

Das Zeitalter der Seefahrer - KSR

Vorbereitung:

- ◆ Sortiert die 16 Inseln in separaten Stapeln nach Typen: Produktion / Handel / Kultur. Mischt jeden Stapel separat.
- ◆ Zieht nun 4 Produktions-Inseln, 2 Handels- und 1 Kulturinsel und mischt diese 7 Karten, die danach zufällig (offen) im Kreis ausgelegt werden. In der Mitte liegt die Hauptinsel.
- ◆ Bildet 1 Stapel mit 10 / 15 / 20 Stück "1 SP"-Markern bei 2 / 3 / 4 Spielern. Der Stapel kommt auf die Kulturinsel.
- ◆ Sortiert die übrigen Marker nach SP, Münze und Ressourcen je Typ. Alles liegt neben den Inseln bereit.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe + erhält 1 Schiffsfigur + 8 Investitions-Marker dieser Farbe. Schiffsfigur auf Hauptinsel setzen. Wählt zufällig einen Startspieler. Jeder Spieler erhält (beginnend mit Startspieler) 3 / 3 / 4 / 4 \$ aus dem allgemeinen Vorrat.
- ◆ Kürzeres Spiel: Reduziert bei jedem Spieler gleich viele Investitions-Marker, max. 3.
- ◆ Ihr spielt eine unbestimmte Anzahl an Runden immer im Uhrzeigersinn. In jeder Runde hat jeder Spieler 1 Zug.

Ablauf eines Zuges in 3 Schritten:

1) SEGELN (Pflicht):

- a) Ist Dein Schiff auf der Hauptinsel, setze es auf eine der umliegenden Inseln UND entscheide die Richtung, in die sein Bug zeigt. Damit endet Dein Segel-Schritt. Hast Du kein Geld für Schritt 1b), musst Du immer 1a) wählen.
- b) Ist Dein Schiff auf einer umliegenden Insel, hast Du 2 Optionen:
ENTWEDER kehrt es zur Hauptinsel zurück und Du erhältst 1\$. Dein Segel-Schritt endet.
ODER es erkundet in Bugrichtung 1 andere Insel, die 1 - 5 Schritte weit entfernt ist.
1-2 / 3 / 4 / 5 Schritte kosten 0 / 1 / 3 / 6 \$.
Auf Deiner Zielinsel zahlst Du an jeden Mitspieler dort 1\$. Das Passieren von Inseln kostet nichts.

2) Einkommen (Option):

- ◆ Erhalte Grundeinkommen (1. Effekt = Wert unten links auf der Inselkarte) auf der Insel, wo Du bist.
- ◆ Hast Du aber schon 1 / 2 / 3 Investitions-Marker dort, erhältst Du zusätzlich den 2. / 2.+3. / 2.+3. Effekt. Bekommst Du unterschiedliche Einkommen, bestimmst Du deren Reihenfolge beim Erhalt.
- ◆ Sind keine SP-Marker mehr auf der Kultur-Insel, nimmt man sie aus dem allgemeinen Vorrat. Ressourcen gelten als unbegrenzt. Ggf. beliebigen Ersatz verwenden.

3) Investition (Option):

- ◆ Bezahle genau 1-mal Ressourcen und/oder Geld, wie auf der Insel mit Deinem Schiff oben mittig angegeben steht.
- ◆ Platziere 1 Deiner Investitions-Marker auf der Insel, wenn noch niemand dort 3 Investitions-Marker hat.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der aktuellen Runde, wenn während Deinen Zuges EINE der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
 - ➔ Nach dem Erhalt des Einkommens gibt es keine SP mehr auf der Kulturinsel.
 - ➔ Nachdem Du 1 Investition getätigt hast, hast Du keinen weiteren Investitions-Marker übrig.
 - ➔ Nach Deiner Investition darfst Du auf keiner Insel mehr investieren, da überall 3 Investitions-Marker eines Spielers liegen.

Schlusswertung (auf Papier notieren):

- 1) Überprüft jede Insel: Wer die meisten / zweitmeisten Investitions-Marker dort hat, notiert den höheren / kleineren SP-Wert. Patt auf Rang 1: Beteiligte erhalten SP von Rang 2, der Spieler auf Rang 2: 0 SP. - Bei Patt nur auf Rang 2: Jeder 0 SP.
- 2) Addiert erhaltene SP-Marker.
- ◆ Wer in Summe die meisten SP hat, gewinnt das Spiel. Patt: Beteiligter mit mehr eingesetzten Investitions-Markern siegt. Weitere Pattauflösung: siehe Spielregel wegen der vielen Details

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.08.20