

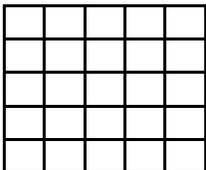
Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis das Spielende eintritt. Ein Spielzug besteht aus **GENAU 1 Aktion von 9** möglichen. Dabei sollte man seine Ressourcen möglichst effizient einsetzen. Das Ressourcen-Management findet sich in den Funktionen: Produktion - Handel - Schichtende.

Außerdem gibt es 2 freie Aktionen "Bevölkerungs-Karten aktivieren" und "Auftrags-Karten aktivieren", die im eigenen Zug beliebig genutzt werden können.

INSEL AUSBAUEN:

Industrien / Werften / Schiffe

Insel-Struktur



- ← Wohn-Viertel
- ← Land-Felder
- ← Land-Felder
- ← Land-Felder mit Küste
- ← Meeres-Felder

- Jedes Inselfeld hat Platz für nur 1 Bau-Plättchen.
- Es dürfen ausliegende oder vorgedruckte Plättchen überbaut werden.
- Überbaute Plättchen kommen auf den Spielplan zurück.
- Mit der Aktion AUSBAUEN dürfen gebaute Plättchen zum Spielplan zurückgelegt werden. (evtl. Steine darauf = erschöpft)
- Manchmal ist statt 1 Ressource 1 Bevölk.-Stein verlangt. Zahlt man 1 Bevölk.-Stein, kommt dieser baw. in den ERSCHÖPFT-Bereich.

1) Nachdem man sich für 1 Bau-Plättchen entschieden hat, **zählt** man dessen **Kosten**, indem man entsprech. Bevölk.-Steine aus den Wohn-Vierteln zu einem der je 2 verfügbaren Arbeits-Plätze auf eigenen Baufeldern setzt, die sofort die benötigten Ressourcen produzieren.

2) Das bezahlte **Baufeld** wird vom Spielplan genommen + umgedreht + auf beliebiges Landfeld gelegt, wenn es eine Industrie ist. **Jede Industrie darf man 1-mal haben.**

▼ Nur 1 Industrie kann im Zug gebaut werden.

WERFT: Diese kann nur auf ein Landfeld mit Küste gebaut werden. Die Zahl auf der Werft gibt die Max.-Stärke an, in der diese Werft Schiffe bauen darf (1 ... 3).

SCHIFF: Es hat eine Stärke (1 ... 3). Bau erfolgt nur auf Meeres-Feldern. **Es gibt kein Besitzlimit bei Schiffen.**

▼ Je eigener Werft kann im Spielzug 1 Schiff gebaut werden.

- Die START-Industrie muss überbaut werden, wenn die selbe Industrie gewählt wird (mit and. Bevölk.-St.).

➡ **Es gibt kein Besitzlimit bei Werften.**

▼ Nur 1 Werft kann im Spielzug gebaut werden.

➡ Je Stärke (1 - 3) wird 1 Marine-Plättchen auf das Schiff gelegt. (Arten: Handel / Erkundung). Handels-Plättchen können sofort genutzt werden.



BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSSPIELEN + AKTIVIEREN:

- GENAU 1 Karte darfst Du jetzt ausspielen, aber beliebig viele aktivieren.
- Zahle die Kosten (s. Balken am oberen Rand) durch Produktion (KSR, S.3). Lege die Bevölkerungs-Karte offen (Effekt sichtbar) unterhalb Deiner Insel aus.
- AKTIVIEREN: Wenn Du ihren Effekt irgendwann nutzen willst, drehe sie um. Nutzung = Einmal-Effekt (unterhalb des Kartenbildes) erhalten.
- Jede ausliegende Karte (offen/gedreht) bringt zum Spielende 3 / 5 / 8 EP*.

BEVÖLKERUNGS-KARTEN AUSTAUSCHEN:

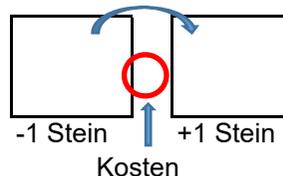
- Lege bis zu 3 Bevölkerungs-Karten von der Hand unter ihre jeweiligen Stapel zurück (Stapel: Bauer/Arbeiter - Neue Welt - Handwerker/Ingenieur/Investor).
- Nimm von jedem dieser Stapel je soeben darunter abgelegter Karte 1 neue Karte von oben auf die Hand. Ist ein Stapel aufgebraucht, kann man natürlich keine Karten damit tauschen.

ARBEITSKRAFT ERHÖHEN:

- Bis zu 3 neue Bevölkerungs-Steine können nun zur Heimat-Insel kommen. Im Balken oberhalb der Wohn-Viertel sind die jeweiligen Kosten angedruckt.
- Gerade angeworbene Bevölkerungs-Steine können direkt eingesetzt werden, um Ressourcen zu produzieren, die für weitere Erhöhungen nötig sind.
- Für jeden neuen Bevölkerungs-Stein muss 1 Bevölkerungs-Karte der entsprechenden Art auf die Hand genommen werden. Sollte es die erforderliche Karte nicht mehr geben, ist Gold zu zahlen: 1 Gold für Bauer/Arbeiter, sonst 3 Gold.

AUFSTEIGEN:

- Bis zu 3 Verbesserungen der eigenen Bevölkerungs-Steine sind möglich.



Wohn-Viertel

- Zahle die zwischen 2 gewählten Wohn-Vierteln angegebenen Ressourcen durch Produktion. Damit erhältst Du 1 Bevölkerungs-Stein vom Typ des rechten Viertels UND verlierst 1 Bevölkerungs-Stein des linken Viertels. *Z.B. wird aus 1 Bauer so 1 Arbeiter.*
- Die Anzahl an Bevölk.-Steinen bleibt gleich.
- Ein evtl. auf Bau-Plättchen eingesetzte Bevölk.-Stein, der verbessert wird, kann dort temporär gewandelt werden und passt dann farblich nicht.

ALTE WELT ERSCHLIESSEN:

1-mal eigene Insel erweitern, max. 4-mal.

- Zahle 1 / 2 / 3 / 4 ERKUNDUNGS-Plättchen in den ERSCHÖPFT-Bereich. Die Menge hängt davon ab, die wievielte Erweiterung an Deiner Insel es wird.
- Ziehe 1 Alte-Welt-Insel und lege sie offen rechts an die eigene Inselgruppe an. Dadurch erweitert sich diese um 2 Meeres-Felder + 4 Land-Felder (davon 2 mit Küste).
- Manche Alte-Welt-Inseln bringen einen Sofort-Effekt (Bevölkerungs-Steine oder Expeditions-Karten). Andere bringen Industrien, Werften oder Schiffe. Auf diese Weise kann man durchaus Industrien doppelt besitzen.

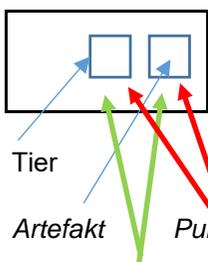
NEUE WELT ERKUNDEN:

Weitere Mini-Insel bauen, max. 4-mal.

- Hiermit können wertvolle Ressourcen von weit entfernten Inseln für den Handel entdeckt werden.
- Zahle 1 / 2 / 3 / 4 ERKUNDUNGS-Plättchen, je nachdem die wievielte Neue Welt Du erkundest. Sie kommen in den ERSCHÖPFT-Bereich.
- Ziehe 3 Neue-Welt-Karten auf die Hand UND lege 1 Neue-Welt-Insel in den eigenen Spielbereich. Diese Insel kann dauerhaft 3 Ressourcen produzieren. Zur Nutzung bei Bedarf zahlst Du je 1 Handels-Plättchen. Diese 3 Ressourcen können nicht von Mitspielern erhandelt werden.
- Es können keine Bau-Plättchen auf Neue-Welt-Inseln gelegt werden.

EXPEDITIONS-KARTEN NEHMEN:

- Zahle 2 ERKUNDUNGS-Plättchen in den ERSCHÖPFT-Bereich für bis zu 3 Expeditions-Karten. Ziehe die Karten und bilde einen eigenen verdeckten Stapel damit unterhalb Deiner Heimat-Insel. Du darfst sie jederzeit ansehen.
- Expeditions-Karten zeigen jeweils links 1 TIER für den Zoo und rechts 1 ARTEFAKT für das Museum.



- Die Hintergrund-Farbe (Tier/Artefakt) und das Symbol darunter geben an, welche Bevölkerungs-Steine als Besucher am Spielende benötigt werden.
- Bei Übereinstimmung gibt es die angezeigten EINFLUSS-Punkte. Jeder Bevölkerungs-Stein kann nur für je 1 Feld genutzt werden.

Bestimmter Bevölk.-Stein ist erforderlich für EP

STADTFEST FEIERN:

Reset = Alle Bevölk.-Steine und Marine-Plättchen

- Alle Bevölkerungs-Steine und Marine-Plättchen werden von den Arbeits-Plätzen und dem ERSCHÖPFT-Bereich wieder auf ihre jeweiligen Wohn-Viertel in der Stadt bzw. auf die Schiffe zurückgesetzt.

SPIELENDEN:

- Sobald eine Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt hat, wird das Spielende ausgelöst. Dieser Spieler erhält das FEUERWERKS-Plättchen. Die aktuelle Runde wird regulär zu Ende gespielt. Danach folgt eine weitere Runde.
- Sollte der Auslöser-Spieler im restlichen Spiel erneut Bevölkerungs-Karten auf die Hand bekommen, ändert das nichts am Spielende.

WERTUNG:

- Jeder Spieler zählt seine Einfluss-Punkte (EP):
 1. Jede ausgespielte Bevölkerungs-Karte im eigenen Spielbereich bringt 3 / 5 / 8 EP.
 2. Expeditions-Karten aufdecken und entsprechend ihrer Hintergrund-Felder mit eigenen Handwerkern, Ingenieuren und Investoren besetzen. Diese können aus Wohnvierteln, Arbeitsplätzen, Erschöpft-Bereich sein. Jedes so besetzte Feld bringt EP, wie angegeben.
 3. Je 3 GOLD = 1 EP.
 4. Das FEUERWERKS-Plättchen = 7 EP.
 5. EP der ausliegenden AUFTRAGS-Karten, wenn erfüllt.

Wer die meisten EP in Summe hat, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte gewinnt, der in Summe die meisten Industrien, Werften und Schiffe hat. Aufgedruckte Plättchen zählen auch, wenn nicht bebaut. Weiter Patt: Der Beteiligte mit weniger Handkarten siegt.

Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

HANDEL:

- Braucht man eine Ressource, die man nicht selbst produzieren kann bzw. will, kann man mit einem Mitspieler handeln.

Für JEDE erhandelte Ressource gilt:

- 1) Der aktive Spieler besitzt genug Handels-Plättchen auf seinen Schiffen.
- 2) Mind. 1 Mitspieler besitzt ein Bau-Plättchen, das die benötigte Ressource produzieren kann. Es muss dort kein Bevölk.-Stein stehen. Sollten beide Arbeitsplätze besetzt sein, spielt das auch keine Rolle.

- Anzahl benötigter HANDELS-Plättchen = 1 ... 3 (je nach Bevölk.-Stufe der benötigten Ressource: 1 = Bauer/Arbeiter, 2 = Handwerker, 3 = Ingenieur). LOHN für den Mitspieler = 1 GOLD vom allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Braucht man 1 Hochrad und mind. 1 Mitspieler hat die passende Industrie, zahlt man 3 Handels-Plättchen (da rote Arbeitsplätze)..
Gezahlte Handels-Plättchen kommen in den ERSCHÖPFT-Bereich.

- Pro Spielzug kann die selbe Ressource nur 1-mal erhandelt werden.
- NICHT erhandelt werden können Ressourcen aus der Neuen Welt, Bevölk.-Steine und Erkundungs-Plättchen.

SCHICHTENDE:

- Im eigenen Zug kann jeder Spieler GOLD ausgeben, um für eigene BEREITS EINGESETZTE Bevölkerungs-Steine das Schichtende einzuläuten. Jeweiliger Bevölk.-Stein wird von seinem Arbeitsplatz / ERSCHÖPFT-Bereich wieder aufgenommen + auf sein Wohn-Viertel gesetzt. Er ist sofort wieder einsetzbar.
- Es sind 1 - 5 Gold zu zahlen, je nach Stufe der Bevölkerung.

FREIE AKTIONEN:

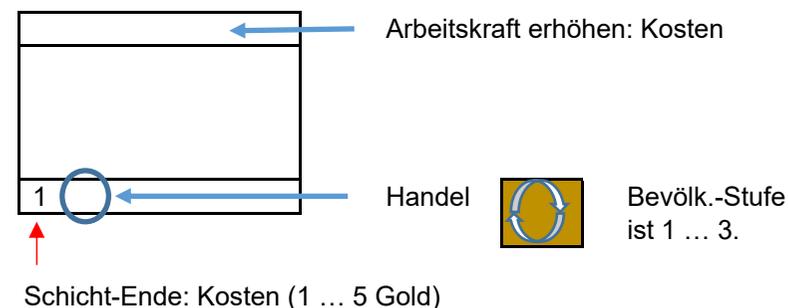
BEVÖLKERUNGS-KARTEN AKTIVIEREN:

- Im eigenen Zug können beliebig viele solcher Karten aktiviert werden.

AUFTRAGS-KARTEN AKTIVIEREN:

- Im eigenen Zug können Effekte von erfüllten Anforderungen auf ausliegenden Auftrags-Karten genutzt werden. Einige bieten Effekte während des Spiels, andere bringen EP zum Spielende.
- Auftrags-Karten bleiben über die ganze Partie im Spiel.
- Jeder Spieler kann jede Auftrags-Karte (wenn passend) in seinem Zug nutzen.

AUFBAU von Feldern im WOHN-VIERTEL:



PRODUKTION:

- Durch Versetzen eines Bevölkerungs-Steins vom Wohn-Viertel zu einer Industrie produziert DIESE INDUSTRIE genau 1 Einheit ihrer Ressource. Jede Industrie zeigt an, welche Bevölk.-Steine sie benötigt.

SCHIFFE:

- Sie bringen Handels- bzw. Erkundungs-Plättchen. Durch die Aktion "Feste Feiern" werden erschöpfte Marine-Plättchen wieder verfügbar.