

ISLAND FORTRESS

Designed by Bryan Johnson

Den Schiffbruch der stolzen „Archon“ an der Ostküste von Alcott Island betrachten seit jeher viele Seefahrer als Warnung, diesem Ort fernzubleiben. Aber auf einige tapfere Handwerker wirkten die reichhaltigen Jademen wie ein Köder. Nun, da eine Kolonie gegründet ist, hat Gouverneur Cortland Hansen mit seinen besten Architekten begonnen, den Grundstein seines monumentalen Plans zu legen: Den Bau des Fort Aldenford. Übernehmt die Kontrolle über einen bunt gemischten Haufen Gesindels und macht euch bereit, euer Glück zu finden und euer Ansehen beim Bau der mächtigen Inselfestung zu verbessern.

INHALT

4 Regionsspielpläne

2 Wertungstürme

72 Spielermauerstücke, 18 Blöcke pro Spieler



12 Gouverneur-Mauerstücke



20 Rollenkarten, 4 Sätze mit je 5 Karten pro Spieler



4 Aufseher

1 Gouverneursmarker

1 hölzerne Deluxe-Gouverneursfigur

36 Gunstkarten



18 Verstärkungsplättchen

66 Schatzmarker

48 1er Schätze

18 3er Schätze

18 Rückkaufchips

1 Wertungsleiste

4 Wertungsleisten-Marker

60 Jadewürfel:

40 kleine Jadewürfel (jeder stellt 1 Jadestein dar)

20 große Jadewürfel (jeder stellt 3 Jadesteine dar)

45 Arbeiter

75 Sträflinge

4 Spielertableaus

1 Regelheft

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe mit dem entsprechenden Symbol. Bei **2** oder **3** Spielern werden 2, bei **4** Spielern 3 Regionsspielpläne nebeneinander als Spielfeld ausgelegt. Legt jeweils einen Wertungsturm an den linken und an den rechten Rand des so entstandenen Spielfeldes.

Legt nun die 18 Mauerstücke mit den im Spiel befindlichen Spielersymbolen neben dem Spielplan bereit. Legt die Wertungsmarker jedes Spielers auf das Feld „0“ der Wertungsleiste. Legt die Aufseher aller Spieler in das Lager der am weitesten links liegenden Region. Legt unbenutzte Regionsspielpläne, Mauerstücke, Wertungsmarker und Aufseher in die Schachtel zurück.

Jeder Spieler erhält nun einen Satz mit jeweils 5 Rollenkarten:

- Anwerber
- Planer
- Baumeister
- Schatzmeister
- Aufseher

Die unbenutzten Rollenkarten werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt. Gebt jedem Spieler ein Spielertableau mit dem Symbol des Baumeisters, das zu seinen Rollenkarten passt.

Gebt jedem Spieler 12 Jadesteine. Die restlichen Jadesteine werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Legt für 2 und 3 Spieler 12, für 4 Spieler 11 Gouverneur-Mauerstücke als Stapel neben dem Spielplan bereit. Unbenutzte Gouverneur-Mauerstücke werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die Rückkaufchips, Verstärkungen, Arbeiter und Sträflinge werden jeweils als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Stellt den Gouverneursmarker (oder die Deluxe-Gouverneursfigur) neben den Spielplan. Legt die Gunstkarten als gemischten Stapel bereit. Jeder Spieler erhält 5 Gunstkarten, aus denen er 3 Karten auswählt. Die anderen 2 Karten aller Spieler werden wieder in den Stapel der Gunstkarten gemischt.

ZUSAMMENFASSUNG

	2	2	3
 Region Boards	2	2	3
 Governor Tiles	12	12	11
 Jade	12	12	12
 Favor Cards	Deal 5, Keep 3	Deal 5, Keep 3	Deal 5, Keep 3

ÜBERBLICK

Island Fortress wird über mehrere Runden gespielt. Während einer Runde führen die Spieler reihum ihre Aktionen aus, um die Festung des Gouverneurs zu errichten.

Die Mauer für die Festung erstreckt sich je nach Anzahl der Spieler über 2 oder 3 Regionen. In jeder Region werden 17 Mauerstücke benötigt, um die Mauer fertig zu stellen - drei Reihen zu jeweils fünf Blöcken und dann ein vierter Block an jedem Ende der Region, um einen Turm zu bilden.



Jeder Spieler hat einen Aufseher, der dafür verantwortlich ist, dass die Festungsmauer gebaut wird. Der Aufseher befindet sich immer im Lager in einer der Regionen. Alle Aktionen, die ein Spieler durchführen kann (mit der Ausnahme eine Gunstkarte auszuspielen und ein Gouverneur-Mauerstück auszulegen), müssen in der Region durchgeführt werden, in der sich der Aufseher des Spielers gegenwärtig befindet. Die Spieler bestimmen die Aktionen, die sie durchführen möchten durch das Ausspielen ihrer Rollenkarten. Jede Rollenkarte enthält verschiedene Aktionen. Die Spieler spielen eine Rollenkarte aus und wählen dann eine Aktion der Karte, um diese durchzuführen.

Um ihnen beim Bau der Mauer zu helfen, können die Aufseher zwei verschiedene Arbeiter einsetzen: Handwerker und Sträflinge. Einige Aktionen können von jeder Art Arbeiter ausgeführt werden, während andere einen bestimmten Typ erfordern. Die Arbeiter, die der Spieler besitzt, die Blöcke, die er gekauft hat,

sowie die Rückkaufchips, die Jadesteine und die Schätze, die er erworben hat, werden offen auf das Spielertableau des Spielers gelegt.

Sobald die Mauer gebaut ist, erhalten die Spieler Punkte für ihre Arbeit. Sie können auch die Gunst des Gouverneurs erwerben, in dem sie vorgegebene Blockmuster in die Mauer einbauen.

Wenn die Mauer fertig gestellt oder die maximale Anzahl Runden gespielt wurde, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

ZIELE

In Island Fortress repräsentiert jeder Spieler einen Baumeister, der vom Gouverneur Cortland Hansen auserwählt wurde, mithilfe der Strafkolonie auf Alcott Island das mächtige Fort Aldenford zu bauen. Ziel des Spiels ist es, der bedeutendste Architekt zu werden. Im Spiel kämpfen alle Spieler darum, ihre Mauerstücke am häufigsten in jeder Reihe der Mauer einzubauen. Die meisten eigenen Blöcke in der Mauer zu haben, bringt wichtige Siegpunkte. Zusätzlich zum Erzielen von Punkten für den Einbau der meisten Blöcke in jeder Reihe, können die Spieler auch verschiedene Boni und Belohnungen für das Erfüllen von Gefallen für den Gouverneur erhalten. Zum Beispiel indem sie Mauern in einer bestimmten Weise einbauen, die den bevorzugten Mustern des Gouverneurs folgen.

RUNDEN

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

Die Einkommensphase. Die Spieler erhalten ihr Einkommen.

Die Petitionsphase. Die Spieler bieten auf die Gunst des Gouverneurs.

Die Aktionsphase. Die Spieler führen abwechselnd ihre Aktionen durch.

DIE EINKOMMENSPHASE

Jeder Spieler nimmt sich 3 Jadesteine aus dem Vorrat. Die Einkommensphase wird bereits in der ersten Spielrunde durchgeführt. In späteren Runden (aber nicht in der ersten Runde) können die Spieler Gunstkarten ausspielen, die es ihnen ermöglichen, zusätzliche Jadewürfel während der Einkommensphase zu erhalten (siehe "Gunst" für Einzelheiten).

Beispiel: *Adam hat eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm ein zusätzliches Einkommen gibt. Er kassiert vier Einkommen - drei Einkommen als Standard, plus eins für die Gunstkarte.*

DIE PETITIONSPHASE

In dieser Phase bieten die Spieler auf die Gunst des Gouverneurs.

Jeder Spieler nimmt alle seine Jadesteine in die Hände. Im Geheimen teilt er die Jadesteine zwischen seinen zwei Händen auf und legt eine Hand als geschlossene Faust vor sich auf den Tisch. Dies stellt sein Gebot dar. Die Spieler dürfen unbegrenzt viele Jadesteine bieten, einschließlich null oder aller Jadesteine, die sie haben.

Sobald alle Spieler ihr Gebot gewählt haben, decken sie gleichzeitig ihre Gebote auf.

In späteren Runden (aber nicht in der ersten Runde) können die Spieler Gunstkarten ausspielen, die ihr Gebot erhöhen (siehe "Gunst" für Einzelheiten). Jeder Spieler berechnet den Wert seines Gebots durch Zusammenzählen der Jadesteine in seiner Gebotshand, plus den Betrag, der seinem Gebot durch seine ausgespielten Gunstkarten hinzugefügt wird. Der Spieler mit dem Höchstgebot gewinnt die Gunst des Gouverneurs.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit der meisten Jade in seiner Gebotshand, die ausgespielten Gunstkarten werden für den Vergleich ignoriert. Wenn zwischen zwei oder mehr Spieler weiterhin ein Gleichstand besteht, wird der Gouverneur-Marker aus seiner bisherigen Position im Uhrzeigersinn um den Tisch herum bewegt, bis er einen der Spieler erreicht, der am Gleichstand beteiligt ist. Dieser Spieler gewinnt die Gunst des Gouverneurs. Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs zuvor hatte, kann sie auf diese Weise nicht behalten. Im Falle eines Gleichstandes in der ersten Runde wird der Gleichstand per Zufallsentscheid aufgelöst.

Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs gewinnt, legt die Jadesteine aus seiner Gebotshand in den Vorrat zurück und stellt den Gouverneursmarker vor sich hin. Die anderen Spieler behalten ihre Jadesteine. Außerdem nimmt er sich ein Gouverneur-Mauerstück aus dem Vorrat und legt es auf sein Spielertableau. Er legt ebenfalls einen Jadestein und einen Sträfling aus dem Vorrat in das Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher gegenwärtig aufhält.

Beispiel: *Adam hat eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm +2 auf sein Gebot gibt und legt drei Jadesteine in seine Gebotshand. Bill hat keine Gunstkarten ausgespielt und legt vier Jadesteine in seine Gebotshand. Charles hat zwei Gunstkarten ausgespielt, die ihm zusammen +3 auf die Gunst geben und legt zwei Jadesteine in seine Gebotshand. Adam und Charles bieten beide fünf und schlagen Bills Gebot von vier. Adam gewinnt den Gleichstand, da er mehr Jade in seiner Gebotshand hat.*

Zweites Beispiel: *Vor der nächsten Gunstphase hat Bill jetzt auch eine Gunstkarte ausgespielt, die ihm +2 auf sein Gebot gibt. Beim nächsten Gunstgebot legen beide, Adam und Bill, drei Jadesteine in ihre Gebotshand. Charles legt keinen Jadestein in seine Gebotshand. Adam und Bill haben beide ein Gebot von fünf, einschließlich der drei in ihrer Hand, so dass sie*

Gleichstand haben. Da Adam in der letzten Runde die Gunst des Gouverneurs hatte, wird sie in dieser Runde an Bill weitergereicht.

DIE AKTIONSPHASE

Zu Beginn der Aktionsphase nehmen alle Spieler ihre fünf Rollenkarten auf ihre Hand.

Beginnend mit dem Spieler, der den Gouverneursmarker vor sich stehen hat und dann im Uhrzeigersinn um den Tisch herum, führen die Spieler nacheinander jeweils einen Zug durch, bis alle Spieler während dieser Aktionsphase drei Züge durchgeführt haben.

In jedem Zug führt ein Spieler die folgenden Schritte durch:

(a) Wählen einer Aktion.

(b) Durchführen der Aktion.

(c) Optional: Verwenden eines Rückkaufs (wenn verfügbar), um (a) und (b) zu wiederholen.

Der Spieler, der gegenwärtig am Zug ist, ist der aktive Spieler.

(a) Eine Aktion wählen

Der aktive Spieler wählt eine seiner *Rollenkarten* aus seiner Hand und legt sie auf den Tisch. Er erklärt dann, welche Aktion auf der Karte er durchführen möchte.

(b) Durchführen der Aktion.

Der Spieler führt die gewählte Aktion durch. Für die Einzelheiten, wie man eine Aktion durchführt, siehe "Aktionen im Einzelnen".

(c) Rückkauf

Wenn der aktive Spieler die Aufseher-Rollenkarte ausgespielt hat, kann er diese zurückkaufen. Der aktive Spieler legt drei Jadesteine in den Vorrat, und nimmt die Aufseher-Rollenkarte zurück auf seine Hand. Bei den anderen Rollenkarten kann der aktive Spieler einen Rückkaufchip abgeben, um die Rollenkarte zurückzukaufen, die er gerade ausgespielt hat. Er legt den Rückkaufchip zurück in den Vorrat und nimmt die Rollenkarte, die er gerade ausgespielt hat, auf seine Hand zurück. Ein Rückkaufchip darf verwendet werden, um jede Rollenkarte zurückzukaufen, einschließlich des Aufsehers.

Wenn der aktive Spieler eine dieser Rückkaufoptionen wählt, darf er eine beliebige weitere Aktion wie oben beschrieben durchführen. Diese kann von derselben oder einer anderen Rollenkarte stammen.

Beispiel: *Adam spielt die Aufseher-Rollenkarte und bewegt seinen Aufseher in eine neue Region. Er zahlt dann drei Jadesteine, nimmt seine Aufseher-Rollenkarte auf und spielt seine Baumeister-Rollenkarte aus der Hand aus. Anschließend führt er die Aktion „Mauerbau“ durch.*

Zweites Beispiel: *Bill spielt die Planer-Rollenkarte und führt die Aktion „Kauf von Mauerstücken“ durch. Er*

legt dann einen Rückkaufchip ab, nimmt seine Planer-Rollenkarte auf, spielt seine Baumeister-Rollenkarte aus seiner Hand aus und führt die Aktion „Mauerbau“ durch.

Drittes Beispiel: Charles spielt die Baumeister-Rollenkarte und führt die Aktion „Mauerbau“ durch. Er legt dann einen Rückkaufchip ab, nimmt seine Baumeister-Rollenkarte auf, spielt seine Baumeister-Rollenkarte erneut aus und führt die Aktion „Ausspielen einer Gunstkarte“ durch.

Nachdem er eine zweite Aktion durchgeführt hat, darf der aktive Spieler während dieses Zuges keine weitere Rückkaufoption mehr wählen. Daher ist jeder Spieler auf zwei Aktionen pro Zug und auf sechs Aktionen pro Runde beschränkt.



Bedingt durch die Art wie ein Rückkauf funktioniert, beendet jeder Spieler den Zug mit einer zusätzlichen Rollenkarte. Deshalb kann die Anzahl der Züge, die jeder Spieler diese Runde gespielt hat, immer durch Zählen der Rollenkarten, überprüft werden.

ANWERBER-KARTENAKTIONEN

(A) - Rekrutieren von Handwerkern

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Vorrat und stellt ihn in das Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher befindet.

Dann nimmt er zwischen 1 und 5 Handwerker aus dem allgemeinen Vorrat in den eigenen Vorrat auf seinem Spielertableau. Je nach Menge der so genommenen Handwerker, bezahlt der Spieler entsprechend der folgenden Tabelle Jadesteine:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

Beispiel: Adam beschließt, drei Handwerker zu nehmen. Er bezahlt zwei Jadesteine, nimmt sich die drei Handwerker und stellt einen Sträfling aus dem Vorrat in das Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher befindet.

(B) - Erhalte 6 Sträflinge

Der aktive Spieler legt zwei Handwerker aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat. Er nimmt dann sechs Sträflinge aus dem Vorrat in den eigenen Vorrat auf seinem Spielertableau.

(C) – Plündere das Gefängnis



Der aktive Spieler nimmt alle Jadesteine und Sträflinge aus dem Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher gegenwärtig aufhält und legt sie in den eigenen Vorrat auf seinem Spielertableau.

PLANER-KARTENAKTIONEN

(A) - Kauf von Mauerstücken

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Vorrat und stellt ihn ins Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher aufhält.

Er nimmt sich dann zwischen 1 und 5 Mauerstücke mit seinem Symbol aus dem Vorrat in seinen Vorrat auf seinem Spielertableau. Je nach Anzahl der genommenen Blöcke, bezahlt er entsprechend der folgenden Tabelle Jadesteine:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

(B) - Ziehen von Gunstkarten

Der aktive Spieler zieht entweder drei Gunstkarten und behält zwei davon oder er zieht fünf Gunstkarten und behält eine davon. Er muss vor dem Ziehen angeben, welche Option er wählt. Nach dem Ziehen schaut sich der Spieler die Karten an, wählt die entsprechende Anzahl, die er behalten möchte, nimmt sie auf die Hand und legt den Rest der gerade gezogenen Karten unter den Gunstkartestapel.

(C) - Entferne eine Verstärkung

Der aktive Spieler wählt einen Verstärkungsspielstein von einem Mauerstück in der Region, in der sich sein Aufseher gegenwärtig aufhält, und legt ihn zurück in den Vorrat. Der entfernte Verstärkungsspielstein darf auf eines seiner eigenen Mauerstücke oder auf das eines Gegners gebaut worden sein.

BAUMEISTER-KARTENAKTIONEN

(A) - Mauerbau

Der aktive Spieler nimmt einen Sträfling aus dem Vorrat und stellt ihn ins Gefängnis der Region, in der sich sein Aufseher befindet.


Der aktive Spieler entscheidet, ob er einen oder zwei Mauerblöcke baut. Wenn er zwei Blöcke baut, dann muss er einen Jadestein abgeben. Der Spieler muss die Blöcke in seinem Vorrat auf seinem Spielertableau haben, um sie einzubauen.

Der aktive Spieler entscheidet, wo er den bzw. die Blöcke bauen will. Der oder die Standorte, die gewählt werden, müssen den folgenden Regeln entsprechen:

- Der Bauplatz muss in derselben Region sein, wie der Aufseher des aktiven Spielers.
- Der Bauplatz darf noch nicht bebaut sein.
- Ist es ein Stufe-2-Block, dann muss dort ein Stufe-1-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-3-Block, dann muss dort ein Stufe-2-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss dort ein Stufe-3-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss er in einer der Endspalten der Region liegen.

Der aktive Spieler kann zwei neue Blöcke so bauen, dass einer direkt über dem Anderen liegt.

Für jeden Block muss der Spieler entsprechend der folgenden Tabelle eine Anzahl an Arbeitern zuweisen, um den Block aus seinem Vorrat zu bauen:

LEVEL	1	2	3	4
	2	4	6	8

Jeder Arbeiter darf ein Handwerker oder ein Sträfling sein. Wenn zwei Blöcke gebaut werden sollen, dann müssen die Arbeiter beiden Blöcken gleichzeitig zugeteilt werden.

Alle Sträflinge und die Hälfte der Handwerker, die dem Mauerbau zugeteilt wurden, müssen in den Vorrat zurückgelegt werden. Wenn die Zahl der Handwerker, die dem Bau der Mauer zugeteilt wurden, ungerade ist, wird die Anzahl der zurückzulegenden Handwerker aufgerundet. Der aktive Spieler legt seine neuen Blöcke in die Mauer.

Beispiel: Adam wählt die Aktion „Mauerbau“. Er stellt einen Sträfling aus dem Vorrat in das Gefängnis in der Region, in der sich sein Aufseher aufhält. Er beschließt, zwei Blöcke zu bauen, so dass er einen Jadestein abgibt. Er legt einen Block auf Stufe 2 und einen Block auf Stufe 3 in der Region, in der sich sein Aufseher befindet. Er zeigt zehn Arbeiter (sieben Handwerker und drei Sträflinge) vor, die die Mauer bauen. Er legt vier der Handwerker und alle drei Sträflinge in den Vorrat und nimmt die anderen drei Handwerker in seinen Vorrat zurück.

(B) - Ausspielen einer Gunstkarte

Der aktive Spieler wählt eine Gunstkarte aus seiner Hand und legt sie auf den Tisch. Das Muster auf der Gunstkarte muss zu einem Muster aus Blöcken in der Wand passen. Die Blöcke, die das Muster bilden, müssen alle den folgenden Kriterien entsprechen:

- Sie müssen alle das Symbol des aktiven Spielers haben.
- Sie dürfen keine Verstärkung enthalten.
- Die Karte muss so ausgerichtet werden, dass sie dieselbe Ausrichtung wie der Spielplan hat.
- Dann muss das Muster der Mauer mit dem auf der Karte übereinstimmen.

Der aktive Spieler wählt dann einen der Blöcke, die das Muster bilden und legt einen Verstärkungsspielstein darauf.


Das Muster der Blöcke in der Mauer muss nicht in der Region sein, in der sich der Aufseher des aktiven Spielers aufhält und das Muster darf sich über zwei Regionen erstrecken. Für die Wirkungen der ausgespielten Gunstkarten siehe "Gunst".

(C) – Ersetze einen Block

Der aktive Spieler wählt den Block eines Gegenspielers in der Mauer, um ihn durch seinen Eigenen zu ersetzen. Der Spieler muss für diese Aktion ein Mauerstück in seinem persönlichen Vorrat zu Verwendung haben. Der Block, der ersetzt wird, muss den folgenden Kriterien entsprechen:

- Der Block muss in der Region verbaut sein, in der sich der Aufseher des aktiven Spielers befindet.
- Er darf kein Mauerstück des Gouverneurs sein.
- Er darf nicht dem aktiven Spieler gehören.
- Er darf keine Verstärkung enthalten.

Einen gebauten Block zu ersetzen, kostet die doppelte Anzahl an Arbeitern, die benötigt werden, einen Block zu bauen. Der aktive Spieler muss eine Anzahl Arbeiter zuweisen, um den Block entsprechend der folgenden Tabelle zu ersetzen:

LEVEL	1	2	3	4
	4	8	12	16

Genau wie beim Bau eines Blocks werden alle Sträflinge und die Hälfte der Handwerker, die zum Ersetzen der Mauer verwendet wurden, in den Vorrat zurückgelegt. Ist die Zahl der Handwerker, die zugeteilt wurden, das Mauerstück zu ersetzen, ungerade, wird die Anzahl der zurückzulegenden Handwerker aufgerundet. Der entfernte Block wird in den Vorrat des Spielers zurückgelegt, dem der Block gehört. Der aktive Spieler legt nun seinen neuen Block in die Mauer an den gleichen Standort.

Beispiel: Bill beschließt, einen Block in der Mauer zu ersetzen. Er entfernt einen von Adams Blöcken der Stufe-2 in der Mauer in der Region, in der sich sein Aufseher aufhält und gibt ihn an Adam zurück. Bill gibt dann acht Arbeiter aus seinem Vorrat ab (die Hälfte der Handwerker wurde gebraucht) und legt ein Mauerstück aus seinem Vorrat an dieselbe Stelle, wo sich der entfernte Block befand.

WICHTIG: Wenn dieser neue Block einen Block ersetzt, der bereits in einer abgeschlossenen Reihe lag, wird die Reihe NICHT erneut gewertet. Ebenso, wenn ein Spieler einen Block aus der 4. Etage der Mauer ersetzt, erhält er keine 5 Punkte, da dieser Bereich schon vom Spieler gewertet wurde, der ursprünglich dort baute. Kurz gesagt, alles im Spiel wird nur einmal gewertet. Die Blöcke eines Gegenspielers durch eigene Blöcke zu ersetzen, kann euch allerdings bei der Schlusswertung helfen (und/oder euren Gegenspieler behindern), wenn bestimmt wird, wie viele Blöcke ihr in eurer am geringsten bebauten Region eingebaut habt (siehe "Schlusswertung" für Einzelheiten).

SCHATZMEISTER- KARTENAKTIONEN

(A) - Sammle Jadesteine

Der aktive Spieler erhält drei Jadesteine in seinen Vorrat. Ein Spieler kann bei dieser Aktion durch Schätze auf seinem Tableau mehr Jadesteine erhalten. Für je 3 Schätze in seinem Vorrat erhält er einen zusätzlichen Jadestein.

Beispiel: Charles wählt die Aktion „Sammle Jadesteine“. Er hat drei Schätze in seiner Truhe auf seinem Spielertableau, die ihm einen zusätzlichen Jadestein bringen, so dass er insgesamt vier Jadesteine erhält - drei als Standard und eine durch die Schätze in seiner Truhe. Wenn Charles sechs Schätze in seiner Truhe hätte, würde er stattdessen zwei zusätzliche Jadesteine einsammeln, wenn er die Aktion „Sammle Jadesteine“ durchführt.

(B) - Sammle einen Schatz

Der aktive Spieler nimmt 2 Sträflinge aus seinem Vorrat und schickt sie in 2 verschiedene Gefängnisse. Der Spieler nimmt sich dann einen Schatzspielstein aus dem Vorrat und legt ihn in seine Truhe auf seinem Spielertableau und bewegt seinen Punktemarker ein Feld weiter (alle gesammelten Schatzspielsteine sind einen Siegpunkt wert).

AUFSEHER-KARTENAKTIONEN

(A) - Bewege den Aufseher

Der aktive Spieler bewegt seinen Aufseher in das Lager einer anderen Region.

(B) - Wiederhole eine vorherige Rolle

Der aktive Spieler wählt eine Rollenkarte, die er bereits in einem früheren Zug der Runde ausgespielt hat. Er bezahlt dafür entsprechend der folgenden Tabelle Jadesteine:



Der Spieler wählt dann eine Aktion von der gewählten Rollenkarte und führt diese Aktion durch.

Option: Nach dem Ausspielen der Aufseher-Rollenkarte und dem Durchführen der Aktion, darf der aktive Spieler die Aufseher-Rollenkarte sofort zurückkaufen. Um dies zu tun, zahlt er 3 Jadesteine und nimmt die gerade ausgespielte Aufseher-Rollenkarte zurück auf seine Hand. Nun muss er eine Rollenkarte aus seiner Hand ausspielen. Diese Karte darf die Aufseher-Rollenkarte, die er gerade zurückgekauft hat oder eine verfügbare, nicht gespielte Rollenkarte auf seiner Hand sein. Wenn er die Aufseher-Rollenkarte erneut ausspielt, steht die Rückkaufoption dieses Mal nicht zur Verfügung, da jeder Spieler höchstens 2 Aktionen in jedem Zug durchführen darf.

Beispiel: Charles hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Aufseher-Rollenkarte aus, wiederholt die vorherige Rolle, bezahlt dafür 2 Jadesteine und führt die Aktion „Mauerbau“ durch.

Zweites Beispiel: Adam hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Aufseher-Rollenkarte und bewegt seinen Aufseher in eine neue Region. Er bezahlt dann 3 Jadesteine, um seine Aufseher-Rollenkarte aufzunehmen. Er spielt dann seine Aufseher-Rollenkarte erneut aus und bezahlt 2 Jade, um die Aktion „Mauerbau“ auf seiner Baumeister-Rollenkarte durchzuführen.

Drittes Beispiel: Bill hat zuvor seine Baumeister-Rollenkarte ausgespielt. Er spielt seine Aufseher-Rollenkarte aus und wiederholt die vorherige Rollenaktion. Dazu bezahlt er 2 Jadesteine, um die Aktion „Mauerbau“ auf seiner Baumeister-Rollenkarte durchzuführen. Dann bezahlt er 3 Jadesteine, um seine Aufseher-Rollenkarte aufzunehmen. Er spielt dann seine Aufseher-Rollenkarte erneut aus und bezahlt 2 Jadesteine, um die Aktion „Mauerbau“ auf seiner Baumeister-Rollenkarte erneut durchzuführen.

GOUVERNEURSBLÖCKE

Der Spieler, der die Gunst des Gouverneurs gewinnt, erhält zu Beginn der Runde ein Gouverneur-Mauerstück. Dieser Spieler darf dieses Mauerstück unter Berücksichtigung der folgenden Beschränkungen irgendwann während einer seiner drei Züge in der Mauer platzieren:

- Der Bauplatz darf noch nicht bebaut sein.
- Ist es ein Stufe-2-Block, dann muss dort ein Stufe-1-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-3-Block, dann muss dort ein Stufe-2-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss dort ein Stufe-3-Block direkt darunter liegen.
- Ist es ein Stufe-4-Block, dann muss er in einer der Endspalten der Region liegen.

Das Gouverneur-Mauerstück in der Mauer zu platzieren ist keine Aktion, es wird zusätzlich zu den normalen

Aktionen des Spielers getan. Des Weiteren kostet es keine Arbeiter oder Jadesteine, es zu platzieren und es kann in jeder Region ausgespielt werden, ohne Rücksicht darauf, wo sich der Aufseher des Spielers aufhält.

Beispiel: Charles platziert das Gouverneur-Mauerstück auf Stufe 3 der Mauer. Er spielt dann sofort seine Baumeister-Rollenkarte aus und baut einen seiner eigenen Blöcke auf Stufe 4, direkt oben auf den Block des Gouverneurs, den er gerade ausspielt hat.

Wenn es der Spieler versäumt, das Gouverneur-Mauerstück während einem seiner drei Züge in der gegenwärtigen Runde auszuspielen, dann verliert er das Mauerstück und es wird in den Kasten zurückgelegt. Es ist möglich, die Aktion „Mauerbau“ zu wählen, um zwei Blöcke zu bauen - einen Block bauen, dann den Gouverneur-Block darauf und dann den zweiten Block oben auf den Block des Gouverneurs.

GUNST

Die Gunst ist eine gute Möglichkeit für Spieler, im Verlauf des Spiels zusätzliche Siegpunkte und andere Belohnungen zu erhalten. Die Spieler können Gunstkarten durch die Aktion „Ausspielen einer Gunstkarte“ auf der Baumeister-Karte ausspielen. Gunstkarten, die ausgespielt wurden, werden auf dem Tisch abgelegt und geben dem ausspielenden Spieler eine Kombination der folgenden Belohnungen:

- **Zusätzliches Einkommen.** Während der Einkommensphase jeder Runde erhält der Spieler zusätzliches Einkommen zu den 3 Jadesteinen, die er als Standard erhält. Die Höhe des zusätzlichen Einkommens ist auf den ausgespielten Gunstkarten angegeben.
- **Zusätzliches Gebot.** Wenn jede Runde auf die Gunst des Gouverneurs geboten wird, erhält der Spieler eine automatische Zugabe zu seinem Gebot. Der Betrag, der dem Gebot hinzugefügt wird, ist auf der ausgespielten Gunstkarte angegeben.
- **Jade.** Der Spieler erhält einmalig so viele Jadesteine, wie auf der Gunstkarte angegeben.
- **Siegpunkte.** Der Spieler erhält einmalig so viele Siegpunkte, wie auf der Gunstkarte angegeben.
- **Schatz.** Der Spieler erhält einmalig so viele Schatzspielsteine, wie auf der Gunstkarte angegeben. Anschließend erhält er für jeden erhaltenen Schatzspielstein einen Siegpunkt.
- **Rückkaufchip.** Der Spieler erhält einmalig einen Rückkaufchip aus dem Vorrat und fügt ihn dem Vorrat auf seinem Spielertableau hinzu. Dieser Chip kann sofort verwendet werden, um eine gerade gespielte Rollenkarte zurückzukaufen oder für Siegpunkte während der Schlusswertung aufbewahrt werden. Siehe "Schlusswertung" für Einzelheiten.

- **Sträflinge.** Der Spieler erhält einmalig so viele Sträflinge in seinen Vorrat, wie auf der Gunstkarte angegeben.
- **Handwerker.** Der Spieler erhält einmalig so viele Handwerker in seinen Vorrat, wie auf der Gunstkarte angegeben.
- **Mauerstücke.** Der Spieler erhält einmalig so viele Mauerstücke mit seinem Symbol in seinen Vorrat, wie auf der Gunstkarte angegeben.

Die im grauen Abschnitt unten auf einer Gunstkarte aufgeführten Boni werden einmalig vergeben, wenn die Karte ausgespielt wird. Die anderen Auswirkungen ausgespielter Gunstkarten sind kumulativ. Wenn also ein Spieler zwei Gunstkarten ausgespielt hat, von denen beide jeweils ein zusätzliches Einkommen einbringen, dann erhält der Spieler jede Runde ein zusätzliches Einkommen von 2, welches dem Grundeinkommen von 3 hinzugefügt wird, wodurch das Einkommen in der Summe auf 5 steigt. Nicht ausgespielte Gunstkarten haben am Ende des Spiels keine Bedeutung.

WERTUNGEN IM SPIELVERLAUF

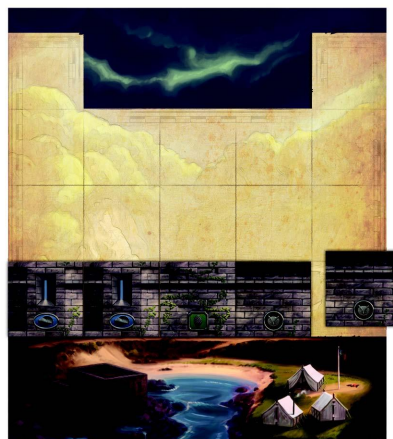
BEENDEN EINER REIHE

Wenn der aktive Spieler den fünften und letzten Block in einer der ersten drei Reihen der Mauer einer Region platziert, wird die Reihe beendet. Für das Einbauen des Blocks, der die Reihe beendet, erhält der aktive Spieler sofort einen Rückkaufchip.

Sobald die Reihe beendet wurde, erhält der Spieler, der in dieser Reihe die meisten Blöcke gebaut hat entsprechend der Stufe, in der sich die Reihe befindet, Siegpunkte:

LEVEL	1	2	3
	3	6	10

Bei einem Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die volle Punktzahl, wie oben angegeben. Gouverneursblöcke werden bei der Ermittlung der Mehrheit nicht berücksichtigt.



Beispiel: Adam (braun) spielt den fünften Block in die erste Reihe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip. Er und Bill (blau) haben beide zwei Blöcke in der Reihe, während Charles (grün) einen Block hat. Adam und Bill erhalten beide drei Siegpunkte.

Zweites Beispiel: Bill spielt den fünften Block in die zweite Reihe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip. Er und Charles haben jeweils einen Block in der Reihe. Die anderen drei Blöcke sind alle Gouverneur-Blöcke. Bill und Charles erhalten jeweils sechs Punkte.

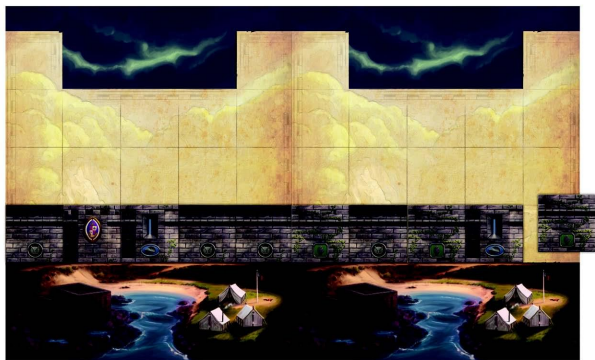
DAS BAUEN EINES BLOCKS AUF STUFE VIER

Wenn der aktive Spieler einen seiner Blöcke auf Stufe 4 einbaut, erhält er sofort fünf Punkte. Man beachte, dass die Spieler auf Stufe 4 keine Punkte für den Einbau eines Blocks des Gouverneurs erhalten. Ebenso erhalten die Spieler keine 5 Punkte, wenn sie einen Block auf Stufe 4 ersetzen. Siehe die Aktion "Ersetzen eines gebauten Blocks" auf der Baumeister-Rollenkarte.

BEENDEN EINER STUFE

Wenn eine Stufe der Mauer über alle Reihen abgeschlossen wurde (außer auf Stufe 4), erhält der Spieler mit den meisten Mauerstücken in dieser Stufe einen Schatzspielstein und einen Siegpunkt. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler den Schatzspielstein und den Siegpunkt.

Gouverneursblöcke werden bei der Ermittlung der Mehrheit nicht berücksichtigt.



Beispiel: Charles (grün) spielt den letzten Block auf die erste Stufe aus. Er erhält sofort einen Rückkaufchip, da er die Reihe abgeschlossen hat. Die Reihe wird dann gewertet. Charles hat drei Blöcke in der Reihe, während Adam (braun) und Bill (blau) jeweils einen haben. Charles erhält deshalb drei Siegpunkte. Die ganze Stufe wird dann betrachtet. Adam hat vier Blöcke in der Stufe, Charles hat drei und Bill hat zwei, so dass Adam einen Schatzspielstein erhält und er bewegt seinen Punktemarker ein Feld auf der Punkteleiste vor.

Man beachte, dass der Schatzbonus für alle Stufen der Mauer gilt, außer auf Stufe 4.

SPIELENDE

Das Spiel endet auf zwei Arten:

Wenn ein Spieler den letzten Block der Mauer baut, ist die Mauer fertig gestellt und das Spiel endet sofort nach der Aktion dieses Spielers. Der Spieler, der den letzten Block der Mauer baute, erhält alle Jadesteine und Sträflinge aus allen Gefängnissen in seinen eigenen Vorrat.



Andernfalls endet das Spiel sofort, wenn es am Ende einer Runde im Vorrat keine Gouverneur-Blöcke mehr gibt. Auf diese Weise ist das Spiel auf 11 oder 12 Runden begrenzt (je nach Anzahl der Spieler).

SCHLUSSWERTUNG

Wenn das Spiel endet, bevor die Mauer fertig gestellt wurde, dann werden alle unvollendeten Reihen und Stufen gewertet, als ob sie abgeschlossen wären. Siehe Wertungen unter „Wertungen im Spielverlauf“ für Einzelheiten dazu, wie Reihen und Stufen gewertet werden.

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler wie folgt zusätzliche Punkte:

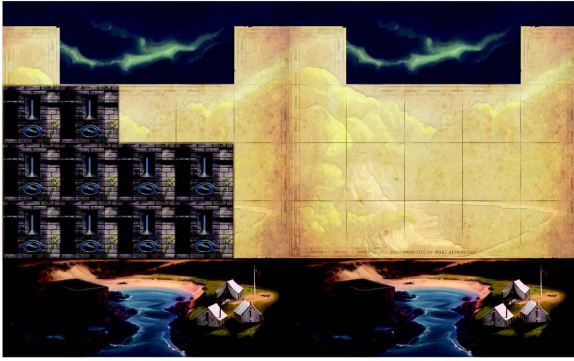
* Alle Spieler zählen die Anzahl der Rückkaufchips, die sie auf ihren Spielertableaus haben. Diese werden entsprechend der folgenden Tabelle gewertet:

	0	1	2	3	4 ⁺
	0	1	3	6	10

* Alle Spieler zählen die Anzahl ihrer Blöcke, die sie in jede Region eingebaut haben. In der Region, in die sie die wenigsten Blöcke eingebaut haben, erhalten sie drei Punkte für jeden ihrer Blöcke, den sie eingebaut haben.



Beispiel: Adam hat sieben Blöcke in einer Region und vier Blöcke in einer anderen. Er erhält drei Punkte für jeden der vier Blöcke in der zweiten Region - insgesamt 12 Punkte.



Zweites Beispiel: Bill hat zehn Blöcke in einer Region und keinen in einer anderen. Er erhält keine Punkte für Blöcke in seiner am geringsten besetzten Region.

* Alle Spieler zählen die Anzahl der Schatzspielsteine in ihrer Truhe auf ihrem Spielertableau. Die Spieler mit den meisten Schatzspielsteinen erhalten jeweils 3 Siegpunkte. Die Spieler mit den wenigsten Schatzspielsteinen in ihrer Truhe verlieren jeweils 3 Siegpunkte.

* Alle Spieler zählen, wie viele Jadesteine sie in ihrem Vorrat haben. Der Spieler mit den meisten Jadesteinen erhält 3 Punkte. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Punkte.

* Alle Spieler zählen, wie viele Arbeiter (Handwerker und Sträflinge) sie in ihrem Vorrat haben. Der Spieler mit den meisten Arbeitern erhält 3 Punkte. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 3 Punkte.

Beispiel: Charles hat sechs Handwerker und drei Sträflinge. Adam hat zwei Handwerker und zwei Sträflinge. Bill hat einen Handwerker und acht Sträflinge. Charles und Bill erhalten beide drei Punkte.

Alle Spieler bewegen ihre Wertungsmarker entlang der Wertungsleiste, entsprechend der Anzahl an Punkten, die sie in jeder dieser fünf Kategorien erzielt haben. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand ist der Sieger.

Im Falle eines Gleichstandes ist derjenige der Sieger, der die meisten Blöcke in die Mauer eingebaut hat.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, ist derjenige der Sieger, der die meisten Jadesteine in seinem Vorrat hat.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, ist derjenige der Sieger, der die meisten Schätze in seiner Truhe hat.

Wenn es immer noch einen Gleichstand gibt, dann endet das Spiel unentschieden.

VARIANTEN

Friedliche Variante. Das Spiel kann durch Entfernen der Option "Ersetzen eines gebauten Blocks" (Option "C") auf der Baumeister-Rollenkarte friedlicher gespielt werden und/oder dadurch, dass mehr Regionsspielpläne im Spiel sind als empfohlen. Allerdings sollte man nicht

mit mehr Regionsspielplänen spielen, als Spieler vorhanden sind.

Schnellere Spielvariante. Die Spieler dürfen das Spiel mit zusätzlichen Jadesteinen beginnen und/oder mit einer vereinbarten Anzahl an Ressourcen in ihrem Vorrat beginnen, wie Handwerkern, Sträflingen und Mauersteinen.

„Mehr Anreiz in der ersten Runde“ - Variante. Für größeren Anreiz, Gouverneur Hansen in der ersten Runde des Spiels zu bitten, dürfen die Spieler die „Mehr Anreiz in der ersten Runde“ - Variante einführen. In dieser Variante wird das Mauerstück, der Rückkaufchip oder der Schatzspielstein eines Spielers dem Spieler zuerkannt, der in der ersten Runde des Spiels die Petition gewinnt. Die Spieler müssen damit einverstanden sein, worauf sich die Anreizbelohnung bezieht, bevor das Spiel beginnt.

Gunsthandel-Variante. Die Spieler, die am Ende des Spiels noch Gunstkarten auf ihrer Hand haben, dürfen diese in Arbeiter oder Jade eintauschen. Am Ende des Spiels, vor der Abschlusswertung, beginnend mit dem letzten Startspieler, der die Petition des Gouverneurs gewonnen hat und dann im Uhrzeigersinn, dürfen die Spieler Gunstkarten aus ihrer Hand ablegen. Für jede abgelegte Karte dürfen die Spieler eine Jade oder einen Sträfling nehmen, um sie oder ihn ihrem Spielertableau hinzuzufügen. Diese zusätzlichen Ressourcen könnten den Spielern helfen, Punkte zu erzielen, wenn während der Abschlusswertung die Mehrheit für die meisten Arbeiter und die meisten Jade bestimmt wird.

ANMERKUNGEN DES AUTORS

Island Fortress entstand auf eine für mich ganz untypische Art und Weise. Um ehrlich zu sein habe ich nicht einmal daran gedacht, ein Spiel zu entwickeln, als mir die ersten Ideen kamen.

Ich arbeitete Anfang 2005 in der Nachtschicht meines normalen Jobs und der Fußboden bestand aus quadratischen Mustern. In dieser Nacht begann ich darüber nachzudenken, welche Muster man wohl aus diesen Quadraten bilden könnte. In der Nacht darauf grübelte ich wieder darüber nach und als ich zu Hause ankam, begann ich, diese Muster aufzumalen und fühlte mich irgendwie inspiriert genug, ein Spiel um diese Muster herum zu entwickeln. Dies ist insbesondere deshalb seltsam, weil das Bilden von Mustern nicht einmal die Hauptmechanik des Spiels ist.

Das ursprüngliche Thema des Spiels war um die Chinesische Mauer herum angesiedelt und die erste Version hieß „Huang Di“ bevor das Spiel das neue Thema einer Strafkolonie zur Zeit der Kolonialisierung bekam. Mir ist klar, dass ich für dieses Spiel so gut wie jedes Thema hätte wählen können, wie die Pyramiden, römische Aquädukte oder was immer einem einfällt. Aber ich wollte ein Thema, das noch nicht zu oft von anderen Autoren verwendet wurde.

CREDITS

Autor: Bryan Johnson

Spielentwicklung: Bryan Johnson, Ed Carter, David Norman

Produzent: Bryan Johnson

Entwicklungsstudio: Frost Forge Games

Verlag: Game Salute

Übersetzung der Spielanleitung: Malte Kühle, Lothar Kothe

Übersetzung der deutschen Version: Malte Kühle

Überarbeitung und Korrekturlesen: Bryan Johnson, Cody Jones

Ausstattung: Dann May

Künstlerische Gestaltung: Dann May

Grafikdesign: Cody Jones, Dann May

3D Rendering: Greg May

Produktionsleiter: Dan Yarrington

Der Autor möchte sich bei folgenden Menschen für ihre Testspiele, Beteiligung und/oder ihre Unterstützung bei diesem Projekt bedanken:

Ian Johnson, Lisa DeRocher, Seana Miller, Dan Granquist, Ken Lawrence, Chrissy Lawrence, Jay Borden, Scott Robinson, Tony Sorrentino, Rick Goodman, Al Fitzgibbon, Phil Alberg, Dave Bernazzani, Cathie „Miss Kitty“ Mase, Quentin Hall, Scott Ferrier, Todd Hadley, Nate Jokel, Dan Mulcare, Eric Yanofsky, Angelia Heroux, Jon Wandke, Kevin Goldenbogen, Satomi Nabeshi, Nate Walker, David Norman, Cheryl DeRocher, Dan Yarrington, Sara Yarrington, Lorien Green, Jennifer Geske, John Garnett, Kris Gould und natürlich meiner Familie. Besonderer Dank gilt Ed Carter und der Cambridge Game Factory.

KICKSTARTER UNTERSTÜTZER

Aufseher – Steven B. DeRocher

Planer – Kris Gould

Kartograph – Satomi Nabeshi

General – Scott „Aldie“ Alden

Die Eltern des Gouverneur – Reis und Amanda Hansen

SPIELESCHMIEDE UNTERSTÜTZER

Marc Rohroff

Kai Tiedge

Kay Schroeder

Sebastian Stöber

Petra Dorf Müller

Simon Fomfereck

Christian Blanz

Dennis Vesper

Eric Bünger

Nicole Germann-Straehl

Christoph Kainrath

Andrea und Patrick Lüscher-Caderas

René Borchers

Dirk Johannes Dreeßen

Frank Scholtz

Manfred Koemling

Michael Schalles

Marc Rohroff

Christoph Sturm

Michael Adameit

Olaf Thelen

Jürgen Wilhelm

Edith und Sascha Krämer

Mike Klötting

Daniel Oliver Wolf

Jens Fuchs

Frank Gamerschlag

Madeleine & Wolfram Herre

Hendrik Meiß

Silke Hückesfeld

Helga Duffner

Daniel „Erhardsson“ Hansch

Timur Tug

Jan Ludwig

Susanne Leonhardy

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wenn ich eine Reihe unter Verwendung des lila Mauerstücks des Gouverneurs beende, erhalte ich trotzdem noch einen Rückkaufchip?

Ja. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Reihe unter Verwendung eines Blocks des Gouverneurs beendet oder seiner eigenen Farbe, erhält er einen

Rückkaufchip. Beachtet, dass jedoch ein Spieler niemals einen Rückkaufchip erhält, wenn er einfach die Aktion "Ersetzen eines gebauten Blocks" auf der Baumeister-Rollenkarte in einer Reihe verwendet, die bereits Punkte erzielt hat.

Kann ich den Block eines Gouverneurs verwenden, um das Muster auf einer Gunstkarte zu beenden?

Nein. Alle beendete Gunst muss aus der eigenen Farbe des Spielers bestehen.

Wenn Stufe-4-Blöcke gebaut werden, suchen wir die Mehrheit?

Nein. Die Mehrheit gilt niemals für Blöcke, die auf Stufe 4 der Festung eingebaut wurden. Der Bau dieser Türme ergibt einfach 5 Siegpunkte für den Spieler, der den Block in seiner eigenen Farbe dort eingebaut hat. Es gibt niemals Schatzspielsteine, Rückkaufchips oder Mehrheitspunkte für das Bauen auf Stufe 4.

Müssen die Spieler eine ganze Reihe abschließen, bevor eine einer höheren Stufe gebaut werden kann?

Nein, Den Spielern ist freigestellt, irgendwo, wo sie mögen, in die Region zu bauen, wo sich ihr Aufseher aufhält, solange sie genug Arbeiter in ihrem Vorrat haben und es Unterstützung unterhalb des Blocks gibt, den sie bauen. Dies bedeutet, dass, wenn sie nicht auf Stufe 1 bauen, dann muss es einen Block direkt unter dem Block geben, den sie gegenwärtig bauen möchten.

Es ist die Einkommensphase, und ich habe 3 Schätze in der Truhe auf meinem Spielertableau. Erhalte ich 4 Jade statt 3?

Nein. Schätze geben niemals einen Bonus auf das Einkommen während der Einkommensphase. Für jeweils 3 Schätze, die du besitzt, erhältst du 1 zusätzliche Jade, wenn du während der Aktionsphase die Aktion „Samme Jadesteine“ von der Schatzmeisterrollenkarte wählst.

Einmal gespielt, können meine Gunstkarten jemals entfernt, verloren gehen oder weggenommen werden?

Nein. Wenn du eine Gunstkarte ausspielst, bleibt sie vor dir für den Rest des Spiels liegen. Es spielt keine Rolle, ob ein Spieler einen der eigenen Blöcke im Muster, das auf der Gunstkarte gezeigt wird, durch einen eigenen ersetzt hat.

Wenn man Aktion "A" auf der Planer-Rollenkarte, Anwerber-Rollenkarte oder Baumeister-Rollenkarte durchführt, spielt es eine Rolle, ob ich den Sträfling ins Gefängnis stelle, bevor ich die Aktion oder nachdem ich die Aktion durchgeführt habe?

Es spielt keine Rolle. Du kannst dem Gefängnis den Sträfling hinzufügen, bevor oder nachdem du die Aktion durchführst, aber denke daran, es zu tun!

Muss das Muster der Blöcke auf einer Gunstkarte in denselben Reihen, wie es auf der Karte gezeigt wird, gebaut werden?

Nein. Es spielt keine Rolle, in welche Reihen du das Muster einbaust, solange das Muster selbst richtig ist und der Kartenausrichtung so bleibt.

Ich verwendete in dieser Runde die Rückkauffähigkeit des Aufsehers. Kann ich jetzt auch einen Rückkaufchip verwenden und eine 3. Aktion durchführen?

Nein. Du kannst immer nur höchstens 2 Aktionen in einer Runde durchführen. Du kannst nur eine Rückkauffähigkeit pro Runde benutzen, ganz gleich, woher sie kommt. Deshalb darf ein Spieler in einer einzelnen Runde niemals mehr als 6 Aktionen durchführen.

HISTORISCHER HINTERGRUND

Aus der englischsprachigen Wikipedia: *Eine Strafkolonie ist eine Siedlung, die dazu genutzt wird, Sträflinge von der Bevölkerung fernzuhalten, indem man sie in weit entfernte Orte bringt, oft Inseln oder koloniales Territorium. Auch wenn man den Begriff als Bezeichnung für eine Justizvollzugsanstalt verwenden könnte, wird er doch in der Regel mit Ansiedlungen Gefangener in Verbindung gebracht, über die die Wächter die absolute Autorität haben.*

Die historischen Strafkolonien wurden oft für Strafarbeiten in den eher weniger entwickelten Regionen eines Staates (meistens Kolonien) genutzt. Diese Strafkolonien waren faktisch nicht viel besser als Sklavengemeinschaften. Die Briten, Franzosen und andere Kolonialmächte haben Nordamerika und andere Teile der Welt als Strafkolonien genutzt, oft in der Gestalt von abhängiger Knechtschaft der Gefangenen oder ähnlichen Umständen.

Das Regiment im Gefängnis war oft streng und einhergehend mit Folter. Obwohl viele Häftlinge nicht lebenslang verurteilt wurden, starben doch viele an Hunger, Seuchen, medizinischer Unterversorgung, Überarbeitung oder bei Fluchtversuchen.

Im System der Strafkolonien wurden die Gefangenen weit weg geschickt, um eine Flucht zu erschweren und die Motivation einer Rückkehr nach dem Ablauf der Strafe zu mindern. Strafkolonien waren oft in unwirtschaftlichen Regionen angesiedelt, wo die unbezahlten Arbeitskräfte den Kolonialmächten nützlich waren, bevor die ersten Einwanderer eintrafen. Tatsächlich wurden viele Menschen aus fadenscheinigen Gründen verurteilt, um billige Arbeitskräfte zu erhalten.

GLOSSAR ALLGEMEINER BEGRIFFE

Lager: Der untere rechte Abschnitt eines Regionsspielplans, in dem sich der Aufseher eines Spielers aufhält. Alle Aufseher beginnen das Spiel im Lager des Regionsspielplanes ganz links.

Sträflinge: Arbeiter, die benutzt werden, um die Mauern von Fort Aldenford zu bauen und für andere Aktionen da sind, wie Einsammeln eines Schatzes. Diese Arbeiter werden im Spiel durch kleine Holzwürfel dargestellt. Wenn sie verwendet werden, um die Mauer des Forts zu bauen, werden alle Sträflinge in den Vorrat zurückgelegt.

Handwerker: Arbeiter, die benutzt werden, um die Mauern von Fort Aldenford zu bauen und für andere Aktionen, wie dem Einsammeln von 6 Sträflingen. Diese Arbeiter werden im Spiel durch große Holzwürfel dargestellt. Wenn sie verwendet werden, die Mauern des Forts zu bauen, wird die Hälfte der Handwerker in den Vorrat zurückgelegt.

Stufe: Ein waagerechte Reihe, die alle Regionen durchquert. Eine Stufe ist beendet, wenn alle Blöcke in dieser bestimmten Reihe vollständig über alle Regionen eingebaut wurden. Zum Beispiel wird Stufe 1 nur beendet, wenn Reihe 1 komplett auf jedem Regionsspielplan in Spiel bebaut wurde. Wenn gewertet wird, erhalten ein oder mehrere Spieler, die die Mehrheit an Blöcken in einer Stufe besitzen (jede beliebige Stufe) einen Schatzspielstein.

Gefängnis: Der untere linke Abschnitt eines Regionsspielplans, wo sich die Sträflinge aufhalten, bis sie von einem Spieler mit Hilfe der Aktion „Plündere das Gefängnis“ auf der Anwerber-Rollenkarte eingesammelt werden. Sträflinge werden aus dem Gefängnis in die Region geschickt, in der sich der Aufseher des aktiven Spielers aufhält, wenn dieser Spieler Option "A" auf der Anwerber-, Baumeister- oder Planer-Rollenkarten gewählt hat. Ein Sträfling und eine Jade werden ebenfalls dem Gefängnis hinzugefügt, wenn der Aufseher eines Spielers dort steht, wenn dieser Spieler die Petition des Gouverneurs gewinnt.

Gefängnis: Der untere linke Abschnitt eines Regionsspielplans, wo sich die Sträflinge aufhalten, bis sie von einem Spieler mit Hilfe der Aktion „Plündere das Gefängnis“ auf der Anwerber-Rollenkarte eingesammelt werden. Sträflinge werden aus dem Gefängnis in die Region geschickt, in der sich der Aufseher des aktiven Spielers aufhält, wenn dieser Spieler Option "A" auf der Anwerber-, Baumeister- oder Planer-Rollenkarten gewählt hat. Ein Sträfling und eine Jade werden ebenfalls dem Gefängnis hinzugefügt, wenn der Aufseher eines Spielers dort steht, wenn dieser Spieler die Petition des Gouverneurs gewinnt.

Reihe: Eine waagerechte Reihe in einer Region. Eine Reihe wird beendet, wenn alle Blöcke in dieser bestimmten Reihe vollständig in eine einzelne Region eingebaut wurden. Ein Spieler, der den letzten Block ausspielt, um eine Reihe zu beenden, erhält einen Rückkaufchip, dann wird die Reihe gewertet und es gibt Siegpunkte entsprechend der Reihe, die beendet wurde.

Arbeiter: Der Kollektivbegriff sowohl für Handwerker als auch Sträflinge. Wenn der Ausdruck "Arbeiter" genannt wird, bedeutet dies, beide oder eine Art Arbeiter. Arbeiter werden im Spiel durch Holzwürfel dargestellt. Große Würfel für Handwerker und kleine für Sträflinge.