

Archipelago Spielhilfe

(Hilfe heisst, man hat die Regeln schon mal gelesen, und weiss grundsätzlich wie das Spiel funktioniert. Dann hilft dieses Blatt, beim Spielablauf an alles zu denken. Details stehen dann trotzdem nur in den Regeln)

- 1) **Rundenanfang:** Alle Figuren von Ressourcenfeldern runter, rebellierende Bürger wieder aufstellen.
- 2) **Spielreihenfolge:** Verdecktes Gebot, alle Einsätze weg, Höchstbietender legt Reihenfolge für alle Spieler fest. Gleichstand wird 1x wiederholt, nochmal Gleichstand: Reihenfolge unverändert.
- 3) **Bevölkerung:** Anpassen Arbeitslose (grau) und Rebellen (schwarz) in Reihenfolge der Spielpläne 1-4
- 4) **Ereignisse:** Oberste Entwicklungskarte auswerten (bleibt aber liegen):
 - 4.1 Obere Hälfte: Alle Arbeiter (nicht Schiffe) hinlegen. In Spielreihenfolge pro Ressourcenstein (kostenlos vom lokalen Markt oder aus eigenem Vorrat) muss angegebene Zahl Arbeiter aufgestellt werden. Nicht wieder aufgestellte Arbeiter bleiben für Rest der Runde liegen, sind rebellisch (keine Aktion – je liegendes Männchen +1 Rebellion)
 - 4.2 Unterer Hälfte: Anzahl Würfel vom Exportmarkt (plus Spielervorrat) abgeben. Pro nicht gezahlten Würfel +1 Rebellion (schwarz) *Rote Ereignisse werden nicht beachten!*
- 5) **Aktionen:** (3 Aktionen erste 8 Entdeckerchips, 4 Aktionen ab 9 bis 16 Entdeckerchips, danach 5 Aktionen bis Spielende – (siehe 5.8 *Entdeckungen*). Reihum immer 1 Aktion:
 - 5.1 **Ernten** (*unbegrenzt*) Eigene Figuren in ihrem Feld auf entsprechende, freie Warensymbole setzen, pro Symbol einen Warenstein erhalten – Figuren sind beschäftigt.
 - 5.2 **Handeln** (*unbegrenzt*) 1 Ressourcenwürfel auf dem lokalen oder Exportmarkt kaufen /verkaufen.
 - 5.3 **Rekrutieren** (*unbegrenzt*) Beliebige Zahl Arbeiter rekrutieren und auf Archipelfelder einsetzen, auf denen schon mindestens ein eigener Arbeiter steht (Max 3 pro Feld). Kosten pro Arbeiter nach Spieltafel 4, Anzahl unbeschäftigter Arbeiter verringern (grau), Bewohner anpassen (weiss).
 - 5.4 **Migration** (*unbegrenzt*) Kann alle aktiven, unbeschäftigten Einheiten 1 Feld weit bewegen. Schiffe können Männchen auch über Wasser transportieren, davor oder danach auch selber bewegen.
 - 5.5 **Bauen** (*unbegrenzt*) Pro Aktion 1 Gebäude/ Schiff zum angegebenen Preis bauen. Eigenes Männchen muss in der Region sein, und besetzt das Gebäude direkt. Pro Feld jedes Gebäude nur 1x. Gebäude bleiben so lange im Besitz eines Spielers, und können von diesem genutzt werden, bis die drauf befindliche Figur weg bewegt wird. Danach frei für jeden anderen Spieler
 - 5.5.1 Hafen : Für 1F zwei Handelsaktionen auf dem Exportmarkt durchführen.
 - 5.5.2 Markt: Für 1F zwei Handelsaktionen auf dem lokalen Markt durchführen.
 - 5.5.3 Tempel: Figur auf dem Tempel wird nie rebellisch (Phase 4) und kann alle anderen Figuren auf dem Feld kostenlos wieder aufstellen.
 - 5.5.4 Stadt: Der Spieler der die Stadt kontrolliert, kontrolliert alle anderen unbesetzten Gebäude in dieser Provinz, und kann diese nutzen. Lehre Gebäude dürfen von anderen Spielern nicht mehr besetzt werden. Ernte auf dem Feld nur mit Erlaubnis des Stadtbesitzers. (Regeldetails Rebellion S12 beachten)
 - 5.5.5 Schiff: Schiffbau nur auf Felder mit Wasser und Männchen. Männchen beschäftigt, Schiff ab der nächsten Aktion nutzbar.
 - 5.6 **Nachwuchs** (*1x je Spieler*) Pro Feld mit genau 2 eigenen Arbeitern 1 Arbeiter dazu.
 - 5.7 **Steuern** (*begrenzt*) Steuern einnehmen siehe Sichtschirm, Rebellion +1 (schwarz)
 - 5.8 **Entdeckungen** (*erst eigenen Farbkreis besetzen, danach auch Farbneutral, solange frei*) Oberstes Archipelfeld oder zweites (unbekannt) auswählen. Beim anlegen muss:
 - an zwei liegende Felder angrenzend, Landschaft passend angelegt werden.
 - eigene aktive Figur auf angrenzendem Feld stehen
 - 1 eigene aktive Figur muss auf des neue Feld gezogen werden (Land/ Wasser beachten)Wenn nicht möglich, Entdeckung erfolglos. Bei erfolgreicher Entdeckung:
 - Entdeckerchip erhalten (Eventuell neue Aktionsmarker wenn Chipstapel aufgebraucht)
 - 1te Ware vom Feld an Markt, 2te Ware an Spieler.
 - Unbeschäftigte Arbeiter (grau) entsprechend Anzahl Hütten anpassen.
- 6) In Spielreihenfolge erst 1 Karte kaufen, dann 1 Karte um 90° drehen oder 2 Karten je 90° drehen. Gekaufte oder entfernte Karten durch neue ersetzen. Rote Ereignisse sofort beachten!