# 13 Kolonien

## Regeln

# ***13 Kolonien***

*Von der Entdeckung bis zur Unabhängigkeit*

---

Autor, Illustration und Redaktion: Benjamin Schultz

@2016 by Boardgame Racoon e.K.
Herwarthstraße 25
D-53115 Bonn

Alle Rechte vorbehalten.

## ***- Grundprinzipien-***

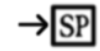
### ***1. Epochen und Ziel des Spiels***

13 Kolonien verläuft prinzipiell über 3 Epochen: I) Das Zeitalter der Entdeckungen, II) Die Blütezeit der Kolonien und III) Freiheit oder Tod. Jede der 3 Epochen stellt vereinfacht die historischen Anforderungen und Ereignisse dieser Zeit dar. Die Aufgabe des Spielers ist es, die Kolonien seiner Nation in der Neuen Welt am erfolgreichsten zu verwalten. Der Erfolg eines Spielers wird in Siegpunkten gemessen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten am Ende des Spiels, gewinnt.
13 Kolonien kann dabei auf mehrere Arten gespielt werden. Das Einsteigerspiel umfasst lediglich die erste Epoche und beschränkt sich auf die grundsätzlichen Karten. Hier könnt ihr die Grundmechaniken des Spiels lernen. Das Fortgeschrittenen-Spiel erstreckt sich über die ersten zwei Epochen und bietet den Spielern schon deutlich mehr Optionen. Das Profispiel ermöglicht euch schließlich die gesamte Geschichte der europäischen Besiedlung Amerikas von der Entdeckung bis zur Unabhängigkeit in all ihren Facetten nachzuspielen.

### ***2. Spielprinzipien***

13 Kolonien vereint 3 Grundmechaniken: *Karten gesteuerte Siegpunkte, Gebietskontrolle und Deck-bau*.

### ***2a. Siegpunkte***

Ziel des Spiel ist es am Ende einer Partie die meisten Siegpunkte zu erreichen. Siegpunkte sind generell in 2 Arten unterteilt. Zum einen gibt es die Siegpunkteleiste (auf dem „Neue Welt“ Spielplan) auf der die offenen Siegpunkte im Laufe des Spiels gesammelt werden, zum anderen hat jeder Spieler einen Siegpunkte-Ablage-Stapel, auf den Karten, welche Siegpunkte bringen können, abgelegt werden. Die Siegpunkte aus diesem Stapel werden erst am Ende des Spiels gerechnet und sind im Laufe des Spiels verborgen. Wann immer ihr auf einer Karte dieses Symbol 

findet, so bedeutet dies: legt die Karte auf euren SP-Stapel.
Die meisten SP werdet ihr über die SP-Karten erhalten. Von diesen liegen immer 3 offen auf dem neue Welt Spielplan. Sie geben an, welche Bedingungen ihr gerade erfüllen müsst, um Sigpunkte zu erhalten und treiben damit das Spiel an.

Es gibt insgesamt 3 Möglichkeiten Siegpunkte zu erlangen:

- Geländekarten
- Siegpunkt-Karten (SP-Karten)
- Wertungen

Geländekarten: Bei der Erforschung der neuen Welt werdet ihr im Gelände auf legendäre Entdeckungen stoßen. Diese bringen euch immer verdeckte Siegpunkte.

SP-Karten: über die SP-Karten gibt es verschiedene Möglichkeiten an SP zu kommen. Zum einen gibt es dort Karten die ihr unter bestimmten Bedingungen wie Geländekarten in euren SP-Stapel nehmen könnt (bspw.: wenn du 4 Schiffe hast: 3 SP ). Zum anderen findet ihr dort Karten, die teilweise zu bestimmten Bedingungen sofort Siegpunkte geben (bspw. 1 SP pro Mission). Diese SPs bekommt ihr dann direkt auf der SP Leiste.

Wertungen: Über die SP-Karten werdet ihr auch Wertungen durchführen. SP für Wertungen werden immer direkt auf der SP-Leiste vermerkt.

### ***2b. Wertungen und Gebietskontrolle***

Bei einer Wertung bekommen die Spieler SP für die Kontrolle über eine Region. Auf jeder Regionskarte findet ihr angegeben, wie viele SP verteilt werden. Der Spieler mit der meisten Kontrolle erhält die meisten SP, der mit der zweit meisten, den 2. SP-Wert usw.. Bei gleicher Kontrolle erhalten beide Spieler die SP. Jedoch wird der nächste Platz an Sps übersprungen.

Auch Ureinwohnervölker werden bei der Wertung berücksichtigt. Ureinwohner haben immer so viel Kontrolle, wie sie Geländekarten unter sich liegen haben. Sie erhalten zwar keine SP, nehmen aber Plätze bei der Wertung ein.

Es gibt 2 Arten, wie ihr Kontrolle gewinnen könnt: jede euer Kolonien in einer Region gibt euch Kontrolle und zwar je mehr Kolonisten ihr dort untergebracht habt, um so mehr Kontrolle erhaltet ihr auch. Eine Kolonie gibt immer soviel Kontrolle, wie ihr Koloniewert angibt. Ihr könnt eine Region auch militärisch kontrollieren: jede Soldatenkarte in einer Region bringt euch ebenfalls 1 Kontrolle.

*Bsp.: Bei einer Region mit den Werten 3/2/1 hat Spanien Kontrolle 5, England 3, Frankreich 1 und die Niederlande 3. Spanien hat die meiste Kontrolle in der Region und erhält 3 SP. England und die Niederlande haben beide 3 Kontrolle und erhalten jeweils 2 SP. Da sich 2 Fraktionen den 2. Platz teilen, gibt es keine SP für den 3. Platz.*

*Bsp.: Hätten die Inka in der oben beschriebenen Region 7 Karten unter sich liegen, hätten sie damit eine Kontrolle von 7. Damit haben sie die meiste Kontrolle. Spanien erhält also nur noch 2 SP und England und die Niederlande jeweils 1.*

***2c. Deck Bau***

13 Kolonien ist auch ein Deckbau Spiel. Jeder Spieler verfügt über ein eigenes Deck an Karten, welches seine Verwaltung, Infrastruktur und Transportkapazitäten und damit seine Handlungsmöglichkeiten repräsentiert. Dieses Deck baut ihr im Laufe des Spiels immer weiter aus und verändert es. Konkret bedeutet dies: Jeder Spieler besitzt: seine Handkarten (die Karten auf der Hand), einen Ablagestapel (offen, auf diesen Stapel legt der Spieler Karten, die er ausgespielt hat UND neu erworbene Karten), einen Nachziehstapel (verdeckt, von dem er jede Runde neue Handkarten nimmt) und einen SP-Ablagestapel (verdeckt, siehe oben. Dieser Stapel sollte mit dem übrigen SP Marker markiert werden). Wann immer ein Spieler von seinem Nachziehstapel ziehen muss und dieser Leer ist, mischt er seinen Ablagestapel und macht ihn zu seinem neuen Nachziehstapel.

| **Nachziehstapel** Immer, wenn Karten gezogen werden, ziehe von hier. Musst du ziehen und der Stapel ist leer, mische den Ablage-stapel und mache ihn zu deinem neuen Nachziehstapel. | **Ablagestapel** Immer, wenn du eine Karte ablegen musst oder eine Karte neu in dein Deck nimmst, lege die Karte offen auf diesen Stapel. | **SP-Ablagestapel** Alle Karten mit dem Symbol: werden verdeckt auf diesen Stapel gelegt. |
|---|---|---|

***2d. Die 4 Symbole***

Auf den Karten werdet ihr 4 Hauptsymbole finden, welche euch die Möglichkeiten, mit euren Karten Aktionen durchzuführen, vorgeben. Die Bedeutung dieser Symbole zu verstehen, ist die Grundlage von 13 Kolonien:

***Lege diese Karte auf deinen SP-Ablagestapel***

***Lege diese Karte in eine Region***

Hierbei legst du die Karte offen neben das entsprechende Feld einer Regionskarte und markierst sie mit einer deiner Flaggen als zu dir gehörig.

***Lege diese Karte weg***

Weglegen bedeutet, dass diese Karte nach Verwendung aus deinem Deck entfernt wird. Die Karte wird in den Vorrat der gleichen Karten zurückgelegt (Außer Gelände, welches auf den Geländeweglegstapel kommt). Bspw.: Kolonisten kommen auf den Kolonistenstapel.
*Dinge* mit diesem Symbol sind *einmalig*, *Aktionen* mit diesem Symbol bewirken, dass die Karte *aus dem Deck kommt.*

***Lege diese Karte ab***

Ablegen bedeutet, eine Karte nach ihrer Verwendung auf den eigenen Ablagestapel zu legen.
*Dinge* mit diesem Symbol sind *permanent. Aktionen* mit diesem Symbol bewirken, dass die Karte *im Deck bleibt*.

Wichtig ist hierbei vor allen Dingen die Unterscheidung zwischen Weglegen und Ablegen. Eine Ablegekarte stellt etwas immer wiederkehrendes dar. Eine Weglegenkarte kann nur einmal benutzt werden. Dazu einige Beispiele: Verwendet man einen Kolonisten, um zu erkunden, so muss man ihn ablegen. Er hat das Gebiet erkundet und steht einem später im Spiel wieder zur Verfügung. Verwendet man ihn zum Siedeln, so wird er weggelegt. Der Kolonist lebt nun in der Kolonie und kann nicht mehr verwendet werden. Gleiches gilt für Geld. So ist beispielsweise die Karte „königliche Unterstützung eine Ablege-Karte. Der Spieler erhält die königliche Unterstützung immer wieder. Ein Schatz hingegen ist eine Weglege Karte. Man kann das Geld daraus einmal verwenden, danach ist es jedoch weg.

Gleiches gilt für Kosten: will man beispielsweise eine Handelswaren-Karte kaufen, welche immer wieder kommt (also mit dem ablege Symbol), so muss man auch Geld mit dem Ablege Symbol permanent weglegen. Ist bei Kosten nicht genau angegeben, ob sie permanent sind oder nicht, so kommt es auf die verwendete Karte an. Bsp.: Der Spieler hat Kosten in Höhe von 1 Geld. Er hat auf seiner Hand die königliche Unterstützung (1 Geld, ablegen) und Geschenke von Ureinwohnern (1 Geld, weglegen). Verwendet er die königliche Unterstützung, so legt er diese ab, verwendet er die Geschenke, so legt er diese weg.
Zwei weitere Beispiele: der Spieler möchte ablege-Nahrung kaufen und hat Kosten von 1 Geld. Mit seinen obigen Handkarten kann er nur die königliche Unterstützung *weglegen* um die Kosten zu begleichen.
Der Spieler hat eine ablege Fell Karte auf der Hand und verkauft diese für 3 Geld. Dazu legt er die ablege Fell Karte *weg* und nimmt dafür eine ablege Geld Karte auf seinen Ablagestapel. Er hat quasi einen Vertrag mit einem Händler geschlossen seine Felle zu liefern und dafür immer diesen Preis zu erhalten.

## ***3. Komponenten***

13 Kolonien hat folgende Komponenten:

2 Spielpläne: 1 Neue Welt Spielplan (SP- und Halten/Ziehen-Leiste, SP-Karten, und Kartenanlage)
1 Europa Spielplan (Handelsleiste, Europaaktionen, Kolonisten, Soldaten, Schiffe und Kartenanlagen)

142 Marker
- 52 Kolonieplättchen (Kontrollwert)
- 44 Flaggen (markierfunktion)
- 12 SP Marker
- 4 Ziehen Marker
- 4 Halten Marker
- 13 Handelsmarker
- 2 Steuermarker
- 9 Ureinwohner Marker

15 Regions-Großkarten

Typ: Gibt den Regionstypus an. Beachtet für einige Wertungen die Unterscheidung „Land“ und „Insel“

Karten: Gibt an wieviele Karten beim Aufdecken der Region gezogen werden.

Werte: gibt die SP bei einer Wertung für die meiste Kontrolle an

Kolonieplätze: Hier können Kolonien errichtet werden. Auf jeden Platz kann nur 1 Kolonie. Die Pfeile geben den aktuellen Koloniewert an (jede Kolonie beginnt mit 0 und kann höchstens einen Wert von 3 erreichen). Gibt es keine freien Kolonieplätze mehr, so kann auch keine Kolonie errichtet werden und die Region ist voll.

521 Spielkarten

Typ: Gibt den Typ der Karte an.

Kampfwert: gibt den Kampfwert einer Karte an. Bei SP-Karten findet ihr hier die Epoche.

Funktion im Spiel

Autor und Name des Bildes

## ***- Einsteigerspiel-***

### ***E1. Einsteigerspiel***

Das Einsteigerspiel verläuft nur über die erste Epoche und verwendet weniger Karten. Es ermöglicht das grundsätzliche Lernen der Regeln und Mechaniken und ist deutlich kürzer. (Beachtet die Spielstart Anweisungen 7. am Ende der Einsteigerregeln!)

### ***E2. Spielaufbau***

Folgt den Anweisungen der Aufbau-Tabelle auf der Rückseite dieser Anleitung und verwendet die Einsteiger Zeile.

***Regionen aufdecken: Wann immer eine Region aufgedeckt wird, nehmt die Regionskarte und legt sie auf eine freie Stelle des Tisches. Zieht so viele Küste-Karten und legt sie offen als Stapel neben die Region wie auf der Region angegeben. Zieht so viele Geländekarten wie angegeben vom Geländestapel und legt sie als verdeckten Stapel neben die Region. Deckt die oberste Geländekarte in dieser Region auf und legt sie offen neben den Stapel. In einer Region müssen immer nach einer Aktion 1 offene Geländekarte, der verdeckte Geländestapel und der offene Küstenstapel liegen, es sei denn alle Karten wurden bereits verbraucht.***

### ***E3. Spielablauf***

Das Spiel läuft immer reihum ab. Es ist immer ein Spieler am Zug. Ist er mit seinem Zug fertig, ist sein linker Nachbar am Zug usw. Spanien beginnt immer das Spiel. (Sollte Spanien nicht mitspielen, der Spieler, der als letztes auf dem Wasser gefahren ist)

Jeder Zug ist immer in 3 Abschnitte eingeteilt: Vorbereitung – Aktionen – Karten.
Im Vorbereitungsabschnitt bereitet der Spieler seinen Zug vor, daraufhin führt er seine Aktionen durch. Im Kartenabschnitt kann der Spieler Karten lagern, also in der Hand halten und wirft ansonsten seine übrigen Karten ab und zieht neue Handkarten.

***E3a. Ein Zug***

***A) Vorbereitung***

***1.) Kolonisten überprüfen***

**Ist eines der 3 Kolonisten Felder leer?**

Wenn ja, lege 1 neuen Kolonisten vom Kolonistenstapel auf äußerste rechte freie Feld.

***2.) SP überprüfen***

**Ist eines der 3 SP-Felder leer?**

Wenn ja, ziehe so viele neue SP Karten vom Stapel wie fehlen und fülle die Leerstellen. Führe evtl. „sofort“ Aktionen direkt aus

***B) Aktionen***

***1.) Steuern bezahlen***

**Lege GELD-Karten in Höhe aktuellen Steuern von deiner Hand auf deinen Nachziehstapel.**

Überschüssiges Geld kannst du danach verwenden. (Fällt im Einsteigerspiel weg)

***2. i) Kartenaktionen***

**Führe eine auf einer deiner Handkarten angegebene Aktion durch**

Aktionen sind immer unterstrichen. Was mit der Karte passiert steht vor dem Namen der Aktion. Beachte das Transportlimit!

***2.ii) Europaaktionen***

**Führe eine auf dem Europaspielplan angegebene Aktion aus.**

***2.iii) SP-Aktionen***

**Nimm dir eine SP Karte, wenn du die Kosten bezahlst/die Bedingungen erfüllst.**

***C) Karten***

***1.) Ablegen***

**Lege alle bis auf HALTEN Limit Handkarten auf deinen Ablagestapel**

***2.) Ziehen***

**Ziehe so viele Karten, wie es deinem aktuellen Wert für ZIEHEN entspricht**

***E4. Aktionen***

Wie man bereits am Zugablauf sehen kann, besteht das Spiel hauptsächlich aus Aktionen. Ist ein Spieler im Abschnitt B)2), so kann er **beliebig viele Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge** durchführen. Im folgenden sind alle 3 Arten von Aktionen genauer erklärt::

***E4.a. SP-Aktionen***

Dem Spieler stehen immer bis zu 3 SP-Aktionen, repräsentiert durch die SP-Karten auf dem Neue Welt Spielplan, zur Verfügung. SP-Karten haben entweder Bedingungen oder Kosten (evtl. sofort Karten wurden bereits in der Phase A)2) durchgeführt). Erfüllt ein Spieler die Bedingungen einer SP Karte irgendwann während seiner Aktionsphase, so **muss** er die Karte im Laufe seines Zuges ausführen. Karten mit Kosten können vom Spieler gekauft werden. Bestimmte SP-Karten verlangen vom Spieler bestimmte Aktionen, die es normalerweise nicht gibt. Meistens handelt es sich dabei um „Lege ab“ Anweisungen. Ein Spieler darf diese Aktion dann als SP-Aktion durchführen und so die SP-Aktion ausführen. Bsp.: Die SP-Karte verlangt 6 Karten abzulegen für 2 SP. Normalerweise darf man nicht einfach Karten ablegen. In diesem Fall aber, darf man, so man es denn kann, 6 Karten aus der Hand ablegen und die Karte mit den 2 SP auf seinen SP-Ablagestapel legen.

***E4.b. Kartenaktionen***

Der Spieler kann Aktionen von seinen Karten ausführen. Mögliche Aktionen auf den Karten sind immer unterstrichen. Was mit der Karte passiert, steht immer vor dem Namen der Aktion. Sollten weitere Dinge ab- oder Weggelegt werden müssen, so steht dies ebenfalls vor der Aktion oder im Text. Hinter dem Namen der Aktion steht immer die Beschreibung der Aktion.

Bsp.: In diesem Fall muss, um die Aktion „Handel“ durchzuführen, die Karte abgelegt werden. Dann darf man 2 Karten ziehen.

In diesem Fall muss die Karte weggelegt werden. Dann kann die Aktion Produktion durchgeführt werden, wozu man ein Holz/Erz weglegen muss.

In diesem Fall muss die Karte und eine Karte „Lager“ abgelegt werden, um die Aktion „Vorrat“ durchzuführen.

**Transportlimit**: Ein Spieler kann für nicht-Schiffskarten immer nur so viele Aktionen in einer Region durchführen, wie sein Transportlimit beträgt. Dabei ist es vollkommen egal, wie viele Karten für die Aktion verbraucht werden.

Bsp.: Zu Beginn des Spiels hat kein Spieler ein Schiff ausliegen. Der Startspieler entscheidet sich als erste Aktion seine Karte Karacke (Schiff, Transport: 2) „Landen“ zu lassen. Dies ist keine Aktion gegen das Transportlimit, da es sich um eine Schiffskarte handelt. Danach führt er die Aktion „Kolonie Gründen“ auf seiner Bauwerkzeug Karte in der selben Region, in der nun sein Schiff liegt, aus. Dafür muss er 2 Karten ablegen und hat eine Aktion auf diese Region gespielt. Sein Schiff erlaubt ihm noch eine weitere Aktion.

***E4.c. Europaaktionen***

Zu Beginn des Einsteigerspiels könnt ihr folgende Aktionen auf dem Europaspielplan durchführen: Kolonisten anwerben, Schiff ausrüsten und Handeln. Im Verlauf des Einsteigerspiels bzw. im Fortgeschrittenen Spiel kommen noch weitere Aktionen hinzu.

Kolonisten anwerben: Hier könnt ihr neue Kolonisten in euer Deck nehmen. Ihr dürft allerdings nur Kolonisten aus der Reihe und nicht vom Stapel nehmen. Jeder Kolonist braucht Nahrung. Das bedeutet, dass ihr für jeden Kolonisten, den ihr anwerbt auf jeden Fall eine permanente Nahrung weglegen müsst. Zusätzlich müsst ihr noch die Kosten für das Anwerben bezahlen: der erste Kolonist in der Reihe (wenn einer da liegt) kostet nichts, der 2. (wenn einer daliegt) kostet *zusätzlich zur Nahrung* 1 Geld und der 3. schon 2 Geld. Diese Kosten sind jedoch nicht permanent. Beachtet, dass neue Karten immer auf euren Ablagestapel kommen!

Schiff ausrüsten: Hier könnt ihr ein neues Schiff in euer Deck nehmen. Bezahlt dafür die auf der Karte angegebenen Kosten und nehmt die entsprechende Schiffskarte auf euren Ablagestapel. Besonderheit: die Galleone erhöht zusätzlich euer Ziehen. Wenn ihr eine Galleone in euer Deck nehmt, erhöht euer Ziehen auf dem Neue Welt Spielplan um 1.

Handeln: Hier könnt ihr Waren verkaufen und kaufen. **Verkaufen** könnt ihr prinzipiell jede Ablegen Karte, die eins der Warensymbole besitzt (also jede wiederkehrende Ware und Geländekarte). Nehmt euch dann (so wenig wie möglich) Geldkarten im Wert des aktuellen Preises der Ware auf der Warenleste des Europaspielplans und verschiebt den Marker um eine Stufe nach links. **Kaufen** könnt ihr alle Karten, die in der Warenauslage, aber nicht in der Reserve, liegen. Beachtet dabei das Bezahlen! Weglege Waren müssen einmal bezahlt werden. Permanente Waren, indem ihr wiederkehrendes Geld *weglegt*. Legt Geld im Wert des aktuellen Preises ab oder weg und nehmt eine entsprechende Karte auf euren Ablagestapel. Erhöht danach den Preis um eine Stufe.
(Besonderheit: Karten mit doppelsymbol (bspw. 2 Fell) gelten wie 2 einzelne Karten!)

*Bsp.: Ein Spieler kauft ein Baumaterial. Dieses gibt es nur als Weglege-Karte. Er legt also eine Geldkarte mit Wert 1 und Ablegesymbol auf seinen Ablegestapel. Ebenfalls auf seinen Ablagestapel kommt die Baumaterialkarte. Danach erhöht er den Preis auf 2.*
*Danach will er noch 1 Nahrung kaufen. Diese gibt es nur als Ablegekarte. Er muss also eine Geld-Karte mit Ablegesymbol weglegen.*

***E5. Besonderheiten***
Zwei spezielle Dinge:

**Wechseln**: Das Wechseln betrifft Geld und Nahrung. Es ist generell nicht erlaubt seine Geldkarten zu wechseln. Wenn man jedoch etwas mit weglegen bezahlt und nur eine größere Geldkarte auf der Hand hat, ist es erlaubt zu wechseln. Bsp.: Ein Spieler hat eine 2 Geld Karte (ablegen) auf der Hand. Er möchte Nahrung (ablegen, also wiederkehrend) zum Preis von 1 Kaufen. Er legt nun die 2 Geldkarte auf ihren Vorrat zurück und nimmt sich eine Nahrungskarte auf seinen Ablegestapel, sowie eine 1 Geldkarte (ablegen) auf die Hand. Gleiches gilt auch für Nahrung. Bsp.: Ein Spieler möchte 2 Kolonisten anwerben, hat aber nur eine 3 Nahrungskarte auf der Hand. So erhält er 1 Nahrungskarte zurück.
Ebenfalls erlaubt ist es im Voraus mit Geld zu bezahlen. Bsp.: Ein Spieler möchte 1 mal Waffen (weglegen, Preis 1) kaufen und einen Kolonisten mit Geldkosten 1 anwerben. Er kann nun eine 2er Geldkarte ablegen und hat für diesen Zug quasi 2 Geld zum Ausgeben zur Verfügung, womit er die beiden Aktionen durchführen kann.

**Besonderheiten Gelände**: In den Geländekarten gibt es 2 besondere Arten von Karten: Entdeckungen und Ureinwohner. Sobald einer von euch aus welchen Gründen auch immer eine dieser Karten zieht, muss er sie offen legen. Danach wird zunächst die gezogene Karte ausgeführt und danach, wenn noch möglich, die Aktion zu Ende geführt. Sollte eine besondere Karte beim Siedeln oder durch ein Schiff aufgedeckt worden sein, nimmt sich der Spieler die nächste verdeckte Geländekarte. Sollte sie beim Erkunden aufgedeckt worden sein, wird keine Ersatzkarte gezogen.

*Entdeckungen*: Hier findet ihr alles mögliche: von besonderen Entdeckungen, die euch Siegpunkte bringen, über Schätze, bis hin zu negativen Auswirkungen (die Karte Tabu wird im Einsteigerspiel ignoriert)

*Ureinwohner*: Wird eine Ureinwohner Karte aufgedeckt, geschieht folgendes: Die Karte kommt auf der entsprechenden Seite neben die Region, es werden so viele Marker der Nation der Ureinwohner auf Kolonieplätze der Region gelegt, wie auf der Karte angegeben. Danach werden so viele Geländekarten wie unter Kontrolle angegeben vom Geländestapel dieser Region unter die Indianerkarte gelegt. Sollte kein freier Kolonieplatz mehr vorhanden sein, legt die Ureinwohnerkarte wirkungslos weg. Sollten nicht genug Geländekarten vorhanden sein, so legt so viele Geländekarten wie möglich unter die Ureinwohnerkarte. (Inka und Atzteken legen zusätzlich ihre Stadtkarte aus)
Ureinwohner haben im Einsteigerspiel keine weitere Funktion. Sie nehmen lediglich Kolonieplätze weg und streiten mit den Europäern um Kontrolle. Im Einsteigerspiel findet keine Interaktion statt.

***E6. Spielende***
Das Spiel endet mit dem Eintreten der Bedingung auf der SP-Ende Karte. Danach wird wie angegeben jede Region noch einmal gewertet. Im Anschluss findet die Abschlusswertung statt und der Spieler mit den meisten SP ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Kontrolle hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

**Abschlusswertung**: Bei der Abschlusswertung nehmen alle Spieler ihren verdeckte SP-Ablegestapel und zählen die dort angegebenen Siegpunkte zusammen. Diese werden zu den SP auf der SP-Leiste hinzugezählt.

***E7. Spielstartanweisungen***
Im ersten Zug hat jeder von euch 4 seiner 5 Startkarten auf der Hand (siehe Aufbauanleitung). Mit diesen Karten habt ihr nicht nur alles, was ihr zur Besiedlung der neuen Welt braucht, ihr lernt auch gleich die ersten 4 Kartentypen kennen:
Schiffe: durch sie erreicht ihr neue Regionen und erhöht eure Möglichkeiten in Regionen Aktionen durchzuführen. Dies ist die erste Karte, die ihr ausspielen müsst, um überhaupt in den Regionen Aktionen durchführen zu können. Überlegt euch genau, wo ihr landen und eure erste Kolonie gründen wollt.

Baumaterial: Mit Baumaterial ist es möglich neue Kolonien zu Gründen. Durch Kolonien erreicht ihr nicht nur Kontrolle, ihr benötigt sie auch, um Kolonisten anzusiedeln und so an neue Geländekarten mit Rohstoffen und Nahrung heranzukommen. Zu Beginn des Spiels seid ihr noch auf den Kauf von neuem Baumaterial in Europa angewiesen, später könnt ihr es jedoch auch selber herstellen. Dies ist die zweite Karte, die ihr Spielen solltet. Beachtet, dass ihr sie mit einem Kolonisten zusammen spielen müsst.
Kolonisten: Sie sind die wichtigsten Karten im Spiel. Sie bilden die Grundlage eures Kolonialreiches. Achtet darauf immer genügend von ihnen im Deck zu haben, um eure Ziele umzusetzen. Kolonisten ermöglichen es euch, entweder das Gelände in euer Region genauer zu erforschen (und so evtl. besseres Land zum Siedeln oder besondere Entdeckungen zu finden) oder euch eine Geländekarte in euer Deck zu nehmen, mit der ihr euch dann weiter entwickeln könnt.
Geld: Die königliche Unterstützung, die ihr zu Beginn des Spiels im Deck, aber nicht auf der Hand habt, ist eure erste Geld-Karte. Geld benötigt ihr im Verlaufe des Spiels für viele Dinge: neue Kolonisten, Schiffe, Waren, Bauwerke, Experten, sogar einige SP-Karten benötigen Geld. Versucht also, so viel wie möglich davon zu haben, aber wenn ihr euer Geld nicht ausgebt, werdet ihr auch nicht vorwärts kommen.
Behaltet generell immer die SP-Karten mit ihren Bedingungen und Folgen im Auge. Sie sind es die euch im Endeffekt die Siegpunkte bringen.

**[Die folgenden Regeln gelten erst, wenn bestimmte SP-Karten aktiviert wurden]**

***E8. Rathaus & Häuser***

Dreht die Rathäuser und die Häuser beim Bauen auf dem Europa-Spielplan auf ihre Vorderseite. Ihr könnt nun die Europaaktion **„Rathaus bauen“** durchführen. Dafür zahlt ihr die Kosten (ein Geld oder Holz) und nehmt das Rathaus auf euren Ablagestapel.
Das Entscheidende am **Rathaus** ist, dass es euch die Kartenaktion „Ausbauen“ ermöglicht. Spielt ihr diese Aktion, so dürft ihr euch eine der Bauen Karten (mit Kampfwert 0) aussuchen, ihre Kosten bezahlen und die Karte auf euren Ablagestapel legen. Über das Rathaus könnt ihr also weitere neue Karten in euer Deck aufnehmen.
Im Einsteigerspiel ist die Auswahl an Gebäuden zunächst noch stark begrenzt. Mit dieser Regel kommen Häuser in das Spiel. **Häuser** können auf 2 Arten verwendet werden. Entweder sind sie eine Möglichkeit ohne Nahrung und Kosten an Kolonisten zu kommen oder sie können dazu verwendet werden, weitere Karten von eurem Nachziehstapel zu ziehen und so euer Deck schneller zu machen.

***E9. Schmiede, Hafen, Lager***

Dreht die Schmieden, die Häfen und die Lager beim Bauen auf dem Europa-Spielplan auf ihre Vorderseite. Dies sind neue Gebäude, die ihr mittels des Rathauses bauen könnt. (Sollte das Rathaus noch nicht offen liegen, könnt ihr diese Karten noch nicht in euer Deck nehmen).
Die **Schmiede** ist das erste Produktionsgebäude, das ihr errichten könnt. Wenn ihr die Schmiede und eine wiederkehrende Holz/Erz Karte weglegt erhaltet ihr dafür ein Ablage Baumaterial, welches ihr immer wieder verwenden könnt. Ein weiterer Einsatz der Schmiede ist es, euch eine neu erworbene Karte direkt in die Hand zu geben.
Das **Lager** ist die einzige Möglichkeit euren Wert für Halten zu erhöhen. Sobald ihr ein Lager auf euren Ablagestapel nehmt, erhöht sofort euren Wert für Halten auf dem Neue Welt Spielplan. Ihr könnt nun am Ende eures Zuges eine Karte mehr auf der Hand behalten.
Der **Hafen** hat ebenfalls zwei Verwendungsmöglichkeiten: entweder zieht ihr, wenn ihr den Hafen ablegt, sofort 2 neue Karten von eurem Ablagestapel oder ihr legt ein wiederkehrendes Geld weg, um euren Wert für ziehen um 1 zu erhöhen: erhöht sofort euren Wert für Ziehen auf dem Neue Welt Spielplan. Ihr könnt am Ende eures Zuges eine Karte mehr auf die Hand nehmen.

***E10. Soldaten***

Dreht die Soldaten bei den Experten auf dem Europa-Spielplan auf ihre Vorderseite. Ihr könnt nun die Europaaktion **Ausbilden** durchführen. Hierbei holt ihr einen Experten in euer Deck, der euch spezielle Möglichkeiten und neue Kartenaktionen ermöglicht. Dazu bezahlt ihr die auf der Karte angegebenen Kosten und legt den Experten auf euren Ablagestapel.
Im Einsteigerspiel könnt ihr nur **Soldaten** als Experten in euer Deck nehmen. Diese können in eine Region gelegt werden, um euch 1 Kontrolle zu bringen. Im Fortgeschrittenen und Experten-Spiel können Soldaten auch angreifen. Dies ist im Einsteigerspiel nicht möglich.

# ***- Fortgeschrittenenspiel-***

## ***F1. Das Fortgeschrittenen Spiel***

Wenn ihr das Einsteigerspiel ein paar mal gespielt habt (oder auch nur einmal oder gar nicht) und mit den Grundprinzipien von 13 Kolonien vertraut seid, könnt ihr euch an das Fortgeschrittenen Spiel wagen. Dieses umfasst eine weitere Epoche („Blütezeit der Kolonien“), bringt einige neue Regeln (Steuern, Interaktion mit Ureinwohnern und Kämpfe) und führt einige neue Karten ein. Natürlich könnt ihr auch mit den Regeln des Fortgeschrittenen Spiels nur die 1. Epoche Spielen, beachtet aber, dass die Karten nicht darauf ausgelegt sind.

## ***F2. Neue Regeln***

Prinzipiell verläuft ein Zug im Fortgeschrittenen Spiel genau so wie im Einsteigerspiel. Es gibt jedoch einige Regeln mehr:

### ***F2.a. Steuern***

Wichtig wird ab der Epoche II die Phase Steuern, die im Einsteigerspiel noch weggefallen ist. Durch SP-Karten erhöhen die europäischen Herrschaftshäuser die Steuern für die Spieler. Wenn die Steuern das erste mal erhöht werden, nehmt den Steuer Marker und legt ihn auf das Feld 1 der Ziehen und Halten Leiste auf dem neue Welt Spielplan. Wann immer die Steuern weiter erhöht werden, verschiebt den Marker um 1 Feld weiter.

***Steuern Bezahlen:*** Jeder Spieler muss nun in seinem Zug vor den Aktionen Steuern bezahlen. Dazu bezahlt er Kosten in Höhe des aktuellen Steuersatzes aus seiner Hand. Hat er zu wenig Geld in seiner Hand muss er soviel bezahlen, wie er kann. Ein Spieler darf Wechseln, um die Steuern zu bezahlen (siehe E.5.). *Bsp.: Der aktuelle Steuersatz beträgt 2. Der Spieler hat jedoch nur eine 3 Geld-Karte auf der Hand. Er legt die 3 Geld-Karte auf seinen Ablagestapel und kann in diesem Zug noch 1 Geld bspw. für Kolonisten anwerben ausgeben. Hätte er nur eine 1 Geld-Karte in der Hand gehabt hätte er diese ablegen müssen und kein Geld mehr zur Verfügung gehabt.*

### ***F2.b. Beziehungen zu den Ureinwohnern***

Waren im Einsteigerspiel die Beziehungen zwischen Spielern und Ureinwohnern immer friedlich, so kann sich dies nun ändern. Die Beziehung eines Spielers zu einem der Stämme hat immer einen der folgenden Zustände: Friedlich, Skeptisch oder Krieg (in dieser Reihenfolge von gut nach schlecht). Am Anfang ist die Beziehung immer friedlich. Ändert sich die Beziehung aus irgendeinem Grund so muss dies markiert werden. Legt dazu einen Kontrollmarker der Nation des Spielers neben das Skeptisch bzw. neben das Kriegsfeld der Ureinwohnerkarte. Sollte sich die Beziehung wieder auf friedlich verändern, so entfernt einfach den Marker.
Die unterschiedlichen Beziehungszustände haben diese Auswirkungen:
Friedlich: Mission und Handel (s.u.) erlaubt.
Skeptisch: Keine Mission, kein Handel (s.u.), aber bestehende Missionen und Handelsabkommen bleiben bestehen, sollte sich die Beziehung auf Skeptisch verändern.
Krieg: Keine Mission, kein Handel. Bestehende Mission oder Handel wird abgebrochen (s.u.)
Wenn sich die Beziehung zu Krieg verändert, bekommt der Spieler, der im Krieg mit den Ureinwohnern ist, eine Überfallkarte des Volkes in sein Deck. Wann immer er diese Karte zieht, muss er sie sofort ausführen. Überfälle beziehen sich immer zuerst auf die Region, in der die Ureinwohner eine Siedlung haben, danach aber auch auf andere Regionen.

### ***F2.c. Landnahme***

Im Fortgeschritten Spiel wird das Gelände unter einer Ureinwohnerkarte genau so behandelt, wie ein 2. verdeckter Geländestapel für diese Region. Dies bedeutet Spieler können diesen Stapel auch erkunden. Es kann dort auch mit Kolonisten gesiedelt werden (also eine Karte von den Ureinwohnern in das Spielerdeck), jedoch verschlechtert sich die Beziehung dafür um 1 Stufe.

### ***F2.d. Kämpfe bzw. Angriffe***

Kämpfe finden nur statt, wenn eine „Zu den Waffen“- oder eine „Ureinwohner Angriff“s-Karte gespielt bzw. gezogen wurde. Dabei greift immer jemand ein Ziel an. Dabei werden die Kampfstärke des Angreifers und des Ziels miteinander verglichen. Spieler greifen immer mit ihren Soldaten in der Region

an, Ureinwohner immer mit dem Kampfwert der Karte. Die Kampfstärke des Verteidigers bestimmt sich aus dem Ziel des Angriffs (s.u.). Ein Kampf läuft immer nach folgendem Schema ab:

1. Kampfstärke des Angreifers bestimmen.
2. Kampfstärke des Verteidigers bestimmen (Verteidiger darf Fort spielen)
3. Beide Seiten ziehen eine Geländekarte und addieren den Kampfwert der Karte zu ihrer Stärke
4. Vergleich der beiden Kampfstärken und bestimmen des Siegers. Bei Unentschieden gewinnt immer das Ziel.
5. Der Verlierer erleidet Konsequenzen

Die **Kampfstärke** und die **Konsequenzen** ergeben sich immer aus den beteiligten Parteien:

| | Kampfstärke Angreifer | Kampfstärke Verteidiger | Angreifer verliert | Verteidiger verliert |
|---|---|---|---|---|
| Spieler gg Kolonie | Soldaten in der Region | Kontrollwert der Kolonie + Kanonen | Lege eine Soldaten-karte aus der Region weg | Die Kolonie wechselt den Besitzer (Marker ersetzen). Der Verteidiger muss Geld in Höhe der Kontrolle aus seinem Deck (!) entfernen. Kann er dies nicht verliert er so viele SP. |
| Spieler gg Soldaten | Soldaten in der Region | Soldaten in der Region | Lege eine Soldaten-karte aus der Region weg | Lege eine Soldaten-karte aus der Region weg |
| Spieler gg Ureinwohner | Soldaten in der Region | Kampfwert Ureinwohnerkarte | Lege eine Soldaten-karte aus der Region weg. Verändere Beziehung zu Krieg. | Entferne das Volk Ureinwohner aus dem Spiel (s.u.) |
| Ureinwohner Überfall | Kampfwert Überfallkarte | Kontrolle der ange-griffenen Kolonie + Kanonen | Lege die Überfallkarte ab. | Führe die Konsequenzen auf der Karte aus und lege die Überfallkarte ab. |

**Kampf gegen Ureinwohner:** Die Spieler können Ureinwohner nun angreifen. Wollen sie die Inkas oder Atzteken angreifen, so müssen sie immer zuerst die Stadtkarte angreifen und dann erst die eigentliche Ureinwohnerkarte. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes gegen die Stadt verändern sich die Beziehungen zu Krieg. Gewinnt ein Spieler einen Kampf gegen Ureinwohner, so wird das Volk aus dem Spiel entfernt (s.u.) und der Angreifer nimmt die Ureinwohnerkarte in sein SP-Deck (Minuspunkte!). Dafür erhält er sofort die Einkünfte, die hinter Kampf auf der Ureinwohnerkarte vermerkt sind.
Bei einer Stadt Karte nimmt er die Karte in sein Deck und legt sie nach Verwendung in seinen SP-Stapel.

**Ureinwohner entfernen:** Wann immer ein Volk Ureinwohner entfernt wird, werden sämtliche Ureinwohnermarker des Volkes aus dem Spiel genommen. Ebenso alle Überfallkarten. Die Ureinwohner-Geländekarte wird entweder abgelegt oder kommt auf den SP-Stapel eines Spielers (bei Kampf). Alle verdeckten Geländekarten darunter werden wieder unter den Geländestapel der Region gelegt. Wird eine Stadt entfernt, so wird lediglich 1 Marker und die Stadtkarte weggelegt. Sämtliche vorhandenen Missionen und Handel werden beendet (s.u.).

Bsp.: Ein Spieler spielt auf eine Region die „Zu den Waffen“ Karte und kann damit mit seinen Soldaten angreifen. Er hat in der Region 3 Soldaten und 2 Kanonen. Sein Gegenspiel besitzt in der Region eine Kolonie mit Kontrolle 2, 1 Kanone und 1 Soldaten. Der Spieler entschließt sich die Soldaten anzugreifen. Kampfwert des Angreifers: 3 (3 Soldaten), Kampfwert des Verteidigers: 1 (1 Soldat). Der Spieler zieht eine Geländekarte mit Kampfwert 0, der Gegenspieler mit 2. Stärke Angreifer: 3, Stärke Verteidiger 3. Da bei Unentschieden der Verteidiger gewinnt, erleidet der Spieler Konsequenzen: er

muss einen seiner Soldaten weglegen.
Hätte er in der selben Region die Kolonie angegriffen, wären die Kampfstärken wie folgt verteilt gewesen: Kampfstärke Angreifer: 3 (3 Soldaten), Verteidiger: 3 (Kontrolle Kolonie 2 + 1 Kanone). Der Verteidiger hätte mit einer Fort-Karte seine Kampfstärke auf 4 erhöhen können. Hätte der Spieler diesen Kampf gewonnen, hätte er die Kolonie des Gegenspielers gegen eine seiner Kolonien mit Kontrolle 2 tauschen können und der Gegenspieler hätte 2 Geld aus seinem Deck entfernen müssen.

Bsp.: Der Spieler aus dem obigen Beispiel zieht diese Karte. Es findet sofort ein Angriff der Ureinwohner auf ihn statt. Der Angriffswert der Ureinwohner beträgt 2 (Kampfwert der Karte). Sein Verteidigungswert beträgt ebenfalls 2 für die Kontrolle der Kolonie + 1 für die Kanone, also 3. Gewinnt er den Kampf, darf er die Abenakikarte einfach auf seinen Ablagestapel legen. Verliert er allerdings den Kampf, so muss er die Konsequenzen von der Karte durchführen.

***F3. Neue Karten***
Alle Karten, die ihr aus dem Einsteigerspiel kennt, liegen im Fortgeschrittenen Spiel von Beginn an aus. Dies ermöglicht es euch, eure Strategie von Anfang an anzupassen. Zusätzlich zu den bekannten Karten kommen über die SP-Karten noch weiter neue Karten ins Spiel und 1 neue Karte liegt von Beginn an aus: der Entdecker.
**Entdecker**: Der Entdecker ist ein normaler Experte. Dies Bedeutet, dass er wie die Soldaten des Einsteigerspiels über die Europaaktion *Ausbilden* und das Bezahlen der Kosten in euer Deck kommt. Mit ihm kann man deutlich schneller als mit Kolonisten erkunden. Zusätzlich kann man mit ihm aus Auskunschaften, wodurch man sich die oberste Karte eines beliebigen (also auch den eines anderen Spielers) Nachziehstapels anschauen kann. Danach legt man die Karte entweder wieder auf den Nachziehstapel oder auf den Ablagestapel.

**[Die folgenden Regeln gelten erst, wenn bestimmte SP-Karten aktiviert wurden]**
***F5. Interaktion mit den Ureinwohnern (Wagenzug, Missionar, Kirche)***
Dreht bei den Experten nun den Wagenzug und den Missionar und bei Bauen die Kirche um. Durch diese drei Karten ist es nun möglich mit den Ureinwohnern zu Handeln und Missionen zu errichten:

***F5a. Handel und Wagenzug***
Der **Wagenzug** ist ein normaler Experte und wird normal durch die Europaaktion Ausbilden ins Spiel gebracht. Durch ihn ist es nicht nur möglich, die Beziehungen zu den Ureinwohnern wieder zu verbessern, sondern auch mit ihnen zu handeln. Auf jeder Ureinwohnerkarte ist in der Zeile Handeln vermerkt, zu welchen Bedingungen dieses Volk Ureinwohner Handel betreiben möchte. Links des Pfeiles (>) findet ihr den Bedarf der Ureinwohner, also die Güter, die sie haben wollen. Rechts findet ihr den Erlös, den ein Spieler durch den Handel bekommt.
Will ein Spieler **mit den Ureinwohnern handeln**, so muss er den Wagenzug weglegen. Zusätzlich muss er noch eine der von den Ureinwohner geforderten Güter (immer Ablegekarten!) weglegen. Dafür erhält er den entsprechenden Erlös in sein Deck. Danach legt er einen seiner Kontrollmarker neben das Feld Handeln der Ureinwohnerkarte. Dadurch kann kein anderer Spieler mehr mit diesem Volk handeln.
*Bsp.: Ein Spieler möchte mit den Hopi (Nahrung, Handelswaren, Waffen > 2 Geld) handeln. Er entscheidet sich zusätzlich zu einem Wagenzug eine ablege Nahrung wegzulegen. Dafür nimmt er eine 2 Geld Karte auf seinen Ablagestapel. Außerdem legt er noch eine seiner Flaggen neben das Handelsfeld.*

Wird, aus welchen Gründen auch immer, der **Handel beendet**, so wird die Flagge entfernt und der Spieler muss den Erlös wieder aus seinem Deck(!) entfernen. Kann er dies nicht, so muss er so viel Geld entfernen, wie er Waren aus dem Handel bekommen hat (bspw.:2 Geld bei 2 Fellen). Kann er auch dies nicht verliert er so viele SP auf der SP-Leiste.
*Bsp.: Werden die Hopi aus dem obigen Beispiel ausgerottet, so muss der Spieler 2 Geld aus seinem Deck entfernen oder er verliert 2 SP.*

***F5b. Missionen (Missionare und Kirche)***
Die **Kirche** ist ein normales Bauwerk mit Stufe 0 und kommt über das Rathaus ins Spiel. Mit ihr könnt ihr ohne Nahrung an Kolonisten kommen. **Missionare** sind Experten und können entweder normal ausgebildet werden oder durch das Ablegen der Kirche in euer Deck gelangen. Durch den Missionar könnt ihr eine Mission bei den Ureinwohnern errichten.

**Mission**: Wenn ihr eine Mission errichten wollt, müsst ihr die entsprechende Kartenaktion mit dem Missionar durchführen. Wählt dann ein Volk Ureinwohner aus, dass ihr Missionieren wollt. Dann zieht ihr eine Geländekarte. Vergleicht nun den Kampfwert der Geländekarte mit dem Wert in der Spalte Mission auf der Ureinwohnerkarte. Ist der Kampfwert kleiner als der Missionswert geschieht nichts. Ist er jedoch gleich groß oder größer, so habt ihr erfolgreich eine Mission gegründet. Nehmt euch sofort die Missionsvorteile, welche neben dem Missionswert auf der Ureinwohnerkarte vermerkt sind, auf euren Ablagestapel und legt einen euer Kontrollmarker neben das Feld Mission auf der Ureinwohnerkarte. Kein anderer Spieler kann hier mehr eine Mission errichten.
*Bsp.: Ein Spieler versucht die Sioux (Mission: 2: 2 Kolonisten) zu Missionieren. Er legt seinen Missionar ab und zieht eine Geländekarte mit Kampfwert 2. Die Missionierung war erfolgreich und der Spieler nimmt sich sofort 2 Kolonisten auf seinen Ablagestapel und platziert seine Flagge neben das Missionsfeld.*

Wird, aus welchen Gründen auch immer, die **Mission beendet**, so wird die Flagge entfernt und der Spieler verliert sofort 1 SP.
***F6. Die Blütezeit der Kolonien (Wer nicht arbeitet)***
Ihr habt nun das Ende des ersten Zeitalters erreicht und treten nun in eine neue Epoche der europäischen Kolonisierung Amerikas ein. Diese wird euch vor vollkommen neue Herausforderungen stellen. Dreht sofort die Experten Kanonen und die Bauen Karten Gouverneurssitz, Waffenschmiede, Destille, Tabakmanufaktur und Pelzhandelsposten auf ihre offene Seite. Diese Karten stehen euch ab sofort zur Verfügung und bieten euch viele neue Möglichkeiten:

***F6a. Kanonen***
Kanonen sind normale Experten, welche mit der Europaaktion Ausbilden aufgenommen werden können. Sie haben wie Soldaten eine Kampfstärke von 1, allerdings eine Kontrolle von 0. Kanonen werden, wenn sie von der Hand aufs Feld gebracht werden zu den Soldaten gelegt und mit einem Kontrollmarker markiert. Da sie aber keine Kontrolle bringen, werden sie bei Wertungen nicht berücksichtigt. Ihre Kampfstärke wird auch nicht dazu gezählt, wenn ihr angreift oder wenn eure Soldaten angegriffen werden. Wird allerdings eine euer Kolonien in der Region der Kanonen von anderen Spielern oder von Ureinwohnern angegriffen, so zählt die Kampfstärke im Gegensatz zu Soldaten zu euer Verteidigung.

***F6b. Gouverneurssitz und Produktionsgebäude***
Die neuen Bauen-Karten führen eine neue Art von Gebäuden ein: Gebäude mit Kampfwert 1. Alle **Bauen-Karten mit Kampfwert 1** lassen sich nicht mehr mit dem Rathaus in euer Deck holen. Statt dessen müsst ihr, analog zum Rathaus, einen **Gouverneurssitz** und die Kosten ablegen. Dies ist auch die Hauptfunktion des Gouverneurssitz, welcher selbst wiederum ein normales Gebäude mit Kampfwert 0 ist und mit dem Rathaus gebaut werden kann.
Die 4 **Produktionsgebäude** dienen alle daz,u aus Rohstoffen Waren zu machen (vgl. Schmiede). Legt ihr sie und einen Rohstoff weg, so erhaltet ihr die entsprechende Warenkarte in euer Deck. In der Waffengießerei könnt ihr aus Holz/Erz Waffen, in der Destille aus Zucker Rum, in der Tabakmanufaktur aus Tabak Tabakwaren und im Pelzhandelsposten aus Fellen Pelze herstellen.
*Bsp.: ein Spieler legt ein Rathaus und zwei Holz ab, um einen Gouverneurssitz in sein Deck zu nehmen. Später im Spiel legt er diesen Gouverneurssitz wieder aus seiner Hand ab. Diesmal zusammen mit einem (ablege) Baumaterial, um sich eine Destille in sein Deck zu nehmen. Wiederum später im Spiel schafft er es seine Destille und eine (ableg) Zucker Karte gleichzeitig in der Hand zu haben, um die Kartenaktion Produktion auszuführen. Dabei legt er Destille und Zucker weg, um sich dafür eine (ableg) Rum Karte auf seinen Ablagestapel zu nehmen.*

# ***- Profispiel-***

## ***P1. Das Profispiel***

Wenn ihr mit den Regeln und Abläufen des Fortgeschrittenenspiels vertraut seid, könnt ihr euch an das Profispiel wagen. Hier führt ihr eure Nation von der ersten Kolonie bis zur möglichen Unabhängigkeit. Das Spiel geht also bis zur 3. Epoche Freiheit oder Tod. Zusätzlich kommen neben neuen Karten noch spezielle Nationenkarten hinzu, wodurch sich alle Nationen ein wenig unterscheiden. Das Profispiel solltet ihr erst spielen, wenn ihr mit den Grundprinzipien von 13 Kolonien vertraur seid.

## ***P2. Weniger Epochen***

Es ist möglich das Profispiel über nur 1 oder 2 Epochen zu spielen. Verwendet dazu einfach nur die SP Karten der entsprechen Epochen. Solltet ihr nur eine Epoche spielen, nehmt die SP-Ende E Karte anstelle der SP-Ende P Karte aus Epoche I (bei 1 Epoche) bzw. die SP-Ende F Karte aus Epoche II anstelle der EP-Ende P Karte aus Epoche II. Beachtet aber, dass die Nationen im Profispiel in den unterschiedlichen Epochen unterschiedlich stark sind. So ist bspw. Spanien in Epoche I sehr stark, in II durchschnittlich und in III schwach, wohingegen England genau umgekehrt ist. Ihr könnt entweder die Nationen Karten weglassen (s.u.), einfach trotzdem spielen oder euch auf folgende Nationen beschränken: Bei 2 Spielern: Spanien und Niederlande, bei 3 Spielern noch zusätzlich Frankreich.

## ***P3. Nationenkarten***

Im Profispiel liegen nun bei den SP-Karten manchmal Karten, welche eine Flagge abgebildet haben. Diese Karten gelten nur für die Nation, die durch die Flagge repräsentiert ist und können auch nur von dieser gekauft bzw. verwendet werden. Alle anderen Nationen müssen diese Karten ignorieren.
Durch diese Karten bekommen die Nationen bestimmte Vorteile und sollten dementsprechend gespielt werden:
**Spanien**: Frühe Eroberung bzw. militärische Präsenz. Mittelfristig starke Missionierung und Flottenpräsenz.
**Frankreich**: Frühes Erkunden, Mittelfristig gutes Zusammenleben mit den Ureinwohnern und Fellhandel
**Niederlande**: Starke spezielle Schiffe (schnelles Deck), frühe Landnahme von Indianern und Flexibilität
**England**: Mittelfristig Piraterie und viele Kolonisten, Langfristig Kolonisten und schnelle Unabhängigkeit.

## ***P4. Kaperbriefe***

Kaperbriefe sind eine besondere SP-Karte, die im Profispiel in der II. Epoche hinzukommen. Sie gelten für alle Belange als Schiffe (sie werden zu den Schiffen neben Regionen gelegt und können mit dem Kapitän verlegt werden).

## ***P5. Spielende***

Das Spielende verläuft im Profispiel ein wenig anders. Statt wie in den beiden anderen Spielvarianten gibt es im Profispiel 2 Möglichkeiten das Spiel zu beenden: entweder erweist man sich als Treue Untertanen, wobei das Spiel wie gewohnt endet oder ein Spieler erklärt die Unabhängigkeit. Sollte ein Spieler die Unabhängigkeit erklären, so gibt es keine Wertung aller Regionen mehr, sondern diesser Spieler erhält die Unabhängigkeitskarte in sein SP-Ablagestapel. Damit endet das Spiel und es wird wie gewohnt die Abschlusswertung durchgeführt.

## ***P6. Unabhängigkeitserklärungen***

Durch die neuen Gebäude (s.u.) ist es nun möglich eine neue Ressource zu sammeln: Unabhängigkeitserklärungen. Unabhängigkeitserklärungen werden in der Epoche III bei vielen SP Karten benötigt, um SP zu bekommen. Unabhängigkeitserklärungen gelten immer nur für den aktuellen Zug und können nicht gesammelt werden (es ist jedoch möglich, die Karten, die einem Unabhängigkeitserklärungen geben erst im nächsten Zug zu spielen).

***P7. Neue Karten***
Im Profispiel liegen alle Karten von Beginn an offen aus. Es gibt 3 neue Experten, welche normal ausgebildet werden können: Händler, Pioniere und Kapitän. Außerdem gibt es eine neues Gebäude mit Kampfwert 0 (Fort) und 2 neue Gebäude mit Kampfwert 1 (Münzprägerei und Zeitung), welche benötigt werden um Unabhängigkeitserklärungen zu generieren.

Das **Fort** stellt insofern eine Besonderheit dar, als dass seine Aktionen nicht während des eigenen Zuges durchgeführt werden. Beide möglichen Aktionen müssen im Zug eines Gegenspielers durchgeführt werden. Die Verteidigung wird, während man angegriffen wird (sei es von anderen Spielern, sei es von Ureinwohnern), ausgespielt. Die Kontrolle kann genutzt werden, um eine *Kartenaktion* eines Gegenspielers zu verhindern. Dies sollte als direkte Reaktion auf das Ausspielen der Karten erfolgen (also nicht erst 10 Sekunden später). Es ist möglich damit jede Kartenaktion zu verhindern, es ist also auch möglich, mit Kontrolle die Kontrolle eines anderen Spielers zu verhindern.

Die Aktion Monopol bei der Frankreich-Karte **Fellhandel** wird ebenfalls im Zug eines anderen Spielers ausgeführt.

***P8. Ureinwohner SP Karten***
Zwei neue SP-Karten (Epoche II) verstärken die Interaktion zwischen den Spielern und den Ureinwohnern:
**Aufwiegeln**: Mit Aufwiegeln könnt ihr Ureinwohner dazu bringen ihren Diplomatischen Status gegenüber einem anderen Spieler mit allen Konsequenzen direkt auf Krieg zu verändern. Solltet ihr Aufwiegeln dazu verwenden, dass die Ureinwohner andere Ureinwohner angreifen, so führt einen Angriff mit der Kampfstärke der ausgewählten Ureinwohner gegen ein anderes Volk aus. Ist der Angriff erfolgreich entfernt das angegriffene Volk aus dem Spiel. Ihr erhaltet dadruch keine Vorteile, aber auch keine Minuspunkte.

**Bieberkriege**: Bei den Bieberkriegen verbündet ihr euch mit einem Volk Ureinwohnern gegen eine Koalition aus einem anderen Spieler und einem Volk Ureinwohner. Ihr wählt dabei die Parteien vollkommen frei aus: Wählt zunächst euren Verbündeten, dann den Spieler und danach dessen Verbündeten. Verändert nun den Beziehungsstatus zu eurem Verbündeten auf Frieden und zu dem Verbündeten des anderen Spielers auf Krieg. Nun verändert der andere Spieler die Beziehungen zu eurem Verbündeten auf Krieg und zu seinem Verbündeten auf Frieden (jeweils mit allen Konsequenzen).

## ***- Aufbauübersicht-***

1. Legt die beiden Spielbretter in die Mitte des Tisches mit genug Platz dazwischen.
2. Jeder Spieler wählt eine Nation & erhält von seiner Nation: 11 Kontrollmarker, 13 Kolonien. 1 SP (Siegpunkte) Marker. Außerdem werden 2 SP, 1 Halten und 1 Ziehen Marker für jede mitspielende Nation auf die entsprechenden Leisten des neue Welt Plan gelegt. Die Siegpunkte-Marker kommen jeweils auf die 0er Felder beider SP-Leisten. Die Ziehen-Marker werden auf die 3, die „Halten"-Marker auf die 1 der „Ziehen und Halten"-Leiste gelegt.
3. Legt nun die Warenmarker auf die Warenleiste des Europaspielplans. Jeden Marker auf irgendein Feld in der Box mit dem Preis, der auf der Rückseite angegeben ist. Im Einsteigerspiel könnt ihr Tabakwaren. Pelze, Rum und Handelswaren weglassen. Bei 4 Spielern: Nahrung auf 1 niedrig.
4. Legt die nicht verwendeten Nationenplättchen beiseite und legt die übrigen Marker (Steuern und Ureinwohner) neben das Marker Feld auf dem Neue Welt Spielplan.
5. Sortiere alle Karten nach ihrer Bezeichnung links oben (alle Karten mit SP zusammen) & legt sie dann wie folgt aus:

| | Karten | Einsteiger | Fortgeschritten | Profi |
|---|---|---|---|---|
| Europa | Waren | • (Ablegen) Nahrung, (Weglegen) Baumaterial, (Weglegen) Waffen offen neben ihre Felder<br>• alle anderen offen in die Reserve | • (Ablegen) Nahrung, (Weglegen) Baumaterial, (Weglegen) Waffen, (Ablegen) und (Weglegen) Handelswaren offen neben ihre Felder<br>• alle anderen offen in die Reserve | • (Ablegen) Nahrung, (Weglegen) Baumaterial, (Weglegen) Waffen, (Ablegen) und (Weglegen) Handelswaren offen neben ihre Felder<br>• alle anderen offen in die Reserve |
| | Bauen | • Rathäuser verdeckt auf den Spielplan<br>• Häuser, Schmiede, Hafen & Lager jeweils als verdeckter Stapel neben ein Feld bei Bauen<br>• alle andern werden nicht benötigt | • Rathäuser offen auf den Spielplan<br>• Fort, Münzprägerei und Zeitung werden nicht benötigt und aussortiert<br>• Kirche & Gouverneurssitz als verdeckte Stapel neben den Spielplan, alle anderen Bauen mit Kampfwert 0 jeweils als offene Stapel daneben<br>• Alle anderen Karten sortiert nach Name als verdeckte Stapel in einer 2. Reihe darüber | • Rathäuser offen auf den Spielplan<br>• Alle Karten mit Kampfwert 0 sortiert nach Namen als offene Stapel neben die Felder<br>• Alle Karten mit Kampfwert 1 sortiert nach Namen als offene Stapel in einer 2. Reihe daneben |
| | Kolonisten | • Als offener Stapel auf das Kolonisten Feld, legt je 1 Kolonisten auf jedes der 3 freien Felder | • Als offener Stapel auf das Kolonisten Feld, legt je 1 Kolonisten auf jedes der 3 freien Felder | • Als offener Stapel auf das Kolonisten Feld, legt je 1 Kolonisten auf jedes der 3 freien Felder |
| | Geld | • Sortiert nach Wert als offene Stapel neben die Geld-Felder | • Sortiert nach Wert als offene Stapel neben die Geld-Felder | • Sortiert nach Wert als offene Stapel neben die Geld-Felder |
| | Schiffe | • Sortiert nach Name als offene Stapel auf die Felder mit gleichem Namen | • Sortiert nach Name als offene Stapel auf die Felder mit gleichem Namen | • Sortiert nach Name als offene Stapel auf die Felder mit gleichem Namen |
| | Experten | • Soldaten als verdeckter Stapel auf den Spielplan<br>• alle andern werden nicht benötigt | • Soldaten auf & Entdecker neben den Spielplan, beide offen<br>• Pioniere, Händler und Kapitän werden nicht benötigt<br>• Alle anderen Karten sortiert nach Name als verdeckte Stapel daneben | • Soldaten als offener Stapel auf den Spielplan<br>• alle andern sortiert nach Namen als offene Stapel neben die Felder |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Neue Welt | Gelände | • Sortiert alle Küsten Karten heraus und legt sie gemischt als verdeckten Stapel neben das Küsten-Feld<br>• Mischt alle anderen Gelände Karten und legt sie verdeckt neben das Geländefeld | • Sortiert alle Küsten Karten heraus und legt sie gemischt als verdeckten Stapel neben das Küsten-Feld<br>• Mischt alle anderen Gelände Karten und legt sie verdeckt neben das Geländefeld | • Sortiert alle Küsten Karten heraus und legt sie gemischt als verdeckten Stapel neben das Küsten-Feld<br>• Mischt alle anderen Gelände Karten und legt sie verdeckt neben das Geländefeld |
| | Ureinwohner | • Alle Karten als offener Stapel neben das Feld | • Alle Karten als offener Stapel neben das Feld | • Alle Karten als offener Stapel neben das Feld |
| | SP | • Sortiert alle Karten, bei denen ein E in der Typenbezeichnung vorkommt, heraus & legt alle anderen Karten beiseite<br>• Legt die SP-Ende Karte verdeckt auf das „SP-Karten“ Feld<br>• Legt die 3 SP-Start Karten offen auf die 3 Felder links daneben<br>• Mischt alle übrigen Karten und legt sie verdeckt auf das „SP-Karten“ Feld | • Sortiert alle Karten bei denen ein F in der Typenbezeichnung vorkommt heraus & legt alle anderen Karten beiseite<br>• Legt die 3 SP-Start Karten offen auf die 3 Felder links vom SP-Karten-Feld<br>• Sortiert die Karten nach ihrem Kampfwert in Epochen<br>• Für jede Epoche (erst II, dann I): legt die SP-Ende Karte verdeckt auf das „SP-Karten“ Feld. Mischt die restlichen Karten und legt sie verdeckt darauf | • Sortiert alle Karten bei denen ein P in der Typenbezeichnung vorkommt heraus & legt alle anderen Karten beiseite<br>• Sortiert ebenfalls alle Karten, die eine Flagge einer Nation zeigen, die nicht mitspielt aus<br>• Legt die 3 SP-Start Karten offen auf die 3 Felder links vom SP-Karten-Feld<br>• Sortiert die Karten nach ihrem Kampfwert in Epochen<br>• Für jede Epoche (erst III, dann II, dann I): legt die SP-Ende Karte (bei Epoche III beide Karten) verdeckt auf das „SP-Karten“ Feld. Mischt die restlichen Karten und legt sie verdeckt darauf |
| | Start | • Jeder Spieler erhält: 2x Kolonisten, 1x königliche Unterstützung, 1x Baumaterial und 1 Karacke<br>• die königliche Unterstützung dient als verdeckter Nachziehstapel<br>• alle anderen Karten kommen auf die Hand | • Jeder Spieler erhält: 2x Kolonisten, 1x königliche Unterstützung, 1x Baumaterial und 1 Karacke<br>• die königliche Unterstützung dient als verdeckter Nachziehstapel<br>• alle anderen Karten kommen auf die Hand | • Jeder Spieler erhält: 2x Kolonisten, 1x königliche Unterstützung, 1x Baumaterial und 1 Karacke (die Niederlande erhalten statt dessen die Fleute & erhöhen Halten)<br>• die königliche Unterstützung dient als verdeckter Nachziehstapel<br>• alle anderen Karten kommen auf die Hand |

6. Nehmt die Regionen: bei 2 Spielern: 1 Weites Land, 1 Halbinsel + 1 zufällige
   bei 3 Spielern: 1 Weites Land, 1 Halbinsel + 1 große Insel + 2 zufällige
   bei 4 Spielern: 1 Weites Land, 1 Halbinsel + 1 große Insel + 3 zufällige
   Schaut euch die zufälligen **NICHT** an. Legt die übrigen Regionen beiseite & die ausgewählten Regionen als gemischten, verdeckten Stapel neben den Alte Welt Plan.
   Nun deckt ihr so lange Regionen auf (*siehe Regionen aufdecken: Seite 6*) bis ihr so viele Regionen ausliegen habt, dass die Anzahl der Kolonieplätze der Spieleranzahl mal 3 entspricht.

Wählt nun den Spieler aus, der das Spiel beginnt.

## Zugreihenfolge

A) Vorbereitung
   1.) Kolonisten überprüfen
   2.) SP überprüfen

B) Aktionen
   1.) Steuern bezahlen
   2. i) Kartenaktionen
   2.ii) Europaaktionen
   2.iii) SP-Aktionen

C) Karten
   1.) Karten ablegen
   2.) Karten ziehen

↻ : Ablegen  ↑ :In Region
→ :Weglegen  →SP :SP-Ablage

## Angriffe

1. Stärke des Angreifers
2. Stärke des Verteidigers (Fort)
3. Beide Seiten ziehen 1 Geländekarte & addieren Kampfwert der Karte zu ihrer Stärke
4. Vergleich der Stärken
5. Konsequenzen des Verlierers

## Konsequenzen nach Spielerangriff

Angreifender Spieler: → Soldaten
Verteidigende Kolonie: Besitzer
Verteidigende Soldaten: → Soldaten
Ureinwohner: →SP Ureinwohnerkarte + Gewinne