

Santa Maria - KSR (Seite 1 von 2), basierend auf Pegasus-Ausgabe

Der Startspieler beginnt jeweils, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Es werden 3 Durchgänge gespielt. Jeder endet, nachdem alle Spieler passen.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Wähle Genau EINE der folgenden Haupt-Aktionen A - D:

A - Vergrößere Deine Kolonie: *Kolonie = Dein 6 x 6 - Spielbrett*

- ◆ Zahle 2 Holz und nimm 1 Zweier-Erweiterung **ODER** Zahle 2 Holz und 1 Getreide UND nimm 1 Dreier-Erweiterung. *Das Erweiterungs-Plättchen kommt aus der offenen Auslage.*



- ◆ Das erworbene Teil kann beliebig auf leeren (frei, unbedruckt) Feldern der eigenen Kolonie ausgerichtet werden (mit Vorderseite oben).
- ◆ Es sind in jedem Durchgang nur 5 Erweiterungen in jeder Art verfügbar.

B - Aktiviere EINE Landschaft mittels MÜNZEN:

- ◆ Lege eine Anzahl an Münzen (s. u.) auf eine unbesetzte Landschaft in Deiner Kolonie (unbesetzt = keine Würfel oder Münzen darauf). Im aktuellen Jahr kostet die Aktivierung Deiner 1. Landschaft 1 Münze, die zweite 2 Münzen usw.. Die Münzen müssen aus Deinem Lager stammen.
- ◆ *Hinweis: Zum Ende eines Jahres werden die Münzen wieder abgeräumt.*

C - Aktiviere Landschaften mittels WÜRFEL:

- ◆ Nimm 1 WEISSEN Würfel aus dem Würfelpool (max. 3 je Jahr und Spieler)

ODER

Nimm 1 BLAUEN Würfel, der auf einem Würfelsymbol Deiner Kolonie liegt.



- ◆ Willst Du nun die Augenzahl ÄNDERN, zahle 1 Münze je geändertem Auge. *Beachte: Änderung von 1 auf 6 Augen kostet 5 Münzen.*



- ◆ Nimmst Du 1 Würfel, MUSST Du mind. 1 Landschaft nutzen.

WEISSER: Alle unbesetzten Landschaften in der SPALTE, welche der Würfel: Augenzahl des gewählten Würfels entspricht, sind nun nutzbar. Die Reihenfolge der Abhandlung ist von OBEN nach UNTEN. *Mind. 1 Landschaft nutzen!* Nach Abwicklung aller Effekte wird der weiße Würfel auf die unterste unbesetzte Landschaft der genutzten Spalte abgelegt. Unbesetzt = ohne Münzen / Würfel.

BLAUER Würfel: Alle unbesetzten Landschaften in der gewählten ZEILE (Reihe), welche der Augenzahl des gewählten Würfels entspricht, sind nun nutzbar. Die Reihenfolge der Abhandlung ist von LINKS nach RECHTS.

Mind. 1 Landschaft nutzen! Nach Abwicklung aller Effekte wird der blaue Würfel auf die am weitesten rechts liegende unbesetzte Landschaft der genutzten Zeile (Reihe) abgelegt. Unbesetzt = ohne Münzen / Würfel.

- ◆ STRASSEN-Felder sind keine Landschaft!
- ◆ Haben aufgedruckte Landschaften 2 Effekte, werden ggf. beide ausgelöst.

LANDSCHAFTEN NUTZEN:

- ◆ Jeden Effekt einer Landschaft darf man genau 1-mal bei Aktivierung nutzen, ggf. aber auch darauf verzichten.

Produktion: Erhalte die angezeigten Ressourcen, Münzen oder Zufriedenheitsplättchen (Punkte). Lege sie in Dein Lager.

- ◆ Von jeder Sorte Ressourcen (Holz, Getreide, Zucker, Juwelen, Gold) kann man nie mehr als 3 Einheiten im Lager besitzen.
- ◆ Für jede überschüssende Einheit, die man erhalten würde, gibt es deren Verkaufspreis als Ersatz: 1 Münze für Holz/Getreide, sonst 2 Münzen. GOLD ist ein Joker, kann also jede Ressource sein.

Tausch-Handel: Zahle die oben gezeigte Ressource, um das darunter gezeigte zu erhalten. Tausch kann 1-mal je Landschaftsnutzung erfolgen.

Seehandel (Schiff):

- ◆ Zahle die Ressourcen, die auf 1 der 4 Seehandels-Plättchen am Dock gezeigt sind. Lege das Plättchen mit Schiffsseite oben in Deinen Hafen. Die aufgedruckten Zufriedenheitspunkte sind natürlich nicht zu zahlen!
- ◆ Die Anlegestelle in Deinem Hafen muss das selbe Symbol haben wie das Herkunfts-Dock (zB: Dock: Religion = auch zu Religion bei Dir)
- ◆ Seehandels-Plättchen bringen ggf. Einkommen / Passen-Aktion / Punkte.
- ◆ Ziehe sofort 1 neues Seehandels-Plättchen vom Stapel und fülle die leere Stelle am Dock damit auf.



Zufriedenheitspunkte (auch Punkte genannt) mit violettem Hintergrund werden erst zum Spielende vergeben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.12.18

Konquistador:

- ◆ Pro Symbol mit dem Konquistador geht Dein Marker auf der Leiste der Konquistadoren um 1 Feld vor. Ggf. landet er auf anderen Markern. Beim Überschreiten eines Gold-Symbols nimmst Du Dir 1 Goldmarker. Nach Erreichen des Endes der Leiste gibt es dort keinen Effekt.
- ◆ Zum Durchgangsende gibt es Punkte für einige Spieler, die nun am weitesten auf der Leiste vorangekommen sind.

Religion:

- ◆ Pro "Betende Hände" (Religions)-Symbol geht Dein Marker auf der Religions-Leiste um 1 Feld voran. Ggf. landet er auf anderen Markern.
- ◆ Je Religions-Symbol darst Du genau 1-mal 1 Getreide zahlen, um noch um 1 weiteres Feld auf der Religionsleiste voranzukommen.
- ◆ Beim Überschreiten eines Mönch-Symbols DARFST Du 1 neuen Mönch rekrutieren. Beim Überschreiten des 1. / 3. Mönch-Symbols erhältst Du je 1 blauen Würfel (s.u.).

Mönch rekrutieren: Du darfst 1 Deiner Mönche auf 1 Feld des Spielplans setzen, also bei Gelehrten- / Bischofsplättchen / Missionsstationen. Der 1. Mönch auf einem solchen Feld ist kostenlos, ansonsten muss man an jeden anderen Spieler mit Mönch dort 2 Münzen zahlen. Man darf nur 1 eigenen Mönch auf jedem Feld liegen haben. Der eingesetzte Mönch löst Effekt aus, je nach Plättchen/Missionsstation.



- ➔ Gelehrter = Bis zum Spielende darf man den Gelehrten-Effekt nutzen. *Punkte darauf gibt es zum Spielende.*
- ➔ Bischof = Je nach Erfüllung der Vorgaben gibt es Punkte (Spielende).
- ➔ Missionsgebäude = Sofort gibt es angegebene Ressourcen/Punkte.

Einen 2. bzw. 3. BLAUEN Würfel freischalten:

Nimm sofort 1 blauen Würfel vom Vorrat oberhalb des Spielplans, würfle ihn und lege ihn links auf das zur Augenzahl passende Würfelsymbol Deines Tableaus. Der Würfel verbleibt Dir.

- ❗ ENDE der RELIGIONSLEISTE erreicht? Du erhältst 1 Punkt je Feld, das Du theoretisch weiterziehen würdest. Dabei kannst Du auch immer genau
- 1 Getreide zahlen, um 1 weiteren Punkt zu erhalten,

D - Ziehe Dich zurück:

- ◆ Bewege Deinen Spielermarker vom Marktplatz auf ein freies Rückzugsfeld. Führe die dort angezeigte PASSEN-Aktion durch oder verzichte darauf.
- ◆ Danach erhältst Du Einkommen für ALLE Deine Seehandels-Plättchen von oben nach unten. Je Schiff + Symbol der jeweiligen Anlegestelle zieht Dein Marker auf der Religions- / Konquistadorenleiste voran bzw. erhältst Du je 2 Münzen bzw. 1 Punkt. Je Feld voran bei Religion darf man 1 Getreide für 1 weiteres Feld zahlen.
- ◆ Du darfst Nebenaktionen machen sowie dauerhafte Effekte anwenden.
- ◆ Du bist für den Rest des Durchgangs nicht mehr am Zug.

NEBENAKTIONEN: Zusätzlich zu Deinem Hauptzug darfst Du JEDERZEIT und beliebig oft folgende Aktionen ausführen:
Ressourcen verkaufen = Holz/Getreide für je 1 Münze, sonst je 2 Münzen.
Holz/Getreide kaufen = Für je 3 Münzen nimmst Du 1 Holz / 1 Getreide.

Ende eines Jahres bzw. Durchgangs:

- ◆ Alle Spieler haben gepasst. Es gibt Punkte gemäß Position auf der Leiste der Konquistadoren. Patt: Wer weiter unten im Stapel liegt, ist besser.
- ◆ Danach kommen alle Marker auf Beginn der Konquistadoren-Leiste zurück.
- ◆ Alle Münzen + WEISSE Würfel auf Landschaften Eurer Kolonien kommen in den allgemeinen Vorrat, BLAUE Würfel vorerst links neben Euer Tableau.
- ◆ Nach Durchgang 1 und 2 legt Ihr noch ausliegende Erweiterungsplättchen in die Schachtel. Zieht je 5 neue 2er / 3er-Erweiterungen von den Stapeln. Würfelt alle WEISSEN Würfel neu und sortiert sie unten am Spielplan. Würfelt alle BLAUEN Würfel neu, legt sie lt. Symbol links auf Euer Tableau. Wer auf Rückzugsfeld nächst zum "1st"-Symbol liegt, wird Startspieler. ... Alle anderen Spieler sind dann im Uhrzeigersinn an der Reihe. ... Alle Spielermarker von Rückzugsfeldern auf Marktplatz umsetzen. Jahresmarker (Durchgangs-Nummer) um 1 Feld vorziehen.

- Spiel-** a) Verkauft Eure übrigen Ressourcen, je 3 Münzen = 1 Punkt.
- Ende:** b) Komplette gefüllte Reihe/Spalte in Kolonie = 1 Punkt je Kolonist.
c) Minus 2 Punkte bringt jeder Mönch an Bischofsplättchen. Weitere (dann positive) Punkte bringen erfüllte Vorgaben.
d) Mönche an Gelehrten-Plättchen bringen dort angezeigte Punkte.
e) Jeder Satz Seehandels-Plättchen (1 je Anlegestelle) = 3 Punkte.
f) Dreht alle Seehandels-Plättchen um und kassiert die darauf abgebildeten Zufriedenheits-Punkte.
Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.
Patt: Beteiligter auf Rückzugsfeld nächst zu "1st"-Symbol ist besser.