

Das unentdeckte Land

von Bernhard Schmitt und Jaqueline Henjes sowie Ina & Stefan Reineck, Kirsten Menne, Karin Troß, Claudia Fischer und Joe Breidenstein

In diesem Entdeckerszenario darf sich jeder Spieler seine Startinsel selbst zusammenbauen. Von Ihren Inseln aus stechen die Spieler auf der Suche nach unbekanntem Ländern mit ihren Schiffen in See.

Wenn nicht durch nachfolgende Sonderregeln außer Kraft gesetzt, gelten für dieses Szenario die Regeln der Seefahrer-Erweiterung.

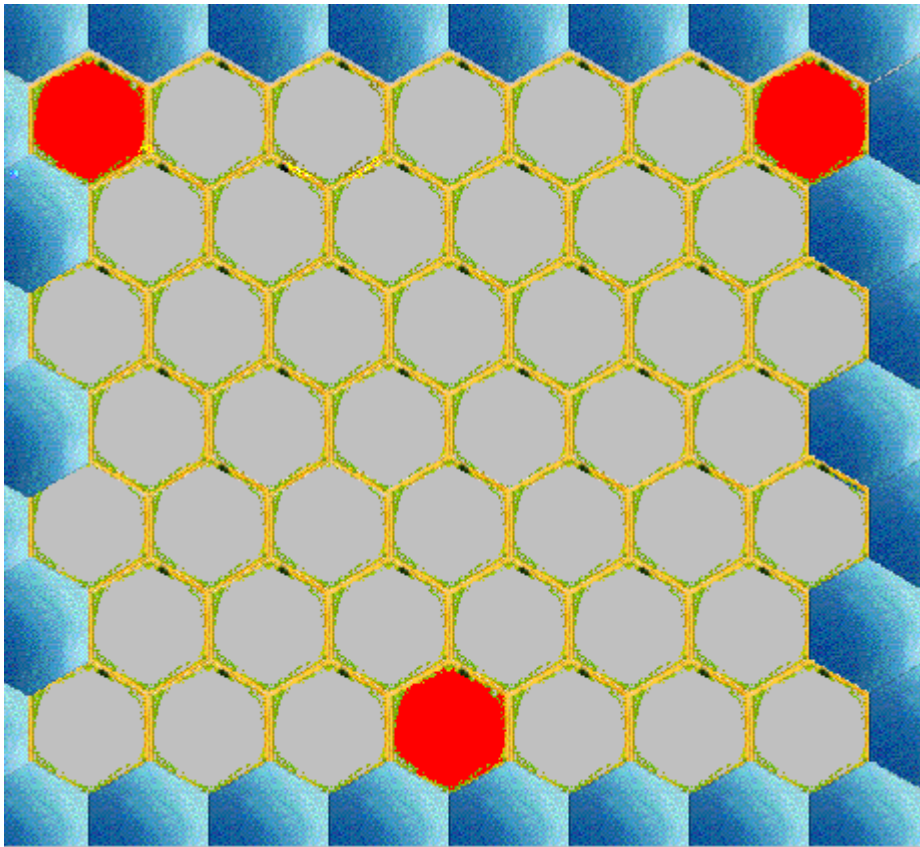
1. Spielvorbereitung

- Bauen Sie den Rahmen je nach Anzahl der Spieler, wie in Abschnitt 2 abgebildet, zusammen.
- Die angegebenen Hexfelder werden sortiert und als offene Stapel (Stapel mit Meerfeldern, Stapel mit Lehmfeldern usw.) neben den Rahmen gelegt.
- Auch die angegebenen Zahlenplättchen werden offen neben den Rahmen gelegt, jeder Spieler erhält Schiffe, Straßen, Siedlungen und Städte in seiner Farbe.
- Falls zu fünft oder sechst gespielt wird, werden zusätzlich Hafenplättchen aus der Seefahrer-Erweiterung benötigt

2. Der Aufbau des Rahmens

Hafenplan für fehlende Teile

Aufbau für das Spiel für 3 Spieler:



Spieleranzahl: 3

Spieldauer: ca. 120 Minuten

Material: Basisspiel und Seefahrererweiterung

Hexfelder

									Summe:
8	1	1	3	3	3	3	2	5	46

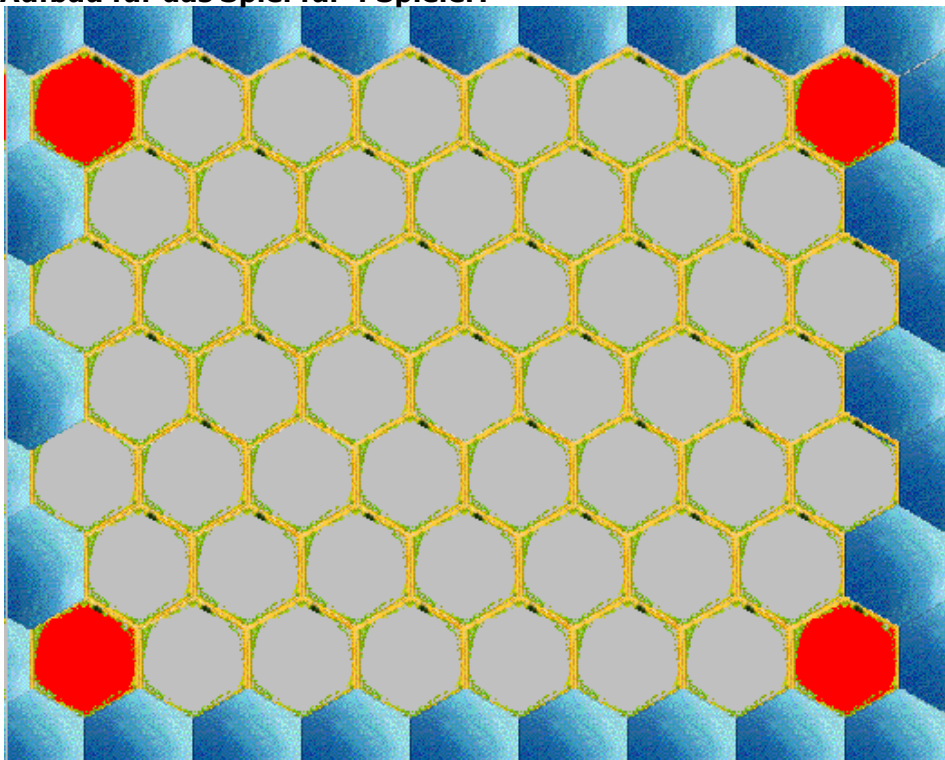
Zahlenplättchen

										Summe:
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Häfen:

Hafenfelder aus dem Basisspiel

Aufbau für das Spiel für 4 Spieler:



Spieleranzahl: 4

Spieldauer: ca. 120 Minuten

Material: Basisspiel und Seefahrererweiterung

Hexfelder

										Summe:
14	3	2	5	5	5	5	5	4	5	53

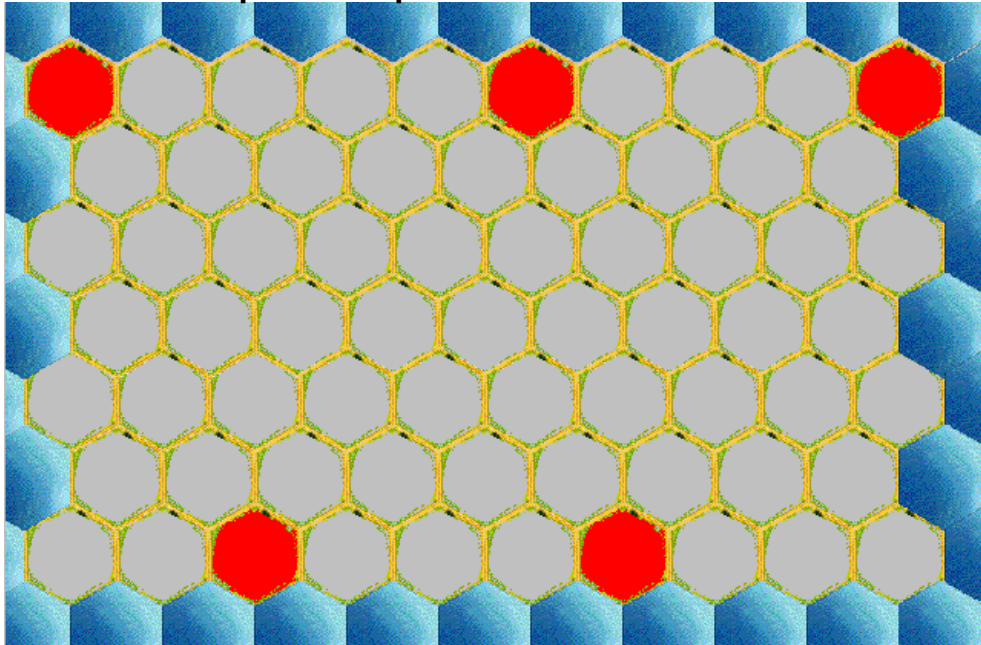
Zahlenplättchen

										Summe:
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Häfen:

Hafenfelder aus dem Basisspiel

Aufbau für das Spiel für 5 Spieler:



Spieleranzahl: 5

Spieldauer: ca. 150 Minuten

Material: Basisspiel und Seefahrererweiterung für 5 und 6

Hexfelder

										Summe:
20	4	3	6	6	6	6	6	5	5	67

Zahlenplättchen

										Summe:
2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	34

Häfen:

Hafenfelder aus dem Basisspiel und 5x 2:1 Hafenplättchen

Aufbau für das Spiel für 6 Spieler:

Spieleranzahl: 6

Spieldauer: ca. 120 Minuten

Material: Basisspiel und Seefahrererweiterung für 5 und 6

Hexfelder

										Summe:
20	4	3	6	6	6	6	6	5*	5*	67

Zahlenplättchen

										Summe:
2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	34

Häfen:

Hafenfelder aus dem Basisspiel und *5x 2:1, *1x 3:1 Hafenplättchen

3. **Auswahlphase:**

Der Startspieler beginnt, wählt **ein** Landstück **und einen Zahlenchip** bzw. einen Hafen seiner Wahl und legt diese vor sich auf den Tisch. Dann wählt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein Landstück und einen Zahlenchip bzw. einen Hafen. Reihum ziehen alle Spieler in 5 Runden insgesamt je vier Landfelder , vier Zahlenchips und einen Hafen.

Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

- Jeder Spieler darf sich nur eine rote Zahl nehmen (6 oder 8)
- Mindestens einmal muß die "3" oder die "11" genommen werden
- Jeder Spieler darf sich nur einen Hafen auswählen
- Es ist zulässig ein Landfeld mehrmals zu wählen, solange der Vorrat reicht.

Bemerkung für fünf und sechs Spieler: Bei fünf und sechs Spielern stehen auch die Hafenplättchen der Seefahrerweiterung zur Auswahl. Diese Hafenplättchen können nur in der Auswahlphase gewählt werden, nicht gewählte Hafenplättchen kommen nach der Auswahlphase aus dem Spiel. Wer einen Hafen in Form eines Hafen-Plättchens wählt, kann frei entscheiden, ob er dieses auf dem Spielfeldrahmen an seine Insel "anbaut" oder ob er zusätzlich ein leeres Wasserfeld zieht, auf das er sein Wasserplättchen setzt.

Redaktionelle Anmerkung: Wir empfehlen, daß die Spieler ihre Zahlenplättchen nicht selbst auswählen, sondern einer Hälfte der Spieler die Plättchen 3,4,5,6 und der anderen Hälfte die Plättchen 8,9,10,11 zuzuteilen. Bei einer ungeraden Zahl von Spielern sollte das Verhältnis der beiden Plättchengruppen zueinander 2:1 bzw. 3:2 betragen. Dieses Verfahren den Vorteil, daß jede Zahl mit Ausnahme der 2,12 von Anfang an vorhanden ist und es somit bei fast jedem Würfelwurf Erträge gibt.

4. **Aufbauphase** Der Startspieler legt eines seiner Landfelder (nicht den Hafen!) auf einen der rot markierten Plätze (Siehe Abbildung des der Spielerzahl zugeordneten Rahmens). Dann baut er an dieses Landteil angrenzend seine Insel mit den restlichen drei gewählten Landfeldern und dem Hafen beliebig aus. Die vier Zahlenchips verteilt er beliebig auf den Landfeldern. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler.

Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Die Landfelder der Insel müssen zusammenhängen
2. Die Inseln der Spieler dürfen sich nicht berühren
 - Die restlichen Chips wandern in einen Leinenbeutel, die restlichen Karten werden gemischt und (Land-, Gold-, Wüsten-, Hafen- und Meeresfelder durcheinander und **umgedreht** auf die leeren Feldern verteilt.
 - Dann baut jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, zwei Siedlungen und zwei Straßen bzw. Schiffe auf bzw. am Rand seiner Insel. Wer eine Siedlung auf eine Kreuzung setzt, an die ein unentdecktes Feld grenzt, deckt dieses Feld auf. Gleiches gilt für ein Schiff oder eine Straße, die an eine Kreuzung mit einem benachbarten unentdeckten Feld gesetzt wird. In der Aufbauphase gibt es jedoch keinen Entdeckerlohn in Form des üblichen Rohstoffes der entdeckten Landschaft.
 - Jeder Spieler erhält die Rohstoffe der umgebenden Landschaften für eine eigene Siedlung seiner Wahl. (Wenn die gewählte Siedlung an ein Landfeld grenzt, daß durch das Setzen dieser Siedlung entdeckt wurde, gibt es für dieses Landfeld natürlich auch einen Ertrag.
 - Piratenschiff und Räuber starten neben dem Spielfeld. (Sie werden erst bei einer "7" ins Spiel gebracht.)
5. **Sonstige Sonderregeln:**

Entdecken:

- Sobald ein Spieler ein Schiff oder eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt ein Sechseck noch verdeckt liegt, dreht der Spieler das entsprechende Sechseck um. Dadurch kann es natürlich passieren, daß eine oder mehr Inseln zusammenwachsen.
- **Landfelder:** Handelt es sich bei dem entdeckten Feld um ein Landfeld, zieht der Spieler aus dem Leinenbeutel einen Zahlenchip und legt ihn auf das Landfeld. Sollte es sich ergeben, daß hierbei zwei rote Zahlen nebeneinander zu liegen kommen, so muß eine neue Zahl gezogen werden. Das Zahlenplättchen mit der roten Zahl wird wieder in den Beutel zurückgelegt. Als Entdeckerlohn erhält der Spieler einen Rohstoff dieser Landschaft.
- **Hafenfelder:** Handelt es sich um ein Hafenfeld, so ist es nach Möglichkeit "günstig" zu drehen. Beide Anlegestellen des Hafens müssen zu einem (bzw. zwei) Landfeld(ern) zeigen. Gibt es mehrere Möglichkeiten, entscheidet der Spieler, der das Feld entdeckt hat. Gibt es keine Möglichkeit, so bleibt die Karte liegen und gilt zunächst nur als normales Wasserfeld ohne besondere Bedeutung. Der Hafen wird dann gedreht, wenn ein weiteres benachbartes Landfeld aufgedeckt wird. Dies geschieht dann nach oben genannten Kriterien
- **Wasser oder Wüstenfelder:** Pech gehabt!
- Es ist kein Versehen, daß nach dem Aufdecken des letzten Landfeldes ein oder mehrere Zahlenchips übrigbleiben.

Seeräuber:

- Ein Seeräuber blockiert den Seehandel, wenn er auf ein Hafenfeld gesetzt wird. Dieser Hafen darf, solange ihn der Seeräuber blockiert, nicht mehr für einen verbesserten Handel (2:1 oder 3:1) genutzt werden.
- Schiffe die an den Kanten des Seeräubers sitzen, dürfen nicht versetzt werden, auch dürfen keine neuen Schiffe auf eine Kante des Seeräuberfeldes gesetzt werden.
- Wer den Seeräuber versetzt darf von einem Spieler, der eine Siedlung oder ein Schiff an den Grenzen des Seeräuberfeldes besitzt, einen Rohstoff stehlen.

Räuber:

- Nach den Erfahrungen mit diesem Szenario empfiehlt die Siedler-Redaktion:

Der Räuber darf nicht auf die vier Felder gesetzt werden, mit denen jeder Spieler seine Startinsel zusammengesetzt hat.

6. Spielende:

Es gewinnt, wer an der Reihe ist und 13 Siegpunkte erreicht. In diesem Szenario gibt es keine Sonder-Siegpunkte für eine Siedlung auf einer neuen Insel.

Hafenkauf - Variante:

In der Auswahlphase stehen keine Häfen zur Auswahl. Jeder Spieler wählt also nur seine vier Landteile und baut damit seine Insel.

Sobald ein Hafenfeld entdeckt wurde, kann dieses Hafenfeld, solange dort noch keine Siedlung gegründet wurde, von jedem Spieler während seiner Bauphase erworben werden. Voraussetzung ist, daß der Spieler eine Siedlung an einem einfachen Meerfeld besitzt.

Wer einen Hafen kaufen möchte, zahlt folgende Rohstoffe:

Holzhafen: 2 Holz, Lehm, Erz

Erzhafen: 2 Erz, Lehm, Holz

Getreidehafen: Erz Lehm Holz, Getreide

Wollhafen: Erz, Lehm, Holz, Wolle

Lehmhafen 2 Lehm, Holz, Erz

3:1 Hafen: Holz, Lehm, Erz

+ zwei beliebige (auch verschiedene) Rohstoffe

anschließend nimmt der Spieler das Hafefeld und tauscht es gegen ein einfaches Meerfeld aus, an dem er eine Siedlung besitzt.

Beim Spiel zu fünft und zu sechst stehen die Hafentplättchen der Seefahrerweiterung zusätzlich von Anfang an zum Verkauf.

Die Siedlerredaktion bedankt sich ganz herzlich bei Bernhard Schmitt, seiner Freundin Jaqueline und seinen Freunden Ina & Stefan Reineck sowie Kirsten, Karin, Claudia und Joe, die uns die spannende Besiedlung unentdeckten Landes ermöglichten.

(Wie immer natürlich auch Dank allen anderen Siedler-Spielern, die uns ähnliche Szenarien zugeschickt haben.)

Hafen

Baukosten

