

# Die Kolonisten

## DAS EINFÜHRUNGSSPIEL

**DIE KOLONISTEN** ist ein strategisches Aufbauspiel epischen Umfangs. Um euch den Einstieg in das Spiel so einfach wie möglich zu gestalten, erklären wir euch auf den folgenden Seiten die Regeln zu einer etwas vereinfachten Einsteigervariante an Hand einer Beispielpartie für 2 Spieler, die von Anna und Bernd bestritten wird. Am besten spielt ihr diese Partie einfach nach. Die Spielzüge, die hier gezeigt werden, sind so gewählt, dass euch nach und nach alle Regeln erklärt werden. Es handelt sich dabei nicht unbedingt um optimale Spielzüge.



Das ist der allgemeine Vorrat. Ihr seht dort die Waren **Werkzeug, Taler, Nahrung, Holz, Lehm, Bretter und Ziegel**. Außerdem befinden sich dort die Kolonisten, nämlich **Bauern und Bürger**, sowie die verschiedenen Gebäude, die im Verlauf des Spiels gebaut werden können. Euer Ziel ist es, die meisten Taler zu sammeln. Diese gibt es beispielsweise über die Gebäude.

Das ist der gemeinsame Spielplan. Er besteht aus Orten, auf denen Anna und Bernd Aktionen durchführen können. Daneben befindet sich der Stapel mit weiteren Orten, die später angelegt werden.



Im Stapel sind nur Orte mit einer 1 auf der Rückseite.



Hier seht ihr die Rundenkarte. Das Einführungsspiel endet, wenn der Rundenanzeiger unten angekommen ist, also nach  $5 \times 2 = 10$  Runden. Daneben liegen die Marktkarten und Anschaffungen (jeweils mit einer 1 auf der Rückseite).



**BERND**

Das ist das Material, das jeder Spieler bekommt: einen Gemeindeplan mit zwei Höfen, in denen jeweils ein Bauer wohnt. Im Lager befinden sich 3 Holz und im Speicher 1 Nahrung. Im Werkzeugkasten befinden sich 6 Werkzeuge. Daneben steht der Verwalter, der auf dem Spielplan Aktionen durchführen wird.



**ANNA**

Das ist alles an Material, was im Einführungsspiel benötigt wird – der Rest bleibt in der Spielschachtel. Jetzt kann es losgehen!

# 1. SOMMERRUNDE - ANNA



Anna fängt an (zu erkennen an der Startspielermarke). Als erstes deckt sie 3 neue Orte sowie 1 Marktkarte auf. Das macht der Startspieler zu Beginn jeder Sommerrunde.



Nun kann Anna Aktionen durchführen. Bevor sie das aber tut, muss sie ihren Verwalter auf einem **Markt** einsetzen. Sie entscheidet sich für den linken Markt.

**1** Wer dran ist, macht **drei Spielzüge hintereinander**. Im ersten Spielzug zieht Anna ihren Verwalter vom Markt auf den benachbarten **Baumeister für Lagerschuppen**.

Auf Baumeistern werden Gebäude gebaut – in diesem Fall ein Lagerschuppen. Der kostet Anna 1 Werkzeug und 2 Holz. Das Werkzeug bezahlt sie aus ihrem Werkzeugkasten, das Holz aus ihrem Lager.



Sie nimmt sich einen Lagerschuppen aus dem Vorrat und legt ihn auf den vorgesehenen Bauplatz – davon hat jeder Spieler drei. Den Lagerschuppen dreht sie auf die Seite mit 2 Lagerflächen. Die andere Seite kann nur im Standardspiel vorkommen.

Die meisten Gebäude funktionieren aber nicht, solange dort kein **Kolonist** arbeitet. Damit Anna die zwei zusätzlichen Lagerflächen nutzen kann, muss sie einen ihrer Bauern im Lagerschuppen arbeiten lassen. Dazu versetzt sie einen Bauern aus einem Hof auf den Lagerschuppen. Das ist jederzeit möglich und kostet keine Aktion.



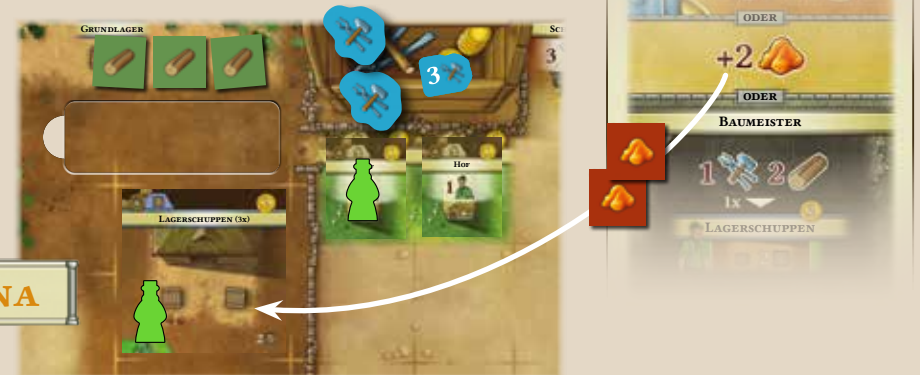
Damit hat Anna nun **5 Lagerflächen**, auf denen sie Waren lagern kann. In diesem Spiel müssen Waren nämlich ins Lager. Was nicht ins Lager (bzw. den Speicher) passt, kommt zurück in den Vorrat. Nur Werkzeuge und Taler müssen nicht ins Lager – ihr könnt sie im Werkzeugkasten verwahren; dieser hat unbegrenzt viel Platz.

**2** Das war Annas erster Spielzug. Jetzt ist sie sofort wieder an der Reihe und macht noch einen zweiten und dritten Spielzug, bevor Bernd drankommt. Anna zieht ihren Verwalter auf das benachbarte **Uferwäldchen**. Dort bekommt sie 2 Holz, die sie ins Lager legt.



**3** Schließlich zieht Anna ihren Verwalter zurück auf den linken Markt, von wo aus sie ihre drei Spielzüge begonnen hat. Das ist normalerweise **nicht erlaubt**: Nach drei Spielzügen muss man woanders stehen als zu Beginn seiner drei Züge. Märkte sind von dieser Regel ausgenommen.

Auch auf dem Markt macht sie eine Aktion, die allerdings nicht auf dem Plättchen, sondern auf der **Marktkarte** abgedruckt ist. Dort stehen drei Aktionen zur Auswahl. Anna entscheidet sich, 2 Lehm zu nehmen, die sie ebenfalls ins Lager legen muss. Nun hat sie 3 Holz und 2 Lehm im Lager. Mehr passt da derzeit auch nicht rein.



# 1. SOMMERRUNDE - BERND

**1** Jetzt ist Bernd an der Reihe. Auch er macht drei Spielzüge in Folge und setzt dafür seinen Verwalter auf den linken Markt. Von dort zieht er ihn auf den **Bibliothekar** und erhält 2 Anschaffungen vom Stapel sowie 1 Taler aus dem Vorrat. Die Anschaffungen nimmt er auf die Hand; den Taler legt er auf seinen Gemeindeplan zu den Werkzeugen.



**3** Von dort zieht Bernd auf den **Entwickler**, denn er möchte eine Anschaffung ausspielen. Bevor er eine Karte spielt, erhält er dort erst einmal 2 Werkzeuge. Er muss aber auch eine Karte spielen. Den Entwickler nur wegen der 2 Werkzeuge aufzusuchen, ist nicht erlaubt! Und einen Ort aufzusuchen, ohne seine Aktion zu machen, ist sowieso nicht erlaubt.

**2** In seinem zweiten Spielzug lässt Bernd seinen Verwalter auf den rechten Markt **springen**. Das ist nur bei Märkten erlaubt. Ansonsten muss der Verwalter auf einen benachbarten Ort ziehen. Auf diesem Markt führt Bernd die Aktion „Baumeister“ aus und baut einen Lagerschuppen für 1 Werkzeug und 2 Holz. Auch er lässt sofort einen Bauern darin arbeiten.



Nachziehstapel

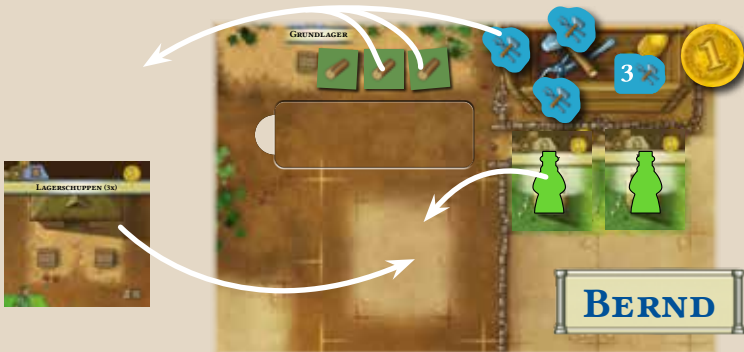
Ablagestapel



Da er nun mehr Platz im Lager hat und Holz gut gebrauchen kann, spielt er die „Steinaxt“ aus. Er erhält 4 Holz aus dem Vorrat und muss die Karte auf den Ablagestapel legen.



Damit ist die Sommerrunde zu Ende. Der Rundenanzeiger wird auf Winter gezogen und wieder führen Anna und Bernd jeweils drei Spielzüge aus. Am Spielplan ändert sich vorerst noch nichts.



# 1. WINTERRUNDE - ANNA

**1** Anna hätte auch gern ein paar Handkarten, also zieht sie ihren Verwalter auf den Bibliothekar und nimmt sich 1 Taler. Außerdem bekommt sie den „Biberbau“ und den „Bauftrag“ für Lagerschuppen auf die Hand. *(Beachtet, dass Anna den Markt von unten betreten hat und ihn nun oben wieder verlässt. Bei Märkten spielt es keine Rolle, von welcher Seite ihr sie betretet und später wieder verlässt.)*



Dann gibt sie die Waren an Bernd. Leider hat Bernd keinen Platz in seinem Lager und Speicher. Den Lehm hätte er aber trotzdem gern. Also legt er seine und die von Anna erhaltene Nahrung zurück in den Vorrat und legt Annas Lehm in seinen Speicher. Waren abwerfen ist nämlich jederzeit erlaubt.



**2** Gerade letzterer ist sehr interessant für sie, da sie ihr Lager noch weiter ausbauen könnte. Also zieht sie ihren Verwalter auf den Entwickler, um den „Bauftrag“ zu spielen.

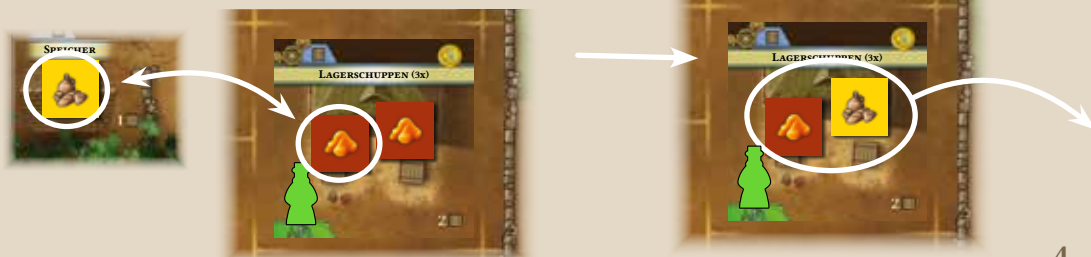
Dummerweise befindet sich Bernds Verwalter auf dem Entwickler. Immer wenn ein Spieler auf einen Ort mit Mitspielern zieht, muss er die **Abgabe** an diese entrichten – nur auf Märkten gilt dies nicht! Anna muss Bernd 1 Baustoff und zusätzlich 1 Nahrung oder 1 Werkzeug bezahlen. Sie entscheidet sich, ihm 1 Lehm und 1 Nahrung zu geben.



Nachdem Anna Bernd bezahlt hat, führt sie die Aktion aus. Sie nimmt sich 2 Werkzeuge und spielt ihren „Bauftrag“ aus. Dafür bezahlt sie 2 Holz sowie die 2 Werkzeuge, die sie gerade bekommen hat, und baut 2 Lagerschuppen. Leider hat sie nur noch einen arbeitslosen Bauern und kann daher nicht beide Lagerschuppen aktivieren.



Nahrung hat sie aber nicht im Lager, sondern im **Speicher**. Der Speicher nimmt eine überschüssige Ware auf, mit der man jedoch nicht bezahlen kann, solange sie dort liegt. Bevor Anna also Bernd bezahlen kann, tauscht sie noch schnell 1 Lehm aus ihrem Lager mit der 1 Nahrung im Speicher. Waren im Lager und Speicher hin- und herschieben bzw. zu tauschen ist jederzeit erlaubt, außer während einer Aktion.



**3** Es ist also an der Zeit, weitere Arbeitskräfte zu beschaffen. Daher zieht Anna ihren Verwalter auf den Baumeister für Höfe und baut dort 1 Hof für 1 Holz und 1 Werkzeug. Mit jedem Hof, den man baut, bekommt man auch 1 Bauern. Diesen setzt Anna sofort in ihren dritten Lagerschuppen.



# 1. WINTERRUNDE - BERND

**1** Dann ist Bernd wieder an der Reihe. Am liebsten würde er seine verbliebene Handkarte ebenfalls spielen. Leider befindet sich sein Verwalter bereits auf dem Entwickler – und stehen bleiben ist nicht erlaubt. Also nimmt er sich auf dem Bibliothekar einfach 2 weitere Anschaffungen auf die Hand – und bekommt 1 Taler.



Bernd baut gleich 3 Höfe für insgesamt 3 Holz und 3 Werkzeuge. Wenn nichts Anderes auf dem Baumeister angegeben ist, kann man mit nur einer Aktion beliebig viele Gebäude der genannten Art bauen. Andernfalls könnt ihr nur so viele bauen wie angegeben. Manche Gebäude dürft ihr auch nur in einer begrenzten Zahl besitzen – das ist dann auf dem Gebäudeplättchen hinter dem Namen angegeben.

**2** In seinem zweiten Spielzug zieht Bernd zurück auf den Entwickler (*das darf er, weil es nicht sein dritter, also letzter Spielzug ist*), nimmt sich 2 Werkzeuge und spielt seinen „Bauftrag“ für die Försterei. Das kostet ihn 2 Holz und 2 Werkzeuge. Er nimmt sich eine Försterei aus dem Vorrat und legt sie auf einen freien Bauplatz seines Gemeindeplans. Er aktiviert die Försterei sofort mit seinem verbliebenen Bauern.



**3** Einen Spielzug hat Bernd noch, bevor die Runde vorbei ist. Er braucht im Moment zwar noch keine, aber in naher Zukunft wird er dringend neue Arbeitskräfte benötigen. Also zieht er (*zähneknirschend*) auf den Baumeister für Höfe. Dort muss er Anna bezahlen und gibt ihr 1 Werkzeug (*Nahrung hat er nicht mehr*) und 1 Lehm (*den er vorher ins Lager verschiebt*).



## ERSTES JAHRESENDE

Nach jeweils 2 Runden (*Sommer und Winter*) endet ein Jahr. Dann legt der Startspieler die 3 Orte, die am Anfang des Sommers aufgedeckt wurden, an den Spielplan an. Startspieler bleibt nach wie vor Anna. Der Startspieler wechselt nämlich nicht automatisch. Wie das genau geht, wird später erwähnt.

Anna entscheidet sich dazu, die Orte wie folgt anzulegen:



Beim Anlegen ist wichtig, dass die neuen Orte mit **mindestens zwei Kanten** an bereits liegende Plättchen angrenzen müssen. „Einbahnstraßen“ zu bilden ist nicht erlaubt.

Dann erzeugen bestimmte Gebäude Waren (*Försterei, Mulde, Jagdhütte, Kneipe*). Bernd erhält über seine Försterei 2 Holz, die er auf die Försterei selbst legt. Jedes solche Gebäude kann nämlich so viele Waren zwischenlagern, wie es erzeugt hat. Von dort kann Bernd das Holz jederzeit in sein Lager verschieben (*außer während einer Aktion*) – niemals aber zurück auf die Försterei!



Alle Spieler bekommen am Ende eines Jahres immer 3 Werkzeuge – das ist auf dem Gemeindeplan aufgedruckt. Anna und Bernd erhalten also jeweils 3 neue Werkzeuge.



Dann wird das zweite von fünf Jahren gespielt, wieder angefangen im Sommer.

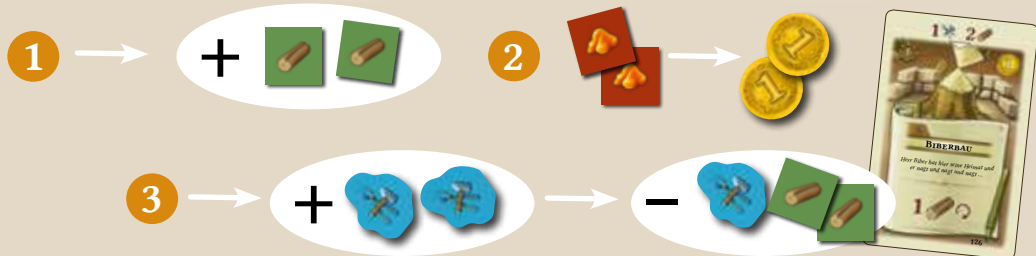
## 2. SOMMERRUNDE

ANNA

Anna deckt erneut 3 Orte und die nächste Marktkarte auf – die alte wird abgelegt.



Anna zieht zuerst auf das angrenzende Uferwäldchen, wo sie 2 Holz erhält, und springt dann auf den rechten Markt. Dort verkauft sie ihre 2 Lehm für insgesamt 2 Taler. (Wenn sie Nahrung hätte, könnte sie diese ebenfalls verkaufen.) Anschließend zieht sie auf den Entwickler und spielt ihren „Biberbau“. Diesen legt sie offen vor sich ab: er erzeugt am Ende jedes Jahres 1 Holz und benötigt keine Arbeitskraft. Außerdem nimmt er keinen Bauplatz ein.



BERND

Bernd zieht zum Tagelöhner und bekommt dort 1 Holz und 1 Taler. Dann springt er auf den linken Markt und nimmt sich dort 2 Holz. Von dort zieht er auf den Schreiner, um aus 4 Holz insgesamt 2 Bretter herzustellen. Dazu verschiebt er noch vor der Aktion die 2 Holz aus seiner Försterei ins Lager (1 Holz zu verschieben hätte hier gereicht). Dann gibt er 4 Holz ab und nimmt sich 2 Bretter aus dem Vorrat, die er in sein Lager legt.



## 2. WINTERRUNDE

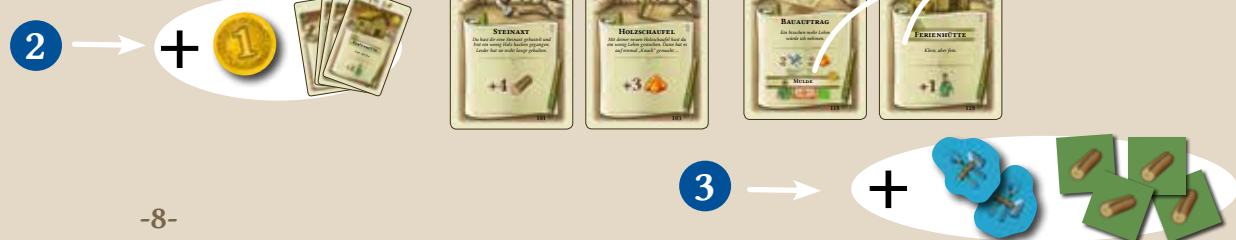
ANNA

Anna springt auf den linken Markt und nimmt sich 2 Holz. Von dort zieht sie auf ein Uferwäldchen für weitere 2 Holz und dann zurück auf den linken Markt, um wieder 2 Holz zu nehmen.



BERND

Bernd baut auf dem entsprechenden Baumeister-Ort die Bibliothek für 1 Werkzeug, 1 Holz und 1 Brett. Sie ist das einzige Gebäude, das auch ohne Arbeitskraft ihre Funktion ausübt. Davon will Bernd gleich Gebrauch machen und zieht auf den Bibliothekar. Jetzt darf er 4 Anschaffungen ziehen und 2 davon behalten. Außerdem kann er das Handkartenlimit von 6 Karten temporär überschreiten – im Zweifel muss er Karten ungenutzt abwerfen. Anna darf gar nicht erst über 6 Handkarten kommen, außer sie baut ebenfalls die Bibliothek.



Bernd zieht die zweite „Steinaxt“, die „Holzschaufel“, die „Ferienhütte“ sowie den „Bauftrag“ für Mulden. Er behält die „Steinaxt“ und die „Holzschaufel“. Die anderen beiden wirft er ab. Dann zieht Bernd auf den Entwickler und spielt die „Steinaxt“ sofort aus.





## ZWEITES JAHRESENDE

Anna legt die neuen Orte an:

Anna erzeugt 1 Holz, das sie auf ihren Biberbau legt. Auch dieser kann seine erzeugten Waren zwischenlagern. Bernd erzeugt erneut 2 Holz in seiner Försterei. Beide bekommen jeweils 3 Werkzeuge.



### 3. SOMMERRUNDE

ANNA

Wieder deckt Anna 3 Orte sowie eine neue Marktkarte auf.



Dann baut sie zuerst 3 Höfe, nimmt sich anschließend 2 Holz auf dem Uferwäldchen und baut noch 2 Förstereien, die sie sogleich mit Arbeitskräften versieht. Vor dieser letzten Aktion musste sie das Holz aus dem Biberbau ins Lager verschieben, um die insgesamt 6 Holz und 4 Werkzeuge für die Förstereien bezahlen zu können.



ANNA

BERND

Bernd springt auf den linken Markt und nimmt sich die Startspielermarke. Dann baut er 2 Lagerschuppen und aktiviert sie sofort. Schließlich springt er auf den rechten Markt und nimmt sich dort 1 Holz und 1 Lehm.



BERND

### 3. WINTERRUNDE

Bernd hat zwar die Startspielermarke genommen, es wird aber weiter reihum gespielt. Der Startspieler wechselt erst zum Jahresende!

**ANNA**

Somit ist Anna wieder an der Reihe. Sie springt auf den rechten Markt und nimmt sich 1 Holz und 1 Lehm. Auf dem benachbarten Lehmstich erhält sie weitere 2 Lehm. Dann zieht sie auf den rechten Markt zurück und nimmt wieder Holz und Lehm. Beide Male muss sie Bernd nicht bezahlen, denn auf Märkten gilt die Abgaberegeln nicht.



**BERND**

Bernd zieht auf den Entwickler und spielt die „Ruine“, wodurch er 1 Ziegel (und die üblichen 2 Werkzeuge) bekommt. Auf dem Markt nimmt er sich Holz und Lehm und zieht zurück auf den Entwickler, um seinen „Bauftrag“ für einen Gutshof zu spielen. Der kostet ihn 1 Werkzeug, 2 Holz und 1 Ziegel. Für den Gutshof dreht er einfach einen Hof auf die Rückseite. Das bringt ihm 2 neue Bauern. Auf dem Gutshof sind zwar 3 Bauern abgebildet, aber da wird der Bauer mitgezählt, der schon im Hof wohnte – neu hinzu kommen also nur 2 Bauern.



# DRITTES JAHRESENDE

Bernd wird nun Startspieler und legt die 3 Orte an:

Anna erzeugt insgesamt 5 Holz über ihren „Biberbau“ und ihre zwei Förstereien. Bernd erzeugt nach wie vor nur 2 Holz über seine Försterei. Dort liegen noch 2 Holz aus dem Vorjahr. Die Försterei kann nur 2 Holz zwischenlagern – so viel erzeugt sie nämlich. Also legt Bernd beide erzeugten Holz ins Lager. Gebäude liefern ihre Waren direkt ins Lager (bzw. den Speicher), wenn auf dem Gebäude kein Platz mehr ist.



Beide bekommen wie üblich 3 Werkzeuge.

# 4. SOMMERRUNDE

## BERND

Jetzt fängt Bernd an. Er deckt die übrigen 3 Orte und eine neue Marktkarte auf.



Dann springt er auf den linken Markt und hat die Wahl, ob er sich 2 Holz oder 2 Lehm nimmt. Er wählt 2 Lehm. Anschließend springt er auf den rechten Markt und nimmt sich weitere 2 Lehm. Schließlich zieht er auf den Lehmbrenner und gibt 4 Lehm und 2 Holz ab, um 2 Ziegel zu erhalten.



## ANNA

Anna freut sich, dass Bernd seinen letzten Spielzug nicht auf dem Baumeister für Manufakturen beendet hat, denn dort möchte sie jetzt hin. Dort baut sie zunächst nur eine Manufaktur für 3 Werkzeuge, 3 Holz und 3 Lehm. Dann nimmt sie sich auf dem Markt weitere 2 Lehm, um gleich noch eine Manufaktur zu bauen.



Leider kann sie nur eine der beiden Manufakturen aktivieren, da sie nur noch einen arbeitslosen Bauern übrig hat. Arbeiter aus anderen Gebäuden abziehen ist nämlich nicht ohne Weiteres möglich. Daher aktiviert sie zunächst nur eine Manufaktur, so dass ihre Förstereien fortan 3 statt 2 Holz erzeugen. Manufakturen, in denen ein Bauer arbeitet, erhöhen nämlich die Ergiebigkeit aller eurer Förstereien, Mulden und Jagdhütten (aber nicht Kneipen) um jeweils 1 Ware.



# 4. WINTERRUNDE

**BERND**

Bernd zieht auf den rechten Markt und stellt dort 1 Brett her. Auch wenn er mehr Holz gehabt hätte, könnte er dort nur 1 Brett herstellen. Hier bedeutet die angegebene Einschränkung nämlich, wie oft der Tausch maximal durchgeführt werden darf. Auf dem Ort „Schreiner“ gibt es eine solche Einschränkung nicht.

Zum Glück braucht Bernd nur ein weiteres Brett, denn als Nächstes baut er sich 2 Kneipen. Diese besetzt er sofort mit jeweils 1 Bauern. In seinem dritten Spielzug nimmt er sich auf dem rechten Markt 2 Lehm.



**ANNA**

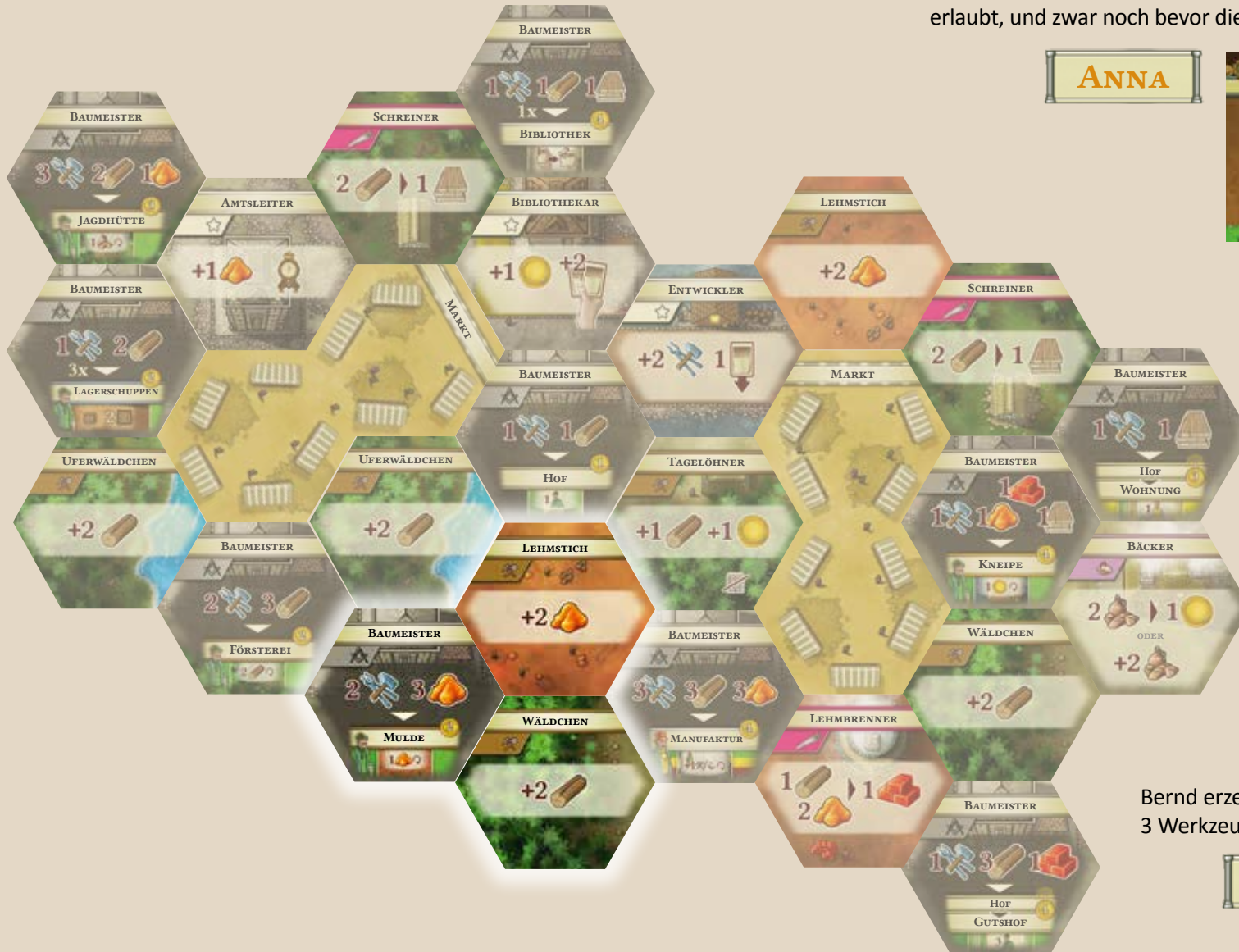
Anna springt auf den linken Markt und nimmt sich 2 Lehm. Holz bekommt sie in Kürze genug über ihre Förstereien. Dann zieht sie beim Bibliothekar 2 Anschaffungen: die „Tonmulde“ und den „Amboss“. Die „Tonmulde“ spielt sie (beim Entwickler) sofort aus. Diese erzeugt 1 Lehm pro Jahr.



# VIERTES JAHRESENDE

Bernd legt die letzten 3 Orte an:

Anna überlegt sich, dass sie im letzten Jahr nicht mehr so viel Lagerraum benötigt und zieht einen Bauern von einem Lagerschuppen ab, um ihn auf die zweite Manufaktur zu setzen. Arbeiter von Gebäuden abzuziehen, ist immer nur am Ende eines Jahres erlaubt, und zwar noch bevor diese Waren erzeugen.



ANNA



Dadurch erzeugen Annas Förstereien nun jeweils 4 Holz (*wegen der beiden aktivierten Manufakturen*). Zusätzlich erzeugt die Tonmulde 1 Lehm und der Biberbau 1 Holz, das sie ins Lager legt – denn dort lag noch das Holz aus der Vorrunde. Auf den Biberbau und die Tonmulde haben die Manufakturen übrigens keinen Einfluss.

ANNA



Bernd erzeugt 2 Holz und 2 Taler. Beide bekommen noch 3 Werkzeuge.

BERND



# 5. SOMMERRUNDE

## BERND

Bernd deckt nur noch eine neue Marktkarte auf. Im fünften Jahr kommen keine neuen Orte mehr hinzu. Das letzte Jahr bricht an. Beide Spieler haben noch jeweils 6 Spielzüge.

Bernd zieht auf den Lehmstich für 2 Lehm, zurück auf den rechten Markt für 1 Lehm und 1 Nahrung und anschließend auf den Lehm Brenner, um 2 Ziegel herzustellen.



## ANNA

Anna baut 2 Höfe, aus denen sie später Wohnungen machen möchte. Ihr Gemeindeplan ist jetzt voll. Sie kann keine weiteren Gebäude mehr bauen, es sei denn sie würde Gebäude wieder abreißen. Abreißen ist jederzeit möglich und kostet 2 Werkzeuge. Jegliche Vorteile des abgerissenen Gebäudes gehen aber verloren. Anna hat aber nicht vor, irgendetwas abzureißen. Als Nächstes springt sie auf den rechten Markt, um sich dort 1 Lehm und 1 Nahrung zu besorgen. Dann stellt sie beim Schreiner 2 Bretter her. Zur Erinnerung: Anna hätte in ihrem dritten Spielzug nicht auf den Entwickler ziehen können, weil sie ihre drei Spielzüge von dort begonnen hat.





# 5. WINTERRUNDE

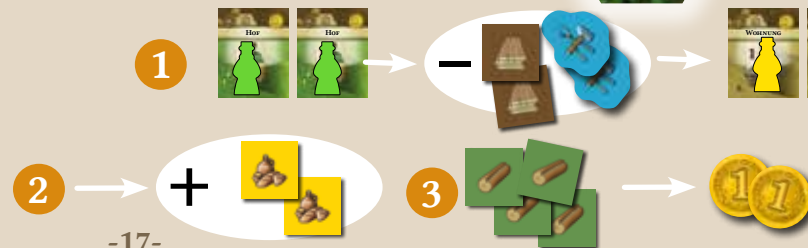
**BERND**

Bernd zieht auf den rechten Markt und verkauft dort 2 Ziegel für insgesamt 6 Taler. Er zieht weiter auf das Wäldchen und holt sich dort 2 Holz. Sein letzter Spielzug besteht darin, auf dem Markt eine Jagdhütte zu bauen und mit seinem letzten arbeitslosen Bauern zu besetzen. Er macht das nur noch der Taler wegen – die erzeugte Nahrung ist für ihn nicht von Bedeutung.



**ANNA**

Nun möchte Anna Wohnungen bauen. Dafür muss sie – wie Bernd beim Gutshof – einen vorhandenen Hof ersetzen. Im Gegensatz zum Gutshof muss aber ein Bauer „zu Hause“ sein. Leere Höfe können nicht zu Wohnungen umgebaut werden. Anna zieht auf den entsprechenden Baumeister, bezahlt 2 Werkzeuge und 2 Bretter und tauscht ihre beiden Höfe, in denen noch ein Bauer haust, gegen jeweils 1 Wohnung aus. Die beiden Bauern tauscht sie gegen Bürger aus. Für ihren Plan (*den ihr in Kürze sehen werdet*) benötigt sie noch 1 Nahrung, also zieht sie weiter auf den Bäcker, wo sie sich 2 Nahrung nimmt. Ihr letzter Spielzug in dieser Partie besteht darin, ihre verbliebenen 4 Holz auf dem Markt gegen 2 Taler zu tauschen.



Damit ist das Spiel im Prinzip vorbei. Es wird noch das Ende des Jahres gespielt und dann wird gewertet.

## FÜNFTES JAHRESENDE

Nun realisiert Anna zunächst ihren Masterplan. Sie „entlässt“ zunächst die beiden Bauern, die in ihren Manufakturen arbeiten, und legt sie auf jeweils einen Hof. Stattdessen lässt sie ihre Bürger in den Manufakturen arbeiten. Das kostet aber sofort 1 Nahrung pro Bürger. Anders als Bauern müssen Bürger sofort mit jeweils 1 Nahrung versorgt werden, wenn sie arbeiten gehen.



ANNA

Im Einführungsspiel ist die Manufaktur das einzige Gebäude, in denen Bürger überhaupt arbeiten können – zudem ist sie das einzige Gebäude, in dem ein beliebiger Kolonist arbeiten kann. Allerdings erhöhen Manufakturen (im Einführungsspiel) nur dann die Ergiebigkeit, wenn da Bauern arbeiten. Also erzeugen Annas Förstereien wieder je 2 Holz (und können auch nur jeweils 2 Holz zwischenlagern). Das ist aber egal, denn außer Talern sind Waren am Ende nichts wert.

ANNA



Nun hat Anna wieder arbeitslose Bauern und kann einen davon zurück in ihren dritten Lagerschuppen setzen, denn das bringt ihr am Ende zusätzliche Taler. Bernd lässt bei sich alles so, wie es ist. Beide würden noch weitere Waren erzeugen, allerdings sind nur Bernds Taler durch die Kneipen noch relevant – diese 2 Taler nimmt er sich. Dann wird gewertet.

## WERTUNG

Jedes Gebäude hat einen aufgedruckten Talerwert. Ausgespielte dauerhafte Anschaffungen wie Annas Biberbau und Tonmulde sind ebenfalls Taler wert. Anschaffungen, die sich noch auf der Hand befinden, und Waren (außer bare Taler) sind grundsätzlich nichts wert. Zusammen mit den baren Talern hat Anna somit 39 Taler und Bernd 45 Taler.



Nun sind aber auch noch die arbeitenden Kolonisten Taler wert. Bauern und Bürger, die nicht in einem Gebäude eingesetzt sind, sondern sich noch „zu Hause“ befinden, sind nichts wert. Für Anna arbeiten 5 Bauern und 2 Bürger – ein Bauer sitzt zu Hause und ist damit wertlos. Für Bernd arbeiten alle 7 seiner Bauern. Pro arbeitenden Bauern gibt es 2 Taler und pro arbeitenden Bürger 6 Taler. Somit sind Annas Arbeitskräfte 22 Taler und Bernds 14 Taler wert.



Name	Anna	Bernd		
Gebäude	30	31		
Botschaften	-	-		
Anschaffungen	3	-		
Bargeld	6	14		
<b>Zwischensumme</b>	<b>39</b>	<b>45</b>		
Bauern (2)	10	14		
Bürger (6)	12	-		
Kaufmänner (16)	-	-		
<b>Zwischensumme</b>	<b>22</b>	<b>14</b>		
<b>Gesamt</b>	<b>61</b>	<b>59</b>		

Insgesamt kommt Anna auf 61 Taler und Bernd auf 59 Taler. Anna gewinnt knapp und Bernd ärgert sich, am Ende keine dritte Kneipe gebaut zu haben ...

## WIE GEHT ES WEITER?

Bevor ihr euch auf das Standardspiel stürzt, solltet ihr selbstständig ein paar Partien mit der gezeigten Startaufstellung wagen. Diese hat einen niedrigen Schwierigkeitsgrad. Wer sich mehr zutraut, kann eine der folgenden Startaufstellungen wählen:

### MITTLERER SCHWIERIGKEITSGRAD



## HOHER SCHWIERIGKEITSGRAD



Dabei könnt ihr die Regel einführen, dass jeder Spieler zu Beginn sein Lager mit einer beliebigen Kombination aus Holz und Lehm füllen kann (*statt grundsätzlich mit 3 Holz zu beginnen*). Schließlich könnt ihr das Spiel in dieser vereinfachten Version mit einer variablen Startaufstellung spielen. Lest euch dazu lediglich den Abschnitt „4. Spielplan“ auf Seite 5 der Hauptspielregel durch. Beachtet dabei, dass ihr den Ort „Diplomat“ aus dem Spiel nehmen müsst und stattdessen den „Tagelöhner“ verwendet.

**Viel Spaß dabei!**

*Wir haben euch die Versorgung in einer etwas einfacheren Form erklärt. Im Standardspiel wird sie anders geregelt. Für das Einführungsspiel genügt aber die beschriebene Form.*