

SANTA MARIA

Anleitung



EIN HISTORISCHER HINTERGRUND

von Jørgen Ulvan Moe



Konquistadoren und ihre Gier nach Gold

Die meisten Konquistadoren, etwa Francisco Pizarro und Diego de Almagro, waren private Geschäftsleute. Normalerweise tat sich eine Gruppe Spanier zusammen und bildete so etwas wie eine Aktiengesellschaft, deren Ziel Ausbeutung und Ausplünderung der eingeborenen Amerikaner war. Jedes Mitglied erhielt einen Anteil an der Beute, abhängig von der jeweiligen Investitionshöhe. Wenn auch die meisten Männer kaum mehr als ihr Schwert einbringen konnten, waren die Gewinne für jene, die ein Pferd oder mehr beisteuerten, immens. Natürlich erwartete die spanische Krone ebenfalls einen Anteil an der Beute: 20 Prozent, einfach nur, weil es das Königshaus war.

Nur wenige Konquistadoren wurden reich.

Pizarro und seine 132 „Männer von Cajamarca“ sind allerdings bedeutende Ausnahmen. Die Legenden, die sich um sie rankten, beflügelten andere gierige Konquistadoren. Der Traum vom Gold wandelte sich bald zur Sage vom Königreich El Dorado, der „Stadt aus Gold“. Noch heute träumen Menschen davon, diese verlorenen Schätze zu heben und für einige gibt es sogar kleine Hoffnungsschimmer.

Montezumas Gold, das Cortez in Mexiko sammelte, musste er in der „Nacht der Tränen“ zurücklassen, als er überstürzt aus Tenochtitlan floh. Als er zurückkehrte und die Stadt ein Jahr später eroberte, gab es vom Gold keine Spur mehr.

Eine ähnliche Geschichte erzählt man vom Gold des Inka-Herrschers Atahualpa. Pizarro und seine Leute nahmen Atahualpa als Geisel und verlangten ein hohes Lösegeld für seine Freilassung. Obwohl auf die meisten ihrer Forderungen eingegangen wurde, töteten die Spanier ihre Geisel – was den Untergang des Inkareichs einleitete. Als der Inka-Heeresführer Rumiñawi, der mit dem noch fehlenden Lösegeld unterwegs zu den Spaniern war, von der Gräueltat erfuhr, ließ er den Schatz angeblich in einem Vulkan versenken. Obwohl er später gefangen genommen und gefoltert wurde, verriet Rumiñawi nie, was wirklich mit dem Schatz geschehen war und trotz zahlreicher Expeditionen wurde er nie gefunden.

Missionare, Gelehrte und Bischöfe

Konquistadoren wurden oft von Missionaren begleitet, deren Aufgabe es sein sollte, die Lehren der katholischen Kirche zu verbreiten und die Eingeborenen zu „dem einen wahren Glauben“ zu bekehren. In manchen Fällen arbeiteten die Missionare aktiv an der Zerstörung der Eingeborenenkultur, was einer der Gründe ist, dass wir heute so wenig über die dortige Geschichte in der Zeit vor Kolumbus wissen.

Als die Eroberungen jedoch abflauten und die meisten Tempel der alten Götter niedergerissen oder in Kirchen umgewandelt waren, entpuppten sich die Missionare als großer Störfaktor für die Konquistadoren. Priester wie Bartholome de las Casas taten alles, um die Eingeborenen gegen willkürliche Gewaltanwendung zu schützen. 1537 erließ der Papst einen Bann, der Christen verbot, Eingeborene zu Zwangsarbeit einzusetzen. Das wurde später durch König Karl V. in den Neuen Gesetzen bekräftigt.

Dies führte zu einer in Peru von Gonzalo Pizarro, Franciscos jüngeren Halbbruder angeführten Rebellion. Nachdem diese niedergeschlagen wurde, achteten die spanischen Könige sehr darauf, die spanischen Landbesitzer nicht mehr zu provozieren. Dennoch fuhren die Missionare fort, die Eingeborenen zu konvertieren und zu beschützen. Einer der in dieser Hinsicht aktivsten Mönchsorden waren die Jesuiten, was in Roland Joffés Film „Mission“ von 1986 sehr gut dargestellt wurde.

Selbstverständlich arbeiteten nicht alle Mönche in der Neuen Welt als Missionare. Die Kolonien benötigten Kirchenvertreter vor Ort und so strebten viele Mönche an, örtlicher Bischof zu werden. Unter den Kolonisten waren die Bischöfe oft unbeliebt, dennoch genossen sie viele Vergünstigungen und hatten großen Einfluss auf das Leben in den Kolonien.

Weniger ambitionierte Geistliche wurden zu Gelehrten, da nicht allzu viele des gemeinen Volks damals lesen und schreiben konnten. In den Klöstern wurden diese Fähigkeiten gelehrt, denn zum Verständnis der Bibel waren sie notwendig. Ein Mönch zu werden war daher ein guter Ausgangspunkt, wenn man sich naturkundlichen oder historischen Studien widmen wollte.

Als weiterführende Literatur empfehlen wir:

Bitterli, U.: Die Entdeckung Amerikas: Von Kolumbus bis Alexander Humboldt

Edelmayer, F.; Hausberger, B.; Potthast, B.: Lateinamerika 1492 - 1850/70

Reinhard, W.: Die Unterwerfung der Welt: Golbalgeschichte der europäischen Expansionsgeschichte 1415 - 2015

Friedrich, M.: Die Jesuiten: Aufstieg, Niedergang, Neubeginn

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



A-Seite



4 Spielertableaus (2-seitig)



B-Seite

15 Zweier-Erweiterungsplättchen



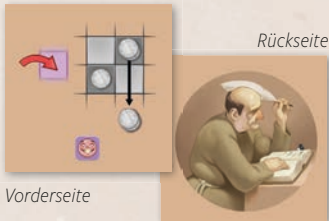
15 Dreier-Erweiterungsplättchen



4 Rathausplättchen (für das Expertenspiel)



10 Gelehrtenplättchen



6 Bischofsplättchen



12 Spielermarker – je 3 pro Spielerfarbe



1 Jahresmarker



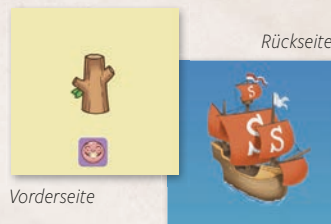
12 weiße Würfel



3 Straßenplättchen



4 Start-Seehandelsplättchen



30 Seehandelsplättchen



12 blaue Würfel



72 Zufriedenheitsplättchen



24 Mönchsplättchen – je 6 pro Spielerfarbe



60 Ressourcenmarker: 12 Holz, 12 Getreide, 12 Gold, 12 Zucker und 12 Juwelen



50 Münzen



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.

SPIELVORBEREITUNG – GEMEINSAME VORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche und oberhalb davon **3 blaue Würfel** pro Spieler (z. B. 9 Würfel bei 3 Spielern). Eventuell übrige blaue Würfel kommen zurück in die Spielschachtel.

Legt den **Jahresmarker** auf Feld „1“ der Jahresleiste.

Mischt die **4 Start-Seehandelsplättchen** (orange-farbene Segel) und legt sie in zufälliger Reihenfolge offen neben die 4 Docks des Spielplans.

Mischt die **30 Seehandelsplättchen** (weiße Segel) und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Würfelt mit **3 weißen Würfeln pro Spieler** (z. B. 9 Würfel bei 3 Spielern), sortiert sie nach Wert und legt sie unten vor den Spielplan (allgemeiner Würfelvorrat). Eventuell übrig gebliebene weiße Würfel kommen zurück in die Spielschachtel.

Legt die **3 Straßenplättchen** in einem offenen Stapel auf das passende Rückzugsfeld des Spielplans.

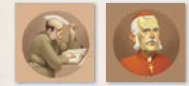
Mischt verdeckt und getrennt voneinander die **15 Zweier- und 15 Dreier-Erweiterungsplättchen**. Zieht je 5 beider Sorten und legt diese offen neben den Spielplan. Sie bilden die *Auslage*. Legt die übrigen Plättchen jeweils als verdeckten Stapel daneben.

Zum Aufbau der Erweiterungsplättchen:

Auf den Erweiterungsplättchen sind Straßen mit oder ohne Kolonisten bzw. 5 verschiedene Landschaftsarten abgebildet:



Die Kolonisten können am Spielende Zufriedenheitspunkte liefern, die Landschaften lösen unterschiedliche Effekte aus, z. B. produzieren sie folgende Ressourcen:



Mischt die **10 Gelehrtenplättchen** und die **6 Bischofsplättchen** getrennt voneinander. Zieht 3 zufällige Plättchen jeder Sorte und legt sie oberhalb des Spielplans an die entsprechenden Plätze. Die restlichen Plättchen kommen zurück in die Spielschachtel.

Sortiert die **Münzen, Zufriedenheitsplättchen** und **Ressourcenmarker** und legt sie als allgemeinen Vorrat für alle gut erreichbar bereit.

Hinweis: Münzen und Zufriedenheitsplättchen sind unbegrenzt. Für den seltenen Fall, dass sie euch einmal ausgehen, nehmt einen beliebigen Ersatz zur Hilfe.

Auf diese Stellen am Spielplan müsst ihr eure 3 Spielermarker legen (siehe nächste Seite – Persönliche Vorbereitung):



Die **4 Rathausplättchen** (graue Rückseite) verbleiben in der Spielschachtel - sie werden nur für das **Expertenspiel** benötigt, das am Ende dieser Anleitung beschrieben ist.



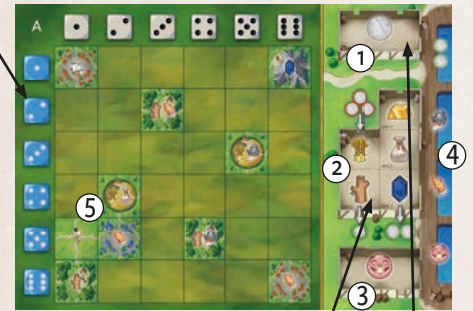
SPIELVORBEREITUNG – PERSÖNLICHE VORBEREITUNG

Legt zunächst nach einer Methode eurer Wahl einen Startspieler fest. Jeder von euch wählt dann eine Spielerfarbe und nimmt sich folgendes Material:

- 1 Spielertableau, das ihr mit der A-Seite nach oben vor euch ablegt.
- 6 Mönche, die ihr oberhalb eures Spielertableaus ablegt.
- 2 Holz und Münzen, deren Anzahl von der Spielerreihenfolge abhängt: Der Startspieler bekommt 3 Münzen, der 2. Spieler (links vom Startspieler) 4 Münzen, der 3. Spieler 5 Münzen und der 4. Spieler erhält 6 Münzen. Legt euer Holz und eure Münzen auf die passenden Lager eures Spielertableaus.
- 3 Spielermarker, die ihr, wie folgt, auf den Spielplan legt: 1 auf das erste Feld der Religionsleiste (ihr erhaltet dadurch im nächsten Schritt euren ersten blauen Würfel), 1 auf das erste Feld der Konquistadorenleiste und 1 auf den Marktplatz (siehe Abbildung auf Seite 4, rechts unten).
- 1 blauen Würfel aus dem Vorrat oberhalb des Spielplans: Würfelt und legt ihn mit der erwürfelten Seite links auf das übereinstimmende Würfelsymbol eures Spielertableaus. Der blaue Würfel ist euer erster Arbeiter. Im Spielverlauf kann jeder von euch 2 weitere blaue Würfel über die Religionsleiste freispielen.

Bei weniger als 4 Spielern kommt alles unbenutzte Material zurück in die Spielschachtel.

Empfehlung: Ab der 2. Partie solltet ihr euch eure Spielertableaus (unverändert mit der A-Seite nach oben) gegen den Uhrzeigersinn aussuchen, beginnend beim Spieler rechts vom Startspieler. Der einzige Unterschied zwischen den Spielertableaus liegt in der Position und Funktion des jeweiligen Rathauses (Landschaftsart mit Häusern mit blauem Dach). Für einen noch variableren Spielanfang verwendet die Expertenregel auf Seite 11.



Der Startspieler nimmt sich 2 Holz und 3 Münzen.



- ① Lager für Münzen
- ② Lagerplätze für die Ressourcen Getreide, Holz, Gold, Zucker und Juwelen
- ③ Lager für Zufriedenheitsplättchen
- ④ Hafen mit 4 Anlegestellen – Ablageort für erworbene Seehandelsplättchen
- ⑤ aufgedruckte Landschaften

SPIELZIEL

Zu Beginn des 16. Jahrhunderts strömen Kolonisten in die neue Welt. Jeder Spieler führt eine Kolonie an, produziert Ressourcen, vergrößert seine Kolonie, betreibt Seehandel, entsendet Konquistadoren und erhöht seine religiöse Macht, um neue Mönche auszubilden. Nach 3 Spielrunden, die jeweils 1 Jahr entsprechen, gewinnt derjenige Spieler, dessen Kolonie die zufriedenste ist (der also die meisten Zufriedenheitspunkte sammeln konnte).

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 3 Jahre (Durchgänge). Der Startspieler führt jeweils als Erster einen Zug durch, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ein Durchgang dauert so lange, bis alle Spieler sich zum Rückzug entschieden haben (also gepasst haben). Bist du am Zug, musst du genau 1 der folgenden 4 Hauptaktionen ausführen:

- A) Vergrößere deine Kolonie
- B) Aktiviere 1 Landschaft (mittels Münzen)
- C) Aktiviere Landschaften 1 Reihe/Spalte (mittels Würfel)
- D) Ziehe dich zurück (passe)

Alle Hauptaktionen werden auf den folgenden Seiten beschrieben. Zusätzlich zu deiner Hauptaktion darfst du in deinem Zug **beliebig viele Nebenaktionen** ausführen (siehe Seite 9).

Hinweise:

Der Begriff **Kolonie** bezieht sich auf das 6 x 6-Raster deines Spielertableaus. Der Begriff **zahle** bedeutet, dass du die benötigten Ressourcen aus deinem Lager nimmst und in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.

Der Begriff **erhalte** bedeutet, dass du die benötigten Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und in dein Lager legst.

Punkte erhalten bedeutet, dass du Zufriedenheitsplättchen erhältst und diese verdeckt auf dein Spielertableau legst. Zufriedenheitspunkte, die **violett** hinterlegt sind, erhältst du erst am Ende des Spiels (nie während des Spiels).

(A) VERGRÖßERE DEINE KOLONIE

Wählst du diese Aktion, kaufe genau 1 Erweiterungsplättchen. Zur Wahl stehen:

- Zahle **2 Holz**, um **1 Zweier**-Erweiterungsplättchen zu nehmen
ODER
- Zahle **2 Holz und 1 Getreide**, um **1 Dreier**-Erweiterungsplättchen zu nehmen.



Nimm dir 1 der offen liegenden Erweiterungsplättchen aus der Auslage und lege es mit der Vorderseite auf leere Felder deiner Kolonie. Dabei darfst du das Plättchen beliebig horizontal drehen. Du darfst jedoch keine anderen Plättchen oder aufgedruckten Landschaften abdecken.

Hinweis: Fülle die Auslage nicht sofort wieder auf. Jedes Jahr stehen nur 5 Zweier- und 5 Dreier-Erweiterungsplättchen zur Verfügung. Sobald alle Plättchen genommen wurden, kannst du diese Hauptaktion nicht mehr wählen.

(B) AKTIVIERE 1 LANDSCHAFT

Lege 1 oder mehrere Münzen auf 1 unbesetzte Landschaft in deiner Kolonie, um diese zu aktivieren. Unbesetzt sind Landschaften, wenn sich darauf weder Würfel noch Münzen befinden. Welchen Nutzen du daraus ziehen kannst, erklären wir dir auf der nächsten Seite.

In jedem Jahr kostet die Aktivierung deiner 1. Landschaft 1 Münze, die deiner 2. Landschaft 2 Münzen, deiner 3. Landschaft 3 Münzen und so weiter. (Jede Aktivierung kostet 1 mehr als die vorige.) Die Münzen musst du aus deinem Lager nehmen.

Hinweis: Am Ende des Jahres werden alle Münzen der aktivierten Landschaften abgeräumt und die Kosten somit wieder zurückgesetzt.



Beispiel: Alberto setzt 1 Münze ein, um eine unbesetzte Landschaft seiner Kolonie zu aktivieren. In einem späteren Zug muss Alberto bereits 2 Münzen einsetzen, um eine weitere unbesetzte Landschaft zu aktivieren.

(C) AKTIVIERE LANDSCHAFTEN 1 SPALTE/REIHE

Nimm entweder 1 **weißen Würfel** aus dem allgemeinen Würfelvorrat oder 1 **blauen Würfel**, der links auf einem Würfelsymbol deines Spielertableaus liegt.

Wichtig: Keiner von euch darf mehr als 3 weiße Würfel pro Jahr verwenden. Sobald 3 weiße Würfel auf deinem Tableau liegen, darfst du keinen weiteren weißen Würfel mehr nehmen.

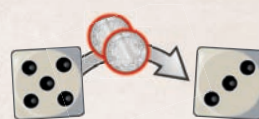
Wichtig: Du darfst den Wert des Würfels durch Zahlung von Münzen verändern: 1 Münze pro Erhöhung/Verringerung um 1 Augenzahl. (Eine 1 kann nicht weiter verringert, eine 6 nicht weiter erhöht werden. Eine Veränderung von 1 auf 6 - oder umgekehrt - kostet daher 5 Münzen.)

Nimmst du einen **weißen Würfel**, nutzt du nacheinander von **oben nach unten** alle unbesetzten Landschaften der **Spalte**, die dem Würfelwert entspricht (1 Landschaft musst du mindestens nutzen, sonst darfst du den Würfel nicht nehmen). Straßen überspringst du dabei, sie können nicht genutzt werden. Danach legst du den Würfel auf die am weitesten unten liegende unbesetzte Landschaft dieser Spalte.

Nimmst du einen **blauen Würfel**, nutzt du nacheinander von **links nach rechts** alle unbesetzten Landschaften der **Reihe**, die dem Würfelwert entspricht. Danach legst du den Würfel auf die am weitesten rechts liegende unbesetzte Landschaft dieser Reihe.

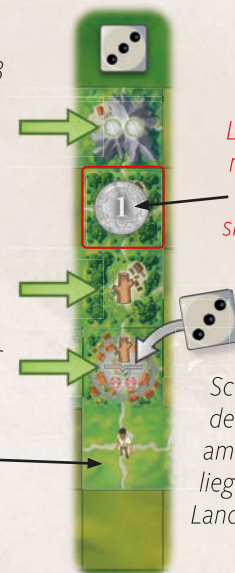
Beispiel: Weißen Würfel verwenden

Bianca bezahlt 2 Münzen, um einen weißen Würfel von 5 auf 3 zu ändern.



Sie nutzt dann die 3 mit Pfeil markierten Landschaften nacheinander von oben nach unten.

Straßenfelder können nie genutzt werden.



Landschaften, die mit Münzen oder Würfeln besetzt sind, werden nicht genutzt.

Schließlich legt sie den Würfel auf die am weitesten unten liegende, unbesetzte Landschaft der Spalte.

Beispiel: Blauen Würfel verwenden

2 Landschaften werden nacheinander von links nach rechts genutzt und der Würfel danach auf die am weitesten rechts liegende, unbesetzte Landschaft der Reihe gelegt.



LANDSCHAFTEN NUTZEN

In deiner Kolonie gibt es von Anfang an ein paar aufgedruckte Landschaften und ein Straßenfeld, Erweiterungsplättchen weisen Landschaften und Straßenfelder auf. Landschaften nutzt du, um diverse Effekte auszulösen. Jeden Effekt einer Landschaft darfst du genau einmal auslösen, du darfst auf das Ausführen eines Effekts auch verzichten. Folgende Effekte kannst du nutzen:



Produktion:

Du **erhältst** die angezeigten **Ressourcen, Münzen** oder **Zufriedenheitsplättchen**. Lege sie jeweils in das entsprechende Lager auf deinem Spielertableau. Dabei gilt es in Bezug auf die Ressourcen die folgende **Lagerbegrenzung** zu berücksichtigen: Du darfst **je Ressourcentyp niemals mehr als 3 Ressourcen in deinem Lager haben**, d. h. dein Lager kann maximal 3 Holz, 3 Getreide, 3 Zucker, 3 Juwelen und 3 Gold aufnehmen. Besitzt du bereits 3 Ressourcen eines Typs, erhältst du statt der Ressource deren Verkaufspreis: 1 Münze pro Holz/Getreide oder 2 Münzen pro Zucker/Juwel/Gold (siehe auch Nebenaktionen auf Seite 9).

Tauschhandel:



Zahle die oben gezeigte Ressource, um das darunter gezeigte (Ressource/Münzen/Zufriedenheitsplättchen) zu erhalten. Dieser **Tausch** kann **pro Nutzung** der Landschaft nur **1x** ausgeführt werden. Wenn Angaben durch einen Schrägstrich / getrennt sind, muss du dich für 1 davon entscheiden.

Seehandel:



Neben den am Spielplan abgebildeten Docks liegen immer 4 Seehandelsplättchen. **Zahle die Ressourcen**, die auf 1 der 4 Plättchen abgebildet sind. **Nimm** dann dieses **Seehandelsplättchen** und **lege** es verdeckt, also mit der Schiffseite nach oben, **in deinen Hafen**. Dabei musst du es **an die Anlegestelle** anlegen, dessen **Symbol mit dem des Docks**, von dem du es genommen hast, **übereinstimmt**.

Ziehe dann sofort 1 neues Plättchen vom Stapel der Seehandelsplättchen und lege es neben das leere Dock des Spielplans.

Sollte der Stapel der Seehandelsplättchen aufgebraucht sein, stehen in diesem Spiel keine weiteren Plättchen zur Verfügung.

Hinweis: Seehandelsplättchen bringen beim Zurückziehen eine **Passen-Aktion** und **zusätzliches Einkommen** (siehe „Zurückziehen“ auf Seite 8). Die auf den Seehandelsplättchen angegebenen **Zufriedenheitspunkte** erhältst du erst am Spielende.

Konquistador:



Setze deinen **Spielermarker** auf der **Konquistadorenleiste** pro Konquistador **um 1 Feld** weiter. Wenn du auf einem Feld landest, auf dem sich bereits der Marker eines anderen Spielers befindet, setzt du deinen oben drauf. Wenn du über ein Goldsymbol ziehst, nimm dir 1 Goldmarker. Solltest du das Ende der Leiste erreichen, verfallen weitere Konquistadoren ersatzlos. Diejenigen von euch, die bei Jahresende auf der Konquistadorenleiste am weitesten vorangeschritten sind, erhalten Punkte (siehe Jahresende Seite 9).

Religion:



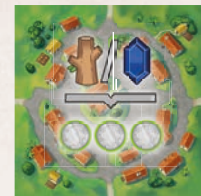
Setze deinen **Spielermarker** auf der **Religionsleiste** pro Religions-Symbol **um 1 Feld** weiter.

Wichtig: Immer wenn du auf der Religionsleiste voranziehst, darfst du zusätzlich **1 Getreide** bezahlen, um den Marker **1 weiteres Feld** voranzuziehen (d. h. pro Religions-Symbol kannst du deinen Marker bis zu 2 Felder voranziehen).

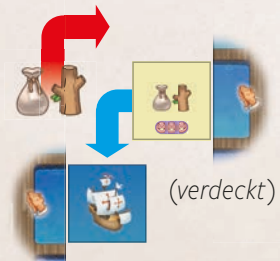
Wenn dein Marker auf der Leiste an einem **Mönch-Symbol** vorbeizieht, darfst du 1 neuen Mönch rekrutieren. Wenn du über das 1. bzw. 3. Mönch-Symbol ziehst, spielst du außerdem jeweils 1 weiteren blauen Würfel frei.



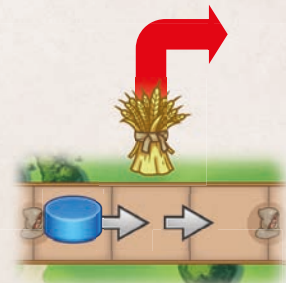
Gold: Gold ist eine Art Joker-Ressource, die immer als Ersatz für irgendeine andere Ressource genutzt werden kann, beispielsweise wenn du einen Tauschhandel oder einen Seehandel durchführst.



Beispiel Tauschhandel: Bianca darf entweder 1 Holz ODER 1 Juwel bezahlen, um 3 Münzen zu erhalten.



Beispiel Seehandel: Bianca bezahlt 1 Holz und 1 Zucker, um ein Seehandelsplättchen zu nehmen und in ihren Hafen zu legen, neben die Anlegestelle mit dem Religions-Symbol. Die auf der Vorderseite des Plättchens angegebenen Punkte erhält sie jedoch erst am Spielende.



Beispiel: Alberto aktiviert ein Religions-Symbol und bezahlt 1 zusätzliches Getreide. Er zieht somit seinen Marker um 2 Felder auf der Religionsleiste weiter.

Einen Mönch rekrutieren:



Wenn du deinen Marker auf der Religionsleiste über ein Mönch-Symbol ziehst, darfst du 1 deiner **Mönche** auf 1 der 10 entsprechenden Felder des Spielplans einsetzen:

- auf 1 der 3 Felder unter den Gelehrtenplättchen,
- auf 1 der 3 Felder unter den Bischofsplättchen
- auf 1 der 4 Felder bei den Missionsstationen.

Setzt du als erster Spieler einen Mönch auf einem solchen Feld ein, ist das Einsetzen kostenlos. Ansonsten musst du an **alle Spieler je 2 Münzen** bezahlen, die bereits einen Mönch auf demselben Feld platziert haben. Du darfst keinen Mönch auf einem Feld einsetzen, auf dem du bereits 1 deiner Mönche liegst.

Der eingesetzte Mönch löst einen Effekt aus, der von dem über dem Feld liegenden Plättchen bzw. der darüber abgebildeten Missionsstation abhängt.



Gelehrter (dauerhafter Effekt): Der Mönch wird zum Gelehrten. Für den Rest des Spiels darfst du den Effekt des Gelehrtenplättchen nutzen. Die Eigenschaften der Gelehrten sind auf der letzten Seite der Anleitung beschrieben. Außerdem bringen Gelehrtenplättchen am Spielende 1-3 Punkte ein (sie sind violett hinterlegt).



Beispiel: Alberto zieht über das 3. Mönch-Symbol. Er erhält seinen 3. blauen Würfel aus dem Vorrat, den er sofort würfelt. Dann setzt er 1 seiner Mönche zu dem Missionsgebäude, das ihm sofort 3 Punkte liefert. Er bezahlt je 2 Münzen an den roten und grünen Spieler, weil diese bereits Mönche auf diesem Feld eingesetzt haben.



Bischof (nur Endwertung): Der Mönch wird zum Bischof ernannt. Am Ende des Spiels erhältst du Punkte abhängig davon, wie gut du die Vorgabe dieses Bischofs erfüllen konntest. Die Vorgaben sind auf der letzten Seite der Anleitung beschrieben.



Missionsgebäude (einmaliger Sofort-Effekt):

Du erhältst die bei der Missionsstation angegebenen Ressourcen/ Punkte sofort.

Einen blauen Würfel freispielen:



Wenn du über das 1. und 3. Mönch-Symbol ziehst, spielst du außerdem jeweils 1 blauen Würfel frei. Nimm dir sofort 1 blauen Würfel aus dem Vorrat oberhalb des Spielplans, würfle ihn und lege ihn links auf das übereinstimmende Würfelsymbol deines Spielertableaus. Ab sofort besitzt du für den Rest des Spiels 1 weiteren blauen Würfel.



Ende der Religionsleiste

Erreichst du das Ende der Religionsleiste, kannst du deinen Marker nicht weiterziehen. Ab dann erhältst du stattdessen 1 Punkt pro Feld, das du theoretisch auf der Leiste weiterziehen würdest. (Denke daran, dass du pro Religions-Symbol 1 Getreide bezahlen darfst, um 1 weiteres Feld voranzuziehen und somit 1 zusätzlichen Punkt zu erhalten.)

Wichtige Hinweise:

- Nur unbesetzte Landschaften können genutzt werden. Landschaften, auf denen Würfel oder Münzen liegen, werden übersprungen.
- Wenn du eine Reihe/Spalte aktivierst, müssen die Landschaften nacheinander – von oben nach unten, von links nach rechts – genutzt werden.
- Der Würfel muss danach jeweils auf die letzte unbesetzte Landschaft der Reihe/Spalte gelegt werden, auch wenn du den Effekt dieser Landschaft gar nicht genutzt hast.
- Straßenfelder sind keine Landschaft. Sie werden nie aktiviert oder genutzt und du darfst keinen Würfel darauf legen.
- Nimmst du einen Würfel, musst du zumindest 1 Landschaft in der Reihe/Spalte nutzen.
- Einige der aufgedruckten Landschaften auf dem Spielertableau haben 2 Effekte. Wenn du eine solche Landschaft nutzt, löst du beide Effekte aus.



(D) ZIEHE DICH ZURÜCK



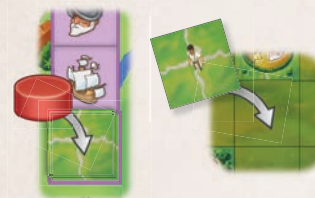
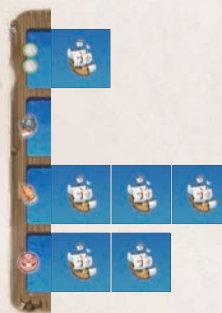
Wenn du dich zurückziehst, bewege **zuerst** deinen **Spielermarker vom Marktplatz auf ein freies Rückzugsfeld**. Führe die dort angezeigte Passen-Aktion aus. Danach erhältst du Einkommen für deine Seehandelsplättchen (siehe nächste Seite). Du darfst in dem Zug, in dem du dich zurückziehst, außerdem Nebenaktionen (siehe nächste Seite) ausführen sowie dauerhafte Effekte deiner Gelehrten anwenden. Nachdem du dich zurückgezogen hast, kommst du im laufenden Jahr nicht mehr an die Reihe und führst keine weiteren Haupt- und Nebenaktionen aus. Die anderen Spieler führen ihre Züge weiter aus, bis sich alle zurückgezogen haben.

Ziehst du dich zurück, wähle zunächst 1 freies der 5 Rückzugsfelder (es darf noch von keinem anderen Spieler besetzt sein). Du darfst ein Rückzugsfeld auch dann wählen, wenn du dessen Passen-Aktion nicht ausführen kannst oder willst. Die Aktionen von oben nach unten sind:



- Du erhältst 2 Münzen.
- Setze deinen **Spielermarker auf der Religionsleiste um 1 Feld weiter**. Du darfst wie üblich 1 zusätzliches Getreide bezahlen, um 1 weiteres Feld voranzuziehen. Falls du dabei einen blauen Würfel freispielst, darfst du ihn erst im nächsten Jahr nutzen.
- Setze deinen **Spielermarker auf der Konquistadorenleiste um 1 Feld weiter**. Ziehst du dabei über ein Goldsymbol, erhältst du nach den üblichen Regeln 1 Gold.
- Führe 1 **Seehandel** wie üblich durch (siehe Seite 7).
- Nimm 1 **Straßenplättchen** vom Spielplan und lege es auf irgendein leeres Feld deiner Kolonie.

Anschließend erhältst du **Einkommen** für alle deine Seehandelsplättchen in deinem Hafen, von oben nach unten. **Pro Seehandelsplättchen** in deinem Besitz **bewege** entsprechend dem Symbol der jeweiligen Anlegestelle wie üblich deinen **Marker auf der Religions- oder Konquistadorenleiste** bzw. **erhalte Münzen und Punkte**.



Beispiel: Bianca setzt ihren Spielermarker auf das unterste Rückzugsfeld, nimmt sich 1 Straßenplättchen und legt es auf ein leeres Feld ihrer Kolonie.

Beispiel: Als Einkommen aus ihren Seehandelsplättchen erhält Bianca zuerst 2 Münzen. Dann darf sie 3 Schritte auf der Religionsleiste weiterziehen und entscheidet sich, zusätzlich 2 Getreide auszugeben, um insgesamt 5 Felder auf der Religionsleiste weiterzuziehen (wobei sie sofort 1 Mönch pro Mönchssymbol einsetzen darf, über das sie zieht). Schließlich erhält sie 2 Punkte (Zufriedenheitsplättchen).

NEBENAKTIONEN

Zusätzlich zu deiner Hauptaktion darfst du in deinem Zug die folgenden Nebenaktionen jederzeit und so oft, wie du möchtest, ausführen:

Ressourcen verkaufen: Pro Holz (🪵) oder Getreide (🌾), das du in den allgemeinen Vorrat zurücklegst, erhältst du 1 Münze, pro Gold (👑), Zucker (🍬) oder Juwel (💎) erhältst du 2 Münzen.

Holz, Getreide kaufen: Pro 3 Münzen, die du bezahlst, darfst du 1 Holz (🪵) oder 1 Getreide (🌾) aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Gold, Zucker und Juwelen darfst du nicht kaufen. In allen Fällen musst du immer die Lagerbegrenzung beachten (siehe Seite 7).

Beispiel: Zu Beginn ihres Zugs verkauft Bianca 2 Zucker und 1 Juwel, um 6 Münzen zu erhalten. Mithilfe von 2 Münzen nutzt sie die Hauptaktion „Aktiviere 1 Landschaft“, um einen Seehandel durchzuführen. Danach bezahlt sie 3 Münzen, um 1 Getreide aus dem Vorrat zu kaufen, das sie zur Erfüllung der Bedingung eines Seehandelsplättchens einsetzt.

ENDE DES JAHRES

Nachdem sich alle Spieler zurückgezogen haben, endet das Jahr.

Jetzt erhalten die Spieler Punkte gemäß ihrer relativen Positionen auf der **Konquistadorenleiste**. Dazu benutzt ihr die Wertungstabelle entsprechend eurer Spieleranzahl für das laufende Jahr (unter der Jahresleiste). Wer auf der Leiste am weitesten vorne ist, erhält die höchste Punktzahl. Wer am weitesten zurückliegt bzw. wer sich in diesem Jahr auf der Leiste gar nicht bewegt hat, erhält keine Punkte. Wenn sich 2 Spieler auf demselben Feld befinden, gilt der Spieler als weiter vorne, dessen Marker **weiter unten** im Stapel liegt (der also dieses Feld zuerst erreicht hat).

Danach setzt ihr alle Spielermarker der **Konquistadorenleiste** wieder auf das Startfeld zurück.

Hinweis: Spielermarker auf der Religionsleiste werden nie zurückgesetzt.

Legt nun alle Münzen und weißen Würfel, die auf Landschaften eurer Kolonien liegen, zurück in den allgemeinen Vorrat. Legt eure blauen Würfel zunächst links neben euer Spielertableau.

Beispiel: In einer 4er-Partie erhält am Ende des 2. Jahres der grüne Spieler 9 Punkte, der rote Spieler 6 Punkte und der blaue Spieler 3 Punkte. Der gelbe Spieler geht leer aus.



	1		3
	4	5	6
	3-6	4-8	5-10
	2-4-6	3-6-9	4-8-12

Spielerzahl

Punkte

Nach dem 1. und nach dem 2. Jahr macht ihr abschließend Folgendes:

- Legt noch offen in der Auslage liegende **Erweiterungsplättchen** zurück in die Spieleschachtel. Zieht 5 neue Zweier- und 5 neue Dreier-Erweiterungsplättchen von den Stapeln und legt sie offen auf den Tisch.
- Nehmt alle **weißen Würfel**, würfelt sie, sortiert sie nach Wert und legt sie unten vor den Spielplan aus. Danach würfelt ihr eure **blauen Würfel** (alle, die ihr bislang freigespielt habt) und legt sie jeweils mit der erwürfelten Seite links auf das übereinstimmende Würfelsymbol eures Spielertableaus.
- Der Spieler, der das Rückzugsfeld gewählt hat, das am nächsten zum **1st** Symbol (oberhalb der Rückzugsfelder) liegt, wird **Startspieler** der kommenden Runde. Die anderen Spieler sind, unabhängig von ihren gewählten Rückzugsfeldern, im Uhrzeigersinn an der Reihe. Versetzt eure Spielermarker von den Rückzugsfeldern zurück auf den Marktplatz.
- Schiebt den Jahresmarker um 1 Feld weiter. Anschließend beginnt das nächste Jahr (die nächste Runde).

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 3. Jahr. Dann erhaltet ihr zusätzliche Punkte für:

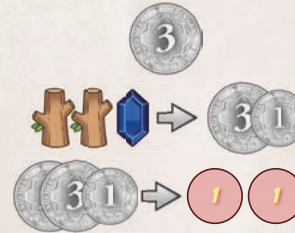
- **Ressourcen und Münzen:** Verkauft eure übrigen Ressourcen (1 Münze pro Holz bzw. Getreide; 2 pro Gold, Zucker bzw. Juwel) und erhaltet dann 1 Punkt pro 3 Münzen in eurem Besitz (abgerundet).
- **Kolonisten (auf Straßefeldern):** Eine Reihe/Spalte in eurer Kolonie gilt als vollständig bebaut, wenn sie mit Landschaften und/oder Straßen (aufgedruckt oder mittels Erweiterungsplättchen) komplett gefüllt ist, also kein leeres Feld übrig ist. Pro Kolonist in einer solchen vollständig bebauten Reihe/Spalte erhaltet ihr 1 Punkt.

Hinweis: Kolonisten, die sich sowohl in einer vollständig bebauten Spalte als auch in einer vollständig bebauten Reihe befinden, werden beide Male gewertet.

- **Mönche:** Erhaltet die aufgedruckten Punkte der **Gelehrtenplättchen**, bei denen ihr einen eurer Mönche platziert habt. Pro **Bischofsplättchen**, bei dem ihr einen Mönch eingesetzt habt, verliert ihr zunächst 2 Punkte – wie auf dem Feld angegeben. Danach erhaltet ihr Punkte abhängig davon, ob und wie ihr dessen Vorgabe erfüllen konntet. (Die einzelnen Vorgaben der Bischofsplättchen sind auf der letzten Seite der Anleitung beschrieben.)

- **Hafen:** Ihr erhaltet zunächst 3 Punkte pro Satz Seehandelsplättchen in eurem Hafen. 1 Satz besteht aus je 1 Seehandelsplättchen pro Anlegestelle. Dreht dann eure Seehandelsplättchen um und zählt die darauf abgebildeten Punkte zu euren bisherigen Punkten hinzu.

Wer jetzt die höchste Zahl an Zufriedenheitspunkten vorweisen kann, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand Beteiligte, der im letzten Jahr das Rückzugsfeld gewählt hat, das am nächsten zum **1st** Symbol (oberhalb der Rückzugsfelder) liegt.



Münzen werten: Bianca hat 3 Münzen und verkauft ihre noch vorhandenen Ressourcen für weitere 4 Münzen. Für 7 Münzen erhält sie dann 2 Punkte.



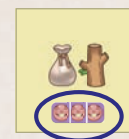
Kolonistenwertung: Die 4. und 6. Spalte und die 4. Reihe sind vollständig bebaut. Das ergibt insgesamt 6 Punkte. Dieser Kolonist wird 2x gewertet.



Mönche werten: Bianca erhält 3 Punkte für das Gelehrtenplättchen und verliert 4 Punkte für die beiden Mönche bei den 2 Bischofsplättchen. Danach erhält sie weitere Punkte, falls sie die Aufgaben der Bischofsplättchen erfüllen konnte.



Hafen werten: Bianca hat 2 vollständige Sätze und erhält 6 Punkte (3 x 2).



Jedes Seehandelsplättchen bringt ihr die auf der Vorderseite gezeigten Punkte.

VORBEREITUNG DER KOLONIEN IM EXPERTENSPIEL

Bereitet das Spielmaterial wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben komplett vor. Nehmt euch dann jeder 1 Spielertableau und legt es mit der **B-Seite** nach oben vor euch ab (alle B-Seiten sind gleich). Jeder von euch erhält abhängig von seiner Position in der Spielerreihenfolge 2 Holz und Münzen (also 3, 4, 5 oder 6 Münzen). Danach würfelt jeder mit 1 blauen Würfel, den er links auf das übereinstimmende Würfelsymbol seines Spielertableaus legt.

Anschließend legt ihr die **4 Rathausplättchen** offen auf den Tisch. Legt zusätzlich je **1 Gelehrtenplättchen** offen unter jedes Rathaus. (Zieht diese Gelehrtenplättchen zufällig von denen, die nicht für diese Partie benötigt werden.)



Beispiel für 4 Paare Rathausplättchen - Gelehrtenplättchen

Gegen den Uhrzeigersinn (beginnend beim Spieler *rechts* vom Startspieler) wählt jeder von euch 1 der 4 Plättchenpaare. Nachdem alle Spieler 1 Paar gewählt haben, legt ihr eventuell übrige Paare zurück in die Schachtel.

Sobald du 1 Paar gewählt hast, lege das **Rathausplättchen** sofort auf 2 leere Felder deiner Kolonie. Du darfst das Plättchen dabei beliebig horizontal drehen. (Tipp: Da alle Würfelzahlen bereits feststehen, solltest du sie beim Platzieren des Rathausplättchens berücksichtigen). Lege das **Gelehrtenplättchen** offen neben dein Spielertableau. Dieser Gelehrte gehört dir und du kannst seinen Effekt bereits bei Spielbeginn nutzen. Kein anderer Spieler darf deinen Gelehrten nutzen. Am Spielende erhältst du auch seine Punkte.

VARIANTE: GEMEINSAMER BLAUER WÜRFELVORRAT

Wenn ihr weniger Zufall und mehr Interaktion unter den Spielern haben möchtet, könnt ihr diese Spielvariante ausprobieren. Folgende Regeländerungen sind zu berücksichtigen:

Nehmt bei der Spielvorbereitung 1 blauen Würfel pro Spieler, würfelt sie und legt sie zusammen mit den weißen Würfeln als allgemeinen Vorrat bereit. Die blauen Würfel liegen somit nicht neben den Spielertableaus der Spieler. Immer wenn ein Spieler über das 1. oder 3. Mönch-Symbol auf der Religionsleiste zieht, nehmt 1 weiteren blauen Würfel von oberhalb des Spielplans, würfelt ihn und legt ihn in den allgemeinen Würfelvorrat. In deinem Zug kannst du als Hauptaktion 1 blauen Würfel aus dem allgemeinen Würfelvorrat nehmen und zum Aktivieren einer Reihe auf deinem Spielertableau nutzen. Ihr dürft nie mehr blaue Würfel im Einsatz haben als ihr blaue Würfel freigespielt habt (erkennbar an euren Positionen auf der Religionsleiste). Zu Beginn eines jeden Jahres würfelt ihr mit allen freigespielten blauen Würfeln und legt sie zurück in den allgemeinen Würfelvorrat.

SOLOSPIEL

Das Solospiel läuft wie ein normales Spiel ab, jedoch sollte es mit dem oben beschriebenen Aufbau des Expertenspiels beginnen. Am Ende eines Jahres erhältst du Punkte für deinen Marker auf der Konquistadorenleiste gemäß der Wertungstabelle für 2 Spieler, in Abhängigkeit von der Anzahl Bäume (🌳), an denen du vorbeigezogen bist, die direkt unterhalb der Konquistadorenleiste abgebildet sind: Am Ende des ersten Jahres erhältst du 4 Punkte, wenn dein Spielermarker über den 1. Baum gezogen ist. Nach dem zweiten Jahr erhältst du 5 Punkte, wenn du über den 2. Baum gezogen bist, und nach dem dritten Jahr erhältst du 6 Punkte, wenn du über den 3. Baum gezogen bist.

Versuche, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen (100 Punkte und mehr gilt als Sieg), außerdem solltest du diese Erfolge anstreben:

Kommunismus: Erhalte 28 oder mehr Punkte durch Kolonisten.

Kapitalismus: Sammle 4 Sätze Seehandelsplättchen.

Theokratie: Erhalte 30 oder mehr Punkte durch die Aufgaben der Bischöfe.

Autokratie: Baue eine ununterbrochene Kette 1 Landschaftsart (keine Straßen) von Westen nach Osten oder von Norden nach Süden.

Demokratie: Erhalte 120 oder mehr Punkte.

Utopie: Erhalte 150 oder mehr Punkte.

Regeln, die leicht vergessen werden:

- Du darfst während 1 Jahres nie mehr als 3 weiße Würfel nehmen.
- Du darfst gegen Abgabe von Münzen Würfelwerte verändern.
- Du darfst nie mehr als 3 Marker irgendeiner Ressource in deinem Lagerbereich haben.
- Du darfst für jedes Religions-Symbol gegen Bezahlung von 1 Getreide deinen Marker einen zusätzlichen 2. Schritt vorwärts bewegen.
- Wenn du dich „zurückziehst“, führe 1 Passen-Aktion aus und erhalte danach Einkommen für deine Seehandelsplättchen.
- Zufriedenheitspunkte mit violetterem Hintergrund werden erst bei Spielende gewertet.

Autoren: Kristian Østby & Eilif Svensson
Illustrationen & Grafikdesign: Gjermund Bohne

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung: Michael Kröhnert
Realisation: Klaus Ottmaier

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Unter Lizenz von Aporta Games. www.aportagames.com. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

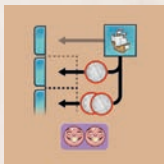


/pegasusspiele

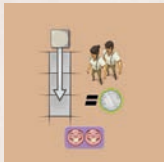


ÜBERSICHT GELEHRTEN- & BISCHOFPLÄTTCHEN

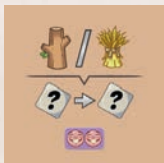
GELEHRTENPLÄTTCHEN



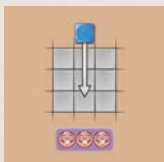
Astronomie: Wenn du ein Seehandelsplättchen aus den Docks nimmst, darfst du sofort 1 oder mehr Münzen bezahlen, um dieses Plättchen zu einer anderen Anlegestelle deines Hafens zu bewegen (1 Münze pro Schritt nach oben oder unten).



Besteuerung: Immer wenn du einen Würfel zur Aktivierung einer Reihe/Spalte benutzt, erhältst du 1 Münze pro 2 Kolonisten in dieser Reihe/Spalte (abgerundet).



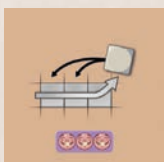
Botanik: Wenn du einen Würfel wählst (blau oder weiß), darfst du 1 Holz oder 1 Getreide zahlen, um dessen Wert auf eine Zahl deiner Wahl zu drehen.



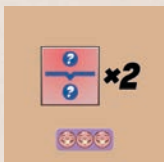
Philosophie: Du darfst blaue Würfel auch zum Aktivieren von Spalten verwenden. (Weiße Würfel darfst du aber unverändert nicht zum Aktivieren von Reihen verwenden).



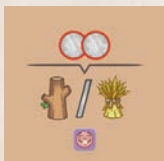
Mathematik: Wenn du dich zurückziehst, nimmst du alle Münzen von 1 mit Münzen aktivierten Landschaft deiner Kolonie zurück in dein Lager. (Die Münzen anderer Landschaften gehen wie üblich in den allgemeinen Vorrat zurück).



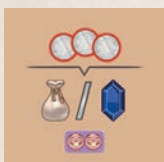
Bauwesen: Nachdem du eine Reihe/Spalte aktiviert hast, darfst du den Würfel auf eine beliebige unbesetzte Landschaft in dieser Reihe/Spalte legen (nicht zwingend auf die letzte unbesetzte der Reihe/Spalte).



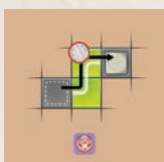
Industrialisierung: Immer wenn du eine Landschaft „Tauschhandel“ nutzt, darfst du den Handel 2x ausführen (z. B. tausche 1 Holz UND 1 Juwel gegen insgesamt 6 Münzen).



Einfache Ökonomie: Jederzeit darfst du für je 2 Münzen 1 Holz bzw. 1 Getreide kaufen (statt 3 Münzen).

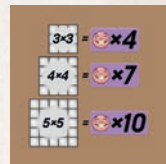


Fortgeschrittene Ökonomie: Jederzeit darfst du für je 3 Münzen 1 Juwel bzw. 1 Zucker kaufen.



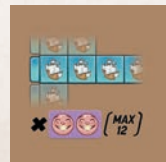
Logistik: Jederzeit darfst du 1 Münze bezahlen, um 1 Würfel von einer unbesetzten Landschaft deiner Kolonie zu einer anderen unbesetzten Landschaft zu versetzen, die durch eine ununterbrochene Straße* miteinander verbunden sind. (Auf diese Weise kannst du die Landschaft für eine neue Aktivierung wieder verfügbar machen).

BISCHOFPLÄTTCHEN

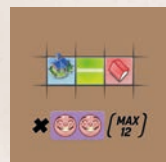


EINEN PLATZ BAUEN: Erweitere deine Kolonie zu einem Quadrat mit Mindestgröße 3x3, 4x4 oder 5x5 Feldern, um entsprechend 4, 7 oder 10 Punkte zu erhalten. Straßenfelder und vorgedruckte Landschaften dürfen Teil dieser Fläche sein.

Hinweis: Du erhältst nur für 1 einziges quadratisches Gebiet in deiner Kolonie Punkte.



SCHIFFE IM HAFEN: Du erhältst 2 Punkte (max. 12 Punkte) pro Seehandelsplättchen an 1 Anlegestelle deines Hafens.

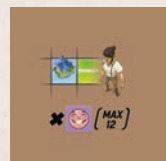


MIT RATHAUS VERBUNDENE STÄDTE: Du erhältst 2 Punkte (max. 12 Punkte) pro Stadt, die über eine ununterbrochene Straße* mit deinem Rathaus verbunden ist.



Rathaus

Beispiel: Die 3 markierten Städte sind mit dem Rathaus verbunden. Bianca erhält daher 6 Punkte.



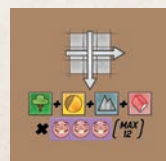
MIT RATHAUS VERBUNDENE KOLONISTEN: Du erhältst 1 Punkt (max. 12 Punkte) pro Kolonist, der über eine ununterbrochene Straße* mit deinem Rathaus verbunden ist.



GRÖSSTES GEBIET EINER LANDSCHAFTSART: Du erhältst 2 Punkte (max. 12 Punkte) pro Feld in deinem größten, zusammenhängenden Gebiet einer Landschaftsart (Farmland, Wald oder Gebirge).



Beispiel: Albertos größtes zusammenhängendes Gebiet einer Landschaftsart sind 4 Farmlandfelder. Alberto erhält 8 Punkte.



VIELFALT IN REIHE/SPALTE: Du erhältst 3 Punkte (max. 12 Punkte) pro Reihe/Spalte, in der sich mindestens je 1x die Landschaftsarten Farmland, Wald, Gebirge und Stadt befinden.



Beispiel: 2 Spalten und 1 Reihe enthalten alle 4 Arten. Alberto erhält 9 Punkte.

*: Als ununterbrochene Straße gilt, wenn diese durch keine Landschaft unterbrochen wird. Direkt benachbart gilt im Sinne der Bedingung auch als erfüllt.