

ISLAND FORTRESS

Designed by Bryan Johnson

Seit dem Schiffbruch der Archon an der Ostküste von Alcott Island betrachteten es viele als Warnung, von diesen fernen Ort der Qual weg zu bleiben. Aber für einige kühne Handwerker winkten die reichen Jademinen immer noch als Köder. Nun, da die Kolonie selbst eingerichtet war, haben Gouverneur Cortland Hansen und seine ausgewählten Architekten begonnen, die Grundlage für seinen beeindruckendsten Plan zu legen... den Bau des Forts Aldenford. Übernimm die Kontrolle über deinen bunt gemischten Haufen Gesindels und mache dich bereit, dein Glück zu finden, während du deinen Ruf beim Bau dieser beeindruckenden Inselfestung festigst.

INHALT

4 Regionsspielpläne

2 Wertungstürme

72 Spielermauerstücke, 18 Blöcke pro Spieler



12 Gouverneur-Mauerstücke



20 Rollenkarten, 4 Sätze mit 5 Karten pro Spieler



4 Projektleiter (Taskmaster)

1 Governor-Marker (Sigel)

1 hölzerner Gouverneur-Marker Deluxe (Spielstein)

36 Gunstkarten



18 Verstärkungsspielsteine

66 Schatzspielsteine

48 1-Wert-Schätze

18 3-Wert-Schätze

18 Rückkaufchips

1 Wertungsleiste

4 Wertungsleiste-Marker

60 Jadewürfel:

40 kleine Jadewürfel (jeder stellt 1 Jade dar)

20 große Jadewürfel (jeder stellt 3 Jade dar)

45 Arbeiter

75 Sträflinge

4 Spielerpläne

1 Regelheft

AUFSTELLUNG

Jeder Spieler wählt das Zeichen einer Spielerfarbe/Baumeisters. Bei **zwei** oder **drei** Spielern nimmt man zwei Regionsspielpläne und legt sie nebeneinander in die Mitte des Tisches. Bei **vier** Spielern nimmt man drei Regionsspielpläne und legt sie nebeneinander in die Mitte des Tisches. Lege einen Wertungsturm an den linken und an den rechten Rand des am weitesten rechts liegenden Regionsspielplans.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Lege die 18 Mauerstücke mit dem Zeichen der Spielerfarbe/Baumeister in einen allgemeinen Lagerbereich, abseits von den Spielern. Lege den Wertungsmarker eines jeden Spielers auf das 0-Feld (Nullpunkt) der Wertungsleiste. Lege den Projektleiter (Taskmaster) eines jeden Spielers in das Lager in der am weitesten links liegenden Region. Lege unbenutzte Regionsspielpläne, Farben der Mauerstücke, Wertungsmarker und Projektleiter (Taskmaster) in den Kasten zurück.

Gebe jedem Spieler einen Satz mit fünf Rollenkarten (eine Anwerberkarte (Recruiter), eine Planerkarte (Planner), eine Baumeisterkarte (Builder), eine Schatzmeisterkarte (Treasurer) und eine Projektleiterkarte (Taskmaster)). Lege unbenutzte Sätze an Rollenkarten an den Kasten zurück.

Gebe jedem Spieler einen Spielerplan mit dem Zeichen des Baumeisters, das zu seinen Rollenkarten passt.

Gebe jedem Spieler 12 Jade. Benutze die restliche Jade zusammen mit allen Schatzspielsteinen, um eine Schatzkammer zu bilden, abseits der Spieler.

Bilde einen Vorrat an Gouverneur-Mauerstücken, bestehend aus 12 Blöcken (2-3 Spielern) oder 11 Blöcken (4 Spielern). Lege unbenutzte Gouverneur-Mauerstücke in den Kasten zurück.

Bilde Ressourcenvorräte aus Rückkaufchips, Verstärkungen, Arbeitern und Sträflingen.

Lege entweder den Gouverneur-Marker oder den lila Gouverneur-Spielstein neben den Ressourcenlagerbereich. Die Spieler können gemeinsam entscheiden, welches Gouverneurteil im

Spiel verwendet wird. Beide Teile dienen demselben Zweck und Funktion.

Mische die Gunstkarten, um einen Kartenstapel zu bilden. Gebe jedem Spieler 5 Gunstkarten. Jeder Spieler schaut sich seine Karten an, behält drei auf seiner Hand und gibt die zwei anderen in den Kartenstapel zurück. Dann wird der Kartenstapel neu gemischt.

ZUSAMMENFASSUNG

	2	2	3
Region Boards	2	2	3
Gouverneur-Tiles	12	12	11
Jade	12	12	12
Flavor Cards	Deal 5, Keep 3	Deal 5, Keep 3	Deal 5, Keep 3

ÜBERBLICK

Island Fortress wird über eine Anzahl Runden gespielt, wie von der Anzahl der im Spiel verwendeten Gouverneur-Mauerstücke bestimmt wird. Während dieser Runden wechseln sich die Spieler ab, um Aktionen durchzuführen, um die Festung des Gouverneurs zu bauen.

Die Mauer für die Festung erstreckt sich über 2-3 Regionen (je nach Anzahl der Spieler). In jeder Region werden 17 Mauerstücke benötigt, um die Mauer fertig zu stellen - drei Reihen zu jeweils fünf Blöcken und dann ein vierter Block an jedem Ende der Region, um einen Turm zu bilden.



Jeder Spieler hat einen Projektleiter (Taskmaster), der dafür verantwortlich ist, dass die Festungsmauer gebaut wird. Der Projektleiter (Taskmaster) befindet sich immer im Campabschnitt einer der Regionen. Alle Aktionen, die ein Spieler durchführen kann (mit der Ausnahme eine Gunstkarte auszuspielen und ein Gouverneur-Mauerstück auszulegen), müssen in der Region durchgeführt werden, in der sich der Projektleiter (Taskmaster) des Spielers gegenwärtig befindet.

Der Spieler wählt die Aktionen, die er durch Ausspielen von Rollenkarten durchführen möchte. Jede Rollenkarte enthält eine Anzahl Aktionen. Die Spieler spielen eine Rollenkarte aus und wählen dann eine Aktion von der Karte, um diese durchzuführen.

Um ihnen zu helfen, die Mauer zu bauen, dürfen die Projektleiter (Taskmaster) Gebrauch von zwei Arten Arbeiter machen - Handwerkern und Sträflingen. Einige Aktionen können von jeder Art Arbeiter ausgeführt werden, während andere einen bestimmten Typ erfordern. Die Arbeiter, die der Spieler gegenwärtig besitzt, die Blöcke, die er gekauft hat, zusammen mit den Rückkaufchips, der Jade und den Schätzen, die er erworben hat, werden offen auf den Spielerplan des Spielers gelegt.

Sobald die Mauer gebaut ist, erhalten die Spieler Punkte für ihre Arbeit. Sie können auch eine Gunst des Gouverneurs erwerben, in dem sie ausdrücklich gewünschte Blockmuster in die Mauer einbauen.

Wenn die Mauer fertig gestellt oder die maximale Anzahl Runden in dem Spiel gespielt wurde, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

ZIELE

In Island Fortress spielst du einen Baumeister, der vom Gouverneur Cortland Hansen ausgewählt wurde, um zu helfen, mit Hilfe der Strafkolonie auf Alcott Island das mächtige Fort Aldenford zu bauen. Dein Ziel ist, mit Hilfe deines Projektleiters, der Arbeiter und dem Gouverneur selbst der bedeutendste Architekt zu werden! Im Spiel kämpfen alle Spieler darum, ihre Mauerstücke am häufigsten in jeder Reihe der Mauer einzubauen. Die meisten eigenen Blöcke in der Mauer zu haben, bringt Siegpunkte, die notwendig sind, um das Spiel zu gewinnen. Zusätzlich zum Erzielen von Punkten für den Einbau der meisten Blöcke in jeder Reihe, können die Spieler auch verschiedene Boni und Belohnungen für das Erfüllen von Gefallen für den Gouverneur erhalten, indem sie Mauern in einer bestimmten Weise einbauen, die den bevorzugten Mustern des Gouverneurs folgen.

RUNDEN

Das Spiel wird in einer Anzahl Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

Die Einkommensphase. Die Spieler kassieren ihr Einkommen.

Die Petitionsphase. Die Spieler bieten auf die Gunst des Gouverneurs.

Die Aktionsphase. Die Spieler wechseln sich ab, um Aktionen durchzuführen.

DIE EINKOMMENSPHASE

Jeder Spieler nimmt sich 3 Jade aus der Schatzkammer, einschließlich während der ersten Runde. In späteren Runden (aber nicht in der ersten Runde) dürfen die Spieler Gunstkarten ausspielen, die es ihnen ermöglichen, zusätzliche Jade während der Einkommensphase zu erhalten. Siehe "Gunst" für Einzelheiten.

Beispiel: Adam hat eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm ein zusätzliches Einkommen gibt. Er kassiert vier Einkommen - drei Einkommen als Standard, plus eins für die Gunstkarte.

DIE PETITIONSPHASE

Die Spieler bieten auf die Gunst des Gouverneurs.

Jeder Spieler nimmt seine gesamte Jade in seine Hände. Im Geheimen teilt er die Jade zwischen seinen zwei Händen und legt eine Hand als geschlossene Faust vor sich auf den Tisch. Dies stellt sein Gebot dar. Die Spieler dürfen unbegrenzt viel Jade bieten, einschließlich null oder alle Jade, die sie haben.

Sobald alle Spieler ihr Gebot gewählt haben, wird der von jedem Spieler gehaltene Betrag aufgedeckt.

In späteren Runden (aber nicht in der ersten Runde) dürfen Spieler Gunstkarten ausspielen, die das Petitionsgebot erhöhen. Siehe "Gunst" für Einzelheiten. Jeder Spieler berechnet den Wert seines Gebots durch Zusammenzählen der Jade in seiner Gebotshand, plus den Betrag, der ihrem Gebot durch seine ausgespielten Gunstkarten hinzugefügt wird. Der Spieler mit dem Höchstgebot gewinnt die Gunst des Gouverneurs.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit der meisten Jade in seiner Gebotshand, die ausgespielten Gunstkarten werden ignoriert, den Gleichstand. Wenn zwei oder mehr Spieler weiterhin einen Gleichstand haben, wird der Gouverneur-Marker aus seiner bisherigen Position im Uhrzeigersinn um den Tisch herum bewegt, bis er einen der Spieler erreicht, der noch Gleichstand hatte. Dieser Spieler gewinnt die Petition des Gouverneurs. Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs zuvor hatte, kann sie auf diese Weise nicht behalten. Im Falle eines Gleichstandes in der ersten Runde wird der Gleichstand per Zufallsentscheid aufgelöst.

Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs gewinnt, legt die Jade aus seiner Gebotshand in die Schatzkammer und stellt den Gouverneur-Marker vor sich hin. Die anderen Spieler behalten ihre Jade.

Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs gewinnt, nimmt sich ein Gouverneur-Mauerstück aus dem Lager und legt es in seinen Spielbereich. Er legt ebenfalls eine Jade aus der Schatzkammer und einen Sträfling aus dem Ressourcenlager ins Gefängnis der Region, wo sich sein Projektleiter (Taskmaster) gegenwärtig aufhält.

Beispiel: Adam hat eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm +2 auf die Gunst gibt und legt drei Jade in seine Gebotshand. Bill hat keine Gunstkarten ausgespielt und legt vier Jade in seine Gebotshand. Charles hat zwei Gunstkarten ausgespielt, die ihm zusammen +3 auf die Gunst geben und legt zwei Jade in seine Gebotshand. Adam und Charles bieten beide fünf und schlagen Bills Gebot von vier. Adam gewinnt den Gleichstand, da er mehr Jade in seiner Gebotshand hat.

Zweites Beispiel: Vor der nächsten Gunstphase hat Bill jetzt auch eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm +2 auf die Gunst gibt. Beim nächsten Gunstgebot legen beide, Adam und Bill, drei Jade in ihre Gebotshand. Charles legt keine Jade in seine Gebotshand. Adam und Bill haben beide ein Gebot von fünf, einschließlich der drei in ihrer Hand, so dass sie Gleichstand haben. Da Adam in der letzten Runde die Gunst des Gouverneurs hatte, wird sie in dieser Runde an Bill weitergereicht.

DIE AKTIONSPHASE

Zu Beginn der Aktionsphase nehmen alle Spieler ihre fünf Rollenkarten auf ihre Hand.

Beginnend mit dem Spieler, der den Gouverneur-Marker vor sich liegen hat und dann im Uhrzeigersinn um den Tisch herum, führen die Spieler nacheinander jeweils einen Zug durch, bis alle Spieler während dieser Aktionsphase drei Züge durchgeführt haben.

In jedem Zug führt ein Spieler die folgenden Schritte durch:

- (a) Wählen eine Aktion, um sie durchzuführen.
- (b) Durchführen der Aktion.
- (c) Optional verwende Rückkauf (wenn verfügbar), um (a) und (b) zu wiederholen.

Der Spieler, der gegenwärtig am Zug ist, ist der aktive Spieler.

(a) Eine Aktion wählen

Der aktive Spieler wählt eine seiner Rollenkarten aus seiner Hand und legt sie auf den Tisch. Er erklärt dann, welche Aktion auf der Karte er durchführen möchte.

(b) Durchführen der Aktion.

Der Spieler führt die gewählte Aktion durch. Für die Einzelheiten, wie man eine Aktion durchführt, siehe "Aktionen im Einzelnen".

(c) Rückkauf

Wenn der aktive Spieler die Projektleiter-Rollenkarte wählte, um sie auszuspielen, dann darf er beschließen, sie zurückzukaufen. Der aktive Spieler legt drei Jade in die Schatzkammer, nimmt die Projektleiter-Rollenkarte auf und nimmt sie zurück auf seine Hand.

Andernfalls darf der aktive Spieler beschließen, wenn er einen Rückkaufchip besitzt, ihn abzulegen, um die Rollenkarte zurückzukaufen, die er gerade ausgespielt hat. Er legt den Rückkaufchip ins Ressourcenlager und nimmt die Rollenkarte auf seine Hand zurück, die er

gerade ausgespielt hat. Ein Rückkaufchip darf verwendet werden, um jede Rollenkarte zurückzukaufen, und dies schließt den Projektleiter (Taskmaster) ein.

Wenn der aktive Spieler eine dieser Rückkaufoptionen wählt, dann muss er jetzt eine andere Aktion wählen, um sie durchzuführen und er führt sie durch, wie oben beschrieben. Die neue Aktion darf die gleiche Aktion sein, wie die, die ursprünglich ausgewählt wurde oder eine andere und sie darf auf derselben Rollenkarte sein oder einer anderen.

Beispiel: Adam spielt die Projektleiter-Rollenkarte und bewegt seinen Projektleiter (Taskmaster) in eine neue Region. Er zahlt dann drei Jade, nimmt seine Projektleiter-Rollenkarte auf und spielt seine Baumeister-Rollenkarte aus seiner Hand und führt die Bau-Mauer-Aktion durch.

Zweites Beispiel: Bill spielt die Planer-Rollenkarte und führt die Kaufe-Blöcke-Aktion durch. Er legt dann einen Rückkaufchip ab, nimmt seine Planer-Rollenkarte auf, spielt seine Baumeister-Rollenkarte aus seiner Hand und führt die Bau-Mauer-Aktion durch.

Drittes Beispiel: Charles spielt die Baumeister-Rollenkarte und führt die Bau-Mauer-Aktion durch. Er legt dann einen Rückkaufchip ab, nimmt seine Baumeister-Rollenkarte auf, spielt seine Baumeister-Rollenkarte erneut aus und führt die Spiele-eine-Gunstkarte-Aktion durch.

Nachdem er eine zweite Aktion durchgeführt hat, darf der aktive Spieler während dieses Zuges keine Rückkaufoption mehr wählen. Daher ist jeder Spieler auf zwei Aktionen pro Zug und auf sechs Aktionen pro Runde beschränkt.



Bedingt durch die Art und Weise wie ein Rückkauf funktioniert, beendet jeder Spieler jeden Zug immer mit einer ausgespielten Rollenkarte mehr, als er zu Beginn des Zuges hatte. Deshalb kann die Anzahl der Züge, die jeder Spieler diese Runde gespielt hat, immer durch Zählen der Anzahl an Rollenkartenspielen, die er ausgespielt hat, überprüft werden.

ANWERBER-KARTENAKTIONEN

(A) - Rekrutieren von Handwerkern

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Ressourcenlager und stellt ihn ins Gefängnis der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) aufhält.

Dann nimmt er zwischen 1 und 5 Handwerker aus dem Ressourcenlager in seinen Vorrat auf seinem Spielerplan. Je nach der Menge an genommenen Handwerkern bezahlt der Spieler der Schatzkammer einen Wert an Jade, entsprechend der folgenden Tabelle:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

Beispiel: Adam beschließt drei Handwerker zu nehmen. Er bezahlt zwei Jade, nimmt sich die drei Handwerker und stellt einen Sträfling aus dem Ressourcenlager in das Gefängnis der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) aufhält.

(B) - Sammle 6 Sträflinge

Der aktive Spieler legt zwei Handwerker aus seinem Vorrat ins Ressourcenlager. Er nimmt dann sechs Sträflinge aus dem Ressourcenlager in seinen Vorrat auf seinem Spielerplan.

(C) - Hole aus dem Gefängnis



Der aktive Spieler nimmt alle Jade und Sträflinge aus dem Gefängnis in der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) gegenwärtig aufhält und legt sie zu seinem Vorrat auf seinem Spielerplan.

PLANER-KARTENAKTIONEN

(A) - Kauf von Mauerstücken

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Ressourcenlager und stellt ihn ins Gefängnis der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) aufhält.

Er nimmt sich dann zwischen 1 und 5 Mauerstücke mit dem Zeichen seiner Farbe/Baumeisters aus dem Ressourcenlager in seinen Vorrat auf seinem Regionsspielerplan. Je nach der Anzahl der genommenen Blöcke bezahlt er der Schatzkammer einen Wert an Jade, entsprechend der folgenden Tabelle:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

(B) - Ziehen von Gunstkarten

Der aktive Spieler zieht entweder drei Gunstkarten und beschließt, zwei der gerade gezogenen Karten zu behalten oder er zieht fünf Gunstkarten und beschließt, einer der gerade gezogenen Karten zu behalten. Er muss vor dem Ziehen angeben, welche Option er nimmt (ziehen von drei oder fünf). Nach dem Ziehen der Karten schaut sie sich der Spieler an, wählt die entsprechende Zahl, die behalten möchte und nimmt sie auf seine Hand und legt den Rest der gerade gezogenen Karten unten in den Gunstkarten-Kartenstapels.

(C) - Entferne eine Verstärkung

Der aktive Spieler wählt einen Verstärkungsspielstein von einem Mauerstück in der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) gegenwärtig aufhält und gibt ihn zurück in das Ressourcenlager. Der entfernte Verstärkungsspielstein darf einer von seinen eigenen

gebauten Mauerstücken sein oder der von einem Gegenspieler.

BAUMEISTER-KARTENAKTIONEN

(A) - Baue Mauer

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Ressourcenlager und stellt ihn ins Gefängnis der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) befindet.

Der aktive Spieler entscheidet, ob er einen oder zwei Mauerblöcke baut. Wenn er beschließt, zwei Mauerblöcke zu bauen, dann muss er eine Jade an die Schatzkammer bezahlen. Der Spieler muss die Blöcke in seinem Vorrat auf seinem Spielerplan haben, um sie einzubauen.

Der aktive Spieler entscheidet, wo er den/die Blöcke bauen will. Der oder die Standorte, die gewählt werden, müssen den folgenden Regeln entsprechen:

der Standort muss in derselben Region sein, wie der Projektleiter (Taskmaster) des aktiven Spielers.

dort darf an dem Standort nicht bereits ein Block sein.

ist es ein Stufe-2-Block, dann muss dort ein Stufe-1-Block direkt darunter liegen.


ist es ein Stufe-3-Block, dann muss dort ein Stufe-2-Block direkt darunter liegen.

ist es ein Stufe-4-Block, dann muss dort ein Stufe-3-Block direkt darunter liegen.

ist es ein Stufe-4-Block, dann muss er in einer der Endspalten der Region liegen.

Der aktive Spieler darf beschließen, zwei neue Blöcke so zu bauen, dass einer direkt über dem Anderen liegt.

Für jeden Block muss der Spieler eine Anzahl Arbeitern zuweisen, um den Block aus seinem Vorrat zu bauen, entsprechend der folgenden Tabelle:

LEVEL	1	2	3	4
	2	4	6	8

Jeder Arbeiter darf ein Handwerker oder ein Sträfling sein. Wenn zwei Blöcke gebaut werden sollen, dann müssen die Arbeiter beiden Blöcke gleichzeitig zugeteilt werden.

Alle Sträflinge und die Hälfte der Handwerker, die zugeteilt werden, die Mauer zu bauen, werden getötet und an den Ressourcenpool zurückgegeben. Wenn die Zahl der Handwerker, die dem Bau der Mauer zugeteilt wurden, ungerade ist, dann wird die Zahl der Getöteten aufgerundet. Der aktive Spieler stellt seine(n) neuen Blöcke an die Mauer.

Beispiel: Adam wählt die Bau-Mauer-Aktion. Er stellt einen Sträfling aus dem Ressourcenlager in das Gefängnis in der Region, in der sich sein Projektleiter

(Taskmaster) aufhält. Er beschließt, zwei Blöcke zu bauen, so dass er eine Jade an die Schatzkammer bezahlt. Er legt einen Block auf Stufe 2 und einen Block auf Stufe 3 in der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) aufhält. Er zeigt zehn Arbeiter (sieben Handwerker und drei Sträflinge) vor, die die Mauer bauen. Er legt vier der Handwerker und alle drei Sträflinge ins Ressourcenlager und nimmt die anderen drei Handwerker in seinen Vorrat zurück.

(B) - Ausspielen einer abgeschlossenen Gunstkarte

Der aktive Spieler wählt eine Gunstkarte aus seiner Hand und legt sie auf den Tisch. Das Muster auf der Gunstkarte muss zu einem Muster aus Blöcken in der Wand passen. Die Blöcke, die das Muster bilden, müssen alle den folgenden Kriterien entsprechen:

- sie müssen alle das Zeichen in der Farbe/Baumeister des aktiven Spielers haben.
- sie müssen keine Verstärkung enthalten.
- Wenn die Karte orientiert wird, so dass der Boden der Karte auf den Boden der Mauer ausgerichtet ist, muss das Muster in derselben Orientierung in der Mauer sein wie auf der Gunstkarte.

Der aktive Spieler wählt dann einen der Blöcke, die das Muster bilden und legt einen Verstärkungsspielstein darauf.


Das Muster der Blöcke in der Mauer muss nicht in der Region sein, in der sich der Projektleiter (Taskmaster) des aktiven Spielers aufhält und das Muster darf sich über zwei Regionen erstrecken. Für die Wirkungen der ausgespielten Gunstkarten siehe "Gunst".

(C) – Ersetze einen gebauten Block

Der aktive Spieler wählt den Block eines Gegenspielers in der Mauer, um ihn durch seinen Eigenen zu ersetzen. Der Spieler für diese Aktion muss ein Mauerstück in seinem persönlichen Vorrat zu Verwendung haben. Der Block, der ersetzt wird, muss allen folgenden Kriterien entsprechen:

- der Standort muss in derselben Region sein, wie der Projektleiter (Taskmaster) des aktiven Spielers.
- er muss kein Mauerstück des Gouverneurs sein.
- er muss nicht dem aktiven Spieler gehören.
- er muss keine Verstärkung enthalten.

Einen gebauten Block zu ersetzen, kostet die doppelte die Anzahl an Arbeitern, die benötigt werden, einen Block zu bauen. Der aktive Spieler muss eine Anzahl Arbeiter damit betrauen, den Block entsprechend der folgenden Tabelle zu ersetzen:

LEVEL	1	2	3	4
	4	8	12	16

Genau wie beim Bau eines Blocks werden alle Sträflinge und die Hälfte der Handwerker, die zugeteilt wurden, die Mauer zu ersetzen, getötet und sie werden

in den Ressourcenpool zurückgelegt. Ist die Zahl der Handwerker, die zugeteilt wurden, das Mauerstück zu ersetzen, ungerade, dann wird die Zahl, die getötet wird, aufgerundet. Der entfernte Block wird in den Vorrat des Spielers zurückgelegt, der ihm gehört. Der aktive Spieler legt nun seinen neuen Block an die Mauer an den gleichen Standort.

Beispiel: Bill beschließt, einen Block in der Mauer zu ersetzen. Er entfernt einen von Adams Blöcken der Stufe-2 in der Mauer in der Region, in der sich sein Projektleiter (Taskmaster) aufhält und gibt ihn an Adam zurück. Bill gibt dann acht Arbeiter aus seinem Vorrat an das Ressourcenlager zurück (die Hälfte der Handwerker wurde gebraucht) und legt ein Mauerstück aus seinem Vorrat an dieselbe Stelle, wo sich der entfernte Block befand.

WICHTIG: Wenn dieser neue Block einen Block ersetzt, der bereits in einer abgeschlossenen Reihe lag, wird die Reihe NICHT erneut gewertet. Ebenso, wenn ein Spieler einen Block aus der 4. Etage der Mauer ersetzt, erhält er keine 5 Punkte, da dieser Bereich schon vom Spieler gewertet wurde, der ursprünglich dort baute. Kurz gesagt, alles im Spiel wird einmal und nur einmal gewertet. Die Blöcke eines Gegenspielers durch Eigene zu ersetzen, kann dir allerdings bei der Endwertung helfen (und/oder deinen Gegenspieler behindern), wenn bestimmt wird, wie viele Blöcke du in deiner zuletzt bebaute Region eingebaut hast. Siehe "Endwertung" für Einzelheiten.

SCHATZMEISTER-KARTENAKTIONEN

(A) - Sammle Jade

Der aktive Spieler erhält drei Jade aus der Schatzkammer in seinen Vorrat. Ein Spieler darf genug Schätze in der Truhe auf seinem Spielerplan haben, die es ihm ermöglichen, während der Sammle-Jade-Aktion zusätzliche Jade zu nehmen.

Beispiel: Charles wählt die Sammle--Jade-Aktion. Er hat drei Schätze in seiner Truhe auf seinem Spielerplan, die ihm eine zusätzliche Jade bringen, so dass er insgesamt vier Jade hat - drei als Standard und eine durch die Schätze in seiner Truhe. Wenn Charles sechs Schätze in seiner Truhe hätte, würde er stattdessen zwei zusätzliche Jade einsammeln, wenn er die Sammle-Jade-Aktion durchführt.

(B) - Sammle einen Schatz

Der aktive Spieler nimmt 2 Sträflinge aus seinem Vorrat und schickt sie in 2 verschiedene Gefängnisse. Der Spieler nimmt sich dann einen Schatzspielstein aus der Schatzkammer und legt ihn in seine Truhe auf seinem Spielerplan und bewegt seinen Punktemarker ein Feld weiter (alle gesammelten Schatzspielsteine sind einen Siegpunkt wert).

PROJEKTLEITER-KARTENAKTIONEN

(A) - Bewege den Projektleiter (Taskmaster)

Der aktive Spieler bewegt seinen Projektleiter (Taskmaster) in das Campgebiet einer anderen Region.

(B) - Wiederhole eine vorherige Rolle

Der aktive Spieler wählt eine Rollenkarte, die er, weil er sie bereits in einem früheren Zug der Runde auf den Tisch gelegt hat. Er bezahlt einen Betrag an Jade gleich den Kosten "Rolle wiederholen", entsprechend der folgenden Tabelle:



Der Spieler wählt dann eine Aktion von der gewählten Rollenkarte und führt diese Aktion durch.

Option: Nach dem Ausspielen der Projektleiter-Rollenkarte und dem Durchführen der Aktion, darf dieser aktive Spieler die Projektleiter-Rollenkarte sofort zurückkaufen. Um diese zu tun, zahlt er einfach 3 Jade in die Schatzkammer und nimmt die gerade ausgespielte Projektleiter-Rollenkarte zurück auf seine Hand. Du musst jetzt eine Rollenkarte aus deiner Hand ausspielen. Diese Karte darf die Projektleiter-Rollenkarte sein, die du gerade zurückgekauft hast oder es darf jede verfügbare, nicht gespielte Rollenkarte auf deiner Hand sein. Wenn du die Projektleiter-Rollenkarte erneut ausspielst, steht die Rückkaufsoption dieses Mal nicht zur Verfügung, da jeder Spieler höchstens 2 Aktionen in jedem Zug durchführen darf.

Beispiel: Charles hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Projektleiter-Rollenkarte aus und wiederholt die vorherige Rolle, bezahlt dafür 2 Jade und führt die Bau-Mauer-Aktion durch.

Zweites Beispiel: Adam hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Projektleiter-Rollenkarte und bewegt seinen Projektleiter in eine neue Region. Er bezahlt dann 3 Jade, um seine Projektleiter-Rollenkarte aufzunehmen. Er spielt dann seine Projektleiter-Rollenkarte erneut aus und bezahlt 2

Jade, um die Bau-Mauer-Aktion auf seiner Baumeister-Rollenkarte durchzuführen.

Drittes Beispiel: Bill hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Projektleiter-Rollenkarte aus, wiederholt die vorherige Rollenaktion, er bezahlt 2 Jade, um die Bau-Mauer-Aktion auf seiner Baumeister-Rollenkarte durchzuführen. Dann bezahlt er 3 Jade, um seine Projektleiter-Rollenkarte aufzunehmen. Er spielt dann seine Projektleiterrollenkarte erneut aus und bezahlt 2 Jade, um die Bau-Mauer-Aktion auf seiner Baumeister-Rollenkarte erneut durchzuführen.

GOVERNEURSBLÖCKE

Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs gewinnt, erhält zu Beginn der Runde ein Gouverneur-Mauerstück. Dieser Spieler darf dieses Mauerstück irgendwann während einer seiner drei Runden in der Mauer platzieren, unter Berücksichtigung der folgenden Beschränkungen:

- Dort darf nicht bereits ein Block an dem Ort sein.
- Ist es ein Stufe-2-Block, dann muss es direkt darunter einen Stufe-1-Block geben.
- Ist es ein Stufe-3-Block, dann muss es direkt darunter einen Stufe-2-Block geben.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss es direkt darunter einen Stufe-3-Block geben.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss er in einer der Endspalten der Region liegen.

Das Gouverneur-Mauerstück in der Mauer zu platzieren, ist keine Aktion, es wird zusätzlich zu den normalen Aktionen des Spielers getan. Des Weiteren kostet es keine Arbeiter oder Jade, um es zu platzieren, und es kann in jeder Region ausgespielt werden, ohne Rücksicht darauf, wo sich der Projektleiter des Spielers aufhält.

Beispiel: Charles platziert das Gouverneur-Mauerstück auf Stufe 3 der Mauer. Er spielt dann sofort seine Baumeister-Rollenkarte aus und baut einen seiner eigenen Blöcke auf Stufe 4, direkt oben auf den Block des Gouverneurs, den er gerade ausspielt hat.

Wenn es der Spieler versäumt, das Gouverneur-Mauerstück während einer seiner drei Züge in der gegenwärtigen Runde auszuspielen, dann verliert es das Mauerstück und es wird in den Kasten zurückgelegt. Es ist legal, die Bau-Mauer-Aktion zu wählen, um zwei Blöcke zu bauen - einen Block bauen, dann den Gouverneur-Block oben auf und dann den zweiten Block oben auf den Block des Gouverneurs.

GUNST

Die Gunst ist eine gute Möglichkeit für Spieler, im Verlauf des Spiels zusätzliche Siegpunkte und andere Belohnungen zu erhalten. Die Spieler können unter Verwendung der Aktion "Spiele eine abgeschlossene

Gunstkarte" auf die Baumeister-Rollenkarte spielen. Gunstkarten, die ausgespielt wurden, werden auf dem Tisch abgelegt und geben dem Spieler, wer sie ausspielte, eine Kombination der folgenden Belohnungen:

- **Zusätzliches Einkommen.** Während der Einkommensphase jeder Runde erhält der Spieler zusätzliches Einkommen zu dem von 3, das er als Standard erhält. Die Höhe des zusätzlichen Einkommens ist auf den ausgespielten Gunstkarten angegeben.
- **Zusätzliche Petition.** Wenn jede Runde für eine Gunst geboten wird, erhält der Spieler eine automatische Zugabe zu seinem Gebot. Der Betrag, der dem Gebot hinzugefügt wird, ist auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben.
- **Jade.** Der Spieler erhält Jade aus der Schatzkammer, die auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben ist. Dies ist eine Einmalzahlung, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Gunstkarte ausgespielt wurde.
- **Siegpunkte.** Der Spieler erhält Punkte, wie auf der ausgespielten Gunstkarten angegeben. Wenn der Spieler die Gunstkarte ausspielt, bewegt er seinen Wertungsmarker entlang der Wertungsleiste um die Zahl an Feldern, die auf der Gunstkarte angegeben ist. Dies ist eine Einmalzahlung.
- **Schatz.** Der Spieler nimmt Schatzspielsteine, wie auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben. Wenn der Spieler die Gunstkarte ausspielt, nimmt er die entsprechende Anzahl Schatzspielsteine aus der Schatzkammer und legt sie in seine Truhe auf seinem Spielerplan. Er bewegt dann seinen Wertungsmarker auf der Wertungsleiste eine Anzahl Felder vor, die der Anzahl der gerade erhaltenen Schatzspielsteine entspricht. Alle in einer Truhe gelagerten Schätze sind jeweils immer einen Siegpunkt wert. Dies ist eine Einmalzahlung, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Gunstkarte ausgespielt wurde.
- **Rückkaufchip.** Der Spieler nimmt sich einen Rückkaufchip aus dem Ressourcenlager und fügt ihn seinem Vorrat auf seinem Spielerplan hinzu. Dieser Chip kann sofort verwendet werden, um die gerade gespielte Rollenkarte zurückzukaufen, später in dem Spiel oder für Siegpunkte während der Endwertung. Siehe "E" für Einzelheiten. Dieser Chip ist eine Einmalzahlung, zur dem Zeitpunkt, zu dem die Gunstkarte ausgespielt wurde.
- **Sträflinge.** Der Spieler nimmt sich eine Anzahl Sträflinge, wie auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben. Der Spieler nimmt sich die entsprechende Anzahl an Sträflingen aus dem Lager und fügt sie seinem Vorrat auf seinem Spielerplan hinzu. Dies ist eine Einmalzahlung.
- **Handwerker.** Der Spieler nimmt sich Handwerker, wie auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben.

Der Spieler nimmt sich die entsprechende Anzahl Handwerkern aus dem Lager und fügt sie seinem Vorrat auf seinem Spielerplan hinzu. Dies ist eine Einmalzahlung.

- **Mauerstücke.** Der Spieler nimmt sich Mauerstücke, wie auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben. Der Spieler nimmt sich die entsprechende Anzahl Mauerstücke mit dem Zeichen seiner Farbe/Baumeisters aus dem Lager und fügt sie seinem Vorrat auf seinem Spielerplan hinzu. Dies ist eine Einmalzahlung.

Die im grauen Abschnitt unten auf einer Gunstkarte aufgeführten Artikel werden nur einmal vergeben, wenn die Karte ausgespielt wird. Die anderen Auswirkungen ausgespielter Gunstkarten sind kumulativ (hellbraun/Kartenabschnitt). Wenn also ein Spieler zwei Gunstkarten ausgespielt hat, von denen beide jeweils ein zusätzliches 1 Einkommen abgeben, dann erhält der Spieler jede Runde ein zusätzliches Einkommen von 2, welches dem Grundeinkommen von 3 hinzugefügt wird, wodurch das Einkommen in der Summe auf 5 steigt.

Es gibt keine Handikaps oder negative Auswirkungen für Spieler mit nicht ausgespielten Gunstkarten, die sie am Ende des Spiels auf ihrer Hand halten.

WERTUNG IM MITTELSPIEL

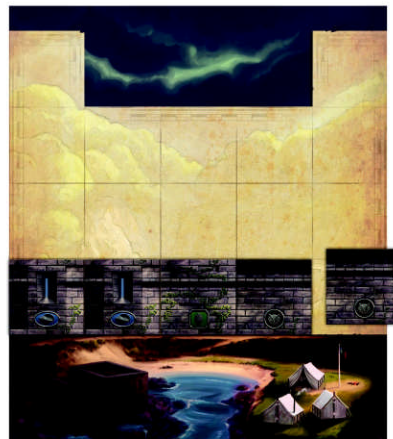
BEENDEN EINER REIHE

Wenn der aktive Spieler den fünften und letzten Block in einer der ersten drei Reihen der Mauer einer Region einbaut, wird die Reihe beendet. Für das Einbauen des Blocks, der die Reihe beendet, erhält der aktive Spieler sofort einen Rückkaufchip.

Sobald die Reihe beendet wurde, wird der Spieler, dessen Blöcke am häufigsten unter denen sind, die die Reihe ausmachen, gekennzeichnet. Dieser Spieler erhält eine Anzahl Punkte, entsprechend der Stufe, auf der die Reihe liegt, wie folgt:

LEVEL	1	2	3
	3	6	10

Der Spieler bewegt seinen Wertungsmarker entlang der Wertungsleiste um die Anzahl der angegebenen Felder. Wenn zwei oder mehr Spieler eine gleiche Anzahl ihrer Blöcke in der Reihe haben, dann erhalten alle an der Verbindung beteiligten Spieler die volle Anzahl Punkten, wie in der Tabelle oben angegebenen. Die Anzahl an Gouverneur-Blöcken in einer Reihe beeinflusst die Wertung einer beendeten Reihe nicht.



Beispiel: Adam (braun) spielt den fünften Block in die erste Reihe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip. Er und Bill (blau) haben beide zwei Blöcke in der Reihe, während Charles (grün) einen Block hat. Adam und Bill erhalten beide drei Siegpunkte.

Zweites Beispiel: Bill spielt den fünften Block in die zweite Reihe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip. Er und Charles haben jeweils einen Block in der Reihe. Die anderen drei Blöcke sind alle Gouverneur-Blöcke. Bill und Charles erhalten jeweils sechs Punkte.

DAS BAUEN EINES BLOCKS AUF STUFE VIER

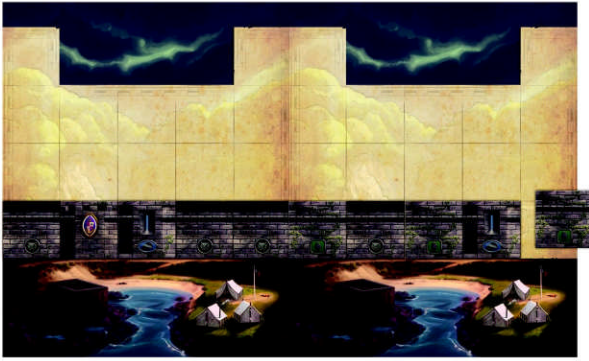
Wenn der aktive Spieler einen seiner Blöcke auf Stufe 4 einbaut, erhält er sofort fünf Punkte. Er bewegt seinen Wertungsmarker 5 Felder entlang der Wertungsleiste. Man beachte, dass die Spieler auf Stufe 4 keine Punkte für den Einbau eines Blocks des Gouverneurs erhalten. Ebenso erhalten die Spieler keine 5 Punkte, wenn sie einen Block auf Stufe 4 ersetzen. Siehe die Aktion "Ersetzen eines gebauten Blocks" auf der Baumeister-Rollenkarte.

BEENDEN EINER STUFE

Wenn eine Stufe der Mauer über alle Reihen abgeschlossen wurde (außer auf Stufe 4), wird der Spieler, dessen Blöcke am häufigsten unter denen sind, die die Stufe ausmachen, gekennzeichnet. Diesem Spieler wird ein Schatzspielstein zuerkannt. Der Spieler legt den Schatzspielstein in die Truhe auf seinem Spielerplan und bewegt dann seinen Wertungsmarker 1 Feld entlang der Wertungsleiste.

Wenn zwei oder mehr Spieler eine gleiche Anzahl ihrer Blöcke in der Stufe mit der Mehrheit haben, dann erhalten alle Spieler, die an dem Gleichstand beteiligt sind, jeweils einen Schatz und 1 Siegpunkt.

Die Anzahl der Gouverneur-Blöcke in einer Stufe beeinflusst die Wertung einer abgeschlossenen Stufe nicht.



Beispiel: Charles (grün) spielt den letzten Block auf die ersten Stufe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip, da er die Reihe abgeschlossen hat. Die Reihe wird dann gewertet. Charles hat drei Blöcke in der Reihe, während Adam (braun) und Bill (blau) jeweils einen haben. Charles erhält deshalb drei Siegpunkte. Die ganze Stufe wird dann betrachtet. Adam hat vier Blöcke in der Stufe, Charles hat drei und Bill hat zwei, so dass Adam einen Schatzspielstein erhält und er bewegt seinen Punktemarker ein Feld auf der Punkteleiste vor.

Man beachte, dass der Schatzbonus für abgeschlossene Stufen für alle Stufen der Mauer gilt, außer auf Stufe 4.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet auf eine von zwei Weisen.

Wenn ein Spieler den letzten Block der Mauer baut, dann ist die Mauer fertig gestellt und das Spiel endet, sobald der Spieler damit fertig wurde, seine gegenwärtige Aktion durchzuführen. Der Spieler, der den letzten Block der Mauer baute, erhält alle Jade und Sträflinge aus allen Gefängnissen in seinen eigenen Vorrat.

Andernfalls endet das Spiel sofort, wenn es am Ende einer Runde im Ressourcenlager keine Gouverneur-Blöcke, mehr gibt. Auf diese Weise ist das Spiel auf 11 oder 12 Runden begrenzt (jeweils nach der Anzahl der Spieler).

ENDWERTUNG

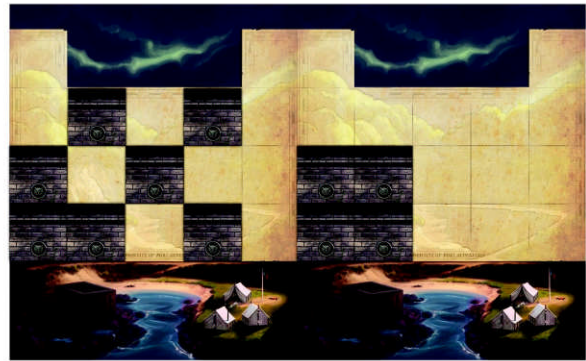
Wenn das Spiel endet, bevor die Mauer fertig gestellt wurde, dann werden alle unvollendeten Reihen und Stufen gewertet, als ob sie abgeschlossen wären. Siehe "Wertung im Mittelspiel" für Einzelheiten dazu, wie Reihen und Stufen gewertet werden.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler zusätzliche Punkte, wie folgt:

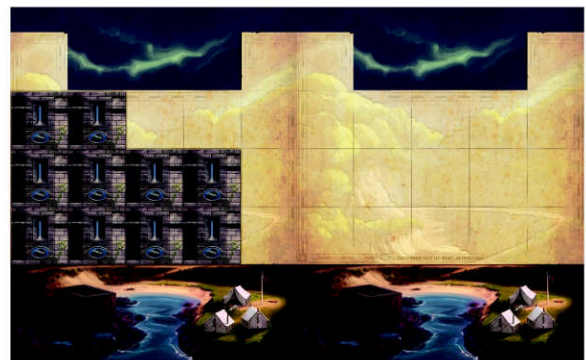
* Alle Spieler zählen die Anzahl der Rückkaufchips, die sie auf ihren Spielerplänen haben. Diese werden entsprechend der folgenden Tabelle gewertet:

	0	1	2	3	4+
	0	1	3	6	10

* Alle Spieler zählen die Anzahl ihrer Blöcke, die sie in jede Region eingebaut haben. In der Region, in die sie die wenigsten Blöcke eingebaut haben, erhalten sie drei Punkte für jeden ihrer Blöcke, den sie eingebaut haben.



Beispiel: Adam hat sieben Blöcke in einer Region und vier Blöcke in einer anderen. Er erhält drei Punkte für jeden der vier Blöcke in der zweiten Region - insgesamt 12 Punkte.



Zweites Beispiel: Bill hat zehn Blöcke in einer Region und keinen in einer anderen. Er erhält keine Punkte für Blöcke in seiner zuletzt besetzten Region.

* Alle Spieler zählen die Anzahl der Schatzspielsteine in ihrer Truhe auf ihrem Spielerplan. Die Spieler mit den meisten Schatzspielsteinen erhalten jeweils 3 Siegpunkte. Die Spieler mit den wenigsten Schatzspielsteinen in ihrer Truhe verlieren jeweils 3 Siegpunkte.

* Alle Spieler zählen, wie viel Jade sie in ihrem Vorrat haben. Der Spieler mit der meisten Jade erhält 3 Punkte. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Punkte.

* Alle Spieler zählen, wie viele Arbeiter (Handwerker und Sträflinge) sie in ihrem Vorrat haben. Der Spieler mit den meisten Arbeitern erhält 3 Punkte. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Punkte.

Beispiel: Charles hat sechs Handwerker und drei Sträflinge. Adam hat zwei Handwerker und zwei

Sträflinge. Bill hat einen Handwerker und acht Sträflinge. Charles und Bill erhalten beide drei Punkte.

Alle Spieler bewegen ihre Wertungsmarker entlang der Wertungsleiste, entsprechend der Anzahl an Punkten, die sie in jedem dieser fünf Kategorien erzielt haben. Der Spieler mit dem höchsten Spielstand ist der Sieger.

Im Falle eines Gleichstandes ist der der Sieger unter denen mit Gleichstand, der die meisten Blöcke in die Mauer einbaute.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, ist der der Sieger unter denen mit Gleichstand, der die meisten Jade in seinem Vorrat hat.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, ist der der Sieger unter denen mit Gleichstand, der die meisten Schätze in seiner Truhe hat.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, dann endet das Spiel unentschieden.

VARIANTEN

Friedliche Variante. Das Spiel kann durch Entfernen der Option "Ersetzen eines gebauten Blocks" (Option "C") auf der Baumeister-Rollenkarte friedlicher gespielt werden und/oder dadurch, dass mehr Regionsspielpläne im Spiel sind als empfohlen. Allerdings sollte man nicht mit mehr Regionsspielplänen spielen, als Spieler vorhanden sind.

Schnellere Spielvariante. Die Spieler dürfen das Spiel mit zusätzlicher Jade beginnen und/oder mit einer vereinbarten Anzahl an Ressourcen in ihrem Vorrat beginnen, wie Handwerkern, Sträflingen und Mauerstücken.

Erste-Runde-Anreiz-Variante. Für größeren Anreiz, Gouverneur Hansen in der ersten Runde des Spiels zu bitten, dürfen die Spieler die Erste-Runde-Anreiz-Variante einführen. In dieser Variante wird das Mauerstück, der Rückkaufchip oder der Schatzspielstein eines Spielers dem Spieler zuerkannt, der in der ersten Runde des Spiels die Petition gewinnt. Die Spieler müssen damit einverstanden sein, worauf sich die Anreizbelohnung bezieht, bevor das Spiel beginnt.

Gunsthandel-Variante. Die Spieler, die am Ende des Spiels noch Gunstkarten auf ihrer Hand haben, dürfen diese in Arbeiter oder Jade eintauschen. Am Ende des Spiels, vor der Abschlusswertung, beginnend mit dem letzten Startspieler, der die Petition des Gouverneurs gewonnen hat und dem im Uhrzeigersinn, dürfen die Spieler Gunstkarten aus ihrer Hand ablegen. Für jede abgelegte Karte dürfen die Spieler eine Jade oder einen Sträfling nehmen, um sie oder ihn ihrem Spielerplan hinzuzufügen. Diese zusätzlichen Ressourcen könnten den Spielern helfen, Punkte zu erzielen, wenn während der Abschlusswertung die Mehrheit für die meisten Arbeiter und die meisten Jade bestimmt wird.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Wenn ich eine Reihe unter Verwendung des lilanen Mauerstück des Gouverneurs beende, erhalte ich trotzdem noch einen Rückkaufchip?

Ja. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Reihe unter Verwendung eines Blocks des Gouverneurs beendet oder seiner eigenen Farbe, erhält er einen Rückkaufchip. Beachte, dass jedoch ein Spieler niemals einen Rückkaufchip erhält, wenn er einfach die Aktion "Ersetzen eines gebauten Blocks" auf der Baumeister-Rollenkarte in einer Reihe verwendet, die bereits Punkte erzielt hat.

Kann ich den Block eines Gouverneurs verwenden, um das Muster auf einer Gunstkarte zu beenden?

Nein. Alle beendete Gunst muss aus der eigenen Farbe des Spielers bestehen.

Wenn Stufe-4-Blöcke gebaut werden, suchen wir die Mehrheit?

Nein. Die Mehrheit gilt niemals für Blöcke, die auf Stufe 4 der Festung eingebaut wurden. Der Bau dieser Türme ergibt einfach 5 Siegpunkte für den Spieler, der den Block in seiner eigenen Farbe dort eingebaut hat. Es gibt niemals Schatzspielsteine, Rückkaufchips oder Mehrheitspunkte für das Bauen auf Stufe 4.

Müssen die Spieler eine ganze Reihe abschließen, bevor eine einer höheren Stufe gebaut werden kann?

Nein, Den Spielern ist freigestellt, irgendwo, wo sie mögen, in die Region zu bauen, wo sich ihr Projektleiter aufhält, solange sie genug Arbeiter in ihrem Vorrat haben und es Unterstützung unterhalb des Blocks gibt, den sie bauen. Dies bedeutet, dass, wenn sie nicht auf Stufe 1 bauen, dann muss es einen Block direkt unter dem Block geben, den sie gegenwärtig bauen möchten.

Es ist die Einkommensphase, und ich habe 3 Schätze in der Truhe auf meinem Spielerplan. Erhalte ich 4 Jade statt 3?

Nein. Schätze geben niemals einen Bonus auf das Einkommen während der Einkommensphase. Für jeweils 3 Schätze, die du besitzt, erhältst du 1 zusätzliche Jade, wenn du während der Aktionsphase die Nehme-Jade-Aktion von der Schatzmeisterrollenkarte wählst.

Einmal gespielt, können meine Gunstkarten jemals entfernt, verloren gehen oder weggenommen werden?

Nein. Wenn du eine Gunstkarte ausspielst, bleibt sie vor dir für den Rest des Spiels liegen. Es spielt keine Rolle, ob ein Spieler einen der eigenen Blöcke im Muster, das auf der Gunstkarte gezeigt wird, durch einen eigenen ersetzt hat.

Wenn man Aktion "A" auf der Planer-Rollenkarte, Anwerber-Rollenkarte oder Baumeister-Rollenkarte

durchführt, spielt es eine Rolle, ob ich den Sträfling ins Gefängnis stelle, bevor ich die Aktion oder nachdem ich die Aktion durchgeführt habe?

Es spielt keine Rolle. Du kannst dem Gefängnis den Sträfling hinzufügen, bevor oder nachdem du die Aktion durchführst ..., aber denke daran, es zu tun!

Muss das Muster der Blöcke auf einer Gunstkarte in denselben Reihen, wie es auf der Karte gezeigt wird, gebaut werden?

Nein. Es spielt keine Rolle, in welche Reihen du das Muster einbaust, solange das Muster selbst richtig ist und der Kartenausrichtung so bleibt.

Ich verwendete in dieser Runde die Rückkaufsfähigkeit des Projektleiters. Kann ich jetzt auch einen Rückkaufchip verwenden und eine 3. Aktion durchführen?

Nein. Du kannst immer nur höchstens 2 Aktionen in einer Runde durchführen. Du kannst nur eine Rückkaufsfähigkeit pro Runde benutzen, ganz gleich, woher sie kommt. Deshalb darf ein Spieler in einer einzelnen Runde niemals mehr als 6 Aktionen durchführen.

GLOSSAR ALLEMEINE BEGRIFFE

Lager: Der untere rechte Abschnitt eines Regionsspielplans, in dem sich der Projektleiter eines Spielers aufhält. Alle Projektleiter beginnen das Spiel im Lager ganz links auf dem Regionsspielplan, bis er gebraucht wird.

Sträflinge: Arbeiter, die benutzt werden, um die Mauern von Fort Aldenford zu bauen und für andere Aktionen da sind, wie Einsammeln eines Schatzes. Diese Arbeiter werden im Spiel durch kleine Holzwürfel dargestellt. Wenn sie verwendet werden, um die Mauer des Fort zu bauen, sterben alle Sträflinge und werden an das Ressourcenlager zurückgelegt.

Handwerker: Arbeiter, die benutzt werden, um die Mauern von Fort Aldenford zu bauen und für andere Aktionen, wie dem Einsammeln von 6 Sträflingen. Diese Arbeiter werden im Spiel durch große Holzwürfel dargestellt. Wenn sie verwendet werden, die Mauern des Forts zu bauen, stirbt die Hälfte der Handwerker und wird in das Ressourcenlager zurückgelegt.

Stufe: Ein waagerechte Reihe, die alle Regionen durchquert. Eine Stufe ist beendet, wenn alle Blöcke in dieser bestimmten Reihe vollständig über alle Regionen eingebaut wurden. Zum Beispiel wird Stufe 1 nur beendet, wenn Reihe 1 komplett auf jedem Regionsspielplan in Spiel bebaut wurde. Wenn gewertet wird, erhalten ein oder mehrere Spieler, die die Mehrheit an Blöcken halten, die auf einer Stufe (jede beliebige Stufe) einen Schatzspielstein.

Gefängnis: Der untere linke Abschnitt eines Regionsspielplans, wo sich die Sträflinge aufhalten, bis sich von einem Spieler mit Hilfe der Sammle-aus-dem-Gefängnis-Aktion auf der Anwerber-Rollenkarte eingesammelt werden. Sträflinge werden aus dem Gefängnis in die Region geschickt, in der sich der Projektleiter des aktiven Spielers aufhält, wenn dieser Spieler Option "A" auf der Anwerber-, Baumeister- oder Planer-Rollenkarten gewählt hat. Ein Sträfling und eine Jade werden ebenfalls dem Gefängnis hinzugefügt, wenn der Projektleiter eines Spielers dort steht, wenn dieser Spieler die Petition des Gouverneurs gewinnt.

Reihe: Eine waagerechte Reihe in einer Region. Eine Reihe wird beendet, wenn alle Blöcke in dieser bestimmten Reihe vollständig in eine einzelne Region eingebaut wurden. Ein Spieler, der den letzten Block ausspielt, um eine Reihe zu beenden, erhält einen Rückkaufchip, dann wird die Reihe gewertet und es gibt Siegpunkte entsprechend der Reihe, die beendet wurde.

Schatzkammer: Der Lagerbereich, der alle Schatzspielsteine und Jade im Spiel enthält.

Arbeiter: Der Kollektivbegriff sowohl für Handwerker als auch Sträflinge. Wenn der Ausdruck "Arbeiter" genannt wird, bedeutet dies, beide oder eine Art Arbeiter. Arbeiter werden im Spiel durch Holzwürfel dargestellt. Große Würfel für Handwerker und kleine für Sträflinge.

Übersetzung: Lothar Kothe, Januar 2014