

# CENTURY

## BIG BOX

*Seit der Bronzezeit ist der Handel eine wichtige sozioökonomische Handlung für die Menschheit. Er förderte die Entwicklung von Straßen, brachte die Navigationstechniken voran und führte zur Erkundung neuer Kontinente.*

*Diese Big Box enthält die Century Trilogie, eine Reihe fantastischer, eigenständiger Spiele über den Handel im Lauf der Geschichte.*

*Ihr könnt nicht nur drei unterschiedliche Spiele erleben, sondern habt auch die Möglichkeit, diese in vier verschiedenen Kombinationen mit jeweils individuellen Regeln miteinander zu kombinieren!*

 *Die Gewürzstrasse:* S. 2

 *Fernöstliche Wunder:* S. 4

 *Eine neue Welt:* S. 6

  *Die Gewürzinseln:* S. 8

  *Von Ost nach West Teil I:* S. 10

  *Von Ost nach West Teil II:* S. 12

   *Von Ost nach West Teil III:* S. 14

 *Übersicht für Eine neue Welt:* S.16

*Außerdem sind alle bisher erschienenen Mini-Erweiterungen enthalten.*

*Darüber hinaus könnt ihr die neue Goldene Deals-Erweiterung  für Die Gewürzstrasse und all ihre Kombinationen kennenlernen, also insgesamt 4 neue Varianten erleben!*

### IMPRESSUM

Autor: Emerson Matsuuchi

Realisation: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams,

Fernanda Suárez & Atha Kanaani

Layout: Alexandra Gosselin

Entwickelt von: Plan B Games und Nazca Games

Übersetzung: Daniel Danzer, Viktor Kobilke & André Bierth



© 2023 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Kanada

Made in China.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.







# DIE GEWÜRZSTRASSE

*Vor Jahrhunderten war der Gewürzhandel weltweit der wichtigste Wirtschaftsfaktor. Er ließ Weltreiche aufblühen und niedergehen, trieb Menschen an, ferne Gegenden zu erkunden, und führte zur Entdeckung neuer Welten. Einige Gewürze waren noch weit wertvoller als Gold! Später stieg der Bedarf an Gewürzen so sehr, dass der Handel mit ihnen immensen Wohlstand und Ruhm versprach. Ihr seid Händler in dieser Zeit und führt eure Karawane durch die Länder östlich des Mittelmeeres auf der Suche nach dem großen Glück.*

## SPIELAUFBAU



Um **Die Gewürzstrasse** aufzubauen, führt folgende Schritte aus:

- Mischt die Punktekarten (orangefarbene Rückseite) und bildet daraus einen Zugstapel **A**. Legt die obersten 5 Karten links von diesem Stapel offen in einer Reihe **B** aus.
- Legt oberhalb der ersten Punktekarte **C** (ganz links) doppelt so viele Goldmünzen aus, wie Spieler mitspielen. Legt die gleiche Anzahl Silbermünzen oberhalb der zweiten Punktekarte **D** von links aus.
- Unter den Händlerkarten (violette Rückseite) sind auch 10 Startkarten mit identischer Rückseite und violettem Rahmen auf der Vorderseite. Von diesen erhält jeder Spieler je eine Karte „2 Kurkuma“ und auch eine Karte „2 Aufwertung“ als Starthand. Legt übrige Startkarten zurück in die Schachtel.



2 Kurkuma 2 Aufwertung

Für eure ersten paar Partien könnt ihr die insgesamt 6 Karten der beiden Bonus-Sets (die mit **B1** und **B2** in ihrer unteren rechten Ecke markiert sind) aus den Händlerkarten aussortieren.

- Mischt die Händlerkarten und bildet daraus einen verdeckten Zugstapel **E**. Legt die obersten 6 Karten links von diesem Stapel offen in einer Reihe aus **F**.
- Gewürze werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen. **Wichtig:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch **G**: Gelb (Kurkuma) ► Rot (Safran) ► Grün (Kardamom) ► Braun (Zimt).
- Nimmt so viele doppelte Spielerablagen (graue Rückseite), die eure Karawanen darstellen, wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit Startspielersymbol **H**. Mischt diese Karawanen und gebt jedem Spieler eine, um sie vor sich auszulegen **H**. Wer die Ablage mit dem **H**-Symbol hat, ist Startspieler.
- Jeder von euch erhält die folgenden Gewürze und legt sie auf seine Karawane **I**:

- Startspieler: 3 Kurkuma
- 2. Spieler: 4 Kurkuma
- 3. Spieler: 4 Kurkuma
- 4. Spieler: 3 Kurkuma und 1 Safran
- 5. Spieler: 3 Kurkuma und 1 Safran

## SPIELERZUG

Die **Gewürzstrasse** wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im **Uhrzeigersinn**, beginnend beim **Startspieler**), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- Karte spielen:** Spiele eine Handkarte aus.
- Karte erwerben:** Erwirb eine Händlerkarte.
- Punktekarte nehmen:** Nimm eine Punktekarte.
- Ausruhen:** Nimm alle deine zuvor gespielten Karten zurück auf die Hand.

## KARTE SPIELEN

Um eine Handkarte auszuspielen, lege sie offen vor dir ab und führe ihren Effekt aus. Es gibt drei Arten von Händlerkarten, die du ausspielen kannst (die ersten beiden schließen die Startkarten ein):

### GEWÜRZKARTEN

Spielst du eine Gewürzkarte, nimm dir die abgebildete Anzahl Gewürze in der jeweiligen Farbe **A** aus dem Vorrat und lege sie auf deine Karawane.

**Beispiel:** Tom spielt die rechts abgebildete Karte und legt 1 Kurkuma und 1 Safran auf seine Karawane.





## AUFWERTUNGSKARTEN

Spielst du eine Aufwertungskarte, **darfst** du so oft 1 Gewürz auf deiner Karawane in das nächst wertvollere Gewürz aufwerten, wie Würfel abgebildet sind. Du musst nicht alle Aufwertungen ausführen, die laut Karte möglich sind.

**Beispiel:** Du darfst ein gelbes Kurkuma in ein rotes Safran aufwerten und dies nochmals tun oder das aufgewertete Safran weiter in ein grünes Kardamom aufwerten.



Aufwertungsstufen der Gewürze

## TAUSCHKARTEN

Spielst du eine Tauschkarte, legst du die über dem Pfeil abgebildeten Gewürze **A** von deiner Karawane zurück in ihre Schalen, nimmst die unter dem Pfeil abgebildeten Gewürze **B** aus dem Vorrat und legst sie auf deine Karawane. Du darfst den gleichen Tausch beliebig oft ausführen, solange du die dafür nötigen Gewürze hast.

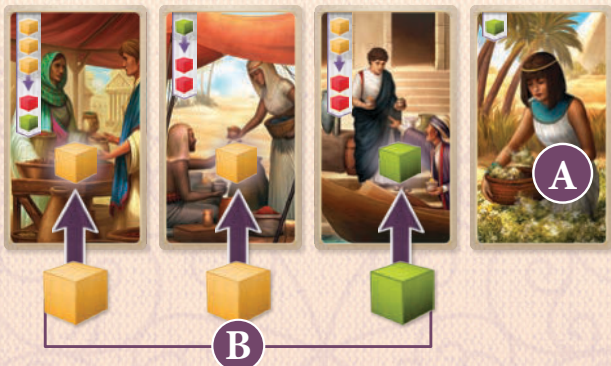
**Beispiel:** Tom hat 6 Kurkuma und spielt eine Tauschkarte, mit der er 2 Kurkuma gegen 1 Kardamom tauschen kann. Er kann nun 2, 4 oder 6 Kurkuma **A** gegen 1, 2 oder 3 Kardamom **B** eintauschen.



## KARTE ERWERBEN

Um eine Händlerkarte zu erwerben, legst du als Bezahlung ein Gewürz deiner Wahl von deiner Karawane auf jede Karte links von derjenigen, die du erwerben willst. Anschließend legst du alle auf der Händlerkarte befindlichen Gewürze auf deine Karawane und nimmst die Karte auf die Hand.

**Hinweis:** Die Karte ganz links kannst du also kostenlos erwerben.



**Beispiel:** Tom möchte die vierte Händlerkarte von links **A** erwerben und legt daher 1 Gewürz auf jede der drei Karten links davon **B**.

Nachdem du eine Händlerkarte erworben hast, verschiebe die noch ausliegenden Händlerkarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel und lege sie auf diesen Platz.

## PUNKTEKARTE NEHMEN

Um dir eine Punktekarte zu nehmen, musst du alle darauf abgebildeten Gewürze auf deiner Karawane liegen haben. Lege diese Gewürze zurück in ihre Schalen, nimm die Punktekarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Verschiebe die ausliegenden Punktekarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz gleich links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe die oberste Karte vom zugehörigen Zugstapel und lege sie auf diesen Platz. Hast du die erste oder zweite Punktekarte von links genommen, nimm dir 1 Gold- bzw. Silbermünze. Hast du die letzte Goldmünze genommen, verschiebe die Silbermünzen von oberhalb der zweiten Karte nach oberhalb der ersten.

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhst (z. B. weil du keine Karten spielen/nehmen kannst), nimm alle Karten, die du zuvor ausgespielt hast, zurück auf die Hand.

## KAPAZITÄT DER KARAWANE

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Gewürze auf deiner Karawane liegen, als ihre Kapazität von 10 erlaubt. Lege ggf. Gewürze deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

Der Gewürzvorrat (also die Anzahl Holzwürfel) ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELEND

Hat ein Spieler seine **fünfte** Punktekarte (bei 2-3 Spielern seine **sechste**) genommen, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**. Dann zählt jeder die Punkte auf seinen Punktekarten zusammen. Zudem ist jede Goldmünze 3 Punkte, jede Silbermünze 1 Punkt und alle Gewürze außer Kurkuma 1 Punkt pro Holzwürfel wert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

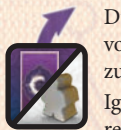
## BONUSKARTEN

**Aufbau:** Mischt in Schritt 4 die Bonuskarten unter die Händlerkarten.

– Es gibt keine Regeländerungen, aber die folgenden neuen Effekte:



Nimm 1 Gewürz der abgebildeten Sorte vom Vorrat und werte 1 Gewürz auf (dies kann auch das gerade erhaltene Gewürz sein).



Du darfst eine andere offen vor dir abgelegte Händlerkarte zurück auf die Hand nehmen. Ignoriere hierbei die untere rechte Hälfte dieses Symbols.



Tausche 3 Kurkuma gegen 1 Zimt oder 2 Safran. Wenn du 6 oder 9 Kurkuma zum Tauschen hast, kannst du eine Mischung aus Zimt und Safran nehmen (jeder Tausch von 3 Kurkuma ist unabhängig).

## GOLDENE DEALS ERWEITERUNG

**Vorbereitung:** Steckt vor dem Spielaufbau **jede** Start- und Händlerkarte in eine Kartenhülle. Fügt dann eine zufällige transparente Karte so vor jede **eingehüllte Händlerkarte** (also nicht vor Startkarten) ein, dass ihre Symbole durch die Hülle **sichtbar** sind. Legt übrige Hüllen und transparente Karten zurück in die Schachtel. Fahrt mit dem Spielaufbau wie üblich fort und lasst dabei rechts vom Zugstapel für Händlerkarten etwas Platz für einen gemeinsamen Ablagestapel.

Es gelten alle Basisspielregeln, mit den folgenden Ergänzungen:

**Karte erwerben:** Nachdem du Gewürze für die gewählte Händlerkarte bezahlt hast, **darfst** du, anstatt sie auf die Hand zu nehmen, einen Deal eingehen. Dazu wählst du eine Karte aus deiner Hand und legst sie offen vor dir ab (auf deine gespielten Karten), aber **ohne** ihren Effekt auszuführen. Anschließend legst du die gewählte Händlerkarte aus der Reihe auf den gemeinsamen Ablagestapel und führst ihren Goldenen Deal-Effekt aus, der in ihrem unteren Bereich zu sehen ist.

**Karte spielen:** Du darfst auch mit einer Karte aus deiner Hand einen Deal eingehen, anstatt diese auszuspielen. Dazu wählst du zunächst eine **andere** Karte aus deiner Hand und legst sie offen vor dir ab (auf deine gespielten Karten), aber **ohne** ihren Effekt auszuführen. Anschließend legst du die gewählte Handkarte auf den gemeinsamen Ablagestapel und führst ihren Goldenen Deal-Effekt aus, der in ihrem unteren Bereich zu sehen ist.

Sollte der Zugstapel für Händlerkarten aufgebraucht sein, mischt den gemeinsamen Ablagestapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.

Beachte den Effekt auf den transparenten Goldene Deals-Karten:



Gewürze mit weißen Ornamenten im Hintergrund: Jeder **andere** Spieler nimmt ein Gewürz der abgebildeten Farbe aus dem Vorrat.





*Vor Jahrhunderten zwang der lukrative Gewürzhandel die aufstrebenden Nationen der Welt, sich neue Wege zu diesen wertvollen Gütern zu erschließen. Viele wählten den Seeweg, um exotische Länder aufzusuchen. Dabei entdeckten sie die berühmten Gewürzinseln, wo die kostbarsten Gewürze der Welt wuchsen. Diese Entdeckung führte zu weiteren Expeditionen, zu mehr Konkurrenzkampf ... und später zum Krieg. Das Zeitalter der Entdeckungen war geboren. Also setzt die Segel.*

# SPIELAUFBAU



- Sortiert die Inselplättchen **A** nach ihrem jeweiligen Gewürzsymbol     auf der Rückseite und entfernt von jedem Symbol je 1 Plättchen zufällig aus dem Spiel. Mischt dann die übrigen Inselplättchen und legt sie in zufälliger Anordnung als Spielplan aus. Spielt ihr zum ersten Mal, könnt ihr die oben abgebildete Anordnung **B** verwenden. Ansonsten beachtet den Abschnitt „Andere Spielpläne“ (auf der nächsten Seite) zur Anordnung. Legt die 4 Seeplättchen  zurück in die Schachtel.
- Platziert die 4 Hafenplättchen an den Ecken **C** des Spielplans.
- Mischt die Punkteplättchen (ohne das *Sperrplättchen* mit dem roten X) und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Zieht dann 4 Plättchen und legt auf jeden Hafen **D** je eines davon. Nehmt dann das Sperrplättchen **E** und die ersten 5 Plättchen **F** des Stapels und mischt diese 6 Plättchen verdeckt zusammen. Legt sie zurück auf den Stapel und platziert ihn neben dem Spielplan.
- Bildet neben dem Spielplan einen eigenen Stapel für jede Art der (roten) Bonusplättchen **G**. Einer der gebildeten Stapel besteht dabei aus den Punkte-Bonusplättchen, die aufsteigend von
- Jeder Spieler erhält eine Spielerablage **H** und legt sie mit dem 5x4-Raster nach oben vor sich ab. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, erhält die Spielerablage mit dem Symbol  des Startspielers **I**. Legt übrige Ablagen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **J** und die 20 Stützpunkte **K** einer Farbe. Die Stützpunkte stellt er auf seine Spielerablage: 1 Stützpunkt pro Feld **L**. Das Schiff stellt er vor sich ab.
- Gewürze werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **M**. **Wichtig:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb (Ingwer) ► Rot (Chili) ► Grün (Tee) ► Braun (Gewürznelke).
- Legt die gezeigten Gruppen **N** als Startgewürze bereit. Angefangen beim Spieler rechts vom Startspieler und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn, wählt jeder eine Startgewürzgruppe, legt sie auf die Felder seines Laderaums **O** und stellt dann sein Schiff **J** auf ein Inselplättchen seiner Wahl. Eventuell übrige Startgewürzgruppen kommen zurück in den Vorrat.

# SPIELERZUG

**Fernöstliche Wunder** wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (*im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler*), bevor die nächste Runde beginnt. Bist du am Zug, **darfst** du zunächst dein Schiff bewegen und danach eine Aktion (wie auf der nächsten Seite beschrieben) ausführen.

## SCHIFF BEWEGEN

Du darfst dein Schiff kostenlos auf ein angrenzendes Plättchen deiner Wahl bewegen **(A)**. Im Anschluss darfst du dich weiterbewegen, indem du je 1 Gewürz **(B)** (deiner Wahl) von deinem Laderaum auf jedem Plättchen ablegst, das du dabei verlässt **(C)**. Dies darfst du nun solange wiederholen, wie du jeweils 1 Gewürz pro Plättchen ablegen kannst.

unten (3 Punkte) nach oben (6 Punkte) angeordnet werden.

Jeder Spieler erhält eine Spielerablage  und legt sie mit dem 5x4-Raster **nach oben** vor sich ab. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, erhält die Spielerablage mit dem Symbol  des Startspielers . Legt übrige Ablagen zurück in die Schachtel.

6. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **1** und die 20 Stützpunkte **K** einer Farbe. Die Stützpunkte stellt er auf seine Spielerablage: 1 Stützpunkt pro Feld **1**. Das Schiff stellt er vor sich ab.

7. Gewürze werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **M**.

**Wichtig:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb (Ingwer) ► Rot (Chili) ► Grün (Tee) ► Braun (Gewürznelke).

8. Legt die gezeigten Gruppen **N** als Startgewürze bereit. Angefangen beim Spieler rechts vom Startspieler und dann reihum **gegen** den Uhrzeigersinn, wählt jeder eine Startgewürzgruppe, legt sie auf die Felder seines Laderaums **G** und stellt dann sein Schiff **I** auf ein Inselplättchen seiner Wahl. Eventuell übrige Startgewürzgruppen kommen zurück in den Vorrat.

Beendest du deine Bewegung auf einem **Inselpfättchen**, auf dem Schiffe anderer Spieler anwesend sind, musst du sofort an jeden davon je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum abgeben. Solltest du dafür nicht ausreichend Gewürze besitzen, darfst du deine Bewegung dort nicht beenden.

Prüfe danach, ob ein oder mehrere Gewürze auf dem erreichten Inselplättchen liegen. Wenn dem so ist, darfst du diese nun noch in deinen Laderaum einladen. (Schiffe anderer Spieler auf diesem Plättchen müssen also zuerst je 1 Gewürz erhalten haben, bevor du dort liegende Gewürze einladen darfst. Dies gilt aber nur für Inselplättchen!)



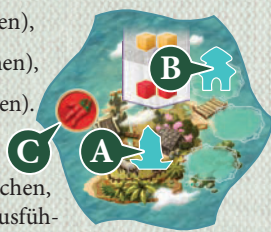


Nachdem du dein Schiff bewegt hast (oder stehen geblieben bist), darfst du vor Ort eine der folgenden Aktionen ausführen:

- ◆ eine **Marktaktion** (auf Inselplättchen),
- ◆ eine **Hafenaktion** (auf Hafenplättchen),
- ◆ eine **Ernteaktion** (auf jedem Plättchen).

## MARKTAKTION

Ist dein Schiff **A** auf einem Inselplättchen, musst du, um dort eine Marktaktion ausführen zu dürfen, einen Stützpunkt **B** vor Ort haben. (Jeder Spieler darf auf jedem Inselplättchen maximal 1 eigenen Stützpunkt bauen.) Hast du noch keinen dort, darfst du 1 noch vor der Marktaktion errichten. Wurde noch kein anderer Stützpunkt auf dieser Insel erbaut, kostet dich das auch nichts. Ansonsten musst du dafür pro dort bereits vorhandenem Stützpunkt je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegen (2 im Spiel zu zweit). Versetze dann einen ganz bestimmten Stützpunkt von deiner Spielerablage auf die Insel: Denjenigen, der am weitesten links in der Reihe steht, die das Gewürzsymbol der Insel **C** zeigt. Solltest du dabei eine komplette Spalte leeren **D**, wähle nun außerdem das oberste Bonusplättchen von einem der Stapel neben dem Spielplan und lege es vor dir ab.



Jedes deiner Bonusplättchen (du darfst die gleiche Art auch mehrfach besitzen) bringt dir fortan einen bestimmten Vorteil:

Die Kapazität deines Laderaums ist um 3 Felder erhöht.



Beim Bewegen darfst du dein Schiff kostenlos ein Plättchen weiterziehen.



Am Spielende erhältst du die aufgedruckten Punkte.



Immer wenn du einen Stützpunkt errichtest, darfst du sofort 1 Gewürz aufwerten (s. u.). Am Spielende erhältst du außerdem 2 Punkte.

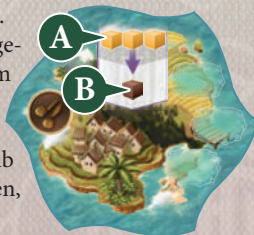


Immer wenn du die Ernteaktion ausführst, erhältst du zusätzlich 1 Chili. Am Spielende erhältst du außerdem 1 Punkt.



**Beachte:** Zum Aufwerten tausche 1 deiner Gewürze, das hier links neben einem Pfeil abgebildet ist, in 1 Gewürz vom Vorrat um, das rechts von diesem Pfeil abgebildet ist.

Besitzt du auf dem erreichten Inselplättchen einen Stützpunkt (auch, wenn du ihn gerade erst errichtet hast), darfst du dessen abgebildete Marktaktion nun ausführen. Dabei tauschst du die über den Pfeil abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum gegen diejenigen aus dem Vorrat um, die unter dem Pfeil abgebildet sind. Du darfst den abgebildeten Tausch innerhalb dieser Marktaktion beliebig oft ausführen, solange du die nötigen Gewürze hast.



**Beispiel:** Tom besitzt 9 Ingwer und führt eine Marktaktion aus, bei der er 3 Ingwer **A** in 1 Gewürznelke **B** umtauschen kann. Er darf also 3, 6 oder 9 Ingwer abgeben und sich 1, 2 oder 3 Gewürznelken dafür nehmen.

## HAFENAKTION

Befindet sich dein Schiff auf einem Hafen (-plättchen), darfst du das dortige Punkteplättchen erfüllen, indem du die darauf abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegst. Hast du dies getan, nimm dieses Punkteplättchen und lege es verdeckt vor dir ab.



Ziehe im Anschluss das oberste Punkteplättchen vom Stapel (neben dem Spielplan) und lege es offen auf diesen Hafen.

Falls es sich bei dem neuen Punkteplättchen um das Sperrplättchen handelt, ist es vorerst nicht mehr möglich, in diesem Hafen Gewürze abzuliefern. Immer wenn später jedoch in einem anderen Hafen ein Punkteplättchen erfüllt wird, müsst ihr im Anschluss das Sperrplättchen auf diesen anderen Hafen versetzen und das oberste Punkteplättchen vom Stapel auf den zuvor gesperrten Hafen legen.

## ERNTEAKTION

Nimm einfach 2 (gelbe) Ingwer vom Gewürzvorrat und lege sie auf deinen Laderaum (egal auf welchem Plättchen dein Schiff ist).

## KAPAZITÄT DES LADERAUMS

Überprüfe am Ende jedes Spielerzuges, ob mehr Gewürze in deinem Laderaum liegen, als dessen Kapazität erlaubt. Lege ggf. Gewürze deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

Der Gewürzvorrat (also die Anzahl Holzwürfel) ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELENDE

Hat ein Spieler sein viertes Punkteplättchen erfüllt, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**. Dann zählt jeder die Punkte auf seinen Punkte- und Bonusplättchen zusammen. Hinzu kommen die freigelegten (Punkt-)Werte auf Feldern der eigenen Spielerablage sowie je 1 Punkt für jedes eigene übrige Gewürz, außer (gelber) Ingwer. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

## ANDERE SPIELPLÄNE

Ihr könnt die Plättchen anordnen, wie ihr möchtet. Allerdings wird empfohlen, dass jedes Plättchen an jeweils mindestens 2 andere Plättchen angrenzt. Auch die Häfen sollten möglichst gleichmäßig verteilt sein.







# EINE NEUE WELT

*Mit der Entwicklung der Navigationstechniken wurde es für die Menschheit einfacher, weit entfernte Regionen zu erreichen. In jüngster Zeit haben einige Entdecker von einem geheimnisvollen Land im Westen berichtet. Diese Gelegenheit wollt ihr euch keinesfalls entgehen lassen. Gerade erst habt ihr Fuß gefasst auf diesem neuen Kontinent und viel zu tun: Errichtet eine Siedlung in der Wildnis, bittet die Eingeborenen um Hilfe und führt euer Volk zu Ruhm!*

## SPIELAUFBAU

Um *Eine neue Welt* aufzubauen, führt folgende Schritte aus:

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A1, B1 und C1 bereit. Legt **einen** der Spielpläne D1, E1, oder F1 (oder den Bonus-spielplan G1/H1) dazu. Die anderen kommen zurück in die Schachtel. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie oben abgebildet zu einem Gesamt-Spielplan **B** zusammen.
2. Entfernt von den Punktekarten **C** alle mit einem **weißen Stern** ☆ unten links und legt sie zurück in die Schachtel. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern entfernt zudem noch folgende Karten: Bei 2 Spielern alle Karten mit den Vermerken „3+“ und „=4“ unten rechts; bei 3 Spielern nur die Karten mit „=4“. Mischt danach die Punktekarten und legt je 1 zufällig gezogene oberhalb jedes Fort-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen **offenen** Zugstapel **D** neben der Auslage.
3. Entfernt von den („hölzernen“) Bonusplättchen **E** alle, die unten links mit **I** oder **III** gekennzeichnet sind und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt dann die übrigen 17 Bonusplättchen und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F** wie dort angegeben. Legt alle überzähligen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Legt je 1 davon zufällig, aber offen auf jedes Feld mit Erkundungs-Symbol. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt je 1 der beiden übrigen Plättchen auf die Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern die beiden übrigen Erkundungs-plättchen zurück in die Schachtel. (Die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ bleiben also frei.)
5. Nehmt so viele Spielerablagen **H** wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit dem Startspielersymbol **G**. Jeder von euch erhält eine zufällige Ablage und legt sie mit Seite „A“ nach oben vor sich ab. Wer die Ablage mit dem **G**-Symbol erhalten hat, ist Startspieler.



6. Jeder von euch nimmt sich die 12 Siedler einer Farbe und stellt 6 davon auf die eigene Spielerablage **I** (7 bei nur 2 Spielern). Stellt die übrigen Siedler als Reserve links neben eure Spielerablage **J**. Diese stehen euch noch nicht zur Verfügung.
7. Waren werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **K**. **Hinweis:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb (Mais) ► Rot (Fleisch) ► Grün (Tabak) ► Braun (Pelz).
8. Entsprechend der Spielerreihenfolge und der Tabelle unten erhält jeder von euch die folgenden Waren und legt sie auf sein Lager **L** rechts auf der eigenen Spielerablage:
  - ◆ Startspieler: 3 Mais
  - ◆ 2. Spieler: 4 Mais
  - ◆ 3. Spieler: 4 Mais
  - ◆ 4. Spieler: 3 Mais und 1 Fleisch

## SPIELERZUG

*Eine neue Welt* wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (*im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler*), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ◆ **Arbeiten:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf ein Feld und führe die dortige Aktion aus.
- ◆ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan zurück auf deine Spielerablage.

## ARBEITEN

Wähle **ein** Feld auf dem Spielplan aus. Auf diesem dürfen sich **weder** ein Erkundungs-plättchen **noch** eigene Siedler befinden!

Auf dieses ausgewählte Feld stellst du:

- a) die erforderliche Anzahl Siedler **und**
- b) führst dann die zugehörige Aktion aus.





### a) Siedler auf ein Feld stellen:

Nimm die **erforderliche Anzahl** Siedler von deiner Spielerablage und stelle sie auf das gewählte Feld. Die erforderliche Anzahl ergibt sich wie folgt:

- Befindet sich kein(e) Siedler dort, wird die erforderliche Anzahl auf dem unteren Symbol des Feldes angegeben.
- Befindet sich mindestens ein Siedler eines **Mitspielers** dort, musst du sie vertreiben, indem du **1 Siedler mehr** hinstellst, als dort stehen. Die vertriebenen Siedler kommen zurück auf die Spielerablage ihres Besitzers.



**Beispiel:** Wenn Tom Feld **A** nutzen möchte, muss er nur 1 Siedler von seiner Spielerablage dort hinstellen. Möchte er Feld **B** nutzen, muss er dort 4 Siedler von seiner Spielerablage hinstellen; die 3 blauen Siedler gingen dann zurück auf die Spielerablage des entsprechenden Spielers.

**Hinweis:** Aufgrund von Karten, die „Indianische Hilfe“ bieten (für Details siehe **Eine neue Welt Übersicht** auf Seite 16), kann es sein, dass ein Feld mit weniger Siedlern besetzt ist, als auf dem unteren Symbol des Feldes angegeben ist und somit auch weniger Siedler zum „Vertreiben“ (1 mehr wie dort stehen) benötigt werden.

### b) Die Aktion des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen.

Es gibt 4 Grundarten von Feldern:



**Produktions-Feld:** Hier erhältst du bestimmte Waren aus dem Vorrat.



**Aufwertungs-Feld:** Hier darfst du Waren in deinem Lager in nächsthöhere Waren aufwerten.



**Handels-Feld:** Hier tauschst du bestimmte Waren aus deinem Lager gegen andere aus dem Vorrat.



**Fort-Feld:** Hier gibst du Waren ab, um die dortige Punktekarte, ein Bonusplättchen, oder beides zu erhalten.

Eine detaillierte Erklärung, wie die einzelnen Aktionen der Felder auszuführen sind, findet ihr in der **Übersicht** auf Seite 16 unter „Grundarten von Feldern“.

Eine Übersicht und Erklärungen zu den Vorteilen der Punktekarten und Bonusplättchen findet ihr ebenfalls in der Übersicht auf Seite 16.

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhest (z. B. weil du keine Aktion auf einem Feld ausführen kannst/willst), nimm alle **deine** Siedler vom Spielplan und stelle sie zurück auf deine Spielerablage.

## KAPAZITÄT DES LAGERS

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Waren auf deinem Lager liegen, als dessen Kapazität von 10 erlaubt. Lege ggf. Waren deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

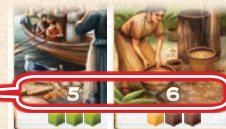
Der Warenvorrat (also die Anzahl Holzwürfel) ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELEND

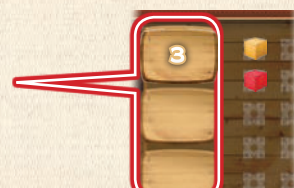
Hat ein Spieler seine achte Punktekarte genommen, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**.

Dann zählt jeder seine Punkte wie folgt zusammen:

- ◆ Punkte auf Punktekarten,



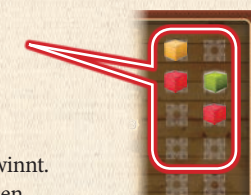
- ◆ Punkte für die eigenen Bonusplättchen, deren Bedingung erfüllt ist (siehe „Bonusplättchen“ in der Übersicht auf Seite 16 für deren Auswertung),



- ◆ Erkundungsplättchen, die ein Spieler aufgrund bestimmter Punktekarten genommen hatte (siehe „Punktekarten“ in der Übersicht auf Seite 16),



- ◆ je 1 Punkt für jede übrige Ware im eigenen Lager, außer (gelber) Mais.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

## BONUSSPIELPLAN G1/H1

### Bonus-Handels-Feld:



Führe die (in der Mitte des Feldes) abgebildete Tauschaktion beliebig oft aus, mindestens aber einmal. Lege pro Tausch die über dem Pfeil abgebildete Ware aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Waren aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager. Führe danach sofort noch einen Zug aus.

### Neue Punktekarten-Feld:



Entferne alle 4 offenen Punktekarten über den Fort-Feldern und schiebe sie verdeckt unter den zugehörigen Zugstapel. Ziehe dann 4 neue Punktekarten und lege sie zufällig oberhalb der 4 Fort-Felder aus. Führe danach sofort noch einen Zug aus.







# DIE GEWÜRZINSELN

## DIE GEWÜRZSTRASSE + FERNÖSTLICHE WUNDER

Vor Jahrhunderten lockte die Entdeckung neuer, exotischer Gewürze viele Händler auf die indonesischen Inseln. Die Einrichtung schnellerer Seewege nach Asien führte zu einem Wettrennen, in dem sich jeder von ihnen als Erster in den neuen, lukrativen Märkten behaupten wollte. Die Gewürzstraße, die von den Europäern vor Generationen eingerichtet worden war, verlor zunehmend an Bedeutung. Für euch als abenteuerlustige Händler ist dies die einmalige Gelegenheit, um Ruhm und Reichtum zu ernten.

### SPIELAUFBAU

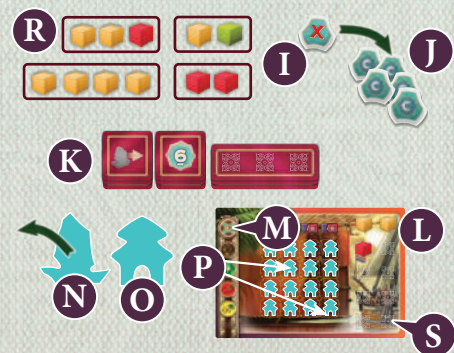


#### Aufbau des Spielmaterials von Die Gewürzstrasse:

1. Gebt jedem Spieler die üblichen 2 unterschiedlichen Startkarten mit violettem Rahmen als Starthand **A**. Legt eventuell übrige Startkarten zurück in die Schachtel.
2. Mischt die Händlerkarten und bildet daraus einen verdeckten Zugstapel **B**. Legt die obersten 4 Karten links von diesem Stapel in einer Reihe offen aus **C**.

#### Aufbau des Spielmaterials von Fernöstliche Wunder:

3. Sortiert die Inselplättchen **D** nach ihrem jeweiligen Gewürzsymbol (Gelb, Rot, Grün, Braun) auf der Rückseite und entfernt von jedem Symbol je 2 Plättchen zufällig aus dem Spiel (insgesamt also 8). Mischt dann die restlichen Inselplättchen mit den 4 Seeplättchen **E** zusammen und legt sie in zufälliger Anordnung als Spielplan **F** aus. Spielt ihr zum ersten Mal, könnt ihr die oben abgebildete Anordnung **F** verwenden. Ansonsten beachtet den Abschnitt „Andere Spielpläne“ (auf Seite 5) zur Anordnung.
4. Platziert die 4 Hafenplättchen an den Ecken **G** des Spielplans.
5. Mischt die Punkteplättchen (ohne das Sperrplättchen mit dem roten X) und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Zieht dann 4 Plättchen und legt auf jeden Hafen **H** je eines davon. Nehmt dann das Sperrplättchen **I** und die ersten 5 Plättchen **J** des Stapels, mischt diese 6 Plättchen verdeckt zusammen und legt sie



zurück auf den Stapel, den ihr neben dem Spielplan platziert.

6. Bildet neben dem Spielplan je einen eigenen Stapel mit den 3 gezeigten Arten (roter) Bonusplättchen **K**. Einer der gebildeten Stapel besteht aus den Punkte-Bonusplättchen, die aufsteigend von unten (3 Punkte) nach oben (6 Punkte) angeordnet werden. Legt die beiden übrigen Arten zurück in die Schachtel.
7. Jeder Spieler erhält eine Spielerablage **L** und legt sie mit dem 4x4-Raster nach oben vor sich ab. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, erhält die Spielerablage mit dem Symbol **M** des Startspielers **M**. Legt übrige Ablagen zurück in die Schachtel.
8. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **N** und 16 Stützpunkte **O** einer Farbe. Die Stützpunkte stellt er auf seine Spielerablage: 1 Stützpunkt pro Feld **P**. Das Schiff stellt er vor sich ab. Legt die übrigen 4 Stützpunkte zurück in die Schachtel.
9. Gewürze werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **Q**.  
**Wichtig:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb (Ingwer) ► Rot (Chili) ► Grün (Tee) ► Braun (Gewürznelke).
10. Legt die gezeigten Gruppen **R** als Startgewürze bereit. Angefangen beim Spieler rechts vom Startspieler und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn, wählt jeder eine Startgewürzgruppe, legt sie auf die Felder seines Laderaums **S** und stellt dann sein Schiff **N** auf ein Inselplättchen seiner Wahl. Eventuell übrige Startgewürzgruppen kommen zurück in den Vorrat.

### SPIELERZUG

Die Gewürzinseln wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden 4 Aktionen aus:

### KARTE ERWERBEN

Um eine Händlerkarte aus der Auslage zu erwerben, lege wie üblich als Bezahlung ein Gewürz deiner Wahl von deinem Laderaum auf jede Karte links von derjenigen, die du erwerben willst.

Anschließend legst du alle eventuell auf der Händlerkarte befindlichen Gewürze auf deinen Laderaum und nimmst die Karte auf die Hand.

**Hinweis:** Die Karte ganz links kannst du also kostenlos erwerben. Nachdem du eine Händlerkarte erworben hast, verschiebe die noch ausliegenden Händlerkarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel und lege sie auf diesen Platz.



## KARTE SPIELEN

Um eine Handkarte auszuspielen, lege sie **offen links** von deiner Spielerablage ab und führe ihren Effekt aus. Es gibt drei Arten von Händlerkarten, die du ausspielen kannst (die ersten beiden schließen die Startkarten ein):

- ◆ **Gewürzkarten:** Spielst du eine Gewürzkarte, nimm dir wie üblich die darauf abgebildete Anzahl Gewürze in der jeweiligen Farbe aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Laderaum.
- ◆ **Aufwertungskarten:** Spielst du eine Aufwertungskarte, **darfst** du wie üblich so oft 1 Gewürz in deinem Laderaum in das nächst wertvollere Gewürz aufwerten, wie Würfel abgebildet sind.
- ◆ **Tauschkarten:** Spielst du eine Tauschkarte, legst du wie üblich die über dem Pfeil abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum zurück in ihre Schalen, nimmst die unter dem Pfeil abgebildeten Gewürze aus dem Vorrat und legst sie auf deinen Laderaum. Du darfst den gleichen Tausch beliebig oft ausführen, solange du die dafür nötigen Gewürze hast.

## SCHIFF BEWEGEN

Um dein Schiff zu bewegen, darfst du zunächst beliebig viele Karten von deiner Hand **A** und/oder vom offenen Stapel **B** (links neben deiner Spielerablage) abwerfen, indem du sie verdeckt auf dem Ablagestapel rechts neben deiner Spielerablage platzierst **C**. Jede dabei abgeworfene Karte erlaubt dir nun, dein Schiff auf ein jeweils angrenzendes Plättchen zu bewegen. **Hinweis:** Im Gegensatz zu *Fernöstliche Wunder* musst du auch für die erste Bewegung bereits eine Karte abwerfen.



**Beispiel:** Willst du also mit deinem Schiff 3 Plättchen weiterfahren, musst du 3 Karten von deiner Hand und/oder offenen Stapel abwerfen.

Beendest du deine Bewegung auf einem Inselplättchen, auf dem Schiffe anderer Spieler anwesend sind, musst du sofort an jeden davon je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum abgeben. Solltest du dafür nicht ausreichend Gewürze besitzen, darfst du deine Bewegung dort nicht beenden.

Nachdem du dein Schiff bewegt hast (oder stehen geblieben bist), darfst du vor Ort eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- ◆ eine **Marktaktion** (auf Inselplättchen),
- ◆ eine **Hafenaktion** (auf Hafenplättchen).

### MARKTAKTION

Ist dein Schiff auf einem Inselplättchen, musst du, um dort eine Marktaktion ausführen zu dürfen, einen Stützpunkt vor Ort haben. (Jeder Spieler darf auf jedem Inselplättchen maximal 1 eigenen Stützpunkt bauen.) Hast du noch keinen dort, darfst du 1 noch vor der Marktaktion errichten. Wurde noch kein anderer Stützpunkt auf dieser Insel erbaut, kostet dich das auch nichts. Sonst musst du dafür pro dort bereits vorhandenem Stützpunkt je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegen (2 im Spiel zu zweit). Versetze dann einen ganz bestimmten Stützpunkt von deiner Spielerablage auf die Insel: Denjenigen, der am weitesten links in der Reihe steht, die das Gewürzsymbol der Insel zeigt. Solltest du dabei die erste Spalte komplett leeren, erwirb sofort **kostenlos** eine Händlerkarte deiner Wahl aus der Auslage



Beim Bewegen darfst du dein Schiff kostenlos ein Plättchen weiterziehen.



Am Spielende erhältst du die aufgedruckten Punkte.



Die Kapazität deines Laderaums ist um 3 Felder erhöht.

und nimm sie auf die Hand (fülle danach die Auslage wie üblich wieder auf). Sobald du die zweite, dritte bzw. vierte Spalte leerst, wähle jeweils das oberste Bonusplättchen von einem der Stapel neben dem Spielplan und lege es vor dir ab oder erwirb erneut **kostenlos** eine Händlerkarte deiner Wahl aus der Auslage.

Besitzt du auf dem erreichten Inselplättchen einen Stützpunkt (auch, wenn du ihn gerade erst errichtet hast), darfst du dessen abgebildete Marktaktion nun ausführen. Dabei tauschst du die über den Pfeil abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum gegen diejenigen aus dem Vorrat um, die unter dem Pfeil abgebildet sind. Du darfst den abgebildeten Tausch innerhalb dieser Marktaktion beliebig oft ausführen, solange du die nötigen Gewürze hast.

## HAFENAKTION

Befindet sich dein Schiff auf einem Hafen(-plättchen), darfst du das dortige Punkteplättchen erfüllen, indem du die darauf abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegst. Hast du dies getan, nimm dieses Punkteplättchen und lege es verdeckt vor dir ab. Ziehe im Anschluss das oberste Punkteplättchen vom Stapel (neben dem Spielplan) und lege es offen auf diesen Hafen. Falls es sich bei dem neuen Punkteplättchen um das Sperrplättchen handelt, ist es vorerst nicht mehr möglich, in diesem Hafen Gewürze abzuliefern. Immer wenn später jedoch in einem anderen Hafen ein Punkteplättchen erfüllt wird, müsst ihr im Anschluss das Sperrplättchen auf diesen anderen Hafen versetzen und das oberste Punkteplättchen vom Stapel auf den zuvor gesperrten Hafen legen.

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhst (z. B. weil du keine Karten spielen/nehmen kannst), nimm alle Karten, die du zuvor ausgespielt hast (also links und rechts neben deiner Spielerablage), zurück auf die Hand.

## KAPAZITÄT DES LADERAUMS

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Gewürze in deinem Laderaum liegen, als dessen Kapazität erlaubt. Lege ggf. Gewürze deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

Der Gewürzvorrat (also die Anzahl Holzwürfel) ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELENDE

Hat ein Spieler sein viertes Punkteplättchen erfüllt, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**. Dann zählt jeder die Punkte auf seinen Punkte- und Bonusplättchen zusammen. Hinzu kommen die freigelegten (Punkt-)Werte auf Feldern der eigenen Spielerablage sowie je 1 Punkt für jedes eigene übrige Gewürz, außer (gelber) Ingwer. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

## BONUSKARTEN

**Aufbau:** Mischt in Schritt 2 die Bonuskarten unter die Händlerkarten. – Es gibt keine Regeländerungen. *Details zu den Effekten sind auf Seite 3.*

## GOLDENE DEALS ERWEITERUNG

Um das Spiel mit der *Goldene Deals Erweiterung* vorzubereiten, lest den entsprechenden Abschnitt unten rechts auf Seite 3.

Es gibt keine Regeländerungen gegenüber *Die Gewürzstrasse + Goldene Deals Erweiterung*.





# VON OST NACH WEST

## TEIL I: DIE GEWÜRZSTRASSE + EINE NEUE WELT

*Die Gewürzstraße wirft keine Erträge mehr ab und deine Familie hat die Gewürzinseln verlassen. Nun, da euer guter Ruf dahin ist, werdet ihr von ambitionierten Rivalen ausgestochen. Glücklicherweise bietet die Neue Welt Möglichkeiten jenseits deiner kühnsten Träume. Die Zeit ist reif, dein Schicksal in die Hand zu nehmen!*

### SPIELAUFBAU

#### Aufbau des Spielmaterials von *Eine neue Welt*:

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A1, B1, E2 und C2 bereit. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie rechts abgebildet zu einem Gesamt-Spielplan **B** zusammen.
2. Entfernt von den Punktekarten **C** (grüne Rückseite) alle mit einem **schwarzen Stern** ★ unten links und legt sie zurück in die Schachtel. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern entfernt zudem noch folgende Karten: Bei 2 Spielern alle Karten mit den Vermerken „3+“ und „=4“ unten rechts; bei 3 Spielern nur die Karten mit „=4“. Mischt danach die Punktekarten und legt je 1 zufällig gezogene oberhalb jedes Fort-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen **offenen** Zugstapel **D** neben der Auslage.
3. Entfernt von den („hölzernen“) Bonusplättchen **E** alle, die unten links mit **III** gekennzeichnet sind und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt dann die übrigen 20 Bonusplättchen und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F** wie dort angegeben. Legt alle überzähligen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt 8 davon zufällig, aber offen neben dem Spielplan aus. Platziert je 1 der beiden übrigen Plättchen offen auf die Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern alle 10 Erkundungsplättchen neben dem Spielplan aus.
5. Nehmt so viele Spielerablagen **H** wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit dem Startspielersymbol **I**. Jeder von euch erhält eine zufällige Ablage und legt sie mit Seite „A“ nach oben vor sich ab. Wer die Ablage mit dem **☉**-Symbol erhalten hat, ist Startspieler.
6. Jeder von euch nimmt sich die 12 Siedler einer Farbe und stellt 6 davon auf die eigene Spielerablage **I** (7 bei nur 2 Spielern). Stellt die übrigen Siedler als Reserve links neben eure Spielerablage **J**. Diese stehen euch noch nicht zur Verfügung.



7. Sortiert die Holzwürfel nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **K**. **Hinweis:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb ► Rot ► Grün ► Braun.
8. Entsprechend der Spielerreihenfolge und der Tabelle unten erhält jeder von euch die folgenden Holzwürfel und legt sie auf sein Lager **L** rechts auf der eigenen Spielerablage:
  - ◆ Startspieler: 3 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 2. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 3. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 4. Spieler: 3 gelbe und 1 roten Holzwürfel

#### Aufbau des Spielmaterials von *Die Gewürzstraße*:

9. Entfernt alle Startkarten (mit violettem Rahmen) und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Händlerkarten (mit violetter Rückseite) und legt je 1 zufällig gezogene unter jede der 4 Markt-Felder **M** am unteren Spielfeldrand aus. Legt die restlichen als verdeckten Händlerstapel **N** rechts daneben.

### SPIELERZUG

Von Ost nach West – Teil I wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ◆ **Arbeiten:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf ein Feld und führe die dortige Aktion aus.
- ◆ **Reisen:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf eine Karte deiner persönlichen Handelsroute und führe die deren Aktion aus.
- ◆ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten zurück auf deine Spielerablage.

### ARBEITEN

Wähle ein Feld auf dem Spielplan aus. Auf diesem dürfen sich **weder** ein Erkundungsplättchen **noch** eigene Siedler befinden!

Auf dieses ausgewählte Feld stellst du:

- a) die erforderliche Anzahl Siedler **und**
- b) führst dann die zugehörige Aktion aus.

#### a) Siedler auf ein Feld stellen:

Dies funktioniert genau so wie im Abschnitt „a) Siedler auf ein Feld stellen“ in der Spielregel für „Eine neue Welt“ auf Seite 7 beschrieben.



### b) Die Aktion des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen.

Neben den 4 Grundarten von Feldern (siehe „Grundarten von Feldern“ in der Übersicht auf Seite 16) gibt es 3 weitere:

#### Markt-Feld:



Führe eine der folgenden Aktionen aus:

- Nutze die Aktion der Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ rechts). Nimm danach die Händlerkarte und lege sie rechts von deiner Spielerablage auf einen verdeckten Ablagestapel.

#### ODER

- Nimm die Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes (ohne dessen Aktion auszuführen) und lege sie unterhalb deiner Spielerablage ab. Die dort liegenden Händlerkarten bilden deine **persönliche Handelsroute** (zur Nutzung dieser Handelsroute siehe unten unter „Reisen“). Lege jede neue Händlerkarte deiner persönlichen Handelsroute **rechts** von den bereits Vorhandenen ab. Deine persönliche Handelsroute darf allerdings aus maximal 5 Karten bestehen. Liegen dort bereits 5 Händlerkarten und du ziehst eine weitere, tausche eine beliebige gegen die neue aus und lege die Ausgetauschte rechts von deiner Spielerablage auf einen verdeckten Ablagestapel. Sollten sich auf der abzulegenden Karte bereits Siedler befinden (weil du zuvor die Aktion „Reise“ durchgeführt hast) werden diese nun auf der neuen Karte platziert, ohne die Aktion der Karte auszuführen.

Hast du eine Händlerkarte genommen, verschiebe die noch ausliegenden Händlerkarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz direkt links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel und lege sie auf diesen Platz.

#### Neue Händlerkarten-Feld:



Entferne alle 4 offenen Händlerkarten unter den Markt-Feldern und schiebe sie verdeckt unter den Zugstapel. Ziehe 4 neue Händlerkarten und lege sie zufällig unterhalb der 4 Markt-Felder aus. Führe danach sofort noch einen Zug aus.

#### Handelsrouten-Feld:



Nimm 1 gelben Holzwürfel aus dem Vorrat und lege ihn auf dein Lager. Zusätzlich **darfst** du nun 2 Händlerkarten in deiner persönlichen Handelsroute die Plätze tauschen lassen.

## REISEN

Wähle **eine** Karte deiner persönlichen Handelsroute, auf der **keine** Siedler stehen und führe die beiden folgenden Schritte aus:

- Stelle die erforderliche Anzahl Siedler auf die Karte **und**
- führe dann die Aktion der Karte aus.
- Stelle die erforderliche Anzahl Siedler von deiner Spielerablage auf die Karte. Die erforderliche Anzahl ergibt sich wie folgt:  
1 Siedler + 1 Siedler pro **leere** Händlerkarte (ohne Siedler darauf) **links** von der gewählten Karte (also die Karte ohne Siedler).

**Beispiel:** Tom möchte eine Händlerkarte **D** seiner persönlichen Handelsroute nutzen. Er stellt 1 Siedler + 2 Siedler (für die leeren Karten **A** und **C**) darauf.



- Hast du deine Siedler auf die Karte gestellt, führe ihre Aktion aus (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ rechts oben).

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhest (z. B. weil du keine Aktion auf einem Feld/einer Karte ausführen kannst/willst), nimm alle **deine** Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten und stelle sie zurück auf deine Spielerablage.

## KAPAZITÄT DES LAGERS

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Würfel auf deinem Lager liegen, als dessen Kapazität von 10 erlaubt. Lege ggf. Würfel deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

Der Holzwürfelvorrat ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELEND

Hat ein Spieler seine **achte** Punktekarte genommen, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**.

Dann zählt jeder seine Punkte wie folgt zusammen:

- ◆ Punkte auf Punktekarten,
- ◆ Punkte für die eigenen Bonusplättchen, deren Bedingung erfüllt ist (siehe „Bonusplättchen“ in der Übersicht auf Seite 16 für deren Auswertung),
- ◆ Erkundungsplättchen, die ein Spieler aufgrund bestimmter Punktekarten genommen hatte (siehe „Punktekarten“ in der Übersicht auf Seite 16),
- ◆ je 1 Punkt für jeden übrigen Holzwürfel auf dem eigenen Lager, außer gelbe Würfel.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

### Aktionen der Händlerkarten:

**Gewürzkarten:** Nimm die abgebildeten Holzwürfel aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

**Aufwertungskarten:** Für jeden abgebildeten grauen Holzwürfel darfst du 1 Holzwürfel aus deinem Lager gegen 1 nächst wertvolleren aus dem Vorrat austauschen.

**Tauschkarten:** Führe die abgebildete Tauschaktion beliebig oft aus, mindestens aber einmal. Lege pro Tausch die über dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

**Achtung:** Erhältst du in diesem Spiel aufgrund einer Punktekarte ein Erkundungsplättchen, nimm eines aus der Auslage neben dem Spielplan. (Nur bei weniger als 4 Spielern könnt ihr Felder erschließen, indem ihr 1 der Erkundungsplättchen direkt vom Spielplan nehmt.)

### Neues Bonusplättchen:



2 Punkte pro 2 Händlerkarten (sowohl für die in deiner Handelsroute als auch die im Ablagestapel rechts davon).

## BONUSKARTEN

**Aufbau:** Mischt bei Schritt 9 in *Von Ost nach West – Teil I* die Bonuskarten unter die Händlerkarten. – Es gibt keine Regeländerungen. *Details zu den Effekten findet ihr auf Seite 3.*

Beachtet allerdings die folgende Anpassung für diese Karten:



Ignoriere die obere linke Hälfte des Symbols.

Nimm 1 beliebigen deiner Arbeiter vom Spielplan ODER von deiner persönlichen Handelsroute und stelle ihn auf deine Spielerablage.

Dies gilt ebenso beim Spiel mit der *Goldene Deals Erweiterung*.

## GOLDENE DEALS ERWEITERUNG

Um das Spiel mit der *Goldene Deals Erweiterung* vorzubereiten, lest den entsprechenden Abschnitt unten rechts auf Seite 3.

Beachtet zusätzlich die folgende Regelergänzung:

**Markt-Feld + Reisen:** Anstatt eine Händlerkarte zu nutzen oder zu nehmen, kannst du sie (nachdem du Siedler auf das zugehörige Markt-Feld gestellt hast) rechts von deiner Spielerablage auf deinen verdeckten Ablagestapel abwerfen und zuvor ihren Goldenen Deal-Effekt ausführen. Auch bei der Aktion „Reisen“ kannst du (nachdem du Siedler auf die jeweilige Händlerkarte gestellt hast) ihren Goldenen Deal-Effekt ausführen – statt ihres Basis-Effekts.





# VON OST NACH WEST

## TEIL II: FERNÖSTLICHE WUNDER + EINE NEUE WELT

*Die Gewürzinseln waren zwar lange lukrativ für deinen Fernhandel, aber den Gerüchten in den Häfen kannst du nicht widerstehen. Die Neue Welt hält unglaubliche Waren für jeden bereit, der tapfer genug ist, in der fremden Wildnis zu bestehen. Setz die Segel, nutze den Wind des Glücks – und ernte die Reichtümer der Neuen Welt!*

### SPIELAUFBAU

#### Aufbau des Spielmaterials von Eine neue Welt:

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A2, B2, C1 und F2 bereit. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie rechts abgebildet zu einem Gesamt-Spielplan **B** zusammen.
2. Entfernt von den Punktekarten **C** alle mit einem **weißen Stern** ☆ unten links und legt sie zurück in die Schachtel. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern entfernt zudem noch folgende Karten: Bei 2 Spielern alle Karten mit den Vermerken „3+“ und „=4“ unten rechts; bei 3 Spielern nur die Karten mit „=4“. Mischt danach die Punktekarten und legt je 1 zufällig gezogene oberhalb jedes Fort-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen **offenen** Zugstapel **D** neben der Auslage.
3. Entfernt von den („hölzernen“) Bonusplättchen **E** alle, die unten links mit **I** oder **III** gekennzeichnet sind und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt dann die übrigen 17 Bonusplättchen und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F** wie dort angegeben. Legt alle überzähligen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Legt je 1 davon zufällig, aber offen auf jedes Feld mit Erkundungs-Symbol. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt je 1 der drei übrigen Plättchen auf die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern die 3 übrigen Erkundungsplättchen zurück in die Schachtel. (Die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ bleiben also frei.)
5. Nehmt so viele Spielerablagen **H** wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit dem Startspielersymbol **G**. Jeder von euch erhält eine zufällige Ablage und legt sie mit Seite „B“ nach oben vor sich ab. Wer die Ablage mit dem **G**-Symbol erhalten hat, ist Startspieler.
6. Jeder von euch nimmt sich die 12 Siedler einer Farbe und stellt 6 davon auf die eigene Spielerablage **I** (7 bei nur 2 Spielern). Stellt die übrigen Siedler als Reserve links neben eure Spielerablage **J**. Diese stehen euch noch nicht zur Verfügung.
7. Sortiert die Holzwürfel nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **K**. **Hinweis:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb ► Rot ► Grün ► Braun.



8. Entsprechend der Spielerreihenfolge und der Tabelle unten erhält jeder von euch die folgenden Holzwürfel und legt sie auf sein Lager **L** rechts auf der eigenen Spielerablage:

- ◆ Startspieler: 3 gelbe Holzwürfel
- ◆ 2. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
- ◆ 3. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
- ◆ 4. Spieler: 3 gelbe und 1 roten Holzwürfel

#### Aufbau des Spielmaterials von Fernöstliche Wunder:

9. Legt ein Seeplättchen **M** als Zentrum **M** des auszulegenden Insel-Spielplans neben den Gesamt-Spielplan.
10. Mischt die Inselplättchen verdeckt. Nehmt von jedem der Gewürzsymbole **K** je 3 Plättchen und legt diese insgesamt 12 Stück zufällig rund um das Seeplättchen als Spielplan **N** aus. Die Anordnung bleibt euch überlassen, es sollten aber an jedes Plättchen mindestens 2 andere angrenzen. Legt die Restlichen zurück in die Schachtel.
11. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **O** in der Farbe seiner Siedler und stellt es auf das zentrale Seeplättchen **M**.
12. Jeder Spieler nimmt sich 12 Stützpunkte **P** in derselben Farbe und stellt je 1 auf jedes **nummerierte** Feld im entsprechendem Bereich **Q** auf seinem Lager.
13. Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

### SPIELERZUG

Von Ost nach West – Teil II wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ◆ **Arbeiten:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf ein Feld und führe die dortige Aktion aus.
- ◆ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten zurück auf deine Spielerablage.



## ARBEITEN

Wähle **ein** Feld auf dem Spielplan aus. Auf diesem dürfen sich **weder** ein Erkundungsplättchen **noch** eigene Siedler befinden!

Auf dieses ausgewählte Feld stellst du:

- die erforderliche Anzahl Siedler **und**
- fühst dann die zugehörige Aktion aus.

### a) Siedler auf ein Feld stellen:

Dies funktioniert genau so wie im Abschnitt „a) Siedler auf ein Feld stellen“ in der Spielregel für „Eine neue Welt“ auf Seite 7 beschrieben.

### b) Die Aktion des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen.

Neben den 4 Grundarten von Feldern (siehe „Grundarten von Feldern“ in der Übersicht auf Seite 16) gibt es 3 weitere neue:

#### Seereise-Feld:

Wenn du dein Schiff bewegst, ziehe es auf dem Insel-Spielplan so weit, wie das Aktionsfeld vorgibt:



Bewege es auf ein angrenzendes Plättchen des Insel-Spielplans.



Bewege es auf ein angrenzendes Plättchen des Insel-Spielplans. Dann optional auf ein nächstes angrenzendes Plättchen.

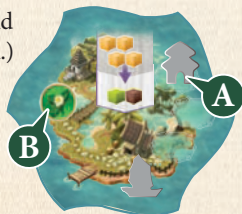


Bewege es auf ein beliebiges Plättchen des Insel-Spielplans.

Führe nach dieser Bewegung folgende Schritte durch:

- Stehen auch Schiffe deiner Mitspieler auf dem Inselplättchen, auf dem du gelandet bist, musst du an **jeden** davon je 1 Holzwürfel deiner Wahl aus deinem Lager abtreten. (Hast du dafür nicht genügend Holzwürfel, darfst du dort nicht landen.)

- Steht auf dem Plättchen noch **keiner deiner** Stützpunkte **A**, darfst du dort nun 1 bauen. Dies kostet 1 Holzwürfel pro bereits vorhandenen Stützpunkt eines Mitspielers (2 im Spiel zu zweit). Ist dein Stützpunkt der erste, kostet das Bauen also nichts. Zum Bezahlen lege Holzwürfel deiner Wahl aus deinem Lager zurück in den Vorrat. Nimm dann den Stützpunkt von deiner Ablage, der am **weitesten links** in der Reihe steht, die das Gewürzsymbol **B** der Insel zeigt und stelle ihn auf das Inselplättchen. Solltest du dabei eine komplette Spalte **C** leeren, nimm das oberste („hölzernen“) Bonusplättchen von einem der Stapel auf dem Spielplan (auf den Plänen B2 und F2) und lege es auf ein freies Bonusfeld auf deiner Spielerablage.



**Hinweis:** Auf Seite B deiner Spielerablage gibt es 4 Bonusfelder.

- Unabhängig davon, ob du einen Stützpunkt auf dem Inselplättchen hast oder nicht, darfst du die **Marktaktion** des Inselplättchens beliebig oft ausführen. Lege pro Aktion die über dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel und lege sie in dein Lager.



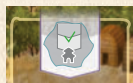
**Hinweis:** In diesem Spiel darfst du die **Marktaktion** auch ohne Stützpunkt auf dem Inselplättchen ausführen.

#### Seehandels-Feld:



Führe die Marktaktion des Inselplättchens, auf dem dein Schiff steht, beliebig oft aus (mindestens aber einmal).

#### Stützpunkt-Feld:



Führe die Marktaktion eines Inselplättchens mit einem deiner Stützpunkte darauf beliebig oft aus (mindestens aber einmal).

**Achtung:** In diesem Spiel erhältst du keine Bonusplättchen über Fort-Felder. Wenn du ein Fort-Feld nutzt, erhältst du nur eine Punktekarte.

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhst (z. B. weil du keine Aktion auf einem Feld ausführen kannst/willst), nimm alle **deine** Siedler vom Spielplan und stelle sie zurück auf deine Spielerablage.

## KAPAZITÄT DES LAGERS

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Waren auf deinem Lager liegen, als dessen Kapazität von 10 erlaubt. Lege ggf. Würfel deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

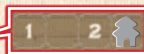
Der Holzwürfelvorrat ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELEND

Hat ein Spieler seine **achte** Punktekarte genommen, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**.

Dann zählt jeder seine Punkte wie folgt zusammen:

- ◆ Punkte auf Punktekarten,
- ◆ Punkte für die eigenen Bonusplättchen, deren Bedingung erfüllt ist (siehe „Bonusplättchen“ in der Übersicht auf Seite 16 für deren Auswertung),
- ◆ freigelegten (Punkt-)Werte auf Feldern der eigenen Spielerablage (z. B. 1 + 2 = 3 Punkte),
- ◆ Erkundungsplättchen, die ein Spieler aufgrund bestimmter Punktekarten genommen hatte (siehe „Punktekarten“ in der Übersicht auf Seite 16),
- ◆ je 1 Punkt für jeden übrigen Holzwürfel auf dem eigenen Lager, außer gelbe Würfel.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.



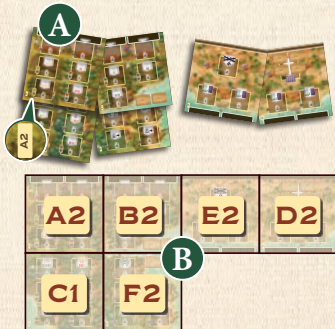


# VON OST NACH WEST

## TEIL III: DIE GEWÜRZSTRASSE + FERNÖSTLICHE WUNDER + EINE NEUE WELT

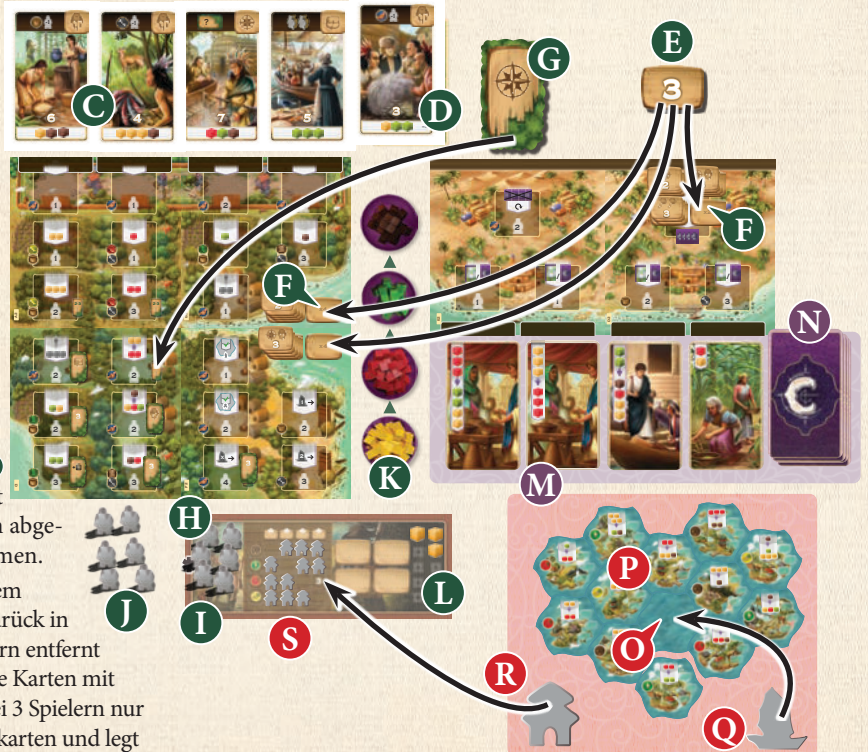
*Jahrhundertlang betrieb deine Familie Fernhandel; von der Gewürzstrasse über die Gewürzinseln bis hin zur Neuen Welt. Dieses Netzwerk ließ dein Familienunternehmen aufblühen. Mit einem Handelsnetzwerk, das die alte Gewürzstrasse und die Gewürzinseln umfasst, setzt du diese Erfolgsgeschichte im neuen Jahrhundert fort.*

### SPIELAUFBAU



#### Aufbau des Spielmaterials von *Eine neue Welt*:

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A2, B2, E2, D2, C1 und F2 bereit. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie oben abgebildet zu einem Gesamt-Spielplan **B** zusammen.
2. Entfernt von den Punktekarten **C** alle mit einem **schwarzen Stern** ★ unten links und legt sie zurück in die Schachtel. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern entfernt zudem noch folgende Karten: Bei 2 Spielern alle Karten mit den Vermerken „3+“ und „=4“ unten rechts; bei 3 Spielern nur die Karten mit „=4“. Mischt danach die Punktekarten und legt je 1 zufällig gezogene oberhalb jedes Fort-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen **offenen Zugstapel** **D** neben der Auslage.
3. Mischt alle 25 („hölzernen“) Bonusplättchen **E** und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F** wie dort angegeben. Legt alle überzähligen Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Legt je 1 davon zufällig, aber offen auf jedes Feld mit Erkundungs-Symbol. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt je 1 der drei übrigen Plättchen auf die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern die 3 übrigen Erkundungsplättchen zurück in die Schachtel. (Die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ bleiben also frei.)
5. Nehmt so viele Spielerablagen **H** wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit dem Startspielersymbol **I**. Jeder von euch erhält eine zufällige Ablage und legt sie mit Seite „B“ nach oben vor sich ab. Wer die Ablage mit dem **I**-Symbol erhalten hat, ist Startspieler.
6. Jeder von euch nimmt sich die 12 Siedler einer Farbe und stellt 6 davon auf die eigene Spielerablage **I** (7 bei nur 2 Spielern). Stellt die übrigen Siedler als Reserve links neben eure Spielerablage **J**. Diese stehen euch noch nicht zur Verfügung.
7. Sortiert die Holzwürfel nach Farben und legt sie in die hierfür vorgesehenen Schalen **K**. **Hinweis:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch: Gelb ► Rot ► Grün ► Braun.



8. Entsprechend der Spielerreihenfolge und der Tabelle unten erhält jeder von euch die folgenden Holzwürfel und legt sie auf sein Lager **L** rechts auf der eigenen Spielerablage:
  - ◆ Startspieler: 3 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 2. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 3. Spieler: 4 gelbe Holzwürfel
  - ◆ 4. Spieler: 3 gelbe und 1 roten Holzwürfel

#### Aufbau des Spielmaterials von *Die Gewürzstrasse*:

9. Entfernt alle Startkarten (mit violettem Rahmen) und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Händlerkarten (mit violetter Rückseite) und legt je 1 zufällig gezogene unter jede der 4 Markt-Felder **M** am unteren Spielfeldrand aus. Legt die restlichen als verdeckten Händlerstapel **N** rechts daneben.

#### Aufbau des Spielmaterials von *Fernöstliche Wunder*:

10. Legt ein Seeplättchen **O** als Zentrum **O** des auszulegenden Insel-Spielplans neben den Gesamt-Spielplan.
11. Mischt die Inselplättchen verdeckt. Nehmt von jedem der Gewürzsymbole **P** je 3 Plättchen und legt diese insgesamt 12 Stück zufällig rund um das Seeplättchen als Spielplan **P** aus. Die Anordnung bleibt euch überlassen, es sollten aber an jedes Plättchen mindestens 2 andere angrenzen. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel.
12. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **Q** in der Farbe seiner Siedler und stellt es auf das zentrale Seeplättchen **O**.
13. Jeder Spieler nimmt sich 12 Stützpunkte **R** in derselben Farbe und stellt je 1 auf jedes **nummerierte** Feld im entsprechendem Bereich **S** auf seinem Lager.
14. Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



## SPIELERZUG

Von Ost nach West – Teil III wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler), bevor die nächste Runde beginnt.

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ♦ **Arbeiten:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf ein Feld und führe die dortige Aktion aus.
- ♦ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten zurück auf deine Spielerablage.

## ARBEITEN

Wähle **ein** Feld auf dem Spielplan aus. Auf diesem dürfen sich **weder** ein Erkundungsplättchen **noch** eigene Siedler befinden!

Auf dieses ausgewählte Feld stellst du:

- a) die erforderliche Anzahl Siedler **und**
- b) führst dann die zugehörige Aktion aus.

### a) Siedler auf ein Feld stellen:

Dies funktioniert genau so wie im Abschnitt „a) Siedler auf ein Feld stellen“ in der Spielregel für „Eine neue Welt“ auf Seite 7 beschrieben.

### b) Die Aktion des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen. Dies sind:

#### Die vier Eine neue Welt-Felder:



**Produktions-Feld**   **Aufwertungs-Feld**   **Handels-Feld**   **Fort-Feld**

Diese Felder funktionieren wie unter „Grundarten von Feldern“ in der Übersicht auf Seite 16 beschrieben, bis auf eine Ausnahme: Auf jedem Fort-Feld erhältst du kein Bonusplättchen, sondern ausschließlich eine Punktekarte.

Außerdem gibt es zwei weitere Arten von Feldern:

#### Markt-Feld:



Anders als in Von Ost nach West – Teil I, kannst du hier nur eine Aktion ausführen:

Führe die Aktion der Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes aus (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ in Teil I auf Seite 11). Dann nimm die Händlerkarte und lege sie rechts von deiner Spielerablage auf einen verdeckten Ablagestapel. Hast du eine Händlerkarte genommen, verschiebe die noch ausliegenden Händlerkarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz direkt links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe dann die oberste Karte vom Stapel und lege sie auf diesen Platz.

Du bildest in diesem Spiel also keine Handelsroute, sondern sammelst nur Händlerkarten neben deiner Spielerablage. Allerdings darfst du dir **pro 4 gesammelten Händlerkarten** sofort eines der obersten Bonusplättchen vom Spielplan D2 (nicht von B2 oder F2) nehmen und auf ein freies Bonusfeld deiner Spielerablage legen. Sind deine 4 Bonusfelder belegt, erhältst du kein weiteres mehr.



#### Neue Händlerkarten-Feld:

Entferne alle 4 offenen Händlerkarten unter den Markt-Feldern und schiebe sie verdeckt unter den Zugstapel. Ziehe 4 neue Händlerkarten und lege sie zufällig unterhalb der 4 Markt-Felder aus. Führe danach sofort noch einen Zug aus.



#### Die Fernöstliche Wunder-Felder:



**Seereise-Feld**   **Seehandels-Feld**   **Stützpunkt-Feld**

Diese Felder funktionieren genau so wie im Abschnitt „b) Die Aktion des Feldes ausführen“ in Von Ost nach West – Teil II auf Seite 13 beschrieben.

## AUSRUHEN

Wenn du ausruhst (z. B. weil du keine Aktion auf einem Feld ausführen kannst/willst), nimm alle **deine** Siedler vom Spielplan und stelle sie zurück auf deine Spielerablage.

## KAPAZITÄT DES LAGERS

Überprüfe am Ende **jedes** Spielerzuges, ob mehr Waren auf deinem Lager liegen, als dessen Kapazität von 10 erlaubt. Lege ggf. Würfel deiner Wahl zurück in die Schalen, um die Kapazität einzuhalten.

## HOLZWÜRFELVORRAT

Der Holzwürfelvorrat ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Spielmaterial als Ersatz.

## SPIELENDEN

Hat ein Spieler seine achte Punktekarte genommen, endet das Spiel **nach der aktuellen Runde**.

Dann zählt jeder seine Punkte wie folgt zusammen:

- ♦ Punkte auf Punktekarten,
- ♦ Punkte für die eigenen Bonusplättchen, deren Bedingung erfüllt ist (siehe „Bonusplättchen“ in der Übersicht auf Seite 16 für deren Auswertung),
- ♦ freigelegten (Punkt-)Werte auf Feldern der eigenen Spielerablage
- ♦ Erkundungsplättchen, die ein Spieler aufgrund bestimmter Punktekarten genommen hatte (siehe „Punktekarten“ in der Übersicht auf Seite 16),
- ♦ je 1 Punkt für jeden übrigen Holzwürfel auf dem eigenen Lager, außer gelbe Würfel.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer zuletzt am Zug war.

## BONUSKARTEN

**Aufbau:** Mischt bei Schritt 9 in Von Ost nach West – Teil III die Bonuskarten unter die Händlerkarten. – Es gibt keine Regeländerungen. *Details zu den Effekten findet ihr auf Seite 3.*

Beachtet allerdings die folgende Anpassung für diese Karten:



Ignoriere die obere linke Hälfte des Symbols.

Nimm 1 beliebigen deiner Arbeiter vom Spielplan und stelle ihn auf deine Spielerablage.

Dies gilt ebenso beim Spiel mit der Goldene Deals Erweiterung.

## GOLDENE DEALS ERWEITERUNG

Um das Spiel mit der Goldene Deals Erweiterung vorzubereiten, lest den entsprechenden Abschnitt unten rechts auf Seite 3.

Beachtet zusätzlich die folgende Regelergänzung:

**Markt-Feld:** Anstatt den Basis-Effekt einer Händlerkarte zu nutzen, kannst du sie (nachdem du Siedler auf das zugehörige Markt-Feld gestellt hast) rechts von deiner Spielerablage auf deinen verdeckten Ablagestapel abwerfen und zuvor ihren Goldenen Deal-Effekt ausführen.



# EINE NEUE WELT ÜBERSICHT

## GRUNDARTEN VON FELDERN

### Produktions-Feld:



Nimm die (in der Mitte des Feldes) abgebildete(n) Ware(n) aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

### Aufwertungs-Feld:



Für jeden (in der Mitte des Feldes) abgebildeten grauen Holzwürfel **darfst** du einmal 1 Ware aus deinem Lager gegen 1 nächst-wertvollere aus dem Vorrat austauschen.

(Du darfst auch „denselben“ Holzwürfel mehrfach aufwerten.)



### Handels-Feld:



Führe die (in der Mitte des Feldes) abgebildete Tauschaktion beliebig oft aus, mindestens aber einmal. Lege pro Tausch die über dem Pfeil abgebildete(n) Ware(n) aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Waren aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Waren aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

### Fort-Feld:

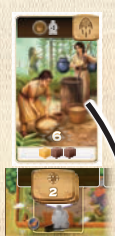


Wähle, ob du nur **einen** der beiden Teile der folgenden Aktion ausführst, oder **beide**:

- a) Nimm (falls vorhanden) das **oberste** Bonusplättchen vom Stapel über dem Fort (bei 2 Stapeln hast du die Wahl) und lege es auf ein **freies** Bonusfeld deiner Spielerablage. Sind deine drei Bonusfelder bereits alle belegt, kannst du kein weiteres mehr erhalten. (Siehe rechts unter „Bonusplättchen“ für deren Auswertung am Spielende.)



- b) Erfülle die Punktekarte oberhalb des Forts, indem du die unten auf der Karte abgebildeten Waren (Holzwürfel) aus deinem Lager in den Vorrat legst. Nimm dann die Punktekarte und lege sie neben deine Spielerablage. (Lege deine Punktekarten so überlappend an, dass nur deren Oberkante sichtbar bleibt.)



Schiebe die Punktekarten rechts von der entstandenen Lücke um einen Platz nach links, sodass sich diese schließt und ein freier Platz direkt neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe dann die oberste Karte vom zugehörigen Zugstapel und lege sie auf diesen Platz.

Jede Punktekarte zeigt oben rechts eines von 4 „Neue Welt“-Symbolen und bringt dir einen sofortigen oder dauerhaften Vorteil. Außerdem ist jede Punktekarte bei Spielende so viele Punkte wert, wie unten auf der Karte angegeben.



## PUNKTEKARTEN

Es gibt 4 Arten von Punktekarten – zu erkennen am jeweiligen „Neue Welt“-Symbol oben rechts auf der Karte.

**Indianische Hilfe** – dauerhafter Vorteil: Nutzt du ein Feld mit dem abgebildeten Symbol im Kreis, ist die Anzahl der erforderlichen Siedler, die du dort hinstellen musst, um 1 reduziert. Hast du mehrere solcher Karten mit demselben Symbol, brauchst du entsprechend kumulativ weniger Siedler. Allerdings musst du immer mindestens 1 Siedler auf das Feld stellen.

**Werkzeug** – dauerhafter Vorteil: Nutzt du ein Feld mit dem abgebildeten Symbol im Kreis, erhältst du sofort die abgebildete Ware (also den Holzwürfel), noch bevor du die Aktion des Feldes ausführst. Hast du mehrere solcher Karten mit demselben Symbol, erhältst du entsprechend viele Waren.

**Neue(r) Siedler** – sofortiger Vorteil: Sobald du diese Karte nimmst, stelle die auf dieser Karte abgebildete Anzahl Siedler von deiner Reserve auf deine Spielerablage. Hast du keine Siedler mehr in deiner Reserve, verfällt dieser Vorteil (du darfst trotzdem eine solche Punktekarte nehmen).

**Erkundung** – sofortiger Vorteil: Sobald du diese Karte nimmst, nimm auch ein Erkundungsplättchen vom Spielplan und lege es vor dir ab. Bietet es einen sofortigen Bonus, führe diesen sofort aus. Durch das Entfernen eines Erkundungsplättchens wird ein weiteres Feld erschlossen, das ab sofort von allen Spielern genutzt werden kann.

### Die 4 verschiedenen Erkundungsplättchenarten:

**Sofortiger Bonus:** Erhalte die abgebildeten Waren aus dem Vorrat.

**Sofortiger Bonus:** Stelle 1 Siedler von deiner Reserve auf deine Spielerablage.

**Spielende-Bonus:** 3 Punkte.

**Spielende-Bonus:** 1 zusätzliches „Neue Welt“-Symbol bei der Bonusplättchenauswertung.

## BONUSPLÄTTCHEN

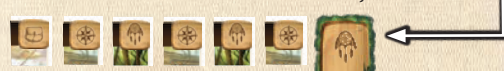
Die meisten Bonusplättchen zeigen eine bestimmte Bedingung (durch Symbole oberhalb der Punktzahl). Prüfe bei der Wertung am Spielende für jedes Bonusplättchen, wie oft du diese Bedingung erfüllst – entsprechend oft erhältst du die unten auf dem Bonusplättchen angegebenen Punkte.



- 2 Erhalte 2 Punkte für jedes abgebildete „Neue Welt“-Symbol auf Punktekarten und Erkundungsplättchen.
- 3 Erhalte 3 Punkte für jede abgebildete 2er-Kombination von „Neue Welt“-Symbolen auf Punktekarten und Erkundungsplättchen.
- 1 Erhalte 1 Punkt pro 2 Siedler auf Spielerablage und Spielplan. Siedler in deiner Reserve zählen nicht mit.
- 3 Erhalte 3 Punkte (ohne Bedingung).

### Beispiel:

Am Spielende hat Tom diese 7 „Neue Welt“-Symbole:



Seine 3 Bonusplättchen bringen ihm 18 Punkte ein:

|   |   |   |   |           |
|---|---|---|---|-----------|
| 3 | 1 | 3 | 3 | 1 x 3 = 3 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 x 3 = 9 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 x 2 = 6 |