



... wagen sich kühne Seefahrer mit der Hoffnung auf Ruhm und Reichtum weit auf das offene Meer hinaus. Wer wohlbehalten zurückkehrt, berichtet von reichen, fruchtbaren Inseln, die noch nie ein Mensch zuvor betreten hat.

Nicht lange nach dieser Kunde erreichen die ersten Pioniere die neuen Inseln. Beseelt von dem Wunsch nach einer neuen, besseren Heimat roden sie das Land und bauen erste dürftige Hütten. Ein bescheidener Wohlstand stellt sich ein und bald nennen sich die Pioniere stolz „Siedler“.

Weitere Inseln werden in der Umgebung entdeckt, auf denen Gewürz, Tabak und Baumwolle gedeihen. Der Handel mit diesen Waren lässt die Siedler zu wohlhabenden Bürgern und bald zu reichen Kaufleuten werden.

SPIELMATERIAL

- * 1 Spielplan
- * 90 Warenkarten
- * 4 Heimatinseln (Tableaus)
- * 32 Inselkärtchen
- * 28 Einwohnerkärtchen. pro Spieler 7
- * 14 Kärtchen „Öffentliche Gebäude“
- * 16 Wappenplättchen. pro Spieler 4
- * 8 Holzschiffe, pro Spieler 2
- 4 1 Würfel

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird ausgelegt. Er zeigt eine reiche Inselwelt, die es im Laufe des Spieles zu entdecken gilt.

Die **Inselkärtchen** werden nach ihren Rückseiten (2, 3, 4) zu 3 Stapeln sortiert. Im Spiel **zu zweit** verwenden Sie nur den Stapel mit der „2“. Im Spiel **zu dritt** kommt der Stapel mit der „3“ hinzu. Nur **zu viert** spielen Sie mit allen Inselkärtchen.

Jeder der verbliebenen Stapel wird für sich gemischt. Anschließend werden die Inselkärtchen verdeckt auf zahlengleichen Inseln des Spielplanes gelegt.

Einige Kartellen bleiben übrig. Sie werden mit ihrer verdeckten Seite ohne Einsicht der Spieler als Reservestapel neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler wählt seine Spielfarbe und erhält in dieser Farbe:

4 Wappenplättchen

2 Schiffe

7 Einwohnerkärtchen



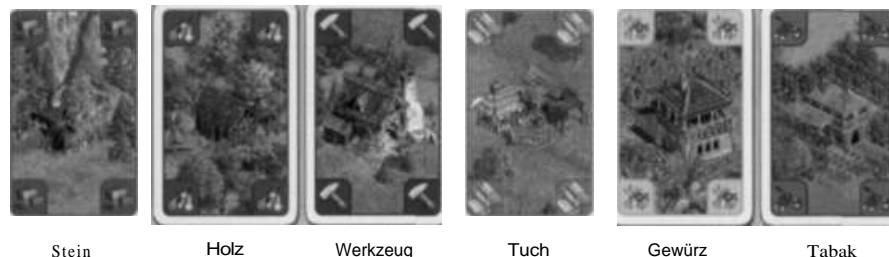
Die **Einwohnerkärtchen** haben 2 Seiten und besitzen entweder die Kombination Pionier Siedler oder Bürger/Kaufmann.

Jeder Spieler nimmt sich eine **Heimatinsel** und legt sie vor sich. Auf die beiden rot umrandeten Felder kommt je ein Pionier und ein Siedler.

Jeder Spieler stellt eines seiner Schiffe auf das Startfeld des Spielplanes. Mit seinem kleinen **Wappenplättchen** markiert jeder Spieler das Feld „7“ der Goldleiste des Spielplans. Jeder Spieler besitzt somit zu Beginn des Spieles 7 Goldstücke.

Die **Kärtchen „Öffentliche Gebäude“** haben eine braune Grundfläche, für das Spiel **zu zweit** werden die Kärtchen mit der Zahl 3 und 4 auf der Rückseite aussortiert, beim Spiel **zu dritt** kommen nur die Kartellen mit der Zahl „4“ aus dem Spiel **zu viert** wird mit allen Kartellen gespielt. Die Kärtchen werden an den entsprechenden Orten und gut sichtbar für alle neben einer Seite des Planes ausgelegt.

Die **Warenkarten** werden sortiert und als einzelne Stapel offen neben einer Seite des Spielplanes deponiert. Jeder Spieler erhält als Startkapital je eine Warenkarte „Stein“ und „Holz“.



WORUM ES GEHT

Jeder Spieler besitzt verschiedene Produktionsstätten auf seiner Heimatinsel, die bei der **entsprechenden** Würfelzahl die Waren Holz, Stein, Werkzeug oder Tuch produzieren. Mit diesen Waren kann jeder Spieler Schiffe bauen, weitere Pioniere auf seiner Insel ansiedeln oder Pioniere zu Siedlern weiterentwickeln. Um ANNO 1503 jedoch erfolgreich zu spielen, müssen Siedler zu Bürgern oder gar zu Kaufleuten aufsteigen. Hierzu wird Gewürz und Tabak benötigt. Diese Waren gibt es zwar nicht auf der Heimatinsel, sind aber auf den kleinen Inseln des Spielplanes zu finden. Also heißt es Schiffe bauen, um mit diesen die lukrativsten Inseln in Besitz zu nehmen. Um das Spiel zu gewinnen, benötigt man 3 von insgesamt 5 möglichen Siegpunkten. So erhält man beispielsweise für 3 ansässige Kaufleute, für den Besitz von 30 Goldstücken oder den Bau von 4 Öffentlichen Gebäuden je einen Siegpunkt.

Wollen Sie sofort wissen, wie ANNO 1503 gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof Easy

DER SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Wer am Zug ist, führt der Reihe nach folgende Aktionen durch.

1. **Ertrag für alle Spieler auswürfeln**
- 2a. **Einsetzen und Entwickeln**
- 2b. **Waren verkaufen und/oder kaufen**
3. **Schiffe ziehen und Inseln entdecken.**

Bei den Aktionen 2a und 2b muss keine Reihenfolge eingehalten werden. Es kann also beispielsweise eine Ware gekauft, ein Schiff gebaut und dann wieder eine Ware verkauft werden.

Wichtig: Am Ende seines Zuges (und nur dann) darf ein Spieler nicht mehr als 5 Warenkarten besitzen. Besitzt er mehr, muss er überzählige Karten seiner Wahl abgeben. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

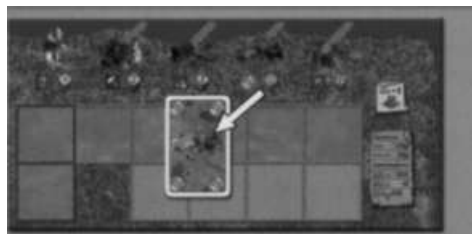
DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

1. Ertrag für alle Spieler auswürfeln

Wer an der Reihe ist, würfelt. Jeder Spieler schaut nun auf seiner Heimatinsel nach, welche Ware neben der gewürfelten Zahl abgebildet ist. Jeder Spieler – auch wer nicht an der Reihe ist – nimmt sich nun eine Karte mit dieser Ware von dem jeweiligen Stapel. Steht neben der gewürfelten Zahl ein Fragezeichen, darf sich der Spieler eine beliebige Ware nehmen – auch Tabak oder Gewürz. Wird eine „6“ gewürfelt, erhalten die Spieler keine Waren. Stattdessen tritt ein Ereignis ein (siehe S. 3).

Beispiel:

Es wurde eine „4“ gewürfelt. Der Spieler erhält ein Tuch. Bei einer „1“ hätte er sich eine beliebige Ware nehmen dürfen.



2a. Einsetzen und Entwickeln

Schiff einsetzen

Wer ein Schiff einsetzen möchte, zahlt jeweils ein Tuch, Holz und Werkzeug und stellt das Schiff auf das Startfeld des Spielplans.

Pionier einsetzen

Wer auf seiner Heimatinsel einen Pionier einsetzen möchte, zahlt ein Holz und ein Werkzeug, indem er die Karten auf die entsprechenden Warenstapel legt. Anschließend legt er einen seiner Pioniere (1) auf das freie, grüne Feld, das an den zuletzt eingesetzten Einwohner grenzt.



Einwohner entwickeln

Alle anderen Einwohner können nicht direkt eingesetzt werden. Sie entstehen ausschließlich durch „Entwicklung“. Ein Pionier(kärtchen) wird nach Zahlung von 1 x Tuch und 2 x Stein umgedreht und damit zu einem Siedler entwickelt.

Wer einen Siedler zu einem Bürger entwickeln möchte, zahlt 2 x Gewürz und 1 x Stein, entfernt den Siedler und ersetzt ihn durch ein Kartell, auf dem ein Bürger (3) abgebildet ist.

Wer nach Abgabe von 2 x Tabak und 1 x Gewürz ein Kartell mit einem Bürger umdreht, erhält einen Kaufmann (4).

Beispiel:

Ein Spieler entwickelt einen Siedler zu einem Bürger. Er gibt 2x Gewürz und 1 x Stein ab, nimmt das Siedlerkärtchen zu seinem Vorrat zurück und ersetzt es durch ein Bürgerkärtchen.



Achtung: Wer bereits vier Kärtchen mit Pionieren oder Siedlern auf seiner Heimatinsel ausgelegt hat, kann keinen weiteren Pionier einsetzen. Er muss zuerst einen Siedler zu einem Bürger entwickeln. Damit erhält er ein Pionier-/Siedlerkärtchen zurück und kann nach Abgabe eines Holzes und eines Werkzeuges einen neuen Pionier aufstellen.

Kostenübersicht

Die Kosten für das Einsetzen eines Schiffes oder Pioniers sowie die Entwicklungskosten für einen Siedler, Bürger oder Kaufmann sind auf der Übersicht auf der Heimatinsel abgebildet. So kostet die Entwicklung eines Pioniers zu einem Siedler 1 x Tuch und 2 x Stein.



2h. Waren verkaufen und/oder kaufen

Die Waren dienen in ANNO 1503 zwei Zwecken. Zum einen benötigt man Waren, um Pioniere/Schule einzusetzen, bzw. Einwohner weiterentwickeln zu können. Zum anderen erhält man durch den Verkauf von Waren an seine Einwohner Gold, mit dem man wiederum andere, dringend benötigte Waren einkaufen kann.

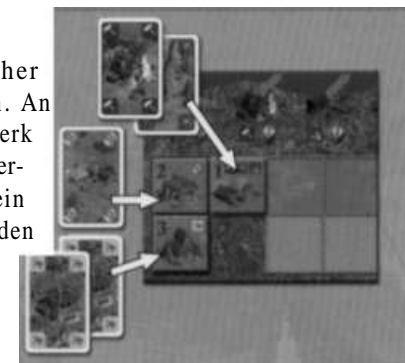
Bitte beachten: Zwischen den Spielern ist der Kauf oder Verkauf von Waren oder der direkte Handel mit Waren nicht erlaubt.

Ware verkaufen

Ein Spieler kann an **jeden** Einwohner, den er auf einem Feld seiner Heimatinsel angesiedelt hat, **einmal** in seinem Zug **eine** Ware verkaufen. Die Ware, die er verkaufen kann, ist auf dem Einwohnerkärtchen abgebildet. So kann er an einen Pionier Werkzeug **oder** Stein **oder** Holz verkaufen, an einen Siedler Tuch, an einen Bürger Gewürz und an einen Kaufmann Tabak. Der Verkaufspreis entspricht der Zahl auf dem Kärtchen. Verkaufte Waren wandern zurück auf die entsprechenden Warenstapel. Das Wappenplättchen des Spielers wird auf der Goldleiste entsprechend vorgezogen.

Beispiel:

Ein Spieler braucht Gold und möchte daher möglichst viele seiner 5 Waren verkaufen. An den Pionier kann er entweder nur das Werkzeug oder nur den Stein verkaufen. Er verkauft den Stein. Außerdem verkauft er sein Tuch an den Siedler und eines seiner beiden Gewürze an den Bürger. Er erhält insgesamt 6 Gold und zieht sein Wappenplättchen auf der Goldleiste 6 Felder vor.



Ware einkaufen

Zweimal in seinem Zug darf ein Spieler eine beliebige Ware für 6 Goldstücke einkaufen. Wer beispielsweise Gewürz benötigt, zieht seinen Wappenstein auf der Goldleiste 6 Felder zurück und nimmt sich vom Gewürzstapel ein Gewürz. Der Einkauf einer Ware ist unabhängig von den Einwohnern.

3. Schiff ziehen und Inseln entdecken

Die Aktionspunkte eines Schiffes sind von der Spieleranzahl abhängig. Zu zweit hat ein Spieler für jedes seiner Schiffe 2, zu dritt 3 und zu viert 4 Aktionspunkte.

Die Regeln für das Ziehen der Schiffe:

- * **hin Schiff darf immer** nur gerade, nicht diagonal, auf ein benachbartes Meerfeld gezogen werden.
- * Schiffe dürfen **nicht** auf Inselfelder gezogen werden.
- * Jeder Zug auf ein benachbartes Feld kostet einen Aktionspunkt.
- * Es dürfen sich beliebig viele Schiffe auf einem Feld aufhalten.
- * Besitzt ein Spieler zwei Schiffe auf dem Plan, steht ihm für jedes Schiff die erlaubte Anzahl Aktionspunkte zu.

Das Entdecken:

Zieht ein Spieler sein Schiff neben ein Inselkärtchen, so darf er sich das Kärtchen ansehen (entdecken). Die Mitspieler sollten keine Hinweise erhalten.

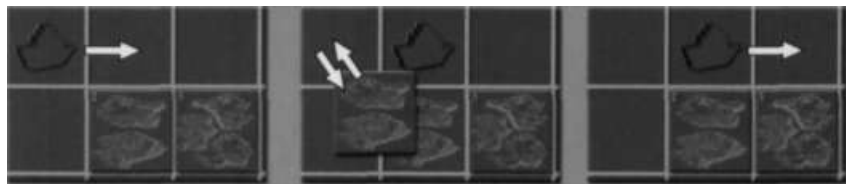
Auch das „**Entdecken**“ kostet einen Aktionspunkt. Ist ein Spieler nicht an einem Kärtchen interessiert, legt er es wieder verdeckt auf seinen Platz zurück. Hat er noch Aktionspunkte übrig, darf er sein Schiff weiterziehen, bzw. ein anderes Inselkärtchen entdecken.

Möchte er jedoch das Kärtchen nutzen, endet für das Schiff die Entdeckungsfahrt, der Spieler legt das Schiff zu seinem Vorrat zurück.

Bitte beachten: hin Schiff darf immer nur **neben** ein Inselfeld, nie jedoch auf ein Inselfeld, bzw. Inselkärtchen gezogen werden.

Beispiel:

Es wird zu dritt gespielt. Spieler „Rot“ stehen für sein Schiff 3 Aktionspunkte zur Verfügung.



1. Aktionspunkt

Er zieht das Schiff ein Feld weiter nach rechts.

2. Aktionspunkt

Er entdeckt eine Insel, möchte sie aber nicht nutzen und legt das Kärtchen wieder hin.

3. Aktionspunkt

Er zieht das Schiff 1 Feld weiter. In seinem nächsten Zug kann er die Insel (3) entdecken.

DIE NUTZUNG DER INSELKÄRTCHEN

Es gibt 3 verschiedene Arten von Inselkärtchen. Das Kontor zeigt eine Ware, der Handelsvertrag ist mit „-1“ und der Schatz mit einer Truhe gekennzeichnet.



A) Kontor

Wer ein Kontor nutzen, bzw. in Besitz nehmen will, legt es an einen freien grauen Steinweg oben an seiner Heimatinsel an.

Wird die Würfelzahl des Steges gewürfelt, kann der Spieler künftig die Ware seiner Heimatinsel nehmen **oder** die Ware des Kontors. Daher sollte ein Kontor sinnvollerweise möglichst an einen Steg angelegt werden, dessen Ware sich von der Ware des Kontors unterscheidet.

Da es 4 graue Stege gibt, können maximal 4 beliebige Kontore angelegt werden. Sollte man im Spielverlauf ein 5. Kontor entdecken, so kann dieses Kontor weder genommen noch ausgetauscht werden.

B) Handelsvertrag

Ein Handelsvertrag wird rechts an einen freien braunen Holzsteg angelegt. Jeder Handelsvertrag mindert den Kaufpreis einer Ware um ein Gold. Wer beispielsweise 3 Handelsverträge angelegt hat, kann während seines Zuges 1 oder 2 Waren statt für je 6 für nur je 3 Gold einkaufen. Da es 3 braune Stege gibt, können maximal 3 Handelsverträge angelegt werden.

C) Schatzkärtchen

Entscheidet sich ein Spieler dafür, ein Schatzkärtchen zu nutzen, führt er den auf dem Kärtchen genannten Vorteil sofort aus.

Je nach Kärtchen entwickelt er einen seiner Einwohner oder vergrößert sein Vermögen um 12 Gold (siehe auch Übersicht auf der letzten Seite). Das Schatzkärtchen kommt aus dem Spiel.

Bitte beachten: Auch bei der Nutzung eines Schatzkärtchens kommt das Schiff zurück zum Vorrat des Spielers.

Beispiel:

Der Spieler besitzt ein Gewürzkontor und 2 Handelsverträge. Beim Wurf einer „3“ darf er sich Gewürz oder Holz nehmen. Seine beiden Handelsverträge erlauben es ihm, eine Ware für 4 Gold anstatt für 6 Gold einzukaufen.

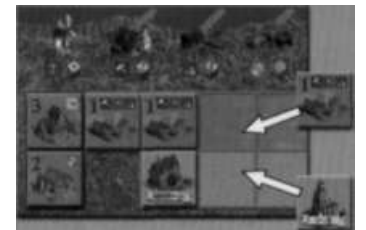


DIE „ÖFFENTLICHEN GEBÄUDE“

Jedes Mal, wenn ein Spieler ab dem vierten Feld einen Pionier einsetzt, darf er sich ein **öffentliches** Gebäude aussuchen und dieses kostenlos unterhalb seines soeben ausgelegten Pioniers platzieren. Es ist nicht erlaubt, zwei gleiche **öffentliche** Gebäude auszulegen. Sollten keine **öffentlichen** Gebäude mehr zur Auswahl stehen, darf auch ein Pionier nicht mehr eingesetzt werden. Die Vorteile der einzelnen Gebäude sind in einer Übersicht auf der letzten Seite beschrieben.

Beispiel:

Ein Spieler setzt einen neuen Pionier ein. **Er wählt das öffentliche Gebäude** „Kirche“ aus und platziert es unterhalb seines Pioniers. Eine zweite Kirche wäre nicht erlaubt gewesen, da diese schon **ausliegt**.



DIE EREIGNISSE

Würfelt ein Spieler eine „6“, gibt es **keine** Erträge. Stattdessen würfelt der Spieler erneut. Die gewürfelte Zahl löst ein Ereignis aus:

1, 2 - Pirat: Jeder Spieler muss für jedes Inselkärtchen, das an seiner Heimatinsel anliegt, ein Gold zahlen. Besitzt ein Spieler nicht genug Gold und nur dann muss er ein Kontor oder einen Handelsvertrag seiner Wahl entfernen. In diesem Fall bleibt der Goldvorrat unangetastet. Wenn man bezahlen kann, muss man dies aber in jedem Fall tun. Das entfernte Kärtchen wird zusammen mit den Kärtchen des Reservestapels gemischt. Anschließend wird das oberste Kärtchen des Reservestapels gezogen und verdeckt auf ein freies Inselfeld des Spielplans gelegt. Es muss auf eines der am weitesten vom Startfeld entfernten freien Felder gelegt werden. Die Zahl des Inselfeldes spielt dabei jetzt keine Rolle.



3, 4 - Feuer: Jeder Spieler **muss** für jeden Einwohner, der außerhalb des sicheren, roten Bereichs ausliegt, 1 Gold zahlen. Besitzt er nicht genügend Gold und nur dann entfernt er statucssen den zuletzt **ausgelegten** Einwohner. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Pionier handelt oder einen **weiterentwickelten** Einwohner. MUSS der Spieler einen Einwohner entfernen, bleibt der Goldvorrat unangetastet. Wenn man bezahlen kann, muss man dies aber auf jeden Fall tun.



Sollte ein Einwohner oberhalb eines Öffentlichen Gebäudes entfernt werden, muss das **öffentliche** Gebäude zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.



5, 6 - Goldene Zeiten: Jeder Spieler darf sich eine beliebige Ware nehmen.

Beispiel:

Der Spieler besitzt 3 Inselkärtchen und zwei Einwohner außerhalb des roten Bereichs. Bei einem Ereignis „Pirat“ müsste 3 Gold. bei „Feuer“ 2 Gold zahlen.



DIE SIEGPUNKTE

Auf den Siegpunktfeldern des Spielplans sind die 5 Möglichkeiten, einen Siegpunkt zu erringen, abgebildet. Wer 30 oder mehr Gold, 4 Kontore, 3 **Handelsverträge**, 4 Öffentliche Gebäude oder 3 Kaufleute besitzt, markiert das entsprechende Siegpunktfeld mit einem Wappenstein.

Bitte beachten:

Siegpunkte können während des Spiels wieder verloren gehen. Wenn ein Spieler beispielsweise wieder weniger als 30 Gold besitzt oder durch die Ereignisse ein Kontor, bzw. Handelsvertrag oder ein Öffentliches Gebäude verliert, geht auch ein eventueller Siegpunkt verloren.

Die Anzahl **der öffentlichen** Gebäude, Kontore und **Handelsverträge** reicht nicht aus, dass alle Spieler die damit verbundenen möglichen Siegpunkte erringen können. Nur die Siegpunkte „30 Gold“ und „3 Kaufleute“ sind immer für alle erreichbar.



SPIELENDENDE

Ist ein Spieler an der Reihe und erringt seinen dritten Siegpunkt, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet.

ÜBERSICHT ÖFFENTL. GEBÄUDE



Großes Kontor: Der Spieler darf einmal in seinem Zug einem beliebigen Mitspieler eine Ware aus dessen verdeckter Hand ziehen. Er muss diesem dafür 2 Gold zahlen.



Feuerwehr: Wenn das Ereignis „Feuer“ eintritt, sind die Einwohner des Spielers geschützt. Er muss kein Gold zahlen.



Schmiede: Wenn das Ereignis „Pirat“ eintritt, sind die Inselkärtchen des Spielers geschützt. Er muss kein Gold zahlen.



Kirche: Tritt das Ereignis „Goldene Zeiten“ ein, erhält der Spieler zwei statt einer Ware seiner Wahl.



Schule: Jedes Mal, wenn ein Spieler an einen seiner Pioniere ein Werkzeug, ein Holz oder einen Stein verkauft, erhält er dafür 2 Gold (anstatt 1 Gold).



Badhaus: Jedes Mal, wenn ein Spieler an einen seiner Kaufleute einen Tabak verkauft, erhält er dafür 6 Gold (anstatt 4 Gold).

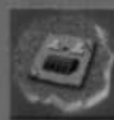


Wirtshaus: Jedes Mal, wenn ein Spieler an einen seiner Siedler ein Tuch oder an einen seiner Bürger ein Gewürz verkauft, erhält er dafür 4 Gold (anstatt 2 Gold für Tuch, bzw. 3 Gold für Gewürz).



Werft: Der Spieler verfügt für jedes seiner Schiffe über die doppelte Anzahl Aktionspunkte.

DIE SCHATZKÄRTCHEN



Werte einen Einwohner um eine Stufe auf.



Du erhältst 12 Gold.

