

## Cartagena - Die Goldinsel (KSR)

Ablauf eines Zuges:

Wer an der Reihe ist, macht folgende Handlungen in angegebener Reihenfolge.

### 1) Karte ausspielen, Figur bewegen (MUSS):

Der Spieler spielt eine seiner Handkarten offen aus. Reichweite = Zahl in der Flagge. Symbol "Leuchtturm" gespielt = Sofort eine Figur zum Hafen, also Leuchtturm bzw. Mole ziehen. Als Figur gilt der Kapitän oder das Schiff. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Man darf keine Bewegungspunkte verfallen lassen.

- Der **Kapitän** darf nur gezogen werden, wenn das eigene Schiff im Hafen liegt. Gezogen wird im Piratennest im oder gegen den Uhrzeigersinn in genau einer Richtung je Spielzug. Jedes Feld darf während eines Spielzuges nur 1x besucht werden und hat meist eine Aktion:

	Der Spieler nimmt aus dem Vorrat ein Buddelrecht seiner Farbe, schaut es an und legt es verdeckt vor sich ab.	
	Der Spieler nimmt einen Pirat in der abgebildeten Farbe vom Piratennest und stellt ihn vor sich ab. Ein Spieler darf max. 3 Piraten vor sich stehen haben.	
	Der Spieler zieht die oberste Inselkarte vom Stapel, schaut sie an und legt sie verdeckt vor sich ab. Ist der Stapel aufgebraucht, darf man bei einem beliebigen Mitspieler stehlen.	
	Der Spieler pokert. Er deckt die oberste Piratenkarte seines Stapels auf und legt sie auf seinen Ablagestapel. Ist auf der Karte das Pokersymbol, nimmt der Spieler eines seiner Buddelrechte UND einen beliebigen Pirat. Fehlen Piraten/Buddelrecht, passiert nichts.	 
	Leuchtturm: Hier ist keine Aktion möglich. Von hier aus wird aufs Meer hinausgefahren.	

- Mit dem **Schiff** darf nur gezogen werden, wenn der eigene Kapitän auf dem Leuchtturmfeld steht. Gezogen wird über die gestrichelten Linien. Jede Etappe von Insel/Hafen zu Insel ist 1 Bewegung. In einem Spielzug darf über jede Linie nur 1x gezogen werden. Innerhalb eines Zuges darf von Land auf Wasser oder umgekehrt gewechselt werden (ohne Extrakosten).

### 2) Karte ausspielen, Eigenschaft nutzen (DARF):

Nach der Bewegung darf der Spieler noch eine weitere Handkarte spielen und ihre Eigenschaft nutzen, nicht aber erneut bewegen.

  **Raub:** Der Spieler darf eine verdeckte Inselkarte von einem Mitspieler stehlen. Kapitän oder Schiff des Spielers muss auf selbem Feld wie Mitspielerfigur sein.\*

  **Doppelraub:** Wie der Raub, aber es können bis zu 2 Inselkarten von einem Mitspieler gestohlen werden.

 **Hellseherin:** Der Spieler schaut sich heimlich den Wert (2 .. 4) eines beliebigen Schatztruhen-Plättchens an und legt dieses verdeckt zurück.

  **Pirat:** Der Spieler nimmt sich einen Pirat (falls vorhanden) von der Insel, an der sein Schiff ankert, und stellt ihn vor sich ab. Piratenlimit beachten!

   **Doppelpirat:** Der Spieler nimmt sich einen oder zwei Piraten (falls vorhanden) von der Insel, an der sein Schiff ankert, und stellt sie vor sich ab. Piratenlimit beachten!

 **Denkmal:** Der Spieler darf die bei einem beliebigen Mitspieler offen liegende Piratenkarte nutzen.

   **Landgang - Schatzinsel:** Das Schiff des Spielers befindet sich an einer Schatzinsel (mit Schatztruhe). Der Spieler setzt 1 Pirat in der abgebildeten Farbe oder 2 Piraten in beliebigen Farben aus seinem Vorrat dort ab. Dazu legt er eines seiner Buddelrechte verdeckt auf der Insel ab, ggf. auf dort schon befindliche Buddelrechte anderer Spieler. Jeder Spieler darf nur 1 Buddelrecht je Insel einsetzen.

   **Landgang - Vulkaninsel:** Das Schiff des Spielers befindet sich an einer Vulkaninsel. Der Spieler setzt einen beliebigen Pirat aus seinem Vorrat dort ab. Er nimmt sich von dort entweder sein Buddelrecht (Wert 7) und legt es verdeckt vor sich ab oder er nimmt sich 1 beliebige dort liegende Reliktkarte. Ab sofort hat der Spieler deren Vorteil. 1 Reliktkarte darf ein Spieler max. haben.

### 3) Kartenhand auf vier ergänzen (MUSS):

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler so viele Karten nach, bis er wieder vier auf der Hand hält. Ggf. Ablage mischen. Die zuletzt gespielte Karte sollte immer offen liegen (w/Eigenschaft Denkmal).

#### Spielende und Abrechnung:

Sobald ein Spieler sein 6. Buddelrecht auf einer Insel platziert hat, ist jeder andere noch 1x dran.

- ⇨ Alle Piraten von den Inseln entfernen.
- ⇨ Schatztruhen von Inseln entfernen, wo kein Buddelrecht liegt.
- ⇨ Schatztruhen von Inseln mit nur 1 Buddelrecht ==> an Besitzer. Buddelrecht bzw. liegen lassen.
- ⇨ Schatztruhen von Inseln mit > 1 Buddelrecht ==> an Besitzer des höchsten Buddelrechts.
  - Patt: Tiefer liegendes Buddelrecht geht vor. Alle Spieler mit Buddelrechten erhalten nun Münzen aus dem Vorrat: 2. Platz = 1 Münze weniger als 1. Platz. 3. Platz = 2 weniger usw..
  - Buddelrechte bleiben bzw. liegen. Sie werden noch für die Goldinsel benötigt.
- ⇨ Karte unter dem Spielplan aufdecken = Goldinsel. Die 3er-Münze geht an den Erstplatzierten auf der Goldinsel. Weitere Münzen werden hierbei nicht verteilt.

† ➔ Wer kein Buddelrecht auf der Goldinsel hat, scheidet aus dem Spiel aus.

- ⇨ Alle anderen Spieler addieren die Werte ihrer Schatztruhen und Goldmünzen UND den Wert ihrer Reliktkarte. Es gewinnt die höchste Summe. Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer auf der Goldinsel das höhere Buddelrecht hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.06.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Genauere Definition lt. Autor:  
Der Spieler muss seinen Zug mit seiner **aktiven** Figur auf dem Feld der gegner. Figur **beenden**.