PP, **Blau** 4 PP und **Lila** 2 PP.

Rot verliert zusätzlich 5 PP und **Gelb** 1 PP.

BEISPIEL: Rot und **Blau** haben jeweils 18 Piraten. **Gelb** hat 7 Piraten und **Lila** hat 3 Piraten.

Rot hat seine Spielerreihenfolgescheibe auf Feld III und **Blau** auf Feld IV.

Blau verliert 16 PP, **Rot** verliert 8 PP, **Gelb** verliert 4 PP und **Lila** verliert 2 PP.

Der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands entscheidet die aktuelle Spielerreihenfolge der am Gleichstand beteiligten Spieler. Wessen Spielerreihenfolgescheibe weiter oben ist, gewinnt.

■ TIPPS FÜR DAS ERSTE SPIEL

- Am Ende der ersten Runde muss jeder Spieler einen Auftrag der Krone erfüllen. Konzentrier dich während der ersten Runde darauf.
- Von den 5 Aufträgen haben 2 mit Schiffen zu tun, aber nur 1 Charakter-Aktion und 1 Passen-Aktion erlauben dir, Schiffe auf den Spielplan zu bewegen. Plane entsprechend, wenn du mit Schiffen Prestige-Punkte erhalten willst.
- Schiffe können generell nicht zurück zum eigenen Heimat-Vorrat gelegt werden. Falls du also keine auf Schiffe fokussierte Strategie hast, pass auf, nicht zu früh Schiffe einzusetzen, da du in jeder Versorgungsphase Holz für sie zahlen musst.
- Bedenke, dass du jederzeit Holz kaufen kannst, sofern du genug Real und Zugang zu Holz hast. Stelle sicher, rechtzeitig einen Arbeiter auf das Waldfeld zu setzen.
- Da es möglich ist, mittels Brot seine Würfel „aufzuwerten“, kann es nützlich sein, in der Versorgungsphase nicht sämtliches Brot abzugeben und stattdessen einige Piraten in Kauf zu nehmen, um Optionen offen zu halten.
- Du wirst irgendwann Piraten erhalten. Wenn du konstant versuchst, sie zu vermeiden, kann es passieren, dass du zu viele

- Aktionen verlierst und du weniger Prestige-Punkte erhältst. Nimm einige Piraten in Kauf und versuche später, sie über die Wachturm-Gebäudeaktion, die Wachtmeister-Gildengunst oder die Königliche Belohnung „Königliche Unterstützung“ loszuwerden.
- Nutze die Windmühle. Es fehlen dir nur ein paar Real für eine Gebäude-Aktion oder 1 Brot, um einen Würfel auf einen dringend benötigten Charakter setzen? Die Windmühle kann dir helfen.
- Du kannst Arbeiter zwischen den Städten versetzen, um mehr Ressourcen zu erhalten, aber auch um dir die Mehrheit für den Auftrag der Krone „Stadtentwicklung“ zu sichern.
- Neutrale Bürger können genutzt werden, um mehr Ressourcen zu erhalten, sind aber auch nützlich, um andere Spieler vom Erreichen der Mehrheit für den Auftrag der Krone „Stadtentwicklung“ abzuhalten.
- Auch wenn du eine bestimmte Charakter-Aktion oder eine Ernte nicht unbedingt ausführen willst, kann es nützlich sein, einen Gildenwürfel auf den Charakter zu setzen, um später die entsprechende Gebäude-Aktion ausführen zu können.

■ ZUSAMMENFASSUNG DER REGELANPASSUNGEN FÜR DAS SPIEL MIT 2 ODER 3 SPIELERN

- **Spielvorbereitung - 1. Spielpläne:** Benutzt den korrekten Gildenplan (ein Gildenplan ist für 4 Spieler, der andere hat verschiedene Seiten für 3 und 2 Spieler. Die Zahl der Spieler ist durch die Zahl der Köpfe angegeben).
- **Spielvorbereitung - 5. Würfel:** Nutzt 9 Gildenwürfel in einem Spiel mit 3 Spielern und 6 Gildenwürfel in einem Spiel mit 2 Spielern.
- **Spielvorbereitung - 7. Aufträge der Krone:** Spielt mit den 15 Aufträgen der Krone, die 2 oder 3 Köpfe auf der Rückseite haben, in einem Spiel mit 3 Spielern und nimmt nur die 10 mit 2 Köpfen in einem Spiel zu zweit.
- **Spielvorbereitung - 13. Holz:** Die Anzahl von Holz auf den Erntefeldern ist neben der Ware auf dem Erntefeld angegeben: die mittlere Zahl für ein Spiel mit 3 Spielern und die unterste Zahl für ein Spiel zu zweit.
- **Phase A. - Schritt 4. d.:** In einem 2- oder 3-Spieler-Spiel, repräsentiert jede Reihe auf dem Gildenplan, 2 Gilden. Der Spieler wählt 1 der 2 abgebildeten Gilden aus der ausgewählten Reihe und deckt alle Gildengünste dieser Gilde auf.
BEISPIEL: In einem 2-Spieler-Spiel, falls der Spieler die untere Reihe gewählt hat, kann er alle seine Gildengünste der orangenen ODER der lilanen Gilde aufdecken.
- **Phase B. - Würfellimitierung:** Auf einem einzelnen Charakter können maximal entweder
 - ▶ **3 GILDENWÜRFEL** oder **1 PIRATEN-** und **2 GILDENWÜRFEL** in einem 3-Spieler-Spiel, bzw
 - ▶ **2 GILDENWÜRFEL** oder **1 PIRATEN-** und **1 GILDENWÜRFEL** in einem 2-Spieler-Spiel sein.

• Phase B. - Kommandant-Aktion:

Verfügbare Felder in den Märkten:

- ▶ in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern sind die Felder ohne Symbole und die mit diesem Symbol verfügbar:  (Es gibt also 4 Felder im Weizen- und Wein-Handelsplatz und 5 Felder im Zucker-Handelsplatz.)
- ▶ in einem Spiel zu zweit sind nur die Felder ohne Symbole und die mit diesem Symbol verfügbar:  (Es gibt also 3 Felder im Weizen- und Wein-Handelsplatz und 4 Felder im Zucker-Handelsplatz.)
HINWEIS: in einem Spiel zu zweit kann der Spieler, der sein Schiff auf das Feld mit den 2 Köpfen bewegt, entscheiden, welche der beiden angegebenen Mengen er abgibt.

Verfügbare Felder in den Kolonien:

- ▶ in einem Spiel zu zweit sind nur die Felder ohne Symbole verfügbar
 - ▶ in einem Spiel mit 3 Spielern ist zusätzlich das Feld mit diesem Symbol verfügbar 
 - ▶ in einem Spiel mit 4 Spielern sind alle Felder verfügbar.
- **Phase C. - Die Kosten bezahlen:** Die Kosten einer Gebäude-Aktion sind 9 Real in einem Spiel mit 3 Spielern und 8 Real in einem Spiel zu zweit, immer abzüglich der gewürfelten Summe der **GILDENWÜRFEL** auf dem Charakter, falls vorhanden.

■ LEICHT ZU ÜBERSEHENDE REGELN

- Wenn ein Spieler einen Gildenwürfel auf einen Charakter einsetzt, muss er auch immer einen Aktionsmarker auf das zugeordnete Gebäude setzen. Deshalb liegen die Würfel auf den Aktionsmarkern im Heimat-Vorrat, um diese gemeinsam einzusetzen.
- Falls ein Spieler keinen Zugang zu Holz hat (keinen Arbeiter auf Erntefeldern mit Holz oder auf dem Waldfeld), kann er kein Holz kaufen, oder durch z.B. die Stadt erhalten.
- Wenn ein Spieler Holz abgeben muss, muss er zuerst immer Holz aus seinem Heimat-Vorrat abgeben.
- Wenn ein Spieler Holz kauft, muss er es von den Erntefeldern oder dem allgemeinen Vorrat nehmen und sofort abgeben.
- Gebäude-Aktionen: Wenn ein Spieler mindestens einen Aktionsmarker auf einem Gebäude hat, muss er sich zwischen dem Bezahlen der Kosten und dem Erhalten von Piraten entscheiden, selbst wenn er keine Arbeiter in der Region hat.
- Wenn sich ein Spieler entscheidet zu zahlen, muss er mindestens 1 seiner Arbeiter auf einem Erntefeld in der Region des Gebäudes haben, um die Aktion ausführen zu können.
- Bürgermeister-Aktion: Ein Spieler erhält keine Ressourcen für

Städte, in denen sich zwar neutrale Bürger befinden, jedoch keine seiner Arbeiter.

- Es sind keine eigenen Arbeiter in der Stadt vonnöten, um die Gildenmeister-Aktion auszuführen.
- Das Waldfeld kann nicht geerntet werden, da es keiner Region zugeordnet ist.
- Die Ernte-Aktion auszuführen erlaubt einem Spieler nur die Erntefeldern in der Region des Charakters zu ernten. Es gibt keine Waren oder Holz für Arbeiter in anderen Regionen oder auf dem Waldfeld.
- Auf einen Charakter können maximal Würfel entsprechend der Spieleranzahl und dabei nie mehr als 1 Piratenwürfel gesetzt werden.
- Würfel können ohne Kosten in Regionen der gleichen oder einer niedrigeren Zahl als der Würfel eingesetzt werden. Einen Würfel in einer Region mit einer höheren Zahl einzusetzen, kostet die Differenz in Brot.
- Spieler können in Phase C – Gebäude-Aktionen keine Gildengünste einsetzen, wenn sie nicht mindestens einen Aktionsmarker auf dem Gebäude haben, das gerade ausgeführt wird (Siehe Referenzblatt).

Autoren: Paulo Soledade and Nuno Bizarro Sentieiro

Illustration/Grafik: Mariano Iannelli Übersetzer: Anton Katzer

„Ich möchte meiner Frau Ana für ihre bedingungslose Unterstützung und Liebe danken, meinen Kindern Maria und Miguel für das Entwickeln dieses Spiels durch mich, meinen Eltern, denn sie kauften mir mein erstes Spiel, und meiner Schwester, dass sie es mit mir gespielt hat. Ihr alle seid in diesem Spiel wie ich es bin. Ich liebe euch alle!“ Paulo Soledade

„Für Ana, Paulo, Maria, Miguel, São und José Sentieiro. Meine Familie“. Nuno Bizarro Sentieiro

Die Autoren möchten ebenfalls Danken: Pedro Correia, João Monteiro, Bruno Valério, Vital Lacerda, Pedro Silva, Mac Gerdt, Peter Dorsam, Richard Sivel, Martin Wallace, Firmino Martinez, José, Miguel, Ricardo Araújo, Nuno Santos, Vera Santos, Sara Santos, Rita Catarino, Ana Isabel Cunha, Sílvio Carvalho, Paulo Fernandes, Patrícia Cordeiro, Humberto Dias, Nelson Ribeiro, und allen, die das Spiel auf LeiriaCon gespielt haben. Ein besonderer Dank an das Spiel

Portugal Team: José Rôla, Carlos Ferreira, Luis Costa, Paulo Inácio, Pedro Andrade, Pedro Dominguez. Und schließlich den anderen vier Händen, die dieses Projekt ermöglicht haben: Mariano und Veronica. Wir waren immer ein Team und es hat Spaß gemacht! Unserer Dank geht außerdem an: Anton Katzer, Stephan Bittner, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Jörg Schöwing, Friedrich Jakobs, den Ali Baba Spieleclub-Berlin und alle anderen Spieltester für ihre großartige Unterstützung und ihre wertvollen Vorschläge Fragen, Anmerkungen und Vorschläge können an folgende Adresse geschickt werden:

madeira@whatsyourgame.eu
www.whatsyourgame.eu
www.facebook.com/whatsyourgame.eu
www.twitter.com/WhatsYourGameEu
© 2013 What's Your Game GmbH
Alle Rechte vorbehalten durch What's Your Game



AUFTRÄGE DER KRONE



Während der Phase E, muss der Spieler einen seiner Aufträge der Krone in Runde 1, 2 in Runde 3 und alle 3 in Runde 5 auswählen. Er erhält PP für diese und wirft sie dann ab (siehe Seite 14 Aufträge der Krone).

HINWEIS: Wenn sich ein Spieler mehrmals für den gleichen Auftrag in einer Runde entscheidet, muss er für jeden Auftrag andere Plättchen, Schiffe oder Städte wählen (siehe unten bei Stadtentwicklung für ein Beispiel).

Auch wenn ein Spieler 0 PP durch einen Auftrag der Krone erhält, muss er das Plättchen abgeben.



HANDELSROUTEN

Der Spieler wählt bis zu 3 seiner Schiffe auf Handelsroutenfeldern (gleiche oder verschiedene Handelsplätze) aus. Er erhält 3, 4 oder 6 PP für jedes Schiff, wie auf dem Handelsplatz für die aktuelle Runde angegeben.

BEISPIEL: Für jedes seiner gewählten Schiffe auf der Weizen-Handelsroute erhält der Spieler 3 PP in der 1. Runde, 6 PP in der 3. oder 4 PP in der 5. Runde.





EXPEDITIONS

Der Spieler wählt bis zu 3 seiner Schiffe auf Kolonie-Landungsfeldern (gleiche oder verschiedene Kolonien) aus. Er erhält 3, 4 oder 6 PP für jedes Schiff, wie auf der Kolonie für die aktuelle Runde angegeben.

BEISPIEL: Für jedes seiner gewählten Schiffe in Indien erhält der Spieler 6 PP in der 1. Runde, 4 PP in der 3. oder 3 PP in der 5. Runde.





EINFLUSS DER GILDEN

Der Spieler wählt bis zu 4 seiner offenen Gildengünste von verschiedenen Gilden (nicht mehr als 1 Gildengunst pro Gilde) aus. Er erhält 5 PP für jede gewählte Gildengunst.



WOHLSTAND DER NATION

Der Spieler zahlt bis zu 15 Real und erhält 1 PP für je 1 bezahlten Real. Die abgegebenen Real gehen in den allgemeinen Vorrat.

BEISPIEL: Der Spieler hat 20 Real. Er bezahlt 15 Real und erhält 15 PP.



STADTENTWICKLUNG

Der Spieler wählt 1 Stadt seiner Wahl aus. Wenn er die meisten Arbeiter in der Stadt hat, erhält er die höhere der neben der Stadt angegebenen PP. Neutrale Bürger zählen zur Ermittlung der Mehrheit als eigener Spieler. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet, wer den Arbeiter auf dem Stadtfeld am weitesten rechts hat.

Wenn der Spieler mindestens 1 Arbeiter, aber keine Mehrheit hat, oder den Gleichstand verliert, erhält er die niedrigere der angegebenen PP.

BEISPIEL: Wenn ein Spieler die meisten Arbeiter in Funchal hat, erhält er 12 PP, ansonsten 6 PP.



BEISPIEL: In Runde 3 wählt **Gelb** 2 mal den Auftrag der Krone Stadtentwicklung. Er muss eine Stadt für den einen Auftrag nehmen (zum Beispiel Funchal) und eine andere Stadt für den anderen (beispielsweise Machico).

BEISPIEL - 3. Runde:

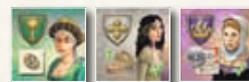
Rot hat 2 Handelsrouten und 1 Einfluss der Gilden. Er entscheidet sich für die 2 Handelsrouten (er kann dann bis zu 6 Schiffe wählen). Er erhält 17 PP: 6 PP für sein Schiff auf der Weizen-Handelsroute, 8 PP für seine Schiffe auf der Zucker-Handelsroute und 3 PP für sein Schiff auf der Wein-Handelsroute.

Blau hat 1 Handelsroute, 1 Stadtentwicklung und 1 Expedition. Er entscheidet sich für Handelsrouten und Stadtentwicklung. Er erhält insgesamt 24 PP, 18 PP davon durch die 3 Schiffe auf der Weizen-Handelsroute + 6 PP für Funchal (er hat keine Mehrheit im Vergleich mit den neutralen Bürgern).

Lila hat 2 Expedition und 1 Stadtentwicklung. Er entscheidet sich für Stadtentwicklung und Expedition. Er erhält insgesamt 27 PP, davon 12 PP für die Schiffe in Brasilien + 15 PP für Machico (er hat dort die Mehrheit).



Gelb hat 1 Handelsroute, 1 Wohlstand der Nation und 1 Einfluss der Gilden. Er entscheidet sich für Wohlstand der Nation und Einfluss der Gilden. Er erhält 23 PP: 8 PP für das Abgeben von 8 Real und 15 PP für 3 offene Gildengünste verschiedener Gilden.



DIE GILDENGÜNSTE

Ein Spieler kann 1 seiner **offenen** Gildengünste zu Beginn jedes seiner Züge einsetzen:

- in Phase B – *Charakter-Aktionen* (siehe Seite 9) (also vor dem Einsetzen eines Würfels oder dem Passen) und
- in Phase C – *Gebäude-Aktionen* (siehe Seite 12) (also bevor er die Kosten bezahlen oder Piraten erhalten würde).

Ein Spieler kann keine Gildengunst einsetzen, wenn er auf dem gerade ausgewerteten Gebäude keinen Aktionsmarker hat, da er dann nicht am Zug ist.

Um eine Gildengunst einzusetzen, verdeckt der Spieler die Gunst und führt den Effekt sofort aus (siehe unten).

Es können keine Gildengünste während der Phasen A – Rundenvorbereitung, D – Versorgung und E – Die Aufträge der Krone eingesetzt werden.

ERINNERUNG: Ein Spieler kann verdeckte Gildengünste durch Folgendes wieder aufdecken:

- ▶ In Phase A – *Rundenvorbereitung*, alle Gildengünste derselben Gilde, deren Reihe er wählt (siehe Seite 8).
- ▶ 1 oder 2 Gildengünste (der gleichen oder verschiedener Gilden) durch die Gebäude-Aktion Casa da Coroa (siehe Seite 13).
- ▶ 1 Gildengunst durch die königliche Belohnung „Gilden“ (siehe unten).



Mönch - Der Spieler erhält 2 Holz. Er muss dafür nicht bezahlen. Er erhält das Holz nur, falls er Zugang zu Holz hat (siehe Seite 11, Holz erhalten).



Schatzmeister - Der Spieler erhält 5 Real vom allgemeinen Vorrat.



Müller - Der Spieler setzt seine Zählscheibe auf der Windmühle 1 Feld nach oben. Er gibt dafür keine 2 Weizen ab.



Navigator - Der Spieler bewegt eines seiner Schiffe auf ein leeres Kolonie-Landungs- oder Handelsroutenfeld und beachtet dabei die üblichen Regeln (siehe Seite 10, Kommandant).



Bischof - Der Spieler versetzt einen seiner Aktionsmarker. Er nimmt ihn von einem Gebäude (egal ob bereits ausgewertet, aktuell ausgewertet oder noch nicht ausgewertet) und legt ihn auf ein anderes Gebäude. **ERINNERUNG:** Ein Spieler kann diese Gildengunst nicht nutzen, um einen seinen Aktionsmarker in das aktuell ausgewertete Gebäude zu bewegen, wenn er dort noch keinen Aktionsmarker hat.



Ingenieur - Der Spieler kann diese Gildengunst nur vor dem Einsetzen eines Würfels in Phase B einsetzen. Falls er die Ernte-Aktion durchführt, erntet er insgesamt 2 weitere Waren von seinen Erntefeldern. Er kann dabei auf 2 verschiedenen Erntefeldern mehrfach ernten oder auf einem zwei weitere Male. Wenn er auf dem Charakter auf dem aktuell freien Gebäude die Ernte-Aktion ausführt, kann er insgesamt 3 Waren zusätzlich ernten.



Patron - Der Spieler erhält 3 Brot vom allgemeinen Vorrat.



Wachtmeister - Der Spieler gibt die (abgerundete) Hälfte seiner Piraten ab.



Adliger - Der Spieler kann diese Gildengunst nur vor dem Bezahlen der Kosten einer Gebäude-Aktion in Phase C einsetzen. Die Kosten für den Spieler für die aktuelle Gebäude-Aktion sind 0.



Dame - Der Spieler bezahlt 4 Real und führt eine beliebige Gebäude-Aktion sofort aus (selbst in Phase B). Er führt die Aktion nach den üblichen Regeln aus, basierend auf der Zahl seiner Arbeiter in der Region.



Diplomat - Der Spieler kann diese Gildengunst nur vor dem Bezahlen der Kosten einer Gebäude-Aktion in Phase C einsetzen.



Kundschafter - Der Spieler bewegt Arbeiter von einem beliebigen Feld (auch der Stadtwache oder dem Heimat-Vorrat) zu einem anderen (auch dem Heimat-Vorrat). Falls er den Arbeiter in die Stadtwache bewegt, darf er bis zu 3 Piraten abgeben; falls er ihn in auf ein Stadtfeld bewegt, erhält er 1 PP und falls er ihn in ein Kolonie-Land bewegt, erhält er 1 PP für jedes seiner Schiffe auf dem entsprechenden Kolonie-Landungsfeld.

PASSEN



Der Spieler erhält 2 Real.



Der Spieler erhält 3 Real - **ODER** - erhält 1 PP und darf 1 seiner Arbeiter auf ein leeres Stadtfeld bewegen (siehe Seite 13, Capitania für die Bewegungsregeln).



Der Spieler erhält 4 Real - **ODER** - bewegt 1 seiner Arbeiter in die Stadtwache (siehe Seite 13, Fortaleza für die Bewegungsregeln).



Der Spieler erhält 5 Real - **ODER** - bewegt 1 seiner Schiffe nach den üblichen Regeln (Siehe Seite 10, Commandant).

KÖNIGLICHE BELOHNUNGEN



Der Spieler bewegt einen seiner Arbeiter auf ein Erntefeld oder das Waldfeld nach den üblichen Regeln (siehe Seite 10, Verwalter).



Der Spieler erhält 3 PP.



Der Spieler deckt eine seiner Gildengünste auf.



Der Spieler erhält 5 Real vom allgemeinen Vorrat.



Der Spieler gibt bis zu 3 Piraten ab oder erhält 2 Brot vom allgemeinen Vorrat.



Der Spieler erhält 1 PP und darf 1 seiner Arbeiter auf ein leeres Stadtfeld bewegen (siehe Seite 13, Capitania für die Bewegungsregeln).



Der Spieler setzt seine Zähl-scheibe auf der Windmühle 1 Feld nach oben. Er gibt dafür keine 2 Weizen ab.



Der Spieler bewegt 1 seiner Arbeiter in die Stadtwache (siehe Seite 13, Fortaleza für die Bewegungsregeln).