

Magellan

Tom Lehmann



Spielregel

MAGELLAN - Ein spannendes, taktisches Versteigerungsspiel für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Wir befinden uns in der Zeit der großen Entdecker zur See. Marco Polo, Vasco da Gama, Christoph Kolumbus, Franzisko Pizarro, James Cook und natürlich Ferdinand Magellan sind die sagenumwobenen kühnen Seefahrer, die neue Länder und Kontinente entdeckten und das gesamte Weltbild ihrer Zeit veränderten.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Königen, die ihre Kapitäne in alle Welt losschicken, um neue Länder zu finden, in denen sagenhafte Reichtümer winken. Dazu versucht jeder, die besten und kühnsten Entdecker für seine Expeditionen zu gewinnen. Jeder Entdecker hat natürlich seine besonderen Stärken und Schwächen. Auch sind die Seefahrer wankelmütig und schwanken in ihrer Loyalität gegenüber den Königen. Je weiter die Reise geht desto mehr werden die Entdecker umkämpft...

(Der portugiesische Seefahrer Ferdinand Magellan - portugiesisch: Fernao de Magalhaes - machte sich 1519 mit fünf Schiffen auf den ungewissen Weg einer Erdumsegelung um Südamerika herum. Er selbst kehrte von dieser Reise nicht zurück. Sie ist dennoch nach einem erfolgreichen Ende als die erste Weltumsegelung für immer mit seinem Namen verknüpft.)

Inhalt

36 Entdeckerkarten, je 6 von jedem Entdecker



63 Geldkarten, je 7 x die Werte 1 - 9



36 Schiffe aus Holz, je 6 in 6 Farben



2 Spielpläne, beidseitig verwendbar (4 Möglichkeiten)



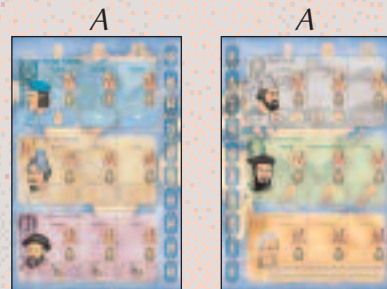
In aller Kürze

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Königen, die versuchen, die besten und kühnsten Entdecker auf ihre Seite zu ziehen. Dazu bieten sie ihnen natürlich Geld. Kolumbus, Magellan, und wie sie alle heißen, stechen für den Meistbietenden in See.

Das Spiel geht über 3 Phasen. In **Phase I** werden pro Entdecker **3 Schiffe** in Europa eingesetzt. Seereisen ins Unbekannte bergen naturgemäß allerlei Gefahren, und so gelangen in **Phase II** **nur 2 der Schiffe** an eine Zwischenstation. In **Phase III** schließlich erreicht nur noch **1 Schiff** das Ziel. Jeder Entdecker hat seine persönlichen Stärken und Schwächen und bringt seinem König **Siegpunkte, neue Gelder** und **eventuell Aktionen**. **Sieger** ist derjenige Spieler, der am Ende die **meisten Siegpunkte** aufweisen kann.

Spielvorbereitung

Die **beiden Spielpläne** werden nebeneinander ausgelegt. Man kann jeden Spielplan beidseitig benutzen. Legen Sie **im ersten Spiel** die Pläne so aus, wie rechts abgebildet. Vor weiteren Spielen einigen sich die Mitspieler, welche Seiten sie benutzen möchten. Im folgenden Text werden die beiden Spielpläne hier einfach als Spielplan bezeichnet.



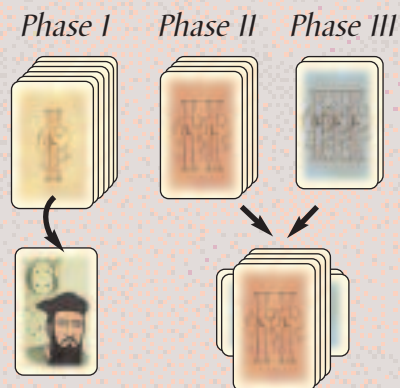
Jeder Spieler erhält:

6 Schiffe einer Farbe und 1 Satz Geldkarten von 1 – 9.

Die Geldkarten werden verdeckt auf der Hand gehalten. Die restlichen Geldkarten werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben den Spielplan gelegt.



Die **Entdeckerkarten** werden getrennt nach ihren Rückseiten **I, II und III** gemischt. Nach dem Mischen werden die III-er Karten (6 Stück) verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt, die II-er Karten (12 Stück) kommen verdeckt quer darüber. Der jüngste Spieler (oder ein anderer, auf den sich alle einigen) erhält die I-er Karten (18 Stück), die er verdeckt als Stapel vor sich legt. Er ist der **Versteigerer**. Im Verlauf des Spiels deckt er eine Karte nach der anderen zur Versteigerung auf, zuerst die des Stapels I, später dann die der Stapel II und III.



Der Spielablauf

Das Spiel verläuft über **3 Phasen (I, II und III)**.

In jeder Phase passiert Folgendes:

1. 1 Entdeckerkarte aufdecken und versteigern (übernimmt der Versteigerer).
2. 1 Schiff einsetzen (Phase I) bzw. weiterziehen (Phasen II und III) und die Aktion des Feldes durchführen (macht der Spieler, der die Entdeckerkarte ersteigert hat).
3. Punkt 1 und 2 werden so lange wiederholt, bis alle Entdeckerkarten der jeweiligen Phase versteigert sind.
4. Wurde die letzte Entdeckerkarte einer Phase versteigert, endet diese Phase und alle Spieler erhalten Geldkarten vom Stapel.
5. Die nächste Phase beginnt.

Nach der Versteigerung der letzten Karte der Phase III endet das Spiel, und es erfolgt die Wertung.

Der Ablauf im Einzelnen:

1. Versteigerung der Entdeckerkarten

Der **Versteigerer** deckt die **oberste Karte** des vor ihm liegenden Stapels auf. Er fordert den Spieler, der die Karte zuvor ersteigert hat, auf, **ein Gebot abzugeben (Mindestgebot 1) oder zu passen** ("Inge, mach dein erstes Gebot für Pizarro".) Bei der **allerersten** Karte der Phase I beginnt er selbst zu bieten oder passt. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und bietet oder passt. Ein Spieler, der passt, ist für diese Karte aus der Versteigerung ausgeschlossen. Die Versteigerung geht solange reihum, bis ein **Höchstgebot** feststeht (der Versteigerer bietet wie jeder andere Spieler mit).

Pizarro
wird ver-
steigert



Bezahlt
wird mit
Geldkarten



Gesteigert wird mit den **Geldkarten**. Es gelten die **Zahlen in den Geldbeuteln**. Der **Höchstbietende** bezahlt sein Gebot mit den entsprechenden Geldkarten (siehe Seite 5) und legt sie offen auf den **Ablagestapel** (wird neben dem verdeckten Stapel angelegt). Die ersteigerte Entdeckerkarte legt der Spieler verdeckt an seinen Platz (Ausnahme siehe "Kolumbus" und "Magellan"). Auf diese Weise kann man jederzeit nachprüfen, wer welche Karte ersteigert hat. Sofort nach dem Ersteigern wird ein Schiff eingesetzt bzw. weitergezogen.

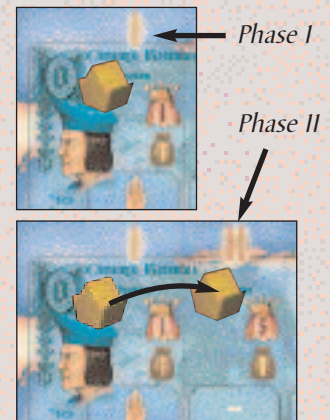
Wichtig: In **Phase I** kann **jeder Spieler** für **jede Entdeckerkarte** mitbieten und sie bei Höchstgebot auch erhalten (es kann also ein Spieler bis zu drei gleiche Entdeckerkarten ersteigern). In der **Phase II** können nur **diejenigen Spieler** mitbieten, die in der **Phase I** zumindest **1 Karte dieses Entdeckers** ersteigert hatten. In **Phase III** können nur **diejenigen Spieler** mitbieten, die in **Phase II** zumindest **1 Karte dieses Entdeckers** ersteigert hatten. Eine Entdeckerkarte, die von keinem Spieler ersteigert wird, kommt in die Schachtel zurück (in diesem Fall wird weder ein Schiff eingesetzt oder gezogen noch eine Aktion ausgeführt).

2. Schiffe einsetzen bzw. ziehen und eventuell eine Aktion ausführen

In **Phase I** werden die Schiffe **eingesetzt**, in den **Phasen II und III** werden die in **Phase I** eingesetzten Schiffe nur noch **gezogen**. In **Phase I** nicht eingesetzte Schiffe kommen in die Schachtel zurück.

Ein Spieler, der in **Phase I** eine Karte ersteigert, setzt eines seiner Schiffe auf das Feld I des entsprechenden Entdeckers. Ersteigert dieser Spieler in **Phase II** eine weitere Karte des selben Entdeckers, zieht er sein Schiff von Feld I auf Feld II. Entsprechend zieht er es in **Phase III** von Feld II auf Feld III.

Die Entdecker können **Aktionen** durchführen. Diese Aktionen sind auf den Aktionsfeldern abgebildet und werden unter "Die Aktionsfelder" erläutert.

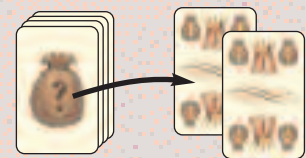


3. Punkt 1 und 2 wiederholen

Die Punkte 1 und 2 werden so lange wiederholt, bis alle Entdeckerkarten der jeweiligen Phase versteigert sind. In **Phase I** sind das **18 Karten**, in **Phase II** **12 Karten** und in **Phase III** **6 Karten**.

4. Neue Geldkarten am Ende einer Phase

Am **Ende der Phasen I und II** erhalten **alle Spieler 2 neue Geldkarten**. Dazu mischt der Versteigerer den **Ablagestapel zusammen mit dem verbliebenen verdeckten Stapel**. Von diesem neuen Stapel gibt er jedem Spieler **verdeckt 2 Geldkarten**. **Manche Spieler** erhalten auch noch **zusätzliche Geldkarten** (siehe Seite 6 und Seite 7).



5. Die nächste Phase beginnt

Der Versteigerer legt den Stapel Entdeckerkarten der neuen **Phase (II bzw. III)** vor sich hin und deckt die oberste Karte auf. Das Spiel läuft in der gleichen Weise weiter wie unter Punkt 1-5 beschrieben.



Wertung am Ende des Spiels

Nach der Versteigerung der letzten Entdeckerkarte von **Phase III** erfolgt die (einzige) Wertung und Feststellung des Siegers (siehe unter "Die Wertung").

Im Folgenden werden die Entdeckerkarten, die Geldkarten, der Spielplan mit Geldbeutel, Krone und Aktionsfeldern sowie die Wertung genauer erklärt.

Die Entdeckerkarten



Christoph Kolumbus



Franzisko Pizarro



Ferdinand Magellan



Marco Polo



Vasco da Gama



James Cook

Die Karten haben die Rückseiten I, II und III. Unter der Rückseite I ist jeder Entdecker dreimal vertreten, unter der Rückseite II zweimal und unter der Rückseite III einmal.

Die Geldkarten



Es gibt **63 Geldkarten**, je **siebenmal die Werte 1 – 9**. Sie werden zum Ersteigern der Entdeckerkarten benötigt. Hat ein Spieler bei der Wertung noch Geldkarten übrig, bringen sie ihm zusätzliche Siegpunkte.

Jede Karte zeigt in den 4 Ecken einen Geldbeutel mit einer Zahl zwischen 1 und 9. Zwischen den Geldbeuteln ist eine Krone mit den Zahlen 1, 2 oder 3 abgebildet.

Die **Zahl im Geldbeutel** gibt ihren **Geldwert bei der Versteigerung** an. Erhält ein Spieler eine Entdeckerkarte z.B. für 7 Dukaten, kann er mit 1 Geldkarte im Wert von 7 oder mit 2 Geldkarten in den Werten 5 und 2 bezahlen oder mit einer anderen Mischung seiner Wahl. Erhält ein Spieler eine Entdeckerkarte z.B. für 13, kann er mit der 9 und der 4 bezahlen usw. Hat man keine passenden Geldkarten, kann man überzahlen, bekommt jedoch nichts heraus.

Die **Zahl in der Krone** gibt die **Siegpunkte** an, die ein Spieler zusätzlich zu seinen anderen Siegpunkten erhält, wenn er diese Karte bei der Wertung noch auf der Hand hält.

Achtung: Die Spieler ziehen **während der Phasen keine Geldkarten** nach (**Ausnahme:** siehe Seite 7, unter "Vasco da Gama"). Sie erhalten nur am Ende der Phasen neue Geldkarten!

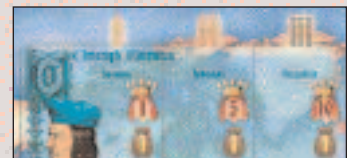


Geldwert



Siegpunkte

Phase I Phase II Phase III
Feld I Feld II Feld III



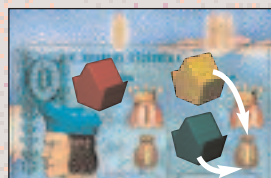
Der Spielplan

Jeder Einzelplan zeigt **3 Entdecker** und **1 Zählleiste für die Wertung**. Jeder Entdecker hat **3 nebeneinander liegende Felder**, das linke für die **Phase I**, das mittlere für die **Phase II** und das rechte für die **Phase III**. In diese Felder werden die Schiffe der Spieler eingesetzt bzw. weitergezogen. Außerdem zeigen die Felder noch **Geldbeutel, Krone und Aktionsfeld**.

Der Geldbeutel



Die **Zahl im Geldbeutel** zeigt an, wie viele **Geldkarten** der Spieler am **Ende der Phase** für **jedes** seiner Schiffe erhält, das in diesem Feld steht. Diese Geldkarten gibt es **zusätzlich** zu den 2 Geldkarten, die alle Spieler bekommen. **Man erhält jeweils nur die Geldkarten der Phase, die gerade abgeschlossen wurde.** (Für Schiffe, die auf Feldern vorheriger Phasen stehen geblieben sind, gibt es also **keine** Geldkarten mehr.) Die Geldkarten werden vom verdeckten Stapel gezogen.



Am Ende der Phase II erhalten Gelb und Grün je 1 Geldkarte zusätzlich, Rot erhält keine Karte zusätzlich. (Sein Schiff ist auf Feld I geblieben.)

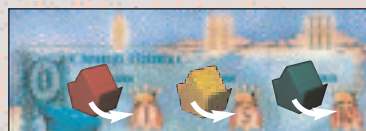


Am Ende der Phase II erhält Grün 6 Geldkarten zusätzlich, Rot erhält keine Karte zusätzlich. (Sein Schiff ist auf Feld I geblieben.)

Die Krone



Die Zahl in der Krone zeigt die **Siegpunkte** für jedes Schiff bei der Wertung an.



Rot erhält 1, Gelb 5 und Grün 10 Siegpunkte bei der Wertung.

Die Aktionsfelder

Hier sind die Aktionen abgebildet, die der Spieler ausführen kann, wenn er sein Schiff in das Feld setzt oder weiterzieht. Manche Aktionen werden sofort und manche später ausgeführt. In einigen Feldern gibt es keine Aktionen. Die Aktionen können sich nach den Spielplanseiten (A und B) unterscheiden. Im Einzelnen:

Christoph Kolumbus



Plan A und B identisch

Feld I (Veto): Die Kolumbuskarten der **Phase I** geben den jeweiligen Besitzern ein **Vetorecht in der weiteren Versteigerung.**

Der Spieler legt die ersteigerte Kolumbuskarte der **Phase I** zunächst **offen** vor sich hin. **Ab sofort** kann er sie jederzeit einsetzen, **wenn der Versteigerer eine neue Entdeckerkarte aufdeckt.** Das geschieht folgendermaßen:

Ehe der erste Spieler ein Gebot für die gerade aufgedeckte Entdeckerkarte abgibt, sagt der Spieler, der die Kolumbuskarte besitzt: "Veto - Diese Karte wird später versteigert!" Der Versteigerer schiebt die Karte unter den Stapel. Danach dreht der Besitzer der Kolumbuskarte diese um. Er kann sie kein zweites Mal einsetzen. Nun deckt der Versteigerer die nächste Entdeckerkarte auf.

Feld II und III: Keine Aktion. Die Kolumbuskarten der **Phasen II und III** geben kein Vetorecht.



Franzisko Pizarro



Plan A: Keine Aktionen

Plan B

Feld I, II: Keine Aktionen

Feld III (Siegpunkte festlegen): Die Aktion wird erst bei der Wertung des Spielers ausgeführt. Zuerst wertet der Spieler **alle seine anderen Schiffe**, dann zählt er die **Siegpunkte seiner restlichen Geldkarten** auf der Hand dazu, und **zuletzt wertet er das Schiff auf dem letzten Pizarro-Feld.** Dazu mischt er den verdeckten Geldkartenstapel, zieht Karte um Karte und legt sie offen vor sich hin. Er **addiert dabei die Zahlen im Geldbeutel** und nicht diejenigen in der Krone! Er kann jederzeit aufhören zu ziehen. Liegt die Summe bei **20 Dukaten oder niedriger**, zählt er sie als **Siegpunkte** zu seinen übrigen dazu. Liegt die Summe **über 20**, erhält er **0 Siegpunkte** für Pizarro.



Ferdinand Magellan



Plan A (Geldkarte aus der Hand unter die Entdeckerkarte Magellan schieben)

Feld I: Der Spieler legt die ersteigerte Magellankarte **offen** vor sich hin. Dann **muss er sofort aus seiner Hand 1 Geldkarte** auswählen, und sie **verdeckt unter die Magellankarte schieben** (Tipp: möglichst eine Karte mit der 3 in der Krone).

Magellan kostet also **1 Karte zusätzlich** zu dem Gebot. Hätte der Spieler nach Bezahlen des Gebots **keine** Karte mehr auf seiner Hand, **kann er Magellan nicht ersteigern.**

Feld II und III: Die neu ersteigerte Magellankarte wird **offen auf die bereits ausliegende(n) Magellankarte(n) der vorigen Phase(n) gelegt.** Dann **muss der Spieler erneut 1 Karte aus seiner Hand wählen** und sie unter die **2 oder 3** offenen Magellankarten schieben.

Die **untergeschobenen Geldkarten** zählen bei der **Wertung** den **zusammen gezählten Wert der Kronen x 1, x 2 oder x 3.** (Siehe Wertung, Seite 8)

Plan B (Geldkarte aus dem Gebot unter Magellan schieben)

Feld I, II, III: Die **Wertung erfolgt wie oben.** Der **Unterschied** zu Plan A: Die Geldkarte, die der Spieler (jetzt offen) unter die Magellankarte schiebt, muss er **aus seinem Gebot** und nicht aus seiner Hand wählen. Enthält das Gebot mehr als 1 Geldkarte, kommen die restlichen Geldkarten auf den Ablagestapel.



Feld I



Feld II



Gelb, Blau und Schwarz schieben je 1 Geldkarte unter die ersteigerte Magellankarte



Blau und Schwarz ziehen ihre Schiffe weiter und schieben erneut 1 Geldkarte unter die zweite ersteigerte Magellankarte.



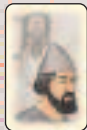
Feld III



Schwarz zieht sein Schiff auf Feld III und schiebt 1 Geldkarte unter die dritte ersteigerte Magellankarte.

Bei Plan B werden die Geldkarten offen daruntergeschoben!

Marco Polo



Plan A (Geldkartentausch als letzte Aktion einer Phase)

Feld I, II: Am Ende der Phasen I und II kann der Spieler, nachdem er alle seine neuen Geldkarten erhalten hat, pro Schiff hintereinander bis zu 3 seiner Geldkarten von der Hand auf den Ablagestapel legen und die gleiche Anzahl vom verdeckten Stapel ziehen. Die neu gezogenen Geldkarten nimmt er auf die Hand.



Feld III: Keine Aktion

Plan B: Keine Aktionen

Vasco da Gama (direktes Nachziehen von Geldkarten)



Plan A

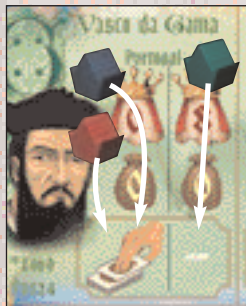
Feld I: Der Spieler zieht sofort nach dem Ersteigern der Karte "Vasco da Gama" 1 Geldkarte vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.



Feld II, III: Der Spieler zieht sofort 2 bzw. 3 Geldkarten vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Plan B

Feld I, II, III: Der Spieler muss sich in jeder Phase neu entscheiden, ob er sein Schiff in den linken oder rechten Teil des Feldes einsetzt bzw. weiterzieht. Wählt er den linken Teil, kann er sofort 1 (bzw. 2 oder 3) Geldkarten vom verdeckten Stapel ziehen. Wählt er den rechten Teil, hat er keine Aktion (dafür aber Siegpunkte, wenn sein Schiff am Spielende dort steht).



Feld I: Rot und Blau haben beide ihr Schiff links eingesetzt. Beide ziehen sofort nach der Ersteigerung der Vasco da Gama-Karte je 1 Geldkarte vom verdeckten Stapel. Grün hat sein Schiff rechts eingesetzt. Er darf keine Geldkarte ziehen.



Feld II: Rot und Blau haben beide ihr Schiff wieder auf den linken Teil von Feld II gezogen. Beide ziehen 2 Geldkarten vom verdeckten Stapel.



Feld III: Blau hat die einzige Vasco da Gama-Karte der Phase III ersteigert. Er zieht sein Schiff auf den rechten Teil von Feld III. Er darf keine Geldkarten vom Stapel ziehen.

Bei der Wertung erhalten Grün und Blau je 8 Siegpunkte für Vasco da Gama, Rot erhält keine Siegpunkte.

James Cook



Plan A (offen ausgelegte Geldkarten)

Feld I, II, III: Nachdem der Spieler sein Gebot bezahlt hat, muss er sofort alle seine Geldkarten, die er noch auf der Hand hat, offen vor sich auslegen. Erhält er durch Vasco da Gama (siehe oben) während der laufenden Phase neue Geldkarten hinzu, muss er sie ebenfalls sofort offen auslegen. Hat der Spieler nach dem Bezahlen seines Gebots keine Geldkarten mehr auf der Hand, muss er auch keine offen auslegen. Am Ende der Phase (bevor er die neuen Geldkarten erhält) nimmt er alle verbliebenen ausliegenden Geldkarten wieder auf die Hand.



Plan B (aus der Hand gezogene Geldkarte)

Feld I, II, III: Nachdem der Spieler sein Gebot bezahlt hat, zieht ihm sein linker Nachbar sofort 1 Geldkarte aus seiner Hand und legt diese offen auf den Ablagestapel. Ein Spieler kann nur dann eine Cookkarte ersteigern, wenn er nach dem Bezahlen noch mindestens eine weitere Geldkarte auf der Hand hat, die ihm gezogen werden kann.



Die Wertung

Die **allerletzte** Entdeckerkarte ist versteigert, die **zusätzlichen** Geldkarten sind vergeben. **Phase III** ist beendet. Der Spieler, der die letzte Entdeckerkarte ersteigert hat, beginnt mit der **Wertung**.

Er zählt seine **Siegpunkte** folgendermaßen: **Zunächst zählt er die Zahlen in den Kronen der Felder**, auf denen seine Schiffe stehen. **Dazu addiert er die Zahlen in den Kronen aller Geldkarten**, die er noch auf der Hand hat. **Dieses Ergebnis stellt er mit zwei seiner Schiffe auf der Zählleiste ein**. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw.

Rot wertet als Letzter



Für **Marco Polo** erhält Rot **0**, für **Vasco da Gama** **1** und für die **übrig gebliebene Geldkarte** auch **1 Siegpunkt**.

Rot hat sich in dieser Partie sehr auf **Magellan** konzentriert und in **Phase I** 2 Magellankarten ersteigert. Unter die erste hat er die Geldkarte 1, unter die zweite die Geldkarte 2 geschoben. In **Phase II** hat er beide Magellankarten ersteigert und die Geldkarten 1 und 4 daruntergeschoben. In **Phase III** hat er unter die dritte ersteigerte Magellankarte die Geldkarte 5 geschoben. Magellan bringt ihm also insgesamt **8x3=24 Siegpunkte** + **5x2=10 Siegpunkte**. Bis jetzt hat er **36 Siegpunkte**.

Nun wertet er **Pizarro**. Er zieht vom verdeckten Geldkartenstapel zuerst die 5, dann die 6 und dann die 2 (man beachte: hier werden die Zahlen im Geldbeutel addiert). Beließe er es dabei, käme er bei Pizarro auf **13 Siegpunkte**, d.h., auf die Gesamtpunktzahl von **36+13=49**. Blau hat aber 52 Siegpunkte. Um ihn zu schlagen, muss er mindestens noch eine Karte für Pizarro ziehen. Er zieht eine 8 und hat damit bei Pizarro die Summe 21. Dafür erhält er nun **gar keine Siegpunkte**. Insgesamt bleibt er daher bei **36 Siegpunkten** und wird Zweiter.

Die Siegpunkte im Einzelnen:

Marco Polo 0	Pizarro 0
Vasco da Gama 1	Geldkarten 1
Magellan 34	36 Siegpunkte

Die Wertung von Pizarro= 0 Siegpunkte



Schiff ahoi!

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag ganz besonders bei Dieter Hornung, Nathali Kligen, André Maack, Andreas Maszuhn, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, Andreas Trieb, Alex Weiß, Volker Weitzel, Hannes Wildner und den Testern von Tom Lehmann in den USA.



© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
 Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
 oder per Post an: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München
 Fax: 089/302336
 Hinweise zu unseren Spielen und zum Autor finden Sie im Internet unter:
www.hans-im-glueck.de