

# AUF NACH INDIEN!



EIN HANDELS- UND ENTDECKUNGSSPIEL  
VON HISASHI HAYASHI  
FÜR 3 - 4 SPIELER AB 10 JAHREN

# EINLEITUNG

Wir befinden uns im Zeitalter der Entdeckungen! Das Mittelmeer wird vom Osmanischen Reich kontrolliert, daher suchen die Portugiesen nach Alternativen, um nach Ostindien zu gelangen und dort Gold, Gewürze und andere Güter zu erhandeln. Bessere Schiffe und eine zentralisierte Staatsordnung treiben die Portugiesen raus auf den Atlantik. Entdecker wie Heinrich der Seefahrer, Bartolomeu Dias und Vasco da Gama stechen in See. In **Auf nach Indien!** verkörpert ihr Adlige, die diesen Entdeckern auf ihrer Suche nach einem Weg nach Indien Unterstützung gewähren, um für sich selbst den größten Wohlstand und die meisten Siegpunkte zu erlangen!

## SPIELÜBERSICHT

In **Auf nach Indien!** erhaltet ihr Siegpunkte für die Gründung neuer Küstenstädte, den Verkauf von Gütern, die Errichtung von Gebäuden und die Entwicklung von Technologien. Nebenbei bieten euch diese Technologien im Verlauf des Spiels starke Sonderfähigkeiten.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

## SPIELMATERIAL

**Auf nach Indien!** enthält folgendes Spielmaterial:

- 4 Siegpunkt Karten
- 4 Verwaltungskarten
- 3 Technologiekarten
- 1 Karte „Lissabon“
- 12 Küstenstadtkarten
- 4 Übersichtskarten
- 52 Holzwürfel in verschiedenen Farben (je 13 in Rot, Blau, Grün und Gelb)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:  
**ersatzteilservice@pegasus.de.**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
Dein Pegasus-Spiele-Team.



## ERLÄUTERUNG DES SPIELMATERIALS

In **Auf nach Indien!** besitzen deine Holzwürfel verschiedene Funktionen. Je nachdem, wo du sie einsetzt, zählst du mit ihnen Geld oder Siegpunkte, segeln sie als Schiffe gen Indien, stellen sie Handelsgüter dar oder zeigen deinen Besitz verschiedener Gebäude an.

## KARTE „LISSABON“

Holzwürfel auf der Karte „Lissabon“ haben keine konkrete Funktion. Erst wenn du sie von dort nimmst, werden sie wahlweise Bankiers, Geschichtsschreiber oder Schiffe. Und aus Schiffen machst du später Handelsgüter oder Gebäude. Im Folgenden schreiben wir nur **Lissabon**, wenn wir diese Karte meinen.



Karte „Lissabon“

## SIEGPUNKTKARTE

Holzwürfel auf den 5 Feldern deiner Siegpunktleiste (1-5) stellen **Geschichtsschreiber** dar und geben an, wie viele Siegpunkte du hast.



Siegpunktkarte

## VERWALTUNGSKARTE

Die Verwaltungskarte besitzt 3 verschiedene Bereiche. Holzwürfel auf den 5 Feldern der Vermögensleiste (1-5) stellen **Bankiers** dar und geben an, wie viel Geld du hast.

Holzwürfel auf dem Technologiefeld stellen **Wissenschaftler** dar. Du darfst sie im Verlauf des Spiels auf den Technologiekarten einsetzen, um die Sonderfähigkeiten von Technologien zu nutzen.

Der Holzwürfel auf den Feldern der Schifffahrtsleiste (1-3) repräsentiert deinen **Schiffsbauer** und gibt die Reichweite deiner Schiffe an.



Verwaltungskarte

## TECHNOLOGIEKARTEN

Jede Technologiekarte zeigt 4 unterschiedliche Technologien.

Das Münzsymbol gibt an, wie viel Geld du bezahlen musst, um diese Technologie zu erwerben.

Der Text beschreibt die Sonderfähigkeit, die du beim Erwerb der Technologie erhältst.



Technologiekarte

## KÜSTENSTADTKARTEN

Holzwürfel auf der Küstenstadtkarte liegen auf dem „Land“ und Holzwürfel unterhalb der Küstenstadtkarte liegen im „Meer“.

### GEBÄUDE

Mit deinen Holzwürfeln markierst du die Gebäude, die du in den Küstenstädten errichtet hast. Es gibt drei Arten von Gebäuden mit unterschiedlichen Fähigkeiten: Festungen, Kirchen und Märkte.

### HANDELSGÜTER

Mit deinen Holzwürfeln markierst du die Handelsgüter, über die du in den Küstenstädten verfügst. Du darfst diese später verkaufen, um Geld und Siegpunkte zu erhalten.



## SPIELVORBEREITUNG

- 1. Spieler:** Jeder Spieler erhält jeweils 1 Siegpunktkarte, 1 Verwaltungskarte und 1 Übersichtskarte. Im Spiel zu dritt legt ihr die übrigen Karten zurück in die Spielschachtel.
- 2. Technologien:** Legt die 3 Technologiekarten nebeneinander aus, so dass sie jeder Spieler gut lesen kann.
- 3. Küstenstädte:** Mischt die 12 Küstenstadtkarten und legt sie in einer Reihe verdeckt nebeneinander aus. Legt **Lissabon** links an diese Reihe an. Danach deckt ihr die ersten 3 Karten rechts von **Lissabon** auf, die sogenannten Startkarten. Die übrigen 9 Karten bleiben verdeckt liegen. Im Spiel zu dritt deckt ihr zusätzlich auch die am weitesten rechts liegenden 3 Karten auf und legt sie danach zurück in die Spielschachtel.

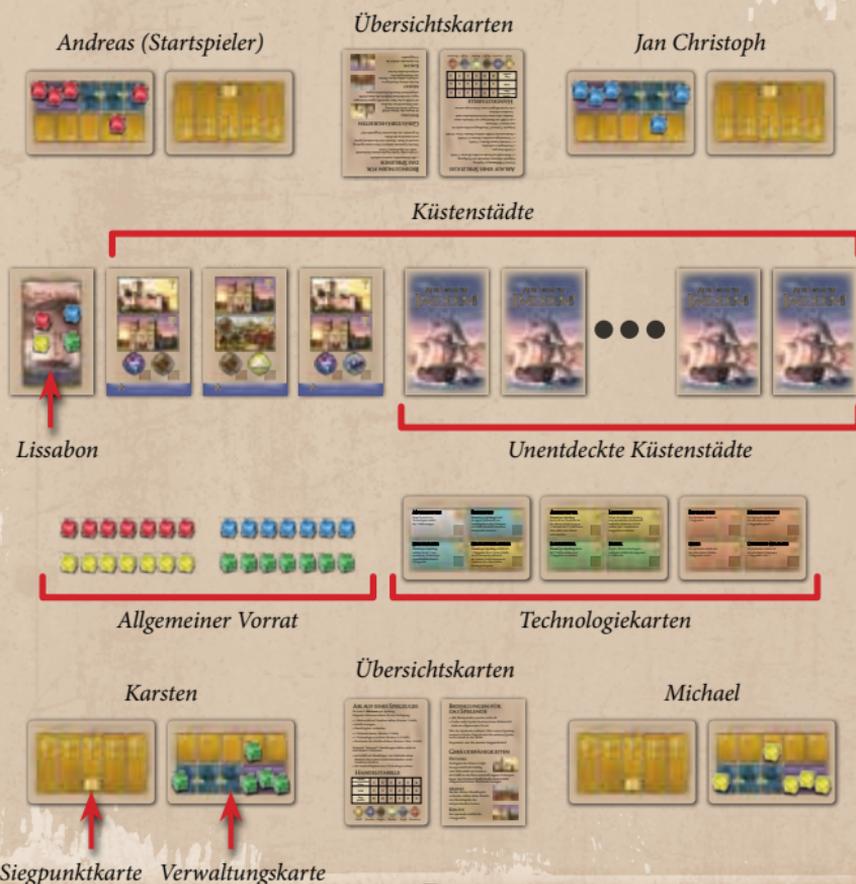
**Hinweis:** Für eure erste Partie *Auf nach Indien!* empfehlen wir beim Spielaufbau die 3 mit den Zahlen markierten Küstenstädte (anstatt 3 zufällige) als Startkarten zu verwenden. Legt diese entsprechend ihrer Nummerierung von 1-3 offen neben **Lissabon** aus. Mischt danach die übrigen 9 Küstenstädte und legt sie – wie oben beschrieben – verdeckt rechts daneben aus.



Zahl auf den empfohlenen Startkarten

4. **Holzwürfel:** Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt sich 5 Holzwürfel in dieser Farbe. Von diesen legt jeder Spieler 1 auf **Lissabon** und 1 weiteren als **Schiffsbauer** auf das Schiffsfeld mit der „1“ seiner Verwaltungskarte. Die übrigen 3 Holzwürfel legt er als **Wissenschaftler** auf das Technologiefeld seiner Verwaltungskarte. Die übrigen 8 Holzwürfel jedes Spielers legt ihr griffbereit in den allgemeinen Vorrat neben **Lissabon**.
5. **Startspieler:** Der Spieler, der sich zuletzt auf einem Schiff oder einem Boot befand, wird Startspieler. Jeder Spieler nimmt sich 1 weiteren Holzwürfel aus dem Vorrat und setzt ihn als **Bankier** auf seiner Verwaltungskarte ein: Der Startspieler und sein linker Nachbar stellen ihn auf die „2“, der dritte Spieler auf die „3“ und der vierte im Uhrzeigersinn (sofern vorhanden) auf die „4“. Danach kann das Spiel losgehen!

## BEISPIEL FÜR DIE SPIELVORBEREITUNG BEI 4 SPIELERN



# SPIELABLAUF

Der Startspieler führt den ersten Spielzug aus. Danach kommen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Dies geht so weiter, bis das Spielende erreicht wird.

## ABLAUF EINES SPIELZUGES

In deinem Spielzug führst du **2 Aktionen durch**. Nachdem du beide Aktionen durchgeführt hast, endet dein Spielzug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt seinen Spielzug.

Es stehen dir folgende Aktionen zur Verfügung:

- 1 Holzwürfel auf **Lissabon** stellen
- Schiffe bewegen
- Handelsgüter verkaufen
- 1 Gebäude bauen
- 1 Technologie erwerben
- Reichweite der Schiffe erhöhen

Du darfst in deinem Spielzug 2 unterschiedliche oder zweimal die gleiche Aktion durchführen. Allerdings darfst du nur **einmal pro Spielzug** während der Aktion „Schiffe bewegen“ 1 unentdeckte Küstenstadt aufdecken.

## VERMÖGEN

Während des Spiels zeigst du dein Vermögen mit Hilfe von Holzwürfeln an. Holzwürfel auf den 5 Feldern der Vermögensleiste stellen **Bankiers** dar und geben jeweils an, wie viel Geld sie verwalten. Jeder Bankier verwaltet höchstens 5 Geld. Sobald dein Vermögen 5 Geld übersteigt, musst du für jeweils weitere 5 Geld einen weiteren Holzwürfel aus **Lissabon** nehmen und als Bankier auf deine Vermögensleiste stellen. Wenn du das nicht machst, verfällt das überzählige Geld.

**Beispiel:** Dein Vermögen beträgt 6 Geld. Daher steht ein Bankier auf der Vermögensleiste auf der „5“ und ein weiterer auf der „1“.



Wenn du Geld zahlst, versetzt du die Bankiers auf deiner Vermögensleiste so, dass du möglichst wenige zur Anzeige des Gelds benötigst. Überzählige Bankiers stellst du anschließend auf **Lissabon** zurück.

**Beispiel:** Du besitzt 6 Geld und bezahlst 2 davon. Du stellst einen deiner Bankiers auf die „4“ deiner Vermögensleiste und den anderen nach **Lissabon** zurück.

## SIEGPUNKTE

Während des Spiels zeigst du deine Siegpunkte mit Hilfe von Holzwürfeln an. Holzwürfel auf den 5 Feldern deiner Siegpunkteleiste stellen **Geschichtsschreiber** dar und geben jeweils an, wie viele Siegpunkte du besitzt. Jeder Geschichtsschreiber zeigt höchstens 5 Siegpunkte an. Wenn du mehr als 5 Siegpunkte besitzt, musst du für jeweils weitere 5 Siegpunkte einen Holzwürfel aus **Lissabon** nehmen und als Geschichtsschreiber auf deine Siegpunkteleiste stellen. Wenn du das nicht machst, verfallen die überzähligen Siegpunkte.



*Beispiel: Du besitzt 8 Siegpunkte.*

## DIE AKTIONEN IM DETAIL:

### 1 HOLZWÜRFEL AUF LISSABON STELLEN

Du zahlst 1 Geld, um 1 deiner Holzwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und ihn auf **Lissabon** zu stellen. Dies ist die einzige Möglichkeit, an die Holzwürfel im allgemeinen Vorrat zu gelangen.

Du darfst mit dieser Aktion nicht mehr Geld auf einmal ausgeben, um gleich mehrere Holzwürfel nach **Lissabon** zu stellen. Jeder Holzwürfel erfordert 1 Aktion.



## SCHIFFE BEWEGEN

Um deine **Schiffe** zu bewegen, musst du die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge durchführen:

### 1. HOLZWÜRFEL BEWEGEN

Du verwendest deine Holzwürfel als **Schiffe**, indem du sie im Meer unterhalb der Küstenstädte **einsetzt und bewegst**. Damit deine Holzwürfel klar als Schiffe erkennbar bleiben, stellst du sie niemals auf die Küstenstädte.

**Mit 1 Aktion darfst du beliebig viele deiner Schiffe bewegen.**

Du darfst einen oder mehrere Holzwürfel von **Lissabon** nehmen, um sie als neue Schiffe in das Meer unterhalb der Küstenstädte einzusetzen. Zusätzlich oder alternativ darfst du bereits im Meer befindliche Schiffe bewegen.

Wenn du neue Schiffe von **Lissabon** aus einsetzt, zeigt dein **Schiffsbauer** auf der Schifffahrtsleiste die Reichweite an. Mit einer Reichweite von 1 setzt du ein neues Schiff rechts von **Lissabon** unterhalb der ersten Küstenstadt in das Meer. Mit einer Reichweite von 3 darfst du das Schiff von **Lissabon** aus direkt um bis zu 3 Küstenstädte nach rechts bewegen.

Deine bereits im Meer befindlichen Schiffe bewegst du, indem du die Holzwürfel unterhalb der Küstenstädte versetzt. Der **Schiffsbauer** zeigt wieder an, um wie viele Karten du **jedes Schiff** dabei versetzen darfst. Mit einer Reichweite von 1 darf sich jedes deiner Schiffe nur um 1 Karte **nach links oder rechts bewegen**. Mit einer Reichweite von 2 oder 3 darf es sich entsprechend um 2 bzw. 3 Karten weit bewegen. Ein Schiff bewegt sich nur unterhalb der Küstenstädte, unterhalb von **Lissabon** gibt es kein Meer!

Deine Schiffe bewegen sich unabhängig voneinander und dürfen in beide Richtungen ziehen: nach links in Richtung **Lissabon** oder nach rechts Richtung Indien. Sie müssen nicht ihre volle Reichweite ausschöpfen. Du darfst sie sogar stehen lassen und gar nicht bewegen. Es dürfen sich jederzeit beliebig viele Schiffe von allen Spielern im Meer unterhalb einer Küstenstadt aufhalten.



Erreicht eines deiner Schiffe eine unentdeckte Küstenstadt (eine verdeckte Karte), endet seine Bewegung dort sofort, auch wenn es noch nicht seine volle Reichweite ausgeschöpft hat.

Beachte, dass du **nur einmal pro Spielzug** eines deiner Schiffe zu einer unentdeckten Küstenstadt schicken darfst. Auch wenn du die Aktion Schiffe bewegen zweimal im selben Spielzug ausführst, darfst du nur 1 Küstenstadt pro Spielzug entdecken.

## 2. EINE UNENTDECKTE KÜSTENSTADT AUFDECKEN (nur einmal pro Spielzug)

Befindet sich eines deiner Schiffe unterhalb einer noch unentdeckten Küstenstadtkarte, erhältst du nun 1 Siegpunkt und drehst die entsprechende Karte auf ihre Vorderseite. Der Spieler, der die letzte Küstenstadt in der Reihe entdeckt (also die 12. bei 4 Spielern bzw. die 9. bei 3 Spielern), erhält dafür sogar 2 Siegpunkte statt 1, denn er hat Indien erreicht!



## 3. SCHIFFE IN HANDELSGÜTER UMWANDELN

Abschließend darfst du deine Schiffe in **Handelsgüter** umwandeln. Dazu legst du jeweils 1 deiner Schiffe aus dem Meer unterhalb einer Küstenstadt auf eines der auf dieser Karte abgebildeten Handelsgüter. Dieser Holzwürfel gilt nun nicht mehr als **Schiff**, sondern als **Handelsgut**. Du darfst ihn nicht mehr bewegen. Auf jeder Küstenstadt sind zwei Handelsgüter abgebildet. Solange beide Handelsgüter noch frei sind, darfst du zwischen beiden wählen. Bereits besetzte Handelsgüter darfst du nicht mit einem Holzwürfel belegen.

Du darfst auf diese Weise beliebig viele deiner Schiffe in Handelsgüter umwandeln, um mit nur einer Aktion mehrere Handelsgüter zu erwerben.

## HANDELSGÜTER VERKAUFEN

Du verkaufst **Handelsgüter**, indem du die Holzwürfel von den Handelsgütern entfernst und zurück nach **Lissabon** legst. Dafür erhältst du Geld und Siegpunkte.

**Mit 1 Aktion darfst du beliebig viele deiner Handelsgüter verkaufen.**

Wie viel Geld und wie viele Siegpunkte dir der Verkauf einbringt, hängt von der Anzahl **unterschiedlicher** Handelsgüter ab, die du verkaufst. Die erhaltenen Siegpunkte und das Geld musst du auf deiner Vermögensleiste und Siegpunkteleiste anzeigen, du darfst dafür die Holzwürfel verwenden, die du soeben durch den Verkauf nach **Lissabon** zurückgestellt hast.

Du darfst gleiche Handelsgüter verkaufen, es bringt dir aber keine weitere Belohnung – außer du brauchst mehr Holzwürfel in **Lissabon**.

### ES GIBT SECHS VERSCHIEDENE HANDELSGÜTER:



Gold

Juwelen

Kaffee

Zucker

Stoffe

Gewürze

Befindet sich einer deiner Holzwürfel auf einem Markt, darfst du 1 Handelsgut der auf dem Markt abgebildeten Art mit verkaufen. Du lässt den Holzwürfel aber auf dem Markt liegen und entfernst ihn **nicht**, so dass dir dieser Markt beim nächsten Verkauf wieder zur Verfügung steht!

Du darfst nicht ausschließlich Handelsgüter von Märkten verkaufen. Du musst immer mindestens 1 Holzwürfel von einem Handelsgut entfernen und nach **Lissabon** zurücklegen, um von deinen Märkten Gebrauch zu machen.

### HANDELSTABELLE

| Anzahl unterschiedlicher Güter | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Geld                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Siegepunkte                    | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 4 |

**Beispiel:** Du besitzt 1 Kaffee und 2 Zucker als Handelswaren. Außerdem besitzt du einen Markt für Gewürze. Du erhältst für den Verkauf der drei unterschiedlichen Handelsgüter 3 Geld und 1 Siegpunkt. Anschließend entfernst du je einen Holzwürfel vom Kaffee und Zucker und legst sie nach Lissabon zurück. Den Holzwürfel auf dem Markt lässt du liegen. Du hättest den zweiten Zucker ohne weitere Belohnung mit verkaufen dürfen, wenn du für weitere Aktionen einen zusätzlichen Holzwürfel in Lissabon benötigst.

## 1 GEBÄUDE BAUEN

Du zahlst 2 Geld, um 1 Gebäude in einer Küstenstadt zu bauen. Du nimmst entweder 1 Holzwürfel aus dem Meer unterhalb der Küstenstadt (du verlierst das Schiff) oder von der Küstenstadt selbst (du verlierst ein Handelsgut oder das andere Gebäude dieser Küstenstadt) und setzt ihn auf das Gebäude, um deinen Besitz anzuzeigen. Auf jeder Küstenstadt sind zwei Gebäude abgebildet. Solange beide Gebäude noch frei sind, darfst du frei wählen, welches von beiden du baust. Gebäude, auf denen sich bereits ein Holzwürfel befindet, darfst du nicht bauen. Sobald du ein Gebäude gebaut hast, darfst du seine Fähigkeit nutzen.

### GEBÄUDEFÄHIGKEITEN

#### FESTUNG

*Bei Spielende erhältst du 1 Siegpunkt.*

Zu Beginn der Aktion *Schiffe bewegen* darfst du beliebig viele deiner Holzwürfel aus **Lissabon** als neue Schiffe in das Meer unterhalb der Küstenstädte legen, in denen du eine Festung besitzt. Anschließend darfst du alle deine Schiffe in derselben Aktion entsprechend deiner Reichweite bewegen.



#### MARKT

*Bei Spielende erhältst du 1 Siegpunkt.*

Bei der Aktion *Handelsgüter verkaufen* zählen deine Märkte wie Handelsgüter der entsprechenden Sorten, die du mit verkaufen darfst. Nach dem Verkauf lässt du deine Holzwürfel auf deinen Märkten liegen und schickst sie **nicht** nach **Lissabon** zurück.



*Anmerkung:* Du darfst nicht ausschließlich Handelsgüter von Märkten verkaufen. Du musst immer mindestens 1 Holzwürfel von einem Handelsgut entfernen und nach **Lissabon** schicken, um von deinen Märkten Gebrauch zu machen.

#### KIRCHE

*Bei Spielende erhältst du 2 Siegpunkte.*



## SONDERFÄHIGKEITEN DER TECHNOLOGIEN

- 0 METALLKUNDE**  
Beim Erwerb von Technologien zahlst du 1 Geld weniger.
- 1 ERDKUNDE**  
Einmal pro Spielzug darfst du Holzwürfel von Handelsgütern oder Gebäuden auf das Meer unterhalb derselben Küstenstadt versetzen. Dadurch werden sie wieder zu Schiffen.
- 1 DRUCKPRESSE**  
Einmal pro Spielzug erhältst du für 1 neu erworbene Technologie (einschließlich dieser) 1 Siegpunkt.
- 2 HAFENVERWALTUNG**  
Einmal pro Spielzug erhältst du 1 Siegpunkt für je 3 neue Schiffe, deren Bewegung während der Aktion *Schiffe bewegen* in **Lissabon** oder einer deiner Festungen beginnt.
- 2 ARCHITEKTUR**  
Einmal pro Spielzug darfst du im Anschluss an die Aktion *Schiffe bewegen* 1 Gebäude für 2 Geld bauen, ohne dafür eine Aktion aufzuwenden.
- 2 LANDKARTE**  
Wenn du in deinem Spielzug eine unentdeckte Küstenstadt aufdeckst, darfst du 1 Geld zahlen, um 1 zusätzlichen Siegpunkt zu erhalten.

### 1 TECHNOLOGIE ERWERBEN

Du zahlst die Kosten der gewünschten Technologie und setzt 1 deiner **Wissenschaftler** vom Technologiefeld deiner Verwaltungskarte auf diese Technologie. Auf jeder Technologie darf sich nur 1 Holzwürfel befinden. Sobald du eine Technologie erworben hast, darfst du ihre Sonderfähigkeit nutzen. Beachte, dass jedem Spieler nur die 3 Wissenschaftler zur Verfügung stehen, die er beim Spielaufbau auf seine Verwaltungskarte gelegt hat. Es gibt für dich keine Möglichkeit, an weitere Wissenschaftler zu gelangen.



**3** **BANKSYSTEM**  
 Einmal pro Spielzug darfst du 2 Geld bezahlen, um 1 Siegpunkt zu erhalten.

**3** **FABRIK**  
 Bei der Aktion *Handelsgüter verkaufen* erhältst du insgesamt 1 Geld mehr.

**4** **RENAISSANCE**  
 Bei Spielende erhältst du 3 Siegpunkte.

**4** **MISSIONSKIRCHE**  
 Bei Spielende erhältst du für jede deiner Kirchen 4 Siegpunkte statt 2.

**4** **GILDE**  
 Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Märkte 3 Siegpunkte statt 1.

**4** **OSTINDIEN-KOMPANIE**  
 Bei Spielende erhältst du für jede deiner Festungen 3 Siegpunkte statt 1.

## REICHWEITE DER SCHIFFE ERHÖHEN

Du zahlst 2 Geld, um die Reichweite deiner Schiffe von 1 auf 2 zu erhöhen, und 4 Geld, um die Reichweite von 2 auf 3 zu erhöhen. Setze deinen **Schiffsbauer** auf deiner Schiffsfahrtsleiste entsprechend weiter.

Du darfst deine Reichweite nicht mit nur einer Aktion und einer Zahlung von 6 Geld direkt von 1 auf 3 erhöhen. Dies erfordert 2 Aktionen.

## „JEDERZEIT“-AKTIONEN

Folgende Handlungen darfst du jederzeit und beliebig oft während deines eigenen Spielzugs durchführen. Sie zählen nicht als eine deiner 2 Aktionen:

- Du darfst auf ein **Schiff**, ein **Handelsgut**, ein **Gebäude**, einen **Bankier** oder einen **Geschichtsschreiber** verzichten, d. h. den entsprechenden Holzwürfel nach **Lissabon** zurücksetzen. Du darfst weder deinen **Schiffsbauer** noch deine **Wissenschaftler** zurück nach **Lissabon** setzen! (Auf diese Weise hast du immer die Möglichkeit, auf die Aktionen deiner Mitspieler zu reagieren.)

**Ausnahme:** Wenn du die *Hafenverwaltung* nutzt, musst du zu Beginn der Aktion *Schiffe bewegen* alle Holzwürfel nach Lissabon zurückstellen, die du als neue Schiffe einsetzen möchtest

- Du darfst die Sonderfähigkeit einer Technologie nutzen, die du erworben hast.

## SPIELLENDE

Das Spielende wird eingeläutet, wenn mindestens eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Spieler hat Indien entdeckt, d. h. alle Küstenstädte wurden von euch aufgedeckt.
- 2 oder mehr Spieler besitzen keine Holzwürfel mehr im allgemeinen Vorrat.

Der Spieler, in dessen Spielzug das Spielende eingeläutet wird, spielt seinen Spielzug normal zu Ende. Danach sind die anderen Spieler noch einmal der Reihe. Anschließend endet das Spiel.

## ERMITTLUNG DES GEWINNERS

Nun bestimmen alle Spieler ihre Siegpunktzahl. Dazu zählt jeder die folgende Werte zusammen:

- Siegpunkte durch die eigenen Geschichtsschreiber
- 1 Siegpunkt für jeden eigenen Markt
- 1 Siegpunkt für jede eigene Festung
- 2 Siegpunkte für jede eigene Kirche
- Siegpunkte durch bestimmte Technologien

Beachtet, dass ihr die Siegpunkte für Gebäude und Technologien während des Spiels nicht über die **Geschichtsschreiber** festhaltet.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

1. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der Indien entdeckt hat.
2. Hat kein Spieler Indien entdeckt, gewinnt von den Beteiligten der Spieler mit dem meisten Geld.
3. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt von den Beteiligten, wer mehr Siegpunkte durch **Geschichtsschreiber** angehäuft hat.

Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



## IMPRESSUM

**Autor:** Hisashi Hayashi

**Entwicklung:** John Goodenough

**Covergrafik:** Juhani Jokinen

**Grafik:** Banu Andaru

**Grafische Gestaltung:**

Noah Thul

**Lektorat:** Nicolas Bongiu,

Todd Rowland,

Mark Wootton, John Zinser

**Ausstattung:**

John Goodenough

**Produktion:** David Lepore

**Besonderer Dank an:** yas-o

*Deutsche Ausgabe*

**Satz und Layout:** Anja Pittner

**Übersetzung:** Grzegorz Kobiela

**Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen  
ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



**Pegasus Spiele**



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)