

West of Africa



Ein Spiel von Martin Schlegel
für 2 bis 5 Spieler

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Spielmaterial.....	1
3. Spielziel.....	2
4. Spielvorbereitung.....	2
5. Spielablauf.....	3
6. Spielende.....	7
7. Änderungen bei zwei oder drei Spielern.....	8

1. EINLEITUNG

Die Kanarischen Inseln waren aus europäischer Sicht im Spätmittelalter weitgehend in Vergessenheit geraten. Auf ihnen gab es weder Gold noch Silber noch spielte der Archipel als Handelsplatz eine Rolle, da der Nord-Süd-Handel durch die Sahara führte.

1312 entdeckte der Genueser Kaufmann und Seefahrer Lancelotto Malocello die Kanarischen Inseln quasi „wieder“. Im Verlauf des 15. Jahrhunderts wurden sie nach und nach von den Spaniern erobert.

Die neuen spanischen Herren forcierten die Landwirtschaft und bauten Zuckerrohr, Wein und Getreide an, was dem Archipel schnell eine gewisse wirtschaftliche Bedeutung verschaffte.

In *West of Africa* bauen die Spieler Güter an, versuchen diese gewinnbringend zu verkaufen und gründen Siedlungen, wenn sie als Alcalden (eine Art „Bürgermeister“) über die jeweiligen Inseln herrschen.

Jeder Spieler verfügt über ein Kartendeck, aus dem er in jeder Spielrunde Karten auswählt und dann die ihm erfolgversprechenden Aktionen ausführt. Dabei ist es wichtig, die Möglichkeiten der Mitspieler ins Kalkül zu ziehen.

2. SPIELMATERIAL

Jedes *West of Africa*-Exemplar enthält:

- 1 Spielplan
- 5 Spielhilfen (doppelseitig, deutsch-englisch)
- 65 Spielkarten (je 13 pro Spieler)
- 20 Siedlungen aus Holz
- 15 „Arbeiter“ (je 3 in den Spielerfarben rot, weiß, blau, grün, gelb)
- 5 Schiffe (je 1 in den Spielerfarben rot, weiß, blau, grün, gelb)
- 15 Markierungswürfel (je 3 in den Spielerfarben rot, weiß, blau, grün, gelb)
- 7 Alcalde-Marker
- 40 Gütermarker (je 20x Zuckerrohr, 10x Wein, 10x Getreide in den Spielerfarben)
- 2 Spielregelhefte (deutsch und englisch)

Der Spielplan

Der *West of Africa*-Spielplan zeigt die sieben Kanarischen Inseln. Für Spielzwecke sind sie in drei Regionen unterteilt:

- den Westen mit La Palma, La Gomera und El Hierro,
- die Mitte mit Tenerife und Gran Canaria,
- den Osten mit Lanzarote und Fuerteventura.

La Palma, La Gomera, El Hierro, Tenerife und Gran Canaria besitzen einzelne *Felder zum Anbau von Gütern*. Es kann immer nur das im Feld angezeigte Gut angebaut werden.

Tenerife, Gran Canaria, Lanzarote und Fuerteventura besitzen einzelne *Felder zum Gründen von Siedlungen*. Das Gründen einer Siedlung kostet je nach Lage 6, 9 oder 12 Gold.

Hinweis: Auf Tenerife und Gran Canaria existieren Felder, die sowohl zum Anbau von Gütern als auch zum Gründen einer Siedlung verwendet werden können.

Jede Insel besitzt einen *Speicher*; hier werden die geernteten Güter aller Spieler gelagert, bis sie diese verkaufen. Jeder Speicher nimmt alle Gütersorten auf; die Kapazität eines Speichers ist unbegrenzt.

Die Inseln sind über *Seeverbindungslinien* miteinander verknüpft. Jede Insel besitzt einen Hafen mit ein, zwei oder

fünf Anlegeplätzen. **Hinweis:** Der zweite Anlegeplatz auf Tenerife und Gran Canaria steht nur im Vier- und Fünf-Personen-Spiel zur Verfügung!

Am linken und rechten Spielplanrand (westlich von La Gomera und östlich von Fuerteventura) befinden sich zwei *stilisierte Schiffe*. Sie dienen als „Ausgangspunkt“ für die Arbeiter der Spieler.

Oben auf dem Plan hält die *Goldleiste* das Vermögen der Spieler fest.

Wichtig: Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Menge Gold, ist die Position des Spielsteins entscheidend, der jeweils „weiter oben“ (in Richtung Spielplanrand) liegt.

Unten auf dem Spielplan befindet sich die *Siegpunkteleiste*. Erreicht oder überschreitet ein Spieler 25 Siegpunkte, wird die letzte Spielrunde eingeläutet.

In der Mitte des Spielplans (östlich vom Speicher von Tenerife) sind die *Spielerreihenfolgeleiste* und die *Siedlungsleiste* angeordnet.

Hinweis: Bei zwei oder drei Spielern gibt es pro Spielrunde vier Siedlungen, bei vier oder fünf Spielern sechs Siedlungen.

Aktionen ausführen. Die Karten besitzen Zahlen von 0 bis 8, sowie -4.

Das Spielmaterial

Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe und in seiner Spielerfarbe ein Schiff, drei Arbeiter, acht Gütermarker (4x Zuckerrohr, 2x Wein und 2x Getreide) und drei Markierungswürfel. Diese Markierungswürfel werden auf der Goldleiste, der Siegpunkteleiste und der Spielerreihenfolgeleiste verwendet.



Die Siedlungen

West of Africa enthält 20 Siedlungen. Mit ihrer Hilfe können die Spieler auf bestimmten Inseln Siedlungen gründen.



Die Alcaldes

Jede Insel besitzt einen dazugehörigen *Alcalde*-Marker. Wer *Alcalde* einer Insel ist (entspricht einem „Bürgermeister“), legt den entsprechenden Marker vor sich ab. Im Spiel kann nur der jeweilige *Alcalde* Siedlungen auf einer Insel gründen.

Die Spielkarten

West of Africa enthält 65 Spielkarten, bestehend aus fünf identischen Sätzen zu je 13 Karten für jeden Spieler. Die Karten bestimmen die *Aktionen der Spieler* in einer Spielrunde sowie die

Spielerreihenfolge, in der die Spieler diese

3. SPIELZIEL

Die Spieler bauen Zuckerrohr, Wein und Getreide an, verkaufen diese Güter, werden *Alcalde* einer Insel und gründen Siedlungen.

Die Gründung von Siedlungen, das Amt des *Alcaldes* einer Insel und der Besitz von Gold bringen den Spielern Siegpunkte. Wer zum richtigen Zeitpunkt gewinnbringende Aktionen ausführt und die Mitspieler überrascht, wird den Spieltisch als Sieger verlassen!

4. SPIELVORBEREITUNG

Hinweis: Zunächst werden die Regeln für vier und fünf Spieler erläutert. Die Änderungen für zwei und drei Spieler finden sich am Ende der Anleitung.

Ein Spieler legt den Spielplan auf dem Tisch aus und platziert sechs Siedlungen auf der Siedlungsleiste. Die übrigen Siedlungen werden zusammen mit den sieben *Alcalde*-Markern neben dem Spielplan bereitgelegt.

Jeder Spieler nimmt eine Spielhilfe und in seiner Spielerfarbe einen Kartensatz mit 13 Karten, ein Schiff, drei Arbeiter, acht Gütermarker (4x Zuckerrohr, 2x Wein und 2x Getreide) und drei Markierungswürfel. Ein Markierungswürfel wird auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste, einer neben die Spielerreihenfolgeleiste und der dritte auf Feld „15“ der Goldleiste gelegt.

Wichtig: Da die Nähe zum oberen Rand der Goldleiste von Bedeutung ist, wird zufällig bestimmt, in welcher

Reihenfolge die Markierungswürfel untereinander auf Feld „15“ platziert werden.

Jeder Spieler setzt zwei Arbeiter auf das Schiff westlich von La Gomera und einen auf das Schiff östlich von Fuerteventura.

Das Schiff, die Karten, die Gütermarker und die Spielhilfe legt jeder Spieler vor sich aus.



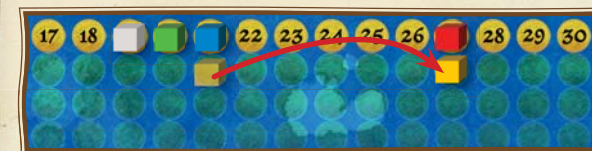
5. SPIELABLAUF

West of Africa wird in Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen:

- I. **Karten aussuchen** (wird von allen Spielern gleichzeitig ausgeführt)
- II. **Aktionen gemäß der gewählten Karten ausführen** (in Spielerreihenfolge)
- III. **Rundenende**

Wichtig: Während des gesamten Spiels werden **Gleichstände zwischen den Spielern immer über die Goldleiste** entschieden. Der Spieler mit *mehr* Gold gewinnt ein Unentschieden bzw. zieht zuerst in der Spielerreihenfolge. Bei einem Gleichstand auf der Goldleiste gewinnt derjenige Spieler, dessen Markierungswürfel „weiter oben“ ist (siehe den Spielplan), der also schon länger hier steht. Immer wenn ein Spieler seinen Markierungswürfel auf der Goldleiste versetzt, platziert er ihn auf dem obersten freien Platz. *Wer mehr Gold besitzt, hat mithin Vorteile.*

Beispiel: Tanja erhält 6 Gold und versetzt ihren Markierungswürfel auf der Goldleiste von Feld 21 auf Feld 27 direkt unter Marions roten Markierungswürfel. Bei einem Gleichstand verliert Tanja zwar gegen Marion, gewinnt aber gegen die anderen drei Mitspieler.



I. Karten aussuchen

In dieser Phase wählen die Spieler die gewünschten Aktionen aus. Abhängig von diesen Aktionen wird außerdem die Spielerreihenfolge bestimmt.

Jeder Spieler wählt aus seinen Karten eine bis fünf aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Wichtig: Bis zu vier Karten sind kostenlos; die fünfte Karte kostet jedoch **4 Gold**. Dieses Gold muss der Spieler zu *Beginn seines Spielzugs* zur Verfügung haben; d.h., er kann es *nicht* erst während seines Zugs durch Verkauf von Gütern einnehmen.

Sobald alle Spieler ihre Karten gewählt und verdeckt vor sich abgelegt haben, bildet jeder die Summe der Zahlen, die oben auf den eigenen Karten stehen. Jeder Spieler nennt die Summe, zeigt seine Karten aber nicht! Die **Minuskarte** reduziert lediglich die Summe, sie gibt dem Spieler aber keine Aktion.

Der Spieler mit der *kleinsten* Summe wird Startspieler in der folgenden II. Phase. Ihm folgt der Spieler mit der zweitkleinsten Summe usw. Bei einem Gleichstand entscheidet die Position auf der Goldleiste, wer in der Spielerreihenfolge früher an die Reihe kommt.

Ein Spieler platziert anschließend die Markierungswürfel entsprechend auf der Spielerreihenfolgeleiste.



Beispiel: Angelika wählt insgesamt vier Karten mit der Summe 9. Marion hat sich für drei Karten mit der Summe 10 entschieden und Tanja für fünf Karten mit der Summe 4. Tanja muss zunächst für die fünf gewählten Karten 4 Gold zahlen. Anschließend wird sie in der folgenden Phase 2 Startspielerin, gefolgt von Angelika und Marion.



II. Kartenaktionen ausführen

In Spielerreihenfolge führen die Spieler ihre gewählten Aktionen durch.

Wer an der Reihe ist, deckt seine Karten vor sich auf und führt die Aktionen durch. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Der Spieler ist in der Reihenfolge der Aktionen frei. Er darf z. B. erst Arbeiter bewegen und danach Güter anbauen oder umgekehrt.
- Der Spieler muss eine Aktion vollständig durchführen, bevor er die nächste beginnt. Er darf also nicht einen Arbeiter bewegen, Güter anbauen und dann wieder einen Arbeiter bewegen.
- Der Spieler muss eine gewählte Karte nicht ausführen. Er darf z. B. die Aktion Güter anbauen wählen und dann doch nichts anbauen. Er muss auch nicht alle Aktionspunkte einer Karte ausschöpfen.
- Der Spieler darf Inselkarten doppelt nutzen. Wenn er z. B. Tenerife, Güter anbauen und Güter verkaufen wählt, darf er die Tenerife-Karte sowohl für den Anbau als auch den Verkauf von Gütern nutzen. Genauso darf er Tenerife, La Gomera und Güter anbauen wählen, um auf beiden Inseln Güter anzubauen.
- Natürlich darf der Spieler nur die Aktionen ausführen, zu denen er die passenden Karten gelegt hat. Er kann nicht Tenerife und Güter anbauen legen und dann auf La Gomera Güter anbauen wollen.
- Wählt der Spieler eine oder mehrere **Minuskarte(n)**, erhält sie nun der linke Nachbar.



Sonderfall Schiff in der ersten Spielrunde: In der ersten Spielrunde setzt jeder Spieler, wenn er am Zug ist, sein Schiff auf einen freien Anlegeplatz neben eine der sieben Inseln.

Beispiel: Da Tanja ihr Schiff bereits auf den Anlegeplatz bei La Palma gesetzt hat, wählt Angelika für ihr Schiff den Anlegeplatz bei La Gomera.

Aktion „Arbeiter bewegen“

Mit dieser Aktion bewegen die Spieler ihre Arbeiter von Insel zu Insel. Sie benötigen die Arbeiter sowohl für den Anbau von Gütern als auch bei der Wahl der Alcaldes.

Möchte der Spieler seine **Arbeiter bewegen**, muss er **nur die Karte Arbeiter bewegen** spielen. Es ist **keine Inselkarte** erforderlich!



Wenn der Spieler an der Reihe ist, erhält er vier Aktionspunkte, mit denen er seine Arbeiter bewegen darf. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Er darf die Punkte beliebig auf seine Arbeiter verteilen und auch nur für einen seiner Arbeiter verwenden. Er muss nicht alle Punkte verbrauchen.
- Mit einem Aktionspunkt zieht der Spieler einen Arbeiter von einem der beiden Schiffe nach La Gomera bzw. Fuerteventura oder von einer Insel entlang einer Seeverbindungsline auf eine Nachbarinsel.

Beispiel: Marion wählt die Karte Arbeiter bewegen, um ihre Arbeiter auf dem Spielplan zu versetzen. Sie zieht einen Arbeiter vom Schiff auf die Insel La Gomera (1) und einen weiteren Arbeiter für zwei Aktionspunkte vom Schiff über La Gomera bis nach Tenerife (2). Mit dem vierten Aktionspunkt zieht sie den Arbeiter von Gran Canaria nach Tenerife (3).

Aktion „Güter Anbauen“



Mit dieser Aktion bauen die Spieler Güter auf den Inseln im Westen und in der Mitte an. Die Inseln im Osten bieten keine Felder für den Anbau.

Möchte der Spieler **Güter anbauen**, spielt er **mindestens zwei Karten**: Die Karte Güter anbauen und mindestens eine Inselkarte. Die Inselkarte(n) zeigen an, wo der Spieler Güter anbauen möchte.



Wenn der Spieler an der Reihe ist, entscheidet er, welche Güter er anbaut, eine einzige Sorte oder mehrere, und auf wie vielen Feldern er Güter anbaut. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Der Spieler nimmt einen seiner Gütermarker und legt ihn auf ein freies und passendes Feld (also z. B. Wein auf ein Weinfeld) der von ihm genannten Insel(n). Er kann auf den gewählten Inseln beliebig viele Güter anbauen; er muss jedoch die entsprechenden Gütermarker für freie Felder im eigenen Vorrat haben und darf pro Feld nur einen Marker platzieren. Hat er die Gütermarker einer Sorte bereits angebaut oder in einem der Speicher liegen, darf er die entsprechenden Güter nicht anbauen.
- Der Spieler zahlt für jeden Gütermarker, den er mit dieser Aktion anbaut, 3 Gold. Der Spieler zieht seinen Markierungswürfel auf der Goldleiste jeweils drei Felder zurück.
- Wenn der Spieler eigene Arbeiter auf der Insel besitzt, können diese die Kosten senken. Jeder verwendete Arbeiter verringert die Kosten für jedes angebaute Feld auf der Insel um 1 Gold (verwendet der Spieler z. B. alle drei Arbeiter auf derselben Insel, ist der Anbau der Güter sogar kostenlos). Der Spieler darf beliebig viele Arbeiter verwenden oder ganz auf das Verwenden seiner Arbeiter verzichten.
- Verwendete Arbeiter verlassen nach ihrer „Hilfeleistung“ die Insel. Der Spieler platziert sie auf die beiden Schiffe am linken oder rechten Spielplanrand. Dabei entscheidet der Spieler für jeden Arbeiter frei, auf welches Schiff dieser geht.
- **Ein spezieller Fall:** Es ist möglich, ein Feld zu bebauen, dort die Hilfe eines Arbeiters in Anspruch zu nehmen (der dann die Insel verlassen muss) und ihn danach wieder mit der Karte Arbeiter bewegen einzusetzen. Die Hilfe des Arbeiters zählt nicht als Arbeiterbewegung.

Hinweis: Auf den Inseln in der mittleren Region gibt es Felder mit **Doppelfunktion**. Auf ihnen kann ein Spieler entweder ein Gut anbauen oder eine Siedlung gründen. Es ist immer nur eine von beiden Möglichkeiten möglich; wird auf einem Feld ein Gut angebaut, kann das Feld nicht zum Gründen einer Siedlung verwendet werden. Entsprechend darf auf solch einem Feld niemals wieder etwas angebaut werden, nachdem dort eine Siedlung gegründet wurde.

Beispiel: Angelika wählt die Karten Güter anbauen, La Palma und La Gomera. Sie baut auf La Palma 2x Wein und 1x Zuckerrohr an (1). Sie muss für diese drei Felder normalerweise 9 Gold zahlen. Sie verwendet aber zwei ihrer Arbeiter (2) und zahlt insgesamt nur noch 3 Gold. Sie stellt beide Arbeiter auf das Schiff westlich von La Gomera. Auf La Gomera baut sie 1x Getreide an und zahlt dafür 3 Gold (3). Angelika versetzt ihren Markierungswürfel auf der Goldleiste um insgesamt 6 Felder zurück.



Aktion „Güter verkaufen“

Mit dieser Aktion verkaufen die Spieler Güter aus den Speichern der Inseln, in denen ihre Güter lagern.

Diese Aktion ist in der ersten Spielrunde **nicht möglich**.

Möchte der Spieler **Güter verkaufen**, spielt er **mindestens zwei Karten**: Die Karte Güter verkaufen und mindestens eine Inselkarte. Die Inselkarte(n) zeigen an, wo er Güter verkaufen möchte.



Wenn der Spieler an der Reihe ist, entscheidet er, wo und wie viele Güter er verkaufen möchte. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Der Spieler darf eigene Güter beliebiger Sorten und in beliebiger Menge verkaufen, die sich in den Speichern der gewählten Inseln befinden.
- Der Stückpreis pro Gütermarker hängt von der Region ab, unabhängig von der Sorte:
 - Im Westen bekommt der Spieler 6 Gold pro Gut,
 - in der Mitte 9 Gold pro Gut,
 - im Osten 12 Gold pro Gut.
- Der Spieler hält den Verkaufserlös sofort auf der Goldleiste fest. Über 45 hinausgehendes Gold geht sofort verloren.

Beispiel: Marion wählt Güter verkaufen, Gran Canaria und Fuerteventura. Sie besitzt im Speicher auf Gran Canaria 3x Wein und im Speicher auf Fuerteventura 2x Zuckerrohr. Sie verkauft nun die beiden Güter auf Fuerteventura und ein Gut auf Gran Canaria für insgesamt 33 Gold. Da sie nun auf der Goldleiste 41 Gold besitzt, behält sie die übrigen Güter im Speicher auf Gran Canaria, um kein Gold zu verschwenden.



Aktion „Siedlung gründen“

Mit dieser Aktion gründen die Spieler Siedlungen auf den Inseln im Osten und in der Mitte, wenn sie dort Alcalde sind. Die Inseln im Westen bieten keine Felder für die Gründung von Siedlungen. **Diese Aktion ist in der ersten Spielrunde nicht möglich.**

Ein Spieler, der eine **Siedlung gründen** möchte, spielt **mindestens zwei Karten**: die Karte Siedlung gründen und mindestens eine Inselkarte. Die Inselkarte(n) zeigen an, wo er Siedlungen gründen möchte.



Wenn der Spieler an der Reihe ist, entscheidet er, wo und wie viele Siedlungen er gründen möchte. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- **Wichtig:** Nur der Spieler, der Alcalde einer Insel ist, darf auf dieser Insel Siedlungen gründen!
- Der Spieler nimmt für jede zu gründende Siedlung eine Siedlungsleiste von der Siedlungsleiste und stellt sie auf ein freies Siedlungsfeld der gewählten Inseln.
- Das Gründen einer Siedlung verursacht Kosten. In der Ebene muss der Spieler für eine Siedlung 6 Gold zahlen, etwas höher gelegen kostet jede neue Siedlung 9 Gold, in den Bergen steigen die Kosten auf 12 Gold. *Der Spieler setzt seinen Markierungswürfel auf der Goldleiste für jede gegründete Siedlung entsprechend zurück.*
- Der Spieler erhält für jede neu gegründete Siedlung unabhängig von ihren Kosten sofort 3 Siegpunkte und versetzt seinen Markierungswürfel entsprechend auf der Siegpunkteleiste.
- In jeder Spielrunde stehen nur die Siedlungen auf der Siedlungsleiste zur Verfügung! Nimmt der Spieler die letzte Siedlung von dieser Leiste, können in der aktuellen Spielrunde keine weiteren Siedlungen mehr gegründet werden.

Hinweis: Auf den Inseln in der mittleren Region gibt es Felder mit *Doppelfunktion*. Auf ihnen kann ein Spieler *entweder* ein Gut anbauen *oder* eine Siedlung gründen. Es ist immer nur eine von beiden Möglichkeiten möglich; wird auf einem Feld ein Gut angebaut, kann das Feld nicht zum Gründen einer Siedlung verwendet werden. Entsprechend darf auf solch einem Feld niemals wieder etwas angebaut werden, nachdem dort eine Siedlung gegründet wurde.

Beispiel: Tanja wählt Siedlung gründen, Tenerife und Lanzarote. Sie ist auf beiden Inseln Alcalde und darf nun Siedlungen gründen. Sie gründet auf Tenerife eine Siedlung für 6 Gold und blockiert dort eines der Zuckerrohrfelder. Auf dem anderen Feld baut Angelika gerade Zuckerrohr an. Auf Lanzarote gründet Tanja zwei weitere Siedlungen für 15 Gold. Die Siedlungsleiste ist nun leer, so dass in dieser Spielrunde keine weiteren Siedlungen gegründet werden können. Tanja versetzt ihren Markierungswürfel auf der Goldleiste um 21 Felder zurück und erhält 9 Siegpunkte, die sie mit ihrem Markierungswürfel auf der Siegpunkteleiste markiert.



Aktion „Schiff ziehen“

Mit dieser Aktion ziehen die Spieler ihr Schiff entlang der Seeverbindungslinien von Hafen zu Hafen. Sie können mit dem Schiff Güter transportieren; zudem ist es hilfreich bei der Wahl der Alcaldes.

Möchte der Spieler sein **Schiff ziehen**, muss er **nur die Karte Schiff ziehen** spielen. Es ist **keine Inselkarte** erforderlich!



Wenn der Spieler an der Reihe ist, entscheidet er, wohin er sein Schiff ziehen möchte. Dabei gelten die folgenden allgemeinen Regeln:

- Der Spieler darf sein Schiff entlang der Seeverbindungslinien maximal 3 Häfen weit ziehen. Dabei zählen von anderen Schiffen besetzte Häfen mit.
- Die Häfen besitzen ein, zwei oder fünf Anlegeplätze. Die Häfen von Tenerife und Gran Canaria besitzen jeweils einen Anlegeplatz, der nur in 4- oder 5-Personen-Spielen verwendet wird und mit dem folgenden Symbol markiert ist.
- Endet die Bewegung des Schiffs in einem besetzten Hafen (*alle Anlegeplätze sind dort belegt*), muss ein dort befindliches Schiff weichen. Es zieht *in Zugrichtung des verdrängenden Schiffes* auf den nächsten freien Anlegeplatz weiter. Kommt das Schiff also von Westen, z. B. von La Gomera, und beendet seinen Zug in Gran Canaria, wo alle Anlegeplätze besetzt sind, dann muss ein dort befindliches Schiff nach Fuerteventura. Sollte Fuerteventura besetzt sein, muss es nach Lanzarote weiter, wo immer Platz für die Schiffe aller Spieler ist.
- **Wichtig:** Schiffe müssen nur *am Ende* der Bewegung weichen!
- Sind zwei Schiffe in einem der Häfen von Tenerife oder Gran Canaria, entscheidet der Spieler am Zug, welches weichen muss.
- Das Schiff darf maximal *drei eigene Güter kostenlos* transportieren. Die Güter werden aus dem Speicher der einen Insel in den Speicher einer anderen Insel gebracht. Güter können nie auf einem Schiff verbleiben – sie wandern immer in den Speicher einer Insel. Jeder Speicher nimmt alle Gütersorten jedes Spielers auf; die Kapazität eines Speichers ist unbegrenzt.
- Ein Schiff darf innerhalb seines Zuges die Richtung ändern und z. B. von Fuerteventura nach Gran Canaria fahren, dort Güter aufnehmen und diese in den Speicher von Fuerteventura und/oder Lanzarote transportieren.
- Ein Schiff darf „*im Vorbeifahren*“ Güter aufnehmen und wieder abladen. Es kann also z. B. in La Gomera starten, in Tenerife Güter „an Bord nehmen“, obwohl die Anlegeplätze belegt sind, und die Güter dann nach Fuerteventura schaffen. Die Schiffe in Tenerife werden durch diese Aktion nicht betroffen!

Beispiel: Marion wählt Schiff ziehen und versetzt ihr Schiff um 2 Häfen von La Gomera nach Tenerife (1), wo sie 3x Zuckerrohr aus dem Speicher aufnimmt (2). Tanjas Schiff im Hafen von Tenerife ist davon nicht betroffen und bleibt auf dem Anlegeplatz liegen (3). Marion zieht ihr Schiff weiter bis nach Fuerteventura (4). Dort liegt bereits Angelikas Schiff auf dem einzigen Anlegeplatz, so dass es in den Hafen von Lanzarote verdrängt wird (5). Abschließend lädt Marion die drei Güter in den Speicher von Fuerteventura (6).



Aktion „Minuskarte“

Mit dieser Karte kann der Spieler seine Summe der gespielten Aktionskarten reduzieren, um eher in der Spielreihenfolge an der Reihe zu sein.



Wird die Minuskarte vom Spieler ausgewählt, zieht er von seiner Summe vier ab. Der Spieler darf, so vorhanden, mehrere Minuskarten in einem Zug legen.

Am Ende des Zugs gibt er diese Karte(n) an seinen linken Nachbarn weiter.

Ein möglicher Spielzug: Angelika, die auf Tenerife und Fuerteventura Alcalde ist, legt fünf Karten aus, was sie sofort 4 Gold kostet. Sie wählt Tenerife, Fuerteventura, Güter verkaufen, Güter anbauen und Siedlung gründen. Damit stehen Angelika folgende Möglichkeiten offen, sie muss jedoch nicht alle ausführen. Was sie unternimmt, entscheidet sie, wenn sie am Zug ist:

- Sie verkauft Güter, die in den Speichern von Tenerife und/oder Fuerteventura liegen.
- Sie baut Güter auf Tenerife an.
- Sie gründet in Tenerife und/oder Fuerteventura Siedlungen, solange es noch welche auf der Siedlungsleiste gibt.

III. Rundenende

Haben alle Spieler ihre Aktionen entsprechend der gewählten Karten ausgeführt, endet die Spielrunde. Jeder Spieler nimmt seine Karten wieder an sich und hat so in der nächsten Runde wieder alle Karten zur Verfügung. **Ausnahme:** Die gespielten

Minuskarten wurden an den jeweils linken Spieler weitergegeben.

Nun werden die folgenden Aktionen in der genannten Reihenfolge ausgeführt.

- **Siegpunkte für das meiste Gold:** Die beiden Spieler mit dem meisten Gold auf der Goldleiste (die beiden vordersten Markierungswürfel auf der Goldleiste) bekommen je 1 Siegpunkt.
- **Ernte der angebauten Güter:** Alle angebauten Güter wandern in die Speicher der jeweiligen Inseln.
- **Bestimmung der Alcaldes:** Auf jeder der sieben Inseln wird der Alcalde bestimmt. Dafür zählt jeder Spieler seinen Einfluss auf der Insel: Jedes eigene Gut im Speicher der Insel gibt 1 Punkt, jeder eigene Arbeiter auf der Insel und das eigene Schiff im Hafen 2 Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten wird Alcalde der Insel und enthält den entsprechenden Marker, den er vor sich ablegt. Bei einem Gleichstand entscheidet die Position auf der Goldleiste, wer Alcalde auf der Insel wird. Der Spieler bleibt bis zum Ende der nächsten Runde auf jeden Fall Alcalde. Befinden sich auf einer Insel weder Schiff, Arbeiter noch Güter, gibt es dort keinen Alcalde. Gegebenenfalls muss ein Spieler den in der Vorrunde erhaltenen Alcalde-Marker abgeben und zurück neben den Spielplan legen.
- **Siegpunkte für die Alcades:** Jeder Alcalde-Marker bringt dem Besitzer nun sofort 1 Siegpunkt.
- **Siedlungen auffüllen:** Die Siedlungsleiste wird wieder mit Siedlungen aus dem Vorrat aufgefüllt. Sind nicht mehr genug Siedlungen im Vorrat, bleiben einige Felder der Siedlungsleiste leer.

6. SPIELENDE

Wenn am Ende einer Spielrunde...

- ein oder mehrere Spieler 25 oder mehr Siegpunkte besitzen und/oder
- alle 20 Häuser auf den Inseln als Siedlungen gegründet wurden, wird noch *eine* weitere komplette Spielrunde gespielt. Anschließend erhält jeder Spieler noch 1 Siegpunkt pro 10 Gold in seinem Vermögen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat das Spiel gewonnen. *Besitzen mehrere Spieler die meisten Siegpunkte, entscheidet wieder die Goldleiste über diesen Gleichstand.*

7. ÄNDERUNGEN BEI ZWEI ODER DREI SPIELERN

Folgende Änderungen werden bei zwei bzw. drei Spielern in der Spielvorbereitung durchgeführt.

2 Spieler: Auf dem Spielplan werden acht Siedlungen auf alle Siedlungsfelder mit Kosten von 6 Gold gestellt.

Während des Spiels gelten zusätzlich die folgenden Regeln:

- Auf der Siedlungsleiste stehen pro Runde nur 4 Siedlungen.
- Tenerife und Gran Canaria besitzen nur je 1 Anlegeplatz.
- Nur der Spieler mit dem meisten Gold bekommt am Ende der Spielrunde 1 Siegpunkt.

3 Spieler: Auf dem Spielplan werden vier Siedlungen auf die folgenden Siedlungsfelder gestellt: auf jeder der vier Inseln in der Mitte und im Westen je eine Siedlung auf ein Siedlungsfeld mit Kosten von 6 Gold.

Während des Spiels gelten zusätzlich die folgenden Regeln:

- Auf der Siedlungsleiste stehen pro Runde nur 4 Siedlungen.
- Tenerife und Gran Canaria besitzen nur je 1 Anlegeplatz.



West of Africa

*Ein Spiel von Martin Schlegel
für 2 bis 5 Spieler*

Autor: Martin Schlegel

Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Graphik: Harald Lieske

Layout: Vladimir Krist

© 2016 ADC Blackfire Entertainment GmbH,

Weidenweg 69, D-47059 Duisburg

www.blackfire.eu

