

SANTIAGO

Der Fluss des Geldes bestimmt den Lauf der Kanäle!

VON CLAUDIA HELY UND ROMAN PELEK

Spieler: 3 – 5

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

Spielidee

Einige Kilometer westlich des afrikanischen Festlandes liegt die Kapverdische Insel Santiago. Das Klima ist heiß und jeder Tropfen Wasser ein kostbares Gut. Jeder Spieler ersteigert bestimmte Plantagen (Kartoffeln, Bohnen, Paprika, Bananen, Zuckerrohr) und versucht, diese zu großen zusammenhängenden Flächen zusammenzuschließen. Damit die einzelnen Plantagen nicht an Ertrag verlieren oder ganz verdorren, müssen sie möglichst schnell bewässert und an das Kanalnetz angeschlossen werden. Bestechungsgelder an den Dienst habenden Kanalaufseher sind nötig, um neue Kanäle zu den eigenen Plantagen durchzusetzen. Je früher man seine Plantagen bewässert und je größer die zusammenhängende Fläche einer jeweiligen Plantagensorte ist, desto mehr Ertrag – und damit Geld – bringt sie am Ende des Spiels ein. Es gewinnt derjenige, der am geschicktesten Plantagen erwirbt, bewässert und zu lukrativen zusammenhängenden Landflächen verbindet.

Spielmaterial

150 Blatt Spielgeld



in den Werten
1, 2, 5, 20 und 50 Escudos.

110 Ertragssteine



je 22 in den Spielerfarben Weiß,
Beige, Grau, Schwarz und Violett.

45 Plantagen



je 9x Bananen, Zuckerrohr, Kartoffeln,
Bohnen und Paprika. Jeweils 3x mit 1 Pflanze
und 6x mit 2 Pflanzern links oben.

15 blaue Kanäle



5 Vorschlagskanäle



je 1x in den 5 Spielerfarben.

1 Quelle



1 Spielplan



3 Palmen



werden nur für die Variante benötigt.

1 Kanalaufseher



bitte in den
Standfuß stecken.



Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Die blaue Quelle wird auf einen beliebigen **Schnittpunkt** der dicken braunen Linien (= Gräben) gestellt. **Beachte:** Eine Platzierung der Quelle am Rand oder gar in der Ecke des Grabenrasters ist zwar erlaubt, im ersten Spiel jedoch noch nicht zu empfehlen, da es hierbei schnell zu Wasserknappheit kommt. Mit steigender Spielerfahrung kann dies jedoch als Variante gespielt werden, bei der die Spieler die schnell einsetzende Wasserknappheit bewältigen müssen.

Bei 3 oder 4 Spielern werden 11 der insgesamt 15 blauen Kanäle neben den Spielplan gelegt (bei 5 Spielern nur 9 Kanäle). Von den verbleibenden blauen Kanälen erhält jeder Spieler einen, den er als **Zusatzkanal** neben sich ablegt. Überzählige blaue Kanäle kommen zurück in die Schachtel und werden nicht weiter benötigt.

Die 45 Plantagen werden verdeckt gemischt.

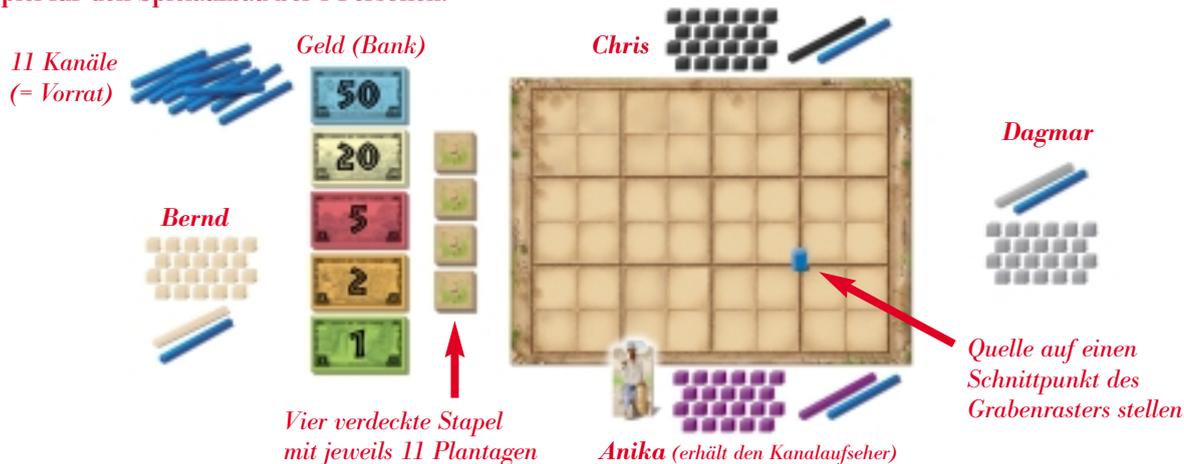
→ Bei 3 oder 4 Spielern wird 1 Plantage aufgedeckt und zurück in die Schachtel gelegt; sie wird nicht weiter benötigt. Von den restlichen 44 Plantagen werden jeweils 11 Stück verdeckt übereinandergestapelt. Die 4 verdeckten Stapel werden neben den Spielplan gelegt.

→ Bei 5 Spielern werden jeweils 9 Plantagen verdeckt übereinandergestapelt. Die 5 verdeckten Stapel werden neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die zugehörigen 22 Ertragssteine sowie den Vorschlagskanal der gleichen Farbe. Überzählige Ertragssteine und Vorschlagskanäle kommen zurück in die Schachtel und werden nicht weiter benötigt.

Jeder Spieler erhält Geld im Wert von 10 Escudos (3x 2 Escudos, 4x 1 Escudo). Das Geld sollte im Spiel verdeckt gehalten werden, oder zumindest als Bündel übereinandergestapelt. Das verbleibende Geld wird, nach Werten sortiert, als **Bank** neben den Spielplan gelegt. Ein Wechseln mit der Bank ist jederzeit erlaubt. Ein Spieler wird ausgelost. Dieser Spieler erhält den Kanalaufseher, den er vor sich abstellt.

Beispiel für den Spielaufbau bei 4 Personen:



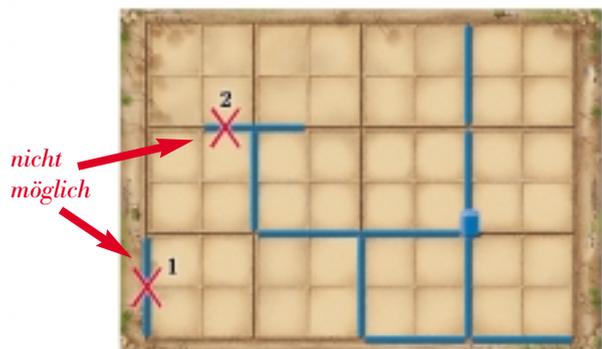
Das Wichtigste über die Kanäle und die Plantagen

Bevor der eigentliche Spielablauf erläutert wird, vorab schon einmal einige wichtige Anmerkungen zu den Kanälen und den Plantagen – wenn Sie dies aufmerksam durchlesen, sollte der Spielablauf kein Problem mehr sein. Der genaue Ablauf der einzelnen Aktionen folgt dann im nächsten Abschnitt „Spielablauf“ (Seite 4).

Im Laufe des Spiels entsteht ein **zusammenhängendes** Kanalnetz. Der erste Kanal muss an der Quelle beginnen. Die Kanäle werden grundsätzlich immer nur auf die Gräben (dicke braune Linien) gelegt, niemals auf die dünnen Linien (die nur der Trennung der einzelnen Spielfelder dienen). Das Kanalnetz kann sich im Spielverlauf beliebig verzweigen und mehrfach an der Quelle ansetzen.

Beachte: Jeder Kanal muss **zwischen zwei Schnittpunkten** des braunen Grabenrasters gelegt werden.

Beispiel für die Entwicklung des Kanalnetzes im Spielverlauf:



Der Kanal 1 ganz links außen darf so nicht gelegt werden, da er keine Verbindung zum bereits bestehenden Kanalnetz hat. Der Kanal 2 oben darf so nicht gelegt werden, da er sich so nicht zwischen zwei Schnittpunkten des braunen Grabenrasters befindet.

Beachte: Die nebenstehende Abbildung soll nur den Verlauf eines möglichen Kanalnetzes verdeutlichen. Im Spielverlauf entstehen das Kanalnetz und die Plantagen immer parallel, Stück für Stück – die Plantagen wurden in der Abbildung bewusst weggelassen.

Im Spielverlauf ersteigern die Spieler in jeder Runde Plantagen. Diese Plantagen müssen **in der gleichen Runde** auf freie Felder des Spielplans gelegt werden. Eine ersteigerte Plantage muss jedoch nicht an andere Plantagen oder das Kanalnetz angrenzen (auch wenn dies zumeist sinnvoll ist).

Auf jeder Pflanzung sind in der linken oberen Ecke entweder 1 oder 2 Pflanzler abgebildet. Legt ein Spieler eine Pflanzung mit 1 Pflanzler ab, muss er sofort 1 seiner Ertragssteine darauf stellen. Bei 2 Pflanzern muss er sofort 2 seiner Ertragssteine darauf stellen. Mehr als 2 Ertragssteine kommen niemals auf eine Pflanzung – gegebenenfalls aber 1 Ertragsstein weniger als Pflanzler abgebildet sind (Sonderfall wenn ein Spieler beim Bieten passt, dazu später mehr).

Beispiel für das Belegen der Pflanzungen mit Ertragssteinen:



Anika hat 1 Kartoffel-Pflanzung abgelegt. Da auf der Kartoffel-Pflanzung nur 1 Pflanzler abgebildet ist, stellt sie 1 ihrer Ertragssteine (Violett) darauf. Auch Chris hat 1 Pflanzung mit nur 1 Pflanzler abgelegt (Banane). Er stellt 1 seiner Ertragssteine (Schwarz) darauf. Dagmar (Grau) und Bernd (Beige) haben jeweils 1 Paprika-Pflanzung mit 2 Pflanzern abgelegt und stellen je 2 ihrer Ertragssteine darauf.



Tipp: Legen Sie die Ertragssteine im Spielverlauf immer so auf die Pflanzungen, dass sie die Pflanzler verdecken.

Alle Pflanzungen, die direkt an mindestens einen Kanal angrenzen, gelten für den Rest des Spiels als bewässert. Nach jeder Spielrunde wird von jeder Pflanzung, die **nicht bewässert** ist, also mit keiner Seite direkt an einen Kanal grenzt, 1 Ertragsstein entfernt und in die Schachtel zurück gelegt. Muss von einer nicht bewässerten Pflanzung 1 Ertragsstein entfernt werden, aber es befindet sich keiner mehr darauf, dann wird diese Pflanzung umgedreht und gilt für den Rest des Spiels als **Wüste**, die nicht erneut bebaut werden darf.



Am Ende der Spielrunde ist die Paprika-Pflanzung von Dagmar (Grau) nicht bewässert. Dagmar muss einen ihrer Ertragssteine von der Pflanzung entfernen und in die Schachtel zurücklegen.

Alle Pflanzungen **einer bestimmten Sorte**, die waagrecht oder senkrecht aneinandergrenzen, nennen wir zusammenhängende Landfläche. Auf einer zusammenhängenden Landfläche können sich beliebig viele Ertragssteine in unterschiedlichen Farben befinden. Kanäle, die durch eine zusammenhängende Landfläche fließen, trennen diese nicht.

Tipp: Jeder Spieler sollte versuchen, diejenigen zusammenhängenden Landflächen zu vergrößern und zu bewässern, auf denen er selbst viele Ertragssteine platziert hat. Gleichzeitig ist es wichtig, diejenigen Landflächen klein zu halten (und gegebenenfalls austrocknen zu lassen), bei denen die Mitspieler besonders profitieren.

Der Wert, den eine zusammenhängende Landfläche für einen bestimmten Spieler besitzt, errechnet sich aus der Anzahl der zugehörigen Pflanzungen-Plättchen multipliziert mit der Anzahl der eigenen Ertragssteine, die sich darauf befinden.

Wichtig: Am Ende des Spiels werden alle nicht bewässerten Pflanzungen (auch wenn sich darauf noch Ertragssteine befinden) umgedreht und zu Wüste – Wüsten werden nicht gewertet.



Die nebenstehende Abbildung zeigt drei zusammenhängende Landflächen. Die Landfläche 1 links unten (Paprika) besteht aus 5 Pflanzungen-Plättchen. Die Landfläche 2 rechts unten (Zuckerrohr) besteht aus 3 Pflanzungen-Plättchen. Die Landfläche 3 direkt links neben der Quelle (Banane) besteht aus 2 Pflanzungen-Plättchen.

Die Paprika-Landfläche hat **momentan** folgenden Wert:
Für Anika (Violett): 10 Punkte (5 Plättchen x 2 Ertragssteine).
Für Bernd (Beige): 20 Punkte (5 Plättchen x 4 Ertragssteine).
Für Dagmar (Grau): 5 Punkte (5 Plättchen x 1 Ertragsstein).
Achtung: Die beiden Paprika-Plättchen links außen sind noch nicht bewässert. Wenn sie nicht an das Kanalnetz angeschlossen werden, können sie noch zu Wüste verdorren und den Wert der Landfläche schmälern.

Einzelne Pflanzungen sind entweder 1 Punkt wert (mit 1 Ertragsstein darauf) oder 2 Punkte (mit 2 Ertragssteinen darauf) – siehe Seite 6 „Spielende und Wertung“.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **11 Runden** (bei 5 Spielern über 9 Runden). Jede Runde besteht aus folgenden 7 Phasen, die nacheinander durchgeführt werden.

1. PHASE: PLANTAGEN AUFDECKEN UND GEBOTE DAFÜR ABGEBEN
2. PHASE: WECHSEL DES KANALAUFSEHERS
3. PHASE: PLANTAGEN NEHMEN UND PLATZIEREN
4. PHASE: KANALAUFSEHER BESTECHEN
5. PHASE: ZUSÄTZLICHE BEWÄSSERUNG
6. PHASE: TROCKENHEIT ABWICKELN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE)
7. PHASE: ENTWICKLUNGSHILFE KASSIEREN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE)

Erläuterung der einzelnen Phasen:

1. PHASE: PLANTAGEN AUFDECKEN UND GEBOTE DAFÜR ABGEBEN

Der Kanalaufseher deckt 4 Plantagen (bei 5 Spielern 5 Plantagen) auf – von jedem Stapel neben dem Spielplan die oberste. Darauf folgt **genau eine Bietrunde**, in der jeder Spieler genau ein Gebot abgibt. Der linke Nachbar des Kanalaufsehers beginnt mit einem beliebigen Gebot an Escudos oder passt, danach folgen reihum im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Jeder muss ein **beliebiges noch nicht genanntes Gebot** (es besteht kein Zwang zu erhöhen!) abgeben **oder passen**. Es darf also von mehreren Spielern gepasst werden, aber kein Gebot darf doppelt vorkommen. Die Gebote legen die Spieler **offen** vor sich aus. Nachdem der Kanalaufseher als letzter sein Gebot abgegeben hat, endet die Bietrunde. Ein nachträgliches Verändern der Gebote ist nicht erlaubt.

2. PHASE: WECHSEL DES KANALAUFSEHERS

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot wird **sofort** neuer Kanalaufseher und nimmt die Kanalaufseher-Figur sofort an sich. Hat ein Spieler gepasst, so gilt dies als niedrigstes Gebot und der betreffende Spieler wird Kanalaufseher.

Beachte: Haben mehrere Spieler gepasst, so wird von diesen Spielern derjenige zum neuen Kanalaufseher, der zuerst gepasst hat.

3. PHASE: PLANTAGEN NEHMEN UND PLATZIEREN

Der Spieler, der in Phase 1 das höchste Gebot abgegeben hat, sucht nun zuerst eine beliebige Plantage aus und platziert diese, zusammen mit eigenen Ertragssteinen, auf einem beliebigen freien Feld des Spielplans. Auf eine **Plantage mit 1 Pflanzler kommt nur 1 Ertragsstein**, auf eine **Plantage mit 2 Pflanzern kommen 2 Ertragssteine**. Danach folgt (in der gleichen Weise) der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot, dann der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot, usw. Haben mehrere Spieler gepasst, so ist von diesen derjenige zuerst an der Reihe, der zuletzt gepasst hat, dann der vorletzte usw.

Wichtig: Hat ein Spieler gepasst, so legt er 1 Ertragsstein weniger auf die Plantage als durch die Anzahl der Pflanzler vorgegeben (bei 2 Pflanzern also nur 1 Ertragsstein, bei 1 Pflanzler keinen Ertragsstein).

Beim Spiel zu dritt bleibt eine Plantage übrig. Diese muss der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, am Ende der Phase noch, ohne Ertragssteine darauf, an mindestens eine beliebige andere Plantage angrenzend platzieren (die so platzierte Plantage ist neutral und gehört keinem Spieler, vergrößert evtl. aber eine zusammenhängende Landfläche, falls sie rechtzeitig bewässert wird). Sollte es nicht möglich sein, die übrig gebliebene Plantage an eine andere Plantage angrenzend zu platzieren (weil neben freien Feldern nur Wüsten vorhanden sind), dann muss sie angrenzend zu mindestens einer Wüste platziert werden.

Nachdem alle versteigerten Plantagen gelegt wurden, geben die Spieler **alle gebotenen Beträge in die Bank** ab.

Beispiel für die Phasen 1 – 3:



Bernd sitzt links neben dem aktuellen Kanalaufseher (Anika) und muss zuerst bieten. Bernd bietet 5 Escudos.

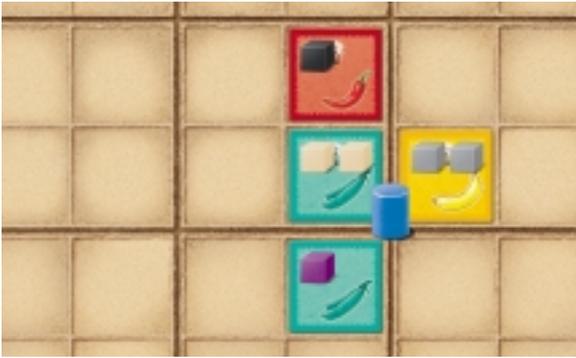
Chris will nichts bieten und passt.

Dagmar bietet 4 Escudos.

Anika bietet 1 Escudo.

Da Chris gepasst hat (= niedrigstes Gebot), nimmt er sich den Kanalaufseher.

Bernd hat das Höchstgebot und muss sich zuerst eine der Plantagen nehmen und diese auf dem Spielplan platzieren, danach Dagmar mit dem zweithöchsten Gebot, dann Anika und schließlich Chris.



*Bernd nimmt sich die Bohnen-Plantage mit den 2 Pflanzern und stellt 2 seiner Ertragssteine darauf (Beige).
Dagmar nimmt sich die Bananen-Plantage (2 Pflanzern) und stellt 2 ihrer Ertragssteine darauf (Grau).
Anika nimmt sich die Bohnen-Plantage mit 1 Pflanzern und stellt 1 ihrer Ertragssteine darauf (Violett).
Chris nimmt die Paprika-Plantage (2 Pflanzern) und stellt (da er gepasst hat) nur 1 seiner Ertragssteine darauf (Schwarz).*

Das gebotene Geld kommt in die Bank.

4. PHASE: KANALAUFSEHER BESTECHEN

Nun können die Mitspieler in einer Bestechungsrunde dem **derzeitigen** Kanalaufseher neue Bewässerungskanäle vorschlagen, maximal einer davon wird gebaut.

Der linke Nachbar des Kanalaufsehers beginnt, danach folgen die anderen Spieler reihum. **Jeder ist nur einmal an der Reihe** und kann sich entscheiden, ob er (1) einen neuen Vorschlag für einen Kanal macht oder (2) den Vorschlag eines vorangegangenen Mitspielers unterstützt oder (3) passt:

- (1) **Kanalbau vorschlagen:** Der Spieler **platziert seinen Vorschlagskanal** gemäß der Setzregeln für Kanäle auf dem **Spielplan** - dies besagt, dass er dort gerne den nächsten Kanal gebaut haben möchte. Dazu bietet der Spieler einen beliebigen Geldbetrag (mindestens 1 Escudo), um den Kanalaufseher zu bestechen. Diesen Betrag legt er **offen** vor sich hin. Es ist auch erlaubt, einen gleich hohen oder niedrigeren Betrag als ein vorangegangener Mitspieler für einen anderen Vorschlag anzubieten.
- (2) **Vorschlag unterstützen:** Möchte ein Spieler den Vorschlag eines vorangegangenen Spielers unterstützen, so legt er einen beliebigen Geldbetrag (mindestens 1 Escudo) **offen zu dem Gebot des anderen hinzu** (man sollte diesen Betrag etwas separat von den bereits gebotenen legen, falls man später das Geld zurücknehmen muss). Die Summe der beiden Beträge ist nun **das neue Gebot** für diesen Vorschlag.
- (3) **Passen:** Passt ein Spieler, so nimmt er keinen Einfluss auf den Kanalbau.

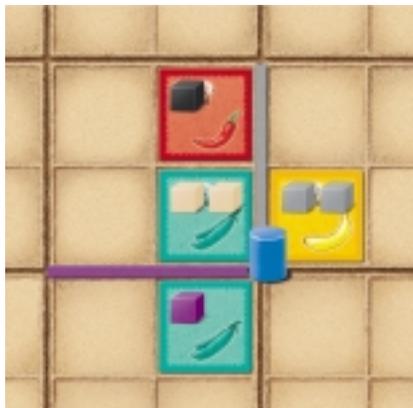
Dagmar



Anika



Bernd



Dagmar (als linke Nachbarin von Chris, dem aktuellen Kanalaufseher) legt ihren grauen Vorschlagskanal zwischen die drei oberen Plantagen – dorthin hätte sie gerne den nächsten Kanal. Gleichzeitig legt sie 1 Escudo als Bestechungssumme vor sich auf den Tisch.

Anika legt ihren violetten Vorschlagskanal zwischen die beiden Bohnen-Plantagen ab. Als Bestechungssumme legt sie 3 Escudos vor sich auf den Tisch.

Bernd (Beige) ist mit dem Plan von Anika einverstanden (weil er gerne beide Bohnen-Plantagen bewässert hätte). Er unterstützt Anika, indem er 2 Escudos neben ihre 3 Escudos legt. Dadurch erhöht sich die Bestechungssumme für den Plan von Anika auf 5 Escudos.

Nachdem seine Mitspieler auf diese Weise Vorschläge gemacht, unterstützt oder gepasst haben, muss sich nun der Kanalaufseher (völlig frei) entscheiden, ob er **entweder** einen Vorschlag annimmt (das muss nicht der mit dem höchsten Geldbetrag sein!) **oder** ob er sein eigenes Ziel verwirklicht.

Nimmt er einen Vorschlag an, so ersetzt er den entsprechenden Vorschlagskanal durch einen Kanal vom Vorrat und erhält den dafür gebotenen Geldbetrag. Möchte er sein eigenes Ziel durchsetzen, so legt er einen Kanal vom Vorrat regelkonform auf den Plan. In diesem Fall muss er einen Geldbetrag bezahlen, der **um 1 höher als das höchste ausliegende Gebot** ist. Dieser Betrag kommt in die Bank.

Sonderfall: Haben alle Mitspieler gepasst, kann der Kanalaufseher **für 1 Escudo** einen Kanal bauen. Möchte er dies nicht, so wird in dieser Runde ausnahmsweise kein Kanal gebaut und niemand bezahlt etwas.

Alle Vorschlagskanäle werden nun vom Spielplan entfernt und den Besitzern zurückgegeben. Die Mitspieler, deren Vorschläge **nicht verwirklicht** wurden, nehmen ihr gebotenes **Geld zurück auf die Hand**.



Chris nimmt den Vorschlag von Dagmar an und setzt ihren Vorschlag in die Tat um. Er nimmt einen Kanal vom Vorrat und legt ihn zwischen die oberen drei Plantagen. Außerdem nimmt er die Bestechungssumme von Dagmar (1 Escudo) an sich.

Bernd und Anika bekommen ihre Bestechungssumme zurück (Anika ihre 3 Escudos, Bernd seine 2 Escudos).

Beachte: Hätte Chris einen anderen Kanal als einen der hier vorgeschlagenen gebaut, so hätte er 6 Escudos in die Bank bezahlen müssen, da das höchste Gebot für einen Vorschlag 5 Escudos gewesen ist (Anikas 3 Escudos + Bernds 2 Escudos).

5. PHASE: ZUSÄTZLICHE BEWÄSSERUNG

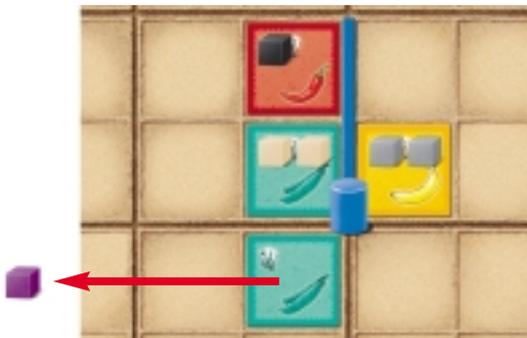
Reihum (beginnend mit dem linken Nachbarn des Kanalaufsehers) wird jeder Spieler, der noch über seinen eigenen Zusatzkanal verfügt, gefragt, ob er seinen Zusatzkanal auf den Spielplan legen möchte oder nicht. Falls ja, dann legt er ihn sofort kostenlos auf dem Spielplan (gemäß der Regeln für den Kanalbau) an einer beliebigen Stelle ab.

Beachte: In jeder Runde darf nur 1 Zusatzkanal gebaut werden. Es wird also (beginnend mit dem linken Nachbarn des Kanalaufsehers) jeder Spieler einmal gefragt, ob er seinen Zusatzkanal einsetzen möchte. Sobald sich ein Spieler dazu entschließt bzw. falls niemand seinen Zusatzkanal legen möchte, ist Phase 5 beendet.

Tipp: Jeder Spieler besitzt nur einen Zusatzkanal und kann ihn nur einmal einsetzen – also muss man gut abwägen, wann der richtige Zeitpunkt für den Einsatz ist!

6. PHASE: TROCKENHEIT ABWICKELN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE)

Nun wird geprüft, welche Plantagen bewässert sind, also mit mindestens einer Kante an einen Kanal grenzen. Von allen Plantagen, die nicht bewässert sind, wird jeweils 1 Ertragsstein entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Dabei können Plantagen auch neutral werden, d.h. es liegt kein Ertragsstein eines Spielers mehr auf ihnen. Unbewässerte Plantagen, die zu Beginn der 6. Phase bereits neutral sind, werden umgedreht und gelten für den Rest des Spiels als Wüste, die für niemanden zählt und nicht erneut bepflanzt werden darf.



Die Bohnen-Plantage von Anika ist nicht bewässert. Von dieser Pflanze wird ein Ertragsstein entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Beachte: Momentan bilden die beiden Bohnen-Plantagen noch eine zusammenhängende Landfläche. Wenn die untere Bohnen-Plantage in der nächsten Runde jedoch nicht bewässert wird, dann wird sie umgedreht und somit zur Wüste.

7. PHASE: ENTWICKLUNGSHILFE KASSIEREN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE)

Jeder Spieler erhält zur Aufstockung seines Geldvorrats 3 Escudos aus der Bank.

Beachte: Auch wenn *Santiago* primär kein Verhandlungsspiel ist, so sind natürlich trotzdem in jeder Spielphase Kommunikation und **unverbindliche Absprachen** unter den Spielern nicht verboten.

Eine zusätzliche Kurzspielanleitung für den schnellen Spieleinstieg folgt auf Seite 8. Legen Sie die Kurzspielanleitung während einer Partie am besten griffbereit auf den Tisch, dann haben Sie jederzeit einen guten Überblick über den Ablauf der einzelnen Phasen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Plantagen verbraucht sind – bei 3 oder 4 Spielern nach 11 Runden, bei 5 Spielern nach 9 Runden. Nun erfolgt **zuerst** die Flurbereinigung, **danach** die abschließende Wertung.

1. FLURBEREINIGUNG:

Alle Plantagen, die nach der letzten Runde nicht bewässert sind - auch diejenigen, auf denen noch Ertragssteine liegen - werden zu Wüste (Ertragssteine entfernen und Plantagen umdrehen).

2. WERTUNG:

→ Jeder Spieler **behält das Geld**, das er noch aus dem Spiel auf der Hand hat.

→ Jeder Spieler bekommt nun zusätzlich **Geld für alle zusammenhängenden Landflächen ausbezahlt**, auf denen er eigene

Ertragssteine hat. Die Anzahl der Plättchen einer zusammenhängenden Landfläche wird mit der Anzahl der Ertragssteine des Spielers, die sich darauf befinden, multipliziert – und so viel Geld erhält er von der Bank. Die einzelnen Landflächen werden für jeden Spieler gesondert und nacheinander abgerechnet.

→ Einzelne Plantagen, also Plättchen, die zu keiner zusammenhängenden Landfläche gehören, bringen so viel Ertrag ein, wie darauf Ertragssteine stehen. Ein Ertragsstein = 1 Escudo. Zwei Ertragssteine = 2 Escudos.

Tipp: Aus Gründen der Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, dass die Wertung von einem Spieler reihum für alle durchgeführt wird. Zuerst werden beispielsweise die Punkte für den beigen Spieler abgerechnet; seine Ertragssteine werden vom Spielplan entfernt und er erhält sofort das entsprechende Geld aus der Bank. Dann werden die Punkte für den grauen Spieler abgerechnet, usw.

Es gewinnt der Spieler, der nach der Wertung das meiste Geld besitzt.

Wertungsbeispiel

3 Steine x 3 Plättchen = 9 Escudos 3 Steine x 4 Plättchen = 12 Escudos



Bei der abschließenden Wertung hat Bernd (Beige) noch 15 Escudos auf der Hand. Jede Fläche, in der Bernd mit beigen Steinen vertreten ist, wird nun einzeln abgerechnet und ausbezahlt. Danach werden sofort seine beigen Ertragssteine von der jeweiligen Fläche entfernt, um doppeltes Auszahlen zu vermeiden. Für die hier gezeigten 5 Landflächen, auf denen Bernd Ertragssteine platziert hat, bekommt er also insgesamt 55 Escudos (9+12+20+2+12) ausbezahlt.

Bernds Endergebnis: 70 Escudos (15+55).

Die Erträge der anderen Spieler werden anschließend in derselben Weise abgerechnet.

5 Steine x 4 Plättchen =
20 Escudos

2 Steine x 1 Plättchen =
2 Escudos

3 Steine x 4 Plättchen =
12 Escudos

3-Palmen-Variante

Zu Beginn des Spiels werden 3 Felder des Spielplans mit den 3 Palmen belegt. Keines dieser Palmenfelder darf an die Quelle angrenzen, auch dürfen die Palmen nicht unmittelbar waagrecht, senkrecht oder diagonal benachbart sein.

→ Wird im Spielverlauf eine Plantage auf ein Feld mit einer Palme gelegt, dann wird die Palme auf die Plantage gestellt. Die Palme zählt (zusätzlich zu den Ertragssteinen auf dieser Plantage) als weiterer Ertrag für den Spieler. Hat der Spieler 1 Ertragsstein auf der Plantage mit der Palme, dann zählt dies bei der Wertung so, als hätte der Spieler 2 Ertragssteine darauf. Hat er 2 Ertragssteine auf der Plantage mit der Palme, dann zählt es bei der Wertung so, als hätte er 3 Ertragssteine darauf.

Es wird allerdings, wenn die Plantage mit der Palme nicht bewässert sein sollte, wie gewohnt, in Phase 6 einer jeden Runde 1 Ertragsstein des Spielers abgeräumt. Ist kein Ertragsstein mehr vorhanden, ist die Plantage mit der Palme neutral. Herrscht danach weiterhin Trockenheit, wird die Plantage umgedreht und die Palme in die Schachtel zurückgelegt.



Bernd legt eine ersteigerte Bananen-Plantage auf das Feld mit der Palme. Die Palme wird auf die Plantage gestellt. Da die Bananen-Plantage 2 Pflanze zeigt, stellt Bernd 2 seiner Ertragssteine darauf. Am Ende des Spiels wird diese (bewässerte) Bananen-Plantage bei der Wertung so behandelt, als befänden sich 3 von Bernds Ertragssteinen darauf – natürlich auch, wenn diese Bananen-Plantage Bestandteil einer zusammenhängenden Bananen-Landfläche werden sollte!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Kurzspielanleitung

Diese Kurzanleitung ermöglicht den schnellen Wiedereinstieg ins Spiel und dient als Übersicht über den Ablauf der einzelnen Phasen. In Zweifelsfragen ziehen Sie bitte die entsprechenden Passagen und Beispiele der ausführlichen Version zu Rate. Vor der ersten Partie sollten Sie jedoch zunächst sorgfältig die eigentliche Anleitung lesen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt 22 Ertragssteine sowie einen Vorschlagskanal der gleichen Farbe, außerdem 10 Escudos und einen blauen Zusatzkanal. Das restliche Geld (= Bank) sowie 11 (bei 5 Spielern 9) Kanäle kommen neben den Spielplan. Die blaue Quelle wird auf einen Schnittpunkt des Grabenrasters gestellt. Ein Spieler wird ausgelost und erhält den Kanalaufseher. Die 45 Plantagen werden gemischt. Bei 3 und 4 Spielern wird 1 Plantage aufgedeckt und zurück in die Schachtel gelegt. Es werden 4 verdeckte Stapel zu je 11 (bei 3 und 4 Spielern) bzw. 5 Stapel zu je 9 Plantagen (bei 5 Spielern) gebildet.

Spielablauf

Jede Runde besteht aus 7 Phasen, die nacheinander durchgeführt werden:

- 1. PLANTAGEN AUFDECKEN UND GEBOTE DAFÜR ABGEBEN:** Von jedem Stapel wird 1 Plantage aufgedeckt. Beginnend beim linken Nachbarn des Kanalaufsehers geben die Spieler reihum je ein beliebiges Gebot in Escudos ab (Geld sofort offen auslegen), jedoch nie eines, das ein anderer Spieler zuvor schon genannt hat (Unterbieten ist erlaubt). Es dürfen aber mehrere Spieler passen. Es wird genau 1 Bietrunde gespielt (Aufseher bietet zuletzt).
- 2. WECHSEL DES KANALAUFSEHERS:** Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot (bzw. der erste, der gepasst hat) erhält sofort die Aufseherfigur.
- 3. PLANTAGEN NEHMEN UND PLATZIEREN:** Der Höchstbietende beginnt. Absteigend bezüglich der Gebote platzieren die Spieler je eine der offenen Plantagen mit der (durch die Pflanze) vorgegebenen Zahl eigener Ertragssteine auf dem Plan (gebotenes Geld kommt in die Bank). Wer in Phase 1 gepasst hat, platziert 1 Ertragsstein weniger. Haben mehrere Spieler gepasst, sind diese gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe (der letzte beginnt). Die bei 3 Spielern verbleibende Plantage wird zum Schluss ohne Ertragssteine vom Höchstbietenden angrenzend an mindestens eine andere beliebige Plantage platziert.
- 4. KANALAUFSEHER BESTECHEN:** Der linke Nachbar des Aufsehers beginnt. Reihum kann jeder Spieler dem Aufseher entweder einen Vorschlag für einen Kanal machen (Vorschlagskanal auf den Plan legen - immer zwischen 2 Schnittpunkte der Gräben, so dass ein zusammenhängendes Kanalnetz entsteht) oder einen vorherigen Vorschlag unterstützen. Beim Vorschlagen bzw. Unterstützen muss mindestens 1 Escudo geboten werden (sofort offen auslegen). Passen ist erlaubt (auch von mehreren Spielern). Der Aufseher entscheidet sich am Ende, ob er einen Vorschlag annimmt und diesen Kanal baut (er erhält das dafür gebotene Geld, die anderen nehmen ihre Gebote zurück) oder die höchste Gebotssumme für einen Vorschlag um 1 überbietet (Geld kommt in die Bank) und den Kanal an anderer Stelle platziert. Passen alle Spieler und möchte der Kanalaufseher nicht für 1 Escudo bauen, wird in dieser Runde kein Kanal gebaut.
- 5. ZUSÄTZLICHE BEWÄSSERUNG:** Beginnend beim linken Nachbarn des Aufsehers entscheiden sich die Spieler reihum, ob sie ihren Zusatzkanal bauen möchten (maximal 1 Zusatzkanal pro Runde).
- 6. TROCKENHEIT ABWICKELN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE):** Von jeder Plantage auf dem Plan, die nicht an einen Kanal angrenzt, wird 1 Ertragsstein entfernt (zurück in die Schachtel). Nicht bewässerte Plantagen ohne Erträge werden umgedreht (Wüste, darf nicht erneut bebaut werden).
- 7. ENTWICKLUNGSHILFE KASSIEREN (ENTFÄLLT IN DER LETZTEN RUNDE):** Jeder Spieler erhält 3 Escudos aus der Bank.

Spielende

Das Spiel endet bei 3 oder 4 Spielern nach 11, bei 5 Spielern nach 9 Runden (wenn alle Plantagen aufgebraucht sind). Nun erfolgt zuerst die Flurbereinigung, danach die Wertung. Wer nach der Wertung das meiste Geld besitzt, ist Sieger.

- 1. FLURBEREINIGUNG:** Alle Plantagen, die nach der letzten Runde nicht bewässert sind, werden zu Wüste.
- 2. WERTUNG:** Jeder Spieler behält das Geld, das er noch aus dem Spiel auf der Hand hat. Zudem erhält jeder für einzelne Plantagen und zusammenhängende Landflächen, in denen er Ertragssteine hat, Geld aus der Bank. Die Höhe der Geldsumme entspricht der Anzahl der Plantagen dieser Fläche multipliziert mit der Anzahl der eigenen Ertragssteine darin.