

JEFFREY D. ALLERS

NIEUW AMSTERDAM

& THE DUTCH WEST INDIA TRADING COMPANY



Im Jahre 1621 wurde die Niederländische Westindien Kompanie gegründet, um den niederländischen Einfluss auf den lukrativen Fellhandelsmarkt in Amerika zu stärken. Nieuw Amsterdam, die erste Siedlung der Kompanie, wurde wegen der strategisch günstigen Lage an der Mündung des Flusses Hudson auf der Insel Manhattan gegründet. Der leichte Zugang vom Meer zu den mit Bibern reich bevölkerten Urwäldern und zu den amerikanischen Ureinwohnern, die sehr geschickt in der Jagd auf diese Tiere waren, garantierte den Erfolg der Kompanie im Fellhandel. Um Kolonisten anzulocken, bot die Kompanie Anreize zum Landkauf und vertragsgebundene Diener für die „Patrone“, die sie lenken sollten. Das schuf eine Art Feudalsystem, welches dem in Europa ähnelte. Die Patrone entwickelten ihr Land, sorgten für ihre Diener, halfen bei der Entwicklung der Stadt und handelten mit den Lenape Indianern Felle, welche die Kompanie mit immensem Profit nach Europa verschickte. In Neu Amsterdam (Nieuw Amsterdam) konkurrieren zwei bis fünf bedeutende Patrone um die Gunst der Niederländischen Westindien Kompanie, um die angesehene Position des Generaldirektors der Kolonie zu gewinnen!

ÜBERSICHT

Für 2 – 5 Spieler ab 12 Jahren • Spielzeit 60 – 120 Minuten

Als Patrone erhalten die Spieler in diesem Spiel Punkte für Land, das sie besiedeln, für Gebäude, die sie in Neu Amsterdam bauen und für Felle, die sie in die alte Welt verschiffen. Die Spieler beteiligen sich an harten Auktionen für die Stadtaktionen (*Geschäfte bauen und Wahlen abhalten*), Landaktionen (*Ausbau der Siedlungen und Rodungen für den Ackerbau*) und Handelsaktionen (*Fellhandel mit den Lenape Indianern und Verschiffung der Felle nach Europa*).

Außerdem müssen die Spieler versuchen, die Vorteile der Sonderaktionen zu nutzen, die in den verschiedenen Bezirken von Neu Amsterdam möglich sind. Die Bezirke bieten unterschiedliche Möglichkeiten, um an die für den Erfolg nötigen Mittel zu gelangen und um die Handwerker für den Bau von Farmhäusern aufzutreiben, den Bau von Lagerhäusern für die Waren und von Handelsposten entlang des Flusses, um den Kontakt mit den Lenape aufrecht zu erhalten, die durch die sich ausbreitenden Siedlungen gezwungen werden, für die Jagd immer tiefer in die Wälder vorzudringen. Nach sechs Spielrunden wird es einen Spielsieger geben!

SPIELMATERIAL

SPIELPLAN

Indianische Fellhandelsplätze

Jeder Händler hat Plätze für seine Felle; die Kosten, um sie zu kaufen, sind angezeigt.

Wichtige Regeln im Überblick

1. Angabe der zu benutzenden Handelspostenplätze.
2. Wer bei einer Aktion passt, erhält 1 Münze.
3. Es kostet 1 Münze, die Sonderaktion eines Bezirks auszuführen, es sei denn, der Spieler hat die Mehrheit der Geschäfte in diesem Bezirk (oder ist an einem Gleichstand für die Mehrheit beteiligt).

Neu Amsterdam

Die Stadt besteht aus sechs Bezirken, in welche die Spieler im Laufe des Spiels ihre Geschäfte einsetzen. Die Sonderaktion jedes Bezirks ist in einem kleinen Sonderfeld erklärt.

Startfeld der Siegpunktleiste

Siegpunkt- und Umrundungsmarker liegen zu Spielbeginn hier.

Überblick einer Spielrunde

Plätze für neue Schiffe

Siegpunktleiste

Die Leiste endet bei 50; wer mehr Punkte erzielt, fängt wieder vorne an und nimmt einen Umrundungsmarker, mit der Seite +50 nach oben. Falls er das Ende nochmals überschreitet, dreht er den Marker auf die Seite +100.



Lenape Indianerdörfer
Mit Plätzen für Langhäuser

Flussboote
Nennen die Kosten (in Getreide), um flussaufwärts zu fahren und zu handeln.

Plätze für Handelsposten

Zusammenfassung von Stadt-, Land- und Handelsaktionen

Geldkassette
In jeder Spielrunde stehen fünf Spalten für die Auktion zur Verfügung. Jede Spalte bietet Platz für 2 oder 3 Aktionsplättchen und 1 Reihenfolgemarken. Einige Spalten bieten auch noch Bonusmünzen an.

Wertungstabelle für gerodete Landkarten

Plätze für neues Land

12 Aktionsplättchen

Je 4 Stadt- Land- und Handelsplättchen. Ihre Rückseiten sind identisch.



STADT



LAND



HANDEL



RÜCKSEITE

5 Reihenfolgemarken

Von 1- 5 nummeriert.



5 Langhäuser



6 Umrundungsmarker

Werden genommen, wenn Spieler das Ende der Siegpunktleiste überschreiten.



50 Fellplättchen

Je 10 Plättchen der fünf Fellsorten. Ihre Rückseiten sind identisch.



BIBER



NERZ



OTTER



BISAMRATTE



LUCHS



RÜCKSEITE

24 Landkarten

12 blaue Karten für die 1620er und 12 rote für die 1630er Jahre.



RÜCKSEITEN



Anzahl Häuser

1 – 3 Plätze geben an, wie viele Haushalte nötig sind, um dieses Stück Land zu bewirtschaften.

Holzwert

Diese Menge Holz wird einmalig gewonnen, wenn das Land gerodet wird.

Getreidewert

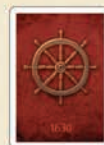
Nachdem das Land gerodet ist, wird diese Menge Getreide zum Ende jeder Spielrunde geerntet.

Erinnerung für schwindende Landhäuser

Wenn die niederländischen Farmer Land roden, ziehen sich die Lenape Dörfer immer weiter flussaufwärts zurück.

24 Schiffskarten

12 blaue Karten für die 1620er und 12 rote für die 1630er Jahre.



RÜCKSEITEN



Warenwert

Diese Menge Waren erhält der Spieler in jeder Spielrunde, der mit diesem Schiff *Felle verschifft*.

Bonusmünzen

Diese Menge Münzen erhält der Spieler einmalig, der mit diesem Schiff *Felle verschifft*.

Benötigte Felle

Die erforderliche Anzahl Felle, um mit diesem Schiff *Felle zu verschiften*.

5 Werftkarten

1 für jeden Spieler



Lagerhausplätze

Jeder Spieler beginnt mit 1 Lagerhaus und kann bis zu 3 weitere bauen.

Anlegeplätze

Zu jedem Lagerhaus gehört ein Anlegeplatz. Wer ein Lagerhaus baut, erhält auch den dazugehörigen Anlegeplatz. Auf den Feldern der Anlegeplätze werden die Waren gelagert, die durch die Schiffskarten verdient werden.

60 Geldmünzen

48 kleine Silbermünzen, jeweils mit Wert 1, und 12 große Goldmünzen, jeweils mit Wert 5. Mit „Münze“ ist immer eine Silbermünze gemeint.



40 Warenquader

Jeder Quader ist 1 Ware wert.



30 Holzstäbchen

25 kleine Holzstäbchen, jeweils 1 Holz wert, und 5 große Holzstäbchen, jeweils 5 Holz wert.



125 Gebäude

25 Gebäude pro Spielerfarbe. Wenn sie auf den Landkarten gebaut werden, sind es *Häuser*; wenn sie auf den Werftkarten gebaut werden, sind es *Lagerhäuser*, wenn sie in den Stadtbezirken gebaut werden, sind es *Geschäfte*.



5 Handelsposten

1 in jeder Spielerfarbe.



5 Siegpunktmarker

1 in jeder Spielerfarbe.



30 Getreidebündel

25 kleine Bündel, jeweils 1 Getreide wert, und 5 große Bündel, jeweils 5 Getreide wert.



SPIELAUFBAU (Dieses Beispiel zeigt den Aufbau für 3 Spieler.)

A Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 25 Gebäude seiner Farbe, außerdem 2 Getreide, 3 Holz, 4 Waren und 8 Münzen als persönliche Reserve. Alles übrige Getreide, Holz, Waren und Geld wird jeweils separat neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt. *Hinweis: Diese 4 Mittel sind unbegrenzt. Falls der seltene Fall eintritt, dass es von einer Sorte oder mehreren nicht genug gibt, nimmt man beliebige Ersatzmarker.*



B Jeder Spieler nimmt eine Werftkarte und legt sie vor sich hin. Dann setzt er eins seiner Gebäude auf den linken Lagerhausplatz der Karte und legt seine 4 Waren auf die 4 Lagerplätze der zugehörigen Anlegestelle.



C Auf den ersten Dorfplatz der Indianer am Hudson werden Langhäuser gesetzt. Die Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab: Bei 2 Spielern werden nur die unmarkierten Langhausplätze benutzt, bei 3 Spielern kommen die mit 3+ markierten Plätze hinzu und bei 4 Spielern die mit 3+ und 4+ markierten. Bei 5 Spielern werden alle Plätze benutzt.



D Die 12 Aktionsplättchen werden auf die Geldkassette gelegt, sie müssen jetzt nicht ordentlich sortiert werden.



E Die Fellplättchen (Felle) werden verdeckt gemischt und als Vorrat neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler nimmt 2 Felle und legt sie offen vor sich ab. Dann werden zufällig 11 Felle gezogen und auf jeden Fellplatz der Lenape Händler wird offen ein Fell gelegt.



F Jeder Spieler setzt seinen Handelsposten auf einen der ersten Handelspostenplätze (ganz links) neben dem Fluss. Bei 3 Spielern werden nur die weißen Plätze besetzt, bei 4 bis 5 Spielern werden alle Plätze besetzt.



Die Spieler können, falls sie möchten, mit den Gebäuden einer nicht benutzten Spielerfarbe die Langhaus- und Handelspostenplätze abdecken, die in dieser Spielpartie nicht benutzt werden.

G Die sechs Umrundungsmarker werden auf dem Startfeld der Siegpunkteleiste gestapelt, darauf stapeln die Spieler ihre Siegpunktmarker.



H Die Landkarten werden in zwei Stapel sortiert (blaue 1620er und rote 1630er), jeder Stapel wird separat gemischt, anschließend wird daraus ein Stapel gebildet, mit den 1620er Karten zuoberst. Auf gleiche Weise werden die Schiffskarten in einem Stapel bereitgelegt. Beide Stapel werden dann in die Nähe ihrer jeweiligen Plätze für neue Karten am unteren Spielplanrand gelegt.



I Der jüngste Spieler ist Startspieler und legt den Reihenfolgemarkers „1“ vor sich ab. Im Uhrzeigersinn nehmen die anderen Spieler jeweils den nächsthöheren Reihenfolgemarkers.

J In Reihenfolge setzt nun jeder Spieler eins seiner Gebäude in einen beliebigen Stadtbezirk, dabei sollte das Sonderaktionsfeld gut sichtbar bleiben. Anschließend setzt jeder Spieler in Reihenfolge ein zweites Gebäude in einen Bezirk. Mehrere Gebäude einer Farbe können in einem Bezirk sein.



K Bei weniger als 5 Spielern werden nicht benutzte Reihenfolgemarkers, Gebäude, Siegpunktmarker, Handelsposten, Langhäuser und Werftkarten in die Spielschachtel zurückgelegt.



SPIELRUNDENÜBERSICHT

Das Spiel geht über 6 Spielrunden, von denen jede aus den folgenden Phasen besteht:

VORBEREITUNGSPHASE

1. Die Plätze für neues Land und neue Schiffe werden geleert und wieder aufgefüllt.
2. Leere Fellplätze der Lenape Händler werden aufgefüllt.
3. Die Aktionsplättchen werden gemischt und in die Geldkassette gelegt.

BIETPHASE

4. Die Spieler bieten auf Spalten der Geldkassette, um Aktionsplättchen zu bekommen und die Spielerreihenfolge zu ändern.

AKTIONSPHASE

5. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Stadtaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.
6. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Landaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.
7. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Handelsaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.

EINKOMMENS- UND VERSORGUNGSPHASE

8. Jeder Spieler erntet die Menge Getreide, die auf seinen gerodeten Landkarten angegeben ist.
9. Jeder Spieler zahlt für jedes seiner Geschäfte in der Stadt 1 Getreide in den Vorrat.
10. Jeder Spieler erhält so viele Waren und lagert sie auf den Anlegeplätzen seiner Werftkarte, wie auf seinen Schiffskarten angezeigt. Waren, für die er keinen Lagerplatz hat, kommen in den Vorrat zurück.
11. Jeder Spieler erhält 1 Münze für jeden Bezirk, in dem er vertreten ist, und zusätzlich 1 Münze für jeden Bezirk, den er kontrolliert.

VORBEREITUNGSPHASE

1. Die Plätze für neues Land und neue Schiffe werden geleert und wieder aufgefüllt.

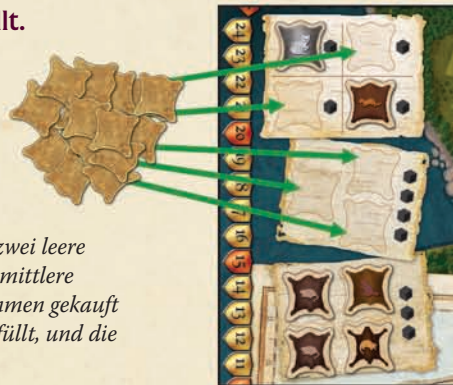
Alle auf den Plätzen für neue Karten eventuell noch ausliegenden Land- und/oder Schiffskarten werden eingesammelt und aus dem Spiel genommen. 4 neue Landkarten werden gezogen und offen auf die Plätze für neue Landkarten gelegt, dann werden 4 neue Schiffskarten gezogen und offen auf die Plätze für neue Schiffskarten gelegt.



Beispiel: Die beiden am unteren Spielplanrand noch ausliegenden Schiffskarten und die noch übrige Landkarte werden aus dem Spiel genommen. Vier neue Landkarten und vier neue Schiffskarten werden gezogen und auf die jeweils dafür vorgesehenen Plätze gelegt.

2. Leere Fellplätze der Lenape Händler werden aufgefüllt.

Vom Vorrat werden neue Felle genommen und offen auf leere Plätze der drei Lenape Händler gelegt. Falls keine Felle mehr im Vorrat sind, werden alle abgeworfenen Felle verdeckt gemischt und als neuer Vorrat benutzt.



Beispiel: Etwa in der Mitte der Spielpartie hat der oberste Händler zwei leere Fellplätze (diese Felle können einzeln gekauft werden), während der mittlere Händler gar keine Felle mehr hat (diese drei Felle können nur zusammen gekauft werden). Diese fünf leeren Plätze werden nun aus dem Vorrat aufgefüllt, und die noch ausliegenden Felle bleiben liegen, wo sie sind.

3. Die Aktionsplättchen werden gemischt und in die Geldkassette gelegt.

Die 12 Aktionsplättchen werden verdeckt gemischt. Dann wird auf zufällige Weise eins nach dem anderen gezogen und jeweils offen auf ein rundes Feld der Geldkassette gelegt, bis alle Felder belegt sind, außer den Feldern der oberen Reihe, die zunächst leer bleiben.

Beispiel: Dieser Schritt ist fast abgeschlossen. Neun der zwölf Felder für Aktionsplättchen sind bereits belegt. Die drei restlichen Aktionsplättchen werden zufällig auf die drei noch leeren Felder verteilt und aufgedeckt.



4. Die Spieler bieten auf Spalten der Geldkassette, um Aktionsplättchen zu bekommen und die Spielerreihenfolge zu ändern.

Es finden so viele *Auktionen* statt, wie Spieler teilnehmen. Bei jeder Auktion kann jeder Spieler für die Spalte Aktionsplättchen, die gerade versteigert wird, **einmal bieten** oder **passen**.

- Die Spieler können mit beliebiger Kombination verschiedener Mittel bieten: Münzen, Felle, Waren, Holz und Getreide.
- Alle diese Mittel gelten während der *Bietphase* als gleichwertig.
- Die Art der Mittel muss **nicht** genannt werden, wenn ein Spieler sein Gebot bekannt gibt. Er nennt lediglich den Gesamtwert seines Gebotes und kann die einzelnen Mittel **dafür** bestimmen, nachdem er die Auktion gewonnen hat.
- Niemand darf mehr bieten, als die Gesamtmenge seiner Mittel zu diesem Zeitpunkt beträgt.

Für jede Auktion wählt der Spieler, **der in dieser Spielrunde noch keine Spalte ersteigert hat** und von diesen Spielern den Reihenfolgemarkers mit der **niedrigsten** Nummer hat („1“ zu Beginn der *Bietphase*), welche der noch verbleibenden Spalten versteigert wird. Er legt seinen Reihenfolgemarkers auf das oberste Feld dieser Spalte und muss dann das erste Gebot dafür abgeben (*ein Gebot von null ist möglich*).

In aktueller Spielerreihenfolge muss jeder Spieler, **der in dieser Spielrunde noch keine Spalte ersteigert hat**, ein höheres Gebot abgeben oder passen. Nachdem alle in Frage kommenden Spieler einmal geboten oder gepasst haben, ist der Spieler mit dem höchsten Gebot der *Auktionssieger*. Er zahlt seine gebotenen Mittel in die entsprechenden Vorräte (*gebotene Felle kommen auf den offenen Fellablagestapel*), nimmt die Aktionsplättchen und den Reihenfolgemarkers aus dieser Spalte und gegebenenfalls Bonusmünzen, falls diese unter der Spalte abgebildet sind. Falls der Auktionssieger **nicht** der Spieler ist, der diese Spalte ausgewählt hatte, gibt er dem Spieler, der diese Spalte ausgewählt hatte, seinen bisherigen Reihenfolgemarkers.

Dieser Prozess wird wiederholt, bis jeder Spieler **eine** Spalte Aktionsplättchen ersteigert hat. Der letzte Spieler nimmt einfach kostenlos eine der noch übrigen Spalten (*und eventuell darunter abgebildete Bonusmünzen*) und behält seinen aktuellen Reihenfolgemarkers. Damit ist diese *Bietphase* beendet.

Im 2-Personen-Spiel **muss** der Spieler mit dem Reihenfolgemarkers „1“ eine der Spalten mit **3 Aktionsplättchen** für die Auktion auswählen. Der Spieler, der diese Auktion **nicht** gewinnt, nimmt dann kostenlos eine der Spalten mit **2 Aktionsplättchen**.

Beispiel einer kompletten Bietphase

Blau hat den Reihenfolgemarkers „1“ und wählt die erste Spalte der Geldkassette, weil er die beiden Land- und das Handelsaktionsplättchen haben möchte, nicht zu vergessen die unterhalb angezeigte Bonusmünze. Er legt seinen Reihenfolgemarkers ganz oben in die Spalte und bietet 7. Gelb (Reihenfolgemarkers „2“) will nicht mitbieten, also passt sie. Orange (Reihenfolgemarkers „3“) bietet 8. Er gewinnt die Auktion!



Orange schaut sich seine Mittel an und beschließt, mit 3 Getreide, 3 Münzen, 1 Holz und 1 Fell zu zahlen ($3+3+1+1=8$). Er nimmt den Reihenfolgemarkers „1“ und gibt Blau seinen Reihenfolgemarkers „3“, außerdem nimmt er die beiden Land- und das Handelsaktionsplättchen und die unterhalb der Spalte angezeigte Bonusmünze.



Diese Auktion ist nun beendet. Orange hat eine Spalte ersteigert und kann in dieser Spielrunde an keiner weiteren Auktion mehr teilnehmen. Gelb hat nun den niedrigsten Reihenfolgemarkers („2“) der Spieler, die noch keine Spalte ersteigert haben, und wählt nun die Spalte für die nächste Auktion aus. Sie wählt die zweite Spalte der Geldkassette mit drei Aktionsplättchen und bietet 5. Blau braucht dringend eine Landaktion und passt deshalb. Gelb ersteigert diese Spalte.



Sie zahlt ihre 5 Mittel (sie wählt 4 Waren und 1 Holz aus ihrem Vorrat), nimmt ihren Reihenfolgemarkers „2“ zurück und die drei Aktionsplättchen der Spalte.



Als einziger Spieler, der noch keine Spalte ersteigert hat, hat Blau nun die kostenlose freie Auswahl. Er nimmt die zwei Plättchen und die Bonusmünzen der dritten Spalte und behält seinen Reihenfolgemarkers „3“.



Die **Aktionsphase** besteht aus drei Schritten. Grundsätzlich sind alle drei Schritte gleich, mit dem Unterschied, dass der erste Schritt **Stadtaktionsplättchen** betrifft, der zweite Schritt **Landaktionsplättchen** und schließlich der dritte Schritt **Handelsaktionsplättchen**.



STADT



LAND



HANDEL

Zuerst wird der Stadtschritt ausgeführt, dann der Landschritt, schließlich der Handelsschritt.

Jeden einzelnen Schritt führen die Spieler in aktueller Reihenfolge aus. Wer an der Reihe ist, benutzt alle seine Aktionsplättchen dieses Schrittes (falls er welche hat) für jeweils eine Aktion dieses Schrittes (eine Aktion pro Plättchen). Während jedes Schrittes kann außerdem jeder Spieler eine Sonderaktion ausführen. (Siehe Abschnitt Sonderaktionen.) Die Reihenfolge seiner Plättchenaktion(en) und seiner Sonderaktion ist jedem Spieler freigestellt. Benutzte Aktionsplättchen werden in die Geldkassette zurückgelegt.

- Wer kein(e) Aktionsplättchen des aktuellen Schrittes besitzt, kann trotzdem eine Sonderaktion dieses Schrittes ausführen.
- Wer will, kann auf die Ausführung einer oder mehrerer seiner möglichen Plättchenaktionen verzichten. Der Spieler legt das Plättchen wirkungslos zurück und erhält dafür 1 Münze.
- Wer will, kann in jedem beliebigen Schritt auf die Ausführung der Sonderaktion **verzichten**. Für jeden solchen Verzicht erhält der Spieler 1 Münze.

Nachdem alle Spieler ihre Stadt-, Land- und Handelsaktionen abgeschlossen haben, ist die **Aktionsphase** beendet.

STADTSCHRITT 5. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Stadtaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.

Für jedes eigene Stadtaktionsplättchen kann der aktive Spieler eine der beiden Stadtaktionen ausführen.

GESCHÄFTE BAUEN



Der Spieler setzt 1 – 3 seiner Gebäude in einen oder mehrere Bezirke Neu Amsterdams. Für jedes Gebäude muss er 1 Holz zahlen. Gebäude in den Stadtbezirken werden **Geschäfte** genannt. Das für neu gebaute Geschäfte gezahlte Holz kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Orange zahlt 3 Holz und baut drei Geschäfte. Zwei davon setzt er in den Bezirk der Handelsgesellschaft, wodurch er Gelb dort ihrer Mehrheit beraubt. Das dritte Geschäft setzt er in den Getreidespeicherbezirk, wodurch er eine weitere Mehrheit erhält.

WAHLEN ABHALTEN



Der Spieler erhält 3 Siegpunkte (SP) für jeden Bezirk, in welchem er die **Mehrheit** der Geschäfte hat und 2 SP für jeden Bezirk, in welchem er an einem **Gleichstand für die Mehrheit** der Geschäfte beteiligt ist. Die Punkte werden auf der Siegpunkteleiste mit dem Siegpunktmarker entsprechend abgetragen.

Wichtig: Andere Spieler, die Mehrheiten haben oder an Gleichständen für Mehrheiten beteiligt sind, erhalten keine Siegpunkte, wenn der aktive Spieler diese Aktion wählt.



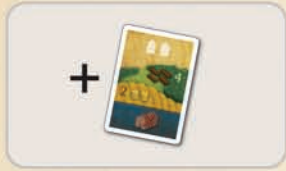
Beispiel: Blau beschließt, Wahlen abzuhalten. Er hat die Mehrheit der Geschäfte im Hafenbezirk (3 SP) und teilt sich die Mehrheit der Geschäfte im Holzfüllerbezirk (2 SP). Er erhält also insgesamt 5 SP und rückt seinen Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.



LANDSCHRITT 6. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Landaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.

Für jedes eigene Landaktionsplättchen kann der aktive Spieler **eine** der beiden Landaktionen ausführen.

LAND HINZUGEWINNEN



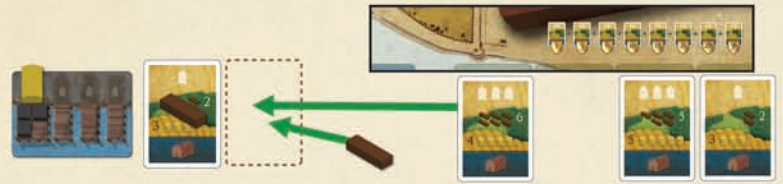
Der Spieler nimmt eine der am unteren Spielplanrand liegenden offenen neuen Landkarten und legt sie rechts an seine bereits vorhandenen Landkarten an (bzw. rechts an seine Werftkarte, falls dies seine erste Landkarte ist) und bildet so eine Landkartenreihe.

Dann nimmt der Spieler 1 Holzstäbchen aus dem Vorrat und legt es quer auf seine neue Karte, um anzuzeigen, dass dieses Land noch nicht gerodet wurde.



Er nimmt anschließend ein Langhaus aus dem am weitesten links liegenden Lenapedorf und setzt es auf einen freien Platz im nächsten Dorf flussaufwärts. Falls dort kein Platz mehr ist, wird das Langhaus aus dem Spiel genommen. *Hinweis: Es dürfen keine Plätze besetzt werden, die für mehr Spieler vorgesehen sind, als an dieser Partie teilnehmen. Gesperrte Plätze mit Gebäuden einer nicht benutzten Spielerfarbe zu belegen (oder beliebigen anderweitigen Markern) ist eine gute Idee, um Fehler zu vermeiden.*

Gegen Spielschluss bleibt nur ein einziges Langhaus auf dem letzten Dorfplatz übrig. Dieses Langhaus bleibt **dauerhaft** und wird **nicht** entfernt, wenn jemand Land hinzugewinnt.

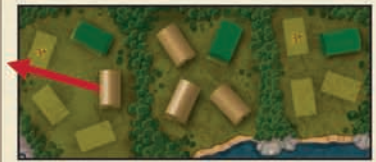


Beispiel: Gelb möchte Land hinzugewinnen. Es liegen nur noch drei neue Landkarten aus, da in dieser Spielrunde schon ein anderer Spieler eine Landkarte genommen hat. Sie nimmt die gewünschte Karte und legt sie rechts an ihre aus einer früheren Runde vorhandene Karte an. Dann legt sie ein Holzstäbchen aus dem Vorrat quer auf diese Karte, um anzuzeigen, dass dieses neue Landstück noch nicht gerodet wurde. (In diesem Beispiel sieht man, dass auch ihr anderes Landstück noch nicht gerodet wurde.)

Mit zunehmender Ausbreitung der niederländischen Landwirtschaftsbetriebe ziehen sich die Lenape Dörfer immer tiefer in die Wälder zurück, weil dort die besseren Jagdgründe sind. Deshalb wird nun ein Langhaus versetzt. Es ergeben sich zwei mögliche Fälle:



Fall A: Im nächsten Dorf flussaufwärts ist noch Platz frei und das Langhaus wird dorthin versetzt.



Fall B: Im nächsten Dorf flussaufwärts ist kein Platz frei und das Langhaus wird aus dem Spiel entfernt.

LAND RODEN



Der Spieler rodet das Land auf **allen** ungerodeten eigenen Landstücken, die **vollständig** mit Häusern besetzt sind. (Jede Karte bietet Plätze für 1 – 3 Häuser.)

Er legt das/die Holzstäbchen von seiner/seinen infrage kommenden Karte/n zurück in den Vorrat und erhält anschließend so viel Holz aus dem Vorrat, wie auf jeder mit dieser Aktion gerodeten Karte angegeben ist.

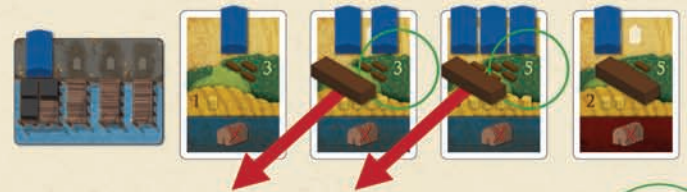
Dieses Land kann nun landwirtschaftlich genutzt werden und jede dieser Karten produziert ab sofort die angegebene Menge Getreide (während der **Einkommens- und Versorgungsphase**).

Schließlich erhält der Spieler Siegpunkte für seine am weitesten rechts liegende, mit dieser Aktion gerodete Karte, und zwar entsprechend ihrer Position in seiner Landkartenreihe. Der Punktwert jeder Position ist auf der Wertungstabelle für gerodete Landkarten auf dem Spielplan abzulesen, oberhalb der Plätze für neue Landkarten.

(Von links nach rechts: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36)



Beispiel: Blau beschließt, Land zu roden. Er hat vier Landkarten in seiner Reihe. Die erste hatte er schon in einer vorherigen Spielrunde gerodet (das sieht man, weil darauf kein Holzstäbchen liegt). Die vierte Karte ist noch nicht vollständig mit Häusern besetzt. (Von den beiden Plätzen für Häuser ist erst einer besetzt.) Blau kann also nur seine zweite und dritte Landkarte roden.



Blau legt die Holzstäbchen von diesen beiden Karten zurück in den Vorrat und erhält 3 + 5 = 8 Holzstäbchen aus dem Vorrat, die er in seine persönliche Reserve legt. Blau hat nun drei gerodete Landkarten, die in späteren Einkommens- und Versorgungsphasen Getreide produzieren werden.



*Schließlich erhält Blau noch Siegpunkte für seine am weitesten rechts liegende, mit dieser Aktion gerodete Karte. Das ist in diesem Falle die **dritte** Karte seiner Reihe, und er erhält dementsprechend 6 SP, wie in der Tabelle angegeben ist, und setzt seinen Siegpunktmarker 6 Felder vor.*

HANDELSCHRITT 7. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler seine Handelsaktionsplättchen aus (falls vorhanden) und eine Sonderaktion.

Für jedes eigene Handelsaktionsplättchen kann der aktive Spieler **eine** der beiden Handelsaktionen ausführen.

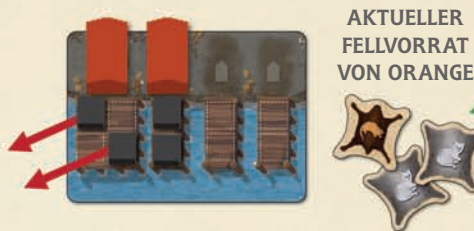
FELLE MIT DEN LENAPE HANDELN



Der Spieler tauscht Waren gegen Felle mit einem der drei Lenape Händler. Der untere Händler bietet alle seine 4 Felle gegen 3 Waren an, der mittlere gibt seine 3 Felle gegen 4 Waren ab und der oberste Händler tauscht 1 – 4 Felle gegen jeweils 1 Ware.

Um zu handeln, legt der Spieler die geforderte Anzahl Waren von seinen Anlegeplätzen zurück in den Vorrat. Dann nimmt er die Felle des Händlers, mit dem er getauscht hat, und legt sie offen vor sich hin.

Reisekosten: Falls im direkt gegenüber einem eigenen Handelsposten liegendes Dorf keine Langhäuser sind, muss der Spieler flussaufwärts fahren. Für die Fahrt braucht man Proviant, und der Spieler muss insgesamt so viel Getreide zahlen, wie auf **allen** Booten zwischen dem eigenen Handelsposten und dem nächsten Dorf mit mindestens einem Langhaus angegeben ist. (Diese Kosten entstehen ein Mal pro **Aktion**, nicht pro **Spielzug**.) **Wer die Reisekosten nicht zahlen kann, kann auch nicht mit den Lenape Händlern handeln!**



Beispiel: Orange möchte mit den Lenape handeln. In dieser Spielrunde hat schon ein anderer Spieler während des Handelsschrittes alle Felle des untersten Händlers genommen, Orange kann also noch 4 Waren gegen die 3 Felle des mittleren Händlers tauschen oder je 1 Ware gegen jeweils 1 Fell seiner Wahl beim obersten Händler. Orange möchte unbedingt die beiden Luchsfelle haben, da er schon welche besitzt, und entscheidet sich dafür. Er legt 2 Waren von seinen Anlegeplätzen zurück in den Vorrat und nimmt die beiden Luchsfelle.

Doch halt! Es gibt keine Langhäuser direkt gegenüber dem orangefarbenen Handelsposten, also muss der Spieler noch Reisekosten zahlen. Zwischen seinem Handelsposten und dem nächsten Dorf mit mindestens einem Langhaus liegen zwei Boote, die jeweils 1 Getreide zeigen, also muss Orange 2 Getreide als Reisekosten in den Vorrat zurücklegen, um den Handel abzuschließen.



FELLE VERSCHIFFEN



Der Spieler verkauft Felle an **ein** Schiff, das auf den Plätzen für neue Schiffe am unteren Spielplanrand liegt. Jedes Schiff listet **genau** auf, wie viele Felle es für eine Ladung braucht.

Der Spieler kann jede beliebige Kombination aus Fellen verkaufen, aber erhält dafür umso mehr Siegpunkte, aus je weniger Fellsorten die Ladung besteht. Für die erste Sorte der Ladung erhält der Spieler 3 SP pro Fell, für die zweite Sorte 2 SP pro Fell und für alle weiteren Sorten je 1 SP pro Fell. Außerdem erhält er 1 – 5 Münzen, wie jeweils auf der Karte angegeben.

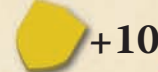
Alle verschifften Felle werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Der Spieler nimmt die Schiffskarte und legt sie links neben seine Werftkarte. Jede so gesammelte Schiffskarte bringt dem Spieler zum Ende jeder Spielrunde Waren, wie auf der Karte angezeigt. (Einzelheiten dazu siehe **Einkommens- und Versorgungsphase**.)

Beispiel: Gelb möchte einige oder sogar alle ihre Felle an eins der neuen Schiffe verkaufen. Da sie nur 5 Felle besitzt, kann sie keins der Schiffe wählen, deren Ladung 6 Felle erfordert. Sie wählt das Schiff mit der Ladung 5 Felle.

- Für ihre erste Fellsorte (2 Biber) erhält sie je 3 SP.
- Für ihre zweite Fellsorte (1 Luchs) erhält sie 2 SP.
- Für ihre übrigen Sorten (Otter und Bismarrratte) erhält sie je 1 SP.



Insgesamt bekommt Gelb also 10 SP für die Ladung und setzt ihren Siegpunktmarker entsprechend vor.



Gelb legt nun ihre verschifften Felle auf den offenen Fellablagestapel, nimmt sich die beiden auf der Schiffskarte abgebildeten Bonusmünzen und legt die Schiffskarte links neben ihre Werft. Die einzige relevante Information der gesammelten Schiffskarten ist die Warenmenge rechts oben, daher legt sie die Karte überlappend auf ihre bereits vorher gesammelten Schiffskarten und beansprucht dadurch auch nicht so viel Platz auf dem Tisch.



DIE FELLE VON GELB



SONDERAKTIONEN

Jeder Spieler kann jederzeit während seines Spielzuges in **jedem** Schritt (*Stadt, Land, Handel*) **eine** Sonderaktion ausführen. *(Mit anderen Worten kann jeder Spieler in jeder Spielrunde genau drei Sonderaktionen ausführen, eine pro Schritt.)* In jedem Schritt kann jede beliebige Sonderaktion gewählt werden. Es gibt sechs verschiedene Sonderaktionen, von denen jede mit einem bestimmten Bezirk verbunden ist.

Die Ausführung einer Sonderaktion kostet den Spieler 1 Münze (*zusätzlich zu eventuellen anderen Kosten der Aktion*). Wer allerdings die **Mehrheit** an Geschäften in einem Bezirk besitzt (*oder dort an einem Gleichstand für die Mehrheit der Geschäfte beteiligt ist*), kann die Sonderaktion dieses Bezirks ausführen, **ohne** dafür 1 Münze zu zahlen.



1 HOLZFÄLLERBEZIRK

Der Spieler kann beliebig viel Holz für je 1 Münze kaufen **oder** verkaufen.



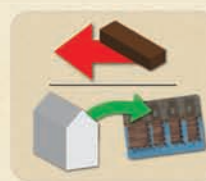
2 GETREIDESPEICHERBEZIRK

Der Spieler kann beliebig viel Getreide für je 1 Münze kaufen **oder** verkaufen.

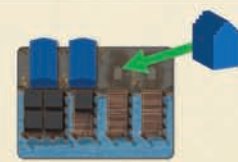


3 HAFEN

Der Spieler zahlt 1 Holz und baut auf seiner Werftkarte ein weiteres Lagerhaus. Gebäude auf der Werftkarte sind **Lagerhäuser**. Dadurch wird die zugehörige Anlegestelle als Lagerplatz für weitere Waren nutzbar. *Hinweis: Jeder Spieler darf maximal 1 Lagerhaus in jedem eigenen Spielzug bauen.*



Beispiel: Blau zahlt 1 Holz und setzt ein drittes Lagerhaus auf seine Werftkarte. Jetzt hat er Lagerplatz für insgesamt 8 Waren.



4 SCHREINERBEZIRK

Der Spieler setzt 1 – 3 Gebäude auf seine Landkarten. Gebäude auf Landkarten sind **Häuser**. Häuser müssen in der Landkartenreihe eines Spielers immer von links nach rechts gebaut werden. Für jedes gebaute Haus muss der Spieler 1 Holz in den Vorrat zahlen und setzt dann eins seiner Gebäude auf den ersten freien Platz von links in seiner Landkartenreihe.



Beispiel: Orange zahlt 2 Holz und baut 2 Häuser. Er nimmt 2 seiner unbenutzten Gebäude und setzt sie von links nach rechts auf freie Plätze seiner Landkartenreihe.



5 SCHWARZMARKT

Der Spieler kauft 1 – 3 Felle mit Münzen, Waren oder einer Kombination daraus. Ein Fell kostet 3, zwei Felle kosten 6 und drei Felle kosten 9. *(Pro Aktion ist nur ein Kauf erlaubt.)* Die Felle auf dem Schwarzmarkt werden zufällig vom Vorrat der verdeckt liegenden Fellplättchen gezogen. Der Spieler muss vorher angeben, wie viele Felle er kaufen will, und kann sie sich erst ansehen, nachdem er alle gezogen hat. Die Felle legt er offen vor sich ab.



Beispiel: Gelb zahlt 6 (3 Münzen und 3 Waren) für 2 Felle. Sie nimmt zwei Felle vom Vorrat und legt sie offen vor sich ab, eine Bisamratte und einen Nerz.

6 BEZIRK DER HANDELSGESELLSCHAFT

Der Spieler zahlt 1 Holz, um seinen Handelsposten auf den nächsten freien Handelspostenplatz flussaufwärts zu verlegen. *(Das kann bedeuten, dass der Spieler einen Handelspostenbereich überspringen muss.)* Die Spieler dürfen nicht vergessen, im 2-Personen-Spiel nur die schwarzen Handelspostenplätze zu benutzen und im 3-Personen-Spiel nur die weißen Handelspostenplätze. Bei 4 oder 5 Spielern werden alle Plätze benutzt.



2P • 3P • 4P+

- Ein Handelsposten darf niemals weiter flussaufwärts verlegt werden, als sich das entfernteste Lenape Dorf mit mindestens einem Langhaus befindet. *(Achtung: Das kann bedeuten, dass eine Verlegung blockiert ist; nämlich dann, wenn der nächste freie Platz weiter flussaufwärts liegt als das entfernteste Langhaus. In solch einem Falle muss der Spieler warten, bis die Lenape sich weiter zurückziehen und er Gelegenheit findet, mit seinem Handelsposten weiter zu ziehen oder weiter zu springen.)*



Beispiel 1: Gelb zahlt 1 Holz und verlegt ihren Handelsposten auf den freien Platz des nächsten Bereiches.



Beispiel 2: Blau zahlt 1 Holz, um seinen Handelsposten zu verlegen. Im nächsten Bereich gibt es keine freien Plätze, aber er kann darüber hinweg auf den übernächsten Bereich springen.



Beispiel 3: Hier kann niemand seinen Handelsposten verlegen, weil der nächste freie Platz weiter entfernt ist als das entfernteste Langhaus.

EINKOMMENS- UND VERSORGENGSPHASE

Diese Phase besteht aus vier Schritten, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden.

8. Jeder Spieler erntet die Menge Getreide, die auf seinen gerodeten Landkarten angegeben ist.

Jeder Spieler erhält so viel Getreide aus dem allgemeinen Vorrat, wie es dem gesamten Getreidewert aller seiner **gerodeten** Landkarten entspricht.



Beispiel: Blau hat drei gerodete Landkarten mit den Getreidewerten 1, 4 und 5 (seine letzte Karte in der Reihe ist noch nicht gerodet). Blaue erhält 10 Getreidebündel aus dem Vorrat.

- Es sollte beachtet werden, dass die großen Getreidebündel jeweils 5 kleine Getreidebündel wert sind.

9. Jeder Spieler zahlt für jedes seiner Geschäfte in der Stadt 1 Getreide in den Vorrat.

Jeder Spieler muss für jedes eigene **Geschäft** (Gebäude in den Stadtbezirken) 1 Getreide in den Vorrat zahlen. Wer nicht genug Getreide besitzt, um für alle seine Geschäfte zu zahlen, muss zahlen, was er hat und dann *nach eigener Wahl* alle Geschäfte entfernen (zurück in eigenen Vorrat), für die er nicht zahlen kann. Außerdem verliert er für jedes entfernte Geschäft 2 SP (ein Spieler kann aber nie weniger als null SP haben).



3	3
4	4
5	4 -2

- Falls mehrere Spieler Geschäfte entfernen müssen, weil sie nicht dafür zahlen können, tun sie das in Spielerreihenfolge.

Beispiel: Blau hat 3 Geschäfte und muss demnach 3 Getreide zahlen. Gelb hat 4 Geschäfte und muss 4 Getreide zahlen. Orange hat 5 Geschäfte und muss 5 Getreide zahlen, besitzt aber nur 4! Er zahlt 4 Getreide, entfernt dann ein Geschäft seiner Wahl und verliert 2 SP.

10. Jeder Spieler erhält so viele Waren und lagert sie auf den Anlegeplätzen seiner Werftkarte, wie auf seinen Schiffskarten angezeigt. Waren, für die er keinen Lagerplatz hat, kommen in den Vorrat zurück.

Jeder Spieler erhält so viele Waren aus dem Vorrat, wie durch die Warenwerte seiner gesammelten Schiffskarten angegeben ist. Er darf davon nur so viele Waren behalten, wie er auf den verfügbaren Anlegestellen seiner Werft lagern kann. Überzählige Waren muss er in den Vorrat zurücklegen.



Beispiel: Gelb erhält $3 + 2 + 3$ Waren durch ihre gesammelten Schiffskarten, also insgesamt 8 Waren. Sie hat aber nur 5 freie Lagerplätze auf ihrer Werftkarte. (Auf einem Lagerplatz liegt bereits eine Ware, und die beiden rechten Anlegeplätze stehen noch nicht zur Verfügung, weil dort noch keine Lagerhäuser gebaut sind.) Sie legt 5 ihrer erhaltenen Waren auf die freien Anlegeplätze und die 3 überzähligen zurück in den Vorrat.

11. Jeder Spieler erhält 1 Münze für jeden Bezirk, in dem er vertreten ist, und zusätzlich 1 Münze für jeden Bezirk, den er kontrolliert.

Jeder Spieler erhält 1 Münze für jeden Bezirk, in welchem er **mindestens 1 eigenes Geschäft** hat und außerdem 1 Münze für jeden Bezirk, in welchem er die **unumstrittene Mehrheit an Geschäften** hat (Gleichstände für die Mehrheit zählen hierbei **nicht**).



	BEZIRKS- VERTRETUNG	BEZIRKS- KONTROLLE	ERHALTENE MÜNZEN
	3	1	4
	2	1	3
	3	3	6

Beispiel: Blau ist in drei Bezirken vertreten, kontrolliert aber nur einen; er erhält 4 Münzen. Gelb ist in zwei Bezirken vertreten, kontrolliert aber nur einen; sie erhält 3 Münzen. Orange ist in drei Bezirken vertreten und kontrolliert auch alle drei; er erhält 6 Münzen. Niemand erhält eine Münze für die Kontrolle des Hafenbezirks, da dort niemand die Mehrheit hat.

Nachdem die **Einkommens- und Versorgungsphase** abgeschlossen ist, ist die Spielrunde beendet. Falls die Stapel der neuen Landkarten und Schiffskarten noch Karten enthalten, wird das Spiel mit der nächsten Spielrunde fortgesetzt. Falls diese beiden Stapel aber leer sind, heißt das, dass sechs Spielrunden vorbei sind und das Spiel zu Ende ist. Es folgt das **Spielende** mit einer Schlusswertung, um den Spielsieger zu ermitteln!

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 6 Spielrunden, nachdem die beiden Stapel Land- und Schiffskarten leer sind. In den folgenden drei Spieldewertungen erhalten die Spieler noch einmal SP und rücken ihre Siegpunktmarker entsprechend vor.

1. LETZTE WAHLEN

Alle Bezirke Neu Amsterdams werden auf SP überprüft. In jedem Bezirk erhält der Spieler mit der Mehrheit an Geschäften 3 SP. Bei Gleichstand für die Mehrheit an Geschäften in einem Bezirk erhält jeder daran beteiligte Spieler 2 SP.

Beispiel: Blau hat die Mehrheit in einem Bezirk und ist am Gleichstand in drei anderen beteiligt, er erhält 9 SP. Orange und Gelb haben jeweils die Mehrheit in einem Bezirk und sind beide am Gleichstand in zwei anderen beteiligt; sie erhalten jeweils 7 SP.



BEZIRK	MEHRHEIT
HAFEN	je 2 SP
HANDELSGESELLSCHAFT	3 SP
SCHWARZMARKT	3 SP
SCHREINER	je 2 SP
HOLZFÄLLER	3 SP
GETREIDESPEICHER	je 2 SP

2. ÄUßERST RECHTE, KOMPLETT BEBAUTE LANDKARTE, FALLS UNGERODET

Jeder Spieler wertet seine am weitesten rechts liegende, komplett bebaute Landkarte, falls sie noch ungerodet ist. Er erhält SP gemäß der Wertungstabelle, falls überhaupt.

Beispiel: Die am weitesten rechts liegende, komplett bebaute Landkarte von Gelb (die fünfte in ihrer Fünferreihe) ist nicht gerodet, sie erhält dafür 15 SP gemäß Wertungstabelle. Die am weitesten rechts liegende, komplett bebaute Landkarte von Blau (die fünfte in seiner Sechserreihe) ist gerodet, er erhält dafür 0 SP.



3. ÜBRIGE FELLE UND ANDERE MITTEL

Jeder Spieler erhält 1 SP für jedes Fell, das er noch besitzt. Dann zählt er alle anderen Mittel in seinem Besitz zusammen (Waren + Getreide + Holz + Münzen) und erhält 1 SP für je 3 Mittel. Reste zählen nicht.

Beispiel: Orange hat noch 2 Felle, wofür er jeweils 1 SP erhält. Außerdem besitzt er noch 2 Waren, 2 Getreide, 1 Holz und 3 Münzen. Das sind insgesamt 8, er erhält 2 SP für 2 x 3 Mittel. Für 2 restliche Mittel erhält er nichts.



Der Spieler mit den meisten SP ist Spielsieger und wird zum Generaldirektor der Niederländischen Westindien Kompanie ernannt! Bei Gleichstand für die meisten SP teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Es gibt sechs Spielrunden, jede Runde besteht aus den hier aufgeführten Phasen. Diese Übersicht sollte während des Spiels griffbereit sein; auch auf dem Spielplan befindet sich eine Rundenübersicht.

VORBEREITUNGSPHASE

1. Schiffs- und Landkarten abräumen und nachfüllen.



2. Leere Fellplätze der Händler auffüllen.



3. Gemischte Aktionsplättchen in Geldkassette verteilen.



BIETPHASE

4. In Reihenfolge Spalten der Geldkassette zur Auktion wählen.



Aktionsplättchen der Spalte und Reihenfolgemarken und evtl. Bonusmünzen.

AKTIONSPHASE

5. In Reihenfolge Stadtaktionsplättchen ausführen und eine Sonderaktion.



6. ...ebenso Landaktionsplättchen.



7. ...ebenso Handelsaktionsplättchen.



EINKOMMENS- UND VERSORGNUNGSPHASE

8. Die Spieler erhalten Getreide von ihren gerodeten Landkarten.



9. Die Spieler zahlen 1 Getreide für jedes eigene Geschäft.



10. Die Spieler erhalten Waren von ihren Schiffskarten, lagern sie auf ihren Anlegeplätzen.



11. Einkommen: 1 Münze pro Bezirk mit Vertretung und 1 Münze pro kontrollierten Bezirk.



Spielautor: Jeffrey D. Allers

Grafische Gestaltung, Illustrationen und Regelentwicklung: Joshua Cappel

Projektmanager: Johnny de Vries Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Jeffrey D. Allers möchte sich bei Bernd Eisenstein, Alfred Zudse, Jérôme Morin-Drouin, Günter Cornett, Peer Sylvester, Larry Levy, Joe Baranoski und Michael Schmitt bedanken.

Herausgeber: White Goblin Games
© White Goblin Games
Besucht unsere Webseite
www.whitegoblingames.com

