

GOA - Kurzspielregel

Es werden je 4 Runden in den Abschnitten A und B gespielt. Nach den ersten 4 Runden werden die restlichen A-Plättchen entfernt und der Spielplan mit Plättchen des Abschnitts B befüllt. - Die Spieler dürfen ihr Geld verdeckt halten.

Ablauf:

1) Versteigerungs-Marker setzen: (Anzahl abhängig von Spielerzahl)

- Der Spieler mit **Startspieler-Flagge** setzt diese am Spielfeldrand oder auf ein anderes freies Spielfeld ein, das waagrecht oder senkrecht an 1 Plättchen angrenzt. Auf die Flagge legt er den Versteigerungs-Marker "1".
- Die **Mitspieler folgen** reihum und setzen die Versteigerungs-Marker "2, 3 usw." auf gerade oder diagonal direkt benachbarte Plättchen zum vorherigen Marker. Falls nicht möglich, kann frei gewählt werden. Danach gilt: weiter nach Regel.
- Der Spieler mit der Flagge legt **noch 1 weiteren** eigenen Versteig.-Marker aus.

2) Plättchen versteigern:

- Beginn mit **Versteigerungs-Marker "1"**. Es wird die Flagge (Startspieler) versteigert, mit der es als Zugabe 1 Zusatz-Aktionskarte gibt. Der Spieler **links vom Versteigerer** beginnt mit **Gebot oder passt**, wobei nur **genau 1 Runde** reihum jeweils höher geboten/gepasst wird.
- Der **Versteigerer** hat das **letzte Gebot** oder passt. Machte der Versteigerer das Höchstgebot ==> zahlt er an die Bank. Machte ein Mitspieler das Höchstgebot ==> Zahlung geht an den Versteigerer.
- Alle Spieler versteigern in **Reihenfolge ihrer gelegten Marker** eben diese.
- Der **Gewinner einer Auktion** nimmt sich das ersteigerte Plättchen.
 - a) Plantage: Einsatz auf obere Reihe seines Lagertableaus + gratis Gewürze dazu. 5. Plantage verdrängt 1 beliebige andere (Ablage) + deren Gewürze (in Vorrat). Plantagen mit 1 Gewürz kann der Spieler als 1 Siegpunkt verdeckt behalten.
 - b) Mission: Plättchen verdeckt vor sich ablegen = Siegpunkte.
 - c) Tausch: Plättchen offen vor sich ablegen und beliebig in einer Aktionsphase gegen ein Plättchen auf dem Plan eintauschen.
 - d) SOFORT-Plättchen werden sofort eingelöst.
 - e) JE RUNDE-Plättchen: Nutzung einmal vor / bei / nach einer eigenen Aktion.
- Der Einsatz eines Plättchens **gilt nicht** als Aktion.

Wichtige **Info** zu den **Expeditionskarten** (mit Autor Rüdiger Dorn abgestimmt):

- Bei Aufnahme von Exp.-Karten über Aktion "Expedition" auf Entwicklungstableau gilt: Zunächst Karte/n abwerfen, wenn Handlimit überschritten würde. Erst dann darf man Exp.-Karten bis max. zum Erreichen des Handlimits aufnehmen.
- Bei Aufnahme von Exp.-Karten aus anderer Quelle (Plättchen/Bonus 4. oder 5. Zeile) ist das Limit nicht zu beachten. Ansonsten wäre Wertung c) nicht möglich.

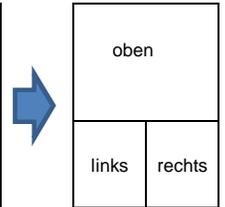
*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.08.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

3) Aktionsphase: Startspieler sollte die 3 Durchgänge mit Gewürzen markieren.

- Jeder Spieler hat 3 Aktionen, die 3 x reihum mit je 1 Aktion abgearbeitet werden. Auswahl der Aktion ist beliebig + mehrmals möglich (z.B. im 1.+ 2. Durchgang).
- a) **Fortschritt** auf Entwicklungs-Tableau: 1 Stufe (Level) weiter = Schiffe + Gewürze zahlen.
- b) **Schiffbau:** Gemäß Level die Anzahl Schiffskarten vom Vorrat aufnehmen.
- c) **Ernte:** Gemäß Level die Anzahl Gewürze auf Kolonien/Plantagen setzen, soweit möglich.
- d) **Steuer:** Gemäß Level die Anzahl Dukaten aus der Kasse nehmen.
- e) **Expedition:** Gemäß Level die Anzahl Exp.-Karten nehmen und hier Hand-Limit beachten.

Aufbau der Expeditions-Karten in 3 Zonen:

Oben gilt während der Nutzung der Karte im laufenden Spiel.
Links unten wirkt NUR bei Aufdeckung in f) Koloniegründung.
Rechts unten (Tiersymbol) wirkt erst bei Wertung zum Spielende.
Karten-Typen: "A": nur vor/bei/nach einer bestimmten Aktion
übrige: jederzeit während des eigenen Zuges
Je **Aktion kann nur 1 Expeditions-Karte** gespielt werden.



- f) **Koloniegründung:** Koloniekategorie (z.B. Madras) benennen, dann 2 Expeditions-Karten aufdecken und deren Kolonisten sowie die Kolonisten lt. Level im Entwicklungs-Tableau dazu addieren. Ggf. noch aus der Hand Kolonisten ergänzen.
Falls Kolonisten reichen: Man nimmt 1 beliebiges Kolonie-Plättchen der benannten Kategorie. Die neue Kolonie wird sofort mit Gewürzen (gratis) der dort erlaubten Sorten belegt und auf dem entsprechenden Platz des eigenen Entwicklungs-Tableaus abgelegt.
Koloniegründung gescheitert:
Falls man nicht genug Kolonisten hat, zieht man 1 Kolonistenkarte als Entschädigung.
- Erreicht ein Spieler mit **allen Entwicklungs-Markern mind. die 2., 3., 4., 5. Stufe**, gibt es für ihn bei jeder Stufenerrreichung 1 Zusatzaktions-Karte.
- Erreicht ein Spieler als **Erster** von allen Spielern die letzte bzw. vorletzte Zeile eines Bereichs, nimmt er sich sofort 1 Expeditions-Karte (ohne Anrechnung auf sein Handlimit).

4) Ende einer Runde:

- Mehrmals reihum kann jeder Spieler je **1 Zusatzaktions-Karte einlösen oder passen**, wobei letzteres dann endgültig ist. Genau 1 Zusatzaktions-Karte darf man behalten.

Spielende: nach 8 Runden

Wertung in Punkten:

- a) Marker je Bereich lt. erreichter Zeile auf Entwickl.-Tableau:
- b) gegründete Kolonien: (z.B. 4 Kolonien = 10 Punkte)
- c) gleiche Symbole auf Expeditions-Karten (je Sorte werten):
- d) das meiste Geld, bei Gleichstand für jeden:
- e) 1er-Plantage (auf Tableau bzw. verdeckt abgelegt):
- f) Plättchen "Abgaben", wenn erfüllt:
- g) Plättchen "Mission":

Anzahl bzw. Zeilen					
1	2	3	4	5	6
0	1	3	6	10	
1	3	6	10		
1	3	6	10	15	20
3 Punkte					
je 1 Punkt					
je 4 Punkte					
je 2 oder 3 Punkte					

Punkte addieren. Bei Gleichstand zählt mehr Geld für den Sieg.