

Magister Navis - Spielhilfe

Ablauf einer Runde:

Bevölkerungsmarker = Scheibe

1) BAUEN:

1 Gebäude nehmen (MUSS) mit max. Stufe wie in Statuszeile 1 erreicht. Gebäude auf eigenem Tableau ablegen.
Ist die erreichte Stufe niedriger als verfügbare Gebäude, wählt man aus der niedrigsten vorhandenen Gebäude-Kategorie.
Jeder Spieler darf insgesamt nur 1 Gebäude der Stufe 5 besitzen, ansonsten darf man mehrere gleiche Gebäude haben.

2) WACHSTUM:

Soviele Scheiben aus Vorrat in Hafen legen wie erreichte Stufe in Statuszeile 2 vorgibt.

3) SCHEIBEN FREISETZEN:

Soviele Scheiben von beliebigen eigenen Gebäuden in den Hafen legen wie erreichte Stufe in Statuszeile 3 vorgibt.

4) AKTIONEN:

Immer reihum ab Startspieler je 1 Aktion machen oder passen (ist endgültig).

ENTWEDER 1 Gebäude mit Scheibe aktivieren (vom Hafen holen und auf Gebäude setzen)

ODER 1 Handelsmarke einsetzen (blauer Hintergrund)

ODER PASSEN (Nun gilt das Kartenlimit am eigenen Tableau.)

Abgeworfene Sklaven-Karten liegen verdeckt beiseite (ohne Limitanrechnung).

Abgeworfene Gouverneurs-Karten sind aus dem Spiel.

Sonstige abgeworfene Karten werden wieder in ihre Stapel einsortiert.

Doppelaktionen:

Wenn beide ausgeführt, dann in selber Region!

Gouverneurs-Karte kann wahlweise an ihrem Feld oder woanders liegen.

Ende einer Runde: Der neue Startspieler wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler.

➔ **Auswirkungen auf Statusleisten immer direkt anpassen (Stand >15 separat markieren).**

Aktionen:



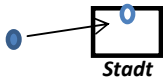
Schifffahrt



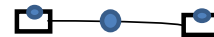
- Setze 1 Scheibe vom Hafen auf das am weitesten entfernte freie Feld einer Handelsstraße. Ist eine Handelsstraße komplett besetzt, ist die Region erschlossen. Auch neben einer komplett erschlossenen Straße darf man noch Scheiben ablegen.
- Handelsmarke des Feldes nehmen, Statusleiste/n abpassen. Blaue Marke in Hafen legen.
- Wenn Straße komplett: Wer meiste Scheiben dort hat, erhält Gouverneurs-Karte. Patt: Von Beteiligten ist im Vorteil, wer näher am Kartenstapel liegt.
- Schifffahrt ist in Europa/Mittelmeerraum NICHT möglich.



Besiedlung



- Bedingungen: Besiedlung ist nur in einer erschlossenen Region möglich. Mind. 1 eigene Scheibe muss in der Region liegen. Europa/Mittelmeerraum gelten immer als erschlossen.
- Setze 1 Scheibe vom Hafen in eine freie Stadt.
- Handelsmarke des Feldes nehmen, Statusleiste/n abpassen. Blaue Marke in Hafen legen.
- Liegt nun zwischen 2 eigenen Scheiben in 2 benachbarten verbundenen Städten 1 Handelsmarke, erhält man diese.



Angriff

- Bedingung: Mind. 1 eigene Scheibe liegt in der gewählten Region. In Europa/Mittelmeerraum ist keine Scheibe erforderlich.
- 1 eigene Scheibe in Vorrat legen und 1 Scheibe in fremdbesetzte Stadt setzen.
- Der nun vertriebene Gegner erhält seine Scheibe zurück in Vorrat (nicht Hafen).
- Liegt nun zwischen 2 eigenen Scheiben in 2 benachbarten verbundenen Städten 1 Handelsmarke, erhält man diese.



Zahlung

- Man legt 1 Scheibe von einem eigenen Gebäude herunter in den Hafen. Wenn Gebäude der Stufe 5 Zahlung auslöst, nimmt man 1 Scheibe von anderem Gebäude.



Ausbeuten



Tableau

- Bedingung: Die gewählte Region muss erschlossen sein. Man muss mind. so viele eigene Scheiben in der Region haben, wie der Wert der obersten Stapelkarte dort anzeigt.
- Europa/Mittelmeer: Karten mit Wert "0" erhält man ohne eigene Scheibe dort.
- Man nimmt die oberste Stapel-Karte der gewählten Region und legt sie an sein Tableau.

- Wurde Karte "**Aufhebung der Sklaverei**" (Wert 5) erstmals genommen, sind Sklavenkarten wertlos. Sie werden dann umgedreht und entsprechend ihrer Symbole wird sofort Status abgezogen. Restliche Sklavenkarten auf dem Plan sind aus dem Spiel zu nehmen.

Spielende und Punkte ermitteln:

- 1 je Verbindung, die man von 2 eigenen Nachbarstädten aus kontrolliert
- 1-2 je Stadt, die man kontrolliert
- 0-15 wie Marker auf jeder der vier Statusleisten steht (ggf. dort nach links auf Zahl mit Symbol rutschen)
- 3 wenn Gouverneursfeld nicht belegt ist
- 3 je gebautem Gebäude Universität
- 1 je 3 Bevölkerungsscheiben im Hafen
- minus 1 je abgeworfener Sklaven-Karte (wenn Sklaverei abgeschafft wurde)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.06.10

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de