

Liebe Spielerin, lieber Spieler, mein Name ist Prof. Easy. Ich möchte Sie zu einer Partie „Die neuen Entdecker“ einladen.

Sie brauchen vorher keine Regel zu lesen. Alles ergibt sich während des ersten Spiels.

Damit das Spiel reibungslos funktioniert, müssen Sie ein paar wenige Punkte beachten:



## **Vorwort**

1. Diese Einführung ist für vier Spieler geschrieben. Wenn Sie zu zweit spielen, wählen Sie die Farben weiß und rot. Ein Spieler übernimmt dann zusätzlich den Part von Spieler violett, der andere von gelb. Zu dritt spielen Sie mit weiß, rot und gelb. Ein Spieler übernimmt dann den Part von Spieler violett.
2. Jede Seite muss allen Spielern laut und deutlich vorgelesen werden. Bis Seite 6 nimmt diese Aufgabe ein beliebiger Spieler wahr.
3. Ab Seite 7 beginnt das eigentliche Spiel und es liest immer der Spieler vor, der an der Reihe ist.
4. Aktionen, die Sie ausführen müssen, sind mit einem roten Pfeil (>) gekennzeichnet. Führen Sie die Aktionen auf jeden Fall durch, auch wenn Sie Ihnen vielleicht nicht immer gleich einleuchten. Auftauchende Fragen werden mit Sicherheit später beantwortet.
5. Abbildungen, die das Spielgeschehen erläutern, sollten allen Mitspielern gezeigt werden.

## Der Spielplan

Der Spielplan besteht aus 4 wesentlichen Bereichen.

### 1. Unentdecktes Gebiet

Hier werden wir neue Inseln entdecken.

### 2. Randfeld

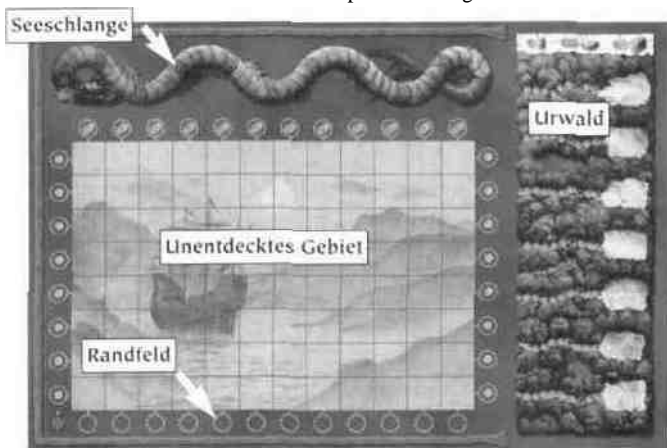
Von hier aus starten wir in das unentdeckte Gebiet.

### 3. Urwald

Im Urwald werden unsere Kundschafter den Inseln das eine oder andere Geheimnis entlocken.

### 4. Die Seeschlange

Hier werden unsere Entdeckerpunkte festgehalten.



**Das Spielziel** ist es, bei der Entdeckung und Erforschung neuer Inseln viele Entdeckerpunkte zu erhalten. Es gewinnt, wer am Spielende auf den Feldern der Seeschlange am weitesten vorne steht.

## Spielvorbereitung

- Die Geheimnisse des Urwaldes sind auf den 9 Pflanzenchips dargestellt.
- > Verstauen Sie die Pflanzenchips in dem beiliegenden Leinenbeutel.

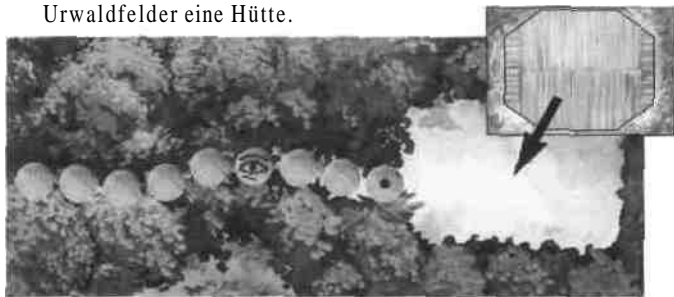


## Der Zusammenbau der Häuptlingshütten

- > 1. Knicken Sie die beiden Laschen des Oberteils der Häuptlingshütte leicht nach unten ab.
- > 2. Stecken Sie die Laschen in die beiden Schlitze des Unterteils.



- > Platzieren Sie auf jedem der sieben Urwaldfelder eine Hütte.



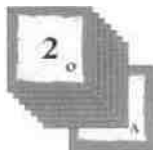
Die Entdeckerkärtchen haben drei verschiedene Rückseiten:

1. Rückseite mit Zahl und Buchstabe
2. Rückseite mit Zahl
3. Neutrale Rückseite (mit und ohne Fragezeichen)

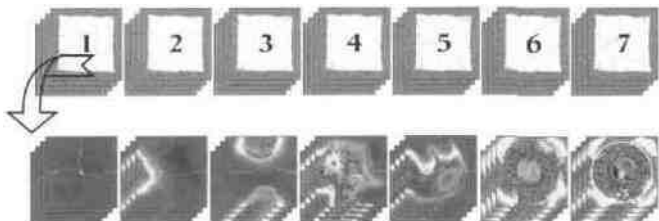


> Sortieren Sie die Entdeckerkärtchen nach ihren Rückseiten.

- > Bilden Sie mit den mit Buchstaben gekennzeichneten Kärtchen einen alphabetisch geordneten Stapel. Dabei trägt das unterste Kartchen den Buchstaben „A“. Dies ist der „**Einführungsstapel**“. Er wird nur für dieses Einführungsspiel benötigt.



- > Fassen Sie die Entdeckerkärtchen mit gleicher Zahl zu Stapeln zusammen.
- > Drehen Sie die Stapel um. Diese Stapel heißen „**offene Stapel**“, da die jeweilige Landschaft zu sehen ist.



- > Mischen Sie die Entdeckerkärtchen mit den neutralen Rückseiten gut und verteilen Sie diese auf 6 etwa gleich hohe Stapel. Dabei spielt es keine Rolle, ob oder wie viele Fragezeichen als oberste Karten der Stapel zu sehen sind. Diese Stapel heißen „verdeckte Stapel“.



- > Legen Sie die offenen Stapel neben der einen Breitseite und die verdeckten Stapel neben der anderen Breitseite des Spielplanes ab.
- > Jeder Spieler wählt eine Farbe (siehe Vorwort Seite 1, Absatz 1) und erhält in dieser Farbe folgende Einheiten:

**alle  
Kundschafter**



**2  
Stützpunkte**



**1  
Siedlung**

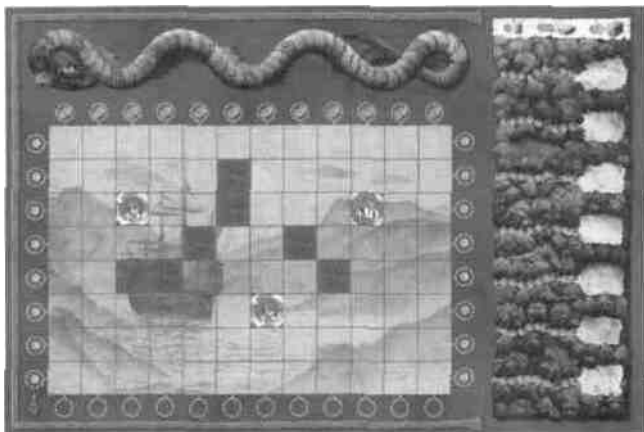


- > Jeder Spieler setzt einen seiner Kundschafter als **Zählstein** auf das Feld „O“ der Seeschlange.
- > Jeder Spieler erhält **Goldstücke** im Wert von 7 als Startkapital. Die restlichen Goldstücke legen Sie irgendwo neben den Spielplan. Sie bilden die Bank.
- > Legen Sie das **Entdeckerschiff** und den **Würfel** neben dem Plan bereit. Das Entdeckerschiff wird von allen Spielern benutzt.

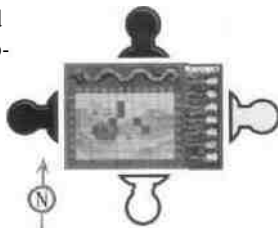


## Aufbau des Spielplanes

- > Legen Sie von den offenen Stapeln 7 Meereskärtchen, zwei 5er- und das eine 10er-Bonuskärtchen (Rückseite „7“) wie abgebildet auf die Felder des unentdeckten Gebietes.

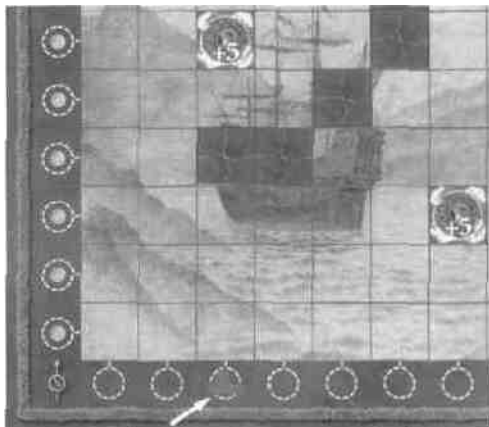


- > Nehmen Sie jetzt entsprechend Ihrer Spielerfarbe die rechts abgebildete Sitzreihenfolge ein. Spieler „weiß“ sollte an der Südseite des Planes, Spieler „rot“ an der Nordseite sitzen.



*Spieler „weiß“ ist am Zug und erhält das Heft.*

## Spieler „weiß“



*Der Ausschnitt zeigt die linke untere Ecke des Spielplatzes aus Ihrer Sicht. Zur Orientierung dient der Nordpfeil links unten.*

Sie beginnen Ihren Zug, indem Sie das **Startfeld** für das Entdeckerschiff **festlegen**.

- > Nehmen Sie das Entdeckerschiff und stellen Sie es auf das dritte Randfeld von links. Bevor Sie mit der Entdeckungsfahrt beginnen, müssen Sie die **Entdeckerkärtchen ansagen**. Mit dieser Ansage legen Sie fest, wie viele Entdeckerkärtchen Sie maximal von **einem** Stapel ziehen dürfen. jedes Kärtchen von einem verdeckten Stapel kostet 1 Gold.
- > Sie sagen 1 Kärtchen an und zahlen 1 Goldstück an die Bank.



## Spieler „weiß“

- > Ziehen Sie das oberste Kärtchen des Einführungsstapels.
- > Drehen Sie es um. Es gibt vier Möglichkeiten, das Kärtchen anzulegen. Möglichkeit „D“ ist nicht erlaubt, da Land an Wasser stoßen würde.



- > Sie entscheiden sich für Möglichkeit „C“ und ziehen das Schiff auf das Kärtchen vor. Das erste Feld des unentdeckten Gebietes ist entdeckt und Ihre Entdeckungsfahrt ist beendet. Sie dürfen jetzt noch eine **Einheit** auf dem entdeckten Inselteil **absetzen**. Auch das kostet Gold.



- > Zahlen Sie 1 Gold und setzen Sie einen Ihrer Kundschafter auf das Landteil des Kärtchens.

**Regel:** Entdeckerkärtchen müssen immer so angelegt werden, dass Wasser an Wasser oder Land an Land grenzt und die weiße Linie nicht unterbrochen wird.

Spieler „violett“ ist am Zug und erhält das Heft.

## Spieler „violett“

> Nehmen Sie das Entdeckerschiff. Sie haben die Wahl, ob Sie mit der Entdeckung vom Rand her oder von dem bereits entdeckten Feld beginnen wollen.

**Regel:** Das Entdeckerschiff muss seine Fahrt auf einem **Randfeld** oder bereits **entdecktem Feld** (Feld mit Kärtchen) beginnen.

Dieses „Startfeld“ muss mit einer Meeresseite an mindestens ein unentdecktes Feld grenzen und außerdem, falls es ein entdecktes Feld ist, entlang der weißen Linie einen Weg zu einem Randfeld besitzen.

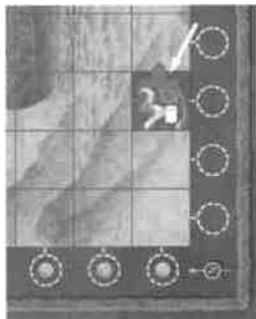
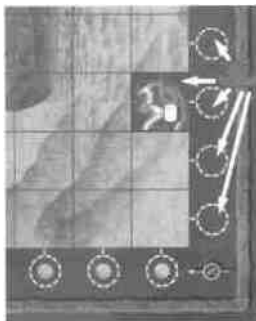
### Startfeld festlegen:

Sie entscheiden sich für das bereits entdeckte Feld als Startfeld.

> Setzen Sie das Entdeckerschiff auf das Kärtchen.

### Entdeckerkärtchenansagen:

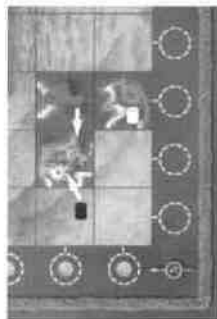
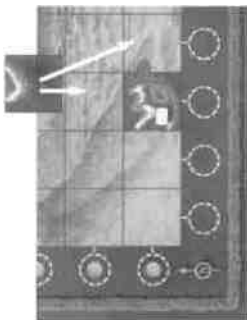
> Sie sagen 2 Kärtchen an und zahlen 2 Goldstücke an die Bank.



## Spieler „violett“

Entdeckerfahrt:

- > Ziehen Sie das oberste Kärtchen des Einführungsstapels und decken Sie es auf. Das Kärtchen muss an einer der beiden freien Seiten des Startfeldes angelegt werden.
- > Sie entscheiden sich für die Richtung des kurzen Pfeiles und legen das Plättchen an.
- > Ziehen Sie das Schiff auf das neu entdeckte Feld vor.
- > Ziehen Sie jetzt Ihr zweites angesagtes Kärtchen vom Einführungsstapel. Auch für dieses Kärtchen gibt es verschiedene Anlegungsmöglichkeiten.
- > Legen Sie das Kärtchen wie abgebildet an und ziehen Sie das Schiff vor.



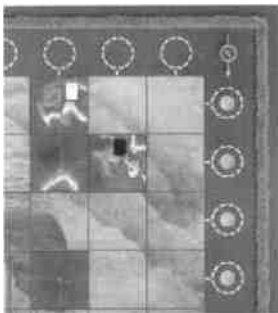
**Einheit absetzen:**

- > Zahlen Sie 1 Gold und platzieren Sie einen Kundschafter auf dem Kärtchen.

Spieler „rot“ ist am Zug und erhält das Heft.

**Startfeld festlegen:** Sie beginnen Ihre Entdeckungsfahrt auf dem zuletzt entdeckten Kärtchen.

- > Platzieren Sie das Schiff wie abgebildet.



**Entdeckerkärtchenansagen:**

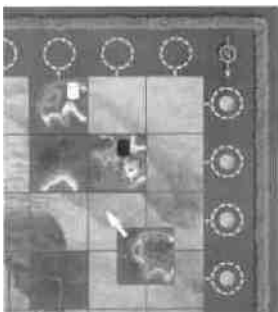
- > Sie sagen 3 Kärtchen an und zahlen 3 Gold.

**Entdeckerfahrt:**

- > Ziehen Sie das oberste Kärtchen des Einführungstapels.
- > Legen Sie das Kärtchen an wie abgebildet.
- > Ziehen Sie das Schiff vor.
- > Ziehen Sie Ihr zweites Kärtchen



vom Einführungstapel. Pech! Wie Sie das Kärtchen auch drehen, es passt nicht.



- > Legen Sie das Kärtchen als erstes Kärtchen eines Ablagestapels beiseite.

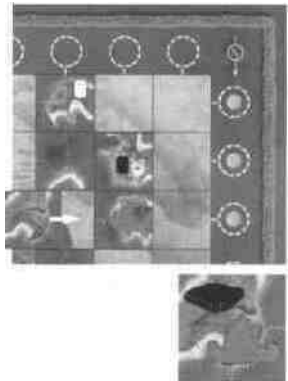
**Regel:** Passt ein Kärtchen an einer beliebigen Seite des mit dem Schiff besetzten Kärtchens (oder Randfeldes), **muss** es (angelegt werden. Passt es nicht, kommt es auf einen Ablagestapel.

- > Ziehen Sie Ihr drittes Kärtchen. Das Kärtchen passt!
- > Ziehen Sie das Schiff vor.

### **Einheit absetzen:**

Sie entscheiden sich für einen Stützpunkt.

- > Zahlen Sie drei Gold und setzen Sie einen Stützpunkt auf den Landbereich des Kärtchens.

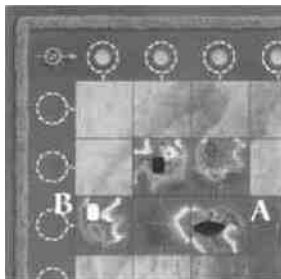


Regel: Eine Einheit darf immer nur auf dem Kärfchen des zuletzt entdeckten Feldes abgesetzt werden, falls auf diesem Kärtchen Land abgebildet ist. Setzt cm Spieler eine Einheit ab, endet seine Entdeckerfahrt sofort. Angesagte aber noch nicht eingesetzte Entdeckerhärtchen verfallen dann. Ein Kundschafter kostet 1 Gold. ein Stützpunkt 3 Gold und eine Siedlung 6 Gold (siehe Spielplan, Leiste über dem Urwald).

Spieler „gelb“ Ist am Zug und erhält das Heft.

## Spieler „gelb“

Startfeld festlegen: Sie überlegen, auf Kärtchen „A“ zu starten. Das allerdings würde Startkosten verursachen: Sie müssten 2 Goldstücke an Spieler „rot“ zahlen.

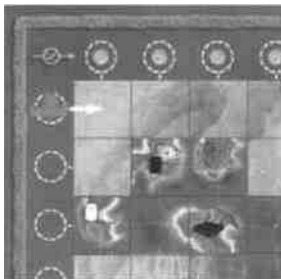


**Regel:** 1) Hat ein Spieler ein Startfeld gewählt, muss er ausgehend von diesem Startfeld (beispielsweise A) entlang einer weißen Linie einen Weg zu einem Randfeld (B) suchen. Führt der Weg über ein Kärtchen mit einem **Stützpunkt** oder einer **Siedlung** eines Mitspielers und gibt es keinen anderen Weg, muss er dem Mitspieler 2 Goldstücke **Wegegeld** zahlen.

2) Startkosten entstehen außerdem, wenn als Startfeld ein **kostenpflichtiges Randfeld** (mit Goldmünzen) genutzt wird **oder** der einzige Weg von einem Startfeld zu einem kostenpflichtigen Randfeld führt. In beiden Fällen muss der Spieler dann die abgebildeten Goldstücke an die **Bank** zahlen.

Das ist Ihnen zu teuer.

> Sie platzieren das Schiff wie abgebildet.



## Spieler „gelb“

### Entdeckerkärtchen ansagen:

> Sie sagen 1 Kärtchen an und zahlen 1 Gold.

### Entdeckerfahrt:

> Ziehen Sie ein Kärtchen vom Einführungsstapel.

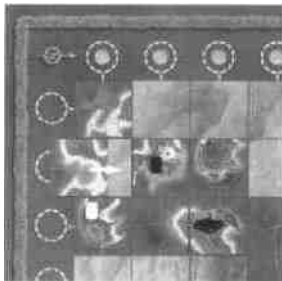
> Legen Sie es an und ziehen Sie das Schiff vor.

### Einheit absetzen:

> Setzen Sie einen Kundschafter ab und zahlen Sie 1 Gold.

**Regel:** Ein Feld, das an vier Seiten von Randfeldern oder Entdeckerkärtchen begrenzt wird, ist ein „**definiertes Feld**“. Definierte Felder werden am Ende eines Zuges mit einem passenden Kärtchen der offenen Entdeckerstapel ausgefüllt. Die gleiche Regel gilt auch für **mehrere** Felder, wenn sie von **nur Land** angeschlossen und somit nicht mehr mit dem Entdeckerschiff erreichbar sind.

Nehmen Sie ein passendes Kärtchen (3 Landseiten, 1 Meerseite) von den offenen Entdeckerstapeln und platzieren Sie es wie abgebildet.



Spieler „weiß“ ist am Zug und erhält das Heft.

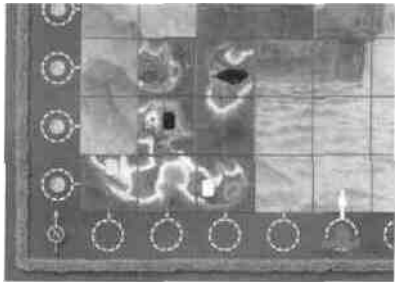
## Spieler „weiß“

### Startfeld festlegen:

- > Platzieren Sie das Schiff wie abgebildet.

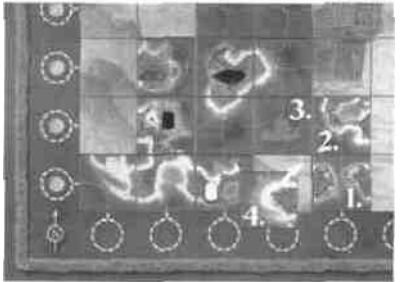
### Entdeckerkärtchen ansagen:

- > Sie sagen 3 Kärtchen an und zahlen 3 Gold.



### Entdeckerfahrt:

- > Ziehen Sie nacheinander 3 Kärtchen. Platzieren Sie diese wie abgebildet und ziehen Sie das Schiff jedesmal vor. Pech, auf dem dritten Kärtchen gibt es kein Land zum Absetzen von Einheiten. Trotzdem, da Sie das Kärtchen aufgedeckt haben, müssen Sie es anlegen und das Schiff vorziehen!



### Definiertes Feldausfüllen:

- > Füllen Sie das definierte Feld aus (4).



## Spieler „weiß“

**Regel:** *Angesagte Kärtchen müssen nicht alle gezogen werden. Ein Spieler darf seinen Zug, mit dem Absetzen einer Einheit auch vorher beenden.*

**Aber:** *Wurde ein Plättchen gezogen und passt es, muss es ausgelegt und das Schiff vorgezogen werden.*



So, liebe Spielerinnen und Spieler, im nächsten Zug von Spieler „violett“ wird zum ersten Mal in diesem Spiel eine Insel vollständig entdeckt. Dann gibt es Punkte! Für alle Spieler mit den **wertvollsten** Einheiten auf der Insel gibt es so viele Punkte, wie die Insel aus Kärtchen aufgebaut ist.

Für die Spieler mit den **zweitwertvollsten** Einheiten gibt es davon die Hälfte (aufgerundet). Für die **Dritten** davon wieder die Hälfte und für die **Vierten** wieder die Hälfte von dem, was die Dritten erhalten haben.

Die Wertigkeit der Einheiten steigt in der Reihenfolge:  
Kundschafter. Stützpunkt. Siedlung.

Wenn mehrere Spieler die wertvollste Einheit besitzen, entscheidet die Anzahl der nächst niedrigeren Einheit. So hat ein Spieler mit einer Siedlung und drei Kundschaftern wertvollere Einheiten als ein Spieler mit einer Siedlung und einem Kundschafter.

Spieler „violett“ Ist am Zug und erhält das Heft.

## Spieler „violett“

Spieler „rot“ blockiert mit seinem Stützpunkt den Weg nach Norden (2 Gold extra Wegegeld). Sie beschließen, diesen Zustand zu beenden.

### Startfeld festlegen:

> Siehe Abbildung

### Entdeckerkärtchen ansagen:

> Sie sagen 1 Kärtchen an und zahlen 1 Gold.

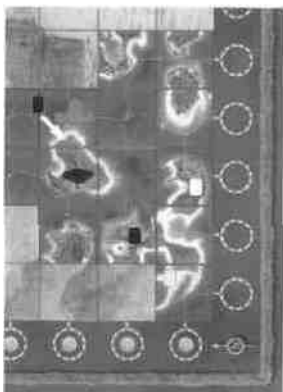
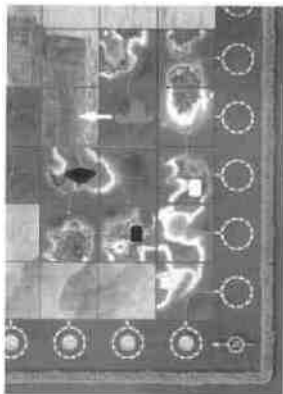
### Entdeckerfahrt:

- > Ziehen Sie das oberste Kärtchen des Einführungsstapels. Das Kärtchen passt!
- > Legen Sie es an der Nordseite des Startfeldes an und ziehen Sie das Schiff vor.

### Einheit absetzen:

- > Bezahlen Sie 1 Gold und setzen Sie einen Ihrer Kundschafter ab.

Die erste Insel ist vollständig entdeckt! Sie erstreckt sich über 3 Kärtchen.



## Spieler „violett“

- > Spieler „rot“ besitzt mit seinem Stützpunkt die wertvollste Einheit auf der Insel und rückt seinen Zählstein 3 Felder auf der Seeschlange vor.
- > Spieler „rot“ nimmt seinen Stützpunkt zurück.
- > Als Spieler mit der zweitwertvollsten Einheit rücken Sie Ihren Zählstein 2 Felder vor.



**Regel:** Nach einer Inselwertung werden Siedlungen und Stützpunkte von den jeweiligen Besitzern zurückgenommen. Kundschafter werden im Urwald auf das vorderste, freie Feld des Pfades einer beliebigen Häuptlingshütte gesetzt.

- > Setzen Sie Ihren Kundschafter auf das vorderste Feld eines beliebigen Pfades.
- > Sie sind der Erste, der die Hütte besucht, zu der dieser Pfad führt. Ziehen Sie - ohne dass Ihre Mitspieler Einblick erhalten - einen Pflanzenchip aus dem Stoffbeutel. Merken Sie sich die Zahl auf dem Pflanzenchip.
- > Schieben Sie den Chip (am Besten unter dem Tisch) zwischen das Ober- und das Unterteil der Hütte und stellen Sie die Hütte wieder zurück.



Spieler „rot“ ist am Zug und erhält das Heft.

**Regel:** Ist ein Spieler an der Reihe und besitzt er weniger als 4 Goldstücke, muss er für alle Spieler neue Golderträge auswürfeln. Dabei gilt: Der Spieler erhält so viel Gold wie er gewürfelt hat. Alle anderen Spieler erhalten 1 Gold mehr.

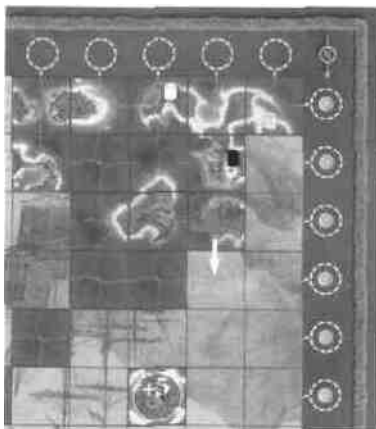
**Golderträge auswürfeln:** Damit ich die Kontrolle über diese Einführung behalte, tun wir jetzt so, als hätten Sie eine „6“ gewürfelt.

- > Nehmen Sie sich 6 Goldstücke!
- > Alle anderen Spieler nehmen sich 7 Goldstücke.

Sie möchten nach Norden vorstoßen und vielleicht das Bonuskärtchen erreichen. Immerhin zählt eine Insel mit einem 5er-Bonuskärtchen 5 Punkte mehr!

**Startfeld bestimmen:**

- > Platzieren Sie das Schiff wie abgebildet.



### Entdeckerkärtchen

#### ansagen:

- > Sie sagen 3 Kärtchen an und zahlen 3 Gold.

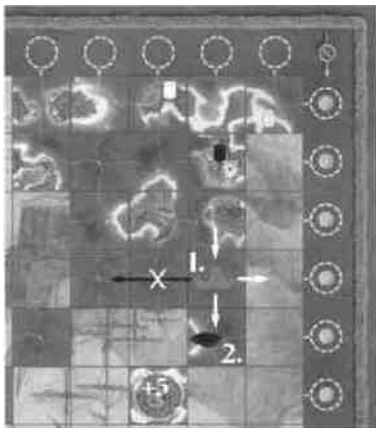
#### Entdeckerfahrt:

- > Ziehen Sie Ihr erstes Kärtchen. Leider passt es nicht!

(Ablage)  
Aber das zweite Kärtchen passt.



- > Legen Sie das Kärtchen an und ziehen Sie das Schiff vor (1). Nun könnten Sie ja auf die Idee kommen, das Schiff auf die Wasserkärtchen zu ziehen (roter Pfeil). Aber das ist nicht erlaubt. Sie dürfen immer nur auf neu entdeckte, also von einem Stapel gezogene Kärtchen ziehen.
- > Jetzt ziehen Sie ihr drittes Kärtchen, legen es wie abgebildet an und ziehen das Schiff vor (2).



#### Einheit absetzen:

- > Zahlen Sie 3 Gold und gründen Sie einen Stützpunkt.

Spieler „gelb“ ist am Zug und erhält das Heft.

## Spieler „gelb“

Sie möchten jetzt die Insel oben links vollständig entdecken und die meisten Punktedafür einheimsen.

### Startfeld bestimmen:

- > Platzieren Sie das Schiff, wie oben abgebildet.



### Startkosten zahlen:

- > Da Sie ein kostenpflichtiges Randfeld (1 Goldmünze) als Startfeld nutzen, zahlen Sie 1 Gold.

### Entdeckerkärtchen ansagen:

- > Sie erklären, dass Sie ein Kärtchen von einem **offenen** Stapel ziehen wollen und zahlen 4 Gold.

**Regel:** Anstatt Kartchen von verdeckten Stapeln anzusagen, darf man auch Kartchen vom offenen Stapel ansagen. Ein Kärtchen von einem offenen Stapel kostet 4 Gold. Aber: Während eines Zuges sowohl von offenen als auch verdeckten Stapeln zu kaufen, ist nicht erlaubt.

### Entdeckerfahrt:

- > Nehmen Sie von einem offenen Stapel ein Kärtchen mit zwei benachbarten Meeresseiten.
- > Platzieren sie das Kärtchen (Siehe Abbildung) und ziehen Sie das Schiff vor.

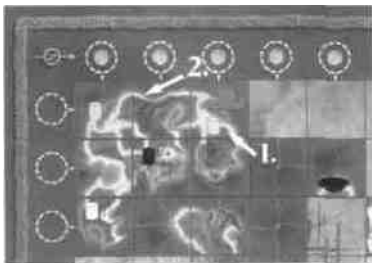
## Spieler „gelb“

### Einheit absetzen:

- > Zahlen Sie 1 Gold und setzen Sie einen Kundschafter ab (1).

### Definiertes Feld:

- > Füllen Sie das definierte Feld aus (2).



### Inselwertung:

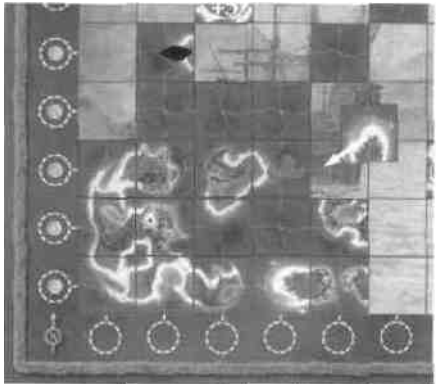
Die Insel besteht aus 7 Kärtchen.

- > Sie besitzen zwei Kundschafter und damit die wertvollsten Einheiten. Rücken Sie Ihren Zählstein 7 Felder auf der Seeschlange vor.
- > Spieler „weiß“ und „violett“ rücken ihre Zählsteine je 4 Felder vor.
- > jetzt setzen Sie einen Ihrer beiden Kundschafter auf das vorderste freie Feld des Pfades einer beliebigen Häuptlingshütte. Ist es das erste Feld (Punkt), ziehen Sie einen Pflanzenchip aus dem Stoffbeutel und verstauen ihn in der Hütte.
- > Im Uhrzeigersinn verfährt zuerst Spieler „weiß“ und dann Spieler „violett“ ebenso.
- > jetzt sind Sie wieder an der Reihe und setzen Ihren zweiten Kundschafter zu einer Hütte.

**Regel:** Kundschafter werden einzeln, reihum auf das **vorderste, freie** Feld des Pfades einer Hütte gesetzt. Wer auf ein Feld mit einem **Auge** setzt, darf sich den Pflanzenchip der Hütte ansehen.

Spieler „weiß“ ist am Zug und erhält das Heft.

## Spieler „weiß“



### **Startfeld bestimmen:**

- > Platzieren sie das Schiff wie abgebildet.

### **Entdeckungskosten:**

- > Sie sagen an, dass Sie verdeckte Entdeckerkärtchen kaufen wollen und bezahlen 2 Gold.

### **Entdeckung:**

- > Nehmen Sie das letzte Kärtchen des Einführungsstapels. Legen Sie es an und ziehen Sie das Schiff vor. Jetzt ist es Ihre Entscheidung, ob Sie ein zweites Kärtchen ziehen wollen. Vielleicht ziehen Sie ein reines Meereskärtchen und Sie können keine Einheit absetzen?



## Spieler „weiß“

Falls Sie eine Einheit absetzen, ist ihre Entdeckungsfahrt beendet und ihr zweites angesagtes Kärtchen verfällt. Sie erhalten kein Gold dafür zurück.

> Entscheiden Sie jetzt selbst!



### Ein paar Worte zum Spielende...

Wer dieses Spiel gewinnen möchte, muss versuchen, sowohl eine möglichst hohe Punktezahl bei den Inselwertungen während des Spieles als auch bei der Kundschafterwertung am Ende zu erhalten.

### Die Kundschafterwertung:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Felder des unentdeckten Gebietes entdeckt sind. Dann werden die Pflanzenchips offen auf die Häuptlingshütten gelegt, in denen sie verborgen waren. Wer die meisten Kundschafter auf den Feldern besitzt, die zu einer Hütte führen, darf mit seinem Zählstein die auf dem Chip angegebene Zahl vorrücken. Haben Spieler gleich viele Kundschafter vor einer Hütte, erhält von diesen Spielern die Punkte der Spieler, dessen Kundschafter der Hütte am nächsten steht. Tja, und gewonnen hat natürlich der Spieler, der nach allen 7 Kundschafterwertungen mit seinem Zählstein am weitesten vorne steht. Zieht ein Spieler über **das** Feld „50“ hinaus, so zieht er von Feld „0“ aus weiter.

Übrigens: Wenn Sie in Ihrem Vorrat keinen Kundschafter mehr haben, dürfen Sie einen beliebigen eigenen Kundschafter vom Plan abziehen und Ihrem Vorrat hinzufügen.

Spieler „violett“ Ist am Zug und erhält das Heft.

## Spielübersicht



So, von jetzt an spielen Sie alleine weiter. Lassen Sie diese Seite aufgeschlagen. Weitergehende Fragen werden in der Spielregel auf der jeweiligen In der Klammer genannten Spalte erläutert. Wenn Sie zu zweit oder dritt spielen, entfernen Sie jetzt die Figuren der simulierten Spieler und die überzähligen Kundschafter. Im Spiel zu dritt hat jeder Spieler 15 und im Spiel zu viert 12 Kundschafter. Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Auf manchen Kärtchen der verdeckten Stapel sind **Fragezeichen** abgebildet. Diese Kartchen verbergen ein gutes oder schlechtes Ereignis. Lassen Sie sich überraschen!

Eine Erläuterung der Ereignisse finden Sie auf Seite 27 dieser Einführung: Viel Spaß noch!

### 1. Golderträge für alle auswürfeln (Regel Spalte 4)

Nur wenn Sie weniger als 4 Gold besitzen. Ihre Mitspieler erhalten ein Gold mehr! Wer das Steuerrad würfelt, bestimmt 2, 3, 4, 5 oder 6 als Würfelerggebnis.

### 2. Startfeld bestimmen (Regel Spalte 4)

Sie können das Entdeckerschiff auf jedes Randfeld oder entdeckte Feld (Kärtchen) setzen, sofern dieses an mindestens ein unentdecktes Feld grenzt und über einen Weg zu einem Randfeld verfügt.

### 3. Startkosten bezahlen (Regel Spalte 5)

Ermitteln Sie mit Hilfe der weißen Linien die **Wege, die vom Startfeld zu Randfeldern führen**. Wenn es keinen kostenlosen Weg gibt, gilt: **Kostenpflichtige Randfelder**: Zahlen Sie das abgebildete Gold an die Bank. **Zwischen Startfeld und Randfeld liegen gegnerische Siedlungen/Stützpunkte**: Zahlen Sie pro Siedlung/Stützpunkt 2 Gold an den Gegner.

#### **4. Entdeckerkärtchen ansagen und zahlen (Regel Spalte 5)**

- pro verdecktem Kärtchen 1 Gold
- pro offenem Kärtchen 4 Gold

#### **5. Entdeckerfahrt (Regel Spalte 6)**

- Ziehen Sie ein Kärtchen.
- Legen Sie das Kärtchen an, falls es passt.
- Ziehen Sie das Schiff vor, falls das Kärtchen gepasst hat.
- Bei einem Fragezeichenkärtchen führen Sie das Ereignis aus.
- Falls Sie genügend Kärtchen angesagt haben und Sie keine Einheit absetzen, wiederholen Sie diese Schritte.

#### **6. Einheit absetzen (Regel Spalte 7)**

Sie setzen eine Einheit auf dem zuletzt entdeckten Kärtchen ab und zahlen 1, 3 oder 6 Goldstücke. Das Absetzen einer Einheit beendet die Entdeckerfahrt. Angesagte aber nicht eingesetzte Kärtchen verfallen.

#### **7. Definiertes Feld auffüllen (Regel Spalte 8)**

Falls durch Ihre Entdeckung(en) ein definiertes Feld entstanden ist, füllen Sie es mit einem passenden Kärtchen von den offenen Stapeln auf.

#### **8. Inselwertung (Regel Spalte 9)**

Falls durch Ihre Entdeckung(en) eine Insel komplett entdeckt wurde, erfolgt eine Wertung für alle auf dieser Insel vertretenen Spieler. Nach der Inselwertung werden Siedlungen und Stützpunkte von Ihren Besitzern zurückgenommen. Kundschafter werden reihum zu den Hütten im Urwald (Regel Spalte 10) gesetzt.

## Die Ereignisse



### Ureinwohner

Stellen Sie sofort einen Ihrer Kundschafter auf das vorderste freie Feld einer beliebigen Häuptlingshütte. Haben Sie keinen Kundschafter mehr im Vorrat, dürfen Sie ihn vom Urwald oder einem Entdeckerkärtchen nehmen.



### Goldmine

Sie erhalten sofort 3 Gold!



### Pirat

Sie verlieren die Hälfte Ihrer Goldvorräte. Eine ungerade Zahl wird abgerundet.



### Sturm:

Ihr Zug endet sofort. Sie dürfen auch keine Einheit mehr absetzen. Noch angesagte Kärtchen verfallen.



Beim nächsten Spiel befolgen Sie bitte die Anweisungen der Regel zum Punkt „Spielvorbereitung“. Beachten Sie bitte, dass Sie den Grundaufbau des Spielplanes jedesmal etwas anders gestalten können (siehe Regel Spalte 12).