

DAS WASSER DES LEBENS



KLEINER "DAS WASSER DES LEBENS"-ALMANACH

*Ausführliche Regelerläuterung
und Beispiele zu DAS WASSER DES LEBENS*

Dies ist nicht die Spielanleitung!

Dieser Almanach enthält ausführliche Beispiele und Details zu den Regeln von „Das Wasser des Lebens“. Sie müssen die ganzen Details nicht vor dem ersten Spiel lesen. Spielen Sie einfach nach der Spielanleitung los. Falls dann Fragen auftauchen, können sie hier unter dem entsprechenden Stichwort (alphabetisch geordnet) nachschlagen!

Spielmaterial

37 Landschaftsfelder:

Wald (4) Ackerland (4) Quelle (3) Berge (9 mit und See (1)
 Moor (4) Steinbruch (3) 9 ohne Paßstraße)

95 Rohstoffkarten (je 19):

Holz Torf Gerste Steine Wasser
 Stämme, Fässer Torfballen Gerstenfeld Steine, Mauer Wasserlauf



aus Wald



aus Moor



aus Ackerland



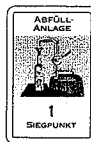
aus Steinbruch



aus Quelle

25 Entwicklungskarten:

Highlander (14) Fortschritt (6) Siegpunkte (5)



4 Karten "Baukosten"



2 Sonderkarten:

Längste Handelsstraße
 Größter Clan



Spielfiguren (in vier Farben):

16 Destillen mit Fuhrpark
 (Destillenhäuschen mit angebauter Stallung)
 20 Destillen (Destillenhäuschen)
 60 Straßen (Stäbchen)



18 Zahlenchips

2 Würfel

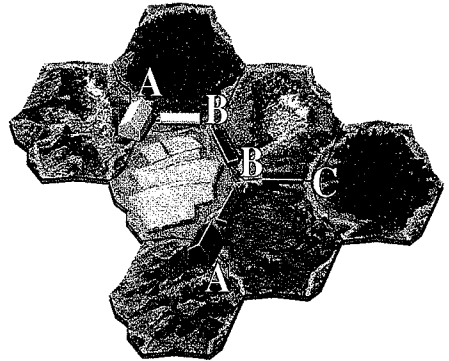
Stichwortverzeichnis

- Abstandsregel
- Aufbau, variabler
- Bauen
- Baukosten
- Binnenhandel
- Destille
- Destille mit Fuhrpark
- Englische Besatzungsmacht
- Entwicklungskarte spielen
- Fortschrittskarten
- Größter Clan
- Gründungsphase
- Handel
- Handel mit anderen schottischen Regionen
- Highlander
- Kreuzung
- Längste Handelsstraße
- Paßstraßenstandort
- Rohstoffträge
- Rohstoffkarten
- See
- Sieben gewürfelt
- Siegpunkte
- Siegpunktekarte
- Spielablauf
- Spielende
- Startaufstellung für Einsteiger
- Straße
- Taktik
- Wege
- Zahlenchips

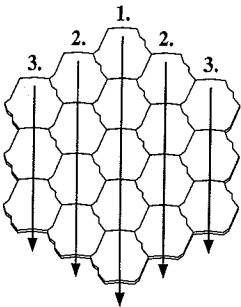
Abstandsregel

Eine Destille darf nur dann auf einer freien Kreuzung gegründet werden, wenn die drei benachbarten Kreuzungen nicht mit einer Destille oder Destille mit Fuhrpark bebaut sind.

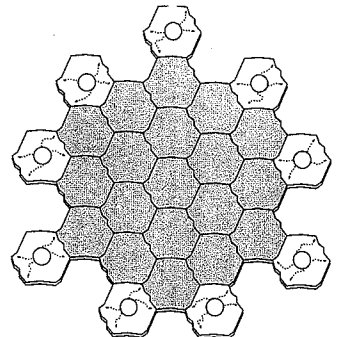
Beispiel: Die mit A markierten Destillen sind bereits gegründet. Die mit B markierten Kreuzungen dürfen nicht mit Destillen bebaut werden. Auf der mit C markierten Kreuzung darf eine Destille errichtet werden.



Aufbau, variabler



- Trennen Sie die Rohstofffelder von den Bergfeldern.
- Mischen Sie die verdeckten Rohstofffelder. Vom verdeckten Stapel nehmen Sie nacheinander jeweils das oberste Sechseck und legen es wie nachfolgend beschrieben auf den Tisch:
 1. Legen Sie 5 Rohstofffelder untereinander in die Tischmitte.
 2. Schließen Sie rechts und links je 1 Reihe zu je 4 Rohstofffeldern an.
 3. Daran schließen sich rechts und links je 3 Rohstofffelder an.



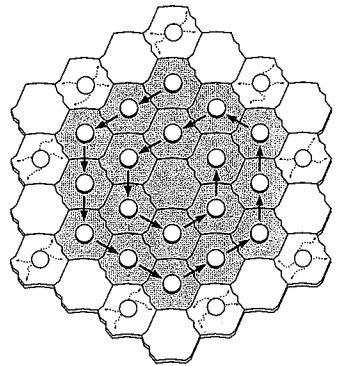
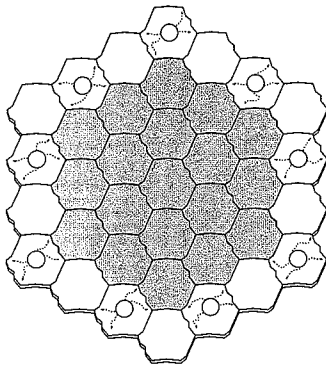
4. Sortieren Sie die 9 Bergfelder mit den Paßstraßenstandorten aus. Platzieren Sie jetzt rundherum die Bergfelder mit den Paßstraßenstandorten, lassen Sie aber dazwischen immer ein Feld frei. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Paßstraßenstandorte liegen.

5. Füllen Sie dann die Lücken mit Bergfeldern ohne Paßstraßenstandorte.

6. Plazieren der Zahlenchips.

- Legen Sie die Zahlenchips neben dem Spielplan bereit, mit den Buchstabenseiten nach oben.

- Legen Sie jetzt die Chips in alphabetischer Reihenfolge auf den Spielplan. Beginnen Sie auf einem beliebigen Eckfeld, und setzen Sie die



nächsten Chips entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Siehe Beispiel.

Achtung: Der See und die Bergfelder (also alle Randfelder) bleiben ohne Chip!

- Sind alle Chips verteilt, werden sie umgedreht: Die Zahlen sind jetzt zu sehen.

Weiter geht es mit der Gründungsphase (→).

Bauen

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffträge ausgewürfelt und Handel getrieben hat, darf er bauen. Er muß dazu bestimmte Rohstoffkarten-Kombinationen abgeben (auf die Stapel zurücklegen). Der Spieler kann **beliebig viele** Destillen errichten und Entwicklungskarten kaufen, so lange er Karten zum Kauf hat und so lange der Vorrat an Karten und Material reicht. Siehe auch Baukosten (→), Straße (→), Destille (→), Destille mit Fuhrpark (→), Entwicklungskarte (→).

Nach dem Bauen ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort.

Baukosten

Die Karte Baukosten zeigt, was gebaut werden kann und welche Rohstoffkarten dafür gezahlt werden müssen. Baukosten bezahlen heißt immer, daß der Spieler die verlangten Rohstoffkarten abgeben und auf die Stapel zurücklegen muß. Der Spieler kann Destillen (→) und Straßen (→) bauen. Er kann Destillen zu Destillen mit Fuhrpark (→) erweitern und er kann Entwicklungskarten (→) kaufen.

Binnenhandel

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf (nach dem Auswürfeln der Rohstoffträge) **mit seinen Mitspielern** Rohstoffkarten tauschen. Die Tauschbedingungen - wieviele wofür - sind dem Verhandlungsgeschick der Spieler überlassen. Wichtig: Es darf nur mit dem Spieler getauscht werden, der an der Reihe ist. Andere Spieler dürfen jetzt nicht untereinander tauschen.

Beispiel: Hans ist an der Reihe. Er benötigt zum Bau einer Straße 1 Stein, er selbst besitzt 2 Holz und 3 Wasser. Hans fragt laut: "Wer gibt mit 1 Stein, ich biete 1 Wasser." Werner antwortet: "Wenn du mir 3 Wasser gibst, gebe ich Dir 1 Stein." Gabi ruft dazwischen: "Du bekommst 1 Stein, wenn Du mir 1 Holz und 1 Wasser gibst." Hans entscheidet sich für Gabis Angebot und tauscht für Holz und Wasser den benötigten Stein ein.

Wichtig: Da Hans an der Reihe ist, darf Werner nicht mit Gabi tauschen.

Destille

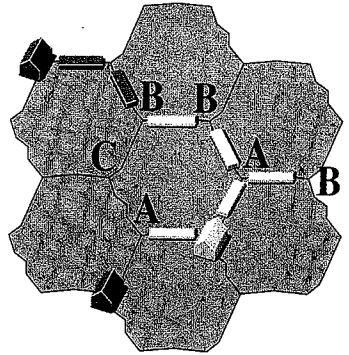
Eine Destille zählt 1 Siegpunkt. Destillen werden auf Kreuzungen errichtet, am Schnittpunkt von 3 Feldern. Wer eine Destille besitzt, kann für alle angrenzenden Rohstofffelder Rohstoff-erträge (→) erhalten.

Beim Bau einer Destille müssen folgende zwei Punkte beachtet werden:

- Die Destille muß immer an eine eigene Straße angeschlossen werden.
- Die Abstandsregel (→) muß beachtet werden.

Beispiel: Spieler Weiß möchte eine neue Destille bauen. Er darf dies an allen Kreuzungen, die mit "B" markiert sind. Nicht erlaubt ist der Bau auf "A", da die Abstandsregel verletzt würde, sowie auf "C", da keine weiße Straße zu dieser Kreuzung führt.

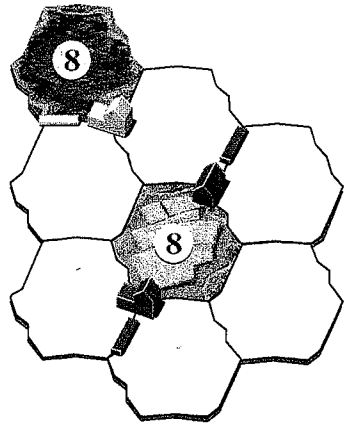
Hinweis: Hat ein Spieler seine fünf Destillen errichtet, so muß er zuerst eine Destille in eine Destille mit Fuhrpark umwandeln, bevor er eine weitere Destille bauen kann.



Destille mit Fuhrpark

Nur eine bestehende Destille kann zu einer Destille mit Fuhrpark ausgebaut werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, bezahlt die verlangten Rohstoffe, nimmt das Destillenhäuschen wieder an sich und stellt dafür das Destillenhäuschen mit angebauter Stallung (Destille mit Fuhrpark) auf die Kreuzung.

Jede Destille mit Fuhrpark zählt 2 Siegpunkte und ihr Besitzer erhält für jedes angrenzende Rohstofffeld doppelte Rohstoff-erträge (je 2 Karten). Beispiel: Als Rohstoff-ertrag wurde die „8“ gewürfelt. Spieler Rot erhält 3 Karten Gerste (1 x für die Destille, 2 x für die Destille mit Fuhrpark). Spieler Weiß erhält für seine Destille mit Fuhrpark 2 x Torf. Tip: Ohne den Ausbau von Destillen zu Destillen mit Fuhrpark (2 Siegpunkte) ist das Spiel kaum zu gewinnen. Da jeder Spieler nur 5 Destillen zur Verfügung hat, kann er damit auch nur 5 Siegpunkte erhalten.



Englische Besatzungsmacht

Die englische Besatzungsmacht (schwarze Spielfigur) steht zu Beginn des Spiels am See (→). Sie wird nur bewegt, wenn ein Spieler eine Highlanderkarte (→) aufdeckt oder wenn eine Sieben gewürfelt (→) wird.

Steht die englische Besatzungsmacht auf einem Rohstofffeld, so verhindert sie die Produktion dieses Rohstoffes. Spieler, die Destillen oder Destillen mit Fuhrpark an diesem Rohstofffeld besitzen, erhalten für dieses Feld keine Rohstoff-erträge, solange die englische Besatzungsmacht auf diesem Feld steht.



Entwicklungskarte spielen

Es gibt drei verschiedene Entwicklungskarten: Highlander (→), Fortschritt (→), Siegpunkte (→). Jeder Spieler hält seine Entwicklungskarten bis zu ihrem Einsatz geheim; nach Möglichkeit so, daß die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können.

Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf in seinem Zug immer nur 1 Karte ausspielen: Entweder 1 Highlander- oder 1 Fortschrittskarte. Der Zeitpunkt des Ausspielens ist beliebig; es darf aber keine Karte sein, die er erst in dieser Runde gekauft hat. Ausnahme: Kauft ein Spieler eine Karte mit seinem 10. Siegpunkt, darf er sofort aufdecken und hat das Spiel gewonnen.

Siegpunkt-Karten - eine oder mehrere - werden erst am Ende des Spiels aufgedeckt, wenn ein Spieler 10 Punkte erreicht und damit das Spiel beendet.

Fortschrittskarten

Fortschrittskarten sind eine Gruppe der Entwicklungskarten. Es gibt je zweimal:

- **Straßenbau:** Wer diese Karte ausspielt, darf sofort 2 neue Straßen (nach den üblichen Regeln) auf den Spielplan legen.
- **Erfindung:** Wer diese Karte ausspielt, darf sich sofort 2 beliebige Rohstoffkarten von den jeweiligen Stapeln nehmen. Hat der Spieler die Bauphase noch vor sich, darf er diese Karte(n) zum Bauen verwenden.
- **Monopol:** Wer diese Karte ausspielt, wählt einen Rohstoff aus. Alle Mitspieler müssen ihm alle Rohstoffkarten geben, die sie von dieser Sorte in der Hand halten (sofern sie welche besitzen).

Größter Clan

Wer an der Reihe ist und als erster seine dritte Highlanderkarte vor sich aufdeckt, erhält diese Sonderkarte, die 2 Siegpunkte zählt. Die Sonderkarte **Größter Clan** legt der Besitzer offen vor sich ab. Kann ein anderer Spieler eine **Highlanderkarte** mehr aufdecken als der augenblickliche Besitzer, geht die Sonderkarte sofort an ihn.

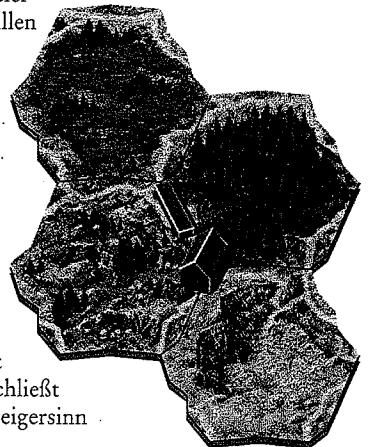
Gründungsphase

- Nachdem der variable Spielplan aufgebaut ist, wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren: 5 Destillen (Destillenhäuschen), 4 Destillen mit Fuhrpark (Destillenhäuschen mit angebauten Stallungen) und 15 Straßen (Sträbchen) und dazu eine **Übersichtskarte Baukosten**.
- Die **Rohstoffkarten** werden sortiert und in fünf Stapeln offen neben dem Spielplan abgelegt.
- Die beiden Sonderkarten und die Würfel werden bereitgelegt.
- Die **englische Besatzungsmacht** wird an den See gesetzt.

Die Gründungsphase erstreckt sich über zwei Runden, in der jeder Spieler 2 Straßen und 2 Destillen baut.

1. Runde

Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt. Der Spieler setzt eine Destille auf eine Kreuzung seiner Wahl. An die Destille schließt er in beliebiger Richtung eine Straße an. Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe.



Achtung: Beim Setzen aller weiteren Destillen muß die Abstandsregel (→) beachtet werden!

2. Runde

Haben alle Spieler ihre erste Destille errichtet, so startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, die 2. Runde: Er darf jetzt zuerst seine 2. Destille setzen und seine 2. Straße anschließen.

Achtung:

Die anderen Spieler folgen jetzt entgegen dem Uhrzeigersinn; der Startspieler ist also zuletzt dran.

Die zweite Destille kann völlig unabhängig von der ersten gesetzt werden, auf eine beliebige Kreuzung, wobei die Abstandsregel (→) beachtet werden muß. Die zweite Straße muß an die zweite Destille anschließen, aber wiederum in beliebiger Richtung.

3. Jeder Spieler erhält sofort nach der Gründung seiner zweiten Destille erste Rohstoffträge: Für jedes Rohstofffeld, das an diese zweite Destille angrenzt, nimmt er sich 1 entsprechende Karte vom Vorrat.

Der Spieler, der zuletzt seine zweite Destille gebaut hat, beginnt mit dem Spiel:

Er würfelt die Rohstoffträge des ersten Zuges aus.

Hilfreiche Hinweise über das Vorgehen bei der Gründung finden Sie unter Taktik (→).

Handel

Nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, die Rohstoffträge für diese Runde ausgewürfelt hat, darf er Handel treiben:

Er darf mit seinen Mitspielern Rohstoffkarten tauschen (Binnenhandel →), er darf aber auch ohne Mitspieler tauschen (Handel mit anderen schottischen Regionen →), indem er eigene Rohstoffkarten gegen Karten aus dem Vorrat umtauscht.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf so lange und so oft tauschen, wie es seine Rohstoffkarten auf der Hand zulassen.

Handel mit anderen schottischen Regionen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er in der Handelsphase auch ohne Partner Rohstoffkarten tauschen: der Handel mit anderen schottischen Regionen ermöglicht ihm das.

- Bei der einfachsten (und ungünstigsten) Tauschvariante 4 : 1 legt der Spieler 4 gleiche Rohstoffkarten ab und nimmt sich die gewünschte Karte von dem entsprechenden Stapel. Der Spieler benötigt keinen Paßstraßenstandort.

Beispiel: Hans legt 4 Karten Wasser auf den Stapel zurück und nimmt sich 1 Holzkarte. Sinnvoller wäre es natürlich, zuerst einen günstigeren Tausch mit den Mitspielern zu versuchen (Binnenhandel →), aber wenn die nicht wollen...

- Bessere Tauschmöglichkeiten hat ein Spieler, wenn er an einem Paßstraßenstandort eine Destille oder Destille mit Fuhrpark errichtet hat. Es gibt 2 Arten von Paßstraßenstandorten:

- 1) **Einfache Paßstraße (3 : 1):** Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während seiner Handelsphase 3 Rohstoffkarten einer beliebigen Art ablegen und sich dafür 1 beliebige Rohstoffkarte vom Vorrat nehmen. **Beispiel:** Hans legt 3 Holzkarten zurück auf den Vorratsstapel Holz und nimmt sich 1 Karte Wasser.

- 2) **Spezialpaßstraße (2 : 1):** Jetzt ist wichtig, an welcher Spezialpaßstraße der Spieler seine Destille oder Destille mit Fuhrpark stehen hat. Die günstige Tauschmöglichkeit 2 : 1 gilt nur für den Rohstoff, der auf dem Paßstraßenfeld abgebildet ist. **Beispiel:** Der Spieler hat eine Destille (oder Destille mit Fuhrpark) an der Spezialpaßstraße errichtet, die Steine zeigt. Der Spieler legt 2 Karten Steine

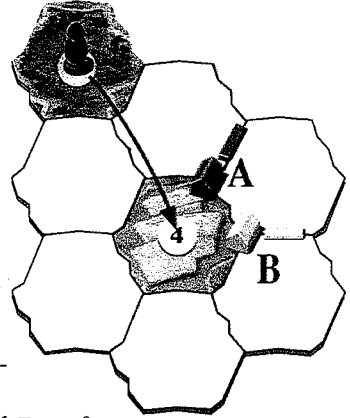


zurück auf den Vorratsstapel Steine und nimmt sich dafür 1 Karte Wasser (oder eine beliebige andere Rohstoffkarte). Er kann auch 4 Karten Torf gegen 2 andere Karten tauschen – je nach Vorrat. Eine Spezialpaßstraße berechtigt nicht zum Tausch der anderen Rohstoffe im Verhältnis 3 : 1.

Highlander

Deckt ein Spieler während seines Zuges eine Entwicklungskarte Highlander auf, muß er sofort die englische Besatzungsmacht (→) versetzen.

- Der Spieler nimmt die englische Besatzungsmacht und setzt sie auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Rohstofffeldes.
- Dann darf er dem Spieler eine Rohstoffkarte zum Wohle des englischen Königshauses entnehmen (und selbst behalten), der eine Destille oder Destille mit Fuhrpark an diesem Rohstofffeld stehen hat. Sind es zwei oder mehr Spieler, darf er sich einen davon aussuchen. Der Spieler, der zum Wohle seiner Majestät Abgaben leisten mußte, bekommt die Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand gezogen.

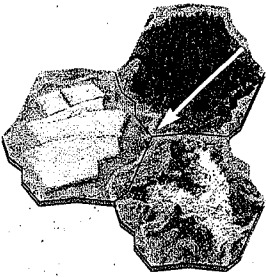


Beispiel: Hans ist an der Reihe und deckt eine Highlanderkarte auf. Er muß sofort die englische Besatzungsmacht versetzen, die auf einem Moor steht. Hans setzt sie auf das Ackerland mit der „4“. Hans darf jetzt entweder von Spieler A oder B eine Rohstoffkarte aus deren verdeckter Hand ziehen. Sollte in den nächsten Zügen bei der Rohstoffermittlung eine 4 gewürfelt werden, erhalten die Besitzer der Destillen A und B keine Rohstoffkarte Gerste. Dies gilt so lange, bis die englische Besatzungsmacht versetzt wird - durch Ausspielen einer neuen Highlanderkarte oder den Wurf einer "Sieben".

- Wer zuerst 3 Highlanderkarten offen vor sich liegen hat, erhält die Sonderkarte **Größter Clan** (→), die 2 Siegpunkte wert ist.
- Sobald ein anderer Spieler eine Highlanderkarte **mehr** aufdeckt, erhält er diese **Sonderkarte** vom derzeitigen Besitzer.

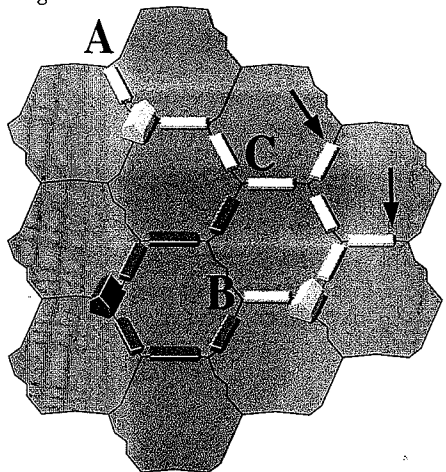
Kreuzung

Kreuzungen sind die Schnittpunkte, an denen sich drei Felder treffen. Nur auf Kreuzungen dürfen Destillen erreicht werden. Da Kreuzungen aus der Berührung dreier Felder entstehen, erstreckt sich der Einfluß der darauf erbauten Destillen und Destillen mit Fuhrpark auch auf diese drei Felder.



Längste Handelsstraße

- Sobald ein Spieler eine **durchgehende Handelsstraße** aus mindestens 5 einzelnen Straßen besitzt, nimmt er diese Sonderkarte an sich und legt sie vor sich ab. Diese Karte ist 2 Siegpunkte wert.
Achtung: Besitzt ein Spieler ein Straßennetz mit Abzweigungen, so wird für diese Sonderkarte nur das längste, ununterbrochene Teilstück gewertet.



- Sobald ein anderer Spieler eine **längere Handelsstraße** gebaut hat, erhält er die Sonderkarte vom derzeitigen Besitzer.

Beispiel: Der Spieler Weiß hat zwischen den Kreuzungen A und B eine durchgehende Straßenreihe mit 7 Straßen. Die beiden Abzweigungen (siehe Pfeile) zählen nicht mit. Spieler Weiß erhält die Sonderkarte Längste Handelsstraße

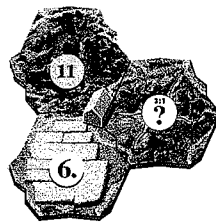
- Eine Handelsstraße kann **unterbrochen werden!**

Sollte es Spieler Schwarz aber gelingen, auf der Kreuzung C eine Destille zu bauen (was möglich ist), wäre die Handelsstraße von Weiß unterbrochen. Dann müßte Weiß die Sonderkarte an Schwarz abgeben, da dieser jetzt die **längste Handelsstraße** besitzt.

Haben nach einer Unterbrechung **zwei Spieler gleich lange Handelsstraßen**, so wird die Sonderkarte weggelegt. Sie kommt erst wieder ins Spiel, wenn ein Spieler allein die längste Handelsstraße besitzt.

Paßstraßenstandort

Um in den Besitz einer Paßstraße zu kommen, muß ein Spieler eine Destille am Berg bauen - auf einer Kreuzung, die durch einen Paßstraßenstandort (Pfeil mit gestrichelter Paßstraße) gekennzeichnet ist. An Paßstraßen lassen sich Rohstoffe günstiger eintauschen, siehe unter **Handel mit anderen schottischen Regionen** (→).

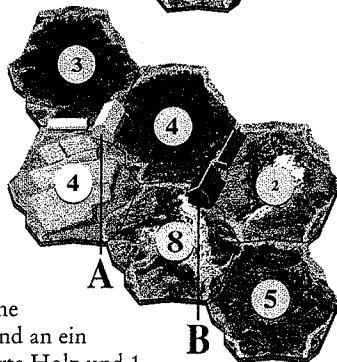


Rohstofferträge

Kommt ein Spieler an die Reihe, muß er zuerst die Rohstoff-erträge für diesen Zug auswürfeln. Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die Felder, die Erträge abwerfen (bei „2“ und „12“ ist es jeweils nur 1 Feld).

Alle Spieler, die Destillen oder Destillen mit Fuhrpark an den betreffenden Feldern stehen haben, erhalten Erträge (Rohstoffkarten) von den jeweiligen Feldern. Jede Destille bringt 1 Rohstoffkarte, jede Destille mit Fuhrpark 2 Rohstoffkarten ein.

Beispiel: Der Spieler mit der Destille A hat eine „4“ gewürfelt. Seine Destille grenzt an zwei Felder mit dem Chip „4“: an einen Wald und an ein Ackerland. Der Spieler nimmt sich von den Vorratsstapeln je 1 Karte Holz und 1 Karte Gerste. Der Spieler mit der Destille B nimmt sich 1 Karte Holz. Wäre die Destille B eine Destille mit Fuhrpark, würde der Spieler 2 Karten Holz erhalten.



Rohstoffkarten

Es gibt 5 verschiedene Rohstoffkarten (→ Spielmaterial). Die Spieler erhalten diese Karten als Rohstofferträge (→), sozusagen als Einnahmen von Rohstofffeldern, an denen sie Destillen oder Destillen mit Fuhrpark stehen haben.

Jeder Spieler muß seine Rohstoffkarten **verdeckt** in seiner Hand halten.

Reichen die Karten des Vorratsstapels in einer Runde **nicht** für alle Spieler, so erhält keiner Rohstoffkarten.

See

Der See ist das einzige Rohstofffeld, das keine Rohstoffe liefert. An dem See befindet sich der Hauptstützpunkt der englischen Besatzungsmacht. Sie startet von dort ins Spiel.

Außerdem ist das Gerücht von einem riesigen Ungeheuer im See auf fruchtbaren abergläubischen schottischen Boden gefallen, so daß sich niemand zu dicht ans Ufer traut. Wer also am See eine Destille oder Destille mit Fuhrpark baut, muß sich darüber im klaren sein, daß er dort nur aus 2 Rohstofffeldern Erträge erhält.

Sieben gewürfelt - englische Besatzungsmacht wird aktiv

A) Würfelt ein Spieler in seiner Phase Rohstofferrträge (→) eine „Sieben“, so erhält **kein Spieler** Erträge. Im Gegenteil: Alle Spieler zählen ihre Rohstoffkarten in ihrem Besitz. Wer **mehr als 7** Karten hat (also 8, 9 usw.), muß die Hälfte davon auswählen und ablegen - zurück auf den oder die Vorratsstapel.

Beispiel: Hans würfelt eine „Sieben“. Er hat nur 6 Karten auf der Hand, Benni hat 7 Karten und Wolfgang 11. Wolfgang muß 5 Karten (immer abrunden) ablegen. Wolfgang wählt 3 Karten Holz und 2 Karten Torf und legt sie auf die entsprechenden Vorratsstapel zurück.

B) Dann nimmt der Spieler, der an der Reihe ist, die englische Besatzungsmacht und versetzt sie auf den Zahlenchip eines beliebigen, anderen Spielfeldes.

Außerdem darf er dem Spieler eine Rohstoffkarte zum Wohle des englischen Königshauses entnehmen (und selbst behalten), der eine Destille oder Destille mit Fuhrpark an diesem Rohstofffeld stehen hat. Sind es zwei oder mehr Spieler, darf er sich einen davon aussuchen. Der Spieler, der zum Wohle seiner Majestät Abgaben leisten mußte, bekommt die Rohstoffkarte aus der verdeckten Hand gezogen.

Siehe Beispiel **Highlander** (→).

Der Spieler setzt das Spiel mit seiner Handelsphase fort.

Siegpunkte

Wer zuerst 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Siegpunkte erhält ein Spieler für:

1 Destille:	1 Siegpunkt
1 Destille mit Fuhrpark:	2 Siegpunkte
Längste Handelsstraße:	2 Siegpunkte
Größter Clan:	2 Siegpunkte
Siegpunktkarte:	1 Siegpunkt

Jeder Spieler beginnt mit 2 Destillen, hat also von Anfang an schon 2 Siegpunkte. Es gilt also, nur noch 8 Siegpunkte dazuzugewinnen...

Siegpunktkarte

Siegpunktkarten gehören zu den Entwicklungskarten (→), die die Spieler kaufen können.

Siegpunktkarten stellen wichtige geschäftliche Errungenschaften dar, die sich in bestimmten Gebäuden oder Aktionen widerspiegeln. Hat ein Spieler eine Siegpunktkarte gekauft, bewahrt er sie verdeckt auf. Hat ein Spieler **insgesamt 10 Siegpunkte** erreicht, deckt er seine Siegpunktkarte (auch mehrere auf einmal sind erlaubt) auf.

Tip: Diese Karten so aufbewahren, daß die Mitspieler keine Schlüsse daraus ziehen können. Wer vor sich immer eine Karte verdeckt liegen hat und sie nicht einsetzt, nährt den Verdacht, daß es eine Siegpunktkarte sein könnte.

Spielablauf

Aufbau, variabler (→)

Vorbereitung: Gründungsphase (→)

Der Startspieler beginnt. **Jeder Spieler, der an der Reihe ist, absolviert nacheinander 3 Spielphasen:**

- Rohstoffträge **auswürfeln** (→)
- Handel treiben (→)
- Bauen (→)

Danach setzt der **linke Nachbar das Spiel fort**; die Spielphasen wiederholen sich.

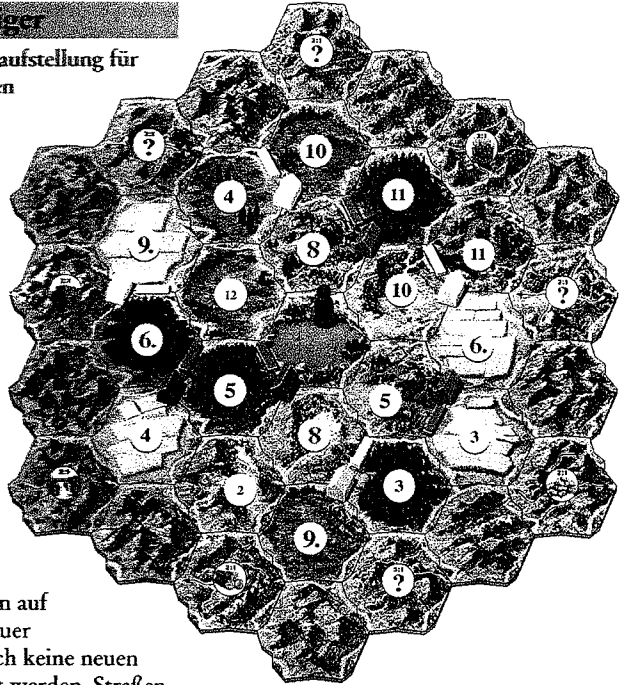
Spielende

Ist ein Spieler an der Reihe und hat er 10 Siegpunkte erreicht (oder er erreicht sie in diesem Zug), so kann er das Spiel **sofort beenden: er gewinnt**. Beispiel: Ein Spieler hat 2 Destillen (2 Punkte), die Sonderkarte Längste Handelsstraße (2 Punkte), 2 Destillen mit Fuhrpark (4 Punkte) und 1 Siegpunktkarte. Er kauft eine Entwicklungskarte und erhält eine weitere Siegpunktkarte (1 Punkt). Der Spieler deckt seine **beiden Siegpunktkarten auf** und gewinnt das Spiel.

Startaufstellung für Einsteiger

Wenn Sie nach der vorgegebenen **Startaufstellung für Einsteiger** spielen wollen, bauen Sie den Spielplan wie folgt auf:

- Legen Sie die Rohstofffelder genau nach der Abbildung aus.
- Legen Sie rundherum die Bergfelder, genau nach Plan. Achten Sie darauf, daß sich Bergfelder mit und ohne Paßstraßen abwechseln.
- Legen Sie dann die runden Zahlenchips auf die Rohstofffelder, genau nach Abbildung.

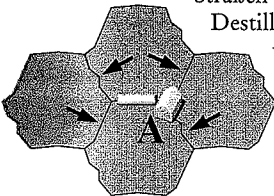


Straße

Straßen sind die Verbindungen zwischen den eigenen Destillen oder Destillen mit Fuhrpark. Straßen werden auf **Wegen** (→) errichtet. Ohne den Bau neuer

Straßen können auch keine neuen Destillen errichtet werden. Straßen

verhelfen nur dann zu Siegpunkten, wenn man die Sonderkarte **Längste Handelsstraße** (→) besitzt. Beispiel: Der Spieler mit der Destille "A" möchte eine Straße bauen. Er darf seine Straße auf den Wegen bauen (anlegen), die mit Pfeilen markiert sind. Auf jedem Weg darf natürlich immer nur eine Straße gebaut werden. Zwischen zwei Bergfeldern darf keine Straße gebaut werden, wohl aber an den Bergen entlang.



Taktik

Da dieses Spiel auf einem variablen Spielplan gespielt wird, ist die Ausgangssituation für jedes Spiel anders. Taktische Überlegungen sollten das immer berücksichtigen. Dennoch gibt es ein paar Punkte, die jeder Spieler beachten sollte:

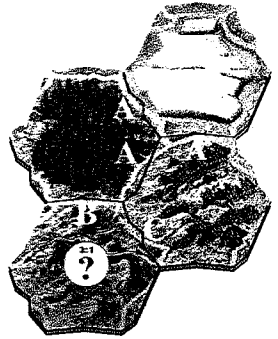
1. Steine und Holz sind zu Beginn des Spieles die wichtigsten Rohstoffe. Man benötigt beides für den Bau von Straßen und Destillen. Jeder Spieler sollte deshalb versuchen, sich mit seinen Destillen Zugang zu mindestens einem „guten“ Waldfeld oder Steinbruch zu verschaffen. „Gut“ soll heißen, daß das Feld eine Zahl hat, die häufig gewürfelt werden könnte (5, 6, 8, 9).
2. Der Wert der Paßstraßenstandorte sollte nicht unterschätzt werden. Wer zum Beispiel Destillen und Destillen mit Fuhrpark an ertragreichem Ackerland (Gerste) besitzt, sollte im Verlauf des Spieles versuchen, auf dem Paßstraßenstandort „Gerste“ eine Destille zu errichten.
3. Bei der Gründung der beiden ersten Destillen sollte man darauf achten, genügend „Hinterland“ zur Verfügung zu haben, um Bewegungsfreiheit für das weitere Wachstum zu haben. So kann zum Beispiel die Spielfeldmitte ein gefährlicher Standort sein - allzusehr sind die Wege von den Straßen der Mitspieler blockiert.
4. Wer viel Handel treibt, hat höhere Gewinnchancen. Auch wenn man selbst nicht an der Reihe ist, sollte man dem Spieler am Zug mal ein Angebot machen. Wenn es klappt, können sich für den nächsten eigenen Zug neue Chancen eröffnen.

Wege

Wege befinden sich jeweils an den Kanten, an denen 2 Felder aneinanderstoßen. Wege verlaufen also auf der Grenze zwischen zwei Rohstofffeldern (A) bzw. zwischen Berg- und Rohstofffeldern (B).

Zur Unterscheidung: Jeder Weg mündet in eine Kreuzung (→); das ist der Punkt, an dem 3 Felder zusammenstoßen.

Auf jedem Weg kann eine Straße gebaut werden, außer auf Wegen zwischen zwei Bergfeldern (C).



Zahlenchips

Diese runden Chips tragen auf der Vorderseite Zahlen von 2 bis 12. Die 2 und die 12 sind nur einmal vorhanden, alle anderen zweimal. Die 7 fehlt ganz (Englische Besatzungsmacht →).

Je größer die Zahl abgebildet ist, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß sie gewürfelt wird. die häufigsten Zahlen 6 und 8 sind in rot gehalten. Je häufiger eine Zahl gewürfelt wird, desto öfter wirft das dazugehörige Rohstofffeld, auf dem der Chip liegt, Erträge ab.

Die Buchstaben auf der Rückseite der Zahlenchips sind nur für den Aufbau (→) wichtig.

GLEN GRANT – AUS TRADITION ANDERS