

Stefan Feld

MACAO

Das spannende Strategiespiel für
clevere Kapitäne und gewitzte Gouverneure

Spielidee

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einflussreicher portugiesischer Abenteurer, die im ausgehenden 17. Jahrhundert ihr Glück in Macao, dem Handelsposten im fernen Osten, versuchen. Durch den einträglichen Warenhandel mit Europa, dem planvollen Ausbreiten in der Stadt oder dem überlegten Besetzen wichtiger Ämter und Positionen mehren sie ihr Ansehen und Prestige.

Jede der 12 Runden läuft gleich ab: Zunächst muss jeder Spieler eine neue Spielkarte auswählen, anschließend zwei der sechs Würfel, die ihm die Spiel entscheidenden Aktionssteine einbringen. Danach müssen die gerade vorrätigen Aktionssteine verbraucht werden, indem man beispielsweise seine Spielkarten „aktiviert“, einen Stadtteil in Besitz nimmt oder sein Schiff bewegt und so Waren nach Europa verschifft. Wer hierbei das meiste Geschick und die beste Voraussicht an den Tag legt, wird seine Prestigepunkte stetig erhöhen und so dem Spielsieg näher und näher kommen ...

Sieger ist, wer am Spielende die meisten Prestigepunkte vorweisen kann.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Stanztafeln mit:
 - 4 Spielertableaus
 - 4 Windrosen
 - 24 Warenplättchen (je 3x Lackwaren, Reis, Tee, Jade, Seide, Papier, Porzellan, Gewürze)
 - 6 Joker-Plättchen („1 beliebigen Aktionsstein oder 3 Goldmünzen“)
 - 36 Goldmünzen
 - 48 Besitz-/Strafmarker (Vorderseite Schilde, Rückseite -3)
- 300 Aktionssteine (je 50x Rot, Blau, Grün, Schwarz, Grau und Violett)
- 6 Würfel (je 1x in denselben Farben)
- 4 Schiffe (je 1x Orange, Weiß, Gelb, Braun)
- 10 Scheiben (je 2x in denselben Farben und Beige)
- 120 Spielkarten:
 - 24 Ämterkarten
 - 44 Bauwerke- und 52 Personenkarten

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle portugiesischer Abenteurer des 17. Jahrhunderts

Über insgesamt 12 Runden erwerben die Spieler Prestigepunkte, u.a. durch Warenhandel mit Europa, Inbesitznahme wichtiger Stadtteile und Besetzen angesehener Ämter und Positionen

Wer am Ende die meisten Prestigepunkte besitzt, ist Sieger



*Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die **fett** geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.*

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln ausgebrochen werden.

• **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt die Stadt Macao, unterteilt in 30 Stadtteile und abgegrenzt durch eine Stadtmauer (mit 16 Feldern). Zudem eine Meeresfläche mit acht europäischen Hafenstädten (als Ziele für den Warenhandel), verbunden mit Feldern für die Schiffe. Außen herum verläuft die Prestigepunkteleiste (mit Feldern von 0-99), links am Rand ist die „Tributleiste“ (mit Feldern von 0-12) zu sehen. An beiden Längsseiten sind die nummerierten Ablageflächen für 12 x 2 Ämterkarten angedeutet. Hinweis: Aus spielmechanischen Gründen konnten die tatsächlichen topologischen Gegebenheiten nicht berücksichtigt werden.

• **Jeder Spieler erhält** in der Farbe seiner Wahl (Orange, Weiß, Gelb oder Braun):

- **Das Tableau**, das er offen vor sich auslegt. (Am linken Rand ist eine Kurzübersicht über den Rundenablauf zu sehen; zudem gibt es Ablageflächen für bis zu fünf Spielkarten sowie für Warenplättchen und Strafmarker.)
- **Die Windrose**, die er neben sein Tableau legt. Dieses Siebeneck zeigt an seinen Seiten Würfel von 1 bis 6 sowie einen Pfeil.
- **Das Schiff**, das er auf das große Schiffs-Startfeld (mit Anker) stellt.
- **Zwei Scheiben**, von denen er eine auf das 0-Feld der Prestigepunkteleiste und eine auf das erste Feld (Pfeil) der Stadtmauer legt (hierdurch entstehen dort jeweils zwei kleine Scheiben-Stapel).
- **12 Besitzmarker**, die er mit der Farbseite nach oben vor sich bereitlegt. Auf der Rückseite jedes Besitzmarkers ist eine „-3“ angegeben, d.h. wenn er mit dieser Seite nach oben auf einem Tableau liegt, gilt er als „Strafmarker“, der am Spielende den Abzug von drei Prestigepunkten bewirkt.
- Zudem erhält jeder Spieler noch **5 Goldmünzen**, die er neben seinem Tableau bereitlegt. Das Gold muss immer so ausliegen, dass es für alle gut sichtbar ist.

• **Die restlichen Goldmünzen** werden neben dem Spielplan als Bank bereitlegt.

• **Die 300 Aktionssteine** werden nach Farben sortiert neben dem Spielplan bereitlegt.

• **Die 24 Warenplättchen** werden zufällig (also so, wie sie gerade kommen) auf die Häuser der 24 hellen Stadtteile und **die 6 Joker-Plättchen** auf die Häuser der sechs dunklen Stadtteile gelegt.

Dabei ist darauf zu achten, dass alle Banderolen stets erkennbar bleiben.

• **Die 120 Spielkarten** werden entsprechend ihrer unterschiedlichen Rückseiten in zwei Stapel getrennt:

- **Die 24 Ämterkarten** werden gemischt. Dann werden je zwei Karten offen an den Längsseiten des Spielplans neben den dafür vorgesehenen Ablageflächen bereitlegt. Auf diese Weise dienen die Ämterkarten gleichzeitig auch als Rundenzähler.
- **Die 96 Bauwerke-/Personen-Karten** werden ebenfalls gemischt und als ein verdeckter Stapel neben den ersten beiden Ämterkarten (unten rechts vom Spielplan) bereitlegt.



„Spieler Weiß“

SPIELVORBEREITUNG

Das gesamte Spielmaterial wird entsprechend der Abb. bereitlegt

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe:

- das Tableau
- die Windrose
- das Schiff
- die 2 Scheiben
- die 12 Besitzmarker sowie
- 5 Goldmünzen

Ämterkarten dienen auch als „Rundenzähler“

- **Die beiden beigefarbenen Scheiben** werden auf der „Tributleiste“ (am linken Spielplanrand) auf den zwei Symbolen links und rechts der 0 platziert.

- **Die 6 Würfel** werden vor einen beliebigen Spieler gelegt; dieser ist der „Würfler“ während des gesamten Spiels.

Vor dem eigentlichen Spielstart müssen noch zwei weitere Vorbereitungen getroffen werden:

1. Vom *Bauwerke-/Personen-Kartenstapel* werden zwei Karten mehr aufgedeckt als Spieler teilnehmen (z.B. 5 Karten bei 3 Spielern). Beginnend mit dem Spieler, dessen Scheibe auf der Mauer ganz *unten* im Stapel liegt und dann in der weiteren Reihenfolge von *unten nach oben*, sucht sich jeder Spieler *eine* Karte aus und legen diese auf eine beliebige der fünf Ablageflächen seines Tableaus. Die beiden übrig gebliebenen Karten werden auf einen separaten offenen Ablagestapel gelegt. *Dieses Kartenausuchen ist ein Ausgleich für den Nachteil, zu Beginn auf der Mauer weiter unten zu liegen. Danach gilt aber für das restliche Spiel (so auch schon für den folgenden Punkt 2) die reguläre Zugreihenfolge auf der Mauer: von vorne nach hinten, und in einem Stapel von oben nach unten!*

2. Nun nimmt sich der Spieler, dessen Scheibe auf dem Stapel auf der Mauer *oben* liegt, *einen* beliebigen Aktionsstein (AS) aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn neben die Seite seiner Windrose, die den *1er-Würfel* zeigt (= *das 1er-Würfelfeld*) sowie *zwei* weitere beliebige (aber gleichfarbige!) AS, die er neben sein *2er-Würfelfeld* legt. Anschließend verfahren auch alle anderen Spieler in der Mauerreihenfolge von oben nach unten in der gleichen Weise.

Beispiel: Der erste Spieler legt 1 grünen und 2 rote AS neben sein 1er- bzw. 2er-Würfelfeld. Der zweite Spieler entscheidet sich für 1 grünen und dann nochmals für 2 grüne AS. Der dritte Spieler wählt 1 schwarzen und 2 rote AS und der vierte Spieler entscheidet sich für 1 und 2 blaue AS.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über genau 12 Runden, wobei jede Runde in derselben Reihenfolge abläuft:

1. Phase: Karten
2. Phase: Würfel
3. Phase: Aktionen

→ 1. Phase: Karten

1.1) Zunächst werden die obersten *vier Bauwerke-/Personen-Karten* (B/P-Karten) vom Stapel offen neben den zwei Ämterkarten dieser Runde ausgelegt.

1.2) Dann wird der „Tributwert“ eingestellt: Hierzu addiert man alle gelben Zahlen, die unten links auf den sechs aufgedeckten Karten angegeben sind, und markiert mit der entsprechenden beigefarbenen Scheibe das Ergebnis auf der linken Seite der Tributleiste (*das Ergebnis kann auch 0 sein*). Genauso verfährt man anschließend mit den roten Zahlen unten rechts (*auch hier kann das Ergebnis 0 sein*). Nun zeigt die Tributleiste den Tauschwert an, für wie viele Goldmünzen (GM) man in dieser Runde wie viele Prestigepunkte (PP) „kaufen“ kann.

Beispiel: Bei den folg. 6 Karten würde ein Tributwert von 3 (Goldmünzen) zu 6 (Prestigepunkten) entstehen.



Vor dem Spielstart

1) In *umgekehrter Mauerreihenfolge* je eine B/P-Karte auswählen

2) In *richtiger Mauerreihenfolge* je 1 und 2 AS neben eigener Windrose ablegen



In diesem Beispiel gilt die folgende Spielerreihenfolge:

1. Orange, 2. Weiß, 3. Gelb, 4. Braun

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über genau 12 Runden; mit immer demselben Ablauf

1. Phase: Karten

1.1) 4 B/P-Karten offen neben den aktuellen 2 Ämterkarten auslegen

1.2) Tributwert ermitteln und markieren



1.3) Je nach Spieleranzahl müssen nun evtl. einige der 4 offen ausliegenden *Bauwerke-/Personen-Karten* entfernt werden (auf den Ablagestapel legen): bei 4 Spielern wird keine Karte entfernt, bei 3 Spielern die zuletzt aufgedeckte und bei 2 Spielern die zwei zuletzt aufgedeckten B/P-Karten. Ämterkarten werden nicht weggelegt.

1.4) Nun *muss* der Erste auf der Mauer eine der ausliegenden Karten auswählen und auf sein Tableau legen. Diese Karte ist für ihn „reserviert“, er kann sie dann später aktivieren (s.u., Punkt 3.1). Dann folgen die anderen Spieler in der Reihenfolge der Mauer, die ebenfalls eine Karte nehmen und auf ihr Tableau legen *müssen*. Die zwei Karten, die übrig bleiben, werden auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweise:



- Die (aktivierte) Karte „Müßiggänger“ verändert die vorangegangene Regel.
- Der Ablagestapel darf jederzeit von den Spielern durchsucht werden.

Achtung: Im Laufe des Spiels kann es geschehen, dass das Tableau eines Spielers voll, also bereits mit fünf Karten belegt ist, wenn er eine Karte darauf legen müsste. In diesem Fall muss der Spieler eine beliebige seiner nun sechs Karten auf den Ablagestapel legen. Zur Strafe erhält er einen Strafmarker, d.h. er dreht einen seiner Besitzmarker um und legt ihn mit der -3 nach oben auf die entsprechende Fläche auf seinem Tableau, wo er bis zum Spielende verbleibt.

→ 2. Phase: Würfel

2.1) Der zu Beginn bestimmte Spieler würfelt alle sechs Würfel und ordnet sie anschließend: alle 1er zusammen, alle 2er zusammen usw.

2.2) Anschließend entscheidet sich jeder Spieler entsprechend der Mauerreihenfolge* für zwei beliebige dieser Würfel und nimmt sich die entsprechende Anzahl Aktionssteine aus dem Vorrat und legt sie neben den entsprechenden Würfelfeldern seiner Windrose ab.

Beispiel: Es wurde unter anderem  und  gewürfelt. Jeder Spieler, der sich für diese zwei Würfel entscheidet, bekommt also 2 rote AS, die er neben das 2er-Würfelfeld seiner Windrose legt, und 5 grüne AS, die er neben sein 5er-Feld legt.

* *Achtung:* Diese Phase kann, wenn alle einverstanden sind, simultan stattfinden, d.h. alle Spieler nehmen sich *gleichzeitig* ihre AS entsprechend zweier beliebiger Würfel. Es gibt aber Situationen, in denen ein Spieler sehen möchte, was die anderen nehmen. In diesem Fall gilt die reguläre Spielerreihenfolge.

2.3) Nachdem sich ein Spieler seine neuen Aktionssteine genommen hat, dreht er seine Windrose um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Dadurch rücken alle seine AS um eine Stufe weiter. Die AS, auf die nun der Pfeil zeigt (= die AS des ehemaligen 1er-Würfelfeldes), stehen dem Spieler nun als sein so genannter „Aktionsvorrat“ zur Verfügung, um damit die im Folgenden erklärten Aktionen auszuführen. Alle anderen AS, die noch neben seinen Würfelfeldern liegen, gelten (noch) nicht als Aktionsvorrat und können dementsprechend (noch) *nicht* verwendet werden.

Achtung: Sollte sich *nun*, nach dem Drehen, im Aktionsvorrat eines Spielers kein einziger AS befinden, muss er zur Strafe einen seiner Besitzmarker mit der -3 nach oben auf seinem Tableau platzieren.

Hinweis: Kommt dieser Spieler dann in der 3. Phase an die Reihe (s.u.), kann er selbstverständlich trotzdem seine bereits aktivierten Karten nutzen und dadurch möglicherweise sogar wieder Aktionssteine für seinen Aktionsvorrat erhalten und dementsprechend verbrauchen. Ebenso ist die Aktion 3.5) „Erwerb von Prestige“ möglich, da diese ja keine AS verbraucht.

1.3) Entsprechend Spielerzahl einige B/P-Karten entfernen
(0/1/2 Karten bei 4/3/2 Spielern)

1.4) In Mauerreihenfolge muss jeder Spieler eine Karte nehmen und auf sein Tableau legen
(Ausnahme „Müßiggänger“)

Wer eine 6. Karte nehmen muss, erhält einen Strafmarker!

Strafmarker, wenn:
• 0 AS im Aktionsvorrat
• 6. Karte auf das Tableau
• Karten am Spielende nicht aktiviert



2. Würfelphase

2.1) Alle 6 Würfel werfen und nach Augenzahlen ordnen

2.2) Jeder Spieler entscheidet sich für 2 der 6 Würfel und legt die entsprechenden AS neben dem passenden Feld seiner Windrose ab



2.3) Anschließend Windrose um eine Stufe im Uhrzeigersinn weiterdrehen; Pfeil zeigt auf „Aktionsvorrat“



Wer nach dem Drehen der Windrose 0 AS im Aktionsvorrat hat, erhält einen Strafmarker!

(Der Spieler darf aber anschließend trotzdem seine aktivierten Karten nutzen und auch Prestige entsprechend der Tributleiste erwerben.)

→ 3. Phase: Aktionen

In der Aktionsphase verbrauchen die Spieler die Aktionssteine aus ihrem Aktionsvorrat. Besonders zu beachten ist hierbei, dass jeder Spieler möglichst seinen *gesamten* Aktionsvorrat leert, da alle nicht verbrauchten AS des Aktionsvorrats anschließend zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt werden *müssen*, d.h. es können *niemals AS eines Aktionsvorrats für die nächste Runde aufgespart werden*.

Der Erste auf der Mauer beginnt und verbraucht (möglichst) seinen gesamten Aktionsvorrat, indem er die im Folgenden erklärten Aktionen *in beliebiger Kombination und Reihenfolge* ausführt. Danach kommt der zweite Spieler auf der Mauer an die Reihe, seinen Aktionsvorrat zu leeren usw.

Die Aktionen

3.1) Karten aktivieren (AS-Farben sind zu beachten)

Um eine Karte von seinem Tableau nutzen zu können, muss ein Spieler diese erst aktivieren, indem er *genau* die oben auf der Karte angegebene Kombination von Aktionssteinen aus seinem Aktionsvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legt. Danach nimmt er die Karte von seinem Tableau und legt sie vor sich auf den Tisch; ab jetzt ist sie für den Rest des Spiels aktiviert und darf „kostenlos“ immer wieder benutzt werden (*auch schon in derselben Runde*).

Ein Spieler darf in einem Zug beliebig viele seiner Karten von seinem Tableau aktivieren. Zwischen dem Aktivieren einzelner Karten kann er jederzeit beliebige andere Aktionen ausführen.

3.2) Einen Stadtteil in Besitz nehmen (AS-Farben sind zu beachten)

Die Stadt ist in 30 Stadtteile aufgeteilt. Zu Beginn liegt in jedem Stadtteil entweder ein Waren- oder ein Joker-Plättchen.

Möchte ein Spieler einen Stadtteil in Besitz nehmen, muss er *genau* die in diesem Stadtteil abgebildeten AS aus seinem Aktionsvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Anschließend tauscht er das dort liegende Plättchen gegen einen seiner Besitzmarker aus. (*Die in der Stadt liegenden Besitzmarker des größten eigenen zusammenhängenden Gebietes bringen am Spielende noch Prestigepunkte ein; siehe „Spielende“.*)

Stadtteile, in denen bereits ein Besitzmarker liegt, können im weiteren Spielverlauf von niemandem mehr in Besitz genommen werden.

Ein eingetaushtes *Warenplättchen* legt der Spieler, stets gut erkennbar für alle, auf die Schiffsabbildung auf seinem Tableau, d.h. diese Ware befindet sich von jetzt an direkt *an Bord seines Schiffes* (*unabhängig davon, wo sich dieses gerade befindet!*).



Ein eingetaushtes *Joker-Plättchen* legt der Spieler neben sein Tableau. Er kann es zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel nutzen (*auch bereits direkt nachdem er es eingetauscht hat*), indem er sich *entweder* einen beliebigen AS vom allgemeinen Vorrat in seinen *Aktionsvorrat* legt *oder* indem er sich drei Goldmünzen aus der Bank nimmt. Das benutzte Joker-Plättchen legt er anschließend neben dem Spielplan ab; es ist aus dem Spiel.



Zur Verdeutlichung: Pro Zug darf ein Spieler maximal *einen* Stadtteil in Besitz nehmen.

Hinweis: Die (aktivierten) Karten *Brunnen, Gaukler, Herold, Nachtwächter, Schmiede, Soldat, Spekulant und Zimmermann verändern die vorangegangenen Regeln. Im Falle des „Gauklers“ kann jedes Jokerplättchen doppelt benutzt werden, indem man es abgibt und sich dafür entweder 2 beliebige AS, 1 bel. AS und 3 GM oder 6 GM nimmt.*

3. Aktionsphase

In der Mauerreihenfolge alle AS des eigenen Aktionsvorrats aufbrauchen

3.1) Karten aktivieren:
AS entsprechend der Aktivierungskosten müssen *genau* abgegeben werden; anschließend Karte vom Tableau auf den Tisch legen

3.2) Stadtteil:
Um *einen* Stadtteil in Besitz zu nehmen, müssen AS entsprechend der Aktivierungskosten *genau* abgegeben werden; anschließend eigenen Besitzmarker gegen Waren- bzw. Jokerplättchen austauschen

Warenplättchen aufs Tableau („Schiff“), Joker-Plättchen daneben legen

Joker-Plättchen können *entweder* als 1 beliebiger AS oder als 3 GM genutzt werden

3.3) Einmal auf der Mauer vorrücken (AS-Farben sind gleichgültig)

Ein Spieler kann seine Scheibe maximal *einmal* pro Runde auf der Mauer beliebig weit vorrücken. Für *einen* AS (beliebiger Farbe), den er aus seinem Aktionsvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legt, darf er *ein* Feld auf der Mauer vorrücken. Achtung: *Jedes* weitere Feld über das erste Feld hinaus kostet zwei AS (beliebiger Farben). Landet die Scheibe des Spielers auf einem Feld, das bereits besetzt ist, legt er sie obenauf.

Hinweise:

- Für den (sehr seltenen) Fall, dass ein Spieler mit seiner Scheibe über das letzte Feld der Mauer hinauszieht, gilt: Die Scheibe verbleibt auf dem letzten Mauerfeld und der Spieler ist das restliche Spiel über Erster. Sollten andere Scheiben auf dasselbe Feld (bzw. darüber hinaus) gezogen werden, wird der Logik dieser Regel folgend verfahren.
- Die (aktivierten) Karten Brunnen, Kanonier, Tor, Turm und Wachposten verändern die vorangegangenen Regeln.

3.4) Schiff bewegen (AS-Farben sind gleichgültig)

Ein Spieler kann sein Schiff in seinem Zug *beliebig oft und beliebig weit* mit beliebig vielen Richtungswechseln entlang der eingezeichneten Felder/Häfen bewegen. Für jedes zurückgelegte Feld (*jeder Hafen zählt als ein Feld*) muss er einen AS (beliebiger Farbe) aus seinem Aktionsvorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Es dürfen unbegrenzt viele Schiffe auf jedem Feld und den Häfen stehen.

Befindet sich das Schiff eines Spielers in einem Hafen, von dem der Spieler passende Warenplättchen an Bord hat, kann er diese/s auf dem/den höchsten *freien* Ablagefeld/ern dieses Hafens ablegen (*das Abliefern selbst kostet keine zusätzlichen AS!*). Anschließend rückt er mit seiner Scheibe auf der Prestigepunkteleiste um so viele Felder voran, wie die gerade abgedeckte/n Zahl/en anzeigen.

Hinweise:

- Befindet sich das Schiff eines Spielers in einem Hafen, für den er soeben durch die Inbesitznahme eines Stadtteils ein Warenplättchen erhalten hat, darf er dieses natürlich direkt abliefern (kostenfrei) und um die entsprechenden Prestigepunkte vorrücken.
- Die (aktivierten) Karten Böttcherei, Kapitän, alle 8 Lager, Leuchtturm, Schiffsjunge, Segelmacherei, und Steuermann verändern die vorangegangenen Regeln. Die PP durch die Böttcherei werden von den Lagern *n i c h t* verdoppelt!

3.5) Einmal Prestige erwerben (es werden keine AS benötigt, aber GM)

Der Spieler kann *einmal* in seinem Zug zu dem Tributwert, der zu Beginn der Runde ermittelt und auf der Tributleiste markiert wurde, Prestigepunkte erwerben. Er zahlt die geforderten Goldmünzen in die Bank und rückt dafür mit seiner Scheibe um die angezeigten Prestigepunkte vor.

Hinweis: Die (aktivierten) Karten Botschaft, Diplomat und Gesandter verändern die vorangegangene Regel.

3.6) Spielkarten nutzen

Ein Spieler *darf* in seinem Zug beliebig viele seiner *aktivierten* Karten ihrer Funktion entsprechend nutzen, und dies zu *beliebigen* Zeitpunkten in seinem Zug und in *beliebiger* Reihenfolge. Zwischendurch sind jederzeit andere Aktionen möglich.

Auf Seite 8 ist aufgeführt, wie die 120 Spielkarten aufgebaut sind und welche grundsätzlichen Regeln für deren Anwendung bestehen.

3.7) Passen

Kann oder *will* ein Spieler keine Aktion mehr durchführen und hat noch AS in seinem Aktionsvorrat, *muss* er diese *alle* wirkungslos zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

3.3) Mauer:

Einmal für 1/3/5/7/... beliebige AS eigene Scheibe um 1/2/3/4/... Felder voran ziehen

3.4) Schiff:

Für 1/2/3/4/... beliebige AS eigenes Schiff um 1/2/3/4/... Felder voran bewegen

Befindet sich das Schiff eines Spielers in einem Hafen, von dem er Warenplättchen an Bord hat, kann er diese abliefern und die entsprechenden Prestigepunkte vorrücken

3.5) Prestige erwerben:

Einmal pro Zug kann jeder Spieler entsprechend dem Tributwert Gold in Prestige ummünzen

3.6) Karten nutzen:

Jeder Spieler kann in seinem Zug seine aktivierten Karten wann immer er möchte anwenden

3.7) Passen:

Wer keine Aktion mehr machen kann oder will, muss am Ende seines Zuges alle restlichen AS seines Aktionsvorrats abgeben

Beispiel für einen Spielzug: Ein Spieler kann zunächst eine oder mehrere seiner Karten aktivieren, dann sein Schiff bewegen (und dazupassende Karten nutzen), weitere Karten nutzen, e i n e n Stadtteil in Besitz nehmen (und dazupassende Karten nutzen), weitere Karten aktivieren, dann wieder das Schiff bewegen und schließlich e i n m a l Prestige erwerben (und dazupassende Karten nutzen).

Alle Kombinationen und Reihenfolgen sind möglich, so lange beachtet wird, dass nur maximal je einmal auf der Mauer vorgerückt, per Tribut GM in PP umgetauscht und ein Stadtteil in Besitz genommen werden darf!

Weitere Regelhinweise

→ Würfelphase:

Ab der 8. Runde können immer weniger Würfelwerte genutzt werden (*die entsprechenden AS würden nicht mehr bis zum Aktionsvorrat vorrücken!*).

Deswegen werden in der 8. Runde alle gewürfelten 6er direkt nach dem Würfeln auf die 1 gedreht; in der 9. Runde alle 6er und 5er usw., so dass in der 12. Runde *alle* Würfel automatisch auf die 1 gedreht werden. Zur Erinnerung ist dies auf den entsprechenden Ablagefeldern für die Ämterkarten nochmals abgebildet.

→ Limitierungen:

Keine Spielbestandteile (wie Aktionssteine, Besitzmarker oder Goldmünzen) sollen limitiert sein. Für den (seltenen) Fall, dass davon gerade einmal etwas nicht ausreicht, muss das fehlende Material durch geeignete Hilfsmittel ersetzt werden.

Spielende

Das Spiel endet nach der 12. Runde. Zunächst erhält jeder Spieler für *jede* Karte, die jetzt noch auf seinem Tableau liegt, einen Strafmarker. (*Die (aktivierte) Karte Abt schützt vor solchen Strafmarkern.*) Dann wird abgerechnet:

- Strafmarker: Für jeden seiner Strafmarker muss ein Spieler seine Scheibe auf der Prestigepunkteleiste um 3 Felder zurückziehen.
- Bauwerke-/Personen-Karten: Alle Karten, auf denen „Spielende“ steht, werden entsprechend ihres Textes abgerechnet und die Scheibe des Spielers entsprechend vorgerückt.
- Stadtwertung: Für das *eine* größte *zusammenhängende* Gebiet eigener benachbarter Besitzmarker in der Stadt erhält ein Spieler pro daran beteiligtem Besitzmarker zwei Prestigepunkte.

Beispiel: Für ihre Besitzmarker in der Stadt erhalten: Gelb 6 PP; Weiß 6 PP; Braun 12 PP und Orange 8 PP. (Besäße z.B. der weiße Spieler auch noch die (aktivierten) Karten Schmiede und Statue, würde er dafür weitere 5 und 3 PP erhalten.)

Sieger ist, wer nun auf der Prestigepunkteleiste am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der auf der Mauer weiter vorne ist.

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website: www.aleaspiele.de

Gegen Ende werden alle 6er, dann alle 6er und 5er, dann alle 6er, 5er und 4er usw. auf die 1 gedreht (siehe Spielplanrand)



Spielmaterialien sind unbegrenzt

SPIELENDEN

Einen Strafmarker pro Karte auf dem Tableau! (Ausnahme: „Abt“)

- -3 PP pro Strafmarker
- +? PP für „Spielende“-Karten
- +2 PP pro Besitzmarker im größten eigenen Gebiet



Sieger ist der Spieler mit den meisten Prestigepunkten



Die Spielkarten

Alle 120 Spielkarten sind nach demselben Schema aufgebaut:

- 1) Oben links sieht man, welche Aktionssteine ein Spieler *genau* abgeben muss, um diese Karte zu aktivieren. Die Aktivierungskosten variieren zwischen 1 bis 4 Aktionssteinen in allen möglichen Farbzusammensetzungen.
- 2) Rechts daneben zeigt eine Abbildung (unterstützt durch die Kolorierung der Karte), um welche Art es sich handelt: es gibt Ämter- (gelb), Bauwerke- (rotbraun) und Personenkarten (grau).
- 3) Darunter folgt der Name der Karte und ein Text, der ihre Wirkungsweise erklärt.
- 4) Im unteren Teil jeder Karte stehen links und rechts die zwei Zahlen, die den Tauschwert auf der Tributleiste ergeben. Diese Zahlen variieren zwischen 0-0, 1-1 und 2-2 (je 20x) sowie 0-1 und 1-2 (je 30x).
- 5) Zwischen diesen Zahlen ist noch auf allen Karten, die *nicht* in der 3. Phase benutzt werden, der Zeitpunkt ihrer möglichen Anwendung angegeben (1. oder 2. Phase bzw. am Spielende).

Die 24 Ämterkarten sind gleichmäßig verteilt: Es gibt pro Aktionsstein-Farbe (Rot, Blau, Grün, Grau, Violett, Schwarz) vier Karten, mit Aktivierungskosten von jeweils 1 bis 4 gleichfarbigen Aktionssteinen.

Die 44 Bauwerke- und 52 Personenkarten sind in ihren Aktivierungskosten (ebenfalls zwischen 1 und 4 AS) und Auswirkungen verschieden.

Grundsätzlich gilt für die Benutzung aller 120 Spielkarten:

- Jeder Spieler kann nur seine eigenen *aktivierten* Karten nutzen; die Karten auf seinem Tableau sind wirkungslos.
- Jede Karte kann höchstens *einmal* pro *Runde* entsprechend ihrer Bedeutung genutzt werden, außer es steht ausdrücklich etwas anderes auf der Karte (wie z.B. „jeweils“, „jedes“ oder „immer wenn...“).
- Mit wenigen Ausnahmen sind alle Karten in *jeder 3. Phase* („Aktionen“) zu benutzen, wenn deren Besitzer mit seinen Aktionen an der Reihe ist. Auf Karten, die *nicht* jede Runde bzw. nicht in der *3. Phase* zu benutzen sind, ist dies wie bereits beschrieben am unteren Rand vermerkt.
- Die Karten können bereits *umgehend*, nachdem sie aktiviert wurden (also noch im selben Zug!), benutzt werden.
- Zur Erinnerung: Die in den Kartentexten benutzten Abkürzungen bedeuten: Aktionsstein/e (AS), Goldmünze/n (GM), Prestigepunkt/e (PP).
- Nimmt sich ein Spieler aufgrund seiner Karten Aktionssteine, kommen diese *immer* aus dem allgemeinen Vorrat direkt in seinen *Aktionsvorrat*; gibt er AS ab, legt er sie *immer* aus seinem *Aktionsvorrat* zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Noch ein gut gemeinter Rat an alle „Haarspalter“: Es ist *nicht* im Sinne des Spiels, die Benutzung der Karten „*sklavisch*“ an dem genau passenden Zeitpunkt festzumachen, so lange alles den Regeln entsprechend und nachvollziehbar bleibt.

Sollte also beispielsweise der Besitzer der Karte „Professor“ in der 2. Phase verpasst haben, sich Gold für die Benutzung von 1er-Würfeln zu nehmen, sollte man ihm dies auch in der 3. Phase noch gestatten! Entsprechendes gilt auch für die Benutzung aller anderen Karten!

JEDE SPIELKARTE

zeigt ...

- 1) ihre **Aktivierungskosten** (1 bis 4 Aktionssteine)
- 2) ihre **Art** (Ämter-, Bauwerke- oder Personenkarte)
- 3) ihre **Funktion**
- 4) ihren **Tributwert** (zwischen 0-0 und 2-2)



Es gibt 24 Ämter-, 44 Bauwerke- und 52 Personenkarten



Ämter-



Bauwerke-



Personenkarte

Grundsätzlich gilt:

- **nur aktivierte Karten können genutzt werden**
- **die Karten sind (zumeist) nur einmal pro Runde nutzbar**
- **die Karten sind (zumeist) in der 3. Phase nutzbar**
- **die Karten sind bereits direkt nach dem Aktivieren nutzbar**

Die Abkürzungen bedeuten:

AS → Aktionsstein/e

GM → Goldmünze/n

PP → Prestigepunkt/e