

## Kurzspielregel "Die neuen Entdecker"

1. **Golderträge**  
Zugspieler hat <4 Gold: würfeln für alle:  
Mitspieler erhalten 1 Gold mehr  
Steuerrad: Auswahl 2,3,4,5,6
2. **Startfeld bestimmen**, wo eigene Fahrt beginnt  
Randfeld oder auf Kärtchen, das an mind.  
1 unentdecktes Feld grenzt und eine  
Randverbindung hat
3. **Startkosten bezahlen**  
Ggf. Kosten lt. Randangabe (1 o.2 Gold) an Bank  
und für gegnerische Siedlungen/Stützpunkte  
auf dem Weg zum Rand je 2 Gold an Gegner
4. **Anzahl Entdeckerkarten ansagen und bezahlen**  
je verdeckter Karte=1 Gold, offene Karte=4 Gold
5. **Entdeckerfahrt durchführen**  
Kärtchen ziehen und anlegen, falls möglich  
Schiff weiterziehen  
Bei Absetzen einer Einheit ist die Fahrt beendet  
Fragezeichen-Kärtchen sofort ausführen
6. **Einheit absetzen**  
Auf dem aktuellen Kärtchen kann ein Kundschafter (1),  
Stützpunkt (3) oder eine Siedlung (6) abgesetzt werden.  
Damit endet die Fahrt; weitere angesagte Karten  
verfallen ohne Rückerstattung der Kosten.
7. **Evtl. Auffüllen von isolierten Feldern**
8. **Inselwertung**  
Insel muß komplett von Wasser umgeben sein.  
Größter Entdecker ist, wer die meisten Siedlungen hat.  
Bei Gleichstand: die meisten Stützpunkte, sonst  
Kundschafter  
Punkte: größter Entdecker Inselplättchen+evtl. Bonus  
2größter: aufgerundet 1/2 des größten  
3größter: aufgerundet 1/2 des 2größten  
4größter: aufgerundet 1/2 des 3größten  
Siedlungen und Stützpunkte zurück an die Spieler.  
Kundschafter reihum zu den Hütten.
9. **Plantagen-Chip**  
Falls Insel ganz entdeckt wurde, darf der Spieler, der den  
ersten Platz an einer Hütte mit einem Kundschafter  
besetzt, einen Plantagenchip ziehen und dort  
unterbringen.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*