

## Die Gebäude



### Wohnhaus, 10x pro Spieler

#### Bei Bau:

- 1 Getränke  
+ 1 Geld

#### Bei Abriss:

+ 1 Getränke  
- 1 Geld

Mehr unter „Die rötlichen Bereiche“, „Handel“.



### Getränkeproduktion, 6x pro Spieler

#### Bei Bau:

+ 1 Getränke

#### Bei Abriss:

- 1 Getränke



### Nahrungsproduktion, 6x pro Spieler

#### Bei Bau:

+ 1 Nahrung

#### Bei Abriss:

- 1 Nahrung



### Militärturm, 4x pro Spieler

#### Bei Bau:

- 1 Getränke  
- 1 Nahrung

#### Bei Abriss:

/

Mehr unter „Kampf“, „Nach jeder Eroberung“.

Weitere wichtige Infos zu Gebäuden unter „Bauen“, „Die rötlichen Bereiche“, „Das Kontor“, „Nach jeder Eroberung“ und „Handel“.

## Die rötlichen Bereiche

...können ganz normal bebaut werden, allerdings kann ein Spieler sie reservieren, wenn dort Wohnhäuser errichtet werden. Dem Spieler, der zuerst ein Wohnhaus in einem rötlichen Bereich stehen hat, gehört dieser Bereich. Der Gegner darf dort außer Militärtürmen nichts mehr hinbauen.

Mehr zur Eroberung in den roten Bereichen steht unter „Kampf“, „Nach jeder Eroberung“ und „Spielziel“.

## Das Kontor

...reserviert den rötlichen Bereich **nicht** für euch! Ihr müsst ihn trotzdem mit Wohnhäusern ausstatten, um ihn zu reservieren.

Die Aufgaben des Kontors:

- ✓ Es dient als Ausgangspunkt der Expedition. Diagonal oder direkt an das Kontor können Gebäude errichtet werden.
- ✓ Es dient als Ziel der Expedition. Mit der Vernichtung des Kontors ist das Spiel beendet.

## Bauen

Der Spieler darf in seinem Zug bauen. Dazu darf er seine Gebäude auf Feldern direkt und diagonal um ein eigenes Gebäude zu errichten (Bei Spielstart: Um das Kontor). Hindernisse (Felsen) dürfen dabei nicht bebaut werden.



Sterne:  
Bebaubar  
Schilder:  
Gesperrt

## Kampf

Wird ein **Militärturm** errichtet, zerstört dieser, sobald der Spieler, der ihn errichtet hat das nächste mal am Zug ist, alle **direkt und diagonal anliegenden** Gebäude des Gegners und **sich selbst** auch noch.

## Handel

Es gibt zwei Handelstypen:

- Beim **erzwungenen Handel** kann ein Spieler seinem Gegner für zwei Goldmünzen ein Wohnhaus abkaufen. Dann wird das gegnerische Wohnhaus durch ein eigenes ersetzt. Voraussetzung dafür ist, dass noch Wohnhäuser zur Verfügung stehen. Den erzwungenen Handel **muss** der Gegner annehmen.
- Beim **freiwilligen Handel** kann der Spieler mit seinem Gegner Geld-, Nahrungs- und Getränkepunkte tauschen. Der Unterschied zum erzwungenen Handel ist, dass der Gegner das Handelsangebot **nicht annehmen muss**.

## Nach jeder Eroberung

...eines Wohnhauses in einem rötlichen Bereiches gilt:

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 oder -forderung. Die Gebäude fallen aus dem Spiel komplett weg.

## Spielziel

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.