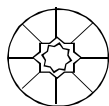


Navegador - KSR

Wer an der Reihe ist, wählt 1 Aktion mit seinem Spielstein auf dem Rondell.



Das Rondell: Dazu zieht man 1 - beliebig viele Felder weiter im Uhrzeigersinn. 1 - 3 Felder sind kostenlos, jedes weitere Feld kostet ein eigenes Schiff vom Spielplan in den eigenen Vorrat zurück. Es dürfen mehrere Spielsteine auf der selben Position stehen.

Währung = Cruzados (C.) - Die Spieler einigen sich, ob ihr Bargeld offen / gestapelt / verdeckt liegt.

Zu den Phasen I - III: Wird erstmals eine ROTE Seegrenze übersegelt, findet der nächste Zug in einer neuen Phase statt. Mit jeder neuen Phase werden die Privilegien neu aufgefüllt (siehe Tabelle auf Spielplan).

Arbeiter: Je eigener Kirche darf man 1 Arbeiter für 50 C. anwerben.

Zusätzliche Arbeiter kosten je nach Spielphase:

I	II	III
100	200	300

jeweils:

Die aktuelle Anzahl an Arbeitern wird auf der Tabelle in Lisboa markiert. Besitzt man bereits 9 Arbeiter oder würde >9 durch die Aktion haben, zahlt man zunächst je überzähligem Arbeiter 50 C. an die Bank + erhält danach je 100 zurück.

Schiffe: Je eigener Werft darf 1 Schiff für 50 C. gebaut werden.

Weitere Schiffe kosten je nach Spielphase:

I	II	III
100	200	300

jeweils:

Die neuen Schiffe werden in der Seeregion **Portugal** auf den Spielplan gebracht. Ist der Schiffsvorrat (7) erschöpft, kann man trotzdem weitere Schiffe zu je 50 C. virtuell durch die Aktion bauen und danach zu 100 an die Bank zurückverkaufen.

Segeln: Mit jedem eigenen Schiff darf je nach Spielphase entsprechend weit gesegelt werden.

Spielphase:

I	II	III
1	2	3

Es dürfen sich mehrere Schiffe in der selben Seegebiete: Seeregion aufhalten.

Nach Entdeckung muss mind. 1 Schiff in aktueller Runde im entdeckten Gebiet bleiben.

Entdecker: nur 1x/Zug

- **Bedingung für die Aktion:** Man muss mind. 2 Schiffe in 1 Zug dort hinbringen. In Seeregion mit Marker für zusätzlichen Schiffsverlust sind 3 Schiffe erforderlich. Das Gebiet ist noch unentdeckt, also mit blaugrüner Holzscheibe belegt.



- Ein unentdecktes Seegebiet kann nicht übersprungen werden.
- Der Spieler verliert 1 Schiff bzw. 2 Schiffe bei zusätzlichem Schiffsverlust in seinen Vorrat zurück.
- Entdecker-Scheibe von der Seeregion auf Spielertafel legen.
- Der Spieler deckt den Stapel mit den Kolonien der Seeregion auf und kassiert den BONUS = Preis der billigsten Kolonie.
- Die aufgedeckten Kolonien bleiben offen in der Region liegen.

Kolonie:

- Man darf 1/mehrere neue Kolonien gründen (auch in mehreren Seegebieten). Preis für Kolonie-Plättchen lt. Aufdruck zahlen und Plättchen in eig. Vorrat legen.
- Zusätzlich muss für jede neue Kolonie mind. 1 eigenes Schiff in der entsprechenden Seeregion stehen und es sind 2 eigene Arbeiter in Lisboa erforderlich.
- In der Aktion kann man jedes Schiff und 2 Arbeiter nur für 1 neue Kolonie nutzen. Sie sind nur vorzuweisen, gehen also nicht verloren.

Beispiel: Um in einer Seeregion 2 Kolonien zu gründen, muss man mind. dort 2 Schiffe vorweisen und 4 Arbeiter in Lisboa.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.11.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*Der Navegador darf auch in der letzten Runde genutzt werden gemäß Aussage des PD-Verlags.

Baumeister:

Der Spieler darf beliebig viele Gebäude kaufen. Dazu zahlt er den Preis gemäß Tabelle für Faktoreien, Werft oder Kirche. Allerdings muss er die erforderlichen Arbeiter (je 3 - 5) vorweisen können. Die Anzahl der Arbeiter muss für alle dabei gekauften Gebäude in Summe reichen.

Markt:

Man kann in jeder der 3 Warensorten ENTWEDER nur verkaufen ODER nur verarbeiten.

➔ **Aus den Kolonien verkaufen:**

- Je eigener Kolonie darf man je 1 entsprechende Wareneinheit verkaufen.

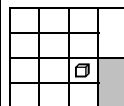
↙ Es gilt der Preis der Warensorte auf der Markttabelle.

↘ Nach allen Verkäufen einer Sorte fällt der Preis so viele Felder wie verkaufte Einheiten.

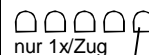
➔ **Mit den Faktoreien verarbeiten** (Dazu ist keine Kolonie erforderlich):

- Je eigener Faktorei darf man je 1 Einheit verarbeiten.
- Weiße Faktoreien verarbeiten Zucker, gelbe = Gold, braune = Gewürze.
- Die Startfaktorei (orange) ist ein Joker und verarbeitet eine beliebige Warensorte.
- Je verarbeiteter Einheit erhält der Spieler einen Gewinn, der in der ganz rechten Marktspalte abzulesen ist, abhängig von der Position des Preismarkers.

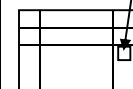
↗ Nach allen Verarbeitungen/Sorte steigt der Preis so viele Felder wie verarbeitet. Einheiten.



Privileg:



nur 1x/Zug



- Die 5 Persönlichkeiten der Galerie bringen sofort Geld und später Siegpunkte.
- Man gibt 1 Arbeiter ab und nimmt 1 beliebiges in der Galerie noch vorhandenes Privileg auf seine Ablage, d.h., auf das oberste freie Feld der passenden Spalte. Frei = Feld mit Angabe von Cruzados.
- Als BONUS erhält man den Preis des abgedeckten Feldes **MAL** seiner Anzahl an passendem Element (Kolonien, Faktoreien, Entdeckern, Werften, Kirchen).
Beispiel: Man deckt die 30 C. bei Kirchen ab und erhält für seine 3 Kirchen: 90 C.
- Alle 3 Felder einer Spalte belegt: Keine weitere Wahl dieses Privilegs möglich.
- **Wer nur 2 Arbeiter besitzt, darf ebenso kein Privileg wählen, da man immer mind. 2 Arbeiter besitzen muss.**

NAVEGADOR-Karte:

- Die Karte ermöglicht einen kompletten Extra-SEGEL-Zug nach den Regeln der Aktion "Segeln". Der Spieler mit dem Navegador darf direkt vor seinem Spielzug die Karte aktivieren.
- Nach dem Segeln gibt er die Karte sofort an seinen rechten Nachbarn weiter.
- In Kombination der Karte mit der Aktion "Segeln" auf dem Rondell können auch 2 Seeregionen direkt hintereinander entdeckt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.
- Wird mit dem Navegador eine neue Spielphase eingeleitet, wirkt sie schon auf den Folgespielzug.
- Wird der Navegador nicht innerhalb einer Umrundung des Rondells eingesetzt, verfällt er. Sobald man ihn erhält, markiert man seine aktuelle Position auf dem Rondell mit dem Schiff in oranger Farbe. Sobald man dieses Feld wieder erreicht/überschreitet und den Navegador immer noch hält, geht er sofort an den rechten Nachbarn.

Spielende:

ENTWEDER nachdem die Seeregion von Nagasaki entdeckt wurde ODER nachdem das letzte Gebäude genommen wurde. Wird Nagasaki mit Navegador entdeckt, führt der Spieler auch den regulären Zug aus. Dann führt jeder Spieler (inkl. Auslöser) noch einen Spielzug aus*.

Abrechnung:

Jeder Spieler ermittelt seine Punkte. Die höchste Summe gewinnt. Patt: Von den Beteiligten liegt vorn, wer den Navegador hat bzw. ihn als Nächster erhalten würde.

Die Spielertafel:

- 1 Punkt je eigenem Arbeiter in Lisboa
- 1 Punkt je eigenem Schiff auf dem Spielplan
- 1 Punkt je volle 200 C. Bargeld
- Königs-Privileg auf ein freies Feld einsetzen.
- Jede Spalte der Spielertafel werten. Summe der Zahlen jeder Spalte x eigene Errungenschaften (zB: Kolonien) = Punkte.

Arbeiter:	1 Arbeiter je Kirche: 50 C. zusätzliche Arbeiter: je 100/200/300 C. je nach Phase
Schiffe:	1 Schiff je Wert: 50 C. zusätzliche Schiffe: je 100/200/300 C. (Einsatz in Portugal) je nach Phase
Segeln:	Je Schiff: bis 1/2/3 Seegebiete je nach Phase
<i>Entdecken:</i> 1xZug	Mind. mit 2 Schiffen (3 in Nagasaki) in 1 Zug. Verlust 1 Schiff bzw. 2 in Nagasaki
Kolonie:	Beliebig viele Kolonien kaufen. Je Kolonie 1 Schiff dort vorweisen und dazu je 2 Arbeiter in Lisboa.
Baumeister:	Beliebig viele Gebäude kaufen. Je Gebäude 3 - 5 Arbeiter vorweisen.
Markt:	Je Sorte: ENTWEDER beliebig viele Einheiten nur verkaufen ODER nur verarbeiten. Preise runter (Verkauf), hoch (Verarbeitung).
Privileg:	1 Arbeiter abgeben. 1 Privileg nehmen und auf eig. Tableau einsetzen. Bonus erhalten!

Arbeiter:	1 Arbeiter je Kirche: 50 C. zusätzliche Arbeiter: je 100/200/300 C. je nach Phase
Schiffe:	1 Schiff je Wert: 50 C. zusätzliche Schiffe: je 100/200/300 C. (Einsatz in Portugal) je nach Phase
Segeln:	Je Schiff: bis 1/2/3 Seegebiete je nach Phase
<i>Entdecken:</i> 1xZug	Mind. mit 2 Schiffen (3 in Nagasaki) in 1 Zug. Verlust 1 Schiff bzw. 2 in Nagasaki
Kolonie:	Beliebig viele Kolonien kaufen. Je Kolonie 1 Schiff dort vorweisen und dazu je 2 Arbeiter in Lisboa.
Baumeister:	Beliebig viele Gebäude kaufen. Je Gebäude 3 - 5 Arbeiter vorweisen.
Markt:	Je Sorte: ENTWEDER beliebig viele Einheiten nur verkaufen ODER nur verarbeiten. Preise runter (Verkauf), hoch (Verarbeitung).
Privileg:	1 Arbeiter abgeben. 1 Privileg nehmen und auf eig. Tableau einsetzen. Bonus erhalten!

Arbeiter:	1 Arbeiter je Kirche: 50 C. zusätzliche Arbeiter: je 100/200/300 C. je nach Phase
Schiffe:	1 Schiff je Wert: 50 C. zusätzliche Schiffe: je 100/200/300 C. (Einsatz in Portugal) je nach Phase
Segeln:	Je Schiff: bis 1/2/3 Seegebiete je nach Phase
<i>Entdecken:</i> 1xZug	Mind. mit 2 Schiffen (3 in Nagasaki) in 1 Zug. Verlust 1 Schiff bzw. 2 in Nagasaki
Kolonie:	Beliebig viele Kolonien kaufen. Je Kolonie 1 Schiff dort vorweisen und dazu je 2 Arbeiter in Lisboa.
Baumeister:	Beliebig viele Gebäude kaufen. Je Gebäude 3 - 5 Arbeiter vorweisen.
Markt:	Je Sorte: ENTWEDER beliebig viele Einheiten nur verkaufen ODER nur verarbeiten. Preise runter (Verkauf), hoch (Verarbeitung).
Privileg:	1 Arbeiter abgeben. 1 Privileg nehmen und auf eig. Tableau einsetzen. Bonus erhalten!

Arbeiter:	1 Arbeiter je Kirche: 50 C. zusätzliche Arbeiter: je 100/200/300 C. je nach Phase
Schiffe:	1 Schiff je Wert: 50 C. zusätzliche Schiffe: je 100/200/300 C. (Einsatz in Portugal) je nach Phase
Segeln:	Je Schiff: bis 1/2/3 Seegebiete je nach Phase
<i>Entdecken:</i> 1xZug	Mind. mit 2 Schiffen (3 in Nagasaki) in 1 Zug. Verlust 1 Schiff bzw. 2 in Nagasaki
Kolonie:	Beliebig viele Kolonien kaufen. Je Kolonie 1 Schiff dort vorweisen und dazu je 2 Arbeiter in Lisboa.
Baumeister:	Beliebig viele Gebäude kaufen. Je Gebäude 3 - 5 Arbeiter vorweisen.
Markt:	Je Sorte: ENTWEDER beliebig viele Einheiten nur verkaufen ODER nur verarbeiten. Preise runter (Verkauf), hoch (Verarbeitung).
Privileg:	1 Arbeiter abgeben. 1 Privileg nehmen und auf eig. Tableau einsetzen. Bonus erhalten!