

Auf nach Indien! - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt im Uhrzeigersinn. Nach den 2 Aktionen eines Spielers ist der nächste dran.

Vermögen: Du zeigst mit Holzwürfeln auf Deiner Verwaltungskarte Dein Vermögen an.
Jede Einheit von 5 Geld erfordert 1 weiteren Würfel (Bankier), den man aus Lissabon nimmt. Überzählige "Bankiers" stellt man nach Lissabon zurück.

Siegpunkte: SP werden ebenfalls mit Würfeln (Geschichtsschreiber) auf Deiner Siegpunktkarte dargestellt.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Der Spieler führt 2 Aktionen (gleiche oder unterschiedliche) durch.
Aber: nur 1x in der Aktion "Schiffe bewegen" 1 unentdeckte Küstenstadt aufdecken.
Es gibt folgende Aktionen:

1 Holzwürfel auf Lissabon stellen:

- ◆ Zahle genau 1 Geld und stelle 1 Deiner Würfel aus allgemeinem Vorrat auf Lissabon.

Schiffe bewegen:

3 Schritte in Reihenfolge ausführen!

◆ 1. **Holzwürfel bewegen:**

- ⇒ Nimm 1/mehrere Deiner Würfel von Lissabon und setze diese als neue Schiffe unterhalb der Küstenstädte innerhalb Deiner Reichweite ein.
- ⇒ Dein Schiffsbauer auf der Schifffahrtsleiste zeigt Deine Reichweite an.
Beispiel: Reichweite 3 = bis inkl. 3. Karte rechts von Lissabon
- ⇒ Zusätzlich / alternativ kannst Du bereits im Meer befindliche Schiffe bewegen. Sie dürfen sich je nach links / rechts bis max. Höhe der Reichweite bewegen.
- ⇒ Es dürfen beliebig viele Schiffe aller Spieler unter jeder Küstenstadt stehen.
- ⇒ Erreicht eines Deiner Schiffe eine unentdeckte (verdeckte) Küstenstadt, endet dessen Bewegung sofort.

◆ 2. **Eine unentdeckte Küstenstadt aufdecken:** max. 1x je Zug

- ⇒ Drehe die Stadt auf ihre Vorderseite. Dein Schiff dort bringt Dir nun 1 SP.
- ⇒ Wer die letzte Küstenstadt in der Reihe entdeckt, erhält 2 SP (statt 1).

◆ 3. **Schiffe in Handelsgüter umwandeln:**

- ⇒ Nun darfst Du beliebig viele Deiner Schiffe in Handelsgüter umwandeln.
- ⇒ Nimm je weils 1 Schiff von unterhalb einer Küstenstadt und lege es auf eines der Handelsgüter auf der Küstenstadt. Du hast damit ein Handelsgut geschaffen. Dieses darf nicht mehr bewegt werden.
- ⇒ Jede Stadt hat nur genau 2 Handelsgüter. Würfel darauf = bereits belegt.

Auf nach Indien! - KSR (Seite 2 von 3)

Handelsgüter verkaufen:

- ◆ Verkaufe 1 - x Deiner Handelsgüter. Lege dazu je 1 Würfel von Küstenstädten auf Lissabon. Diese Würfel darfst Du auch zum Anzeigen von Geld / SP nutzen.
- ◆ Handelsgüter auf Märkten verbleiben dort. Du darfst 1 Gut davon virtuell verkaufen. Auf den Markt gelangte das Handelsgut durch die Aktion "1 Gebäude bauen".
- ◆ Du musst auch mind. 1 Handelsgut verkaufen, das nicht von einem Markt stammt.
- ◆ Man kann gleiche Handelsgüter zwar für 0 SP verkaufen = Würfel nach Lissabon, Profit bringen aber nur unterschiedliche Güter:

Anzahl:	1	2	3	4	5	6
= Geld:	1	2	3	4	5	6
= SP:	0	0	1	1	2	4

1 Gebäude bauen:

- ◆ Zahle 2 Geld und nimm 1 Deiner Würfel aus dem Meer unterhalb der gewünschten Küstenstadt oder von der Küstenstadt.
- ◆ Setze diesen Würfel auf ein Gebäude oben oder mittig auf dieser Küstenstadt. Jedes Gebäude nimmt nur 1 Würfel auf.
- ◆ Mit dem Bauen erwirbst Du sofort eine Fähigkeit:
Festung: Zu Beginn von "Schiffe bewegen" darfst Du beliebig viele neue Schiffe aus Lissabon unter Küstenstädte dort bringen, wo Du eine Festung besitzt. Anschließend darfst Du alle Deine Schiffe gemäß Reichweite bewegen. Zum Spielende zählt die Festung 1 SP.
Markt: Das Gut auf dem Markt kann verkauft werden, bleibt aber dort liegen. Zum Spielende zählt der Markt 1 SP.
Kirche: 2 SP zum Spielende

1 Technologie erwerben:

- ◆ Zahle die Kosten der gewünschten Technologie.
- ◆ Setze 1 Deiner Wissenschaftler vom Technologie-Feld Deiner Verwaltungskarte auf diese Technologie. Max. 1 Würfel je Technologie ist erlaubt.
- ◆ Mit dem Erwerb darf sofort die Sonderfähigkeit genutzt werden.

Auf nach Indien! - KSR (Seite 3 von 3)

Reichweite der Schiffe erhöhen:

- ◆ Zahle 2 / 4 Geld für Reichweite 2 / 3. Schiffsbauer versetzen!
Jede Erhöhungsstufe erfordert 1 Aktion.

"Jederzeit"-Aktionen:

- ◆ Sie sind jederzeit und beliebig oft wiederholbar und zählen nicht als Aktionen.
- ◆ Du darfst auf Schiff, Handelsgut, Gebäude, Bankier, Geschichtsschreiber verzichten, also den entsprechenden Würfel nach Lissabon zurücksetzen.
- ◆ Aber wenn Du die Hafenverwaltung nutzt, musst Du zu Beginn der Aktion "Schiffe bewegen" alle Holzwürfel nach Lissabon zurückstellen, die Du als neue Schiffe einsetzen möchtest.
- ◆ Du darfst die Sonderfähigkeit einer erworbenen Technologie nutzen.

Spielende:

Tritt mind. eines der folgenden Ereignisse ein, ist nach aktueller Runde Schluss.

- ➔ Ein Spieler hat Indien entdeckt (alle Küstenstädte sind aufgedeckt).
- ➔ 2 oder mehr Spieler besitzen keine Holzwürfel mehr im allgemeinen Vorrat.

Ermittlung des Gewinners:

Jeder Spieler zählt seine Punkte.

- ... aus Geschichtsschreibern
- ... 1 SP für jeden eigenen Markt bzw. jede eigene Festung
- ... 2 SP für jede eigene Kirche
- ... ? SP durch bestimmte Technologien

Wer die meisten SP erreichte, gewinnt.

Patt: Ist einer der Beteiligten der Entdecker der letzten verdeckten Stadt, siegt er.

Als nächstes Kriterium geht bei den Beteiligten dann deren Geld vor.

Bei weiterem Patt siegt der Beteiligte mit mehr SP beim Geschichtsschreiber.

Herrscht immer noch Patt, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Im Spiel nicht SP für Gebäude/Technologien über die Geschichtsschreiber festhalten!

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.03.15

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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