

Zeitalter der Entdeckungen

Ein Spiel von Alfred Viktor Schulz
Für 2–4 Spieler ab 10 Jahren

INHALT

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Wertungen und Spielende
- 6.0 Anhang: Sonderaufträge und Aktionskarten

1.0 EINLEITUNG

Im 15. und 16. Jahrhundert schicken die großen Königshäuser Europas Entdecker und Eroberer auf Entdeckungsreisen, um in ihrem Namen in entlegenen und bisher unbekannt Gebieten neuen Einfluss und neue Kolonien zu gewinnen. Jedoch, ohne geeignete Schiffe wäre jede Reise zum Scheitern verurteilt und würde buchstäblich ins Wasser fallen. Die Herrscher überließen diese kostspielige Angelegenheit gerne privaten Geldgebern.

In **Zeitalter der Entdeckungen** übernehmen die Spieler die Aufgabe, die Reisen der großen Entdecker wie *Kolumbus* und *Magellan* mit ihren Schiffen auszustatten. Sie kaufen Schiffe und teilen sie geschickt den Erfolg versprechenden Entdeckungsreisen zu. Natürlich brauchen die Spieler dafür viel Geld, das sie vor allem bekommen, wenn sie mit ihren Schiffen zusätzlich Handelsaufträge annehmen. Am Ende gewinnt der Spieler, der durch kluges Ausstatten der Entdeckungsreisen und das Erfüllen seines Sonderauftrags die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Zeitalter der Entdeckungen**-Exemplar enthält:

- ◆ 50 Schiffskärtchen (je 7 in 6 Farben, 6 Joker, 1 Zwischenwertung, 1 Schlusswertung)
- ◆ 12 Entdeckungsreise-Plättchen
- ◆ 24 Handelsauftrags-Karten

- ◆ 12 Sonderauftrags-Karten
- ◆ 12 Aktions-Karten
- ◆ 88 Markierungssteine (je 22 in den Spielerfarben rot, gelb, blau und grün)
- ◆ 60 Münzen (45 1er, 15 5er)
- ◆ 1 Wertungstafel
- ◆ 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

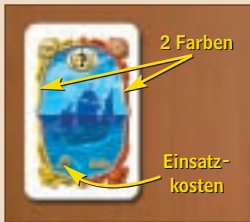
2.1 Die Schiffskärtchen

Der Stapel der Schiffskärtchen besteht aus drei Sorten:

- ◆ 42 Schiffe: Die Schiffe weisen jeweils eine der 6 Farben, ein Ladevolumen und einen Preis auf. Von jeder der 6 Farben gibt es 2 Schiffe mit Ladevolumen 1 (Preis: 3 Münzen), 3 Schiffe mit Ladevolumen 2 (Preis: 4 Münzen) und 2 Schiffe mit Ladevolumen 3 (Preis: 5 Münzen).



- ◆ 6 Jokerschiffe: Jeder Spieler verfügt über ein Jokerschiff, das je zwei Farben zugeordnet ist und ein Ladevolumen von 1 bis 3 annehmen kann. Jeder Einsatz der Jokerschiffe kostet im Spiel 2 Münzen.

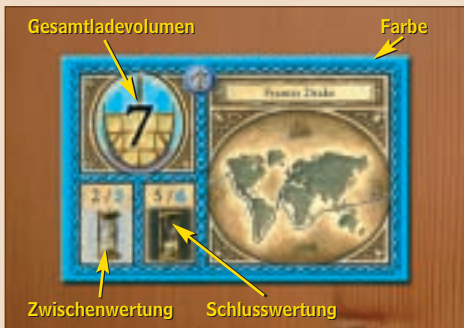


- ◆ 2 Wertungskarten (Zwischenwertung, Schlusswertung): Werden diese Karten aufgedeckt, erfolgen im Anschluss die beiden Wertungen des Spiels.



2.2 Die Entdeckungsreisen

Die Entdeckungsreisen geben vor, wie viele Schiffe an der jeweiligen Reise teilnehmen können. Die Anzahl wird durch das erlaubte Gesamtladevolumen aller Schiffe bestimmt. Außerdem zeigen sie die Siegpunkte pro Schiff bei den beiden Wertungen.



2.3 Die Handelsaufträge

Die Handelsaufträge bringen den Spielern das nötige



Geld, um die Entdeckungsreisen später mit Schiffen auszustatten. Um Handelsaufträge zu erfüllen, muss der Spieler Schiffe mit einem vorgegebenen Gesamtladevolumen besitzen. Je länger der Spieler seine Schiffe an den Handelsauftrag bindet, desto höher ist sein Einkommen. In jeder der 6 Farben gibt es jeweils 4 Handelsaufträge – je einmal mit dem Gesamtladevolumen 3, 4, 5 und 6.

2.4 Die Sonderaufträge

Die Spieler erhalten Sonderaufträge, die ihnen in der Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte verschaffen. Die Sonderaufträge sind den verschiedenen Spielerzahlen angepasst (siehe 6.1).

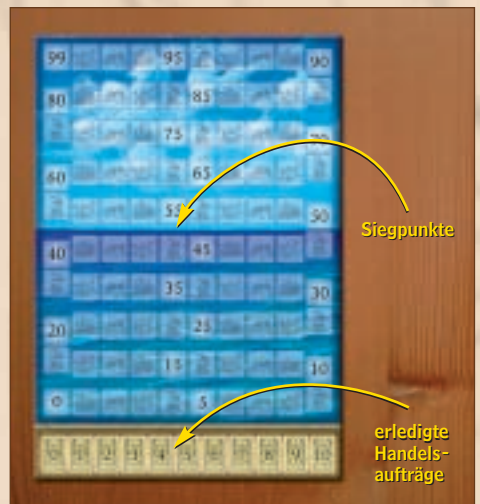


2.5 Die Aktionskarten

In Abhängigkeit der Spieleranzahl erhalten die Spieler Aktionskarten, die sie jeweils einmalig während des Spiels einsetzen können (siehe 6.2).

2.6 Die Wertungstafel

Auf der Wertungstafel tragen die Spieler ihre Siegpunkte der Zwischenwertung und der Schlusswertung ab. Außerdem wird hier die Anzahl der erledigten Handelsaufträge markiert.



2.7 Die Markierungssteine

Mit Hilfe der Markierungssteine können die Spieler ihre Schiffe kennzeichnen, die sie den verschiedenen Entdeckungsreisen zuordnen. Zwei Markierungssteine dienen zur Anzeige der Siegpunkte und der erledigten Handelsaufträge auf der Wertungstafel.



2.8 Die Münzen

Mit Hilfe der Münzen kaufen die Spieler Schiffe und zahlen die Aktionskosten. Die 5er-Münzen erleichtern die Übersicht, wenn die Spieler größere Einkünfte erhalten.



Wichtig: Wenn in der Spielregel eine *Münze* erwähnt wird, ist immer eine 1er-Münze gemeint.

3.0 SPIELVORBEREITUNG

- Die Entdeckungsreise-Plättchen werden auf dem Tisch ausgelegt, so dass zwischen ihnen genügend Platz zur Auslage von Schiffskärtchen bleibt.



- Die Handelsaufträge werden gemischt und als verdeckter Stapel oberhalb der Entdeckungsreise-Plättchen bereitgelegt. Die 4 obersten Karten werden in einer Reihe offen neben den Stapel gelegt. Neben diese Auslage werden die Münzen als Vorrat platziert.



- Aus den Schiffskärtchen werden die Kärtchen *Zwischenwertung*, *Schlusswertung* und die 6 zweifarbigen Jokerschiffe aussortiert. Die übrigen 42 Kärtchen werden gemischt.

Anschließend werden 10 Schiffskärtchen aufgedeckt und in zwei Reihen neben den Entdeckungsreise-Plättchen ausgelegt. Die ersten 5 liegen in der unteren Reihe (der *Kaufreihe*), die zweiten 5 in der oberen Reihe (der *Nachrückreihe*).

Die restlichen Schiffskärtchen werden darüber verdeckt auf 5 Nachzugstapel verteilt (Stapel 1-3 mit je 6 Kärtchen, Stapel 4-5 mit je 7 Kärtchen). In den dritten Stapel wird nun die Karte *Zwischenwertung* und in den letzten Stapel die Karte *Schlusswertung* verdeckt eingemischt.



- Die Wertungstafel wird neben der Spielfläche bereitgelegt.
- Jeder Spieler nimmt die 22 Markierungssteine einer Farbe und 6 Münzen vom Vorrat. Je ein Markierungsstein wird auf die „0“ der Siegpunkteleiste und die „0“ der Leiste der erfüllten Handelsaufträge gelegt. Außerdem erhält jeder Spieler 2 Karten vom verdeckten Stapel der Handelsaufträge.
- Die Aktionskarten werden nach Art sortiert und je nach Spieleranzahl wie folgt verteilt:
 - bei 2 Spielern: 3x *Schiff beliebiger Farbe* und 2x *Schiff/Handelsauftrag reservieren*
 - bei 3 und 4 Spielern: 2x *Schiff beliebiger Farbe* und 1x *Schiff/Handelsauftrag reservieren*
- Die Aktionskarten werden in Abschnitt 6.2 erklärt.
- Aus den Sonderaufträgen werden die 4 Karten herausgesucht, die der Spielerzahl entsprechen. Diese werden gemischt und jeder Spieler erhält eine verdeckte Karte, die er bis zum Spielende vor den anderen Spielern geheim hält. Die Sonderaufträge werden in Abschnitt 6.1 erklärt.

- Die 6 Jokerschiffe werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eines dieser Schiffe. Die Jokerschiffe können bis zum ersten Einsatz verdeckt gehalten werden. Nachdem sie während des Spiels erstmalig verwendet wurden, bleiben sie wie die anderen erworbenen Schiffe offen vor den Spielern liegen.
- Die übrig gebliebenen Aktionskarten, Sonderaufträge und Jokerschiffe kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

4.0 SPIELABLAUF

Ein beliebiger Spieler beginnt das Spiel und führt zwei der vier möglichen Aktionen aus. Danach sind die Spieler stets im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die möglichen Aktionen sind:

- 4.1 Zwei Münzen nehmen
- 4.2 Einen Handelsauftrag erwerben
- 4.3 Schiffe kaufen
- 4.4 Schiffe an Entdeckungsreisen und Handelsaufträge anlegen

Wichtig: Ein Spieler darf in seinem Zug *niemals* zweimal dieselbe Aktion durchführen. Wer Geld nimmt und keine zweite Aktion durchführen möchte oder kann, muss diese zweite Aktion verfallen lassen.

Achtung: Bevor der Spieler seine Aktionen ausführt, werden die Markierungssteine des Spielers auf der Rundenanzeige von Handelsaufträgen um ein Feld nach links bewegt. Ggf. erhält der Spieler sofort Münzen (siehe 4.4.2).

4.1 Zwei Münzen nehmen

Der Spieler nimmt sich zwei 1er-Münzen vom Vorrat.

4.2 Einen Handelsauftrag erwerben

Der Spieler darf für 1 Münze in seinem Zug genau 1 Handelsauftrag aus der Auslage oder vom verdeckten Stapel nehmen. Wählt der Spieler eine Karte aus der Auslage, wird eine Karte vom verdeckten Stapel an ihre Stelle gelegt, damit die Auslage wieder 4 Karten enthält. Der Handelsauftrag wird zunächst auf die Hand genommen. (Siehe 4.4.2 für Details zu den Handelsaufträgen).

Wichtig: Jeder Spieler darf maximal 4 Handelsaufträge auf der Hand halten.

4.3 Schiffe kaufen

Der Spieler kann *beliebig viele* Schiffe kaufen, soweit es sein Geldvorrat zulässt. Allerdings dürfen nur Schiffe gekauft werden, die in der Kaufreihe (der untersten Reihe) liegen. Sobald ein Schiff gekauft wurde, rückt *sofort* das Schiff aus der Nachrückreihe in die Kaufreihe vor, und die Lücke in der Nachrückreihe wird mit einem Schiffskärtchen vom *ersten* Nachzugstapel ergänzt. Erst wenn der erste Nachzugstapel komplett aufgebraucht wurde, wird vom zweiten Nachzugstapel gezogen, usw.

Hat der Spieler noch genügend Geld, kann er ein weiteres Schiff aus der Kaufreihe erwerben, auch das gerade erst vorgerückte Schiff, usw. Die erworbenen Schiffe legt der Spieler offen vor sich ab.

Beispiel: Ein Spieler besitzt 8 Münzen und kauft das grüne Schiff mit Ladevolumen 3 für 5 Münzen. Nun rückt das grüne Schiff mit Ladevolumen 1 sofort nach und ein Schiff vom ersten Nachzugstapel wird aufgedeckt und an dessen Stelle gelegt. Da der Spieler noch 3 Münzen besitzt, könnte er auch gleich noch dieses grüne Schiff mit Ladevolumen 1 oder das gelbe Schiff mit Ladevolumen 1 in der Kaufreihe kaufen. Für das grüne Schiff mit Ladevolumen 2 reicht sein Geld nicht mehr aus, da der Preis des Schiffs 4 Münzen beträgt.



4.4 Schiffe an Entdeckungsreisen und Handelsaufträge anlegen

Der Spieler kann maximal so viele Schiffe, wie er zuvor bereits im Spiel erworben hat, an beliebige Entdeckungsreisen und eigene Handelsaufträge anlegen - soweit es sein Geldvermögen zulässt. Dabei ist es egal, ob er sie nur an Entdeckungsreisen, nur an Handelsaufträge oder an beide anlegt.

- Schiffe, die an Entdeckungsreisen angelegt werden, bringen Siegpunkte, die für den Gewinn des Spiels ausschlaggebend sind.
- Schiffe, die an Handelsaufträge angelegt werden, bringen Geld, um neue Schiffe kaufen zu können. Außerdem erhält man die angelegten Schiffe nach Erfüllung des Handelsauftrags zurück und kann sie später an weitere Handelsaufträge oder Entdeckungsreisen anlegen.

4.4.1 Die Entdeckungsreisen

Für das Anlegen von Schiffen an Entdeckungsreisen gelten folgende Regeln:

- Die Farbe des ersten Schiffs bestimmt die Farbe der gesamten Entdeckungsreise! Solange an einer Entdeckungsreise noch keine Schiffe anliegen, darf dort ein Schiff einer *beliebigen* Farbe eingesetzt werden.

Wichtig: Stimmen die Farben der Entdeckungsreise und der anliegenden Schiffe überein, gibt es bei den beiden Wertungen mehr Siegpunkte.

- ◆ Alle folgenden Schiffe, die an diese Entdeckungsreise angelegt werden, müssen nun dieselbe Farbe aufweisen wie das erste Schiff. (**Ausnahme:** Aktionskarte *Schiff beliebiger Farbe*.) Die Zugehörigkeit eines Schiffes zu einem Spieler wird dadurch gekennzeichnet, dass der Spieler auf jedes seiner eingesetzten Schiffe einen seiner Markierungssteine setzt.
- ◆ Jedes Schiff, das an eine Entdeckungsreise angelegt wird, kostet 1 Münze Einsetzgebühr. (**Ausnahme:** Jokerschiffe kosten 2 Münzen Einsetzgebühr.)
- ◆ Das Gesamtladevolumen der Entdeckungsreise darf nicht überschritten werden! Die Entdeckungsreise-Plättchen haben ein Gesamtladevolumen zwischen 3 und 8, das von den angelegten Schiffen zusammen nicht überschritten werden darf.

Wichtig: Im Gegensatz zu den Handelsaufträgen muss das Gesamtladevolumen der Entdeckungsreisen aber bis zum Spielende nie erreicht werden.

Ebenfalls wichtig: Wird ein Jokerschiff an eine Entdeckungsreise angelegt, setzt der Besitzer so viele seiner Markierungssteine auf das Schiffskärtchen, wie es Ladevolumen annehmen soll (1, 2 oder 3).

Beispiel: An der Entdeckungsreise des Antonio de Abreu können insgesamt nur so viele Schiffe teilnehmen, dass das Gesamtladevolumen von 3 nicht überschritten wird. Also: drei Schiffe mit Ladevolumen 1, oder je ein Schiff mit Ladevolumen 1 und 2 oder ein Schiff mit Ladevolumen 3.

4.4.2 Die Handelsaufträge

Um Handelsaufträge einzusetzen, muss man sie direkt aus der Hand ausspielen. Für das Anlegen von Schiffen an Handelsaufträge gelten die folgenden Regeln:

- ◆ Es dürfen nur Schiffe in der Farbe des Handelsauftrags angelegt werden! (**Ausnahme:** Aktionskarte *Schiff beliebiger Farbe*)
- ◆ Jedes Schiff, das angelegt wird, kostet 1 Münze Einsetzgebühr. (**Ausnahme:** Jokerschiffe kosten 2 Münzen Einsetzgebühr.)
- ◆ Das Gesamtladevolumen muss mit den eingesetzten Schiffen *auf einmal genau* erreicht werden. Auf Jokerschiffe wird wieder eine Anzahl Markierungssteine gelegt, die dem gewünschten Ladevolumen von 1-3 entspricht.
- ◆ Der Spieler muss sich entscheiden, ob er den Handelsauftrag über 1, 2 oder 3 Runden laufen lässt. Je mehr Runden ein Handelsauftrag läuft, desto mehr Geld erhält der Spieler. Der Spieler platziert einen Markierungsstein auf das gewünschte Einkommen der Einnahmeskala und einen weiteren Stein auf das entsprechende direkt darunter liegende Feld der Rundenanzeige. *Zu Beginn* jeder folgenden Spielrunde (vor den beiden Aktionen) wird der Markierungsstein auf der Rundenanzeige ein Feld in Pfeilrichtung vorwärts gesetzt. Der Handelsauftrag ist erfüllt, wenn der Markierungsstein von dem Feld 1 heruntergenommen wird. Der Spieler nimmt die Schiffe und Markierungssteine in seinen Vorrat zurück und erhält nun die entsprechende Anzahl an Münzen.

Wichtig: Der erfüllte Handelsauftrag wird aus dem Spiel genommen und der Spieler setzt seinen Markierungsstein auf der Leiste der erfüllten Handelsaufträge der Wertungstafel ein Feld weiter. Die Anzahl der erfüllten

Beispiel: Schiffe an Entdeckungsreisen anlegen



Darf nicht angelegt werden, da Gesamtladevolumen überschritten würde.



Darf angelegt werden, womit Gesamtladevolumen erreicht wäre.



Darf nicht angelegt werden, da bereits grün anliegt. (Außer mit Aktionskarte!)



Darf angelegt werden, als Schiff mit Ladevolumen 1 oder 2.

Handelaufträge wird in der Schlusswertung für die Sonderaufträge benötigt.



Der Markierungsstein wird nach Erfüllen des Handelsauftrags vorwärts gezogen

Beispiel: Der Spieler hat den gelben Handelsauftrag mit Gesamtladevolumen 5 aus der Hand gespielt und sofort zwei gelbe Schiffe mit Ladevolumen 2 und 3 angelegt (und 2 Münzen Einsetzgebühr gezahlt). Damit ist das Gesamtladevolumen erreicht und der Auftrag beginnt. Er entscheidet sich dafür, dass der Auftrag 10 Münzen einbringen soll und setzt einen Markierungsstein auf das Feld 10 der Einnahmeskala und einen Markierungsstein auf das Feld 2 der Rundenanzeige.

Zu Beginn seines nächsten Spielzugs rückt er den Markierungsstein der Rundenanzeige auf Feld 1 vor und führt anschließend seine 2 Aktionen durch.

Zu Beginn des folgenden Zugs entfernt er den Markierungsstein von Feld 1 und erfüllt den Handelsauftrag. Er erhält 10 Münzen aus dem Vorrat sowie seine Markierungssteine und Schiffe zurück. Der Handelsauftrag wird aus dem Spiel genommen und der Spieler setzt seinen Markierungsstein auf der Leiste der erfüllten Handelsaufträge ein Feld vor. Dann führt er seine 2 Aktionen durch, wobei er auch die gerade erst zurückerhaltenen Schiffe an Entdeckungsreisen oder neue Handelsaufträge anlegen kann.



5.0 WERTUNGEN UND SPIELENDE

Im Spiel werden zwei Wertungen durchgeführt. In beiden Wertungen erhalten die Spieler Siegpunkte für ihre Schiffe, die an Entdeckungsreisen teilnehmen. Während der Schlusswertung gibt es außerdem Punkte für die erfüllten Sonderaufträge und alle Schiffe, die nicht an Entdeckungsreisen teilnehmen konnten.

5.1 Siegpunkte für die Teilnahme an Entdeckungsreisen

Jedes Entdeckungsreise-Plättchen zeigt für beide Wertungen die Siegpunkte an, die jedes an der entsprechenden Reise teilnehmende Schiff erhält.

Die Spieler erhalten für jedes Schiff, das *nicht* der Farbe der Entdeckungsreise entspricht, Punkte gemäß der schwarzen Zahl in den Wertungskästen. Jedes Schiff in der *korrekten* Farbe der Entdeckungsreise erhält die Punkte der farblich übereinstimmenden Zahl in den Wertungskästen.

Für die Zwischenwertung gelten die beiden Siegpunkte im hellen Kasten mit der zur Hälfte abgelaufenen Sanduhr. Für die Schlusswertung gelten die beiden Siegpunkte im dunklen Kasten mit der abgelaufenen Sanduhr.



5.2 Zwischenwertung

Wenn die Karte *Zwischenwertung* im dritten Nachzugstapel der Schiffs-kärtchen aufgedeckt wird, wird sie zur Seite gelegt und an ihrer Stelle das nächste Schiff aufgedeckt. Jeder Spieler ist nun noch genau einmal an der Reihe. Als Letzter führt der Spieler seinen Zug aus, der eine Runde zuvor die *Zwischenwertung* aufgedeckt hat.

Im Anschluss erfolgt die *Zwischenwertung*, bei der die Spieler für jedes an einer Entdeckungsreise anliegende Schiff Siegpunkte erhalten (siehe 5.1).

Alle 12 Entdeckungsreisen werden der Reihe nach gewertet und die Siegpunkte jedes Spielers auf der Wertungstafel markiert.

5.3 Schlusswertung

Wenn die Karte *Schlusswertung* im fünften Nachzugstapel der Schiffs-kärtchen aufgedeckt wird, beginnt die letzte Spielrunde. Die Karte wird zur Seite gelegt und an ihrer Stelle das nächste Schiff aufgedeckt. Jeder Spieler ist nun noch genau einmal an der Reihe. Als Letzter führt der Spieler seinen Zug aus, der eine Runde zuvor die Karte *Schlusswertung* aufgedeckt hat.

Sollten bei der Schlusswertung noch ein oder mehrere Spieler laufende Handelsaufträge haben, werden diese abgebrochen. Die Spieler erhalten hierfür weder Geld,

noch dürfen sie den Handelsauftrag als erfüllt ablegen. Sie erhalten lediglich ihre Schiffe zurück.

- Die Schlusswertung setzt sich aus 3 Teilen zusammen:
1. Siegpunkte für die Teilnahme an Entdeckungsreisen (siehe 5.1).
 2. Siegpunkte durch Sonderaufträge: Jeder Spieler erhält entsprechend seiner Sonderauftragskarte Siegpunkte (siehe 6.1).
 3. Siegpunkte für nicht angelegte Schiffe: Jedes Schiff, das ein Spieler gekauft hat, aber nicht an eine Entdeckungsreise anlegen konnte, bringt dem Spieler jeweils 1 Siegpunkt.

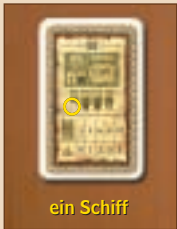
Die Siegpunkte jedes Spielers werden auf der Wertungstafel markiert. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger des Spiels. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Schiffe besitzt, die an keiner Entdeckungsreise angelegt wurden.

6.0 ANHANG: SONDERAUFTRÄGE UND AKTIONSKARTEN

6.1 Die Sonderaufträge

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen Sonderauftrag. Bei der Schlusswertung erhält er für jede Entdeckungsreise zusätzliche Siegpunkte, bei der er die auf dem Sonderauftrag angegebene Bedingung erfüllt. Alle 4 Sonderaufträge gibt es jeweils für 2, 3 und 4 Spieler.

Die folgenden Sonderaufträge sind im Spiel vorhanden:



- ◆ Bei der Schlusswertung erhält der Spieler Siegpunkte für jede Entdeckungsreise, an der er wenigstens ein Schiff platziert hat.



- ◆ Bei der Schlusswertung erhält der Spieler Siegpunkte für jede Entdeckungsreise, an der er mindestens die Hälfte aller Schiffe platziert hat (D.h., mindestens genau so viele Schiffe, wie alle anderen Spieler zusammen).



Mehrheit der Schiffe

- ◆ Bei der Schlusswertung erhält der Spieler Siegpunkte für jede Entdeckungsreise, an der er die einfache Mehrheit der Schiffe platziert hat. Um die einfache Mehrheit zu erreichen, muss er mehr Schiffe als alle anderen Spieler zusammen an der Entdeckungsreise platzieren.



alleine vertreten

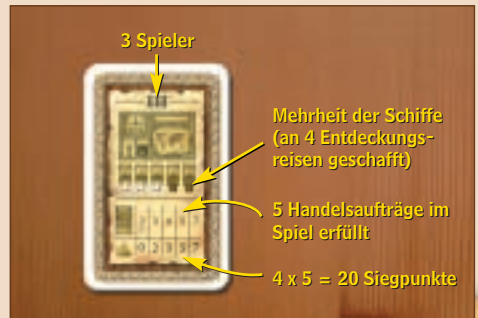
- ◆ Bei der Schlusswertung erhält der Spieler Siegpunkte für jede Entdeckungsreise, an der er *alleine* mit Schiffen vertreten ist.

Achtung: Das Ladevolumen der Schiffe ist für die Erfüllung der Sonderaufträge nicht wichtig. Es wird ausschließlich nach der Anzahl an Schiffen geschaut.

Für alle Sonderaufträge gilt: Hat der Spieler als *Einziger* Schiffe an der Entdeckungsreise platziert, hat er den Sonderauftrag erfüllt.

Die Anzahl an Siegpunkten pro Entdeckungsreise richtet sich nach der Anzahl der Handelsaufträge, die der Spieler zuvor im Spiel erfüllt hat. Der Spieler erhält die auf seinem Sonderauftrag angegebenen Siegpunkte gemäß des Feldes, auf dem sein Markierungsstein auf der Leiste der erfüllten Handelsaufträge liegt.

Beispiel: Es wird zu dritt gespielt. Der Spieler besitzt den Sonderauftrag „Mehrheit der Schiffe“ und hat an 4 Entdeckungsreisen die Mehrheit erreicht. Da er während des Spiels 5 Handelsaufträge ausgeführt hat, erhält er gemäß des Sonderauftrags 4 x 5 Punkte, also 20 Siegpunkte.



Mehrheit der Schiffe (an 4 Entdeckungsreisen geschafft)

5 Handelsaufträge im Spiel erfüllt

4 x 5 = 20 Siegpunkte

6.2 Die Aktionskarten

Die Aktionskarten können im Spiel jeweils nur einmal eingesetzt werden und werden anschließend beiseite gelegt. Das Spielen der Karten ist kostenlos und zählt nicht als Aktion. Es dürfen beliebig viele Karten in einem Zug gespielt werden.



Schiff beliebiger Farbe

Diese Aktionskarte wird zusammen mit einem Schiff ausgespielt. Der Spieler darf das Schiff an einer Entdeckungsreise platzieren, an der bereits Schiffe mit einer anderen Farbe anliegen oder an einem Handelsauftrag, dessen Farbe nicht mit der Farbe des Schiffes übereinstimmt.



Schiff/Handelsauftrag reservieren

Diese Aktionskarte kann jederzeit während des eigenen Zugs gespielt werden. Mit der Karte kann der Spieler ein Schiff oder einen Handelsauftrag eine Runde lang reservieren, indem er einen Markierungsstein auf die entsprechende Karte setzt (ein reserviertes Schiff kann sich in der Kauf- oder Nachrückreihe befinden). Dieses Schiff bzw.

dieser Handelsauftrag darf in der folgenden Runde von den anderen Spielern nicht gekauft werden. Der Spieler selbst darf dieses Schiff (es muss sich beim Kauf in der Kaufreihe befinden) bzw. diesen Handelsauftrag erwerben, sobald er erneut an der Reihe ist. Am Ende seines Zuges muss er den Markierungsstein wieder entfernen, selbst wenn er für den Kauf nicht genügend Geld hat oder sich vorerst für eine andere Aktion entscheidet.



Autor: Alfred Viktor Schulz

Produktion: Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann,
Henning Kröpke

Graphik: Harald Lieske

Layout: Lin Lütke-Glanemann