

Man spielt mehrere Runden zu je 3 Phasen.

GOLDLEISTE: Sie entscheidet immer Gleichstände. Wer mehr Gold hat, gewinnt ein Patt. Bei gleichem Goldstand ist im Vorteil, wessen Markierungswürfel näher an der Goldleiste steht.

I - Karten aussuchen:

- ◆ Die Phase wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt. Jeder wählt aus seinen Karten 1 - 5 Stück aus und legt sie verdeckt vor sich. Dazu merkt sich jeder Spieler die Wertsumme seiner Karten. Für eine ausgelegte fünfte Karte sind sofort 4 Gold zu zahlen.
- ◆ Sind alle Spieler bereit, nennen sie jeweils ihre Wertsumme. Der Spieler mit kleinster Summe wird Startspieler in Phase II. Der Spieler mit zweitkleinster Summe wird Zweiter usw.. Bei Patt entscheidet unter den Beteiligten die Position auf der Goldleiste, wer eher in der Spielerreihenfolge platziert wird.
- ◆ Einer der Spieler platziert die Markierungswürfel entsprechend auf der Spielerreihenfolge-Leiste.

II - Kartenaktionen ausführen:

- ◆ Wer am Zug ist (Spielerreihenfolge) deckt seine Karten auf + führt alle Aktionen durch. Die Reihenfolge, in der man die Karten nutzt, ist frei. Man darf auch die Ausführung einzelner Karten verzichten.
- ◆ Jede gewählte Aktion muss vollständig ausgeführt werden.
- ◆ Insel-Karten dürfen doppelt genutzt werden*.
- ◆ Eingesetzte Minus-Karten erhält der Nachbar zur Linken, alle anderen eingesetzten Karten nimmt man nach seinem Zug wieder auf die Hand.
- ◆ In Runde 1 setzt jeder Spieler sein Schiff auf einen freien Anlegeplatz neben eine der 7 Inseln, sobald er am Zug ist.

Übersicht über die Aktionen:

ARBEITER BEWEGEN:

- ◆ Max. 4 Aktions-Punkte (AP) kann man nutzen. AP können beliebig auf eigene Arbeiter verteilt werden.
- ◆ 1 AP bewegt 1 Arbeiter von einem der Schiffe nach La Gomera bzw. Fuerteventura (je nach Nachbarschaft).
- ◆ 1 AP bewegt 1 Arbeiter von einer Insel über Verbindungslinie zu einer Nachbarinsel.

GÜTER

ANBAUEN:

- ◆ Mind. 2 Karten sind nötig: "Güter anbauen" und eine Insel-Karte (ggf. mehrere), wo man anbauen will.
- ◆ Man entscheidet, ob man 1 Sorte Güter oder mehrere Sorten anbaut und auf wie vielen Feldern angebaut wird.
- ◆ Soweit man Güter-Marker hat, kann man auf den Inseln beliebig viele Güter anbauen (1 Marker je freiem Feld).
- ◆ Jeder gesetzte Marker kostet 3 Gold.
- ◆ Jeder nach Wunsch verwendete eigene Arbeiter auf einer betreffenden Insel verringert Anbaukosten um 1 Gold je angebautem Gut. Nur die verwendeten Arbeiter müssen auf eines der beiden Schiffe (je Arbeiter nach Wahl des des Spielers) zurück.

GÜTER

VERKAUFEN:

ab Runde 2

- ◆ Mind. 2 Karten sind nötig: "Güter verkaufen" und eine Insel-Karte (ggf. auch mehrere), wo man verkaufen will.
- ◆ Man darf eigene Güter beliebiger Sorten und Menge verkaufen, soweit diese auf den Inseln vorhanden sind. Stückpreis im Westen = 6, in Mitte = 9, im Osten = 12 Gold. Sofort Gutschrift auf Goldleiste. Überlauf über 45 verfällt.

SIEDLUNGEN

GRÜNDEN:

ab Runde 2

- ◆ Im Osten und in der Mitte kann man Siedlungen gründen. Bedingung: Man muss Alcalde auf entsprech. Insel sein.
- ◆ Mind. 2 Karten sind nötig: "Siedlung gründen" und eine Insel-Karte (ggf. auch mehrere).
- ◆ Zur Gründung 1 Siedlung von Siedlungsleiste nehmen und auf ein freies Siedlungsfeld setzen. Kosten: 6 / 9 / 12 Gold in Ebene / höher / auf Bergen. Jede neue Siedlung bringt sofort 3 Siegpunkte.
- ◆ Man darf direkt mehrere Siedlungen gründen.

SCHIFF

ZIEHEN:

- ◆ Es muss nur die Karte "Schiff ziehen" gespielt werden.
- ◆ Entlang der Seeverbindungslinien darf man max. 3 Häfen weit ziehen. Am Ende der Bewegung ist der Ziel-Hafen. Ist im Ziel-Hafen kein Anlegeplatz frei, verdrängt das eigene Schiff ein dort liegendes Schiff in Zugrichtung zum nächsten Hafen usw..
- ◆ Der Spieler am Zug entscheidet bei mehreren Schiffen zur Auswahl, welches davon verdrängt wird.
- ◆ Das eigene Schiff darf max. 3 eigene Güter transportieren.

Fortsetzung: Schiff ziehen".

- ◆ Güter können nicht auf einem Schiff verbleiben.
- ◆ Güter werden aus dem Speicher einer Insel in den Speicher einer anderen Insel geschafft. Die Speicher sind unbegrenzt.
- ◆ Ein Schiff darf in seinem Zug die Richtung ändern.
- ◆ Es darf im Vorbeifahren an einer Insel Güter aufnehmen / abladen. Es spielt dabei keine Rolle, ob Anlegeplätze frei sind.

MINUS-
KARTE:

- ◆ Diese Karte reduziert die Wertsumme gespielter Karten. Man darf - so vorhanden - mehrere Minuskarten einsetzen. Am Ende des Zuges gehen diese an den linken Mitspieler.

III - Rundenende:

- ◆ Haben alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen, endet die Spielrunde. Jeder Spieler nimmt alle seine gespielten Karten wieder auf die Hand.
- ◆ In Reihenfolge sind nun folgende Aktionen auszuführen:
 - 1) Siegpunkte für das meiste Gold: Die 2 besten Spieler erhalten je 1 SP.
 - 2) Alle angebauten Güter kommen in die jeweiligen Speicher der Insel.
 - 3) Alcalde bestimmen. Je Insel zählt jeder Spieler seinen Einfluss (EP).
Je eigenes Gut im Speicher = 1 EP, je eig. Arbeiter auf der Insel = 2 EP, eigenes Schiff im Hafen der Insel = 2 EP.
Meister Einfluss = Dieser Spieler wird Alcalde. Patt: Goldleiste entscheidet.
Sind auf einer Insel weder Schiffe, Güter noch Arbeiter, gibt es keinen neuen Alcalde.
 - 4) Jeder Alcalde-Marker = 1 SP.
 - 5) Siedlungen auf Siedlungsleiste auffüllen.

SPIELENDENDE:

- ◆ Wenn am Ende einer Spielrunde 1 / mehrere Spieler ≥ 25 SP besitzen UND/ODER alle 20 Häuser auf den Inseln als Siedlungen gegründet wurden, wird noch 1 komplette Runde gespielt.
- ◆ Je 10 Gold sind danach noch 1 SP wert.
- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.
Wie immer entscheidet die Goldleiste Pattsituationen.

Änderungen im Spielverlauf bei Partien mit weniger als 4 Spielern:

- 2 Spieler: Auf der Siedlungsleiste stehen nur 4 Häuser je Runde. Tenerife und Gran Canaria besitzen nur je 1 Anlegeplatz. Nur der Spieler mit dem meisten Gold erhält 1 SP zum Rundenende.
- 3 Spieler: Auf der Siedlungsleiste stehen nur 4 Häuser je Runde. Tenerife und Gran Canaria besitzen nur je 1 Anlegeplatz.

*also z.B. "Tenerife", "Güter anbauen" und "Güter verkaufen" wählen und beides auf Tenerife ausführen.
Ebenso kann man z.B. "Tenerife", "La Gomera" und "Güter anbauen" wählen und damit auf beiden Inseln Güter anbauen.

**In dieser Phase werden auch nach Nennung der Wertsumme keine Karten aufgedeckt oder vorgezeigt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.06.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de