

SANTA MARIA

Christoph Kolumbus – Die Herausforderung

Eine alternative Solovariante von Cherey (bgg: cherey)










Aus dem Spanischen ins Deutsche übersetzt von Sören Textor (bgg: muffmolch)


















Version 1.2a

Hintergrund

In diesem Spiel bekommst du es mit Christoph Kolumbus zu tun. Seit seiner Ankunft mit der Santa Maria ist er, genau wie du, sehr angetan von den vielfältigen Ressourcen des neuen Kontinents und den zahlreichen Möglichkeiten, die sich dort für ihn ergeben. Finde heraus, wer von euch beiden am Ende glücklicher ist.

Spielaufbau

Kolumbus selbst verwendet während des Spiels **weder Ressourcen**  /  /  /  noch **Münzen** . Stattdessen konzentriert er sich auf die Akquisition von **Zweier-Erweiterungsplättchen** , **Dreier-Erweiterungsplättchen** , **Seehandelsplättchen**  und **Zufriedenheitsplättchen** .

- Lege auf der rechten Seite des Spielplans aufgedeckt 5  untereinander und parallel dazu 5 .
- Lege 3 **Gelehrtenplättchen**  und 3 **Bischofsplättchen**  auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.
- Kolumbus bekommt 5  und 1 **blauen Würfel** . Ein Spielertableau benötigt er nicht.
- Sämtliches Spielmaterial, das Columbus während des Spieles erhält ( /  /  / ), sammelt er für die Wertung am Ende des Spiels.
- Du bekommst nach den Standardregeln 2 , 1  und 3 .
- Ihr spielt im **Expertenmodus** (siehe normale Anleitung **Expertenspiel**, S. 11).
Du bekommst 1  und 1 **Rathausplättchen** . Das  legst du vor Spielbeginn (bevor die Würfel geworfen werden!) auf 2 **leere Felder** deiner Kolonie auf der **B-Seite** deines Spielertableaus.
- Du spielst, mit Ausnahme des Passens (siehe **Spielablauf**), nach den Standardregeln.
- Lege Kolumbus und deinen **Spielermarker** auf die entsprechenden Fortschrittsleisten.
- Ihr spielt mit 6 **weißen Würfeln**  (siehe **Spieldauer beschränken**).

Spielablauf

- Du beginnst das Spiel als **Startspieler**. Während des Spiels kann der Startspieler wechseln.
- Würfle die **6 weißen Würfel** und deinen **blauen Würfel** .
- Solange es noch Würfel gibt, mit denen du (ggf. unter Zuhilfenahme von) weitere Landschaften aktivieren kannst, kannst du **nicht** passen! Die Würfelfarbe ist dabei irrelevant.
- Sobald **Kolumbus** am **Zug** ist, würfelt er seinen und führt anschließend die zugehörige Aktion aus (siehe **Kolumbus Aktionen**).
- Kolumbus **passt** immer direkt nachdem du gepasst hast. Dabei würfelt Kolumbus mit seinem und erhält in Abhängigkeit von dem gewürfelten Ergebnis:



2



Das **wertvollste** (max.)



1 Fortschritt auf der **Religionsleiste** (wie bei **Kolumbus Aktionen**).



Er legt **1 Mönchsplättchen** (wie bei **Kolumbus Aktionen**).



1 Fortschritt auf der **Konquistadorenleiste** (wie bei **Kolumbus Aktionen**).



1

Anschließend platziert Kolumbus seinen Spielerstein auf einem Rückzugsfeld. Hierbei legt er den Spielerstein zyklisch, von oben nach unten zählend auf die gewürfelte Position. Stimmt der Würfelwert mit einer deiner Positionen überein, so wird der Wert des Würfels um 1 erhöht (ggf. von 6 auf 1). Wie im normalen Spiel ist immer der Startspieler, dessen Stein am Ende der Runde oberhalb des anderen liegt.

- Das Ende des Jahres wird wie in den Standardregeln beschrieben durchgeführt.

Kolumbus Aktionen



Kolumbus rückt **1 Feld** auf der **Konquistadorenleiste** vorwärts. Passiert Kolumbus **1 Baum** , legst du 1 seiner **Mönchsplättchen** wie bei **Kolumbus Aktionen** . Passiert Kolumbus **1 Goldbarren** , rückt er **1 Feld** auf der **Religionsleiste** vorwärts.



Kolumbus erhält 1 . Würfle den und zähle die Plättchen der -Auslage zyklisch von oben nach unten. Kolumbus nimmt sich Plättchen, dessen Position dem Wert des Würfels entspricht. Gibt es kein mehr, so nimmt sich Kolumbus analog dazu das entsprechende . Befinden sich keine Erweiterungsplättchen mehr in der Auslage, erhält Kolumbus stattdessen 1 .



Kolumbus erhält 1 . Würfle den und zähle die Plättchen der -Auslage zyklisch von oben nach unten. Kolumbus nimmt sich Plättchen, dessen Position dem Wert des Würfels entspricht. Gibt es kein mehr, so nimmt sich Kolumbus analog dazu das entsprechende . Befinden sich keine Erweiterungsplättchen mehr in der Auslage, erhält Kolumbus stattdessen 1 .



Kolumbus rückt **1 Feld** auf der **Religionsleiste** vorwärts. Passiert er dabei **1**, **2** oder **3**, bekommt er 3 . Überschreitet er **1 Mönch** , würfelst du erneut den und legst in Abhängigkeit des Ergebnisses **1 seiner Mönchsplättchen** in folgenden Bereich:



Gelehrte



















Bischöfe











Missionsstationen

Das Zielfeld in dem Bereich ermittelst du mit einem erneuten Würfelwurf. Zähle die freien Felder zyklisch, von rechts nach links und lege das auf das Feld, das dem Würfelwert entspricht.


Hat Kolumbus in diesem Bereich bereits alle Felder belegt, so platzierst du sein  im nächsten Bereich (*Reihenfolge: Gelehrte → Bischöfe → Missionsstationen*).

- Für Missionsstationen, die Ressourcen einbringen, erhält Kolumbus den entsprechenden -**Warenwertbetrag** nach den Standardregeln (vgl. *Spielertableau*) in Form von  (1:1).
Beispiel: Für 2  erhält Kolumbus 4 , weil 1  2  wert ist.
- Legt Kolumbus 1 **Mönchsplättchen**  auf ein Feld, auf dem sich bereits eines deiner **Mönchsplättchen**  befindet, so erhältst du 2  aus dem allgemeinen Vorrat.
- Legst du 1 **Mönchsplättchen**  auf ein Feld, auf dem bereits eins von Kolumbus **Mönchsplättchen**  liegt, so musst du 2  in den allgemeinen Vorrat legen und Kolumbus erhält 2 .
- Hat Kolumbus keine **Mönchsplättchen**  mehr zum Auslegen, so erhält er 1 .




Du entfernst 1 **weißen Würfel**  aus dem allgemeinen Würfelvorrat. Die Auswahl erfolgt mit einem Würfelwurf: Existiert zu dem Würfelwert kein  mehr, entfernst du den  mit dem nächst niedrigeren Wert. Gibt es keinen solchen , entfernst du den werthöchsten  aus dem Spiel. Kannst du keinen  entfernen, erhält Kolumbus das **wertvollste**  (max. , *Priorisierung: von oben nach unten*).




Kolumbus führt 1 Handelsaktion aus. Würfle dazu seinen **blauen Würfel**  und führe die entsprechende Aktion aus:




Kolumbus erhält das  in dem du den Würfelwert zyklisch von oben nach unten abzählst.



Kolumbus rückt 1 Feld auf der **Konquistadorenleiste** vorwärts und nimmt sich das **wertvollste**  (*Priorisierung: von oben nach unten*).




Kolumbus rückt 1 Feld auf der **Religionsleiste** vorwärts und nimmt sich das **wertvollste**  (*Priorisierung: von oben nach unten*).

Ende des Spiels - Wertung

Du erhältst deine Punkte gemäß den Standardregeln.

Kolumbus Punkte ermittelst du wie folgt (Teilergebnisse werden dabei aufgerundet):



Summe der  **→ Punkte (1:1)**





4 Plättchen → 3 Punkte (abgerundet)



Summe der auf den einzelnen  **angegebenen**  **→ Punkte (1:1)**



Ausgelegte  multipliziert mit dem Würfelwert des zuletzt überquerten blauen Würfel  (**1**, **2** oder **3**) auf der Religionsleiste.

Beispiel: 5 platzierte Mönche und drei passierte blaue Würfel: $5 \times 3 = 15$ Punkte.





Je 2 Plättchen → 1 Punkt (aufgerundet)



Je 3 Plättchen → 1 Punkt (aufgerundet)



Summe der  **auf den Plättchen auf denen einer von Kolumbus**  **liegt → Punkte (1:1)**



Bischöfe bringen Kolumbus keine weiteren Punkte! → 0 Punkte

Beispiele für die Platzierung der Mönchsplättchen



Kolumbus würfelt eine 1 und soll deshalb sein Mönchsplättchen in den Bereich der Gelehrten legen.

Kolumbus hat bereits im gesamten Gebiet Mönche ausgelgt, deshalb muss er nun im Bischofsbereich versuchen sein unterzubringen. Hierzu würfelt er erneut und erhält eine 4. Zyklisch von links nach rechts abgezählt, legt er anschließend sein auf der ersten Position (*links außen*) auf den Bischofsplättchen.



Kolumbus würfelt eine 4 und soll deshalb sein Mönchsplättchen in den Bereich der Gelehrten legen.

Hierzu würfelt er erneut und erhält eine 2.

Da er bereits ein auf dem zweiten Feld hat, ignoriert er dieses und zählt zyklisch von links nach rechts (zwischen dem ersten und dritten Feld) und legt sein auf das erste Feld der Gelehrten.



Kolumbus würfelt eine 2 und soll deshalb sein Mönchsplättchen in den Bereich der Bischöfe legen.

Da hier nur noch 1 Feld frei ist, entfällt der zweite Würfelwurf und das wird direkt auf das erste Feld gelegt.













Kolumbus soll 1 Mönchsplättchen auslegen, hat aber bereits all seine platziert. Deshalb erhält er 1.

Spieldauer beschränken

Pro Spielrunde darfst du **maximal 3 weiße Würfel** einsetzen. Für ein längeres Spiel kannst du diese Einschränkung auch ändern. Je mehr Würfel verwendet werden, desto mehr Aktionen führt auch Kolumbus durch und macht somit mehr Punkte. Nach wie vor darfst du erst dann passen, wenn alle verwendbaren Würfel eingesetzt wurden.

Wertungstabelle

	Spieler	Kolumbus
 Zufriedenheitsplättchen		
 Ressourcen + Münzen		/
 Kolonisten		/
 Gelehrte		
 Bischöfe		/
 Hafen		
 Handel		
 Mönche	/	
 Zweier-Erweiterungsplättchen	/	
 Dreier-Erweiterungsplättchen	/	
Σ SUMME:		