

MAGISTER NAVIS

Handel und Erforschung im 18. Jahrhundert

Wir befinden uns in einer Zeit, in der die Landkarten der Welt noch viele weiße Flecken enthalten, die nur darauf warten, gefüllt zu werden. Seefahrende Reiche dehnen ihren Machtbereich aus, indem sie Schiffe bis an das Ende der bekannten Welt senden, um fremde Länder, neue Verbündete und ungeahnte Möglichkeiten zu finden. Der Reichtum der neu entdeckten Gebiete ist ein verlockender Anreiz für Kapitäne, die entschlossen und gerissen genug sind, diese Schätze zu bergen ... und sie dann auch zu behalten.

Du, der Regent eines dieser aufstrebenden Reiche, bist bemüht, mit glorreichen Entdeckungsfahrten deinen Einfluss zu mehren und deinen Ruf auf den großen Weltmeeren zu verbessern. Durch Erforschung und Handel, Ausbeuten und Krieg versuchst du im Wettstreit mit den anderen Mächten die Kontrolle über die sich vor Dir auftuenden Regionen und Rohstoffe zu gewinnen. Du musst aber Dein kulturelles, politisches, wirtschaftliches und militärisches Engagement gut gegeneinander abwägen, um dein Reich an die Spitze der Seefahrnationen zu bringen. Der Weg, den du dabei wählst, die Schlachten, die du schlägst, und die Entscheidungen, die du triffst, sie alle beeinflussen, wie die neue Welt eines Tages aussehen wird...

Ist es dein Reich, das über alle anderen triumphieren wird, wenn einmal die Landkarten der neuen Welt gezeichnet sind?

Ab 10 Jahren • 3-5 Spieler • 60-90 Minuten

SPIELZIEL

Das Ziel in *Magister Navis* ist es, den meisten Ruhm für das eigene Reich zu erlangen. Spieler mehren ihren Ruhm, indem sie ihren Wert in den vier Kategorien Industrie, Kultur, Finanzen und Politik verbessern, Verbindungen zwischen Handelsstädten kontrollieren und bestimmte Besitztümer und Gebäude haben.

Kurzfristige Ziele wie das Bauen nützlicher Gebäude, das Sammeln von Handelsmarken, das Erlangen von Besitztümern und das Beherrschen der verschiedenen Regionen der Welt sollten alle auf das langfristige Ziel ausgerichtet sein: Ruhm. Das Spiel dauert nur sieben Runden, und dann willst du derjenige sein, der die meisten Ruhmpunkte hat.



SPIELDESIGN

CARL DE VISSER
UND
JARRATT GRAY

GRAPHISCHES DESIGN UND REDAKTION

JOSHUA CAPPEL

DEUTSCHE VERSION

HANNO GIRKE
UND
KLEMENS FRANZ

Z-MAN
games

©2009 Z-Man Games Inc.
www.zmangames.com

Das vorliegende Spiel ist eine
autorisierte Lizenzausgabe
von Lookout Games,
Hiddigwarder Straße 37, 27804 Berne.


LOOKOUT GAMES

©2009 2009 Lookout Games
www.lookout-games.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

SPIELMATERIALIEN

1 Spielbrett

Das Spielbrett ist in sieben *Regionen* unterteilt, die farblich und durch Grenzlinien voneinander abgetrennt sind: *Europa & der Mittelmeerraum*, *Ferner Osten*, *Indien*, *Nordamerika*, *Karibik*, *Südamerika* und *Afrika*.

In jeder *Region* befinden sich Städte, die *Verbindungen* zu anderen Städten haben, eine *Handelsroute* und ein Feld für einen Stapel Karten.

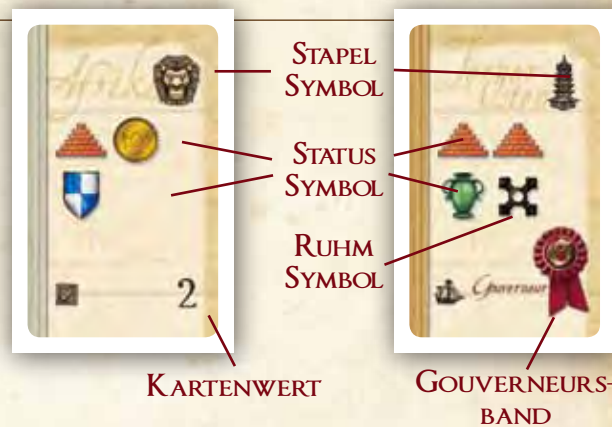
Europa & der Mittelmeerraum wird als *Startgebiet* des Spiels bezeichnet. Diese Region unterscheidet sich von den anderen Regionen darin, dass sie zwei Kartenstapel hat, dafür keine Handelsroute.




48 Besitzums-Karten

Es gibt acht unterschiedliche 6-Karten-Stapel mit Besitztümern, und zwar einen Stapel pro Region plus einen zusätzlichen *Sklaverei*-Stapel. Besitztümer helfen beim Vorrücken auf der Statusleiste und/oder geben dem Spieler, der sie besitzt, zusätzlichen Ruhm. Dies wird durch Symbole angezeigt.

Ein weiteres Symbol zeigt an, zu welchem der Stapel die Karte gehört. Die meisten Stapel enthalten eine *Gouverneurs*-Karte, die besondere Eigenschaften hat. Gouverneurs-Karten erhält man anders als den Rest der Karten, und sie sind daher mit einem Gouverneursband gekennzeichnet.



95 Handelsmarken

Es gibt acht verschiedene Arten von Handelsmarken. Die Marken mit bräunlichem Hintergrund lassen den Spieler, der sie besitzt, auf der entsprechenden Statusleiste vorrücken. Die Marken mit hellblauem Hintergrund können während des Spiels verwendet werden, um die abgebildete Aktion auszuführen. Alle Marken haben das Ruhmzeichen  auf der Rückseite. Nach Spielende können sie umgedreht und als Siegpunktmarken verwendet werden.



26 große Punktemarken

Sie werden verwendet, um den Spielern bei Spielende beim Zusammenzählen der Siegpunkte zu helfen. Jede dieser Marken hat eine „10 Ruhm“- und eine „50 Ruhm“-Seite.



5 Spielertableaus

Jedes Spielertableau hat vier Statusleisten, auf denen die Spieler ihren Fortschritt in Industrie, Kultur, Finanzen und Politik anzeigen. Darunter befinden sich die Bauplätze für die Gebäude der Spieler und Platz für die Bevölkerungssteine, Handelsmarken und Besitztums-Karten.



DIE SYMBOLE

Während des Spiels wirst du immer wieder die folgenden Symbole finden. Wenn du sie sammelst, machst du dadurch dein Reich bedeutender!



INDUSTRIE

Jeder Spieler baut in jeder Runde ein neues Gebäude. Je weiter deine Industrie entwickelt ist, desto effizientere Gebäude stehen dir dabei zur Verfügung, um die Entwicklung deines Reiches voranzubringen.



KULTUR

Im Verlauf des Spiels wird dein Reich immer weiter wachsen. Je höher dein Kulturwert ist, desto mehr Leute wandern bei dir ein und geben dir die Bevölkerung, die du benötigst, um viele Aktionen durchführen zu können.



FINANZEN

Ohne Geld und Versorgung kann und will deine Bevölkerung nicht arbeiten. Ein guter Finanzstatus sorgt dafür, dass deine Arbeiter immer wieder für neue Arbeiten zur Verfügung stehen.



POLITIK

Politischer Einfluss ist wichtig, um ein Reich zu lenken und zu erweitern. Je größer der Politikwert ist, desto mehr neue Besitztümer kannst du deinem Reich hinzufügen.



RUHM

Ruhm erlangst du durch Handel, Eroberung und Ausdehnung. Wer bei Spielende den meisten Ruhm gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

45 Gebäudeplättchen

Es gibt 15 verschiedene Gebäudeplättchen. Jedes Gebäude gibt dem Spieler, der es baut, Fortschritt auf den Statusleisten und/oder Aktionen. Die Gebäudestufe eines Gebäudes zeigt an, wie schwierig es ist, das Gebäude zu bauen.



150 Bevölkerungssteine

Jeweils dreißig runde Holzscheiben in den fünf Spielerfarben. Diese Scheiben werden verwendet, um die Handelsfahrten der Spieler in die verschiedenen Regionen der Welt sowie ihre Kontrolle über Städte anzuzeigen, und Gebäude zu aktivieren.



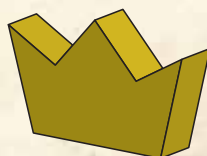
20 Statussteine

Jeweils vier Holzwürfel in den fünf Spielerfarben. Diese Würfel werden verwendet, um auf den Spielertableaus den Fortschritt in Industrie, Kultur, Finanzen und Politik anzuzeigen.



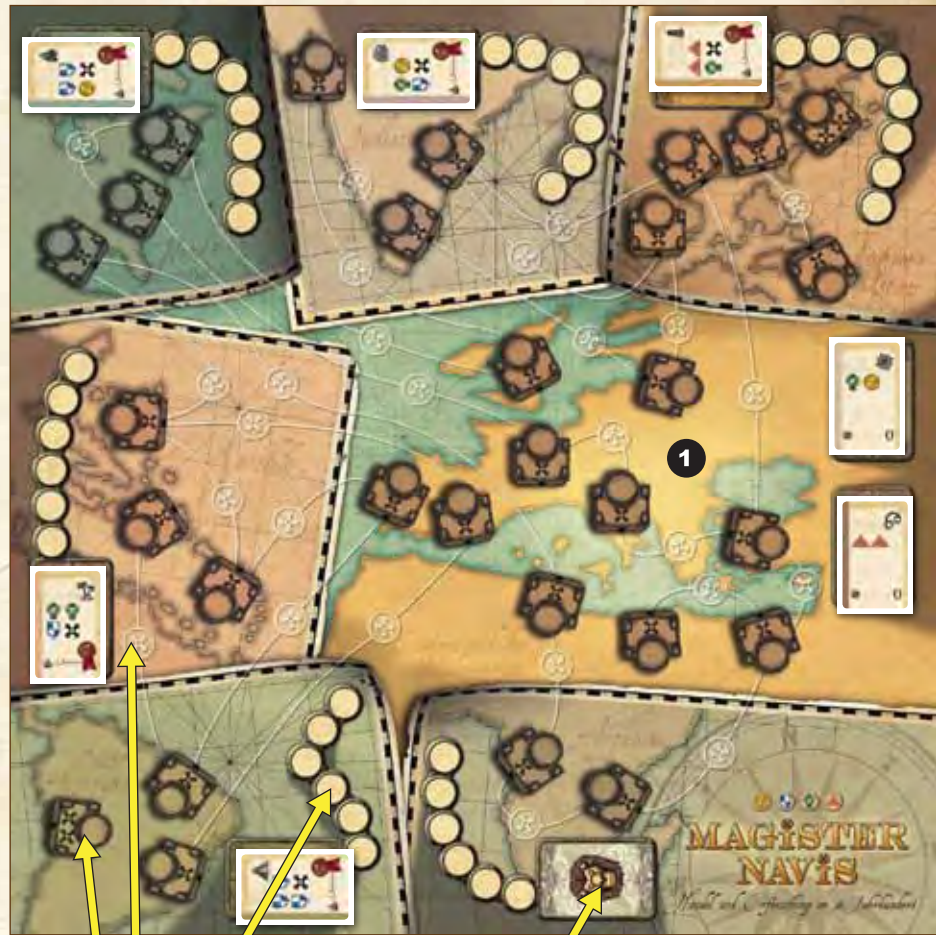
1 Startspielerstein

Die Holzkrone zeigt an, wer aktuell Startspieler ist.



SPIELVORBEREITUNG

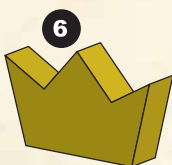
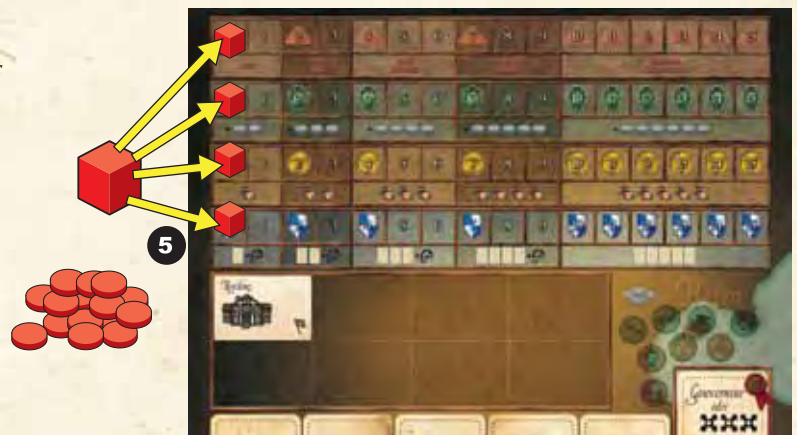
- 1 Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- 2 Die Handelsmarken werden gemischt und zufällig mit der Ruhmseite nach unten auf dem Spielplan verteilt, so dass auf jeder Handelsroute, jeder Stadt und jeder Verbindung genau eine Marke liegt. Überzählige Marken werden aus dem Spiel genommen.
- 3 Die Besitzums-Karten werden nach ihren Sorten in Stapel sortiert und offen auf das passende Feld des Spielplans gelegt. Jeder Stapel sollte von unten nach oben so aussehen: **5-4-3-2-1-Gouverneur** (bzw. 5-4-3-2-1-0 beim Sklaverei-Stapel und beim Europa & der Mittelmeerraum-Stapel, da diese keine Gouverneurskarten haben).
- 4 Die Gebäudeplättchen werden sortiert. Folgende Gebäude sind im Spiel:



- 5 von jedem Gebäude der ersten Stufe
(Markt, Werft und Werkstatt)
- 4 von jedem Gebäude der zweiten Stufe
(Bank, Kaserne und Zunfthaus)
- 3 von jedem Gebäude der dritten Stufe
(Dock, Festung und Theater)
- 2 von jedem Gebäude der vierten Stufe
(Kartograph, Handelshaus und Universität)
- 1 von jedem Gebäude der fünften Stufe
(Warenbörse, Museum und Parlament)

Sie werden so neben das Spielbrett gelegt, dass die Gebäude gleicher Stufe nebeneinander liegen (siehe Abbildung). Das macht es einfacher, den Überblick zu behalten, welche Gebäude man derzeit bauen kann.

- 5 Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau, 4 Statussteine und 30 Bevölkerungssteine seiner Farbe. Alle übrigen Spielertableaus und Spielsteine kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler legt sein Tableau vor sich und platziert die Statussteine auf die Felder mit der 0 der vier Statusleisten. Die Bevölkerungssteine werden als Vorrat **neben** das Spielertableau gelegt.
- 6 Der Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielerstein.
- 7 Die Punktemarken werden beiseite gelegt, sie werden erst bei Spielende benötigt.



SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über sieben Runden, die aus jeweils vier Phasen bestehen. Der Startspieler ist in jeder Phase als erster an der Reihe, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In den ersten drei Phasen ist jeder Spieler nur einmal an der Reihe, in der vierten Phase geht es so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler *gepasst* haben.

PHASE 1: DIE BAUPHASE

Jeder Spieler baut ein Gebäude.

PHASE 2: DIE WACHSTUMSPHASE

Alle Spieler erhalten Bevölkerungssteine dazu.

PHASE 3: DIE LOHNPHASE

Bevölkerungssteine, die verwendet worden waren, um Gebäude zu aktivieren, kommen zurück auf den Arbeitsmarkt.

PHASE 4: DIE AKTIONSPHASE

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine von verschiedenen Aktionen durchführen, indem er ein Gebäude aktiviert oder eine Handelsmarke ausgibt, oder passen.


Durch *Schiffahrt* erhält man Ressourcen, verschafft sich eine Präsenz in fremden Regionen und hilft bei deren Erschließung. Besiedlung gibt dem Spieler die Kontrolle über freie Städte. Mit einem *Angriff* vertreibt man einen Gegner aus einer Stadt und übernimmt sie. Durch eine *Zahlung* wird ein aktiviertes Gebäude wieder frei, und der sich dort befindliche Bevölkerungsstein steht für neue Aufgaben zur Verfügung.

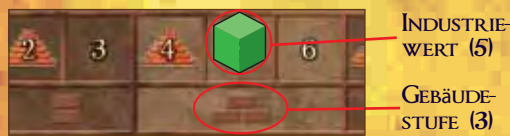
Durch *Einsacken* erhält man die Rohstoffe und kulturellen Güter einer Region und dadurch Fortschritt auf den Statusleisten.

PHASE 1: DIE BAUPHASE

In Spielreihenfolge baut jeder Spieler genau ein Gebäude.





Während der Bauphase **muß** jeder Spieler eines der vorrätigen Gebäudeplättchen wählen und auf einen der leeren Bauplätze auf seinem Tableau legen.

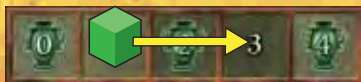
Der **Industriewert**  eines Spielers bestimmt die Stufe, die dieses Gebäude haben darf. Jedes Gebäude gehört einer der fünf Gebäudestufen an. Dies wird durch ein Symbol dargestellt. Spieler können nur ein Gebäude wählen, dessen Stufe gleich ihrer derzeitigen Gebäudestufe oder niedriger ist. (Falls kein solches Gebäude mehr existiert, darf ein Gebäude der niedrigsten vorhandenen Stufe gewählt werden.)





Beispiel: Grün hat in Industrie einen Wert von 5, daher darf er ein Gebäude der Stufe 3 oder niedriger wählen. Grün wählt ein Theater und legt es auf einen freien Bauplatz auf seinem Tableau.



- Spieler dürfen auch Gebäude bauen, die sie bereits haben
- Spieler dürfen nur dann ein Gebäude der Stufe 5 bauen, falls sie noch kein Gebäude der Stufe 5 haben
- Auf einigen Gebäuden sind Industrie- , Kultur- , Finanz-  und Politiksymbole  abgebildet. Wenn Gebäude mit solchen Symbole gebaut werden, erhöht der Spieler seinen Status in den entsprechenden Statusleisten jeweils um die Anzahl der abgebildeten Symbole.










Beispiel: Auf dem von Grün gebauten Theater befinden sich zwei Kultursymbole . Grün verschiebt seinen Statusstein auf der Kulturleiste  um zwei Felder.

Sobald jeder Spieler ein Gebäude gebaut hat, geht es mit der nächsten Phase weiter. Da es sieben leere Bauplätze für sieben Runden gibt, zeigt die Anzahl der leeren Bauplätze an, wie viele Runden noch zu spielen sind.

STATUSBELOHNUNGEN

Der Fortschritt auf den Statusleisten ermöglicht immer bessere Aktionen

STATUS INDUSTRIE	GEBÄUDESTUFE: ZEIGT AN, WELCHE GEBÄUDE GEBAUT WERDEN DÜRFEN
	
	
	
	
	

INDUSTRIE

STATUS KULTUR	WACHSTUMSSTUFE: ANZAHL DER BEVÖLKERUNGSSTEINE, DIE IN DEN HAFEN GELEGT WERDEN
	+ 
	+ 
	+ 
	+ 
	+ 

KULTUR

STATUS FINANZEN	LOHNSTUFE: ANZAHL DER ERLAUBTEN ZAHLUNGSAKTIONEN
	
	
	
	
	

FINANZEN

STATUS POLITIK	ANZAHL DER BESITZTUMSKARTEN, DIE DU NACH DEM PAssEN HABEN DARFST
	 + 
	 + 
	 + 
	 + 
	

POLITIK

PHASE 2: DIE WACHSTUMSPHASE

In Spielreihenfolge erhalten alle Spieler Bevölkerungsteine dazu.

Während der Wachstumsphase legt jeder Spieler Bevölkerungsspielsteine aus seinem Vorrat in seinen Hafen. Der **Kulturstatus**  jedes Spielers bestimmt die Wachstumsstufe und damit die Anzahl an Bevölkerungsteinen, die neu hinzukommen.

Hat ein Spieler nicht mehr genügend Bevölkerungsteine in seinem Vorrat, legt er so viele wie möglich in den Hafen.




Beispiel: Lila hat einen Kulturwert von 2 und dadurch ein Wachstum von 3. Er nimmt 3 Bevölkerungsteine aus seinem Vorrat und legt sie in seinen Hafen.



PHASE 3: DIE LOHNPHASE

In Spielreihenfolge führen alle Spieler Lohnzahlungen durch.

Während der Lohnphase führt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl an Zahlungen durch. (Eine Zahlung durchführen bedeutet, einen Bevölkerungstein aus einem eigenen Gebäude zu nehmen und zurück in den Hafen zu legen.)

Der **Finanzstatus**  eines Spielers bestimmt seine Lohnstufe.

Jede Lohnstufe gibt an, wie viele Zahlungen erlaubt sind.

- Hat ein Spieler mehr Bevölkerungsteine auf Gebäuden als mögliche Zahlungen, kann er **aussuchen**, welche der Bevölkerungsteine auf Gebäuden bleiben und welche in den Hafen zurückkehren.
- Kann ein Spieler mehr Zahlungen durchführen, als er insgesamt Bevölkerungsteine auf Gebäuden hat, gehen **alle** Bevölkerungsteine zurück in den Hafen, und die überschüssigen Zahlungen sind verloren.

Durch Lohnzahlung wieder freigewordene Gebäude können in der Aktionsphase wieder aktiviert werden, da Gebäude, auf denen Bevölkerungsteine liegen, nicht aktiviert werden können.

**In der ersten Runde des Spiels hat kein Spieler Bevölkerungsteine auf seinen Gebäuden, daher kann in der ersten Runde diese Phase übersprungen werden.*







Beispiel: Weiß hat einen Finanzstatus von 3 und damit eine Lohnstufe, die es ihm erlaubt, 2 Zahlungen zu machen. Weiß bringt 2 Bevölkerungsteine aus seinen benutzten Gebäuden in seinen Hafen zurück.



PHASE 4: DIE AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Aktion aus, bis alle Spieler gepasst haben (weil sie keine Aktion mehr durchführen können oder wollen).

GRUNDREGELN DER AKTIONSPHASE

- Während der Aktionsphase können Spieler Besitzumskarten und Handelsmarken erlangen, auf denen die Symbole für Industrie , Kultur , Finanzen  und Politik  abgebildet sind. Wenn Marken oder Karten mit diesen Symbolen in den Besitz eines Spielers übergehen, erhöht der Spieler sofort seinen Status auf der zugehörigen Leiste, indem er seinen Statusanzeiger um so viele Felder nach rechts schiebt, wie er Symbole dazu erhalten hat.

Beispiel: Rot hat die Gouverneurskarte des Fernen Ostens erhalten, auf der 2 Industrie-Symbole, 1 Kultur-Symbol und 1 Ruhm-Symbol abgebildet sind. Rot erhöht seinen Status für Industrie um 2, den für Kultur um 1, und erhält 1 Ruhmpunkt, falls er bei Spielende diese Karte immer noch besitzt.



Beispiel: Rot hat eine Handelsmarke mit einem Politik-Symbol nen Status für Politik um 1.



- Spieler können Karten und Marken **nie** mit anderen Spielern tauschen.
- Spieler können **nicht** Karten oder Marken freiwillig abgeben. (Allerdings können Spieler dazu gezwungen werden, Karten abzuwerfen, nachdem sie gepasst haben, siehe weiter unten.)
- Sobald ein Spieler einmal gepasst hat, kann er in dieser Runde **keine** weitere Aktion durchführen, er kann also nicht später wieder mit einer neuen Aktion einsteigen.
- Sobald **alle** Spieler gepasst haben, ist die Aktionsphase vorbei. Es geht mit dem *Rundenende* weiter.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Es gibt zwei Arten, wie ein Spieler eine Aktion durchführen kann.

METHODE A: EIN GEBÄUDE AKTIVIEREN

Die übliche Methode, um eine Aktion durchzuführen, ist das Aktivieren eines eigenen Gebäudes. Um ein Gebäude zu aktivieren, nimmt ein Spieler einen seiner Bevölkerungsteine aus dem Hafen und legt diesen auf den leeren Kreis eines Gebäudeplättchens. (Ein Gebäude kann nicht aktiviert werden, wenn dort schon ein Bevölkerungstein liegt oder wenn das Gebäude keinen Kreis hat.) Er kann dann die Aktion(en) durchführen, die auf dem Gebäudeplättchen abgebildet sind.

Beispiel: Schwarz legt einen Bevölkerungsspielstein aus seinem Hafen auf den leeren Kreis seiner Werft. Das ermöglicht ihm, die Schifffahrts-Aktion durchzuführen, die auf der Werft abgebildet ist. Seine Bank hätte er nicht aktivieren können, weil sie keinen Kreis hat.



METHODE B: EINE HANDELSMARKE VERWENDEN

Handelsmarken mit blauem Hintergrund zeigen Aktionssymbole anstatt Status-symbolen. Hat ein Spieler so eine Marke in seinem Hafen liegen, kann er sie ausgeben, um die abgebildete Aktion durchzuführen. Die Handelsmarke wird dann zurück in die Schachtel gelegt.

Beispiel: Schwarz hat eine Marke mit einem Angriffs-Symbol in seinem Hafen liegen. Er gibt die Marke aus und führt eine Angriffs-Aktion durch.




DIE AKTIONEN

SCHIFFFAHRT - BESIEDLUNG - ANGRIFF
 AUSBEUTEN - ZAHLUNG - PASSEN/ABWERFEN

SCHIFFFAHRT

Der Spieler nimmt einen Bevölkerungstein aus seinem Hafen und legt ihn auf die Handelsroute einer Region, wobei er von den noch freien Feldern dasjenige besetzt, das **am weitesten** vom Kartenstapel entfernt ist. Der Spieler erhält als Belohnung die Handelsmarke, die auf diesem Feld lag, und legt sie in seinen Hafen.



Beispiel: Weiß führt eine Schifffahrts-Aktion durch, indem er einen Bevölkerungstein aus seinem Hafen auf das dritte Feld der Handelsroute des Fernen Ostens legt. (Das erste und zweite Feld wurden bereits vorher von Schwarz und Weiß besetzt.) Weiß erhält die Politik-Marke , die dort lag, als Belohnung.

- Ein Spieler kann Schifffahrt auch in eine Region durchführen, deren Handelsroute bereits komplett belegt ist – der Bevölkerungstein wird dann **neben** die Handelsroute gelegt, und es gibt keine Handelsmarke als Belohnung.
- Da das Startgebiet Europa & der Mittelmeerraum keine Handelsrouten hat, die zu den beiden Kartenstapeln führt, kann auch keine Schifffahrt dorthin durchgeführt werden.

EINFACH/MEHRFACH

Gebäude und Handelsmarken ermöglichen es dir, eine Anzahl verschiedener Aktionen durchzuführen. Die einfachen Aktionen haben alle einen eigenen Abschnitt hier im Regelheft, aber es gibt auch einige mehrfache Aktionen, für die besondere Regeln gelten. Alle einfachen und mehrfachen Aktionen werden hier aufgeführt.

EINFACHE AKTIONEN

SCHIFFFAHRT

Siehe Regeln auf Seite 7

BESIEDLUNG

Siehe Regeln auf Seite 8

ANGRIFF

Siehe Regeln auf Seite 9

ZAHLUNG

Siehe Regeln auf Seite 9

AUSBEUTEN

Siehe Regeln auf Seite 10

DOPPELTE AKTIONEN

/ SCHIFFFAHRT/ AUSBEUTEN

Der Spieler wählt, welche der beiden Aktionen er durchführen will.

/ BESIEDLUNG/ AUSBEUTEN

Der Spieler wählt, welche der beiden Aktionen er durchführen will.

/ BESIEDLUNG/ ANGRIFF

Der Spieler wählt, welche der beiden Aktionen er durchführen will.

+ BESIEDLUNG & SCHIFFFAHRT

Der Spieler kann eine der Aktionen oder beide in beliebiger Reihenfolge durchführen. Beide Aktionen müssen in der gleichen Region stattfinden.

+ SCHIFFFAHRT & SCHIFFFAHRT

Der Spieler kann einmal oder zweimal Schifffahrt durchführen. Macht er es zweimal, müssen beide Aktionen in der gleichen Region stattfinden.

+ AUSBEUTEN & AUSBEUTEN

Der Spieler kann einmal oder zweimal Einsacken spielen. Macht er es zweimal, müssen beide Karten vom gleichen Kartenstapel stammen.

Schifffahrt (FORTSETZUNG)

EINE REGION ERSCHLIESSEN

Wenn das **letzte** freie Feld der Handelsroute in eine Region belegt wird, kann die Region erschlossen werden.

Die oberste Karte des Besitztümer-Stapels dieser Region, die Gouverneurs-Karte, wird demjenigen Spieler zugeteilt, der die **meisten** Bevölkerungssteine auf der Handelsroute in diese Region hat. (Falls zwei oder mehr Spieler gleich viele haben, wird der Gouverneur demjenigen Spieler davon zugeteilt, dessen zuletzt gelegter Stein am nächsten zum Kartenstapel liegt.) Nur auf diese Weise kann ein Spieler eine der 6 Gouverneurs-Karten erhalten.

Wenn ein Spieler eine Gouverneurskarte erhält, legt er sie entweder auf das Feld „Gouverneur“ **oder** einens der leeren Kartenplätze seines Tableaus (oder neben das Tableau, wenn kein Platz frei ist). Der Spieler erhöht sofort seinen Status, wie auf den Symbolen der Karte angezeigt.

Sobald eine Region erschlossen ist, können die Aktionen Besiedeln, Einsacken und Angriff auch dort durchgeführt werden. Das Startgebiet Europa & der Mittelmeerraum gilt von Spielbeginn an als erschlossen.



Beispiel: Schwarz hat gerade mit einer Schifffahrts-Aktion das letzte Feld der Handelsrouten nach Afrika besetzt. Dadurch wird die Region erschlossen, und die Gouverneurskarte wird vergeben. Normalerweise bekommt sie der Spieler mit den meisten Spielsteinen auf den Handelsrouten, aber Rot und Weiß haben beide 2 Marken dort liegen. Daher greift die zweite Bedingung des „zuletzt gelegten Steins“, und das ist in diesem Fall der von Rot. Rot erhält die Gouverneurskarte und erhöht dank der Symbole auf der Karte seinen Finanzstatus um 2 und seinen Politikstatus um 1.

BESIEDELN

Der Spieler nimmt einen Bevölkerungsstein aus seinem Hafen und legt ihn auf eine unbesetzte Stadt. Er erhält als Belohnung die Handelsmarke, die auf dieser Stadt lag, und legt sie in seinen Hafen.

• Nur Städte in **erschlossenen** Regionen können besiedelt werden.

• Um eine Stadt besiedeln zu können, muss der Spieler bereits in dieser Region präsent sein. Dies bedeutet, dass er bereits mindestens einen Bevölkerungsstein in der Region haben muss: in anderen Städten der Region bzw. auf/ neben den Handelsrouten der Region. Alle Spieler haben automatisch Präsenz in der Startregion Europa & der Mittelmeerraum, auch wenn sie dort keine Bevölkerungssteine liegen haben.

KONTROLLE VON VERBINDUNGEN

Viele Städte im Spiel sind mit anderen Städten verbunden. Wenn ein Spieler eine Bevölkerungsmarke in den Städten auf **beiden** Seiten einer Verbindung hat (durch Besiedlung oder Angriff), kontrolliert er diese Verbindung.

Auf allen Verbindungen liegt zu Spielbeginn eine zufällige Handelsmarke; der jeweils **erste** Spieler, der während des Spiels eine Verbindung kontrolliert, erhält sofort die Handelsmarke als Belohnung und legt sie in seinen Hafen.

*Anmerkung: Auch nachdem die Marke weg ist, sind Verbindungen wichtig, da sie bei Spielende einen Ruhmpunkt wert sind.



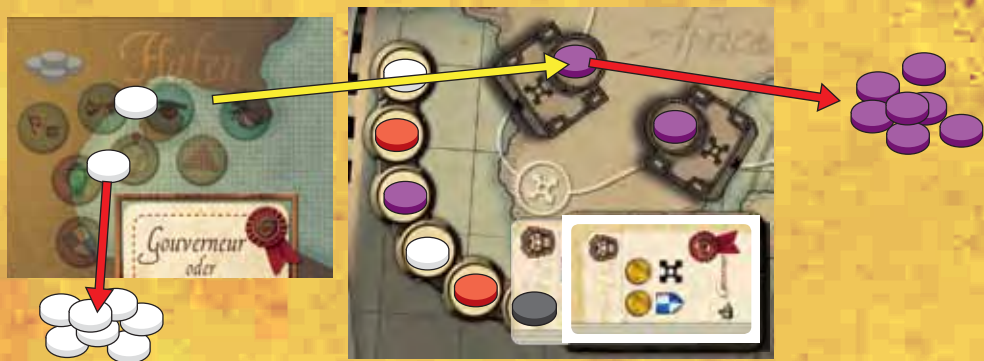
Beispiel: Afrika ist dank der Aktion von Schwarz aus dem vorherigen Beispiel jetzt eine erschlossene Region. Lila führt eine Besiedlungs-Aktion aus und legt einen seiner Bevölkerungssteine aus seinem Hafen auf eine der Städte. (Er hätte stattdessen auch die andere Stadt besiedeln können, wenn er gewollt hätte.) Lila erhält die Politik-Handelsmarke als Belohnung.



Beispiel: Ein wenig später hat Lila Bevölkerungssteine in beiden abgebildeten Städten Afrikas. Daher kontrolliert er jetzt die Verbindung zwischen ihnen. (Beachte, dass es keinen Unterschied macht, ob er in die Städte durch Besiedlung, Angriff oder beides gekommen ist.) Da er der erste Spieler ist, der in dieser Partie diese bestimmte Verbindung kontrolliert, erhält er die Industrie-Marke als Belohnung.

ANGRIFF

Diese Aktion kostet 2 Bevölkerungssteine. Der Spieler legt zuerst einen Bevölkerungsstein aus seinem Hafen in seinen Vorrat zurück. Dann wählt er eine Stadt, die bereits von einem Gegner besetzt ist, und ersetzt den Bevölkerungsstein des Gegners mit einem weiteren Bevölkerungsstein aus seinem eigenen Hafen. (Der Stein des Gegners kommt in dessen Vorrat zurück.) Am Ende des Angriffs ist die Stadt durch den Angreifer besetzt.



Beispiel: Weiß führt einen Angriff durch. Er legt zuerst einen Bevölkerungsstein aus seinem Hafen in seinen Vorrat zurück. Dann nimmt er einen zweiten Bevölkerungsstein aus seinem Hafen und ersetzt damit Lilas Stein, der bislang in dieser Stadt lag. Lilas Stein wird in Lilas Vorrat zurückgelegt, und der Stein von Weiß übernimmt die Stadt.

- Nur **besiedelte** Städte können angegriffen werden.

- Um eine Stadt angreifen zu können, muss ein Spieler bereits in dieser Region präsent sein, also mindestens einen Bevölkerungsstein in der Region oder auf/neben den Handelsrouten der Region haben. Alle Spieler haben automatisch Präsenz in der Startregion Europa & der Mittelmeerraum, auch wenn sie dort keine Bevölkerungssteine liegen haben.

KONTROLLE VON VERBINDUNGEN

Verbindungen können auch durch einen Angriff unter die Kontrolle eines Spielers kommen. Die Regeln zu Verbindungen findest du auf Seite 7 unter Besiedeln.

ZAHLUNG

Der Spieler nimmt einen Bevölkerungsstein von einem seiner aktivierten Gebäude und legt ihn zurück in seinen Hafen. Dadurch können sowohl das Gebäude als auch der Bevölkerungsstein später im Zug noch einmal verwendet werden.

- Ein Gebäude kann **nicht** seine Zahlungs-Aktion auf sich selbst anwenden.

Beispiel: Schwarz unternimmt eine Zahlungs-Aktion. Er wählt den Bevölkerungsstein, der derzeit auf seinem Kartographen liegt, und schiebt ihn zurück in seinen Hafen. (Er hätte stattdessen auch den Spielstein von seinem Markt nehmen können.)



AUFBEWAHRUNG VON MARKEN

Es kann in deinem Hafen im Verlauf des Spiels ziemlich voll werden, da du viele Handelsmarken erhältst. Du kannst die braunen Marken auch auf den Statusleisten stapeln. Das hilft dir dabei, deinen Wert schnell zu berechnen, besonders wenn du den Stapel immer auf dem Feld liegen hast, der der Höhe des Stapels entspricht.



Beispiel: Schwarz hat 4 Finanzmarken und 3 Politikmarken. Er stapelt sie auf die Felder 4 und 3 der entsprechenden Statusleisten.




REIHENFOLGE

Viele Spielrunden fassen die ersten drei Phasen zusammen: Jeder Spieler führt Bauphase, Wachstumsphase und Lohnphase direkt hintereinander durch, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Das beschleunigt das Spiel ein wenig und kann bei der Vorausplanung helfen.

STATUSLIMIT

Die Statusleisten gehen bis zu einem Höchstwert von 15; steigt der Status in einem Bereich auf 15, bleibt der Anzeiger auf 15. (Du kannst zusätzliche Marken unter den Anzeiger legen, um den wahren Wert anzuzeigen, falls du Symbole wieder verlierst und den neuen Wert bestimmen musst.)



Beispiel: Der Kulturstatus  von Weiß beträgt 16, der Statusanzeiger befindet sich daher auf der 15. Weil er sein Kartenlimit überschritten hat, muss er eine Karte abwerfen, und er wählt die Karte „Indien 1“. Sein Politikstatus-Anzeiger  bewegt sich normal um 1 nach links, doch ihr Kulturstatus  bleibt auf der 15 stehen, weil er ja noch „einen Punkt gut“ hatte.

AUSBEUTEN

Der Spieler nimmt die oberste Karte des Besitztümer-Stapels einer **erschlossenen** Region und legt sie offen auf eines der Kartenfelder seines Tableaus. (Falls gerade keine Felder frei sind, wird die Karte erst einmal neben das Tableau gelegt.)


Der Spieler passt anhand der Symbole auf der neuen Karte sofort seinen Status an.

- Jede Region hat ihren eigenen Kartenstapel. Um eine Karte von einem bestimmten Stapel nehmen zu können, muss der Spieler in dieser Region mindestens so viele Bevölkerungssteine haben, wie der Wert der Karte beträgt. Diese Bevölkerungssteine können sich in den Städten der Region oder auf/neben den Handelsrouten der Region befinden.
- In der Startregion Europa & der Mittelmeerraum gibt es **zwei** Kartenstapel (*Sklaverei und Europa & der Mittelmeerraum*) mit Werten von jeweils 0-5. Da es in dieser Region keine Handelsrouten gibt, zählen nur Spielsteine in Städten, wenn es darum geht, ob eine Karte genommen werden darf. Alle Städte der Region zählen für beide Stapel. Karten mit Wert 0 können auch genommen werden, ohne einen Bevölkerungsstein in der Region zu haben.
- Wenn in der Aktionsphase Karten genommen werden, gibt es keine Einschränkung, wie viele Karten ein Spieler haben darf, und Karten können beliebig auf den entsprechenden Feldern des Tableaus verschoben werden. Erst wenn ein Spieler passt, muss er so viele Karten abwerfen, dass er sein Kartenlimit nicht überschreitet. Das Kartenlimit ist von seinem Politik-Status  abhängig und wird auf Seite 11 unter Passen/Abwerfen erklärt.

ABSCHAFFUNG DER SKLAVEREI





Im Stapel Europa & der Mittelmeerraum ist die Karte mit dem Wert 5 etwas Besonderes, auf ihr wird die Abschaffung der Sklaverei bekannt gegeben. Wenn diese Karte zum ersten Mal von einem Spieler genommen wird, müssen alle Spieler **sofort** alle Sklaverei-Karten, die sie haben, beiseite legen und ihre Statusleisten entsprechend der dadurch verlorenen Symbole nach unten korrigieren. Die Sklaverei-Karten werden

verdeckt neben das Tableau des Spielers gelegt, um ihn daran zu erinnern, dass er bei Spielende pro Sklaverei-Karte 1 Ruhmpunkt  verliert. Diese beiseite gelegten Karten zählen nicht gegen das Kartenlimit des Spielers.



Noch auf dem Spielbrett verbliebene Sklaverei-Karten werden ganz aus dem Spiel entfernt; es ist für den Rest des Spiels nicht mehr möglich, vom Sklaverei-Deck zu ziehen.

Da diese Karte nicht in jeder Partie ins Spiel kommt, ist es auch möglich, trotz Sklaverei-Karten keinen Ruhm zu verlieren.




Beispiel: Grün führt eine Einsacken-Aktion durch. Nordamerika ist erschlossen, und da die oberste Karte des Stapels den Wert 3 hat, benötigt Grün mindestens drei Bevölkerungssteine in der Region, um die Karte nehmen zu können. Er hat sogar fünf: 3 auf Handelsrouten und 2 in Städten. Also darf er die Karte nehmen und legt sie auf sein Tableau. Dann erhöht er dank der Symbole auf der Karte sofort seinen Status für Industrie  und für Kultur  um jeweils 2.



Beispiel: Ein beliebiger Spieler hat die Karte „Abschaffung der Sklaverei“ genommen. Lila hat derzeit zwei Sklaverei-Karten. Er legt sie beide verdeckt neben sein Tableau. Dann reduziert er seinen Industriestatus  um 4 und seinen Finanzstaus  um 2, da er so viele Symbole auf den Karten verliert. Alle anderen Spieler mit Sklaverei-Karten tun das Gleiche, und die auf dem Spielfeld verbliebene Sklaverei-karte wird ganz aus dem Spiel entfernt.

PASSEN / ABWERFEN




Sobald ein Spieler gepasst hat, kann er in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen.

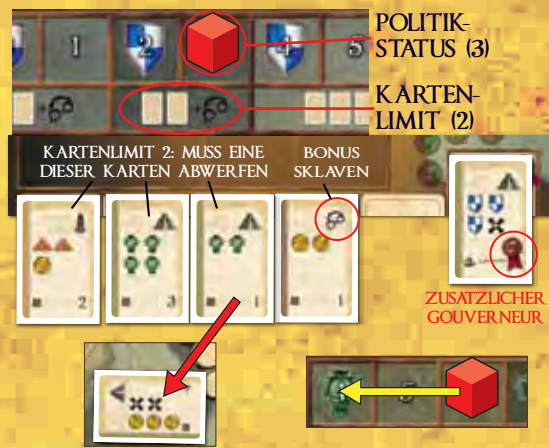
Jeder Spieler hat ein Kartenlimit, das von seinem Politik-Status  bestimmt wird. Das Kartenlimit eines Spielers legt fest, wie viele Besitztums-Karten der Spieler behalten darf, nachdem er gepasst hat. Das Maximum sind fünf Karten, eine pro normalem Feld für Karten.


- Zusätzlich zu ihrem durch den Politik-Status festgelegten Kartenlimit können Spieler eine Sklaverei-Karte als Bonus halten, aber nur bis zum Maximum von 5 Karten. Ein Spieler kann auch mehrere Sklaverei-Karten haben, aber nur eine davon als Bonus-Karte anrechnen.
- Auf dem Spielertableau gibt es auch ein besonderes Feld, auf das zusätzlich eine Gouverneurskarte gelegt werden kann. Diese Gouverneurskarte zählt weder gegen das Kartenlimit des Spielers noch gegen das Maximum von 5 Karten. (Spieler können auch mehr als eine Gouverneurs-Karte haben, und sie müssen keine Gouverneurs-Karte auf das Zusatzfeld legen, selbst wenn es leer ist. Gouverneurs-Karten auf normalen Kartenfeldern zählen normal gegen das Kartenlimit und gegen das Maximum.)

Wenn ein Spieler passt, muss er, falls nötig, so viele Karten abwerfen, bis er sein Kartenlimit erreicht. Das Abwerfen von Karten führt zum Verlust der abgebildeten Statussymbole, daher müssen die Statusleisten nach dem Abwerfen angepasst werden.

**Anmerkung: Der Verlust von Politik-Symbolen  kann dazu führen, dass sich das Kartenlimit eines Spielers senkt, so dass der Spieler weiter abwerfen muss, bis er sein gültiges Kartenlimit erreicht hat.*

Beispiel: Rot hat gepasst und muss jetzt überprüfen, ob er etwas abwerfen muss. Der Politikstatus  von Rot beträgt 3, was ihm ein Kartenlimit von 2 gibt. Rot kann 2 Karten behalten, dazu eine Sklaverei-Karte und eine Gouverneurs-Karte auf dem zusätzlichen Gouverneursfeld. Rot ist eine Karte über dem Limit, er wirft daher seine Südamerika-Karte mit dem Wert 1 ab und legt sie auf den passenden Kartenstapel zurück. Rot verliert 2 an Kulturstatus , da auf der abgeworfenen Karte 2 Kultursymbole  waren.



- Abgeworfene Karten werden immer auf den Stapel zurückgelegt, von dem sie gekommen sind. Dort werden sie immer nach Wert so sortiert, dass die niedrigste Karte oben und die höchste Karte unten liegt.
- Wenn Sklaverei-Karten abgeworfen werden, werden sie nicht zurück auf den Sklaverei-Stapel gelegt. Stattdessen werden sie verdeckt neben das Tableau des Spielers gelegt und dienen als Erinnerung daran, dass der Spieler bei Spielende eventuell für jede dieser Karte einen Ruhmpunkt  verliert, weil er sich an der Sklaverei beteiligt hat. Die beiseite gelegten Sklaverei-Karten zählen nicht gegen das Kartenlimit oder Maximum des Spielers
- Wenn Gouverneurs-Karten abgeworfen werden, kommen sie ganz aus dem Spiel.
- Spieler können ihre Karten während des Abwerfens zwischen den einzelnen Feldern hin- und herschieben. Wichtig ist nur, dass das Kartenlimit erfüllt ist, wenn sie damit fertig sind.

ENDE DER RUNDE

Sobald alle Spieler gepasst haben, ist die Runde zu Ende. Das ist immer eine gute Gelegenheit, um zu überprüfen, ob alle Statusanzeiger richtig liegen. Nach dem Abwerfen zählt jeder Spieler alle seine Symbole der vier Kategorien auf Besitztümern, Handelsmarken und Gebäuden und korrigiert den Statusanzeiger, falls nötig.

Sobald alle Spieler damit fertig sind, wird der Startspielerstein zum linken Nachbarn weitergegeben, und die nächste Runde beginnt. **Falls die siebte Runde beendet wurde, ist das Spiel sofort vorbei! (Dies kann man leicht erkennen: Sind alle Bauplätze auf den Spielertableaus voll, sind sieben Runden gespielt.)**

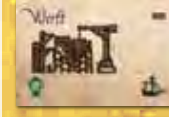
GEBÄUDE NACH STUFE



Du beginnst das Spiel mit einer **Residenz**, die dir dabei hilft, erste Städte zu besiedeln.



Der **Markt** ist das Standardgebäude für das Ausbeuten und nützlich von Anfang bis Ende des Spiels.



Eine früh im Spiel gebaute **Werft** ermöglicht Schifffahrt in andere Regionen und verbessert den Kulturstatus.



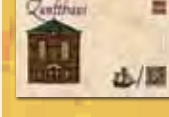
Die **Werkstatt** hilft deinem Reich früh in der industriellen Entwicklung und ermöglicht dir früh neue Gebäudeoptionen.



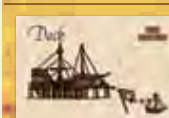
Das Bauen einer **Bank** verbessert deine Finanzen und hilft dir, mehr Arbeiter bezahlen zu können.



Eine **Kaserne** ist wichtig, um viele Städte zu kontrollieren, was gerade in der Startregion wichtig ist.



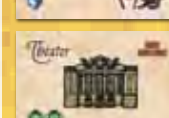
Das **Zunfthaus** bietet die interessante Auswahl, entweder ein Schiff in eine Region zu schicken oder in dieser auszubeuten.



Ein **Dock** ist eine Weiterentwicklung der Werft und erlaubt dir, im gleichen Zug die Aktionen Schifffahrt und Besiedeln durchzuführen.



Eine **Festung** gibt dir ein wenig politischen Status und lässt dich leere Städte besiedeln oder besetzte angreifen.



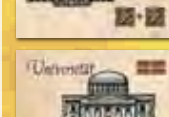
Der Bau eines **Theaters** ist eine wichtige kulturelle Errungenschaft und wird neue Bevölkerung anziehen.



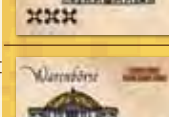
Ein **Kartograph** versorgt dich mit dem nautischen Wissen, um zwei Schifffahrts-Aktionen in einem Zug durchführen zu können.



Das Bauen eines **Handelshauses** hilft dir, um in einem Zug in einer Region gleich zweifach ausbeuten zu können.



Eine **Universität** macht dein Reich berühmter und gibt dir bei Spielende wichtige Siegpunkte.



Die **Warenbörse** verbessert deine Finanzen und ermöglicht dir zusätzlich Zahlungsaktionen.








Der Bau eines **Museums** gibt dir kulturelles Ansehen und ermöglicht dir zusätzlich Zahlungsaktionen.




Ein starkes **Parlament** gibt dir viel politische Macht und ermöglicht dir zusätzliche Zahlungsaktionen.

SPIELLENDE UND SIEG





Das Spiel endet, sobald die siebte Runde vorbei ist. Die Gebäude dienen als Erinnerung: Sobald in der Bauphase der letzte Bauplatz gefüllt wird, ist das Spiel in seiner siebten und damit letzten Runde. Nach der siebten Runde endet das Spiel, und die Ruhmpunkte  werden gezählt.

Spieler erhalten Ruhm für ihren Status in Industrie , Kultur , Finanzen  und Politik , für besetzte Städte, kontrollierte Verbindungen, bestimmte Besitztumskarten und für Bevölkerung in ihrem Hafen. Manche Spieler verlieren auch Ruhmpunkte für beiseite gelegte Sklavereikarten, falls die Sklaverei im Spielverlauf abgeschafft wurde.



Um die Abrechnung übersichtlicher zu gestalten, werden erst alle verbliebenen Handelsmarken vom Spielbrett entfernt. Bevor Spieler auch die Marken von ihrem Tableau entfernen, sollten sie noch einmal überprüfen, ob ihr Statuswert korrekt berechnet ist.

Wer sich Kopfrechnen ersparen will, kann die Handelsmarken auf die Rückseite drehen und beim Auswerten der Kategorien als Hilfsmittel verwenden. Jede Marke entspricht einem Ruhmpunkt . Die größeren Ruhmmarken entsprechen 10 und 50 Ruhmpunkten.




A B

Städte und Verbindungen. Die Spieler werden nacheinander abgerechnet, um Verwirrung zu vermeiden. Zuerst wird auf jede Verbindung, die er kontrolliert, ein Ruhmpunkt  gelegt, dann auf jede Stadt so viele Ruhmpunkte , wie Ruhmsymbole  auf ihr abgebildet sind. (Die meisten Städte bringen 1 Ruhm , ein paar aber auch 2.) Dann nimmt sich der Spieler alle diese Ruhmpunkte und räumt dabei seine Bevölkerungssteine vom Brett. Dann wird der nächste Spieler abgerechnet.


C D E F

Statusleisten. Auf jeder Statusleiste gibt es Felder mit Symbol und Felder ohne. Statusanzeiger auf Feldern mit Symbol bleiben stehen, alle anderen werden nach links auf das nächste Symbol geschoben. Dies sind die Ruhmwerte  der Statusleisten. Jeder Spieler nimmt sich entsprechend Ruhmmarken .


G

Karten. Viele Besitztumskarten haben aufgedruckte Ruhmsymbole . Jeder Spieler zählt die Ruhmsymbole  auf seinen Karten zusammen und nimmt sich entsprechend viele Ruhmpunkte .


H

Gouverneursfeld. Jeder Spieler, der keine Gouverneurskarte auf dem Gouverneursfeld hat, nimmt sich drei Ruhmpunkte .


I

Universitäten. Jeder Spieler mit einer Universität nimmt sich 3 Ruhmpunkte  pro Universität.


J

Bevölkerungsüberschuss. Für je drei Bevölkerungssteine, die noch im Hafen eines Spielers liegen, nimmt sich dieser Spieler 1 Ruhmpunkt .

K

Sklavereiabzüge. Jeder Spieler, der neben seinem Tableau abgelegte Sklavereikarten hat, verliert für jede dieser Karten 1 Ruhmpunkt . Falls die Sklaverei nicht abgeschafft wurde, gibt es für aktive Sklaverei-Karten der Spieler keinen Abzug.




Gesamtpunkte und Sieg

Jeder Spieler zählt seine Ruhmpunkte  zusammen, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Beispiel: Das Spiel ist zu Ende, und Rot zählt seine Punkte zusammen.

- A** 16 Punkte für besetzte Städte: vierzehn 1-Punkte-Städte und eine 2-Punkte-Stadt
- B** 9 Punkte für kontrollierte Verbindungen




- C** 10 Punkte für den Industriestatus 
- D** 7 Punkte für den Kulturstatus  (der von 8 heruntergeschoben wurde)
- E** 7 Punkte für den Finanzstatus  (der von 9 heruntergeschoben wurde)
- F** 12 Punkte für den Politikstatus 



- G** 5 Punkte für Ruhmsymbole auf Karten
- H** 3 Punkte für das leere Gouverneursfeld
- I** 3 Punkte für die Universität
- J** 1 Punkt für drei Bevölkerungssteine im Hafen
- K** Minus 2 Punkte für die beiden abgelegten Sklavereikarten



Rot erzielt insgesamt 71 Ruhmpunkte . Mit etwas Glück reicht dies, um das Spiel zu gewinnen!

