

Es wird in 8 Runden (zu dritt: 9) plus einer finalen Bewegungs-Runde gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen in dieser Reihenfolge:

1 - Rundenvorbereitung:

- ◆ Ein Spieler zieht 15 (zu dritt: 12) Auswahl-Plättchen (blind) aus dem Beutel und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf dem Spielplan ab, d.h. , von links nach rechts auf der vorgesehenen Leiste.
- ◆ Danach zieht er 4 (zu dritt: 3) Schiffskarten vom Nachziehstapel und legt sie auf die vorgesehenen Felder des Spielplans.
Es muss nun mind. 1 positive und 1 negative Punktzahl auf den Karten zu sehen sein. Andernfalls wird die letzte Karte solange ersetzt, bis die Bedingung erfüllt ist. Dabei beiseite gelegte Karten wieder einmischen.

2 - Kaufmann einsetzen:

- ◆ Wer auf der Pos. "4" der Spielerreihenfolge steht, beginnt usw. bis Pos. 1. Jeder Spieler setzt seinen Kaufmann auf ein beliebiges freies Feld der Marktstraße ein. Das Feld gibt an, wie viele Auswahl-Plättchen und ggf. Silbermünzen der dort einsetzende Spieler später erhält.

3 - Aktionsphase:


in Spielerreihenfolge jeweils ausführen

- ! Die Unterphase 3a) wird jeweils von allen Spielern erledigt, bevor danach alle Spieler 3b) ausführen. Erst danach wird von allen Spielern 3c) erledigt.


a) Plättchen und Münzen nehmen:

- ◆ Man beginnt mit dem Spieler ganz links auf der Marktstraße und dann so weiter bis ganz rechts. Der jeweilige Spieler nimmt die ihm zustehenden Silbermünzen und die erlaubte Anzahl Auswahl-Plättchen (Phase 2) nach seinem Wunsch vom Spielplan. Er muss für jedes übersprungene Plättchen in der Reihe 1 Silbermünze an die Bank zahlen. Alle Plättchen links vor dem ersten genommenen Plättchen werden dabei aber nicht berücksichtigt.
- ◆ Plättchen für den Hafen legt man dort passend mit Vorderseite sichtbar ab.
- ◆ Andere Plättchen-Arten kommen hinter den eigenen Sichtschirm.
- ◆ Alle Plättchen auf dem Spielplan werden nach links zusammengeschoben.
- ◆ Der Spieler stellt den Kaufmann aufs erste freie Feld der Spielerreihenfolge, also das Feld mit niedrigster Zahl.

b) 1 Karte nehmen und ggf. 1 Plättchen hochstufen:

- ◆ Jeder Spieler legt 1 der ausliegenden Karten neben seinen Schirm UND setzt auf Karte abgebildete Steine vom allg. Vorrat in seinen Hafengebiete.
- ◆ Je braunem Pfeil auf der Karte darf er sofort eines seiner Auswahl-Plättchen in seinem Hafen hochstufen (umdrehen). 

c) Schiffsbewegung:

- ◆ Jeder Spieler MUSS sein Schiff mind. 1 Schritt bewegen, max. so viele Schritte wie die Anzahl Steuerräder in seinem Hafen und auf seiner aktuellen Schiffskarte in Summe. 1 Schritt = 1 Hafen oder 1 Insel weiter
- ◆ Zu Bewegungsbeginn (in einem Hafen) kann man die Richtung ändern.
- ◆ Hat man eine Karte mit Umkehrpfeil, darf man vor oder nach der Bewegung (wo auch immer) die Richtung ändern. 
- ◆ Eine Karte mit Anker erlaubt genau 1 Zwischenstopp und Aktionen dort.

AKTIONEN:

Je nach Zielort / Zwischenstopp kann man unterschiedliche Aktionen ausführen:

Farb-Insel =
Ritter setzen
UND / ODER
Farbsteine
aufladen:

- ◆ Fall 1: Es sind keine Ritter auf der Insel.
Man darf X eigene Ritter-Plättchen dort aufstapeln.
Dann 1 eigenen Gesandten dazusetzen.
Je Plättchen 1 Farbstein (wie auf Insel angezeigt) in das eigene Schiff auf dort freie Plätze einladen.
- ◆ Fall 2: Es sind eigene Ritter auf der Insel.
Genau 1 Farbstein (wie auf Insel angezeigt) einladen.
Für jedes 1er-Ritterplättchen dort mit Würfelsymbol darf man 1 beliebigen Farbstein auf sein Schiff laden.
- ◆ Fall 3: Es sind fremde Ritter auf der Insel. Will man die Insel erobern, gilt nun nur die Anzahl an Schwertern, also nicht Anzahl an Plättchen.
➔ Man muss mehr eigene Ritter (SCHWERTER) dort anlanden, als der Mitspieler es getan hat. Die bisherigen Plättchen erhält der Mitspieler zurück und dreht deren grüne Rückseite nach oben. Er nutzt sie als Plus-Aufrechnung bei 3) in der Schlusswertung.
➔ Der Eroberer setzt noch 1 seiner Gesandten zur Insel und nimmt sich entsprechend seiner Plättchen-Anzahl noch Farbsteine.

- ◆ Man muss nicht zwingend an einer Insel etwas tun, wo man gestoppt hat.
- ◆ Jeder Spieler darf alle Schwerter auf Ritter-Plättchen auf den Inseln sehen.

Eigener Hafen =
Steine abladen:

- ◆ Man lädt alle Steine von seinem Schiff und legt sie hinter seinen Sichtschirm.
Sie helfen, Bischofsaufträge zu erfüllen.

Fremder Hafen =
Steine abladen
und/oder Diplom.-
Plättchen legen:

- ◆ Man darf max. so viele Farbsteine aufladen,
wie man Händler (Säcke) im eigenen Hafen hat.

UND / ODER

- ◆ Man darf erworbene Diplomaten-Plättchen (Schriftrolle) auf ein beliebiges freies Diplomatenfeld (DF) des fremden Hafens legen und 1 eigenen Gesandten dazu.
- ➔ Wer zuerst Diplomaten-Plättchen in einen Mitspieler-Hafen legt, muss mind. 1 Schriftrolle auf einem der 4 DF ablegen + 1 Gesandten dazu. Der nächste Spieler dort (ggf. der selbe) muss mind. 2 Schriftrollen ablegen usw. fort. Es spielt keine Rolle, ob der Vorgänger ggf. direkt ein 2-Schriftrollen-Plättchen gelegt hat. Es bleibt bei der Regelung: 1, 2, 3, 4 Diplomaten-Plättchen*.
- ➔ Man kann mehrfach bei dem selben Spieler Diplomaten-Plättchen ablegen, allerdings nicht im selben Spielzug.

Ende einer Runde:

- ◆ Nachdem alle Spieler ihre Schiffs-Bewegungen ausgeführt haben, beginnt eine neue Runde. Noch ausliegende Auswahl-Plättchen entfernen, also aus dem Spiel nehmen (nicht in Beutel zurück).

SPIELEND: nach 8 bzw. 9 Runden (ggf. über Karten kontrollieren)

- ◆ In Spielerreihenfolge der letzten Runde darf jeder Spieler sein Schiff noch einmal bewegen, wozu ihm nur seine Steuerräder im Hafen dienen. Jetzt kann man nur noch sein Schiff im eigenen Hafen entladen.

SCHLUSS-WERTUNG:

- ◆ Spielplan auf Rückseite drehen = Punktetabelle wird sichtbar.
- ◆ Jeder Spieler berechnet seine Prestige-Punkte.
 - 1) Insel-Punkte von selbst kontrollierten Inseln auf Leiste abtragen.
 - 2) Sichtbare Punkte (lila Zahl) auf Auswahl-Plättchen im eigenen Hafen auf Leiste abtragen.
 - 3) Positive Punkte auf Schiffskarten, Mönchen, umgedrehten Rittern zählen. Diese Punkte sind grün angezeigt.
Negative Punkte auf Schiffskarten davon abziehen.
Ist das Ergebnis < 0, verliert man je Minus-Punkt 5 Prestige-Punkte**.
Bei positivem Ergebnis erhält man keine Prestige-Punkte dazu.
 - 4) Bischofs-Aufträge mit passenden Farbsteinen belegen.
Komplette Aufträge bringen ihre aufgedruckten Prestige-Punkte, die auf der Leiste abgetragen werden.
Verwendete Farbsteine in allgemeinen Vorrat legen.
 - 5) Aus restlichen Farbsteinen Sets bilden und Punkte auf Leiste abtragen.
Je Set aus 1 blauem + 1 rotem + 1 gelbem Würfel = 3 Prestige-Punkte.
 - 6) Jedes Auswahl-Plättchen in einer Zeile mit eigenem Diplomaten bringt dem Spieler des Diplomaten 2 Prestige-Punkte.

Der/die Spieler mit den meisten Prestige-Punkten gewinnen.

- * Unklare Regel - mangels Klärungsmöglichkeit so von mir entschieden.
- ** Nachfragen bei Queen Games und dem Autoren blieben unbeantwortet hinsichtlich der Frage, was passiert, wenn man rechnerisch unter NULL beim Abtragen/Zurücknehmen von Prestige-Punkten fallen würde.
Ich entscheide für mich, dass man dann halt Glück hat und bei "0" bleibt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.04.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de