

DIE LETZTE INSEL

Die Spielanleitung zu dem spannenden Brettspiel

Mehr unter: sommer.worldofanno.de

Vorwort

Nicht aus der Luft gegriffen: Um endlich die Unabhängigkeit vom Kaiser erklärt zu bekommen, fehlen Euch noch einige Einwohner. Aber auf Eurer Hauptinsel ist kein Platz mehr und Euer Gegenspieler hat sich alle Inseln unter den Nagel gerissen. Alle? Nicht ganz, denn eine winzige und schwierige Insel hat bisher niemand zu besiedeln gewagt. Doch die Dringlichkeit der Angelegenheit macht das notwendig. Aber genau wie Ihr, will Euer Gegner diese Insel möglichst schnell fruchtbar machen. Wer schafft dies zuerst und kann seinen Gegner vertreiben? Die Angelegenheit eilt... es ist schließlich

Die letzte Insel!

Spiel herstellen

Um zu starten, muss zuerst das Spiel vorbereitet werden. Und das geht folgendermaßen:

1. Drucke alle Bilddateien im Verzeichnis aus (am besten auf Pappe). Du solltest dann folgende Materialien haben:

Der Inselplan

Bitte im Stück und nicht in einzelnen Feldern ausschneiden!

Gebäude und Versorgung

Die gelb unterlegten Nahrungs- und Getränkesymbole sind Versorgungspakete.

Gebäude und Hindernisse

Entlang der gestrichelten Linien ausschneiden. Die Felsen, Seen und Flüsse sind Hindernisse.



- Schneide entlang der gestrichelten Linien die Spielmaterialien aus. Mehr Hinweise dazu findest du oben in den roten Kästen.
- Sortiere die ganzen Chips, am besten in 4 kleinen Schachteln. Du solltest sie folgendermaßen verteilen:



- Wenn du keine Schachteln hast, kannst du dir solche selbst basteln. Entsprechende Vorlagen findest du im Internet.



- Such dir jetzt einen Gegner, mit dem du ein erstes Spiel nach der Anleitung spielen kannst. Ebenfalls wird eine Fläche, etwa ein Tisch oder Boden benötigt. Es darf allerdings kein Wind wehen (sonst fliegt alles weg) und der Tisch darf nicht wackeln.

Spiel vorbereiten

- Die Spieler einigen sich auf eine Farbe (orange oder blau).
- Der orangene Spieler bekommt die Schachtel „Orangene Gebäude“, der blaue Spieler die Schachtel „Blaue Gebäude“.
- Das Spielbrett wird zwischen die beiden Spieler gelegt (so, dass die jeweilige Farbe auf der Seite des entsprechenden Spielers liegt), die Schachtel „Versorgungspunkte“ kommt in die Mitte neben das Spielbrett.
- Einigt Euch auf den startenden Spieler. Wenn Ihr Euch nicht einigen könnt, darf der Spieler starten, der am jüngsten ist.
- Los geht's!

Spielinfos

- Das Spiel ist rundenbasiert, das heißt, abwechselnd dürfen die Spieler genau eine Aktion durchführen. Daher ist auch kein Würfel notwendig.

- Im Spiel gibt es 5 Gebäudearten:





Das Kontor ist der Ausgangspunkt der Expedition und ist zu Spielbeginn bereits errichtet. Es sichert euch bereits zu Anfang des Spiels eine Region zu. Das Kontor eures Gegners ist euer Zielpunkt. Sobald dort alle Wohnhäuser vernichtet wurden, könnt ihr es mit einem Militärturm übernehmen.

Das Kontor reserviert den rötlichen Baubereich **NICHT** für euch! Dazu benötigt ihr Wohnhäuser.



Das Wohnhaus kann 10x errichtet werden, kostet einen Getränkepunkt und bringt einen Vermögenspunkt, danach müssen alte Wohnhäuser abgerissen werden, was einen Getränkepunkt einbringt, jedoch keinen Vermögenspunkt kostet.

-1x 
+1x 

Wohnhäuser machen nur in den rötlich markierten Gebieten Sinn. Der Spieler, der zuerst sein Wohnhaus in einem rötlichen Bereich gebaut hat, darf diesen bebauen. Der Gegner hingegen darf dort außer Militärtürmen nichts mehr bauen. So können Felder reserviert werden. Da Wohnhäuser durch Militärtürme vom Gegner übernommen werden können, ist es durchaus sinnvoll, mehrere Wohnhäuser zu errichten.




Die Getränkeproduktion kann 6x errichtet werden. Mit jedem Bau erhältst du einen Getränkepunkt. Diesen kannst du zum Beispiel für den Bau von Wohnhäusern einsetzen. Beim Abriss des Gebäudes musst du den Getränkepunkt jedoch wieder zahlen.

+1x 

Getränkeproduktionen können sowohl in den eigenen rötlichen Bereichen als auch auf den freien Wiesen gebaut werden.



Die Nahrungsproduktion kann 6x errichtet werden. Mit jedem Bau erhältst du einen Nahrungspunkt, den du bei Abriss wieder zahlen musst. Die Nahrungsproduktion kann sowohl in den rötlichen Bereichen, als auch auf den freien Wiesen gebaut werden.

+1x 

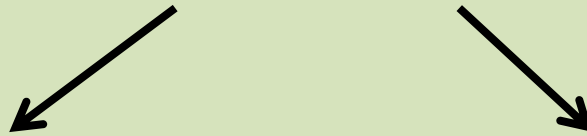
Nahrungspunkte werden etwa zum Bau von Militärtürmen benötigt.



Der Militärturm kann 4x errichtet werden. Jeder Bau kostet einen Nahrungspunkt **und** einen Getränkepunkt. Diese erhaltet ihr bei Abriss **NICHT** wieder. Militärtürme vernichten automatisch beim nächsten Zug alle umliegenden Gebäude, sie vernichten sich dann allerdings auch selbst. Der Gegner bekommt die Gebäude allerdings **NICHT** wieder.

-1x 
-1x 

- Das Spiel kann sowohl militärisch, als auch durch Handel gewonnen werden.



Militärisch

Wird ein Militärturm gebaut, so werden alle direkt oder diagonal anliegenden Gebäude des Gegners (nicht die eigenen) und der Militärturm selbst nach einem Zug vernichtet.

Das heißt, wenn Spieler 1 einen Turm gebaut hat, ist Spieler 2 an der Reihe und darf eines seiner Gebäude noch abreißen, um noch Baukosten zurück zubekommen. Danach ist allerdings Spieler 1 wieder dran und der Turm vernichtet sich und die umliegenden gegnerischen Gebäude. Dann darf Spieler 1 seinen Zug trotzdem ganz normal fortsetzen. Vernichtete Gebäude fallen aus dem Spiel weg.

Handel

Es ist möglich, dem Gegner nach dem eigentlichen Zug durch **erzwungenen** Handel Wohnhäuser in rötlichen Gebieten abzukaufen. Dazu müssen zwei Geldpunkte gezahlt werden. Das Wohnhaus des Gegners wird vernichtet.

Das heißt, wenn Spieler 1 seinen Zug gemacht hat, darf er zusätzlich noch für zwei Geldpunkte dem Gegner ein Wohnhaus abkaufen. Das Wohnhaus wird sofort zerstört. Spieler 2 ist danach an der Reihe und kann seinen Zug ganz normal fortsetzen.

Es gilt jedoch nach jeder Eroberung:

Wenn noch Wohnhäuser des Spielers, dem ein Wohnhaus zerstört wurde, in einem rötlichen Feld stehen, gehört diesem Spieler das rötliche Feld weiterhin so lange, bis alle Wohnhäuser in diesem Feld zerstört sind. Dann ist das Gebiet „frei“ und kann von beiden Spielern wieder erobert werden. Alle Gebäude des Spieler 1 im rötlichen Bereich werden zerstört, wenn Spieler 2 das Gebiet erobert. Es gibt dann keine Baukostenrückerstattung.

- Jetzt stellt sich natürlich die Frage: Wie wird überhaupt gebaut? Dazu schauen wir uns ein Beispiel an.

So wird gebaut



Der orangene Spieler fängt mit dem Spiel an. Da er ein Wohnhaus zur Reservierung des rötlichen Bereiches um sein Kontor bauen will, benötigt er einen Getränkepunkt und baut daher eine Getränkeproduktion.

Der Spieler darf jetzt auf alle Felder direkt und diagonal um das Kontor sein Gebäude errichten.



Die links mit einem Stern markierten Felder dürfen jetzt bebaut werden.

ALLGEMEIN GILT:

Es darf in freien Bereichen oder in den eigenen rötlichen Bereichen immer nur so gebaut werden, dass die eigenen Gebäude direkt nebeneinander oder diagonal liegen. Es darf jedoch NICHT auf Hindernissen wie Felsen oder auf bereits gebauten Gebäuden gebaut werden.



Wie in der Grafik oben gut erkennbar, sind manche Bereiche aufgrund von Hindernissen nicht erreicht werden. Eine Sonderregel gilt für die Militärtürme: Sie dürfen zwar auch nur diagonal oder direkt an die eigenen Gebäude angeschlossen werden, allerdings darf man sie auch in den rötlichen Bereichen des Gegners platzieren, um diese dem Gegner abzunehmen.

- Das Spiel kann auf 4 Wegen gewonnen werden. Es gewinnt derjenige, der entweder...
 - ✓ alle 4 rötlichen Bereiche für sich erobert hat.
 - ✓ den Gegner so eingeschränkt hat, dass dieser keine Gebäude mehr bauen kann.
 - ✓ das Kontor des Gegners mit einem Militärturm zerstört.
 - ✓ 6 Goldmünzen gesammelt hat.

Viel Spaß mit der letzten Insel!

Tipp:

Die Datei „Schnellregeln“ eignet sich nach dem Studieren des Handbuches und während dem Spiel für das Nachschlagen. Sie passen auf eine A4 Seite im Querformat.

Gefällt dir das Spiel? Dann probier doch auch das Karten-Trumpfspiel zu Anno 1404. Das und viele weitere Goodies zur Anno-Reihe findest du auf

Sommer.worldofanno.de