

## Zeitalter der Entdeckungen - KSR

Ablauf eines Zuges:

### 1.) Rundensteine auf Aufträgen bewegen:

- Auf vor dem Spieler liegenden Handelsaufträgen wird jeder Rundenstein um 1 Feld nach links verschoben. Kommt der Stein dabei vom Auftrag runter, kassiert der Spieler das markierte Einkommen und hat die Schiffe wieder zur Verfügung.
- Auf Skala "Erfüllte Handelsaufträge" zieht der Marker 1 Feld vor. Auftrag => aus dem Spiel.

### 2.) Bis zu 2 Aktionen ausführen:

Man kann aber insgesamt nur 1x Münzen nehmen und genau 1 Handelsauftrag erwerben.

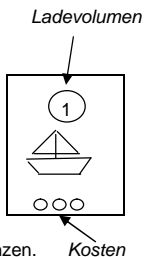
#### ● 2 Münzen nehmen.

#### ● Genau 1 Handelsauftrag erwerben:

- 1 Münze zahlen.
- Handelsauftrag offen oder vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Handlimit: 4 Aufträge, Abwurf ist nicht erlaubt.
- Die offene Auslage wird nach Entnahme sofort auf 4 Aufträge aufgefüllt.

#### ● Schiffe kaufen:

- Ein Schiff kaufen und offen vor sich auslegen.
- Die Kosten von 3 - 5 Geld entrichten.
- Nur aus der Kaufreihe darf gekauft werden. Dabei rückt sofort 1 Schiff aus der Reihe darüber nach und die Lücke wird sofort vom linken Nachziehstapel aufgefüllt. Taucht im 3. Stapel die Karte "Sanduhr" auf, siehe I. Taucht im 5. Stapel die Karte "Sanduhr" auf, siehe II.
- Der Spieler kann jetzt weitere Schiffe kaufen, abhängig von seinen Finanzen.



#### ● Schiffe an Entdeckungsreisen und/oder Handelsaufträge anlegen:

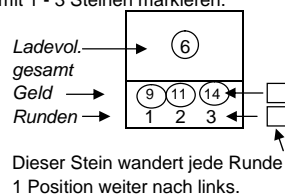
- Der Spieler kann mehrere Schiffe anlegen, an Entdeckungsreisen und/oder Aufträgen. Reisen bringen Siegpunkte, Handelsaufträge Geld.
- Jokerschiffe bleiben nach ihrem ersten Einsatz auch offen liegen.

#### Entdeckungsreisen:

- Beliebig viele Schiffe an beliebig vielen Reisen anlegen.
- Jedes Schiff kostet beim Anlegen 1 Münze, Jokerschiffe sogar 2 Münzen.
- Die Farbe des ersten Schiffs an einer Reise bestimmt die Farbe der ganzen Reise. Alle weiteren Schiffe dort müssen die selbe Farbe haben, außer solche Schiffe, die über die Aktionskarte "Schiff beliebiger Farbe" bzw. als passendes Jokerschiff gelegt wurden.
- Auf die angelegte Schiffskarte legt man 1 Markierungsstein seiner Farbe.
- Das Ladevolumen einer Reise insgesamt darf durch dort anliegende Schiffe nicht überschritten werden.
- Ein Jokerschiff muss mit 1 - 3 Steinen belegt werden zum Anzeigen des Ladevolumens.

#### Handelsaufträge:

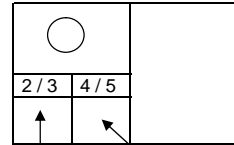
- Auftrag aus der Hand ausspielen.
- Schiffe nur in der Farbe des Auftrags dort anlegen, aber auch passende Jokerschiffe und Schiffe mit Unterstützung der Aktionskarte "Schiff beliebiger Farbe".
- Jedes Schiff kostet beim Anlegen 1 Münze, Jokerschiffe sogar 2 Münzen.
- Das Gesamtladevolumen des Auftrags muss auf einen Schlag genau mit den angelegten Schiffsarten erreicht werden. Jokerschiffe mit 1 - 3 Steinen markieren.
- Der Spieler muss entscheiden, ob der Auftrag 1, 2 oder 3 Runden laufen soll. Er platziert je 1 Markierungsstein auf der entsprechenden Anzahl Runden und darüber auf dem Geldwert.
- Weitere Aufträge können nun ausgespielt werden.



### 3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

## I. Zwischenwertung:

- Wertungskarte zur Seite legen, 1 Schiff rückt nach.
- Der auslösende Spieler spielt normal weiter, dann folgen die anderen Spieler und er noch 1x mit je 1 Zug.
- Alle 12 Reisen werden danach gewertet. Die Schiffe bleiben an den Reisen liegen.



Jedes Schiff an einer Reise bringt seinem Besitzer Punkte:

kleinere Zahl, wenn Schiffsfarbe nicht Reisefarbe entspricht  
höhere Zahl, wenn Schiffsfarbe der Reisefarbe entspricht

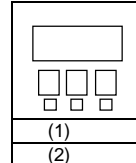
Bei der Wertung der Reisen wird für jedes einzelne Schiff geprüft, ob es zur Farbe der Entdeckungsreise passt, egal wie es dahin kam.

## II. Endwertung und Spielende:

- Wertungskarte zur Seite legen, 1 Schiff rückt nach vom Nachziehstapel ganz links.
  - Der auslösende Spieler spielt normal weiter, dann folgen die anderen Spieler und er noch 1x mit je 1 Zug.
  - Alle 12 Reisen werden danach gewertet. Die Schiffe bleiben an den Reisen liegen.
  - Jetzt noch unerledigte Handelsaufträge verfallen wertlos. Deren Schiffe sind aber wieder frei.
  - Reise-Wertungen wie unter I. ausführen.
  - Sonderaufträge werten (Näheres in der Spielregel).
  - Jedes Schiff, das keiner Reise zugeordnet ist, zählt 1 Punkt.
- Es gewinnt höchste Gesamtpunktzahl. Patt: Mehr Schiffe zählen, aber nur die, die bei keiner Reise anliegen.

#### Sonderaufträge:

Die anfangs erhaltenen Sonderaufträge aufdecken (bei Spiel nach der Originalspielregel).



Alternativ die empfehlenswerte Variante von Christwart Conrad:\*

Alle Sonderaufträge für die entsprechen. Spielerzahl liegen von Beginn offen aus. Nach der Zwischenwertung entscheidet jeder Spieler geheim (notieren), für welchen Auftrag er sich entscheidet. Bei der Endwertung werden alle Notizen aufgedeckt und je Spieler der vorab gewählte Sonderauftrag abgerechnet. Es spielt keine Rolle, wie viele Spieler den selben Sonderauftrag gewählt haben.

- (1) Anzahl erfüllte Handelsaufträge lt. Leiste an großer Punktetabelle ablesen.
- (2) Den unter dem Wert aus (1) abzulesenden Punktwert mit der Anzahl erfüllter Reisen gemäß der Bedingung des Sonderauftrags multiplizieren.

#### Aktions-Karten:

"Schiff beliebiger Farbe"

Karte kann im eigenen Zug ausgespielt werden und erlaubt, 1 eigenes gerade angelegtes Schiff in beliebiger Farbe zu verwenden.

"Schiff/Handelsauftrag reservieren"

Karte kann im eigenen Zug ausgespielt werden und erlaubt, 1 Schiff oder Handelsauftrag für 1 Runde mit einem Markierungsstein zu blockieren. Das Schiff darf auch in der Nachrückreihe liegen. Solange es blockiert ist, kann kein anderer Spieler dieses Objekt nehmen.

#### Ende:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt nach der Endwertung.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Schiffen, die keiner Reise zugeordnet sind, entscheidet das Patt für sich.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.03.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*lt. Spielbox-Ausgabe 4/2007  
Rubrik "Besser spielen"