

Man spielt 7 Runden zu je 4 Phasen im Uhrzeigersinn. BVS = Bevölkerungsstein.

Ablauf einer Runde:

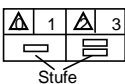
1) BAU-PHASE: In Spielerreihenfolge baut jeder Spieler 1 Gebäude (MUSS):

Ein vorrätiges Gebäude-Plättchen wählen + auf einen leeren Bauplatz des eigenen Tableaus legen.

Der Industriewert eines Spielers bestimmt die Stufe, die dieses Gebäude haben darf.

Man kann nur Gebäude mit Stufe kleiner gleich eigener Gebäude-Stufe wählen.

- o Passt kein Gebäude, darf man ein Gebäude der niedrigsten noch vorhand. Stufe wählen.
- o Man darf Gebäude mehrmals haben, aber Gebäude der Stufe 5 nur 1x.
- o Symbole auf Gebäuden führen zur Status-Erhöhung auf entsprechenden Statusleisten. Steigt der Wert über 15, bleibt der Anzeiger dort. Man kann den tatsächlichen Wert separat markieren.
- o Hat jeder Spieler 1 Gebäude gebaut, geht es weiter mit Phase 2.



2) WACHSTUMS-PHASE: In Spielerreihenfolge erhalten alle Spieler BVS dazu:

Gemäß seinem Kultur-Status bestimmt sich jeweils die Anzahl an BVS, die man neu erhält (falls vorhanden).

BVS (aus Vorrat) → Hafen

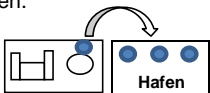
3) LOHN-PHASE: Ab Runde 2 führen die Spieler in Spielerreihenfolge Lohnzahlungen durch:

Der Finanz-Status des Spielers bestimmt seine Lohnstufe = Anzahl Zahlungen.

Eine Zahlung = 1 BVS aus eigenem Gebäude → Hafen

Hat man mehr Zahlungen als BVS, verfallen überzählige Zahlungen.

Hat man mehr BVS als Zahlungen, wählt man einige davon aus.



4) AKTIONS-PHASE: Beginnend mit Startspieler und dann immer reihum darf jeder Spieler 1 Aktion ausführen bis alle Spieler gepasst haben.

- o Wer bei Aktionen Karten/Handelsmarken mit Symbolen für Statusleisten erhält, erhöht sofort entsprechend der Anzahl Symbole seinen Status.
- o Man kann Karten/Marken nie mit Mitspielern tauschen.
- o Man kann Karten/Marken nie freiwillig abgeben.
- o Wer passt, ist für die laufende Runde fertig mit Aktionen.

AKTIONEN DURCHFÜHREN:

ENTWEDER **1 Gebäude aktivieren.** (nur Gebäude ohne BVS kann man aktivieren)

- o 1 BVS vom Hafen → auf den Kreis auf dem gewählten Gebäude
- o Mit der Aktivierung darf man die auf dem Gebäude abgebildeten **Aktionen durchführen.** unten rechts.



ODER **1 blaue Handelsmarke verwenden.**

- o Handelsmarke mit blauem Hintergrund zeigt Aktions-Symbol.
- o Marke vom Hafen → in Spieleschachtel legen. **Aktion der Marke machen.**

Schiffahrt



BVS auf freies Feld einer Handelsroute (am weitesten vom Stapel entfernt) einsetzen. Frei = ohne BVS. Handelsmarke von dort (ggf. Status ändern) nehmen.

- o Man kann auch seinen BVS neben eine bereits komplett belegt Handelsroute legen.
- o Ist das letzte freie Feld einer Region belegt, geht oberste Karte des Besitztümer-Stapels an den Spieler mit den meisten BVS auf der Route. Patt: Es ist von den Beteiligten im Vorteil, wessen zuletzt gelegter Stein näher am Kartenstapel liegt.
 - o Die erhaltene **Gouverneurs-Karte** → Tableau oder Feld "Gouverneur" oder daneben (vorerst)
- o Der Spieler erhöht gemäß angegebener Symbole auf der Karte sofort seinen Status.
- o **Ab jetzt** können Aktionen "Besiedeln, Ausbeuten, Angriff" in dieser Region erfolgen.
- o **Die Region ist nun erschlossen.** In Europa & Mittelmeerraum gibt es keine Schiffahrt.

Besiedeln



= Lege 1 BVS in unbesetzte Stadt in erschlossener Region. Handelsmarke in Hafen legen. Ggf. Status ändern.

Bedingung:

Mind. 1 BVS des Spielers muss zuvor in dieser Region liegen. In Europa/Mittelmeerraum gilt diese Bedingung nicht (sind immer erschlossen).

Wer auf beiden Seiten einer Verbindung zweier Städte einen BVS hat, kassiert die evtl. noch dazwischen liegende Handelsmarke, diese kommt → Hafen

Angriff



= Lege 1 BVS in eigenen Vorrat (nicht Hafen) ausserhalb des Tableaus UND 1 BVS in fremdbesetzte Stadt. Vertriebenen BVS geht in den Vorrat des vertriebenen Gegners.

Bedingung:

Nur mit mind. 1 BVS des Angreifers in der Region darf ein Angriff erfolgen. In Europa/Mittelmeerraum gilt diese Bedingung nicht (kein BVS erforderlich).

Wer auf beiden Seiten einer Verbindung zweier Städte einen BVS hat, kassiert die evtl. noch dazwischen liegende Handelsmarke, diese kommt → Hafen

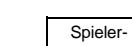
Zahlung

Geldsack



Ein Gebäude kann nicht seine Zahlung auf sich selbst verwenden.* Lege 1 eigenen BVS von einem anderen beliebigen Gebäude in den Hafen.

Ausbeuten



Die Region muss erschlossen sein. Oberste Besitztümer-Karte zum Spielertableau legen. Ggf. eigene Statusleisten gemäß Symbolen auf der Karte anpassen.

Bedingung:

Der Spieler muss in der Region mind. so viele BVS haben, wie der Kartenwert besagt. In Europa/Mittelmeerraum (ist erschlossen) gibt es 2 Stapel mit Werten von 0 bis 5. Karten mit Wert "0" kann man ohne BVS dort nehmen.

Abschaffung der Sklaverei:



- o Im Stapel "Europa & Mittelmeerraum" liegt die Karte "Abschaffung der Sklaverei" (Wert 5).
- o Wird diese Karte erstmals genommen, müssen alle Spieler sofort ihre Sklaverei-Karten verdeckt beiseite legen und entsprechend der verlorenen Symbole ihre **Statuswerte anpassen.** Diese Karten zählen nicht auf das Limit.
- o Auf dem Plan verbliebene Sklaverei-Karten = aus dem Spiel.

Passen

- o Wer passt, hat in dieser Runde keine weitere Aktion.
- o **Erst nach dem Passen** gilt das **Kartenlimit** (max. 5), abhängig vom Politik-Status.
- o Genau 1 Sklaverei-Karte darf man ohne Limitanrechnung besitzen (bis 4 Karten ges.).
- o Genau 1 Gouverneurskarte auf Gouverneursfeld zählt nicht beim Limit. Auf anderen Feldern zählt sie aber aufs Limit.
- o Beim **Abwerfen** von Karten geht Status verloren und ggf. auch das Kartenlimit.
 - o Abgeworfene Karten kommen auf den Stapel, wo sie herkamen. Dort werden sie **einsortiert** (hochwertig unten, niedrigwertig oben).
 - o Abgeworfene Sklaverei-Karten werden beiseite gelegt beim jeweiligen Spieler.
 - o Abgeworfene Gouverneurs-Karten sind aus dem Spiel.


WICHTIG:

Ende einer Runde:

- o Haben alle Spieler gepasst, endet die Runde.
- o Jeder Spieler überprüft alle seine Symbole der 4 Kategorien auf Besitztümern, Handelsmarken und Gebäuden und passt ggf. seinen Status an. **Startspieler-Stein** geht nach links.
- o Nach Runde 7 ist sofort Spielende.

Spielende:

**Verbliebene Handelsmarken vom Spielplan nehmen.
Erneut Statusanzeiger prüfen.**

Ruhmpunkt: 

Je Spieler wird nun separat abgerechnet: **Städte und Verbindungen** werden belegt mit

- 1 Ruhmpunkt auf jede Verbindung, die man kontrolliert
 - 1 oder 2 Ruhmpunkte auf jede Stadt, je nach Angabe dort.
- Der Spieler nimmt alle Ruhmpunkte und entfernt seine BVS vom Plan.

Statusleisten: Anzeiger auf Symbolfeldern bleiben, andere rutschen nach links auf nächstes Symbol.
Jeder Spieler nimmt sich die entsprechend dort angezeigten Ruhmpunkte.

Karten: Aufgedruckte Ruhmsymbole zählen und Ruhmpunkte dafür nehmen.

Gouverneursfeld: Wer keine Gouverneurskarte auf Gouverneursfeld hat, erhält 3 Ruhmpunkte.


Universitäten: Jeder Spieler mit Universität erhält 3 Ruhmpunkte je Universität.

Bevölkerungs-Überschuss: Für je 3 BVS im Hafen eines Spielers erhält dieser 1 Ruhmpunkt.


Sklaverei: Für abgelegte Sklaverei-Karten verliert man je 1 Ruhmpunkt.
Wurde die Sklaverei nicht abgeschafft, gibt es keinen Abzug für aktive Sklaverei-Karten.

Gewinner wird, wer die meisten Ruhmpunkte erzielt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Einfache Aktionen:

 Schiffahrt

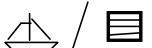
 Besiedlung


 Angriff


 Geldsack Zahlung

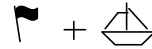
 Ausbeuten

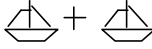
Doppelte Aktionen:


 genau 1 Aktion davon ausführen

 genau 1 Aktion davon ausführen

 genau 1 Aktion davon ausführen

 Eine oder beide Aktionen ausführen.
Reihenfolge ist beliebig.
wenn beide: In gleicher Region ausführen.

 Einmal oder zweimal Schiffahrt ausführen.
wenn zweimal: Beide in gleicher Region ausführen.

 Einmal oder zweimal Ausbeuten ausführen.
wenn zweimal: Karten vom gleichen Stapel nehmen.

*Ergänzende Erläuterung zur Aktion "Zahlung":

Ich lege 1 BVS vom Hafen auf ein Gebäude der Stufe 5 mit Symbol Geldsack, also Aktion "Zahlung".

Nun darf ich die Aktion "Zahlung" ausführen, d.h., nicht aber, indem ich von diesem Gebäude nun den BVS wieder zum Hafen setze. Ich wähle also ein anderes Gebäude, wovon der BVS zum Hafen kommt.

Andernfalls könnte ich mich in einer Schleife solange zurückhalten, bis alle anderen Spieler gepasst haben. Das wäre ein großer Vorteil, der durch diese Regel ausgeschlossen ist.

Aus o.a. Grund darf auch jeder Spieler nur eines der 3 Gebäude mit Zahlungs-Aktion haben, damit kein Ringtausch möglich ist.

⇒ Nutzt man beide Aktionen, gilt:
Schiffahrt kann hier nur bedeuten, dass man neben einer erschlossenen Handelsroute 1 BVS ablegt
ODER den letzten Stein auf einer Handelsroute einsetzt und direkt danach siedelt.

Aufbewahrung von Marken:

Statt im Hafen kann man die Handelsmarken auch auf den Statusleisten stapeln.
So können zB 4 Finanzmarken auf Feld 4 der Finanzleiste liegen.