

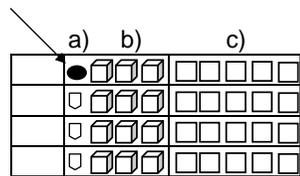
Madeira - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt über 5 Runden zu je 5 Phasen.

A - Rundenvorbereitung:

- Mischt die 4 Charakter-Plättchen und legt sie zufällig auf die Gebäude auf dem Spielplan. Das Gebäude der aktuellen Runde (I .. V) bleibt frei.
- Würfelt die 3 Piraten-Würfel und legt sie in die Stadtwache.
- Würfelt 3 Gilden-Würfel und legt sie auf oberste Reihe des Gilden-Plans. Ebenso wird für die weiteren 3 Gilden verfahren. Siehe auch unter b).

In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler a - d aus:

- 
- a) Er wählt eine Reihe auf der Würfelspalte und setzt seine Reihenfolgescheibe darauf = Reihenfolge für Phase B.
- b) Er nimmt den Satz Gilden-Würfel von der entsprechenden Reihe. Jeden der Würfel legt er einzeln (unverändert) auf einen seiner Aktions-Marker.
- c) Er nimmt sich einen Auftrag der Krone aus der gleichen Reihe und legt ihn offen vor sich.
- d) Er deckt alle seine Gilden-Günste der Gilde mit dem Wappen der Reihe auf, aus der er den Auftrag nahm. Das Symbol oben links auf jeder Gildengunst gibt an, welcher Gilde sie zugeordnet ist. Aufdecken = Jede bereits auf "genutzt" umgedrehte Gildengunst wird auf die Seite mit dem grünen Häkchen gedreht (wieder aktiv).

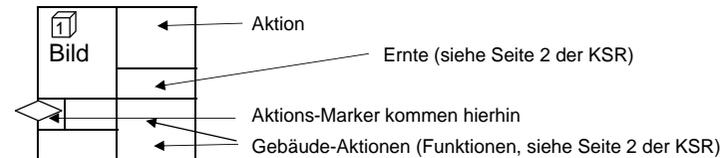
B - Charakter-Aktionen:

In aktueller Spieler-Reihenfolge (aus A.a) führt jeder Spieler Folgendes aus: Das wird solange fortgesetzt, bis alle Spieler gepasst haben.

ENTWEDER 1 Würfel auf einen Charakter auf dem Spielplan einsetzen.
ODER Passen (final für diese Phase).

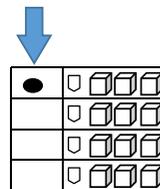
● Einen Würfel einsetzen:

- ➔ Man wählt 1 Piratenwürfel von der Stadtwache oder 1 Gilden-Würfel mit Aktions-Marker aus seinem Vorrat und setzt ihn auf 1 der 5 Charaktere.
- ➔ Nur jetzt kann entweder die angegebene Aktion durchgeführt werden oder geerntet werden. Auf die Ausführung darf man auch verzichten.



- ➔ Limit an Würfeln auf jedem Charakter = so viele wie Spieler im Spiel. Jeder Charakter ist einer der 3 Regionen zugeordnet.
- ➔ Piraten-Würfel einsetzen: Der Spieler muss auch 1 eigenen Arbeiter aus der Stadtwache in seinen Vorrat nehmen. Er setzt aber keinen Aktions-Marker ein. Max. 1 Piraten-Würfel darf auf jedem Charakter liegen. **!** Man führt auch die Charakter-Aktion oder Ernte aus.
- ➔ Setzt man einen Würfel mit Zahl < als der Wert der Region ein, muss die Differenz in Broten entrichtet werden (gilt auch für Piraten-Würfel). Der selbe Spieler kann ggf. nach und nach mehrere Würfel auf den selben Charakter setzen bzw. Aktions-Marker auf dem selben Gebäude.

- **Passen:** Ist ein Spieler am Zug und kann/will keinen Würfel einsetzen, muss er passen. Dazu bewegt er seine Reihenfolge-Scheibe auf ein freies Feld der Passen-Spalte (links auf Gildenleiste).



Jedes Feld ist nur für eine einzige Scheibe vorgesehen. Der Spieler führt sofort die auf dem Feld angegebene Aktion durch oder erhält die angegebene Summe an Real.

Die Positionen der Scheiben in der Passen-Spalte bestimmen die Spielerreihenfolge für den Rest der Runde und für die nachfolgende Phase A.

HOLZ: ➔ Wenn ein Spieler Holz ABGEBEN muss, muss er immer zuerst das Holz aus seinem Heimat-Vorrat nutzen (kostenfrei).

Er kann weiteres Holz kaufen, aber nur wenn er mehr abgeben muss, als er momentan hat. Er muss Zugang zu Holz haben: ... von Erntefeldern mit Holz, auf denen er Arbeiter hat und/oder ... aus dem allgemeinen Vorrat, falls er 1 Arbeiter auf dem Waldfeld hat.

Am Ende seines Zuges zahlt er für die Gesamtmenge Holz, die er in seinem Zug gekauft hat (von Erntefeldern/Wald). Für 1, 3, 6, 10, 15, 21 Real erhält er 1, 2, 3, 4, 5, 6 Holz.

Das gekaufte (ausgegebene) Holz legt er in den allg. Vorrat. Kauf auf Vorrat ist nicht möglich.

➔ Wenn ein Spieler Holz ERHÄLT, muss er Zugang zu Holz haben, also: ... von Erntefeldern mit Holz, auf denen er Arbeiter hat und/oder ... aus dem allgemeinen Vorrat, falls er 1 Arbeiter auf dem Waldfeld hat.
Das Holz nimmt er von Erntefeldern/Waldfeld und legt es vor sich. Ist nicht genug Holz auf Erntefeldern vorhanden, nimmt er soviel er kann.

ERNTE:

- ➔ Jeder eigene Arbeiter auf Erntefeldern der Region des Charakters, wo man erntet, erlaubt die Entnahme von 1 Holz (falls vorhanden). Ist eine andere Ware (Weizen, Zucker, Wein) abgebildet, erhält man diese Ware 1mal vom allg.Vorrat.
Liegt Holz auf einem Erntefeld, muss erst alles Holz geerntet werden, bevor man die darunter abgebildete Ware erhält.
- ➔ Auf dem jeweils einen Charakter auf dem Spielplan ohne Charakter-Plättchen kann man nur ernten, also keine Charakter-Aktion ausführen. Man erntet 1mal lt. üblicher Regel, wählt danach eines seiner gerade geernteten Erntefelder und erntet dort erneut (entspr. aktueller Situation).
- ➔ Auf dem Waldfeld kann dabei nicht geerntet werden, es gehört zu keiner Region.

C - Gebäude-Aktionen:

Jedes Gebäude hat eine Zahl in der linken oberen Ecke. In dieser Reihenfolge werden die Gebäude mit Aktions-Marker/n abgehandelt.

Liegt mind. 1 Aktions-Marker auf einem Gebäude, werden alle Würfeln gewürfelt, die auf dem entsprechenden Charakter liegen.
Dann geht es weiter in Reihenfolge des **Passens**:

➔ ENTWEDER muss jeder Spieler mit mind. 1 Aktions-Marker dort die Kosten des Gebäudes zahlen und darf (muss nicht) dann die Gebäude-Aktion ausführen. Er zahlt 1mal, unabh. von Anzahl seiner Marker dort.

KOSTEN = Bei 2 / 3 / 4 Spielern 8 / 9 / 10 Real abzüglich Summe der Würfelwerte des Charakters (ohne Piratenwürfel).

➔ ODER der Spieler erhält Piraten und kann die Gebäude-Aktion nicht ausführen: Liegt kein Piratenwürfel aus, erhält er 1 Piraten (Wert 1). Liegt ein Piratenwürfel aus: Er erhält Piraten im Wert von 1 plus aktuell gewürfeltem Wert des Piratenwürfels auf dem Charakter.
Man hält diese Piraten bis zum Spielende vor den Mitspielern geheim.

D - Versorgung:

- 1) Ehrung: Der Spieler mit allein den meisten Arbeitern in der Stadtwache erhält 4 PP. Dafür nimmt er 1 Arbeiter zurück in seinen Vorrat.
Falls er das nicht möchte oder es herrscht Patt: 0 PP
- 2) Einnahme: Jeder Arbeiter in einem Kolonie-Land bringt die abgebildete Ware vom Vorrat ein.
- 3) Wartung: Jeder Spieler gibt je 1 Holz für jedes seiner platzierten Schiffe ab. Er kann Holz kaufen, falls er Zugang (Erntefelder, Wald) dazu hat.
Für jedes dann noch fehlende Holz erhält er 1 Piraten (Wert 1).
- 4) Ernährung: Jeder Spieler gibt 1 Brot je eig. Arbeiter auf dem Plan ab. Jedes fehlende Brot bringt ihm 1 Piraten (Wert 1) ein. Die Windmühle sorgt für Brotgrundeinkommen. Erhält man mehr Brot, als damit zu versorgende Arbeiter, wird der Überschuss nicht ausgezahlt.

E - Die Aufträge der Krone:

3x im Spiel gibt es Prestige (PP) durch das Erfüllen der Aufträge der Krone.
2x wird die Landwirtschaft der Insel angepasst.

Runde 1: Jeder Spieler wählt 1 seiner 2 Aufträge, die er besitzt.
Er erhält PP und gibt das Plättchen ab.

Runde 2: Legt ein 1er-Zucker-Plättchen auf jedes umwandelbare
Weizen-Erntefeld auf dem Plan, auf dem kein Holz liegt.
Das Erntefeld ist ab jetzt ein Zucker-Erntefeld.

Runde 3: Jeder Spieler wählt 2 seiner 3 Aufträge, die er besitzt.
Er erhält PP und gibt die beiden Plättchen ab.

Runde 4: Legt ein 1er-Wein-Plättchen auf jedes umwandelbare
Zucker-Erntefeld auf dem Plan, auf dem kein Holz liegt.
Das Erntefeld ist ab jetzt ein Wein-Erntefeld.

Runde 5: Jeder Spieler erhält PP für alle 3 Aufträge, die er besitzt.
Er gibt die Plättchen ab.

Die Windmühle nutzen:

Während der Phasen B / C / D kann jeder Spieler jederzeit und so oft wie gewünscht, zusätzlich in seinem Zug und auch ausserhalb davon dieses tun:

- ➔ 2 beliebige Waren abgeben für 1 beliebige Ware vom allgemeinen Vorrat.
Waren sind Weizen, Zucker, Wein.
- ➔ 2 Weizen abgeben, um seine Zählscheibe auf der Windmühle ein Feld nach oben zu bewegen.
- ➔ Falls die Zählscheibe bereits auf dem obersten Feld liegt, können 2 Weizen abgegeben werden, um 1 PP zu erhalten.

Während der Phasen B / C kann jeder Spieler jederzeit und so oft wie gewünscht, zusätzlich in seinem Zug und auch ausserhalb davon dieses tun:

- ➔ Seine Zählscheibe auf der Windmühle ein Feld nach unten bewegen, um 1 Brot oder 3 Real aus dem allg. Vorrat zu erhalten.
- ➔ Falls die Zählscheibe bereits auf dem untersten Feld liegt, gibt er stattdessen 1 PP ab, um 1 Brot oder 1 Real aus dem allg. Vorrat zu erhalten.
Der Spieler muss aber PP haben, die er abgeben kann.

SPIELENDEN:

Nach der 5. Runde endet das Spiel und es gibt noch 2 Auswertungen:

● **Ressourcen:**

Jeder Spieler wandelt seine Waren, Holz und Brot in je 1 Real um.
Je 5 Real = 1 PP.

● **Piraten:**

Jeder Spieler deckt nun seine Piraten auf und nennt den Gesamtwert.

- ⇨ Wer die meisten Piraten hat, verliert 16 PP.
- ⇨ Wer die zweitmeisten Piraten hat, verliert 8 PP.
- ⇨ Wer die drittmeisten Piraten hat, verliert 4 PP.
- ⇨ Wer die viertmeisten Piraten hat, verliert 2 PP.
- ⇨ Jeder Pirat über 20 kostet je 1 weiteren PP.
- ⇨ Wer keine Piraten besitzt, verliert keine PP.

Patt: Die aktuelle Spielerreihenfolge zieht.
Wer dort weiter oben steht, verliert weniger PP.

Es gewinnt, wer die meisten PP besitzt.
Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer höher in der Spielerreihenfolge ist.

Generell gilt im Spiel:

Der allgemeine Vorrat ist nicht begrenzt. Ggf. schafft man sich Ersatz.
Wenn man etwas erhält, bezahlt oder abgibt, geht es immer um Werte, nicht um die Anzahl Plättchen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.04.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de