

Islas Canarias

Wer holt die meisten Siedler auf seine Insel?

Von Leo Colovini

Für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 45 - 60 Minuten

Die Kanarischen Inseln waren vor langer Zeit schon Anziehungspunkt für Abenteurer und Siedler, die vom spanischen Festland kamen und eine neue Heimat suchten. Sie kamen auf Schiffen in die Region und mussten sich für eine der Inseln entscheiden. Jeder Siedler hatte andere Prioritäten, wie die Insel seiner Träume beschaffen und ausgestattet sein musste. So ließen sich die Siedler genau auf der Insel nieder, die ihnen am attraktivsten schien. Im Spiel hat jeder Spieler eine Insel und muss Häuser und Paläste möglichst so bauen, dass viele Siedler auf seine Insel kommen. Denn Siedler bauen neue Häuser und die bringen zusammen mit den Palästen und Städten den Sieg!

SPIELMATERIAL

6 Inseln



66 Karten:

54 Siedler (mit ihren spanischen Bezeichnungen)

6 Piraten

6 Privilegien



48 Häuser



36 Paläste



12 Stadt-Plättchen



1 Startspielerschiff



SPIELZIEL

Jeder Spieler erhält Punkte für die Häuser, Paläste und Städte auf seiner Insel.

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Beginnend beim jüngsten Spieler nimmt sich reihum jeder Spieler eine beliebige **Insel** und legt sie vor sich ab. Überzählige Inseln werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Die 6 **Privilegien** werden aussortiert und auf den Tisch gelegt. Die übrigen **Karten** werden gut gemischt und als ein verdeckter Stapel neben die Privilegien gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 5 Karten vom Stapel.
- Neben den Stapel wird verdeckt die oberste Karte des restlichen Stapels gelegt. Dies ist die erste Karte des Schiffes, das nach der ersten Runde ankommen wird.
- **Häuser, Paläste und Städte** werden auf dem Tisch bereit gelegt.
- Der jüngste Spieler nimmt sich das **Startspielerschiff**.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in Runden ab. Pro Runde ist jeder Spieler – beginnend mit dem Startspieler – reihum im Uhrzeigersinn einmal am Zug. Am Ende jeder Runde kommt ein Schiff an und der Startspieler wechselt..

Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende 2 Aktionen aus:

1. Haus bauen oder Karten nachziehen

Der Spieler darf wählen, ob er 1 Haus baut oder stattdessen die 3 obersten Karten vom verdeckten Stapel auf die Hand nimmt.

Um ein Haus zu bauen, legt der Spieler eine seiner Handkarten ab und stellt ein entsprechendes Haus aus dem Vorrat auf seine Insel.



Die **Farbe des Hauses** wird durch das Symbol auf der jeweiligen Siedler-Karte rechts und links des Siedlers bestimmt (in der Abbildung: blaues Haus).

Die Prioritäten des Siedlers, die am oberen Rand der Karte zu sehen sind, bestimmen das Inselfeld, auf dem das Haus gebaut werden muss. Mehr dazu im Abschnitt „Wie gebaut wird“.

Die Karte legt der Spieler offen auf einen Ablagestapel. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel benutzt.

Achtung: Hat der Spieler zu Beginn seines Zuges 0 oder 1 Karte oder nur Piraten auf der Hand, darf er in diesem Zug kein Haus bauen, sondern muss stattdessen 3 Karten nachziehen. Er hätte sonst keine Karte für die 2. Aktion dieses Zuges zur Verfügung.

2. Einen Siedler zum Schiff legen

Der Spieler **muss** eine seiner Handkarten verdeckt neben den verdeckten Stapel in der Tischmitte legen. So ergänzt er das Schiff um eine weitere Karte.

WIE GEBAUT WIRD

Wer bauen möchte, muss ein Haus auf einen freien Platz der eigenen Insel stellen (dunkelbraune Felder), er darf nicht auf das Dorf oder den Acker bauen. Dabei muss er die Prioritäten des jeweiligen Siedlers beachten. Dessen wichtigste Priorität steht ganz links, daneben die zweitwichtigste usw.

Es gibt folgende Prioritäten:



und die 6 Gebäudefarben (jeweils Haus, Palast und Stadt):



Zunächst muss der Spieler versuchen, das Haus neben ein Feld der 1. Priorität zu bauen. Ist dort kein Feld frei, baut er es neben ein Feld der 2. Priorität usw. Ist auch neben keinem Feld der 4. Priorität ein Feld frei, darf der Spieler das Haus auf ein beliebiges freies Feld bauen. Fluss und Weg trennen jeweils die Gebiete genau wie die dünnen schwarzen Linien. Zwei Felder diesseits und jenseits des Weges (oder des Flusses) gelten also als benachbart.

Beispiel:



Der Mäher baut ein rotes Haus. Er möchte neben einen Acker bauen (1. Priorität). Dort ist allerdings kein Feld frei, darum möchte er neben ein grünes Gebäude bauen (2. Priorität). Auf seiner Insel steht aber kein grünes Gebäude, also kann er auch nicht neben ein grünes Gebäude bauen. Neben seinem hellbraunen Gebäude (3. Priorität) ist kein Feld frei, also muss er das rote Haus auf ein freies Feld neben dem Dorf (4. Priorität) stellen.



EIN SCHIFF KOMMT

Am Ende jeder Runde kommt ein Schiff an. Der aktuelle Startspieler mischt die Karten des Schiffs verdeckt und legt zunächst eine Karte verdeckt wieder neben den Stapel (dies ist die erste Karte des nächsten Schiffes). Dann deckt er die Karten einzeln nacheinander auf und die abgebildeten Siedler bauen jeweils ein Haus auf der Insel ihrer Wahl. Jeder Siedler baut sein Haus auf der Insel, die seinen Prioritäten am besten entspricht, und zwar wie gewohnt in der Hausfarbe der Siedler-Karte.

Zunächst vergleichen alle Spieler, welche Insel die meisten freien Felder neben den Feldern der 1. Priorität des Siedlers hat. Dort wird das Haus des Siedlers gebaut. Bringt die 1. Priorität keine Entscheidung (mehrere Spieler haben gleich viele freie Felder neben den Feldern der 1. Priorität frei oder keine Insel hat ein Feld neben einem Gebäude in der Farbe der 1. Priorität frei), entscheidet unter den beteiligten Spielern die 2. Priorität des Siedlers usw. Bringt auch die 4. Priorität keine Entscheidung, erhält kein Spieler das Haus und es bleibt im Vorrat.

Es muss – wenn möglich – stets neben ein Feld der 1. Priorität gebaut werden, auch wenn erst die 2., 3. oder 4. Priorität die Entscheidung gebracht hat.

Es gelten die bekannten Bauregeln (siehe „Wie gebaut wird“).

Es ist möglich, dass von einem Schiff mehrere Siedler auf derselben Insel bauen.

Beispiel:



A



B



C

Insel



Der Korbflechter landet mit einem Schiff und baut ein hellbraunes Haus. Als 1. Priorität hat er blaue Gebäude. Insel A und B haben jeweils 4 freie Felder neben blauen Gebäuden, Insel C hat nur zwei freie Felder. Zwischen den Inseln A und B muss also die 2. Priorität (Dorf) entscheiden. Neben dem Dorf haben beide Inseln 1 freies Feld. Bei der 3. Priorität (Küste) hat Insel A 3 freie Felder, Insel B nur 1, also wird das hellbraune Haus auf der Insel A gebaut. Dort muss es auf ein freies Feld neben einem blauen Gebäude gestellt werden.

Sind alle Karten dieses Schiffes aufgedeckt (eine verdeckte Karte bleibt für das nächste Schiff liegen) und auf den Ablagestapel gelegt worden, gibt der aktuelle Startspieler das Startspielerschiff an seinen linken Nachbarn. Der neue Startspieler beginnt die nächste Runde.

PALÄSTE UND STÄDTE

Jeder Spieler darf in seinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Palast oder eine Stadt auf seine Insel bauen. Für einen Palast wählt er 2 gleichfarbige Häuser auf seiner Insel, stellt einen Palast derselben Farbe auf eins dieser beiden Felder und legt die beiden Häuser zum Vorrat zurück. Für den Bau einer Stadt braucht der Spieler sogar 3 gleichfarbige Häuser. Er legt sie zum Vorrat und baut die Stadt auf eins der 3 Felder. Eine Stadt kann nicht für 1 Palast und 1 Stadt gebaut werden.

Die Häuser für Palast- und Stadtbau müssen nicht nebeneinander stehen!

Wenn die Spieler bei der Schiffsankunft die freien Felder neben Gebäuden einer Farbe vergleichen, zählen Paläste und Städte genau wie Häuser. Wenn in einer Farbe kein Haus, Palast oder keine Stadt mehr vorhanden ist, kann stattdessen jeweils ein Haus, Palast oder eine Stadt einer beliebigen anderen Farbe gebaut werden.

PRIVILEGIEN

Wer als Erster 3 Punkte in einer Farbe hat, erhält das Privileg dieser Farbe. Er legt es gut sichtbar neben seine Insel. Wer das Privileg einer Farbe hat, darf die auf der Karte beschriebene, zusätzliche Eigenschaft ab sofort benutzen. Sobald ein anderer Spieler mehr Punkte in der jeweiligen Farbe hat (siehe „Spielende“), erhält er das Privileg vom bisherigen Besitzer. Hat ein anderer Spieler nur genauso viele Punkte, bleibt das Privileg beim aktuellen Besitzer. Hat ein Spieler mehr als ein Privileg, kann er all seine Privilegien nutzen.

Hinweis: Die Privilegien-Karten haben eine Symbolseite und eine Textseite. Es spielt für das Spiel keine Rolle, welche Seite benutzt wird.



Es gibt folgende Privilegien:



Landet ein Siedler mit dem Schiff und mehrere Spieler haben mit dir zusammen am meisten Felder bei seiner 1. Priorität frei, gewinnst du das Unentschieden und der Siedler kommt auf deine Insel. Es werden keine weiteren Prioritäten betrachtet.



Du darfst 4 Karten vom Stapel ziehen (nicht nur 3), wenn du in deinem Zug nicht baust.



Du hast das Recht, für den Palastbau 2 Häuser unterschiedlicher Farbe zu nehmen. Die Farbe des Palastes muss der Farbe eines der beiden Häuser entsprechen. Der Palast muss auf das Feld gestellt werden, auf dem vorher das Haus in dieser Farbe stand. Beim Bau einer Stadt kann dieses Privileg nicht eingesetzt werden.



Du brauchst beim Bauen von Häusern, Palästen und Städten die Bauregeln nicht zu beachten, die bestimmen, wo du diese auf deiner Insel bauen musst.



Unabhängig davon, ob du baust oder nicht, darfst du pro Zug eine zusätzliche Karte vom Stapel nehmen.



Bei einem Piratenangriff (siehe „Piraten“) wirst du nicht berücksichtigt. Greift ein Pirat an, dessen Privileg du besitzt, darfst du entscheiden, welcher andere Spieler ein beliebiges Haus zum Vorrat legen muss.

PIRATEN



Piraten bauen keine Häuser, sie können nur als verdeckte Karte in ein Schiff gelegt werden. Wenn ein Pirat mit einem Schiff landet, muss der Spieler, der in der Farbe der Piratenkarte das Privileg hat, ein Haus beliebiger Farbe von seiner Insel zum Vorrat zurücklegen. Hat der Spieler kein Haus, gibt er nichts ab. Ist das Privileg noch nicht verteilt, muss der Spieler mit den meisten Punkten in dieser Farbe ein beliebiges Haus abgeben, bei einem Unentschieden alle beteiligten Spieler.

SPIELENDE

Am Ende jeder Runde, nachdem die Siedler eines Schiffes auf die Inseln verteilt sind, zählen die Spieler ihre Punkte. Haben ein oder mehrere Spieler bei dieser Zählung **19 Punkte oder mehr**, wird noch genau eine weitere Runde gespielt, danach endet das Spiel. Wer nach der letzten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt.

So erhalten die Spieler Punkte:

1 Punkt pro Haus

3 Punkte für den ersten Palast in jeder Farbe

2 Punkte für jeden weiteren Palast in jeder Farbe

5 Punkte für jede Stadt (besteht aus 3 Häusern)



Beispiel:

4 Häuser

Erster roter Palast

Weiterer roter Palast

1 orangefarbener Palast

1 grüne Stadt

Gesamt

= 4 Punkte

= 3 Punkte

= 2 Punkte

= 3 Punkte

= 5 Punkte

17 Punkte

Lizenz: studiogiocchi sas

Illustration & Grafik: Matthias Catrein

www.matthias-catrein.com

Redaktionelle Bearbeitung: SpielStart Jürgen Valentiner-Branth

Lektorat der Anleitung: Thygra Spiele-Agentur

Clementoni GmbH

Gutenbergstraße 3

76437 Rastatt - Deutschland

Tel. 07222/9689860 - Fax 07222 9689868

www.clementoni.de