Cooper Island





ein Strategiespiel von **ode.**

für 2 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren

18. Mai, 1765

Als ich in den frühen Morgenstunden erwachte, war Cooper aus meiner Kajüte verschwunden. Ich trat auf das Außendeck hinaus und sah, wie er auf seinen Hinterpfoten stand und nervös über die Reling spähte. Ich suchte den Horizont ab, konnte jedoch nichts entdecken. Um Cooper zu beruhigen, tätschelte ich ihm den Kopf und sagte, dass dort nichts sei. Aber für den Rest des Tages verharrte Cooper auf seinem Posten. Und jedes Mal, wenn der Steuermann versuchte den Kurs zu ändern, bellte Cooper wie verrückt und hörte erst auf, wenn der Kurs wieder hergestellt war.

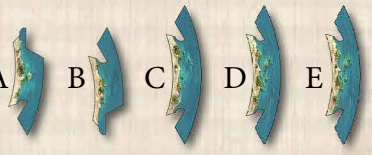
Dann, kurz vor Sonnenuntergang, tauchte etwas vor unseren Augen auf: Die atemberaubendste Insel, die ich je erblicken durfte. Wir gingen an Land, und es wurde mir schlagartig klar, dass wir eines Tages an diesen himmlischen Ort zurückkehren und uns für immer hier niederlassen würden. Gewissenhaft vermerkte ich in unseren Karten die Position der Insel und benannte sie nach ihrem Entdecker: ***Cooper Island.***

Spielmaterial

1 Inselzentrum



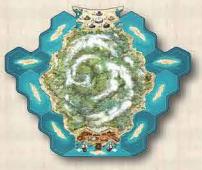
5 Puzzleteile: A B C D E



4 Buchtplättchen



4 Halbinseln
(1 pro Spieler)



4 Spielerablagen
(1 pro Spieler)



4 Arbeiterablagen
(1 pro Spieler)



24 Inselchen-plättchen
(6 pro Spieler)



24 Einkommensboote
(6 pro Spieler)



20 Ruinenplättchen
(5 pro Spieler)



Vorderseite: Ruine



Rückseite: Statue

16 Meilensteine
(4 pro Spieler)



Vorderseite *Rückseite*

20 Kistendeckel
(5 pro Spieler)



16 normale Arbeiter
(4 pro Spieler)



8 Vorarbeiter
(2 pro Spieler)



8 kleine Gebäude
(2 pro Spieler)



8 große Gebäude
(2 pro Spieler)



4 Festungen
(1 pro Spieler)



4 Schiffe mit 1 Segel
(1 pro Spieler)



4 Schiffe mit 2 Segeln
(1 pro Spieler)



4 Kartografenmarker
(1 pro Spieler)



6. August, 1771

Endlich habe ich es nach Cooper Island zurück geschafft, und Cooper ist noch immer an meiner Seite. Ich habe zwei Schiffe und einige gute Arbeiter dabei. Aber unsere Crew ist nicht die einzige. Andere Glücksjäger haben sich mir auf dieser verheißungsvollen Reise angeschlossen und ihre eigenen Schiffe und Arbeiter mitgebracht. Sie alle wollen ein Stück vom Paradies. Allerdings wurden wir getrennt, bevor wir die Insel erreicht haben. Meine Crew und ich sind an der südlichen Halbinsel angelandet und haben einen kleinen Hafen errichtet. Wo mögen wohl die anderen an Land gegangen sein?
Jedenfalls ist es nun an der Zeit unser neues Zuhause zu erkunden und es in den blühenden Ort zu verwandeln, von dem ich so lange geträumt habe. An die Arbeit!

60 Doppel-Landschaftsplättchen *(beidseitig)*



56 Einzel-Landschaftsplättchen *(beidseitig)*



30 Logbuchplättchen



Vorderseite



Rückseite

16 Ankerplättchen



5 Frachtschiffkarten



Vorderseite



Rückseite

8 Karten „königlicher Auftrag“



Vorderseite



Rückseite

15 Gebäudekarten „kleines Gebäude“



Vorderseite



Rückseite

15 Gebäudekarten „großes Gebäude“



Vorderseite



Rückseite

1 Übersichtskarte „Schlusswertung“



1 Hafenmeister



1 „Cooper“-Marker



1 Stoffbeutel



100 Ressourcenwürfel *20x*



Holz *Stein* *Nahrung* *Gold* *Tuch*

24 Münzen



1 Wertungsblock



Spielvorbereitung

1 Je nach Spielerzahl müsst ihr zunächst den Inselplan zusammenbauen:

Im Spiel zu viert:

Nehmt:

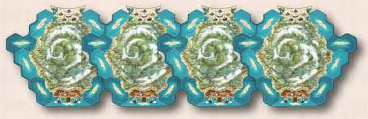
- das Inselzentrum



- die Puzzleteile A und B



- alle 4 Halbinseln



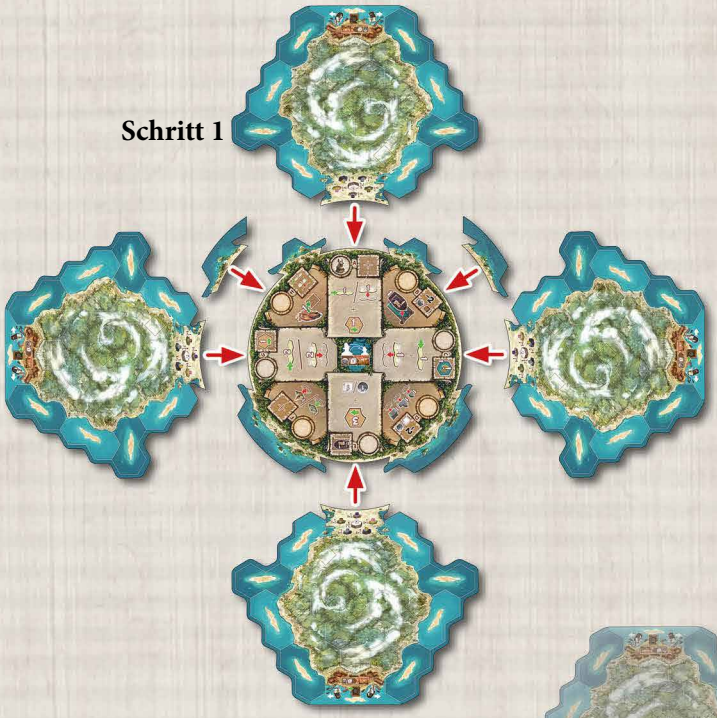
- alle 4 Buchtplättchen



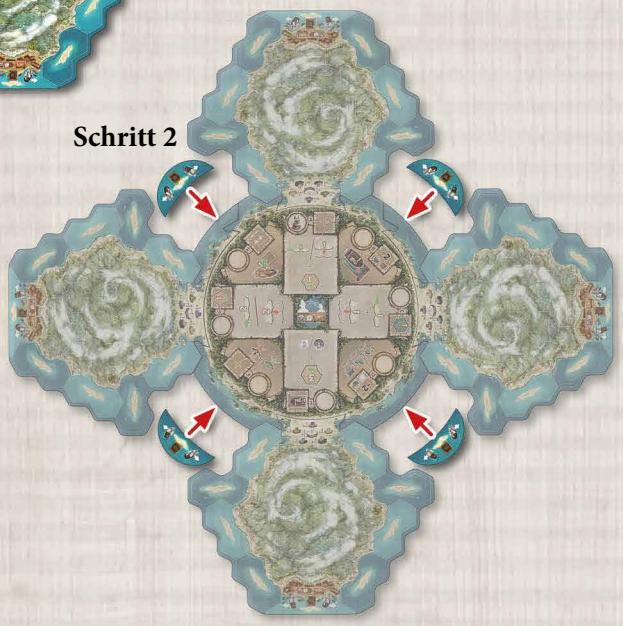
Legt die Puzzleteile C, D und E zurück in die Schachtel.

Setzt dann den Inselplan vorsichtig zusammen und legt ihn so in die Tischmitte, dass auf jeden Spieler eine der Halbinseln zeigt.

Schritt 1



Schritt 2



Im Spiel zu dritt:

Nehmt:

- das Inselzentrum



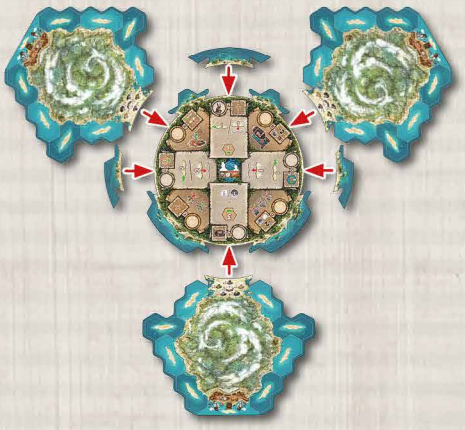
- die Puzzleteile A, B und C



Je nachdem, wie ihr um den Tisch verteilt seid, wählt entweder Grundriss A oder B für den Aufbau. Setzt dann

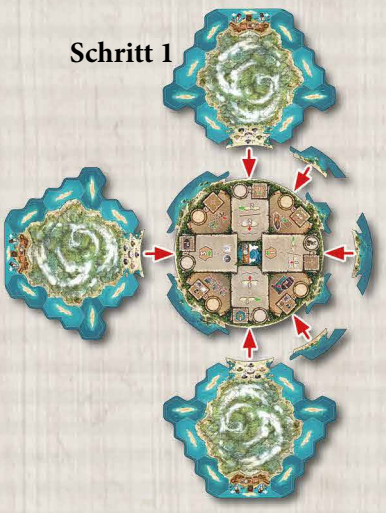
Grundriss A

Schritt 1



Grundriss B

Schritt 1



Im Spiel zu zweit:

Nehmt:

- das Inselzentrum



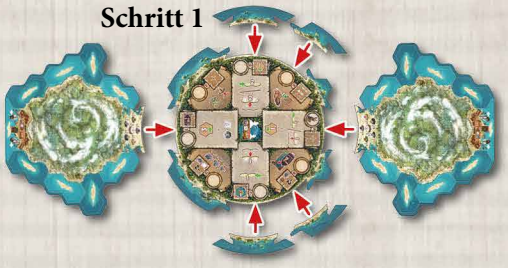
- die Puzzleteile A, B, C und D



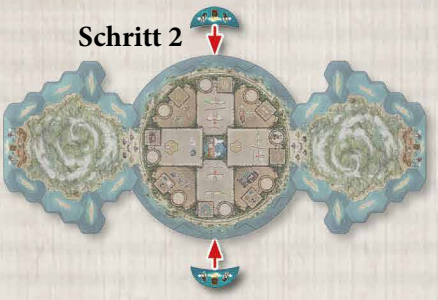
Grundriss A

Je nachdem, wie ihr um den Tisch verteilt seid, wählt entweder Grundriss A, B oder C für den Aufbau. Setzt dann den Inselplan vorsichtig zusammen und legt ihn so in die Tischmitte, dass auf jeden Spieler eine der Halbinseln zeigt.

Schritt 1

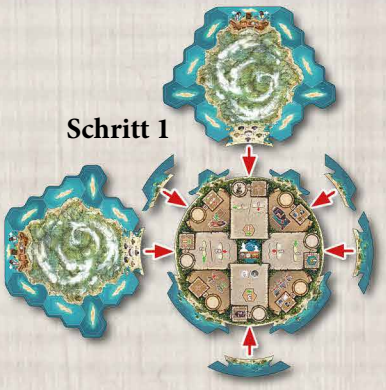


Schritt 2



Grundriss B

Schritt 1



Schritt 2

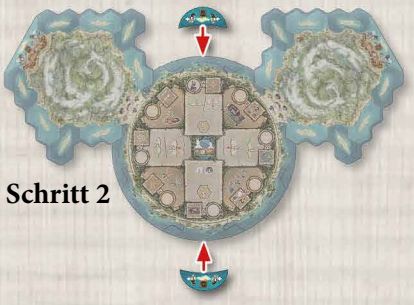


Grundriss C

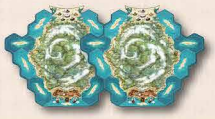
Schritt 1



Schritt 2



- 2 Halbinseln



- 2 Buchtplättchen



Legt 2 Halbinseln, Puzzleteil E sowie 2 Buchtplättchen zurück in die Schachtel.

- 3 Halbinseln



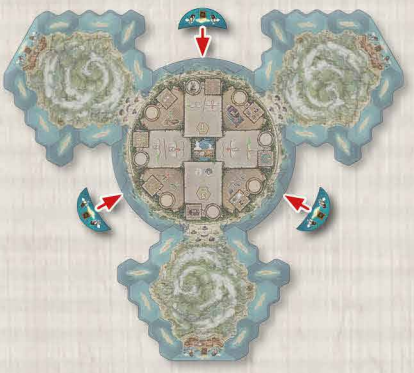
- 3 Buchtplättchen



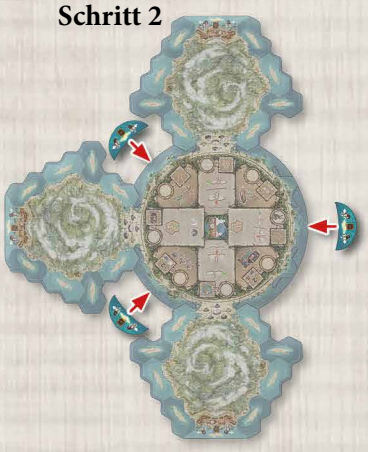
Legt 1 Halbinsel, die Puzzleteile D und E sowie 1 Buchtplättchen zurück in die Schachtel.

den Inselplan vorsichtig zusammen und legt ihn so in die Tischmitte, dass auf jeden Spieler eine der Halbinseln zeigt.

Schritt 2



Schritt 2

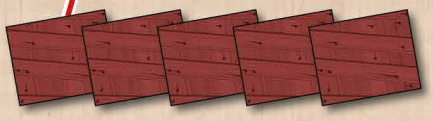


2 Legt neben dem Inselplan die 5 **Frachtschiffkarten** in einer aufsteigenden Reihenfolge offen aus (geordnet nach der Anzahl der Striche in der unteren rechten Ecke: von | bis |||||).



Stellt dann den **Hafenmeister** aufrecht auf die Karte mit 1 Strich.

3 Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und erhält das folgende Spielmaterial:

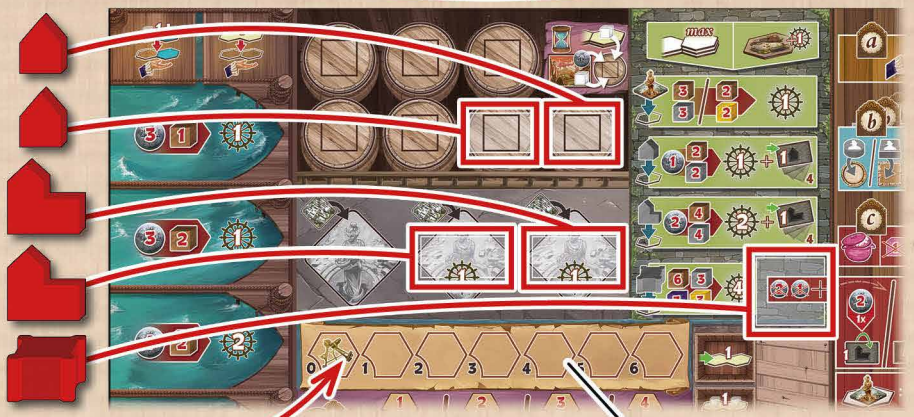


a Nimm dir die 5 **Kistendeckel** deiner Farbe und lege auf jede Frachtschiffkarte je 1 davon (auf das jeweilige Feld deiner Farbe am linken Rand).



b Nimm dir 1 **Spielerablage** und lege sie vor dir ab. (Die Spielerablagen sind alle identisch.)

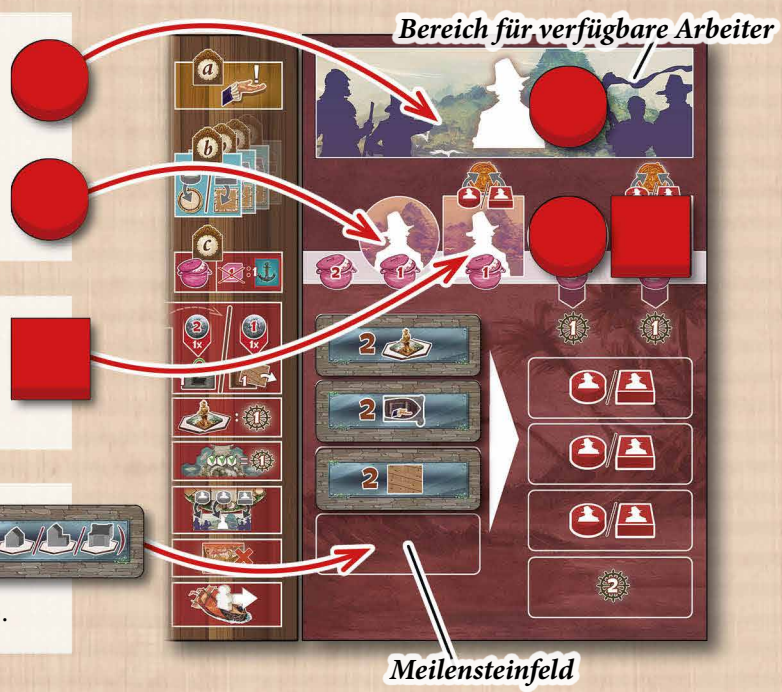
c Nimm dir die **Arbeiterablage** deiner Farbe und lege sie rechts neben deine Spielerablage.



d Stelle die 5 **Gebäude** deiner Farbe (2 kleine, 2 große, 1 Festung) auf die entsprechenden Felder deiner Spielerablage.

e Lege den **Kartografenmarker** deiner Farbe auf Feld 0 deiner *Kartografenleiste*.

Kartografenleiste



Bereich für verfügbare Arbeiter

f Nimm dir die 4 runden **normalen Arbeiter** deiner Farbe und lege 2 davon in deinen *Bereich für verfügbare Arbeiter* am oberen Rand deiner Arbeiterablage.

Verteile die übrigen 2 normalen Arbeiter auf die 2 runden Felder unterhalb dieses Bereiches.

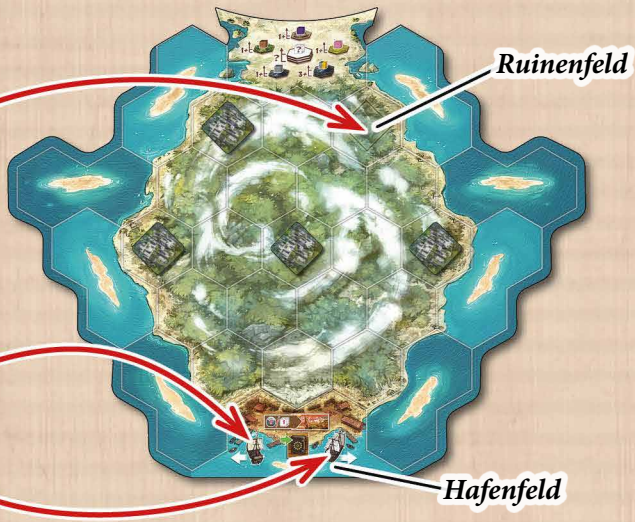
g Nimm dir die 2 quadratischen **Vorarbeiter** deiner Farbe und verteile diese auf die 2 quadratischen Felder unterhalb deines *Bereiches für verfügbare Arbeiter*.

h Nimm dir deine 4 **Meilensteine** (die auf der Rückseite deine Farbe zeigen) und verteile sie offen auf die 4 *Meilensteinfelder* deiner Arbeiterablage (in beliebiger Anordnung).

Meilensteinfeld

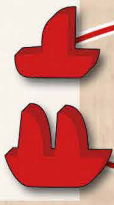
i Nimm dir 5 **Ruinenplättchen** und verteile sie (mit der Ruinenseite nach oben) auf die 5 *Ruinenfelder* der Halbinsel, die in deine Richtung zeigt. (Diese Halbinsel wird fortan als „deine Halbinsel“ bezeichnet).





j Stelle die 2 **Segelschiffe** deiner Farbe auf das *Hafenfeld* deiner Halbinsel:

- Das Schiff mit 1 Segel muss links stehen (da es im Uhrzeigersinn um die Insel fährt)
- Das Schiff mit 2 Segeln muss rechts stehen (da es gegen den Uhrzeigersinn um die Insel fährt)



k Bilde neben deiner Spielerablage deinen *persönlichen Vorrat* und lege dort das folgende Spielmaterial offen ab:

- deine 6 **Einkommensboote** (die auf der Rückseite deine Farbe zeigen)
- deine 6 **Inselchenplättchen** (die auf der Rückseite deine Farbe zeigen)



Legt sämtliches Spielmaterial ungenutzter Spielerfarben zurück in die Schachtel.

4 Nehmt die 8 **Karten „königlicher Auftrag“**.

Im Spiel zu viert: Legt alle 8 königlichen Aufträge offen und in beliebiger Anordnung neben dem Inselplan aus.



Im Spiel zu dritt: Legt 6 zufällige königliche Aufträge offen und in beliebiger Anordnung neben dem Inselplan aus.



Legt die übrigen 2 Karten zurück in die Schachtel.

Im Spiel zu zweit: Legt zunächst diese Karte (Nr. 8) zurück in die Schachtel.



Legt dann 4 zufällige königliche Aufträge offen und in beliebiger Anordnung neben dem Inselplan aus.



Legt die übrigen 3 Karten zurück in die Schachtel.

5 Mischt die 15 **Gebäudekarten „kleines Gebäude“** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Inselplan bereit.



Mischt dann die 15 **Gebäudekarten „großes Gebäude“** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Stapel für die kleinen Gebäude bereit.

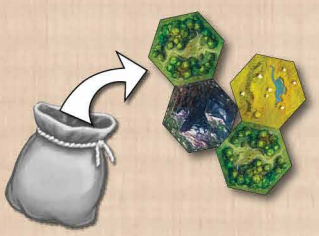
6 Legt die **Übersichtskarte „Schlusswertung“** und den **Wertungsblock** für das Spielende bereit.



7 Werft die 60 **Doppel-Landschaftsplättchen** in den Beutel und mischt sie gut durch.

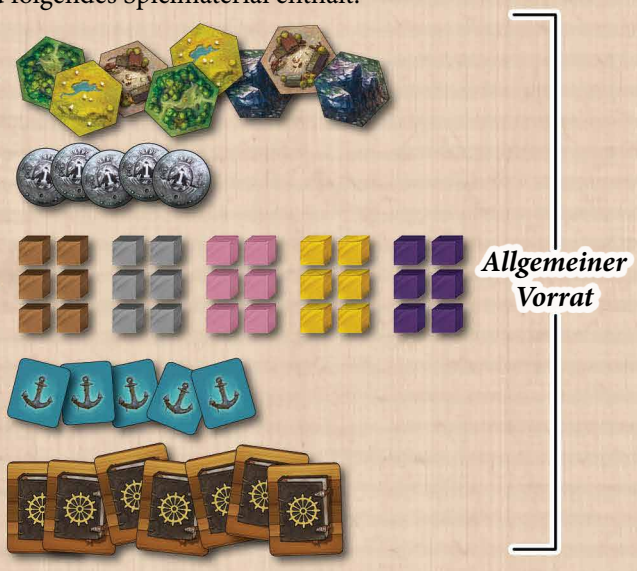


8 Dann zieht jeder Spieler 2 Doppel-Landschaftsplättchen aus dem Beutel und legt sie in seinen persönlichen Vorrat. Legt den Beutel danach für alle gut erreichbar beiseite.



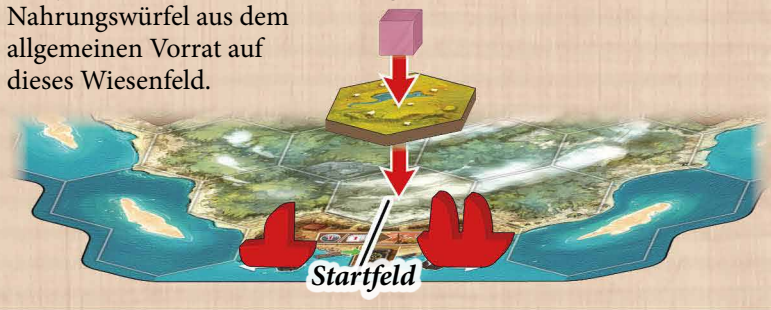
9 Bildet einen *allgemeinen Vorrat*, der für alle gut zu erreichen ist und folgendes Spielmaterial enthält:

- die **Einzel-Landschaftsplättchen** (jeweils mit beliebiger Seite nach oben)
- die **Münzen**
- die **Holzwürfel** der 5 Ressourcen: Holz, Stein, Nahrung, Gold, Tuch
- die **Ankerplättchen**
- die **Logbuchplättchen**, die zunächst gemischt und dann verdeckt (mit dem Logbuch nach oben) hier abgelegt werden müssen



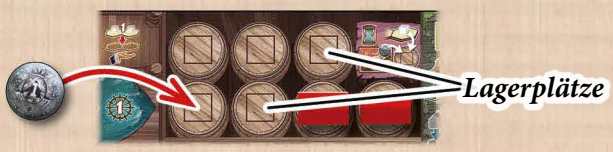
10 Jeder Spieler nimmt sich aus dem allgemeinen Vorrat 1 Einzel-Landschaftsplättchen mit der Landschaftsart Wiese und legt es (mit der Wiesenseite nach oben) auf das *Startfeld* seiner Halbinsel. Dann legt er 1 rosafarbenen Nahrungswürfel aus dem allgemeinen Vorrat auf dieses Wiesenfeld.





In späteren Partien, wenn alle Spieler das Spiel gut kennen, könnt ihr alternativ eine zufällige Landschaftsart bestimmen, mit der jeder das Spiel beginnt (Wald, Wiese, Gebirge oder Siedlung). Jeder Spieler legt dann von dieser Landschaftsart 1 Einzel-Landschaftsplättchen auf sein Startfeld und platziert 1 Würfel der zugehörigen Ressource darauf (Holz auf Wald, Nahrung auf Wiese, Stein auf Gebirge, Tuch auf Siedlung).
Oder ihr könnt jeden Spieler frei wählen lassen, welche Landschaftsart (inklusive des zugehörigen Ressourcenwürfels) er auf seinem Startfeld platzieren möchte.

11 Jeder Spieler nimmt sich 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf einen beliebigen *Lagerplatz* seiner Spielerablage.



12 Bestimmt einen Startspieler und markiert dies, indem ihr ihm den „**Cooper**“-**Marker** gebt.



Dann muss noch jeder Spieler die Position seines Kartografenmarkers auf seiner Kartografenleiste anpassen, je nachdem, an welcher Stelle der Sitzreihenfolge er sich befindet:

Der Startspieler und der Spieler zu seiner Linken platzieren ihren jeweiligen Marker auf Feld 3 der eigenen Kartografenleiste.



Der eventuell dritte Spieler und der eventuell vierte Spieler platzieren ihren jeweiligen Marker auf Feld 4 der eigenen Kartografenleiste.



Kurzer Spielüberblick



Willkommen auf Cooper Island, einer ungewöhnlich geformten Insel im Atlantik, die ihre Halbinseln weit ins Meer hinausstreckt.
Mit jeweils zwei Segelschiffen ist jeder von euch an der Küste einer anderen Halbinsel angelandet und hat dort einen kleinen Hafen errichtet.

Dein Ziel ist es, die meisten Punkte zu erhalten. Dies tust du, indem du deine Halbinsel so gut wie möglich erkundest und entwickelst.
Es gibt 4 Landschaftsarten, die du dabei entdecken und kultivieren kannst und die dir bestimmte Ressourcen liefern:

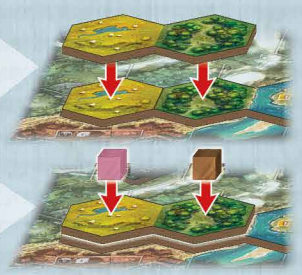
WALD	**WIESE**	**GEBIRGE**	**SIEDLUNG**
gibt dir **HOLZ**	gibt dir **NAHRUNG**	gibt dir **STEIN** oder **GOLD**	gibt dir **TUCH**

Im Spiel wirst du deine Halbinsel vor allem dadurch erkunden und entwickeln, dass du **Landschaftsplättchen** auf ihr platzierst. Landschaftsplättchen kannst du entweder:

- auf unerforschte Felder legen, um dein entdecktes Gebiet zu erweitern



- oder **auf** bereits vorhandene Landschaftsfelder der gleichen Art, um deren **Kultivierungsebene** zu erhöhen



Immer wenn du ein Landschaftsplättchen legst, platzierst du sofort auf jedes seiner Landschaftfelder **1 Würfel** der zugehörigen Ressource. Der **Wert** jedes Würfels entspricht dabei seiner Kultivierungsebene:

Ein Nahrungswürfel auf einem Landschaftsfeld der Kultivierungsebene 1 zählt z. B. als **1 Nahrung**.



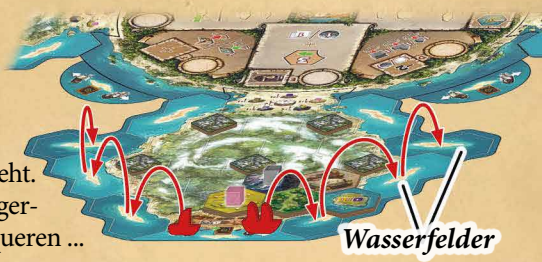
Auf einem Landschaftsfeld der Kultivierungsebene 3 zählt er hingegen als **3 Nahrung**.



Die Ressourcen (zusammen mit **MÜNZEN**) erlauben dir dann:

- Einkommensboote zu bauen
- Gebäude zu errichten
- Statuen zu errichten
- Frachtschiffe zu beliefern

Diese Aktionen bringen dir Steuerradpunkte, die du mit deinen Segelschiffen auf einer Punktleiste abträgst, die um die gesamte Insel verläuft und aus einzelnen *Wasserfeldern* besteht. Dabei fährt eines deiner Schiffe immer im Uhrzeigersinn und das andere gegen den Uhrzeigersinn, und irgendwann werden sie auch die Gewässer und Häfen der anderen Spieler durchqueren ...



Spielablauf

Cooper Island verläuft über 5 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

a *Die Einkommensphase*

Jeder Spieler darf 1 Inselchenplättchen und 1 Doppel-Landschaftsplättchen legen und erhält das Einkommen von den Einkommensbooten, die er bereits gebaut hat.

b *Die Arbeiterphase*

Im Uhrzeigersinn, angefangen beim Startspieler, platziert jeder Spieler jeweils 1 Arbeiter aus seinem Bereich für verfügbare Arbeiter auf einem Arbeiterfeld im Inselzentrum und führt die zugehörige/n Aktion/en aus. Dies geht so lange reihum, bis alle verfügbaren Arbeiter eingesetzt wurden.

c *Die Aufräumphase*

Die Aufräumphase besteht aus 7 Unterphasen:
1) Arbeiter ernähren
2) Hilfsmittel reaktivieren
3) Bonus für Statuen erhalten
4) Passagenbonus erhalten
5) Arbeiter zurücknehmen
6) Marktplatz räumen
7) Hafenmeister zum nächsten Frachtschiff bewegen

Dann beginnt eine neue Runde, und nach der fünften Runde endet das Spiel mit einer Schlusswertung, in der es (zusätzlich zu den Steuerradpunkten aus dem Spiel) noch Punkte für bestimmte Gebäude, königliche Aufträge und Restbestände geben kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Einkommensphase kann von allen Spielern **gleichzeitig** ausgeführt werden.

Dabei erhältst du das Einkommen jeder deiner zur Verfügung stehenden **Einkommenshände** jeweils ein Mal. Jede Einkommenshand zeigt jeweils 1 Aktion. Diese Aktionen darfst du in **beliebiger Reihenfolge** ausführen. Aktionen die du nicht ausführen kannst oder möchtest, verfallen.

In der **ersten Runde** kannst du nur die Aktionen der 2 Einkommenshände in der oberen linken Ecke deiner Spielerablage ausführen. (In den folgenden Runden ist es möglich, dass du aufgrund von gebauten Einkommensbooten über zusätzliche Einkommenshände verfügst.)



AKTION: Lege 1 Inselchenplättchen UND führe dessen Inselchenaktion aus

Wähle **1 Inselchenplättchen** aus deinem persönlichen Vorrat und lege es auf deine Halbinsel.

Jedes Inselchenplättchen besteht aus: einem ***Inselchen*** und einem ***Landschaftsfeld***.



Beim Legen des gewählten Plättchens musst du die folgenden Regeln beachten:

Das Landschaftsfeld dieses Plättchens musst du auf ein *unerforschtes Feld* legen, das:

- an mindestens 1 bereits vorhandenes Landschaftsfeld (egal welcher Art und Höhe) angrenzt

und

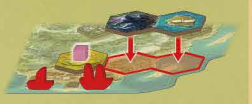
- **nicht** von einem Ruinenplättchen belegt ist



Das Inselchen dieses Plättchens musst du auf ein *Wasserfeld* legen und zwar so, dass es eine Hälfte der dortigen *Sandbank* abdeckt und die andere Hälfte sichtbar lässt. Falls durch das Legen des Plättchens die Sandbank komplett verschwinden würde (weil seine andere Hälfte bereits abgedeckt ist), darfst du das Plättchen nicht dorthin legen.
Sollten dort, wo du das Inselchen platzierst, Schiffe stehen, verschiebe diese einfach zur anderen Hälfte **derselben** Sandbank.



Achtung: Dein erstes Inselchenplättchen des Spiels **musst** du so platzieren, dass es eine Hälfte des Wasserfelds **rechts** neben deinem Hafen belegt.

Z. B. so:  *oder so:* 

In späteren Einkommensphasen darfst du dein jeweiliges Inselchenplättchen auf jedes beliebige Wasserfeld legen, solange die übrigen Legeregeln eingehalten werden. Kannst du das Inselchenplättchen nicht regelkonform legen, verfällt die Aktion.

Beispiele für das erlaubte und nicht erlaubte Legen von Inselchenplättchen:

Erlaubt:



Nicht erlaubt:



(weil es kein angrenzendes Landschaftsfeld gibt)

Erlaubt:



Erlaubt:



Nicht erlaubt:



(weil die Sandbank komplett abgedeckt werden würde)

Gleich nachdem du das Inselchenplättchen gelegt hast:

a) musst du **1 Würfel** der entsprechenden Ressource aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf dessen Landschaftsfeld platzieren (Holz auf Wald, Nahrung auf Wiese, Stein auf Gebirge)



UND

b) darfst dessen **Inselchenaktion** ausführen. Falls du die Aktion nicht ausführen kannst oder möchtest, verfällt sie. Eine Übersicht über die Inselchenaktionen findet sich auf Seite 25.



Hinweis: *Wenn du Steuerradpunkte im Spiel erhältst und dadurch ein Schiff über ein Inselchen hinweg ziehst, darfst du dessen Inselchenaktion erneut ausführen (siehe Abschnitt „Wenn du Steuerradpunkte erhältst“ auf Seite 16).*
Dies gilt sowohl für Inselchen, die du selbst platziert hast, als auch solche, die von deinen Mitspielern gelegt wurden.



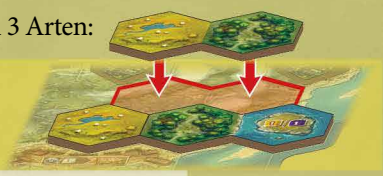
AKTION: Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen

Wähle **1 Doppel-Landschaftsplättchen** aus deinem persönlichen Vorrat und lege es auf deine Halbinsel. Hast du keines im Vorrat, kannst du diese Aktion nicht ausführen. (Achtung: **Inselchenplättchen** dürfen mit dieser Aktion **nicht** gelegt werden.)

Auf jedem Doppel-Landschaftsplättchen sind immer alle 4 Landschaftsarten vertreten, aber unterschiedlich verteilt: 2 *Landschaftsfelder* auf der Vorderseite und 2 auf der Rückseite.



Um das Plättchen zu legen, dreh es mit **der Seite deiner Wahl** nach oben und platziere es auf eine von 3 Arten:



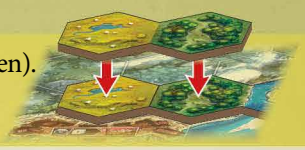
1) Lege das Plättchen auf **2 unerforschte Felder** (um dein entdecktes Gebiet zu erweitern).

Beachte dabei die folgenden Regeln:

- mindestens 1 dieser unerforschten Felder muss an mindestens 1 bereits vorhandenes Landschaftsfeld (egal welcher Art und Höhe) **angrenzen**

und

- keines dieser unerforschten Felder darf von einem Ruinenplättchen belegt sein



2) Lege das Plättchen auf **2 bereits vorhandene Landschaftsfelder** (um deren Kultivierungsebene zu erhöhen).

Beachte dabei die folgenden Regeln:

- beide bereits vorhandenen Landschaftsfelder müssen dieselbe Kultivierungsebene haben (Höhe)

und

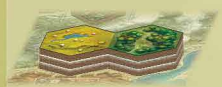
- jedes dieser bereits vorhandenen Landschaftsfelder muss jeweils der Landschaftsart entsprechen, die auf ihm platziert wird

und

- keines dieser bereits vorhandenen Landschaftsfelder darf besetzt sein (z. B. von einem Ressourcenwürfel oder Gebäude)

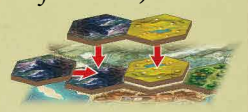

Kultivierungsebene 1


Kultivierungsebene 2

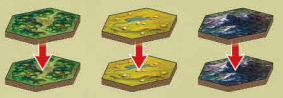

Kultivierungsebene 3


Kultivierungsebene 4 usw.

Hinweis: *Gibt es einen Höhenunterschied von nur 1 Ebene, kann dieser zuvor mithilfe der Jederzeit-Aktion „**Kartograf**“ ausgeglichen werden (siehe „Jederzeit-Aktion: Kartograf“ auf Seite 21).*



Wald kann nur auf Wald, Wiese nur auf Wiese und Gebirge nur auf Gebirge platziert werden.

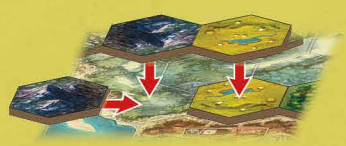


Die **Ausnahme** bilden Siedlungen. Diese können auf jede Landschaftsart gelegt werden.



Es ist **nicht** erlaubt, Ressourcenwürfel einfach zu „entsorgen“, um Landschaftsfelder freizuräumen. Allerdings darfst du vor dem Legen des Plättchens **Jederzeit-Aktionen** nutzen, wie z. B. die Aktion „Einlagern“, mit der du Ressourcen zu deinen Lagerplätzen verschieben kannst (siehe „Jederzeit-Aktionen“ auf Seite 20).

3) Lege das Plättchen auf **1 unerforschtes Feld** und **1 bereits vorhandenes Landschaftsfeld** der Kultivierungsebene 1. Beachte dabei dieselben Regeln wie oben beschrieben. Da hierbei jedoch ein Höhenunterschied von 1 Ebene besteht, musst du zusätzlich die Jederzeit-Aktion „**Kartograf**“ ausführen, um das Doppel-Landschaftsplättchen mit einem Einzel-Landschaftsplättchen vom allgemeinen Vorrat zu „unterfüttern“. (Details hierzu findest du im Abschnitt „Jederzeit-Aktion: Kartograf“ auf Seite 21.)



Gleich nachdem du das Plättchen gelegt hast, musst du auf jedem seiner Landschaftsfelder je **1 Würfel** der entsprechenden Ressource platzieren (vom allgemeinen Vorrat): Tuch auf Siedlung, Holz auf Wald, Nahrung auf Wiese, Stein auf Gebirge.



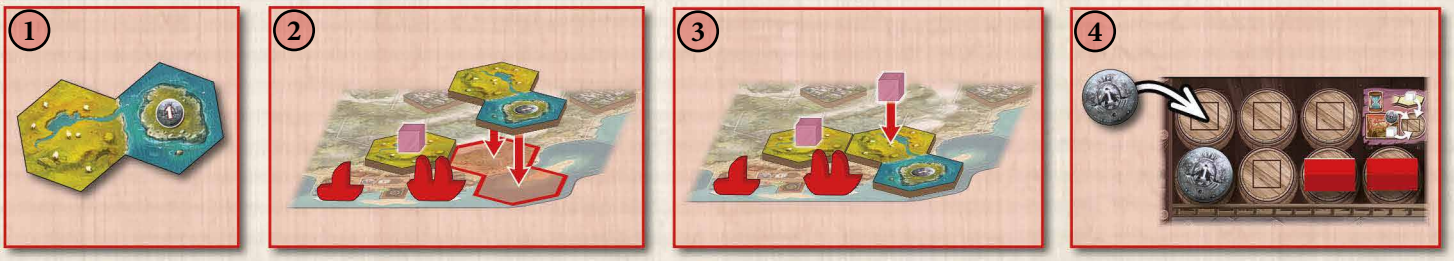
Wichtig: Auf **Gebirgsfeldern der Kultivierungsebene 3 oder höher** kannst du alternativ **Gold** platzieren. Falls also das gerade platzierte Plättchen eine Kultivierungsebene von mindestens 3 hat und ein Gebirgsfeld zeigt, darfst du entscheiden, ob du 1 Steinwürfel oder 1 Goldwürfel darauf ablegst.



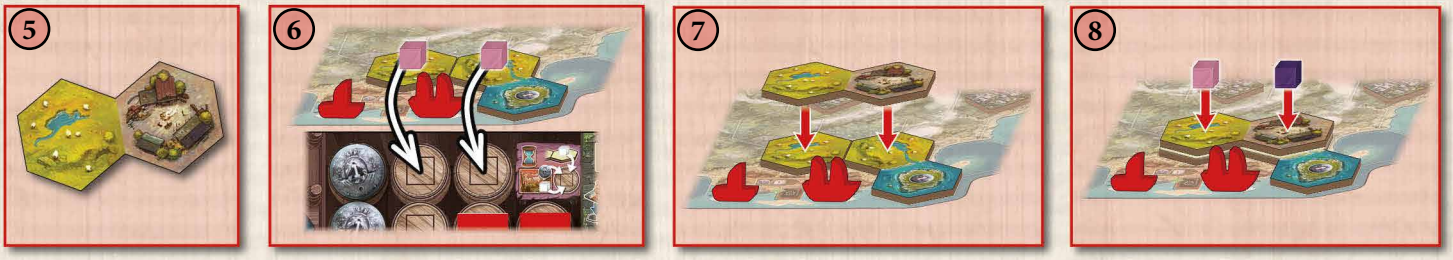
Beispiel für die Einkommensphase der ersten Runde:

Eva und Frank führen die Einkommensphase gleichzeitig aus.

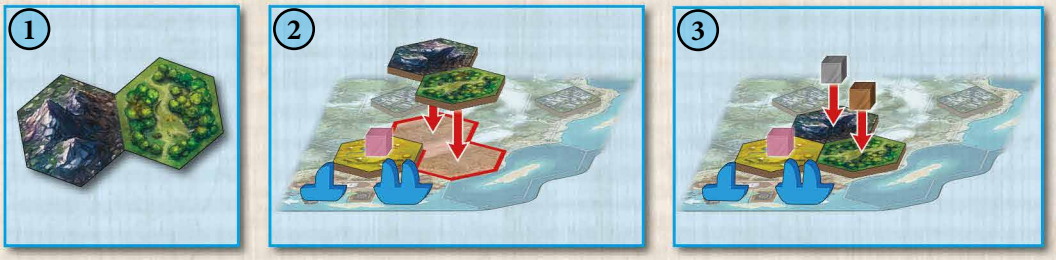
1) Eva wählt ein Inselchenplättchen aus ihrem persönlichen Vorrat ...
2) und legt es den Legeregeln entsprechend auf das Wasserfeld rechts neben ihrem Hafen.
3) Dann platziert sie 1 Nahrungswürfel auf dem Wiesenfeld des gelegten Plättchens ...
4) und führt die Inselchenaktion aus, indem sie 1 Münze vom allgemeinen Vorrat auf einen freien Lagerplatz ihrer Spielerablage legt.



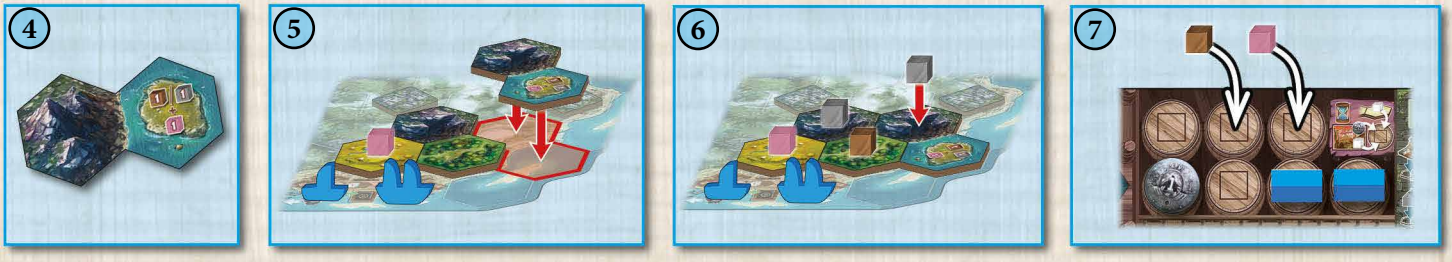
5) Im Anschluss nimmt sie ein Doppel-Landschaftsplättchen aus ihrem persönlichen Vorrat.
6) Bevor sie dieses legt, führt sie aber erst noch die Jederzeit-Aktion „Einlagern“ aus, indem sie ihre 2 Nahrungswürfel von deren Landschaftsfeldern nimmt und auf freie Lagerplätze ihrer Spielerablage legt (siehe „Jederzeit-Aktion: Einlagern“ auf Seite 20).
7) Da die beiden Landschaftsfelder jetzt frei sind, platziert sie ihr Doppel-Landschaftsfeld auf ihnen ...
8) und legt auf jedes der beiden Landschaftsfelder des Plättchens je 1 entsprechenden Ressourcenwürfel vom allgemeinen Vorrat (1 Nahrungs- und 1 Tuchwürfel).



1) Frank beginnt seine Einkommensphase, indem er ein Doppel-Landschaftsplättchen aus seinem persönlichen Vorrat nimmt ...
2) und es auf 2 unerforschten Feldern platziert.
3) Dann legt er noch die entsprechenden Ressourcenwürfel darauf ab.



4) Im Anschluss wählt er ein Inselchenplättchen aus seinem persönlichen Vorrat ...
5) und legt es den Legeregeln entsprechend auf das Wasserfeld rechts neben seinem Hafen.
6) Er platziert 1 Steinwürfel auf dem Gebirgsfeld des gelegten Plättchens ...
7) und führt die Inselchenaktion aus, indem er 1 Holzwürfel und 1 Nahrungswürfel aus dem allgemeinen Vorrat nimmt und jeden davon auf einen freien Lagerplatz seiner Spielerablage legt (siehe „Übersicht über die Inselchenaktionen“ auf Seite 25).



b Die Arbeiterphase

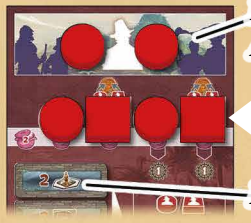
Der Startspieler (der Spieler mit dem „Cooper"-Marker) führt den ersten Zug der Arbeiterphase durch. Danach ist der Spieler zu seiner Linken mit seinem Zug an der Reihe, und so geht es stets im Uhrzeigersinn weiter.
In deinem Zug musst du 1 deiner verfügbaren Arbeiter auf einem *Arbeiterfeld* eines *Aktionsbereiches* platzieren und dessen Aktion/en sofort ausführen. Sobald du keinen verfügbaren Arbeiter mehr hast, wird dein Zug übersprungen, und sobald niemand mehr einen verfügbaren Arbeiter hat, endet die Phase.



Was musst du genau tun, wenn du am Zug bist?

Wähle aus deinem *Bereich für verfügbare Arbeiter* **1 Arbeiter** aus.

Du beginnst das Spiel mit 2 normalen Arbeitern in deinem Bereich für verfügbare Arbeiter. Im Laufe des Spiels kannst du zusätzliche normale Arbeiter und auch Vorarbeiter bekommen, indem du die Ziele deiner *Meilensteine* erreichst (siehe „Neue Arbeiter durch das Erreichen von Meilensteinen erhalten" auf Seite 22).



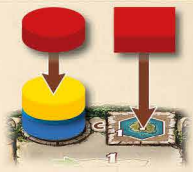
Platziere den gewählten Arbeiter auf einem der *Arbeiterfelder*, die um das Inselzentrum herum angeordnet sind.



Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Ist es ein normaler Arbeiter (rund), musst du ihn auf einem *runden Arbeiterfeld* platzieren.
- Ist es ein Vorarbeiter (quadratisch), musst du ihn auf einem *quadratischen Arbeiterfeld* platzieren.

- Du kannst diesen Arbeiter entweder auf einem **freien** Arbeiterfeld platzieren oder einem, auf dem sich bereits einer oder mehrere Arbeiter von **anderen** Spielern befinden. (**Achtung:** Falls sich auf dem Arbeiterfeld bereits einer deiner Arbeiter befindet, darfst du den neuen Arbeiter dort **nicht** platzieren). Solltest du deinen Arbeiter auf einem Feld platzieren, das von einem oder mehreren anderen besetzt ist, stapelst du ihn einfach oben drauf und musst sofort eine **Gebühr** an den Besitzer des gerade abgedeckten Arbeiters zahlen (also egal wie hoch der Stapel ist, du zahlst die Gebühr immer nur an den Spieler, dem der Arbeiter direkt unter deinem gehört). Um die Gebühr zu zahlen, gib diesem Spieler 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel (deiner Wahl) von deinen Lagerplätzen oder Landschaftsfeldern. Diese Münze oder Ressource muss der Spieler auf dem *Marktplatz* seiner Spielerablage ablegen. Falls du die Gebühr nicht zahlen kannst oder willst, wählt dieser Spieler stattdessen 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese/n auf seinen Marktplatz. Dafür musst du aber 1 **Ankerplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und unter einem deiner Segelschiffe platzieren. (Sollte eines deiner Schiff weniger Ankerplättchen haben als das andere, musst du den Anker unter demjenigen platzieren, das weniger hat. Ankerplättchen sind eigentlich nichts anderes als Minuspunkte. Wie du sie entfernen kannst, findest du auf Seite 16.)
Wenn du deinen Arbeiter auf einem **freien** Arbeiterfeld platzierst, zahlst du keine Gebühr.









- Alle quadratischen und eines der runden Arbeiterfelder haben Symbole aufgedruckt. Bei diesen Symbolen handelt es sich um **Zusatzaktionen** oder **Aktionsmodifikatoren**. Wenn du deinen Arbeiter auf ein **freies** Arbeiterfeld mit einem solchen Symbol setzt und es somit abdeckst, darfst du die entsprechende Zusatzaktion bzw. den entsprechenden Aktionsmodifikator als Teil dieses Aktionsbereiches nutzen. Sobald das Symbol abgedeckt ist, dürfen andere Spieler ihre Arbeiter nach wie vor auf das Aktionsfeld setzen, aber nicht das abgedeckte Symbol nutzen. (Jedes der Symbole wird auf den folgenden Seiten innerhalb seines jeweiligen Aktionsbereiches erklärt.)

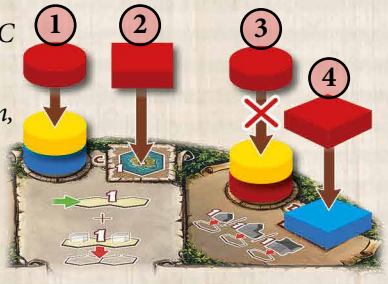


Beispiel:



Eva ist am Zug und wählt aus ihrem Bereich für verfügbare Arbeiter einen Arbeiter aus.

1. *Wenn sie ihren normalen Arbeiter wählt und auf dem runden Arbeiterfeld von Aktionsbereich C platziert, muss sie 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel an Karl bezahlen (da sie ihren Arbeiter auf einem gelben Arbeiter platziert).*
2. *Wenn sie ihren Vorarbeiter wählt und auf dem freien quadratischen Arbeiterfeld von Aktionsbereich C platziert, zahlt sie keine Gebühr und darf die darauf abgebildete Zusatzaktion nutzen.*
3. *Sie darf ihren normalen Arbeiter nicht auf dem runden Arbeiterfeld von Aktionsbereich D platzieren, da sie dort bereits einen normalen Arbeiter hat.*
4. *Wenn sie ihren Vorarbeiter wählt und auf dem quadratischen Arbeiterfeld von Aktionsbereich D platziert, muss sie 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel an Frank bezahlen, und da Franks Arbeiter das dortige Symbol bereits verdeckt, darf sie es nicht als Teil ihrer Aktion nutzen.*



Gleich nachdem du den Arbeiter auf dem Arbeiterfeld platziert hast, führe sofort die Aktion/en dieses Aktionsbereiches aus.

Es gibt 8 Aktionsbereiche:
Mithilfe der Bereiche A, C, E und G kannst du Landschaftsplättchen nehmen und/oder legen, um Ressourcen zu erhalten.
Mithilfe der Bereiche B, D, F und H kannst du diese Ressourcen ausgeben, um Steuerradpunkte und andere Vorteile zu erhalten.

Achtung: Wenn ein Aktionsbereich mehr als 1 Aktion beinhaltet, darfst du diese Aktionen in **einer Reihenfolge deiner Wahl** ausführen. Das schließt auch solche Aktionen ein, die du durch das Abdecken von Symbolen auf freien Arbeiterfeldern erhältst.



Aktionsbereich A:

Führe ENTWEDER die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“

ODER die Aktion „Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus

und führe außerdem die Aktion „Erhalte 1 Kartografenschritt“ aus

AKTION: Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen



Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen aus dem Beutel und lege es in deinen **persönlichen Vorrat**.
(Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Doppel-Landschaftsplättchen, die du in deinem Vorrat haben darfst.)

Aktion: Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen > siehe Seite 11

AKTION: Erhalte 1 Kartografenschritt

Bewege deinen Kartografenmarker auf deiner Kartografenleiste 1 Feld vorwärts (nach rechts).
Du kannst ihn dabei nicht weiter als bis Feld 6 bewegen.





Zusatzaktion (durch das Platzieren eines normalen Arbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld): Nimm dir den „Cooper“-Marker und lege ihn vor dir ab. Dadurch wirst du der Startspieler der nächsten Runde. (Wenn niemand hier einen normalen Arbeiter platziert, bleibt der alte Startspieler auch weiterhin im Amt.)





Aktionsmodifikator (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld): Du darfst alle 3 Aktionen dieses Aktionsbereiches ausführen (wie üblich in einer Reihenfolge deiner Wahl):





Aktionsbereich C:

Führe die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus > siehe oben

UND

Führe die Aktion „Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus > siehe Seite 11



Zusatzaktion (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld): Führe die Inselchenaktion **eines** gelegten Inselchens deiner Wahl aus, egal ob es auf einem Wasserfeld deiner Halbinsel oder der eines Mitspielers liegt.





Aktionsbereich E:

Erhalte bis zu 3 Kartografenschritte, indem du deinen Kartografenmarker 3 Felder vorwärts bewegst.
Du kannst ihn dabei nicht weiter als bis Feld 6 bewegen (überschüssige Schritte verfallen einfach).

UND

Wähle 1 Münze ODER 1 Ressourcenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und platziere diese/n auf einem deiner freien Lagerplätze. Hast du keinen freien Lagerplatz, erhältst du hierbei nichts.



Zusatzaktion (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld): Erhalte das Einkommen **eines** gebauten Einkommensbootes deiner Wahl, egal ob es sich auf einem Anlegeplatz deiner Spielerablage oder der eines Mitspielers befindet.





Aktionsbereich G:

Führe EINE der folgenden Aktionen bis zu **2-MAL** aus:

„Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ > siehe Seite 14

ODER

„Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ > siehe Seite 11



Zusatzaktion (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld):
Führe die Aktion „Erhalte 1 Kartografenschritt“ aus > siehe Seite 14

Die Aktionsbereiche B, D, F und H beinhalten vor allem Aktionen, bei denen du **Münz- und/oder Ressourcenkosten** zahlen musst, um **Steuerradpunkte** zu erhalten. Bevor wir uns diesen Aktionsbereichen zuwenden, werfen wir daher zunächst einen Blick darauf, wie du Kosten bezahlst und was du tun musst, wenn du Steuerradpunkte erhältst.

Bezahlen von Kosten

Hinweis: *Kosten werden immer durch rote Ziffern dargestellt.*

Münzkosten: Um Münzkosten zu zahlen, lege von deinen **Lagerplätzen** mindestens so viele Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat, wie die Zahl im jeweiligen Münzsymbol angibt.



Ressourcenkosten: Ressourcenkosten bestehen aus 1 oder mehreren Ressource(n) und zeigen für jede geforderte Ressource einen eigenen **Gesamtwert**.
Um die Kosten jeder geforderten Ressource zu zahlen, lege von **deinen Lagerplätzen und/oder Landschaftsfeldern** so viele Würfel der jeweiligen Ressource in den allgemeinen Vorrat zurück, dass die Summe ihrer Einzelwerte mindestens dem geforderten Gesamtwert entspricht.

Jeder Würfel, der auf einem Lagerplatz liegt, hat den Wert **1**.



Der Wert jedes Würfels, der auf einem Landschaftsfeld liegt, entspricht der **Kultivierungsebene** dieses Landschaftsfeldes.



Wichtig: Immer wenn du mit einem Würfel von einem Landschaftsfeld zahlst, brauchst du dessen Wert **vollständig** auf, auch wenn das bedeutet, dass du überbezahlst. Jeglicher Restwert verfällt. Du kannst den Wert eines einzelnen Würfels **nicht** splitten.

Beispiel:

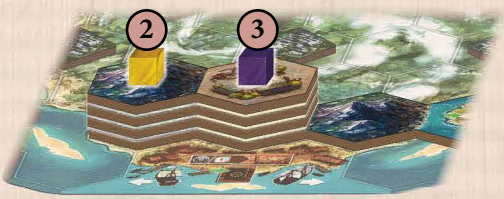
Eva muss die folgenden Kosten zahlen:





Um die 5 Gold zu begleichen, legt sie folgende Goldwürfel in den allgemeinen Vorrat zurück:

1. *1 Goldwürfel von einem Lagerplatz (Wert 1) und*
2. *1 Goldwürfel von einem Gebirgsfeld der Kultivierungsebene 4 (Wert 4).*



Um die 2 Tuch zu begleichen, legt sie:

3. *den Tuchwürfel von einem Siedlungsfeld der Kultivierungsebene 4 zurück in den allgemeinen Vorrat (Wert 4). Auch wenn das bedeutet, dass sie überbezahlt, kann sie nichts anderes tun, da sie den Wert des Tuchwürfels nicht splitten darf.*

Wenn du Steuerradpunkte erhältst

Immer wenn du Steuerradpunkte erhältst, wähle 1 deiner Segelschiffe aus und bewege es um so viele Schritte vorwärts, wie es der Anzahl der erhaltenen Steuerradpunkte entspricht.

Achtung: Du darfst die Anzahl der Steuerradpunkte, die du aus einer **einzelnen Aktion** erhältst, nicht auf deine Schiffe aufteilen. Wenn du also z. B. durch eine Aktion 2 Steuerradpunkte erhältst, musst du ein und dasselbe Schiff 2 Schritte vorwärts bewegen.

Vorwärts bewegen heißt:

- Wählst du das Schiff mit 1 Segel, bewege es im Uhrzeigersinn um die Insel herum.
- Wählst du das Schiff mit 2 Segeln, bewege es gegen den Uhrzeigersinn um die Insel herum.



1 Schritt bewegen heißt:

- Bewege das Schiff von einer **Sandbank** zur nächsten. (Es ist dabei egal, ob eine Hälfte der Sandbank mit einem Inselchen abgedeckt ist. Bewege in diesem Fall das Schiff einfach zur sichtbaren Hälfte der Sandbank. Über jegliches Inselchen, das zwischen den 2 Sandbänken liegt, ziehst du dein Schiff hinweg.)

Immer wenn du über ein Inselchen hinweg ziehst (egal wer dieses gelegt hat), führe sofort dessen Inselchenaktion aus. (Solltest du mit 1 Schritt über 2 Inselchen hinweg ziehen, führe deren Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.) Inselchenaktionen, die du nicht ausführen kannst oder möchtest, verfallen.

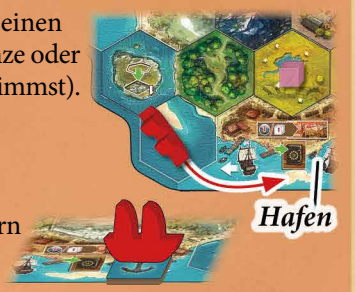
Immer wenn du ein *Bucht-Wasserfeld* erreichst, nimm dir sofort 1 **Logbuchplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat. Dreh es auf die Rückseite und führe sofort die darauf abgebildete Aktion aus. Falls du diese Aktion nicht ausführen kannst oder möchtest, verfällt sie. Dreh das Plättchen dann wieder auf die Vorderseite und lege es vor dir ab. (Das hilft dir am Spielende deinen Punktestand schneller zu erfassen.) Eine Übersicht über die Logbuchaktionen findet sich auf Seite 25.





Immer wenn du einen **Hafen** erreichst, nimm dir ebenfalls sofort 1 **Logbuchplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und verfahr damit, wie oben beschrieben. Im Anschluss musst du eine **Hafengebühr** von 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel deiner Wahl zahlen (welche/n du von deinen Lagerplätzen oder Landschaftsfeldern nimmst). Handelt es sich um den Hafen eines anderen Spielers, zahle diese Hafengebühr an ihn (lege sie auf seinen Marktplatz). Handelt es sich um deinen eigenen Hafen, zahle die Hafengebühr in den allgemeinen Vorrat.

Falls du die Gebühr nicht zahlen kannst oder willst, nimm dir stattdessen 1 **Ankerplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und platziere es unter dem Schiff, mit dem du in den Hafen gefahren bist. Dann - sofern der Hafen einem anderen Spieler gehört - wählt dieser Spieler 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese/n auf seinen Marktplatz.



Ankerplättchen:



Ein Schiff, unter dem mindestens 1 Ankerplättchen liegt, kannst du nicht vorwärts bewegen. Damit du es wieder bewegen kannst, musst du seine Ankerplättchen erst entfernen, und das kostet dich ebenfalls Steuerradpunkte: Pro Steuerradpunkt, den du dafür einsetzt, darfst du 1 Ankerplättchen des Schiffes entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Am Spielende zählt jedes Ankerplättchen unter deinen Schiffen ohnehin je 1 Minuspunkt.)

Beispiel für das Erhalten von Steuerradpunkten:

*Durch eine Aktion erhält **Eva** 3 Steuerradpunkte.*

Sie muss alle 3 Steuerradpunkte für 1 ihrer Segelschiffe nutzen.

*Sie wählt dafür das Schiff mit 2 Segeln. Da ein Ankerplättchen unter diesem liegt, setzt **Eva** einen ihrer 3 Steuerradpunkte dafür ein das Ankerplättchen zu entfernen (1).*

Dann bewegt sie das Schiff 2 Schritte vorwärts (gegen den Uhrzeigersinn). Mit dem ersten Schritt (2) zieht sie es über 2 Inselchen hinweg und führt deren Inselchenaktionen aus.

Mit dem zweiten Schritt (3) bewegt sie das Schiff auf ein Bucht-Wasserfeld und nimmt deshalb ein Logbuchplättchen aus dem allgemeinen Vorrat, führt dessen Aktion auf der Rückseite aus und legt es dann mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.



Segelschiffe blockieren im Übrigen ihre Wasserfelder nicht. Auf jedem Wasserfeld können sich zeitgleich beliebig viele Schiffe (von einem und/oder verschiedenen Spieler/n) aufhalten.



Aktionsbereich B:

Führe die Aktion „Baue 1 Einkommensboot“ aus





AKTION: Baue 1 Einkommensboot

Um ein Einkommensboot zu bauen, wähle 1 **Einkommensboot** aus deinem persönlichen Vorrat und lege es offen auf einen freien *Anlegeplatz* deiner Wahl auf deiner Spielerablage. Dafür musst du die Münz- und Holzkosten zahlen, die auf diesem Anlegeplatz abgebildet sind.

Nachdem du die Kosten bezahlt hast, erhältst du die daneben abgebildeten Steuerradpunkte.

Im Anschluss erhältst du auch gleich noch das **Einkommen**, das auf dem gerade gebauten Einkommensboot abgebildet ist. Falls du diese Einkommensaktion nicht ausführen kannst oder möchtest, verfällt sie. Eine Übersicht über die Einkommensboote findet sich auf Seite 25.

Solltest du keinen freien Anlegeplatz mehr haben, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.





Aktionsmodifikator (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld):
Die Kosten für das Einkommensboot, das du hiermit baust, sind um insgesamt 2 Einheiten gesenkt (in jeglicher Kombination aus Münzen und/oder Holz).



Aktionsbereich D:

Führe die Aktion „Errichte 1 Gebäude“ aus





AKTION: Errichte 1 Gebäude

Um ein Gebäude zu errichten, wähle 1 der Gebäude von deiner Spielerablage, zahle dessen Kosten (siehe weiter unten) und platziere es dann auf deiner Halbinsel. Beachte dabei die folgenden Regeln:

Platzierungsregeln für Gebäude:



Du musst das Gebäude auf einem Landschaftsfeld deiner **höchsten freien Kultivierungsebene platzieren**. Das bedeutet, falls ein oder mehrere Landschaftsfelder deiner höchstgelegenen Kultivierungsebene frei sind, musst du auf einem dieser Felder bauen (deiner Wahl). Nur wenn alle Landschaftsfelder deiner höchsten Kultivierungsebene besetzt sind (z. B. von anderen Gebäuden, Statuen oder Ressourcenwürfeln), darfst du das Gebäude auf einem freien Landschaftsfeld der nächsthöheren Ebene platzieren usw. (Wie üblich dürftest du aber vorab Jederzeit-Aktionen nutzen, um Landschaftsfelder von ihren Ressourcenwürfeln freizuräumen.)



Du darfst das Gebäude auf jeder Landschaftsart platzieren. Solltest du es aber auf einem **Siedlungsfeld** platzieren, erhältst du noch 1 Steuerradpunkt zusätzlich zu denen, die das Gebäude selbst ausschüttet (und die du wie üblich für ein und dasselbe Schiff nutzen musst).

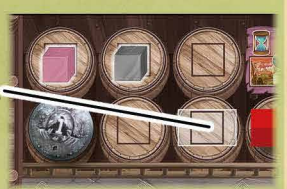


Um ein **kleines Gebäude** zu errichten, zahle die Kosten von 1 Münze, 2 Holz und 2 Stein in den allgemeinen Vorrat. Nimm dann eines der kleinen Gebäude von deiner Spielerlablage und platziere es laut der Platzierungsregeln auf deiner Halbinsel. Erhalte dafür 1 Steuerradpunkt (sowie 1 zusätzlichen, falls es auf einem Siedlungsfeld steht).

Zieh im Anschluss 4 Karten vom Stapel „kleine Gebäude“, sieh sie dir geheim an und wähle 1 davon aus, die du **offen** vor dir ablegst. Schiebe die anderen 3 (in beliebiger Reihenfolge) verdeckt zurück unter den Stapel. Die gewählte Karte bietet dir einen kleinen permanenten Vorteil.
Eine Übersicht über die Gebäudekarten findet sich auf den Seiten 26/27.



Indem du hierbei das kleine Gebäude von deiner Spielerablage nimmst, enthüllst du einen weiteren Lagerplatz, der dir für den Rest des Spiels zur Verfügung steht.





Um ein **großes Gebäude** zu errichten, zahle die Kosten von 2 Münzen, 4 Holz und 4 Stein in den allgemeinen Vorrat. Nimm dann eines der großen Gebäude von deiner Spielerlablage und platziere es laut der Platzierungsregeln auf deiner Halbinsel. Erhalte dafür 2 Steuerradpunkte (sowie 1 zusätzlichen, falls es auf einem Siedlungsfeld steht).



Zieh im Anschluss 4 Karten vom Stapel „große Gebäude“, sieh sie dir geheim an und wähle 1 davon aus, die du **offen** vor dir ablegst. Schiebe die anderen 3 (in beliebiger Reihenfolge) verdeckt zurück unter den Stapel.
Die gewählte Karte bietet dir eine starke, individuelle Jederzeit-Aktion, die du einmalig nutzen kannst, indem du die Karte auf die Rückseite drehst (siehe „Jederzeit-Aktionen von Gebäudekarten“ auf Seite 21). Die Karte bleibt dann verdeckt liegen, entweder für den Rest des Spiels oder bis du sie in einer Aufräumphase reaktivierst (siehe Abschnitt „Unterphase 2: Hilfsmittel reaktivieren” auf Seite 23).
Eine Übersicht über die Gebäudekarten findet sich auf den Seiten 26/27.



Indem du hierbei das große Gebäude von deiner Spielerablage nimmst, enthüllst du einen weiteren *Werkstattplatz für Statuen*, der dir für den Rest des Spiels zur Verfügung steht. (Details zu den Werkstattplätzen für Statuen findest du unten bei der Aktion „Entferne 1 Ruine“.)



Um die **Festung** zu errichten, zahle die Kosten von 6 Holz, 3 Stein, 3 Tuch und 3 Gold in den allgemeinen Vorrat. Nimm dann die Festung von deiner Spielerlablage und platziere sie laut der Platzierungsregeln auf deiner Halbinsel. Erhalte dafür 4 Steuerradpunkte (sowie 1 zusätzlichen, falls sie auf einem Siedlungsfeld steht).



Indem du hierbei die Festung von deiner Spielerlablage nimmst, enthüllst du verbesserte Konditionen für das Durchführen der „Unterphase 2: Hilfsmittel reaktivieren” in der Aufräumphase (siehe Seite 23).

Beispiel:



Eva führt die Aktion „Errichte 1 Gebäude“ aus, um ein großes Gebäude zu errichten.
Zuerst zahlt sie die Kosten in den allgemeinen Vorrat, indem sie:

- *2 Münzen von ihren Lagerplätzen,*
- *1 Holzwürfel von einem Waldfeld der Kultivierungsebene 4 (1) und*
- *1 Steinwürfel von einem Gebirgsfeld der Kultivierungsebene 4 (2) abgibt.*



Dann nimmt sie ein großes Gebäude von ihrer Spielerablage und muss dieses auf einem freien Landschaftsfeld ihrer höchsten freien Kultivierungsebene platzieren. Von den 2 Landschaftsfelder der Ebene 4, die sie besitzt (Wald und Gebirge), wählt sie dafür das Gebirgsfeld (3) (das ja durch das Bezahlen gerade frei geworden ist) und erhält 2 Steuerradpunkte. (Hätte sie auf einem Siedlungsfeld bauen können, hätte sie 3 Steuerradpunkt erhalten.) Schließlich zieht sie noch 4 Karten vom Stapel „große Gebäude“, legt 1 davon offen vor sich aus und schiebt die anderen 3 zurück unter den Stapel.

Sollte sich kein Gebäude mehr auf deiner Spielerablage befinden, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.



Aktionsmodifikator (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld):
Die Kosten für das Gebäude, das du hiermit errichtest, sind um insgesamt 2 Einheiten gesenkt (in jeglicher Kombination aus Ressourcen und/oder Münzen).



Aktionsbereich F:

Führe ENTWEDER die Aktion „Entferne 1 Ruine“ ODER die Aktion „Errichte 1 Statue“ aus



AKTION: Entferne 1 Ruine

Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn du mindestens 1 **freien** *Werkstattplatz für Statuen* und mindestens 1 erreichbares Ruinenplättchen hast. Andernfalls darfst du diese Aktion nicht ausführen.
Um die Aktion auszuführen, entferne von deiner Halbinsel 1 deiner **erreichbaren** Ruinenplättchen. Ein Ruinenplättchen gilt nur dann als erreichbar, wenn das unerforschte Feld, auf dem es liegt, an mindestens 1 Landschaftsfeld (egal welcher Art und Höhe) **angrenzt**.



Nachdem du das Ruinenplättchen entfernt hast, dreh sofort die Seite mit der Statue nach oben und lege das Plättchen auf einen deiner **freien** Werkstattplätze für Statuen (deiner Wahl).
Sollte auf diesem Werkstattplatz 1 Steuerradpunkt abgebildet sein, erhältst du diesen sofort.

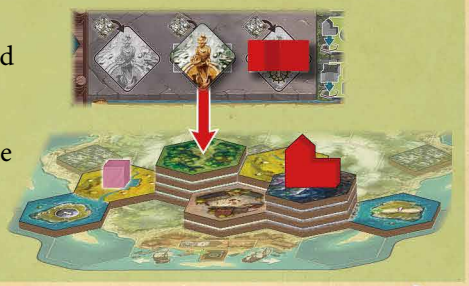




AKTION: Errichte 1 Statue



Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn auf mindestens einem deiner Werkstattplätze für Statuen auch tatsächlich eine Statue liegt. Andernfalls darfst du diese Aktion nicht ausführen.



Um eine Statue zu errichten, zahle die Kosten von ENTWEDER 3 Holz und 3 Stein ODER 2 Holz und 2 Gold in den allgemeinen Vorrat. Nimm dann die Statue von ihrem Werkstattplatz für Statuen (falls du mehr als eine hast, suche dir eine aus) und platziere sie auf deiner Halbinsel, indem du denselben Platzierungsregeln folgst, wie sie für Gebäude gelten (siehe „Platzierungsregeln für Gebäude“ auf Seite 17).
Erhalte dafür 1 Steuerradpunkt (sowie 1 zusätzlichen, falls sich die Statue auf einem Siedlungsfeld befindet).



Aktionsmodifikator (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld):
Du darfst beide Aktionen dieses Aktionsbereiches ausführen (wie üblich in einer Reihenfolge deiner Wahl):





Aktionsbereich H:

Führe die Aktion „Beliefere 1 Frachtschiff“ aus



AKTION: Beliefere 1 Frachtschiff

Wähle 1 der **Frachtschiffkarten**, auf der noch der **Kistendeckel deiner Farbe** liegt. Zahle die *Belieferungskosten* dieses Frachtschiffes in den allgemeinen Vorrat und erhalte die neben den Kosten abgebildeten Steuerradpunkte. Nimm dann deinen Kistendeckel von diesem Frachtschiff und lege ihn auf deinen *Bereich für ungenutzte Kistendeckel* auf deiner Spielerablage. (Wie du Kistendeckel nutzen kannst, findest du im Abschnitt „Jederzeit-Aktion: Kistendeckel nutzen“ auf Seite 20.)



Achtung: Sollte auf dem Frachtschiff, das du belieferst, der **Hafenmeister aufrecht stehen**, so zahlst du für das Beliefern **1 Einheit weniger** als angegeben (1 Gold oder 1 Tuch). Lege im Anschluss den Hafenmeister auf der Karte flach hin, um anzuzeigen, dass der Rabatt genutzt worden ist. (Jede Runde erhält nur jeweils der Spieler den Rabatt, der als erster das Frachtschiff mit dem Hafenmeister beliefert.)

Sollten keine Frachtschiffe mit Kistendeckeln deiner Farbe übrig sein, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen.



Zusatzaktion (durch das Platzieren eines Vorarbeiters auf diesem freien Arbeiterfeld):
Führe ENTWEDER die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“
ODER die Aktion „Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus

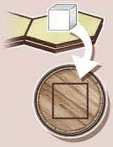
Jederzeit-Aktionen

Jederzeit-Aktionen sind an mehreren Stellen deiner Spielerablage abgebildet und jeweils mit einer **Sanduhr** gekennzeichnet.

Wie ihr Name vermuten lässt, darfst du sie jederzeit in den Phasen a, b, c (und sogar am Spielende) nutzen, **wenn du am Zug bist** (bzw. gleichzeitig mit den anderen Spielern agierst). Du darfst beliebig viele von ihnen vor, nach oder zwischen deinen anderen Aktionen ausführen oder sogar einzelne Aktionen damit unterbrechen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Immer wenn du **Kosten** bezahlst, musst du dies in einem Rutsch tun. Der Bezahlvorgang selbst darf nicht durch Jederzeit-Aktionen unterbrochen werden!



Jederzeit-Aktion: **Einlagern**



Versetze 1 Ressourcenwürfel von einem Landschaftsfeld deiner Halbinsel auf einen deiner **freien** Lagerplätze. Bedenke, dass jeder Würfel auf deinen Lagerplätzen immer nur den Wert 1 hat. Das heißt, egal von welcher Kultivierungsebene ein Ressourcenwürfel stammt, wenn du ihn auf einen Lagerplatz versetzt, wird sein Wert automatisch auf 1 reduziert.



Versetze 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel von deinem *Marktplatz* auf einen deiner **freien** Lagerplätze. Münzen und Ressourcenwürfel, die sich auf deinem Marktplatz befinden, sind nämlich „totes Kapital" und dürfen für keinerlei Aktionen verwendet werden. Um sie nutzen zu können, musst du sie zuvor mit dieser Aktion auf Lagerplätze versetzen.



- Auf jedem Lagerplatz kann jeweils nur entweder 1 Münze oder 1 Ressourcenwürfel liegen.
- Es ist nicht erlaubt, Münzen oder Ressourcenwürfel „ einfach so" von deinen Lagerplätzen zu „entsorgen". Sie können von dort ausschließlich durch das Bezahlen von Kosten oder Gebühren oder durch die Jederzeit-Aktion „Tauschhandel" entfernt werden.



Jederzeit-Aktion: **Tauschhandel**

Es gibt 3 mögliche Tauschhandels-Aktionen:



Tausche **Tuch [*2 zu 1*] in Münzen** um. Beachte dafür die folgenden Regeln: Nimm beliebig viele Tuchwürfel von deinen Lagerplätzen und/oder Landschaftsfeldern, ermittle ihren Gesamtwert (indem du ihre Einzelwerte zusammenzählst) und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Nimm dir dann für je 2 abgegebene Tuch (abgerundet) 1 Münze vom allgemeinen Vorrat und lege sie **auf deinen Marktplatz**. (Legst du z. B. Tuch im Wert von 5 in den allgemeinen Vorrat, erhältst du 2 Münzen.)



Tausche **Gold [*2 zu 1*] in Ressourcen** um. Beachte dafür die folgenden Regeln: Nimm beliebig viele Goldwürfel von deinen Lagerplätzen und/oder Landschaftsfeldern, ermittle ihren Gesamtwert (indem du ihre Einzelwerte zusammenzählst) und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Nimm dir dann für je 2 abgegebene Gold (abgerundet) 1 Ressourcewürfel deiner Wahl vom allgemeinen Vorrat und lege ihn **auf deinen Marktplatz**.



Tausche **Münzen und/oder Ressourcen [*4 zu 1*] in Münzen und/oder Ressourcen** um. Beachte dafür die folgenden Regeln: Nimm beliebig viele Münzen und/oder Ressourcenwürfel von deinen Lagerplätzen und/oder Landschaftsfeldern, ermittle ihren Gesamtwert (indem du ihre Einzelwerte zusammenzählst) und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Teile den Gesamtwert durch 4 (abgerundet), nimm dir dementsprechend viele Münzen und/oder Ressourcenwürfel (in beliebiger Kombination) aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie **auf deinen Marktplatz**.

- Münzen und Ressourcen, die auf deinem Marktplatz liegen, sind „totes Kapital" und dürfen für keinerlei Aktionen verwendet werden.
- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Münzen und Ressourcenwürfel, die du auf deinem Marktplatz haben darfst.



Jederzeit-Aktion: **Kistendeckel nutzen**

Nimm 1 Kistendeckel aus deinem *Bereich für ungenutzte Kistendeckel* und decke damit 1 deiner **freien** *Kistenfelder* ab, um dessen Aktion sofort auszuführen:



 = Führe die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen" aus.

 = Führe die Aktion „Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen" aus.

 = Erhalte bis zu 2 Kartografenschritte auf deiner Kartografenleiste.

 = Nimm dir 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie **auf deinen Marktplatz**.

 = Nimm dir 2 Ressourcenwürfel deiner Wahl (gleiche oder verschiedene) aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie **auf deinen Marktplatz**.

Nachdem du die jeweilige Aktion ausgeführt hast, verbleibt der Deckel auf dem Kistenfeld für den Rest des Spiels oder bis du ihn in der Aufräumphase reaktivierst (siehe Abschnitt „Unterphase 2: Hilfsmittel reaktivieren" auf Seite 23).

Jederzeit-Aktion: **Kartograf**

Achtung: Die Häufigkeit, mit der du die Aktion „Kartograf“ ausführen darfst, ist begrenzt.
In jeder Runde darfst du sie jeweils höchstens:

- **1-mal** während der gesamten Einkommensphase *a*

und

- **1-mal** pro **Zug**, den du in der Arbeiterphase machst, *b b b b*

und

- **1-mal** während der gesamten Aufräumphase ausführen. *c*

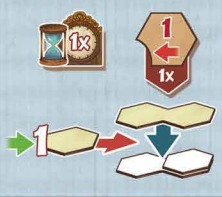
Um die Aktion auszuführen, wähle eine ihrer 4 Optionen und bewege den Kartografenmarker auf deiner Kartografenleiste die entsprechende Anzahl Schritte **rückwärts** (nach links).
Falls du nicht genug Kartografenschritte zur Verfügung hast, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



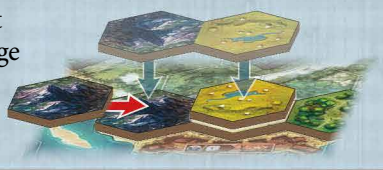
Option 1 *Option 2* *Option 3* *Option 4*



Option 1:



Führe diese Option als zusätzlichen Teil der Aktion „Lege 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus, wenn du eine Hälfte des zu legenden Doppel-Landschaftsplättchens „unterfüttern“ musst, um einen Höhenunterschied von genau 1 Ebene auszugleichen. Bewege dafür deinen Kartografenmarker 1 Schritt rückwärts, nimm 1 Einzel-Landschaftsplättchen vom allgemeinen Vorrat und lege es direkt unter das Landschaftsfeld, das erhöht werden muss.
Um Verwirrung zu vermeiden, sollte das Einzel-Landschaftsplättchen dieselbe Landschaftsart zeigen wie das Landschaftsfeld, das auf ihm platziert wird.



Option 2:



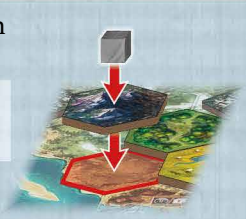
Bewege deinen Kartografenmarker 2 Schritte rückwärts, wähle 1 Einzel-Landschaftsplättchen vom allgemeinen Vorrat und lege es auf ein unerforschtes Feld, das:

- an mindestens 1 bereits vorhandenes Landschaftsfeld (egal welcher Art und Höhe) angrenzt

und

- **nicht** von einem Ruinenplättchen belegt ist

Nimm dann sofort 1 Würfel der entsprechenden Ressource aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf dieses Einzel-Landschaftsplättchen.



Option 3:



Bewege deinen Kartografenmarker 3 Schritte rückwärts, wähle 1 Einzel-Landschaftsplättchen vom allgemeinen Vorrat und lege es auf ein bereits vorhandenes Landschaftsfeld, das:

- eine Kultivierungsebene von höchstens 3 hat

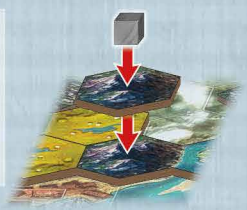
und

- der Landschaftsart des Plättchens entspricht, das du auf ihm platzierst (außer das Plättchen zeigt eine Siedlung, die du ja auf jede Landschaftsart legen darfst)

und

- nicht besetzt ist (z. B. von einem Ressourcenwürfel oder Gebäude)

Nimm dann sofort 1 Würfel der entsprechenden Ressource aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf dieses Einzel-Landschaftsplättchen.



Option 4:



Bewege deinen Kartografenmarker 4 Schritte rückwärts, wähle 1 Einzel-Landschaftsplättchen vom allgemeinen Vorrat und lege es auf ein bereits vorhandenes Landschaftsfeld, das:

- eine Kultivierungsebene von 4 oder höher hat

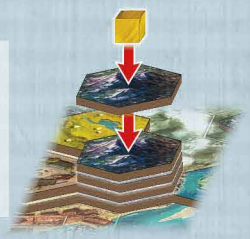
und

- der Landschaftsart des Plättchens entspricht, das du auf ihm platzierst (außer das Plättchen zeigt eine Siedlung, die du ja auf jede Landschaftsart legen darfst)

und

- nicht besetzt ist (z. B. von einem Ressourcenwürfel oder Gebäude)

Nimm dann sofort 1 Würfel der entsprechenden Ressource aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf dieses Einzel-Landschaftsplättchen.



Jederzeit-Aktionen **auf Gebäudekarten**

Jede Karte „großes Gebäude“, die du **offen** vor dir liegen hast, bietet dir eine starke Jederzeit-Aktion, die du den üblichen Regeln folgend jederzeit ausführen darfst. Gleich nachdem du die Aktion jedoch ausgeführt hast, musst du die Karte **verdeckt** vor dich hinlegen.
In diesem Zustand verbleibt sie für den Rest des Spiels oder bis du sie in einer Aufräumphase reaktivierst (siehe Abschnitt „Unterphase 2: Hilfsmittel reaktivieren” auf Seite 23).
Ein Überblick über die Gebäudekarten findet sich auf den Seiten 26/27.



Neue Arbeiter durch das Erreichen von Meilensteinen erhalten

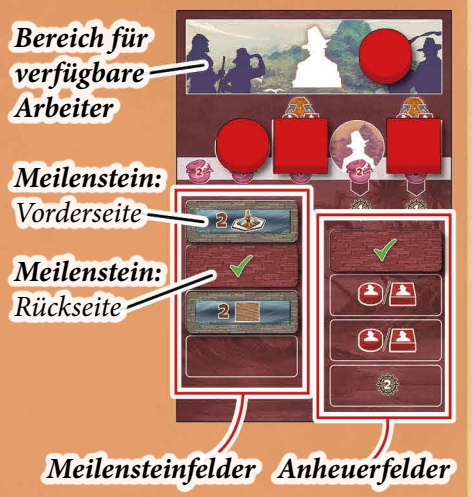
Auf den *Meilensteinfeldern* deiner Arbeiterablage befinden sich 4 *Meilensteine*. Jeder Meilenstein zeigt eine Zielvorgabe, die du in deinem Zug erreichen kannst:


= Habe **2 Einkommensboote** auf deinen Anlegeplätzen.


= Habe **2 Gebäude** (egal welche) auf deiner Halbinsel.


= Habe **2 Statuen** auf deiner Halbinsel.


= Habe **2 Kistendeckel** von Frachtschiffen erstanden (egal, ob du sie schon genutzt hast oder nicht).



Wenn du die Zielvorgabe eines Meilensteins erreichst, drehe ihn sofort mit der Rückseite nach oben. Ab sofort, entweder jetzt gleich oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt in einem deiner Züge, darfst du diesen **verdeckten** Meilenstein von seinem Meilensteinfeld auf ein **freies** *Anheuerfeld* deiner Wahl versetzen und erhältst dann sofort die auf dem Feld abgedruckte Belohnung (siehe unten). Sobald du den Meilenstein auf ein Anheuerfeld versetzt hast, verbleibt er dort für den Rest des Spiels.


= Erhalte 2 Steuerradpunkte.


= Wähle von den Arbeitern, die auf den Feldern **unterhalb** deines Bereiches für verfügbare Arbeiter liegen, **1 Arbeiter** aus und versetze ihn in deinen Bereich für verfügbare Arbeiter:



Wählst du einen **normalen Arbeiter**, steht er dir für den Rest des Spiels als weiterer Arbeiter zur Verfügung.

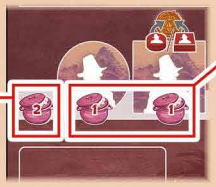


Wählst du einen **Vorarbeiter**, musst du als Gegenleistung sofort 1 deiner verfügbaren Arbeiter einem **königlichen Auftrag** zuweisen.
Wähle dafür 1 Arbeiter **aus deinem Bereich für verfügbare Arbeiter** und lege ihn auf das Siegel einer noch **freien** Karte „königlicher Auftrag“ deiner Wahl (auf jeder Karte findet maximal 1 Arbeiter Platz). Dieser Arbeiter ist nun für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar, aber kann dir am Spielende Zusatzpunke bringen, je nachdem, wie gut du die Aufgabe seines königlichen Auftrags erfüllt hast (siehe „Spielende“ auf Seite 24 und „Übersicht über die königlichen Aufträge“ auf Seite 27).
Solltest du keinen Arbeiter in deinem Bereich für verfügbare Arbeiter liegen haben, aber trotzdem den neuen Vorarbeiter nehmen wollen, kannst du diesen Vorarbeiter selbst einem königlichen Auftrag zuweisen. Nicht verfügbare Arbeiter (einschließlich derer, die sich auf Arbeiterfeldern befinden) dürfen dafür nicht benutzt werden.

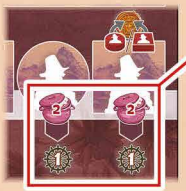


Neue Arbeiter erhöhen automatisch deine **Ernährungskosten**, die du in der **Aufräumphase** jeder Runde aufbringen musst:

Die Grund-Ernährungs-kosten betragen 2 Nahrung.



Jeder dieser 2 Arbeiter erhöht die Ernährungskosten um jeweils 1 Nahrung.



Jeder dieser 2 Arbeiter erhöht die Ernährungskosten um jeweils 2 Nahrung, bringt aber auch jeweils 1 Steuerradpunkt - vorausgesetzt, du kannst deine gesamten Ernährungskosten bezahlen.

Details zur Ernährung von Arbeitern finden sich im Abschnitt „Unterphase 1: Arbeiter ernähren“ auf Seite 23.

Hinweis: Da nur 3 deiner Anheuerfelder diese Belohnung zeigen, kannst du auch nur maximal 3 neue Arbeiter pro Spiel erhalten.



Nachdem du deinen Zug beendet hast, indem du alle dir möglichen Aktionen deines gewählten Aktionsbereiches ausgeführt hast (einschließlich Jederzeit-Aktionen usw.), ist der Spieler zu deiner Linken mit seinem Zug an der Reihe.

Wenn du an die Reihe kommst, aber keinen verfügbaren Arbeiter mehr hast, wird dein Zug ab sofort für den Rest der laufenden Arbeiterphase übersprungen.

Sobald kein Spieler mehr einen verfügbaren Arbeiter hat, endet die Arbeiterphase, und die Aufräumphase beginnt.

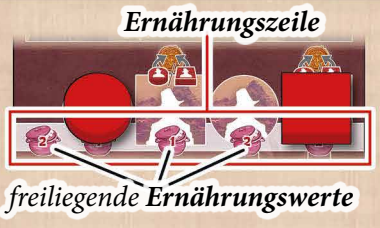
C Die Aufräumphase

In der Aufräumphase müsst ihr die folgenden 7 Unterphasen (in genau dieser Reihenfolge) durchführen. Die Unterphasen können von euch allen gleichzeitig durchgeführt werden. Der Übersicht halber solltet ihr jedoch nach jeder Unterphase aufeinander warten, um die jeweils nächste gemeinsam zu beginnen.



Unterphase 1: Arbeiter ernähren

Zahle die **Ernährungskosten** für deine Arbeiter. Um die Gesamthöhe deiner Ernährungskosten zu ermitteln, zähle die freiliegenden *Ernährungswerte* in deiner *Ernährungszeile* zusammen. Dann lege von **deinen Lagerplätzen und/oder Landschaftsfeldern** so viele **Nahrungswürfel** in den allgemeinen Vorrat zurück, dass die Summe ihrer Einzelwerte mindestens dieser ermittelten Gesamthöhe entspricht.





Für jede Nahrung, die dir zur vollständigen Begleichung deiner Ernährungskosten fehlt, musst du jeweils 1 **Ankerplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und unter einem deiner Segelschiffe platzieren. Beachte, dass Ankerplättchen immer gleichmäßig auf deine Schiffe aufgeteilt sein müssen. Das heißt, sollte ein Schiff weniger Ankerplättchen haben als das andere, musst du den nächsten Anker unter demjenigen platzieren, das weniger hat.



Achtung: Für jeden der beiden rechten Ernährungswerte, **der freiliegt**, erhältst du jetzt außerdem 1 Steuerradpunkt. **Aber nur**, wenn du deine Ernährungskosten **vollständig** bezahlt hast. Sollte dir auch nur 1 einzige Nahrung zur vollständigen Begleichung fehlen, erhältst du diese Steuerradpunkte nicht.





Unterphase 2: Hilfsmittel reaktivieren

Falls du möchtest, kannst du jetzt 1 deiner Hilfsmittel wie folgt reaktivieren:

Zahle ENTWEDER
- 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat, um 1 deiner verdeckten Gebäudekarten „großes Gebäude“ wieder auf die Vorderseite zu drehen

ODER
- 1 Münze, um 1 deiner genutzten Kistendeckel von seinem Kistenfeld zurück auf deinen Bereich für ungenutzte Kisten zu versetzen



Falls du bereits die Festung gebaut hast und somit deren Feld freiliegt, darfst du stattdessen eine oder beide dieser Reaktivierungen **kostenlos** durchführen.



Unterphase 3: Bonus für Statuen erhalten

Erhalte für **jede** Statue auf deiner Halbinsel jeweils 1 Steuerradpunkt.





Unterphase 4: Passagenbonus erhalten

Sollte jedes der 3 Felder am oberen Ende deiner Halbinsel mit Landschaftsfeldern belegt sein (egal welcher Art und Höhe), erhältst du genau 1 Steuerradpunkt.





Unterphase 5: Arbeiter zurücknehmen

Nimm deine Arbeiter von den Arbeiterfeldern des Inselzentrums zurück und lege sie in deinen Bereich für verfügbare Arbeiter.



Unterphase 6: Marktplatz räumen

Solltest du auf deinem Marktplatz noch Münzen und/oder Ressourcenwürfel liegen haben (die du nicht einlagern kannst oder möchtest), so musst du diese jetzt in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



Unterphase 7: Hafenmeister zum nächsten Frachtschiff bewegen

Einer von euch muss den Hafenmeister nun noch **aufrecht** hinstellen (sofern er liegt) und ihn zum nächsten Frachtschiff (mit der nächsthöheren Anzahl an Strichen) bewegen.
Wird der Hafenmeister dabei vom letzten Frachtschiff (mit 5 Strichen) heruntergezogen, habt ihr 5 Runden gespielt und das Spiel endet. Andernfalls beginnt ihr jetzt die nächste Runde mit der Einkommenphase.

Spielende

Nach der Aufräumphase der fünften Runde endet das Spiel.

Nun müsst ihr noch die Schlusswertung durchführen. Geht hierfür die folgenden 5 Schritte durch (die auch auf der *Übersichtskarte „Schlusswertung“* abgebildet sind) und notiert eure Punkte auf einem Blatt des beiliegenden *Wertungsblocks*.



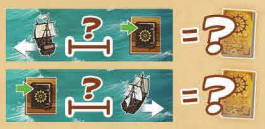
Beachtet: Das Symbol für Punkte ist bei der Schlusswertung die *Logbuchseite* .

1) Ermittle, wie viele **Steuerradpunkte** du während des Spiels erhalten hast

A) Zähle deine **Logbuchplättchen**. Jedes davon ist **5 Punkte** wert. : 5

(Logbücher stehen lediglich stellvertretend für die Steuerradpunkte, die du während des Spiels erhalten hast: Für jeweils 5 Steuerradpunkte solltest du 1 Logbuchplättchen erhalten haben. Falls du dir unsicher bist, kannst du leicht überprüfen, wie viele Logbuchplättchen du haben müsstest, indem du schaust, wie weit jedes deiner Segelschiffe gefahren ist.)

B) Um die Steuerradpunkte zu ermitteln, die nicht durch Logbücher erfasst sind, überprüfe für jedes deiner Segelschiffe, wie viele Schritte es von demjenigen Hafenfeld oder Bucht-Wasserfeld entfernt steht, das es zuletzt erreicht hat. Jeder dieser Schritte ist **1 Punkt** wert.



Beispiel für die Schlusswertung:

Eva hat 3 Logbuchplättchen. =15

Ihr Schiff mit 1 Segel befindet sich 1 Schritt hinter einem Bucht-Wasserfeld. =1



Ihr Schiff mit 2 Segeln befindet sich 2 Schritte hinter einem Hafenfeld. =2

2) Erhalte Punkte für **königliche Aufträge**



Überprüfe, in welchem Umfang du die Aufgaben der königlichen Aufträge erfüllt hast, auf denen Arbeiter von dir liegen.



Die Aufgabe jedes königlichen Auftrags hat 3 Stufen.
Hast du die erste Stufe erreicht, erhältst du zumeist 3 Punkte.
Hast du die zweite Stufe erreicht, erhältst du zumeist 5 Punkte.
Hast du die dritte Stufe erreicht, erhältst du zumeist 8 Punkte.
Diese Punkte sind nicht kumulativ!
Hast du nicht einmal die erste Stufe erreicht, erhältst du dafür keine Punkte.
Eine Übersicht über die königlichen Aufträge findet sich auf Seite 27.



Eva hat einen Arbeiter auf diesem königlichen Auftrag. Daher erhält sie für die 4 Boote auf ihren Anlegeplätzen: 5

3) Erhalte Punkte für **Gebäudekarten**



Einige der Gebäudekarten (klein und groß) beinhalten ebenfalls Aufgaben.
Solche Gebäudekarten sind mit einer Flagge markiert.



Für jede Gebäudekarte dieser Art, die du offen vor dir liegen und deren Aufgabe du erfüllt hast, erhältst du die darauf abgebildeten Punkte.
Eine Übersicht über die Gebäudekarten findet sich auf den Seiten 26/27.

Eva hat diese Gebäudekarte vor sich liegen.



=1

4) Erhalte Punkte für **Restbestände**



Zähle die folgenden Dinge zusammen:

- Münzen und Ressourcenwürfel auf deinen **Lagerplätzen** (solche auf Landschaftsfeldern zählen nicht, aber wie üblich, kannst du vorher z. B. noch die Jederzeit-Aktion „Einlagern“ ausführen)
- übrig gebliebene Schritte auf deiner Kartografenleiste
- Doppel-Landschaftsplättchen in deinem persönlichen Vorrat

Teile die Summe durch 5 (abgerundet) und erhalte das Ergebnis als Punkte.



Eva hat: 1 Münze
+ 5 Ressourcenwürfel
+ 3 Kartografenschritte
+ 2 Doppel-Landschaftsplättchen = 11 =2

5) Minuspunkte für **Ankerplättchen**



Für jedes Ankerplättchen, das unter deinen Segelschiffen liegt, verlierst du 1 Punkt.

Eva hat keine Ankerplättchen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der weniger unerforschte Felder (mit oder ohne Ruinen) auf seiner Halbinsel übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Insgesamt hat sie also: 26

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle:

- Münzen, Ressourcenwürfel und Ankerplättchen sind als unbegrenzt anzusehen. Wenn sie euch ausgehen, nehmt etwas anderes als Ersatz.
- Sollten im Beutel keine Doppel-Landschaftsplättchen mehr übrig sein, kann die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ nicht mehr ausgeführt werden.
- Wenn ihr eine Phase gleichzeitig ausführt, aber einer von euch dabei über eine Situation stolpert, in der er es für wichtig erachtet, in welcher Reihenfolge ihr agiert, löst dies auf, indem ihr nacheinander agiert: Angefangen beim Spieler mit dem „Cooper“-Marker und dann reihum im Uhrzeigersinn.

Wichtige Regeln in Hinblick auf Lagerplätze und das Erhalten von Münzen und Ressourcenwürfel

- Wenn du durch Aktionen Münzen und/oder Ressourcenwürfel erhältst, musst du diese immer aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf beliebige deiner freien **Lagerplätze** legen (außer es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben). Hast du keinen freien Lagerplatz, kannst du sie nicht erhalten.
- Auf jedem Lagerplatz kann jeweils nur 1 Münze *oder* 1 Ressourcenwürfel liegen.
- Solltest du durch eine Aktion mehrere Münzen und/oder Ressourcenwürfel erhalten, aber nicht alle von ihnen lagern können, wähle so viele davon aus, wie du lagern kannst und lass den Rest verfallen.
- Jede Münze und jeder Ressourcenwürfel auf deinen Lagerplätzen (und auf dem Marktplatz) hat stets den Wert 1.
- Es ist nicht erlaubt, Münzen oder Ressourcenwürfel „einfach so“ von deinen Lagerplätzen zu „entsorgen“. Sie können von dort ausschließlich durch das Bezahlen von Kosten oder Gebühren oder durch die Jederzeit-Aktion „Tauschhandel“ entfernt werden.

Anhang

Übersicht über die Einkommensboote



Einkommen:
Erhalte 1 Münze.



Einkommen:
Erhalte 1 Gold ODER 1 Tuch.



Einkommen:
Führe die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschafts-plättchen“ aus (siehe Seite 14).



Einkommen:
Führe die Aktion „Erhalte 1 Kartografen-schritt“ aus (siehe Seite 14).



Einkommen:
Erhalte 1 Holz ODER 1 Stein ODER 1 Nahrung.
Außerdem verfügt dieses Boot über 1 zusätzlichen Lagerplatz, den du für den Rest des Spiels nutzen kannst.



Einkommen:
Kopiere das Einkommen 1 Einkommensbootes deiner Wahl, das auf einem deiner Anlegeplätze oder dem eines Mitspielers liegt.

Übersicht über die Inselchenaktionen



Erhalte 1 Münze.



Erhalte 1 Gold ODER 1 Tuch.



Führe die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus (siehe Seite 14).



Führe die Aktion „Erhalte 1 Kartografenschritt“ aus (siehe Seite 14).



Erhalte 1 Holz ODER 1 Stein. Erhalte außerdem 1 Nahrung.



Führe die Aktion „Entferne 1 Ruine“ aus (siehe Seite 19).

Übersicht über die Logbuchaktionen



Erhalte alle auf dem Plättchen abgebildeten Münzen/Ressourcen.



Erhalte 1 der auf dem Plättchen abgebildeten Ressourcen deiner Wahl.



Führe die Aktion „Zieh 1 Doppel-Landschaftsplättchen“ aus (siehe Seite 14).

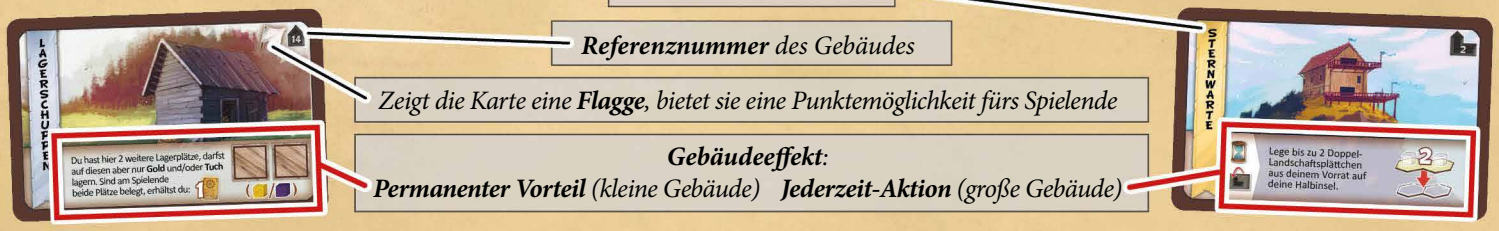


Führe die Aktion „Erhalte 1 Kartografenschritt“ aus (siehe Seite 14).

Übersicht über die Gebäudekarten

„Kleines Gebäude“

„Großes Gebäude“



***Name** des Gebäudes*

***Referenznummer** des Gebäudes*

*Zeigt die Karte eine **Flagge**, bietet sie eine Punktemöglichkeit fürs Spielende*

***Gebäudeeffekt**:*
***Permanenter Vorteil** (kleine Gebäude)* ***Jederzeit-Aktion** (große Gebäude)*





Dieser Rabatt kann zusätzlich zu dem des Hafenmeisters genutzt werden (siehe Seite 23).





Dies gilt nicht für das kleine Gebäude, mit dem du diese Karte bekommen hast.



Diese Karten können in „Unterphase 1: Arbeiter ernähren“ der Aufräumphase sowie mit der Jederzeit-Aktion der Gebäudekarte „großes Gebäude“ Nr. 10 genutzt werden.



Würfel bzw. Münzen, die auf diesen Lagerplätzen liegen, zählen auch für Schritt 4 der Schlusswertung. (Hinweis: Es ist dir erlaubt, Würfel und Münzen, die bereits auf deinen Lagerplätzen liegen, jederzeit auf deinen Lagerplätzen umzuverteilen.)









Um diese Jederzeit-Aktion auszuführen, zahle die Ernährungskosten deiner Arbeiter auf die gleiche Weise, wie du es in "Unterphase 1: Arbeiter ernähren" der Aufräumphase tun würdest (einschließlich dem eventuellen Erhalten von Ankerplättchen oder Steuerradpunkten).
Erhalte im Anschluss 1 zusätzlichen Steuerradpunkt.
Wie üblich, musst du natürlich auch in der Aufräumphase deine Arbeiter ernähren.



Es ist völlig egal, auf welchen Wasserfeldern die beiden Inselchen liegen (und ob diese zu derselben oder verschiedenen Halbinseln gehören). Wichtig ist, dass diese Inselchen nicht die gleiche Aktion zeigen.



Es ist völlig egal, auf welchen Anlegeplätzen die beiden Boote liegen (und ob diese sich auf derselben oder verschiedenen Spielerablagen befinden). Wichtig ist, dass die Boote nicht das gleiche Einkommen haben. (Du darfst hierbei auch nicht das Boot nutzen, das das Einkommen eines anderen Bootes kopiert.)



Du erhältst beim Platzieren eines Kistendeckels auf einem Landschaftsfeld stets nur genau 1 Steuerradpunkt, egal um welche Landschaftsart es sich handelt (einschließlich Siedlungen).



Von verdeckt liegenden Einkommenbooten erhältst du kein Einkommen mehr.



Um diese Jederzeit-Aktion auszuführen, wähle 1 Gebäude oder 1 Statue auf deiner Halbinsel und versetze diese/s auf ein anderes freies Landschaftsfeld (egal welcher Art und Höhe) deiner Halbinsel. Du erhältst beim Versetzen keine Steuerradpunkte (auch nicht, wenn du es auf eine Siedlung versetzt).

Übersicht über die königlichen Aufträge



Hierfür zählen alle Einkommensboote auf deinen Anlegeplätzen (auch die, die aufgrund von Gebäudekarte „großes Gebäude" Nr. 14 verdeckt liegen).





Es ist hierfür egal, wo sich diese Kistendeckel befinden, solange sie nicht mehr auf ihren Frachtschiffen liegen.



Hierfür zählen keine Statuen, die sich noch auf Werkstattplätzen befinden.



Hierfür zählt jedes oberste Landschaftsfeld, unter dem sich mindestens 4 weitere Landschaftsplättchen stapeln (Einzel- und/oder Doppel-Landschaftsplättchen). Dabei ist es egal, ob dieses oberste Landschaftsfeld frei oder besetzt ist.



Ermittle hierfür, wie viele unerforschte Felder du noch auf deiner Halbinsel übrig hast (also Felder, auf denen kein Landschaftsplättchen liegt). Es ist dabei egal, ob noch Ruinen auf ihnen liegen oder nicht.
Freie Wasserfelder zählen hierbei natürlich nicht mit.



Ermittle hierfür, aus wie vielen Landschaftsfeldern dein größtes zusammenhängendes Gebiet einer Landschaftsart besteht. Dabei kann es sich um ein Wiesen-, Wald- oder Gebirgsgebiet handeln (jedoch kein Siedlungsgebiet). Es ist dabei egal, welche Kultivierungsebenen die einzelnen Landschaftsfelder haben und ob diese frei oder besetzt sind.



In der Schlusswertung, wenn die königlichen Aufträge gewertet werden, suche dir einen davon aus, der von einem Arbeiter eines anderen Spielers besetzt ist (der diesen ganz normal für sich wertet). Du wertest diesen Auftrag ebenfalls so, als hättest du deinen Arbeiter auf ihm, erhältst für deine erreichte Stufe jedoch 1 Punkt weniger als üblich. Hast du nicht einmal die erste Stufe erreicht, erhältst du wie üblich 0 Punkte.

Einkommenshände (S. 10)

Kosten + Erträge von Statuen/ Gebäuden (S. 17 bis 19)

Runden-ablauf

Bereich für verfügbare Arbeiter (S. 13)

Ernährungszeile (S. 23)



Anlegeplätze für Einkommensboote (S. 17)

Marktplatz (S. 20)

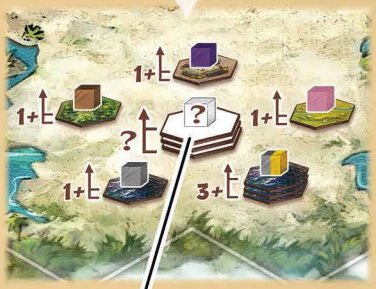
Kistenfelder (S. 20)

Bereich für ungenutzte Kistendeckel (S. 19)

Meilenstein-felder (S. 22)

Anheuer-felder (S. 22)

Die Symbole im oberen Teil deiner Halbinsel dienen dazu, dich daran zu erinnern, welche Ressource auf welche Landschaftsart (und Kultivierungsebene) gelegt wird.



Das Symbol in der Mitte dient dazu, dich daran zu erinnern, dass der Wert jedes Ressourcenwürfels der Kultivierungsebene seines Landschaftsfeldes entspricht.

Impressum

Autor: Andreas „ode.“ Odendahl
Illustrationen: Javier „Inkgolem“ Gonzáles Cava
Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten.

www.FROSTEDGAMES.de
@FrostedGames

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

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

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Anmerkungen des Autors

Cooper Island entstand nach einer Partie des hervorragenden Spiels „Antics“ von Gordon und Fraser Lamont (Fragor Games, 2010) und greift den dort verwendeten „Ameisenhaufen“ in einer gänzlich veränderten Art als Insel auf. Nach jahrelanger Verweildauer in einer Schublade gab eine Worker-Placement-Spielreihenfolgemechanik von meinem Freund Julian Steindorfer den Anstoß zur Weiterentwicklung. Ich danke ihm herzlich für viele anregende Diskussionen und diesen kreativen Anschub. Schlussendlich gebührt mein Dank Alexandre Garcia. Eine Partie seines großartigen „Dilluvia Project“ (Spielworxx, 2015) gab den Anschub die bereits vorhandenen Vorarbeiter mit einer aktionsabhängigen Sondereigenschaft zu versehen.

Ganz besonderer Dank geht an meine Frau Claudia, die mich nicht nur in zahlreichen Testpartien unterstützt! Sie ist auch verantwortlich für viele Ideen im Spiel!
Ich danke aus vollem Herzen diesen besonderen Freunden und Testspielern, ohne deren Hilfe ich niemals dieses Spiel hätte entwickeln können: Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Peter Raschdorf, Dirk und Dagmar Bock, Michael Keller, Sascha Klein, Rebecca und Julius Kündiger.
Alle weiteren, nicht weniger hilfreichen, Testspieler in chronologischer Reihenfolge: Christian Wunsch, Martina Weidner, Elmar Grubert, Tobias Rieger, Steffen Rieger, Katharina Schulze, Ronald Mayer-Opificius, Frank Tietmeyer, Mario Prochnow, Christian Tööörner, Volker Nattermann, Martina Lassmann, Andreas Peter, Burkhard Zimmermann, Götz Teich, Thyra Puls, Carsten Jonas, Inge Fromm, Rainer Stephan, Anett Schwarz, Wilko Hartz, Marcel Olkner, Carsten Lassmann, Anna Lassmann, Marcel Plum, Bernhard Büttgenbach, Joachim Zajusch, Marcus Krug, Nao Nakashima, Nico Berger, Immo Ingenpaß, Daniel Böhnk, Christian Zanders, Karina Weening, Vanessa und Christopher Cohrs, Thomas Berg, Stefan Trümpler, Katrin Daubitz, Guido Lauscher, Claudia Görldt, Patrick Enger, Markus Angenendt, Hamlet Abedian, Carsten Burak, Florian Schumacher, Daniel Müller, Franziska Metke, Mark Lambrecht, Manuela Abedian, Johanna und Henning Moratz, Thorsten Nordenbrock, Sophia Dinklage, Gerrit Prost, Alexander Drewitz und Eva Hein.



Über Cooper

Cooper wurde als „Tenor“ am 18.9.2013 im spanischen Segovia als 18 Tage alter Welpe in einem Park gefunden und vom örtlichen Tierheim aufgenommen. Einen Tag später wurde auch sein Bruder „Tirolín“ in einem anderen Park gefunden. Gemeinsam wuchsen die beiden Galgo-Malamute-Mix-Welpen im Tierheim auf.
15 Monate lebten sie unter der liebevollen Obhut der Tierschützer zusammen im Tierheim. Dann trennten sich die Wege der beiden Brüder, denn Tenor reiste nach Deutschland in sein neues Zuhause – dort lebt er nun in einem großen Rudel als „Cooper“. Auch Tirolín fand kurz darauf eine neue Familie.
Die Tierschützer aus Segovia reisen hin und wieder durch Europa, bringen Schützlinge in ein neues Zuhause und besuchen bereits vermittelte Tiere. Auf einer der Reisen machten Ana und Arsenio Station bei Tirolín in den Niederlanden. Auch Coopers Familie kam aus Deutschland hinzu, und so war die frühere Tierheimfamilie wieder vereint. 2018 bekam Cooper erneut Besuch aus seiner alten Heimat Spanien. Dieses Mal kamen Eva und Miguel auf einer Urlaubsreise durch Deutschland und trafen „Coop“ zu einem Spaziergang. So persönlich Coopers Geschichte für uns ist, so ist sie nur *eine* Geschichte und steht stellvertretend für die Geschichten vieler Tierschützer weltweit. Daher geht ein großer Dank an die lieben Menschen weltweit und aus persönlicher Sicht an unsere Freunde aus Segovia - für all die Freizeit und Kraft, die sie in den Tierschutz stecken. Und ein ebenso großer Dank an Frosted Games, die Cooper Island zu einem außergewöhnlich persönlichen Spiel machen.
Wer mag, kann sich gerne auf *www.perritosdesegovia.com* über das Tierheim, das Team, deren Arbeit und die Schützlinge informieren.



ode., Oktober 2019

Wer gerne die Soloversion von Cooper Island spielen möchte, findet Informationen dazu auf *www.frostedgames.de/cooperisland*.