

Goldene Ära - KSR

Ablauf eines Spielzugs:

Beginnend mit den Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn seinen Spielzug aus, bis ein Sieger feststeht. Geld ist offen zu halten. Während seines Spielzugs führt der Spieler folgende Aktionen durch:

① Würfeln und Statthalter bewegen:

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln und zieht den Statthalter gemäß der Augenzahl um die entsprechende Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn vorwärts.

Je nach Feld, auf dem der Statthalter nun steht, gilt Folgendes:

● **Das Feld zeigt die Namen von 2 Provinzen:**

Alle Besitzer von Steinen oder Markern dieser Provinzen erhalten 1 Gulden je Bewegungsstein und 2 Gulden je Einflussmarker.

● **Das Feld zeigt "Johann de Witt":**

Jeder Spieler erhält 1 Gulden.

● **Das Feld zeigt Statthalter "Wilhelm III. von Oranien-Nassau":**

Jeder Spieler erhält 3 Gulden.

Bestimmte Kulturkarten beeinflussen die Bewegung und die Zahlungen des Statthalters.

② Aktionen:

Freie Aktionen: (kombinierbar mit Sonderaktionen und Versteigerungen)

Der aktive Spieler darf freie Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausführen.

● **Bewegung:**

Der Spieler zieht mit einem Bewegungsstein von einer Provinz in eine angrenzende Provinz. Jede Bewegung kostet 0,5 Gulden an die Bank.

● **Die Kontrolle einer Gilde:**

Ein Spieler kann die Kontrolle über eine oder mehrere verschiedenfarbige Gilden auf der Gildentabelle übernehmen. Dazu zahlt er so viele Gulden, wie das unterste bisher leere Feld der entsprechen. Spalte der Gildentabelle anzeigt, an die Bank. 1 Einflussmarker auf das Feld legen. Der bisher dort die Kontrolle haltende Spieler nimmt seinen Marker zurück.

Beispiel: In der gelben Spalte ist Feld 4 belegt. Die Übernahme kostet 5 Gulden. Der Spieler auf Feld 4 erhält seinen Marker zurück und der Übernehmer setzt auf Feld 5 einen Marker ein.

Jede weitere Übernahme der Kontrolle kostet den Preis oberhalb des letzten Markers.

● **Einen neuen Einflussmarker platzieren:**

Wenn ein Spieler 3 Bewegungssteine in einer einzelnen Provinz besitzt, kann er auf Wunsch alle 3 Steine vom Plan nehmen und dafür einen eigenen Einflussmarker in die Provinz platzieren.

In **jeder Provinz** darf **nur ein einziger** Einflussmarker überhaupt liegen!

Hat ein Spieler keine Einflussmarker mehr in Reserve, darf er einen eig. Marker von einem beliebigen Ort entfernen und verwenden. Bei Entfernung von der Gildentabelle gilt diese Gilde wieder als unbesetzt.

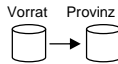
Sonderaktionen:

➡ Jeder eigene Einflussmarker auf dem Spielplan berechtigt zu 1 Sonderaktion oder deren Versteigerung. Als Kennzeichnung, dass man einen Marker genutzt hat, wendet man ihn auf Rückseite nach oben.

● **Jeder eig. Marker in grüner Provinz und/oder auf grüner Gildenspalte** berechtigt nach Zahlung von 5 Gulden dazu, **1 Bewegungsstein** aus dem eigenen Vorrat **in eine beliebige Provinz** zu stellen.

Nur wenn man einen Bewegungsstein in Reserve hat, darf man die Aktion nutzen.

Hat ein Spieler durch Einsatz eines Bewegungssteins nun 3 Steine in einer Provinz, darf er diese Steine sofort durch einen Einflussmarker ersetzen und in den allg. Vorrat legen.



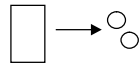
● **Jeder eig. Marker in gelber Provinz und/oder auf gelber Gildenspalte** berechtigt nach Zahlung von 3 Gulden dazu, **1 Karte vom gelben Nachziehstapel zu ziehen** und auf die Hand zu nehmen.

Einzelne Frau mit Tulpen: Jederzeit eintauschbar in 5 Gulden aus der Bank.

Zwei Frauen mit Tulpen: Jederzeit kann der Spieler 2 dieser Karten in 12 Gulden eintauschen. Eine einzelne Karte dieses Typs ist wertlos.

Handelsgesellschaft: Jederzeit kann der Spieler 3 dieser Karten in 20 Gulden eintauschen. Eine oder zwei Karten dieses Typs sind wertlos.

Eingelöste Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Das erhaltene Geld darf man sofort nutzen.

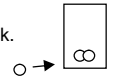


● **Jeder eig. Marker in brauner Provinz und/oder auf brauner Gildenspalte** berechtigt nach Zahlung von 3 Gulden dazu, **1 Karte vom braunen Nachziehstapel zu ziehen** und vor sich ablegen = Kunstwerk. ODER man **zahlt einem Künstler 1 Gulden**.

Die erworbene Karte legt man offen vor sich ab. Der Wert in der abgebildeten grauen Münze darauf muss Schritt für Schritt bezahlt werden, um die angegebenen Siegpunkte zu gewinnen.

Jede Zahlung an einen Künstler ermöglicht die Ablage genau 1 Guldens auf einem Kunstwerk.

Sobald der komplette Betrag bezahlt ist, rechnet der Spieler sich die Siegpunkte an.



● **Jeder eig. Marker in blauer Provinz und/oder auf blauer Gildenspalte** berechtigt nach Zahlung von 3 Gulden dazu, **1 Karte vom blauen Nachziehstapel zu ziehen** und auf die Hand zu nehmen.

Es gibt diese Arten: Segelschiff, Kapitän, Kanone, "Logo der Vereinigte Oost-Indischen Compagnie".

Das Logo ist eine Jokerkarte als Ersatz für jede der 3 vorgenannten Karten.

Sobald ein Spieler je 1 der 3 verschiedenen Kartenarten bzw. Joker besitzt, segelt er zu den Kolonien.

Dazu legt er die 3 Karten ab (aus dem Spiel) und platziert einen Einflussmarker auf ein erlaubtes Feld seiner Wahl in den beiden **Kolonien** West Indies bzw. East Indies.

Erlaubt = Die Felder 2 bis 6 haben nur Platz für genau 1 Marker insgesamt, Feld 7 hat beliebig Platz.

● **Jeder eig. Marker in den Kolonien** berechtigt nach Zahlung von 2 bis 7 Gulden (je nach Lage des eig. Markers) dazu, die **oberste Karte des orangefarb. Nachziehstapels** zu ziehen + auf die Hand zu nehmen. Jederzeit kann ein Spieler diese Gewürz-Karten in Geld eintauschen.

● **Jeder eig. Marker in grauer Provinz und/oder auf grauer Gildenspalte** berechtigt nach Zahlung von 3 Gulden dazu, **1 Karte vom grauen Nachziehstapel zu ziehen** und auf die Hand zu nehmen.

Windmühle, Universität, Palast:

Diese Karten werden sofort offen vor dem Spieler abgelegt und zählen je 2 Siegpunkte:

Gouverneur:

Diese Karten werden sofort offen vor dem Spieler abgelegt und zählen je 1 Siegpunkt. Zusätzlich erhält der Besitzer jedes Mal 1 Extra-Gulden, wenn der Statthalter auf einem Feld anhält, das die Provinz anzeigt, die auf der Karte genannt wird.

Würfeln:

Diese Karten erlauben dem Spieler, das Ergebnis des Würfels festzulegen. Nach Nutzung abwerfen.

Handel: Diese Karten entsprechen den gelben Karten.

Kunst: Diese Karten entsprechen den braunen Karten.

Kolonie: Diese Karten entsprechen den blauen Karten.

Gewürze: Diese Karten entsprechen den orangefarbenen Karten.

➡ **Versteigerung einer Sonderaktion:**

Wenn ein Spieler die Sonderaktion eines Einflussmarkers in einer Provinz nicht nutzen will/kann, darf er die Aktion versteigern.

Das erste Gebot bzw. Passen kommt vom Spieler links vom aktiven Spieler mit mind. 0,5 Gulden.

Jeder Spieler im Uhrzeigersinn kann höher bieten oder passen. Es geht solange reihum, bis ein Höchstbieter verbleibt, der das Gebot an den aktiven Spieler zahlt.

Der Höchstbieter führt sofort 1 Sonderaktion aus, ohne dafür weitere Zahlungen leisten zu müssen.

③ Ende eines Spielzuges: Alle Einflussmarker wieder auf Vorderseite wenden und Siegpunkte zählen. Das Ergebnis wird den Mitspielern angesagt.

Spielende und Wertung:

Wer zuerst 33 Siegpunkte erreicht bzw. übertrifft, gewinnt das Spiel sofort.

Folgende Punkte gibt es während des Spiels:

- 1 je Bewegungsstein in den Provinzen
- 4 je Einflussmarker in den Provinzen
- 5 je Einflussmarker in den East Indies
- 6 je Einflussmarker in den West Indies

- ? 3 bis 8 pro fertigem Gemälde (bezahlt)
- 2 je Windmühle
- 1 je Gouverneur
- 1 je 10 Gulden (ohne Geld auf Kunstkarten)

G
R
Ü
N

G
E
L
B

B
R
A
U
N

B
L
A
U

O
R
A
N
G
E

G
R
A
U