



Manila

Ein Spiel von Stefan Feld für 2-4 Personen ab 14 Jahren



Spielbeschreibung

Ihr lebt in der philippinischen Hauptstadt und helft dabei, die Insellandschaft zu erschließen.

Je besser ihr euch dabei bewährt, umso höher ist der Posten, der euch hinterher winkt ...

Dafür segelt ihr zu den Inseln, legt dort Äcker an und errichtet Kontore und Faktoreien.

Unterstützung sucht ihr dabei bei einflussreichen Personen in Manila. Aber achtet auf die Taifune, die könnten eure Pläne stören!

Spielmaterial

Allgemeines Spielmaterial

1 Würfelturm



1 Aktions-Plan



20 Fische



30 Münzen



40 Sandsäcke



3 Taifun-Plättchen



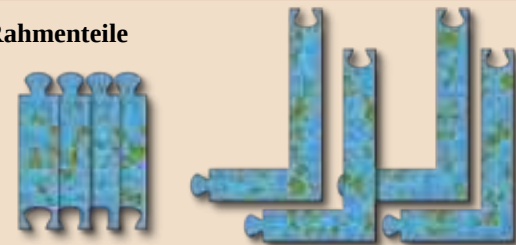
1 Stefan-Feld-Figur mit Standfuß



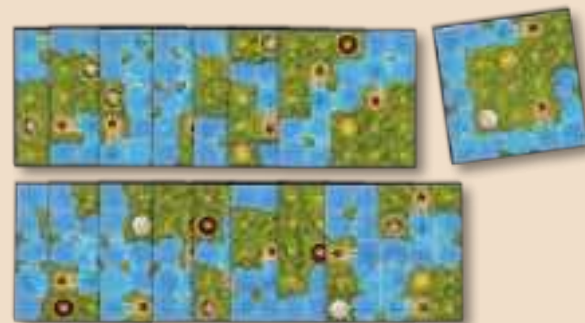
1 schwarzes Schiff



8 Rahmenteile



16 Inselteile



1 Manila-Plan



40 Pflanzen-Plättchen (auch „Pflanzen“, 8 pro Pflanze)



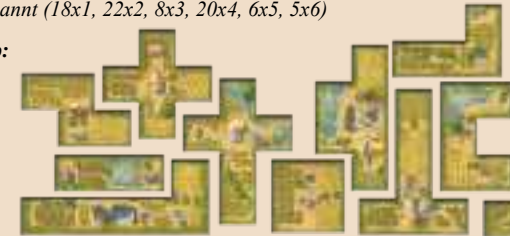
49 Würfel je 7 in 7 Farben



Holzteile nur in der Deluxe Version.

79 Acker-Plättchen, im folgenden „Äcker“ genannt (18x1, 22x2, 8x3, 20x4, 6x5, 5x6)

Bsp:



13 Manila-Plättchen Typ 1



Rückseite

6 Manila-Plättchen Typ 2



Rückseite

18 Manila-Plättchen Typ 3



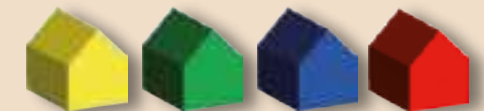
Rückseite

Persönliches Spielmaterial

1 Tableau pro Person



12 Kontore pro Person



15 Faktoreien pro Person



1 Schiff pro Person



1 Figur pro Person



1 Punktemarker pro Person



2 Punkte-Plättchen pro Person



4 Lagerplättchen pro Person

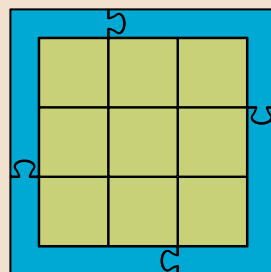


Anmerkung: Sollten die Äcker der Größe 1 oder 2, die Münzen oder die Fische nicht ausreichen, behelft euch mit anderem Material, sie sollen nicht begrenzt sein.

Spielaufbau

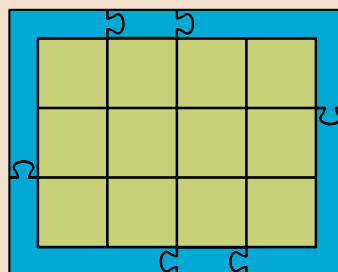
1 Inselaufbau

a) Inselaufbau für 2 Personen:



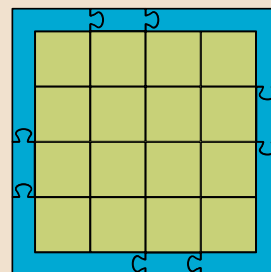
Die Insel Landschaft besteht aus 9 Inselteilen und 4 großen Rahmenteilen.

Inselaufbau für 3 Personen:



Die Insel Landschaft besteht aus 12 Inselteilen, 4 großen und 2 kleinen Rahmenteilen.

Inselaufbau für 4 Personen:



Die Insel Landschaft besteht aus 16 Inselteilen, 4 großen und 4 kleinen Inselteilen.

b) Bildet aus den Inselteilen eine zufällige Insel Landschaft. Es gelten dabei die folgenden Regeln:

1. 2 Landfelder dürfen nicht nur durch ihre Ecken miteinander verbunden sein. Daraus folgt, dass die Landfelder jeder Insel vertikal zusammenhängen und komplett von Wasser umgeben sind.

2. Es dürfen keine komplett von Land eingeschlossenen Wasserfelder entstehen.

c) Legt die Rahmenteile um die Inselteile.

Oder in anderen Worten, folgendes Muster aus 2 Wasser- und 2 Landfeldern darf nicht vorkommen:



2 Legt den Manila-Plan neben die Insel Landschaft.

1. Mischt die Manila-Plättchen nach den 3 Typen getrennt und legt dann zu jedem Slot so viele Plättchen offen aus, wie Personen am Spiel teilnehmen. Legt den Rest zurück in die Schachtel.

- a. 1. und 2. Slot: Manila-Plättchen Typ 1
- b. 3. Slot: Manila-Plättchen Typ 2
- c. 4. -7. Slot: Manila-Plättchen Typ 3

2. Mischt die Taifun-Plättchen mit der neutralen Seite nach oben. Wählt zufällig 2 davon aus, die ihr **verdeckt** an den Manila-Plan legt. Legt das verbleibende Plättchen **unbesehen (!)** zurück in die Schachtel.

3 Legt den Aktions-Plan neben die Insel Landschaft.

Legt die Würfel in zufälligen Kombinationen auf die Rundenfelder: 8 Würfel auf das Feld 1, 6 auf das Feld 7 und je 7 auf die verbleibenden Felder.



4 Legt die Äcker nach 3 Größen getrennt aus:

- a. Kleine Äcker mit Größe 1 und 2 (unbegrenzt verfügbar)
- b. Mittlere Äcker mit Größe 3 und 4 (je Form 4x)
- c. Große Äcker mit Größe 5 und 6 (je Form 1x)

5 Legt die Münzen, die Sandsäcke, die Fische, die Pflanzen und das schwarze Schiff griffbereit aus.

Das Schiff benötigt ihr nur, wenn das Manila-Plättchen 26 ausliegt.

6 Stellt den Würfelturm bereit.

7 Lost aus, wer das Spiel beginnt, und gebt dieser Person die Stefan-Feld-Figur.

Persönliches Spielmaterial

8 Wähle 1 Spielfarbe. Nimm in dieser Farbe und platziere:

- a. 1 Tableau,
- b. 12 Kontore,
- c. 15 Faktoreien,
- d. 4 Lagerplättchen (Wasserseite oben),
- e. 1 Punktemarker (auf das Feld 0 des Aktions-Plans),
- f. 1 Figur (auf das Startfeld des Manila-Plans),
- g. 1 Schiff,
- h. 2 Punkte-Plättchen 50/100 und 150/200.

9 Nimm dir 1 Münze und 1 Fisch und lege sie auf dein Tableau.

10 Legt das Material der nicht benötigten Spielfarben zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Übersicht

Ihr spielt Manila über **3 Durchgänge**. Jeder Durchgang besteht aus **7 Runden**, wobei ihr am Ende des 3. Durchgangs noch **1 Bonus-Runde** ausführt.

Am Anfang jeder Runde werft ihr die Würfel des aktuellen Rundenfeldes in den Würfelturm, um die für diese Runde zur Verfügung stehenden **Aktionen** festzulegen. Beginnend bei der Person mit der **Stefan-Feld-Figur** und dann weiter im Uhrzeigersinn führt ihr jeweils **genau 1 Aktion** aus.

Nach jedem Durchgang führt ihr eine **Zwischenwertung** aus und nach der 3. Zwischenwertung noch eine **Schlusswertung**.

Vor dem ersten Durchgang

Startfeld für Schiff auswählen:

Beginnend bei der Person mit der Stefan-Feld-Figur und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt ihr alle einen **Startplatz für euer Schiff**.

Dieses Feld muss ein **Anker-Feld** sein, neben dessen zugehörigem Kontor-Feld sich ein **Pflanzen-Feld** befindet:

- Setzt euer Schiff auf das Anker-Feld.
- Setzt 1 Kontor auf das angrenzende Kontor-Feld.
- Legt ein 1-er-Acker auf das angrenzende Pflanzen-Feld.
- Nehmt euch die abgebildete Pflanze und legt sie auf euer Tableau auf das Feld für den Pflanzenvorrat.



Durchführung einer Runde

1 Aktionsauswahl festlegen

1. Aktionsauswahl:

Werft zu Beginn jeder Runde die Würfel des aktuellen Rundenfeldes in den **Würfelturm**. Fallen auf beiden Seiten des Würfelturms **gleich viele Würfel** heraus:

Nehmt die Würfel von der Seite, an der die Rampe folgendes Symbol zeigt: = : ◯ und werft sie noch einmal in den Würfelturm.



6

Nehmt dann die Würfel von der Seite des Würfelturms, auf der **mehr Würfel** herausgefallen sind und legt sie auf das **Aktionsfeld** in der Mitte des Aktions-Plans (siehe rechts). Legt die restlichen Würfel aus dem Würfelturm zum **nächsten Rundenfeld**.

Im Aktionsfeld seht ihr, welche Aktionen in dieser Runde möglich sind und wie viele **Aktionspunkte (AP)** ihr zur Verfügung habt:

- Die Farben der hier liegenden Würfel zeigen an, **welche Aktionen** in dieser Runde erlaubt sind (siehe unten).
- Die höchste Anzahl an **gleichfarbigen Würfeln** bestimmt die **Anzahl der AP** für alle Farben.

Diese Anzahl an AP könnt ihr um 1 oder 2 erhöhen, indem ihr entsprechend viele Münzen oben auf euer Tableau legt (siehe rechts). Diese Münzen legt ihr nach eurem Spielzug zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Von Weiß liegen die meisten Würfel im Aktionsfeld, und zwar 3. Das heißt, dass ihr **3 AP** zur Verfügung habt, auch, wenn ihr eine andere Aktion als Fische fangen wählt!



2 Aktionen durchführen

Beginnend bei der Person mit der **Stefan-Feld-Figur** führt ihr nun jeweils genau 1 der zur Verfügung stehenden Aktionen aus. Ihr entfernt dabei keine Würfel, **alle können die gleichen Aktionen** mit der gleichen Anzahl von AP ausführen.



Beispiel: Wenn die Würfel so verteilt sind wie im Beispiel oben, habt ihr folgende Aktionen zur Wahl, jeweils mit 3 AP: Fische fangen, Sandsäcke lagern, Handeln oder Manila besuchen.

3 Ende der Runde

Nachdem alle je 1 Aktion ausgeführt haben, endet die Runde. Gebt die Stefan-Feld-Figur im Uhrzeigersinn weiter.

Aktionen

Es gibt **7 Aktionen**, die unterschiedlichen Farben zugeordnet sind:

- Türkis:** Schiff fahren (Fahre zu Ankerfeldern, um dort Kontore zu errichten)
- Braun:** Acker anlegen (Erweitere die Ackerfläche, du wirst mit Punkten belohnt)
- Grau:** Faktorei errichten (Faktoreien verarbeiten die Pflanzen gewinnbringend)
- Schwarz:** Sandsäcke lagern (Baue Schutz vor den Taifunen auf)
- Weiß:** Fische fangen (Über Fische kannst du Einnahmen erzielen)
- Rot:** Handeln (Hier verkaufst du Fische und kannst das Geld investieren)
- Rosa:** Manila besuchen (Du besuchst Manila und triffst Persönlichkeiten, die dir helfen werden)

7

Schiff fahren



Achtung: Bei dieser Aktion hast du immer 1 zusätzlichen AP!

Für jeden AP darfst du dein Schiff beliebig weit **senkrecht oder waagrecht** in eine Richtung fahren.

Endet eine Bewegung auf einem **Anker-Feld**, errichst du dort **kostenlos 1 Kontor**. Hast du noch AP übrig, darfst du weiterfahren, so kannst du auch mehr als 1 Kontor in einem Zug errichten.

Eine Bewegung auf dem äußeren Rand kostet **1 AP** für eine beliebig weite Fahrt, auch um Ecken herum! Erst das Abbiegen auf ein Inselteil kostet wieder 1 AP.

Du darfst andere **Schiffe überspringen**, aber nicht deinen Zug auf einem Feld beenden, auf dem bereits 1 Schiff steht.



Beispiel: Im Aktionsfeld liegen 2 **weiße Würfel**. Da du die Aktion **Schiff fahren** wählst, darfst du dein Schiff **3x bewegen**: Mit der **ersten** Bewegung ziehst du bis zum äußeren Rand. Mit der **zweiten** Bewegung ziehst du entlang des äußeren Randes. Mit der **dritten** Bewegung ziehst du bis zum Anker-Feld und platzierst dort ein Kontor.

Acker anlegen



Mit deinen AP legst du 1 oder mehrere **Äcker** und erhältst dafür Punkte. Je nach Größe der Äcker (*klein: 1-2 Felder/mittel: 3-4 Felder/groß: 5-6 Felder*) benötigst du **1, 2 oder 3 AP**, du darfst die AP auch auf mehrere Äcker aufteilen. Für jeden gelegten Acker erhältst du je nach Größe **1, 3 bzw. 6 Punkte**.

Du musst einen Acker so legen, dass er direkt oder **über** andere Äcker mit einem **eigenen Kontor** verbunden ist (siehe obere Beispielbilder). **Benachbarte Äcker gelten auch als verbunden, wenn eine Faktorei darauf steht**. Kontore und Faktoreien anderer Personen blockieren dich nicht.

Du darfst deine Äcker auch auf **verschiedene Inseln** legen. Wenn du einen Acker auf ein **Pflanzensymbol** legst, dann nimm dir die entsprechende Pflanze aus dem Vorrat und lege sie in deinen Pflanzenvorrat (*Feld links*), also noch nicht zu den passenden Symbolen oberhalb deines Vorrats an Faktoreien (siehe mittlere Beispielbilder)!

Wertung einer Insel:

Solltest du durch das Legen eines Ackers das letzte freie Feld einer Insel belegen (**auch unbebaute Kontorfelder gelten als belegt!**), wird diese Insel sofort gewertet. Wer mindestens 1 Kontor oder 1 Faktorei auf dieser Insel besitzt, erhält nun Punkte:

- Zähle die Anzahl der Inselteile, auf der sich die Insel befindet.
- Addiere die Zahl der eigenen Kontore auf der Insel.
- Addiere die Zahl der eigenen Faktoreien auf der Insel.
- Hast du den letzten Acker auf die Insel gelegt, addiere 1.
- Multipliziere diese Summe mit 3.



Beispiel: Die Insel liegt komplett auf 1 Inselteil. Rot hat 1 Kontor und 1 Faktorei auf der Insel: Außerdem hat Rot den letzten Acker platziert. Das ergibt $1+1+1+1=4$. Multipliziert mit 3 ergibt das 12 Punkte.

Sandsäcke lagern



Für jeden AP erhältst du **1 Sandsack**. Lege die Sandsäcke in dein Lager, jedes Lagerplättchen hat Platz für **2 Sandsäcke**. Überzählige Sandsäcke verfallen.



Faktorei errichten



Mit deinen AP errichst du 1 oder mehrere Faktoreien. Du musst dabei jede Faktorei auf einen **unbesetzten Acker** legen, der mit einem deiner **Kontore** direkt oder über weitere Äcker verbunden ist.

Die Spalte, aus der du eine Faktorei nimmst, darfst du **frei wählen**, allerdings musst du sie von **oben nach unten** von deinem Tableau nehmen. Wie viele AP du benötigst, steht neben der Zeile, aus der du die Faktorei nimmst. Nimmst du für 3 AP eine Faktorei aus der untersten Zeile, erhältst du sofort 1 Münze aus dem Vorrat.

Durch das Entfernen einer Faktorei von deinem Tableau **erhöht du den Faktor**, mit dem du bei den Zwischenwertungen die Anzahl der Pflanzen multiplizierst.



Beispiel: Blau hat eine Faktorei platziert. Da es die letzte Faktorei aus der Spalte war, erhält Blau sofort 1 Münze. Bei der Zwischenwertung würde Blau für diese Spalte $3 \times 6 = 18$ Punkte erhalten.

Fische fangen



Für jeden AP erhältst du **1 Fisch**, den du auf dein Tableau legst.



Handeln



Für jeden AP darfst du **1 der folgenden Handelsaktionen** ausführen:

- Gib 1 oder 2 Fische ab und erhalte 2 Münzen je Fisch.
- Gib 1 Münze ab, um 1 oder 2 Pflanzen von deinem Pflanzenvorrat zu den passenden Symbolen oberhalb deines Vorrats an Faktoreien zu legen.
- Gib 1 Münze ab, um 1 Lagerplättchen zu aktivieren (*umdrehen*), wodurch du 2 weitere Plätze für Sandsäcke hast.



Manila besuchen

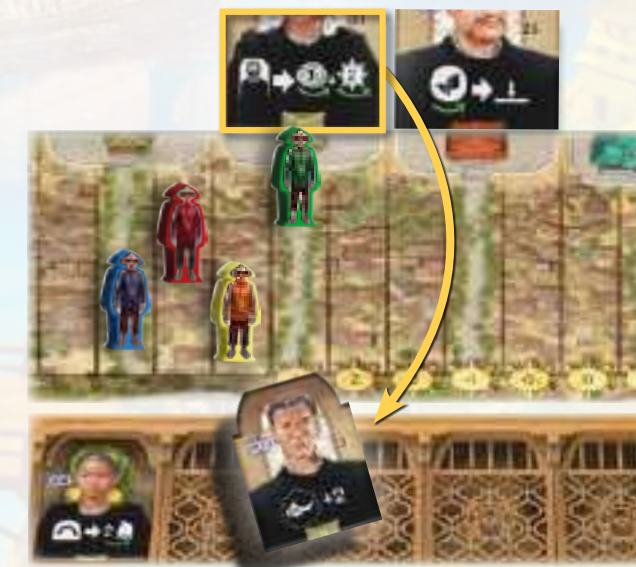


Die Manila-Plättchen zeigen Personen, die dir mit ihren Fähigkeiten helfen, entweder **einmalig sofort, dauerhaft** oder bei **Spielende**.

Für jeden AP gehst du **1 Schritt** auf der Manila-Leiste voran. Immer, wenn du einen der **5 Wege** erreichst, nimmst du dir **1 Manila-Plättchen**, das an dem Weg liegt und legst es auf dein Tableau. Die einzelnen Plättchen sind im Anhang erklärt (siehe Manila-Plättchen, Seite 12).

Für jeden Schritt, den du über das Ende der Leiste hinausziehen würdest, erhältst du **2 Punkte**.

Beispiel: Grün ist nach vorne gezogen, erreicht einen Weg, wählt 1 der an diesem Weg ausliegenden Plättchen aus und legt es auf das eigene Tableau.



Ende des Durchgangs und Zwischenwertung

Die ersten beiden Durchgänge enden **nach 7 Runden**.

Nur nach dem **3. Durchgang**: Gebt die Stefan-Feld-Figur noch einmal weiter und spielt noch **1 weitere Runde**.

In dieser letzten Runde habt je **1 AP für 1 Aktion** eurer Wahl zur Verfügung. Ihr dürft auch diese Aktion mit **1 oder 2 Münzen** verstärken.

Am Ende jedes Durchgangs führt ihr bei der Zwischenwertung folgende 3 Schritte durch:

1 Schutz gegen den Taifun

Die Stärke des Taifuns entspricht der Summe der Werte auf den Taifun-Plättchen. Du musst mindestens so viele **Sandsäcke** besitzen, dass sie dem Wert der Taifun-Plättchen entsprechen.

Dann gibt es 2 Fälle:

a) Du hast **ausreichend Sandsäcke**: Prima, der Schutzwall hält! Aber die Sandsäcke wurden teilweise weggeschwemmt, daher musst du die aufgerundete **Hälfte der eingesetzten Sandsäcke abgeben**.

Als Belohnung erhältst du:

1. **Punkte** je nach Durchgang: In Durchgang 1,2,3 erhältst du **2, 10, 20 Punkte**.
2. **Münzen** je nach Nummer des laufenden Durchgangs (*also 1,2,3*)
3. **3 Punkte für jede Person**, die sich nicht erfolgreich vor dem Taifun geschützt hat.

b) Du hast zu **wenige Sandsäcke**: Der Taifun überschwemmt dein Ufer.

1. Du gibst 1 Kontor einer nicht abgeschlossenen Insel ab (*wenn du kein solches Kontor hast, brauchst du auch keines abzugeben*).
2. Du behältst deine Sandsäcke.



Beispiel:

Nach dem 3. Durchgang hat der Taifun eine Stärke von 9. Du musst also **9 Sandsäcke** besitzen, um dich vor dem Taifun zu schützen. Wenn du das geschafft hast, musst du **5 Sandsäcke abgeben**. Du erhältst 20 Punkte, 3 Münzen und noch einmal 3 Punkte für jede Person, die sich nicht vor dem Taifun schützen konnte.

2 Faktoreiwertung

Mutipliziere die **Anzahl der Pflanzen** je Sorte auf deinem Tableau mit den jeweils **höchsten darunter freigeschalteten Faktoren**. Du erhältst diesen Wert als Punkte.



Beispiel:

Baumwolle: 1 Pflanze x Faktor 1 = 1 Punkt
Kokosnuss: 2 Pflanzen x Faktor 3 = 6 Punkte
Tabakblätter: 1 Pflanze x Faktor 6 = 6 Punkte
Kaffee: 3 Pflanzen x Faktor 6 = 18 Punkte
Zuckerrohr: 2 Pflanzen x Faktor 1 = 2 Punkte

3 Vorbereitung nächste Runde nach Durchgang 1 und 2

• decke das nächste Taifun-Plättchen auf.

• entferne **alle** Manila-Plättchen der untersten Stufe (*falls noch vorhanden*).
Schiebe dann alle verbliebenen Manila-Plättchen um **1 Weg nach links**.



Spielende und Schlusswertung

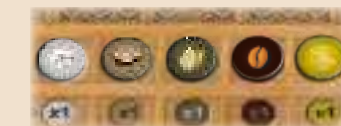
Das Spiel endet nach dem 3. Durchgang und es folgt die Schlusswertung. Du erhältst Punkte für:

• **Kontore** auf unterschiedlichen Inseln.



Beispiel: Für 7 Inseln erhältst du 28 Punkte.

• jedes Set von **5 unterschiedlichen Pflanzen** an den Faktoreien, und zwar **20 Punkte** pro Set.



Beispiel: Du erhältst 20 Punkte, da du 1 Set aus 5 verschiedenen Pflanzen an den Faktoreien hast.

• deinen Weg auf dem **Manila-Plan**.



Beispiel: Gelb erhält 14 Punkte.

• einige der **Manila-Plättchen**.

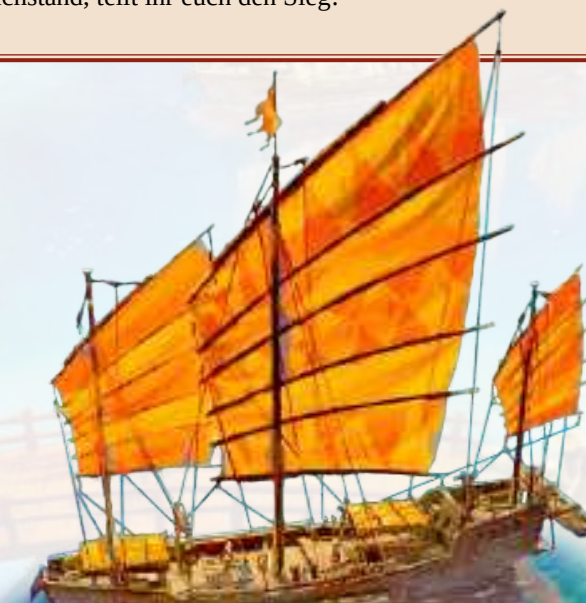


Beispiel: Du hast noch 4 Fische übrig, daher erhältst du 16 Punkte. (1 Fisch = 4 Punkte)

• **Münzen:** Für jede Münze auf deinem Tableau erhältst du 1 Punkt.

Wer auf der Punkteleiste am weitesten vorne ist, gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand ist im Vorteil, wer bei der Inselwertung mehr Punkte gemacht hat.
Besteht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg!



Manila-Plättchen

Typ 1



1) Wenn du die Aktion **Sandsäcke lagern** ausführst, bekommst du 2 zusätzliche AP.



6) Wenn du die Aktion **Manila besuchen** ausführst, bekommst du 1 zusätzlichen AP.



11) Wenn du ein **Manila-Plättchen** nimmst, erhältst du zusätzlich 1 Münze und 2 Punkte.



2) Wenn du die Aktion **Fische fangen** ausführst, bekommst du 2 zusätzliche AP.



7) Wenn du die Aktion **Faktorei errichten** ausführst, bekommst du 1 zusätzlichen AP.



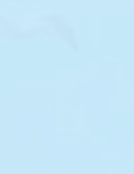
12) Wenn du dich bei der Durchgangswertung erfolgreich vor dem Taifun geschützt hast: Führe sofort 1 Aktion deiner Wahl aus. Du hast 1 AP zur Verfügung und kannst diesen noch mit 1 oder 2 Münzen erhöhen.



3) Wenn du die Aktion **Handeln** ausführst, bekommst du 2 zusätzliche AP.



8) Wenn du eine **Insel abschließt**, erhältst du 1 Fisch.



13) Du darfst jederzeit **Münzen durch Fische ersetzen**. Nimm dir sofort 2 Fische.



4) Wenn du die Aktion **Acker anlegen** ausführst, bekommst du 1 zusätzlichen AP.



9) Bei der Aktion **Handeln** erhältst du für jeden verkauften Fisch 3 anstatt 2 Münzen.



5) Wenn du die Aktion **Schiff fahren** ausführst, bekommst du 1 zusätzlichen AP.



10) Wenn du bei der Aktion **Handeln** ein Lagerplättchen umdrehst, füllst du es sofort mit 2 Sandsäcken.

Typ 2



21) Wenn du ein Kontor baust, erhältst du 1 Münze.



23) Du darfst bei der Aktion **Schiff fahren** dein Schiff diagonal ziehen.



25) Wenn du eine Pflanze erhältst, legst du sie sofort zu den Faktoreien.



22) Wenn du einen Acker auf eine Insel legst, erhältst du 1 zusätzlichen Punkt.



24) Bei der Durchgangswertung benötigen die anderen Personen 1 zusätzlichen Sandsack, um den Taifun abzuwehren.



26) Setze das **schwarze Schiff** auf ein Randfeld deiner Wahl, es gehört jetzt dir. Ab jetzt darfst du deine AP bei der Aktion **Schiff fahren** auf beide Schiffe verteilen.

Typ 3



31) Fülle sofort dein Lager bis zum Maximum mit Sandsäcken auf.



37) Führe sofort 1 Aktion deiner Wahl aus. Du hast 3 AP zur Verfügung und kannst diese noch mit 1 oder 2 Münzen erhöhen.



43) Bei der Schlusswertung erhältst du 4 Punkte für jeden Fisch, aber maximal 20 Punkte.



32) Nimm sofort 6 Münzen.



38) Fahre sofort mit deinem Schiff zu einem beliebigen Ankerplatz und baue dort ein Kontor.



44) Bei der Schlusswertung erhältst du 4 Punkte pro Münze, aber maximal 24 Punkte.



33) Nimm sofort 8 Punkte.



39) Führe sofort ein noch am Manila-Plan liegendes Manila-Plättchen mit Sofort-Symbol aus.



45) Bei der Schlusswertung erhältst du 2 Punkte für jeden Sandsack in deinem Lager.



34) Baue sofort 1 großen Acker (5 oder 6 Felder) und erhalte die Punkte dafür.



40) Führe sofort ein noch am Manila-Plan liegendes Manila-Plättchen mit Spielende-Symbol aus.



46) Bei der Schlusswertung erhältst du 1 Punkt für jede Pflanze, die bei den Faktoreien liegt. Dein Pflanzenvorrat zählt nicht mit.



35) Nimm sofort 4 Fische.



41) Nimm dir zu einem Zeitpunkt deiner Wahl 1 Pflanzenplättchen deiner Wahl und lege es zur passenden Faktorei.



47) Bei der Schlusswertung erhältst du 3 Punkte für jede Insel, auf der du mindestens 1 Faktorei errichtet hast.



36) Nimm sofort 1 Fisch und 1 Münze für jede abgeschlossene Insel, auf der du mindestens 1 Kontor hast.

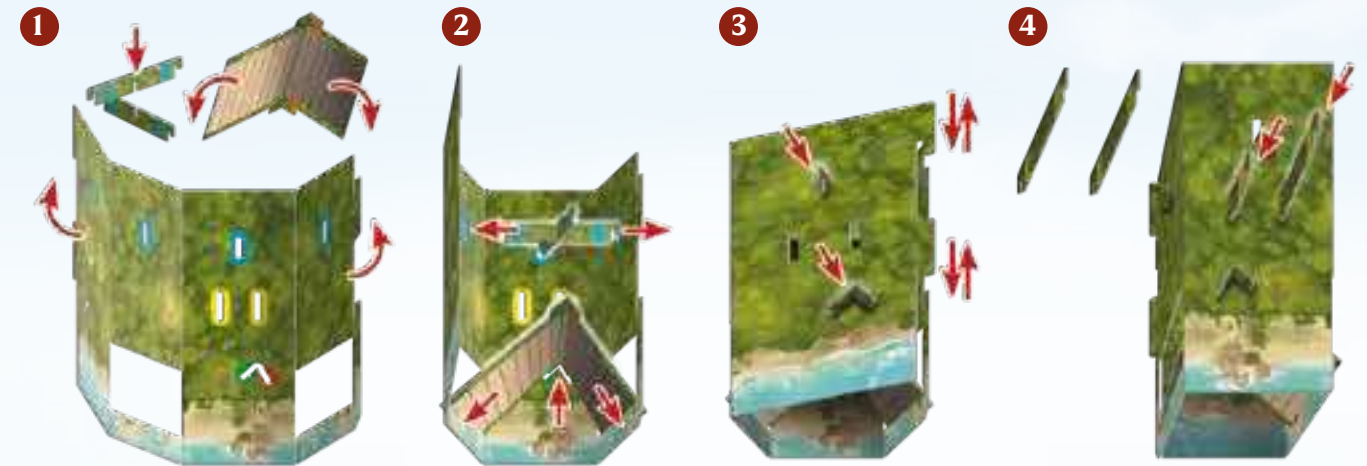
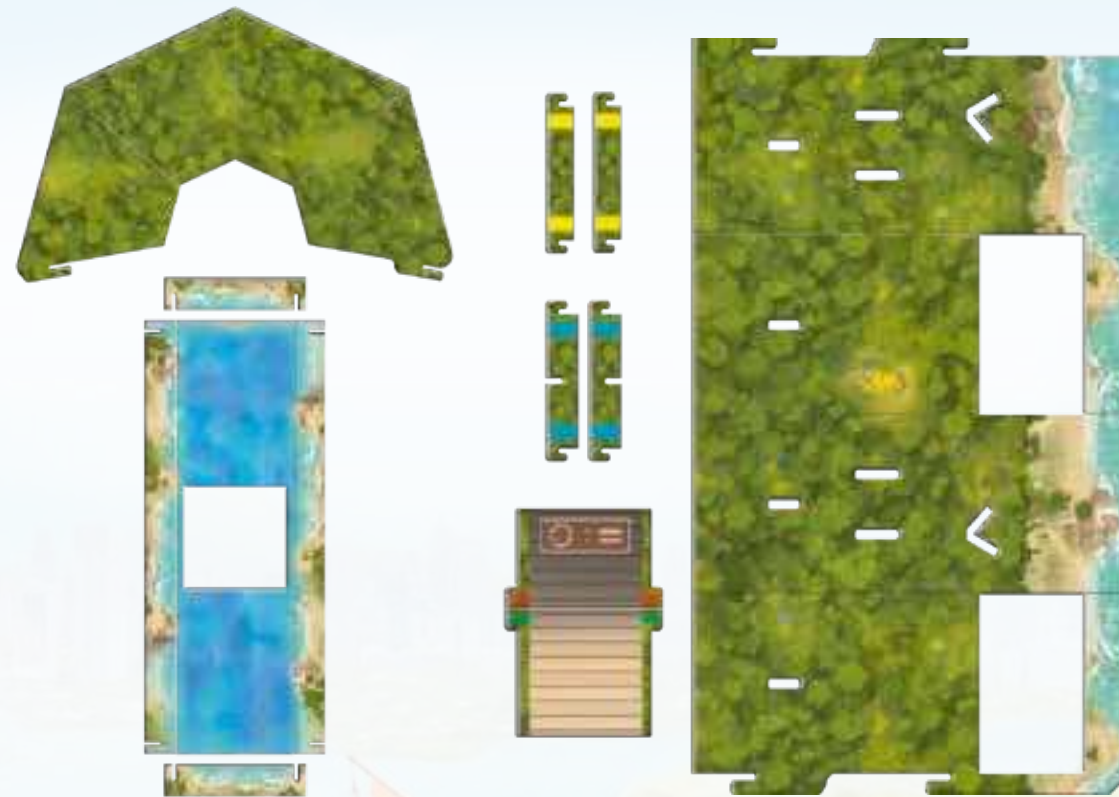


42) Bei der Schlusswertung erhältst du 3 Punkte für je 2 Lagerplätze für Sandsäcke (egal, ob belegt oder nicht).



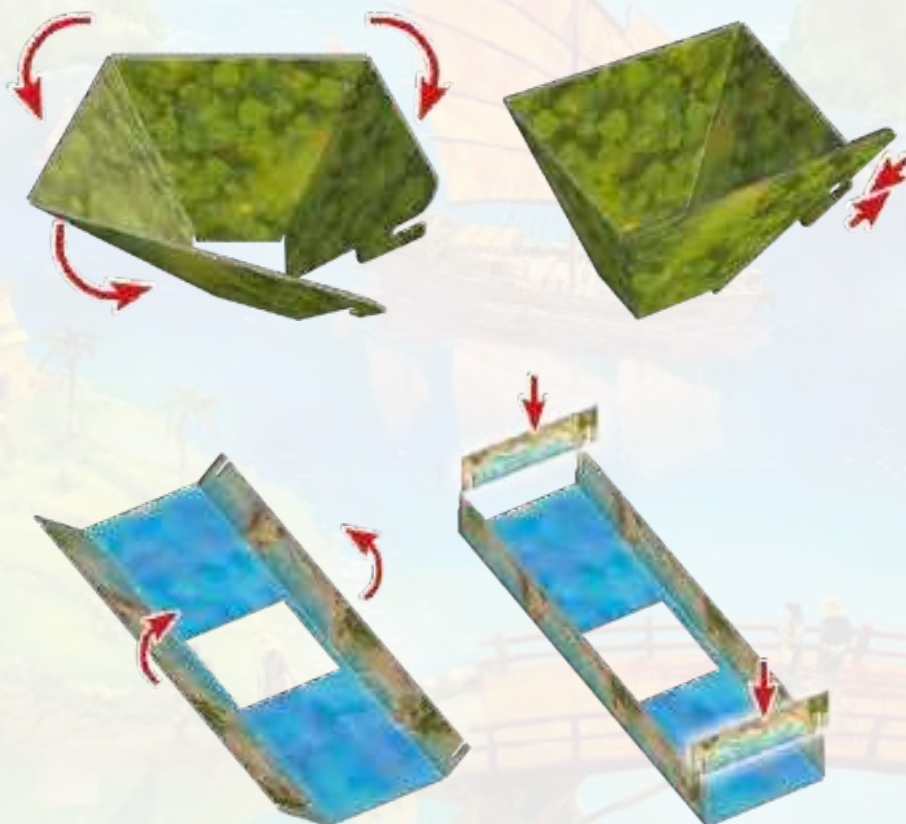
48) Bei der Schlusswertung darfst du zu der Anzahl von Inseln, auf der du Kontore besitzt, 1 Kontor dazuzählen.

Aufbauanleitung



Turm:

- 1 Drücke vorsichtig die Pappe aus den Löchern des Turms. Falte den Turm und die Rampe. Stecke die beiden **breiteren Stege kreuzförmig** ineinander.
- 2 Stecke das Kreuz an 3 Seiten durch die **oberen, blauen Löcher** des Turms. Stecke die hinteren Seitenlaschen der Rampe in die Rückseite des Turms (*dachförmiges Loch unten*). Achte darauf, dass die **rote Seite der Seitenlasche in der roten Hälfte des Lochs** steckt, und die **grüne Seite in der grünen Hälfte** schiebe die unteren Rampenenden durch die großen, seitlichen Lücken in der Turmwand.
- 3 Schließe den Turm vorsichtig. Achte darauf, dass der vierte Arm des Kreuzes **in das obere Loch** und die vorderen Seitenlaschen der Rampe unten in das dachförmige Loch passt. Hake die Verschlüsse ein.
- 4 Schiebe die schmalere Stege durch die **mittleren Löcher (gelb)**, sodass sie sich auf beiden Seiten des Turms in den entsprechenden Löchern festhaken.



Trichter:
Biege die Seitenteile zueinander und hake den Verschluss ein.

Auffangschale:
Klappe die Seitenteile hoch. Stecke die Endstücke an beiden Seiten fest.



Aufbau der Tableaus



Übersicht Symbole

 Kontor	 Münze	 Zwischenwertung	 Du selbst
 Faktorei	 Pflanze (Vorrat)	 Schlusswertung	 Die Anderen
 Manila-Plättchen: Sofortaktion	 Aktion: Acker anlegen	 Sofort	 Abgeben
 Manila-Plättchen: Schlusswertung	 Aktion: Faktorei errichten	 Permanent	 Erhalten
 Manila-Plättchen: Permanent	 Aktion: Fische fangen	 Taifun	 Acker anlegen (Größe 1+2)
 Manila-Plättchen	 Aktion: Handeln	 Taifun abgewehrt	 Acker anlegen (Größe 3+4)
 Eine Insel	 Aktion: Manila besuchen	 Alle Lager auffüllen	 Acker anlegen (Größe 5+6)
 Abgeschlossene Insel	 Aktion: Sandsäcke lagern	 Lagerplättchen aktivieren (umdrehen)	 Etwas einsetzen
 Faktorei auf Insel	 Aktion: Schiff fahren	 Gefülltes Lager	 Äußerer Rand des Spielplans
 Abgeschlossene Insel mit Kontor	 Schiff darf diagonal fahren	 Schiff fahren	 Punkte