

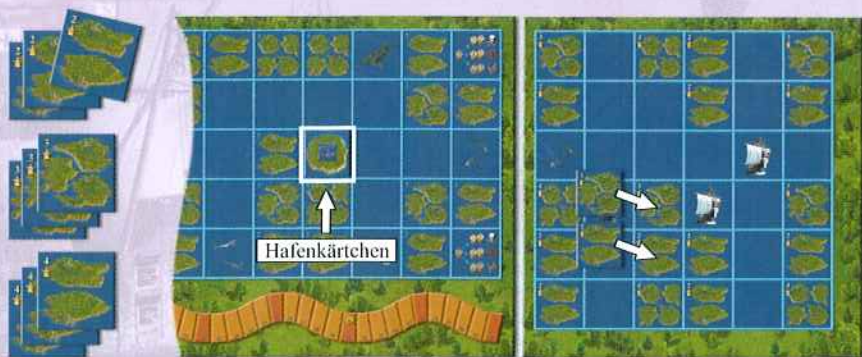
ANNO 1503 Aristokraten und Piraten

Kaum haben die Siedler in der neuen Welt eine Heimat und ihr Glück gefunden, werden sie von der Nachricht aufgeschreckt, dass gefährliche Piraten die Gewässer im Osten verunsichern. Die Piraten haben unschuldige Eingeborene versklavt und kontrollieren die Handelswege zu Inseln mit wertvollen Luxuswaren. Unterdessen sind zu den Siedlern auch verarmte Aristokraten gestoßen. Mitten in der Wildnis beginnen sie, unbeeindruckt von den Gefahren und getreu dem Motto „Adel verpflichtet“, ein Schloss zu errichten. Dieses unerhörte Unternehmen lockt bald neue Aristokraten auf die Insel: Entdecker, Baumeister, Erfinder, Ingenieure und Seehelden helfen beim Aufbau der jungen Kolonie und bald geht es auch den lästigen Piraten an den Kragen ...

SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 21 Inselkärtchen für den neuen Spielplan
- ◆ 1 Hafenkärtchen
- ◆ 60 Spielkarten
 - ◇ 30 Luxuswarenkarten (Seide, Marmor, Edelsteine)
 - ◇ 10 Piratenkarten (blaue Rückseiten)
 - ◇ 20 Aktionskarten (grüne Rückseiten)
- ◆ 4 Aristokrateninseln
- ◆ 10 Aristokratengebäude
- ◆ 8 Marker (Kanone und Schloss)
- ◆ 1 blauer Kampfwürfel
- ◆ 1 Siegpunkteleiste

SPIELVORBEREITUNG



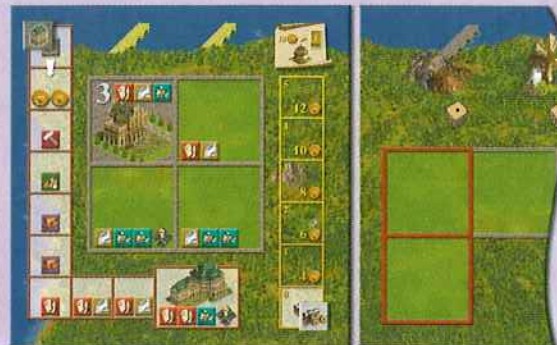
Das Grundspiel wird wie gewohnt vorbereitet. Der neue **Spielplan** der Erweiterung wird so an den großen angelegt, dass sich die beiden Felder mit den Delphinen gegenüberliegen. Das Ziehen des Schiffes von einem Delphinfeld zum nächsten kostet wie das Ziehen von einem normalen Feld zum anderen einen Aktionspunkt.

Das **Hafenkärtchen** wird anstelle des Inselplättchens auf das abgebildete Feld des alten Spielplans gelegt und bleibt bis zum Spielende liegen. Die **Inselkärtchen**, mit denen der neue Spielplan bestückt wird, sind zur Unterscheidung auf der Rückseite mit einer Krone versehen. Sie werden nach ihren Rückseiten zu 3 Stapeln sortiert. Im Spiel zu zweit verwenden Sie nur den Stapel mit der „2“. Im Spiel zu dritt kommt der Stapel mit der „3“ hinzu. Nur zu viert spielen Sie mit allen Inselkärtchen.

Jeder verbliebene Stapel wird für sich gemischt. Anschließend werden die Inselkärtchen verdeckt auf die zahlengleichen Inseln des neuen Spielplans gelegt. Von den verwendeten Inselkärtchen bleiben je nach Spielerzahl 1–3 Kärtchen übrig. Sie werden mit ihrer verdeckten Seite ohne Einsicht der Spieler als „Luxus-Reservekärtchen“ neben den neuen Spielplan gelegt.

Jeder Spieler erhält eine **Aristokrateninsel**, die er links an seine Heimatinsel anlegt.

Jeder Spieler erhält einen **Schlossmarker**, den er auf das erste Feld der Bauleiste „Schloss“ legt und einen **Kanonnenmarker**, den er auf das Feld „0“ der Bauleiste „Kanone“ legt.



Die **Aristokratengebäude** werden je nach Spieleranzahl aussortiert (im Spiel zu zweit wird z. B. nur mit den mit „2“ markierten Gebäuden gespielt) und offen unterhalb des neuen Spielplans bereitgelegt. Eine Übersicht über die Funktionen der Aristokratengebäude finden Sie auf Seite 4 dieser Regel.



Unter den Inselkärtchen des neuen Spielplans gibt es Kontore mit den Luxuswaren Marmor, Seide und Edelsteine. Die entsprechenden **Luxuswarenkarten** werden sortiert und als einzelne Stapel neben eine freie Seite des neuen Spielplans gelegt. Sie sollten eine räumliche Distanz zu den alten Warenkarten besitzen.



Die **Piratenkarten** werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. (Hinweis: In den Texten der Piratenkarten ist beim Spiel zu zweit mit „erster“ oder „zweiter rechter Nachbar“ immer der Mitspieler gemeint.)



Ebenso wird mit den **Aktionskarten** verfahren.

Für diese Erweiterung gibt es andere Siegbedingungen. Daher wird der Siegpunktebereich des großen Spielplans mit der **Siegpunkteleiste** der Erweiterung abgedeckt.



Jeder Spieler startet das Spiel mit einem Siedler (2) und einem Bürger (3) auf seiner Heimatinsel.

SPIELABLAUF

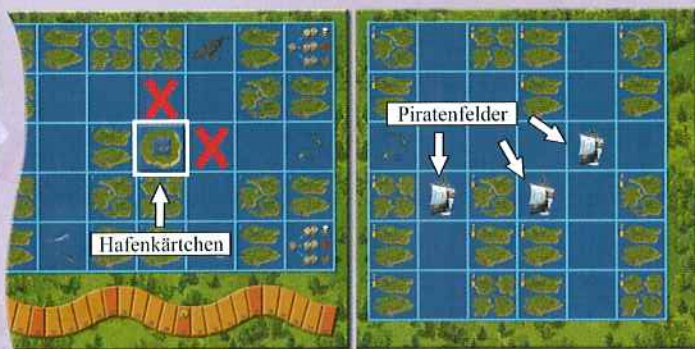
Der Spielablauf ist der gleiche wie im Grundspiel. Auch gelten die Regeln des Grundspiels, sofern sie nicht ausdrücklich in dieser Anleitung geändert werden.

Folgende Punkte gilt es zu beachten:

- ◆ Es wird streng zwischen Luxuswaren und Waren unterschieden.
- ◆ Würfelt ein Spieler ein „Fragezeichen“ auf der Heimatinsel, darf er sich nur eine beliebige Ware, nicht aber eine Luxusware nehmen.
- ◆ Wird das Ereignis „Goldene Zeiten“ gewürfelt, dürfen sich die Spieler eine beliebige Ware, nicht aber eine Luxusware nehmen.
- ◆ Das Ereignis „Feuer“ gilt nur für die Einwohner der Heimatinsel, also nicht für die Aristokraten.
- ◆ Das Ereignis „Pirat“ gilt für die an die Heimatinsel angelegten Kontore und Handelsverträge, nicht aber für die Piratennester, die an die Aristokrateninsel angelegt werden.
- ◆ Entfernt ein Spieler auf Grund des Ereignisses „Pirat“ ein Luxuswarenkonto von seiner Heimatinsel, schiebt er es unter den Stapel mit Luxus-Reservekärtchen und legt das oberste Kärtchen des Stapels verdeckt auf ein beliebiges freies Inselfeld des neuen Spielplans.

DIE NEUEN SPIELELEMENTE ...

... auf dem Spielplan



- Der Hafen
- Die Luxuswarenkontore
- Die Piratennester
- Die Piratenfelder

a) Der Hafen

Hat ein Spieler ein neues Schiff gebaut, hat er die Wahl, es auf dem Startfeld starten zu lassen oder auf einem Feld neben dem Hafen (siehe rote Markierungen auf der oberen Abbildung des Spielplans). Achtung: Das Schiff, das jeder Spieler zu Spielbeginn erhält, muss weiterhin auf dem Startfeld eingesetzt werden.

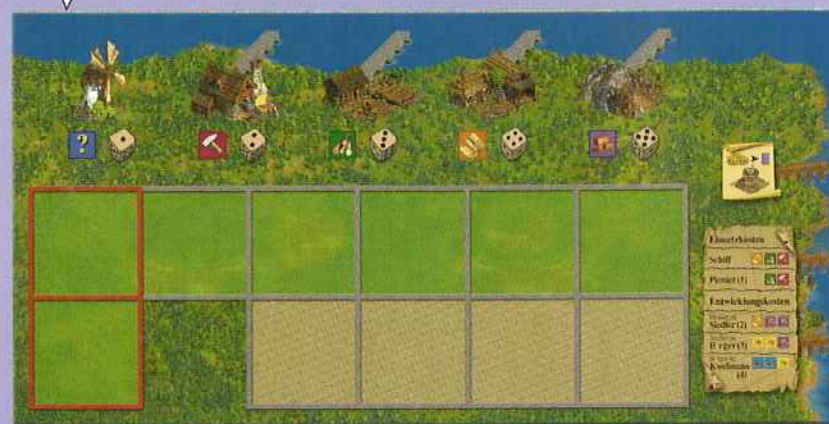
b) Die Luxuswarenkontore



Entdeckt ein Spieler mit einem seiner Schiffe ein Luxuswarenkonto, kann er es an einen freien grauen Steg seiner Heimatinsel anlegen. Möchte er das Konto nicht anlegen, legt er es wieder verdeckt auf das Feld zurück, ohne dass die Mitspieler sehen, was auf dem Kärtchen abgebildet ist. Zusätzlich darf ein Spieler ein Luxuswarenkonto auch an das Feld mit dem Fragezeichen anlegen. Wird dann ein Fragezeichen gewürfelt, hat er die Wahl zwischen einer beliebigen Ware oder der angelegten Luxusware. Insgesamt können an die Heimatinsel somit 5 Kontore angelegt werden.



Beispiel: Ein Spieler legt ein Marmorkonto an das Feld mit dem Fragezeichen an. Wird nun eine 1 gewürfelt, so hat er die Wahl zwischen einer beliebigen Ware und einem Marmor.



c) Die Piratennester



Kampfstärke

Entdeckt ein Spieler unter den Inselfärtchen ein Piratennest, legt er es entweder wieder verdeckt ab oder er deckt es auf und sagt dem Piratennest den Kampf an. Ein Mitspieler würfelt mit dem blauen Kampfwürfel für den Piraten und addiert zum Würfelergebnis die auf dem Kärtchen unter dem Totenkopf angegebene Stärke des Piratennestes.



+



=

Kampfstärke des Piraten
(im Beispiel „5“)

Nun würfelt der Spieler und addiert die Anzahl seiner Kanonen (siehe Seite 3, „Die Kanonen“).



+



=

Kampfstärke des Piraten
(im Beispiel ebenfalls „5“)

Wer die höhere Kampfstärke erzielt, gewinnt!

- ◆ **Der Spieler gewinnt:** Das Schiff kommt zum Vorrat zurück und der Spieler legt das ehemalige Piratennest an einen freien goldenen Steg seiner Aristokrateninsel an. Das von den Piraten befreite Volk erweist sich dankbar: Der Spieler darf von nun an Luxuswaren für 1, 2 oder 3 Gold (je nach Stärke des Piraten) günstiger einkaufen. **Hat ein Spieler zwei Piratennester besiegt, erhält er dafür einen Siegpunkt** bzw. markiert das entsprechende Feld auf der Siegpunkteleiste mit einem seiner drei Marker. Wer zwei Piratennester besiegt hat, darf kein weiteres Piratennest angreifen.

- ◆ **Piratennest gewinnt:** Das Piratennest wird wieder verdeckt auf das Feld gelegt. Das Schiff des Spielers wurde im Kampf beschädigt. Als Zeichen des Schadens wird das Schiff auf die Seite gelegt. Es kann in einer der folgenden Runden repariert werden, indem der Spieler ein Holz und ein Werkzeug bezahlt. Wurde ein Schiff repariert, wird es wieder aufgestellt und kann am Ende des Zuges bewegt werden bzw. kann erneut das Piratennest angreifen.



- ◆ **Gleichstand:** Entweder entscheidet der Spieler mit der Aktionskarte „Seeheld“ (siehe „Übersicht Aktionskarten“ auf Seite 4) den Kampf für sich oder die Spieler würfeln erneut, gegebenenfalls so lange, bis ein Spieler die höhere Summe erzielt.

d) Piratenfelder

Zieht ein Spieler mit seinem Schiff auf ein Piratenfeld (siehe Abbildung des Spielplans auf Seite 2), hat er eine Begegnung mit einem Piraten. Alle restlichen Aktionspunkte verfallen. Der linke Nachbar zieht die oberste Piratenkarte und liest den Titel der Karte und den ersten Satz vor. Es gibt zwei Arten von Piratenkarten:

1. Piratenüberfall

Der Spieler muss sich entscheiden, ob er 3 Gold zahlt oder gegen den Piraten kämpfen will. Zahlt er das geforderte Gold, wird die Karte offen neben dem Piratenkartenstapel abgelegt. Wählt er den Kampf, liest der Mitspieler den nächsten Satz der Karte vor, der bestimmt, wer die Rolle des Piraten übernimmt. Hat ein Mitspieler die Rolle des Piraten, würfelt dieser für den Piraten und addiert die Anzahl seiner Kanonen zu seinem Würfelwurf. Hat kein Mitspieler die Rolle des Piraten, sondern ist der Pirat so stark wie der Spieler selbst, würfelt ein beliebiger Mitspieler für den Piraten und addiert nicht seine Kanonen zum Würfelwurf, sondern die Kanonen des Spielers. Anschließend würfelt der Spieler und addiert die Anzahl seiner Kanonen.

- ◆ **Pirat gewinnt:** Auf der Karte ist das Ergebnis angegeben: Entweder wurde das Schiff des Spielers beschädigt und er muss es auf ein Feld neben den Hafen legen oder er darf sein Schiff stehen lassen, verliert aber 5 Gold oder eine (Luxus)Ware seiner Wahl bzw. die abgerundete Hälfte seines Goldes. Besitzt ein Spieler keine Ware und kein Gold, muss er nichts abgeben.
- ◆ **Der Spieler gewinnt:** Der Spieler erhält die auf der Karte angegebenen Luxuswaren bzw. Waren oder Gold.
- ◆ **Gleichstand:** Entweder entscheidet der Spieler mit der Aktionskarte „Seeheld“ den Kampf für sich oder die Spieler würfeln erneut, gegebenenfalls so lange, bis ein Spieler das höhere Ergebnis erzielt.

Nach einem Kampf kommt die Piratenkarte auf die Ablage.

2. Friedlicher Pirat

Der friedliche Pirat bietet 1 Luxusware oder 1 Ware zum Kauf an. Auf einer der beiden Karten „Friedlicher Pirat“ werden Sie aufgefordert, alle Piratenkarten nach Durchführung des Ereignisses zu mischen.

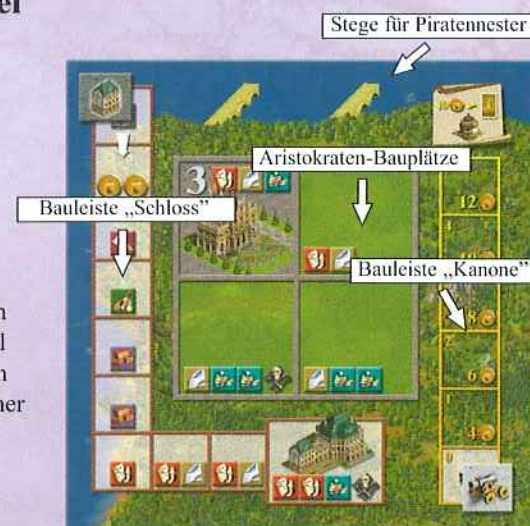
DIE NEUEN SPIELELEMENTE ...

... auf der Aristokrateninsel

- Die Luxuswaren
- Der Bau des Schlosses
- Die Aristokraten
- Die Kanonen
- Die Aktionskarten

a) Die Luxuswaren

Die Luxuswaren werden benötigt, um Aristokraten auf der Aristokrateninsel anzusiedeln und die letzten Baustufen des Schlosses zu bauen. Der Kauf einer Luxusware kostet 10 Gold. Dieser Kaufpreis kann nur durch die Eroberung von Piratennestern oder durch den Bau des Aristokratengebäudes „Theater“ (siehe Übersicht) gemindert werden. Die Handelsverträge mindern nur den Kaufpreis von Waren, **nicht** aber den von Luxuswaren. Am Ende seines Zuges darf ein Spieler nicht mehr als zusammen 5 Waren bzw. Luxuswaren besitzen.



b) Der Bau des Schlosses

Der Bau des Schlosses ist in 9 Stufen gegliedert und findet in Aktionsphase 2 statt. Jede Baustufe kostet die auf dem jeweiligen Feld abgebildeten Waren bzw. Luxuswaren. Der Bau der ersten Stufe kostet 2 Gold. Wer eine Stufe gebaut hat, zieht seinen Marker auf diese Stufe vor.

Jedes Mal, wenn ein Spieler in seinem Zug eine oder mehrere Stufen seines Schlosses gebaut hat, erhält er für jede Stufe die jeweils oberste Karte des **Aktionskartenstapels** und darf sie sogleich oder in einem späteren Zug einsetzen. Um die letzte Stufe des Schlosses zu bauen, muss ein Spieler die Baukosten zahlen und zusätzlich mindestens ein Piratennest besiegt haben. Der Bau des Schlosses ist vollendet, sobald die letzte Stufe gebaut wurde. **Die Vollendung des Schlosses wird mit einem Siegpunkt belohnt.**

c) Die Aristokraten

Ein Aristokrat residiert schon zu Spielbeginn auf der Insel: Man kann an ihn pro Zug eine Luxusware für 3 Gold verkaufen. Die Kosten für den Bau weiterer Aristokratengebäude sind auf dem jeweiligen Aristokraten-Bauplatz abgebildet. Die Aristokratengebäude dürfen in beliebiger Reihenfolge gebaut werden – jedoch nicht zwei gleiche auf einer Insel.

Aber: Auf einem der Aristokratenbaufelder ist ein Totenkopf abgebildet. Dieses Feld darf nur dann mit einem Aristokratengebäude bebaut werden, wenn zusätzlich zu den zu zahlenden Luxusgütern bereits mindestens ein Piratennest besiegt wurde.

Die Funktionen der einzelnen Aristokratengebäude werden in der Übersicht auf Seite 4 erläutert. **Wer alle Aristokraten-Bauplätze mit Aristokratengebäuden belegt hat, erhält dafür einen Siegpunkt.**

d) Die Kanonen

Wer seine Schiffe mit Kanonen ausrüsten möchte, muss dafür Gold bezahlen. Die erste Kanone kostet 4 Gold, die zweite 6 Gold usw. Hat ein Spieler das Gold für eine Kanone bezahlt, rückt er seinen Kanonenmarker auf das entsprechende Feld vor. Alle seine Schiffe sind ab sofort mit der auf dem Feld angegebenen Anzahl Kanonen ausgerüstet.

e) Die Aktionskarten

Hat ein Spieler eine Stufe des Schlosses gebaut, erhält er dafür die oberste Aktionskarte. Pro Zug darf eine Aktionskarte gespielt werden. Eine Aktionskarte wird gespielt, bevor die Schiffe gezogen werden. Eine Ausnahme stellt die Aktionskarte „Seeheld“ dar. Ein „Seeheld“ darf immer dann gespielt werden, wenn ein Kampf unentschieden ausgegangen ist. Dies gilt auch dann, wenn im gleichen Zug vorher schon eine Aktionskarte gespielt wurde.

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehr als **4 Aktionskarten** besitzen (zusätzlich zu den maximal 5 (Luxus-)Warenkarten). Besitzt er mehr, so muss er alle überzähligen Karten seiner Wahl auf die Ablage legen.

Wurde eine Aktionskarte gespielt, wird sie offen auf einen Ablagestapel gelegt. Sind die Aktionskarten aufgebraucht, werden die Karten der Ablage gemischt und bilden dann den neuen Stapel mit den Aktionskarten.

Einmal in seinem Zug ist es einem Spieler erlaubt, für 2 Gold eine Aktionskarte auszutauschen. Hat er das Gold bezahlt, legt er eine seiner Aktionskarten auf die Ablage und zieht sich vom Stapel eine neue Karte. Diese darf er dann auch sofort einsetzen, falls er vorher in seinem Zug noch keine Aktionskarte gespielt hat.



DIE SIEGPUNKTE

Auf den Siegpunktefeldern der Siegpunkteleiste sind 6 Möglichkeiten, einen Siegpunkt zu erringen, abgebildet. Dies sind auf der Heimatinsel „3 Handelsverträge“, „3 Kaufleute“ oder „4 öffentliche Gebäude“.

Auf der Aristokrateninsel gibt es ebenfalls 3 mögliche Siegpunkte: „Alle Aristokratengebäude“, „2 Piratennester“ und „Schloss gebaut“. Wer einen Siegpunkt errungen hat, markiert das entsprechende Feld mit einem Wappenplättchen.

Anmerkung: Das Schloss kann von jedem Spieler gebaut werden. Der Siegpunkt für die Aristokratengebäude kann nicht von allen erzielt werden. Ob für alle genügend Piratennester vorhanden sind, hängt von der Verteilung der Inselkärtchen ab.



SPIELENDE

Die Siegbedingung lautet: 1 Siegpunkt auf der Heimatinsel und 2 Siegpunkte auf der Aristokrateninsel. Mehr als die geforderten Siegpunkte sind nicht zulässig, erfüllt ein Spieler beispielsweise eine zweite Siegpunktbedingung auf der Heimatinsel, wird dieser nicht gewertet. Ist ein Spieler an der Reihe und erfüllt er die Siegbedingung, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet.

ÜBERSICHT ...

... Aristokratengebäude



Wohlhabender Aristokrat
Pro Zug darf der Spieler eine beliebige Luxusware an ihn verkaufen und erhält dafür 6 Gold.



Theater
Der Kauf einer Luxusware kostet 2 Gold weniger.



Universität
Jedes Schiff des Spielers hat eine weitere Kanone (zusätzlich zu den Kanonen auf der Leiste).



Kathedrale
Ein Spieler erhält einmalig 2 Aktionskarten.



Bibliothek
Ein Spieler darf einmalig einen Einwohner seiner Heimatinsel aufwerten.



Park
Ein Spieler erhält einmalig 12 Gold.

... Aktionskarten



© 2004 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 – 7, D-70184 Stuttgart, Germany
Tel.: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711-2191-422
Web: www.kosmos.de, E-Mail: info@kosmos.de
Made in Germany.
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de, Lizenz
Spielidee: Catan GmbH © 2003, www.catan.com

Illustration: Max Design
Grafik: SENSit Communication GmbH, München
Redaktion: Sebastian Rapp, Barbara Schmidts
Verlag und Autor danken allen Testspielern sowie den Mitarbeitern von SUNFLOWERS für die Unterstützung.



SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. ANNO 1503 © 1998–2004 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights reserved. www.anno1503.com
Lizenz vermittelt unter Beteiligung von Indigo Pearl GmbH & Co. KG, Süderstraße 159a, 20537 Hamburg.