
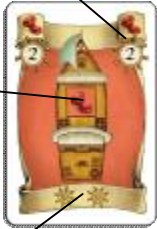







AMERIGO

Ein Spiel um Entdeckung und Handel für 2 – 4 mutige Kapitäne

Spielmaterial

- 108 Schiffe, mit folgender Ladung:

	15 Edelsteine	<p>Symbole für Ware und Anzahl der Steuerräder</p>  
	18 Stoffballen	
	21 Antiquitäten	
	24 Gewürzsäcke	
	30 Kaffeesäcke	

Labels in image: Ware, Steuerräder (1-3), Dublone (1), Steuerräder (3)

- diese Spielregeln

Ziel des Spiels und Vorbereitung

Auf der Suche nach wertvollen Waren steuern die Spieler weit entfernte Länder an. Zurück in der Heimat, verkaufen sie die Waren gegen klingende Münze und genießen die Anerkennung des Königs und der Handelsgesellschaften, die sich natürlich auch bezahlt macht. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Dublonen.

Der Besitzer des Spiels bestimmt den Startspieler, sonst wird ausgelost.

Mischen Sie alle Karten.

- Geben Sie dem ersten und dem zweiten Spieler je 4 Karten.
- Geben Sie allen anderen Spielern je 5 Karten.

Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Legen Sie die übrigen Karten als Nachziehstapel in die Tischmitte. Lassen Sie daneben noch etwas Platz für den Ablagestapel.

Wenn Sie bei Spielbeginn **keine Karte mit 3 Steuerrädern** auf der Hand haben, dürfen Sie Ihre Karten den Mitspielern zeigen und sofort eine Karte in eine Dublone umwandeln: Sie legen die Karte verdeckt vor sich ab, so dass die Seite mit der Dublone zu sehen ist. Das ist die erste Karte Ihres Punktestapels.

Sie dürfen **maximal 12 Karten auf der Hand** haben. Wenn Sie während des Spiels Karten ziehen müssen, dürfen Sie nur so viele ziehen, dass Sie diese Höchstzahl nicht überschreiten. Sie müssen auf die überzähligen Karten verzichten.

Spielablauf

Während des Spiels befinden Sie sich entweder **zu Hause** oder **auf Reisen**. Abhängig davon, wo Sie sich gerade aufhalten, können Sie zwischen verschiedenen Aktionen wählen.

Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Spieler zu Hause.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, **muss** er eine der folgenden Aktionen ausführen:

1. **Segeln** (zu Hause oder auf Reisen)

2. **Erkunden** (nur auf der Hinreise)

3. **Waren anbieten** (nur zu Hause)

4. **Waren verkaufen** (nur zu Hause)

Anschließend kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

1. Segeln

Sie können die Aktion „Segeln“ immer wählen, egal ob Sie sich zu Hause befinden oder auf Reisen sind.

Wenn Sie zu Hause sind und Segeln wählen, begeben sie sich auf Reisen. Eine Reise besteht aus der **Hinreise** und der **Rückreise**.

Hinreise

Legen Sie **1 Karte** von der Hand offen vor sich aus. Drehen Sie die Karte dabei um **90° im Uhrzeigersinn**, so dass der Schiffsbug nach rechts zeigt. Ihre Reise in unerforschte reiche Länder beginnt!

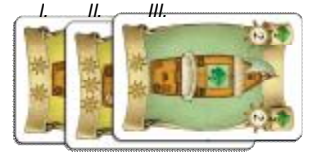
Sobald Sie die Hinreise antreten, sind Sie nicht mehr zu Hause sondern **auf Reisen**.

In ihren nächsten Zügen können Sie die Hinreise fortsetzen, indem Sie wieder die Aktion „Segeln“ wählen. Sie dürfen bei jeder Aktion „Segeln“ nur eine Karte ausspielen. Legen Sie die Karten teilweise übereinander, so dass man immer erkennen kann, wie viele Steuerräder auf den Karten abgebildet sind.

Die **Länge Ihrer Reisetrecke** entspricht der **Anzahl aller Steuerräder** auf den Karten, die Sie **für die Hinreise** ausgelegt haben.

Hinweis: Bei der Aktion „Segeln“ spielen die Waren auf den Karten keine Rolle; es zählen nur die Steuerräder.

Beispiel: In Ihrem ersten Zug entscheiden Sie sich für die Aktion „Segeln“. Sie spielen eine Karte mit 2 Steuerrädern aus, um die Reise zu beginnen. Im zweiten Zug setzen Sie die Reise mit einer Karte mit 3 Steuerrädern fort und beim dritten Zug mit einer Karte mit 2 Steuerrädern. Am Ende des dritten Zugs beträgt die Länge Ihrer Reise 2+3+2 = 7.



Rückreise

Wenn Sie wieder nach Hause zurückkehren möchten (im Allgemeinen nach einer Aktion „Erkunden“), machen Sie sich auf die Rückreise:

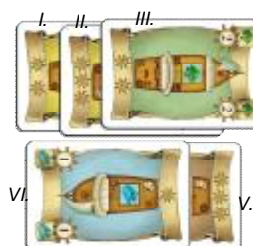
Legen Sie **1 Karte** von der Hand offen vor sich aus. Drehen Sie die Karte dabei um **90° gegen den Uhrzeigersinn**, so dass der Schiffsbug nach links zeigt. Die Karten von der Hinreise bleiben unverändert vor Ihnen liegen.

Sie müssen die ganze Reisetrecke (=Anzahl der Steuerräder) wieder zurück segeln. Da Sie die Strecke schon „kennen“, **zählen die Steuerräder** auf den Karten für die Rückreise **doppelt**. Sie müssen also nur halb so viele Steuerräder auslegen wie für die Hinreise.

Wenn Sie die Karte ausgelegt, mit der Sie die benötigte Anzahl Steuerräder erreichen, sind Sie sofort wieder zu Hause.

Hinweis: Eventuell zu viel ausgespielte Steuerräder werden einfach ignoriert.

Wenn Sie die Rückreise angetreten haben, müssen sie so



lange die Aktion „Segeln“ wählen, bis Sie wieder zu Hause angekommen sind. In der Zwischenzeit können Sie keine anderen Aktionen ausführen.

Beispiel (Fortsetzung): Nach Ihrem dritten Spielzug hatte Ihre Reise eine Länge von 7. In Ihrem vierten Zug entscheiden Sie sich für die Aktion „Erkunden“ (siehe dort). Im fünften Zug beginnen Sie die Rückreise und

legen dazu eine Karte mit 3 Steuerrädern aus. Im sechsten Zug legen Sie eine Karte mit 1 Steuerrad aus. Da die Steuerräder auf der Rückreise den doppelten Wert haben, legen Sie insgesamt eine Entfernung von $(3+1) \times 2 = 8$ zurück. Damit haben Sie die Länge Ihrer Reisesstrecke von 7 übertroffen und sind jetzt zu Hause.

Wenn Sie zu Hause angekommen sind, prüfen Sie noch, ob Sie eine Belohnung erhalten. Anschließend legen Sie alle für die Reise verwendeten Karten, die dann noch vor Ihnen liegen, auf den Ablagestapel in der Mitte.

A. Belohnung vom König

Je nach Länge der Reisesstrecke, können Sie bei Ihrer Rückkehr nach Hause Dublonen als Belohnung erhalten. Zur Erinnerung: Die Reisesstrecke entspricht nur der Anzahl Steuerräder für die Hinreise.

- **6 Steuerräder oder weniger:** Sie erhalten keine Dublone.
- **7 Steuerräder:** Sie erhalten 1 Dublone.
- **8 Steuerräder:** Sie erhalten 2 Dublonen.
- **9 Steuerräder oder mehr:** Sie erhalten 3 Dublonen.

B. Belohnung von der Handelsgesellschaft

Wenn Ihre Reisesstrecke im Moment Ihrer Rückkehr außerdem die längste Reise ist, die gerade ausliegt, erhalten Sie 1 Dublone als Belohnung.

Hinweis: Die höchstmögliche Belohnung beträgt also 4 Dublonen: 3 für eine Reise mit neun Steuerrädern oder mehr und 1 Dublone für die längste Reise.

Wenn Sie in diesem Spiel Dublonen erhalten, drehen Sie so viele Karten um, wie Sie Dublonen erhalten. Sie drehen die Karten so, dass die Rückseite mit der Dublone nach oben zeigt und legen sie auf Ihren Punktstapel.

Sie dürfen immer nur solche Karten in Dublonen umwandeln, für die Sie das Geld erhalten. In diesem Fall dürfen Sie nur Karten umwandeln, die Sie für die Reise ausgelegt haben. Beim Verkaufen von Waren dürfen Sie nur Karten aus dem Verkauf umwandeln. Welche der Karten Sie jeweils in Dublonen umwandeln, bestimmen Sie.

Beispiel: Sie kehren gerade nach Hause zurück, und Ihre Reisesstrecke hat eine Länge von 7. Sie erhalten 1 Dublone als Belohnung vom König. Deshalb wandeln Sie eine der für die Reise verwendeten Karten in eine Dublone um. Spieler D hat im Moment ebenfalls eine Reise mit 7 Steuerrädern ausliegen. Weil Ihre Reise nicht die längste ist, erhalten Sie keine Belohnung von der Handelsgesellschaft.

Achtung: Zum Segeln können Sie, anstelle einer Karte von der Hand, auch eine Dublone von Ihrem Punktstapel verwenden. Legen Sie die Karte mit der Dublone nach oben aus: Sie zeigt dann 3 Steuerräder.

2. Erkunden

Sie können die Aktion „Erkunden“ nur wählen, wenn Sie auf der Hinreise sind.

Wenn Sie die Aktion „Erkunden“ ausführen, ist Ihre Hinreise zu Ende! Sie befinden sich aber immer noch auf Reisen. Als Zeichen dafür, dass Sie die Aktion „Erkunden“ wählen, drehen Sie die letzte Karte Ihrer Hinreise so, dass das der Bug des Schiffs auf Sie zeigt.

Hinweis: Die Karte bleibt aber Bestandteil der Hinreise, die Steuerräder auf dieser Karte zählen immer mit.

Anschließend ziehen Sie vom Nachziehstapel **doppelt so viele Karten** wie Ihrer Reisesstrecke (=Anzahl der Steuerräder für die Hinreise) entspricht. Sollten Sie dadurch auf mehr als 12 Handkarten kommen, ziehen Sie entsprechend weniger Karten.

In Ihrem nächsten Zug **müssen** Sie die Aktion „Segeln“ wählen und die **Rückreise** antreten.

Hinweis: Sie müssen zwischen Hin- und Rückreise nicht die Aktion „Erkunden“ wählen. Es ist aber ratsam, denn nur so kommen Sie zu neuen Karten.

Beispiel: Am Ende Ihrer 7 Steuerräder langen Hinreise haben Sie noch eine Karte auf der Hand. Sie wählen die Aktion „Erkunden“ und dürfen so $7 \times 2 = 14$ Karten ziehen. Da Sie maximal nur 12 Karten auf der Hand haben dürfen, ziehen Sie nur 11.



3. Waren anbieten

Sie können die Aktion „Waren anbieten“ nur wählen, wenn Sie zu Hause sind.

Legen Sie eine beliebige Anzahl Karten aus Ihrer Hand so aus, dass der Bug der Schiffe zur Tischmitte zeigt. Damit bieten Sie die Waren auf den Karten auf dem Markt an. Jede Karte gilt als eine Ware der darauf abgebildeten Art (Edelsteine, Stoffe, Antiquitäten, Gewürze oder Kaffee). Sie dürfen niemals mehr als 12 Karten anbieten.

Hinweis: Bei der Aktion „Waren anbieten“ spielen die Steuerräder auf den Karten keine Rolle; es zählen nur die Waren.

Falls Sie wieder auf Reisen gehen und es liegen noch Waren vor Ihnen aus, die Sie in einem früheren Zug angeboten haben, müssen Sie darauf achten, die Karten für das Segeln und die angebotenen Warenkarten nicht durcheinander zu bringen.

4. Waren verkaufen

Sie können die Aktion „Waren verkaufen“ nur wählen, wenn Sie zu Hause sind.

Außerdem **müssen** auf dem Markt **alle fünf verschiedenen Warensorten** angeboten werden. Dabei werden die Angebote **aller Spieler** berücksichtigt, unabhängig davon, ob sie zu Hause oder auf Reisen sind. Wenn nicht alle Warensorten auf dem Markt angeboten werden, können Sie nicht verkaufen.

Wenn Sie die Aktion „Waren verkaufen“ wählen, müssen Sie auch alle Ihre Mitspieler, die ebenfalls zu Hause sind fragen, ob sie ihre angebotenen Waren verkaufen wollen.

Jeder Spieler, der sich dafür entscheidet, seine Waren zu verkaufen, **muss** so viele von seinen Waren verkaufen, wie es ihm möglich ist.

Wie viel sind die Waren wert?

Der Wert der Waren wird jedes Mal, wenn ein Spieler die Aktion „Waren verkaufen“ wählt, neu festgelegt.

Zuerst werden alle auf dem Markt angebotenen Waren gezählt. Dabei werden auch die Waren der Mitspieler gezählt, die nicht verkaufen wollen.

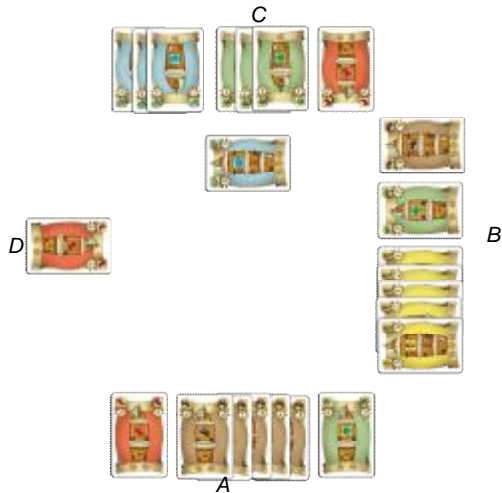
- Die Warensorte, von der am wenigsten Karten auf dem Markt sind, ist eine **seltsame Ware**. Für **jede Karte** mit einer seltenen Ware erhält der Spieler 1 Dublone: Er dreht die Karte um und legt sie auf seinen Punktstapel.
- Die Warensorte, von der am meisten Karten auf dem Markt sind, ist eine **beliebte Ware**. Für jeweils **2 Karten** mit einer beliebten Ware erhält der Spieler 1 Dublone: Er dreht eine Karte um und legt die andere auf den Ablagestapel.
- Alle anderen Waren sind **gewöhnliche Waren**. Bei den gewöhnlichen Waren wird **nicht** nach der Warensorte unterschieden. Für jeweils **3 Karten** mit **beliebigen** gewöhnlichen Waren erhält der Spieler 1 Dublone: Er dreht eine Karte um und legt die beiden anderen auf den Ablagestapel.

Bleibt dem Spieler nach dem Verkauf noch eine einzelne Karte mit einer beliebten Ware oder zwei Karten mit gewöhnlichen Waren übrig, darf er diese Karten in seinem Angebot liegen

lassen.

Kann die seltene oder die beliebte Warensorte nicht eindeutig festgestellt werden, weil von mehreren Warensorten die gleiche Anzahl Karten auf dem Markt angeboten wird, gibt es in dieser Verkaufsphase keine seltene oder beliebte Ware.

Beispiel: Spieler A, Spieler B und Spieler D befinden sich zu Hause, Spieler C ist auf Reisen.

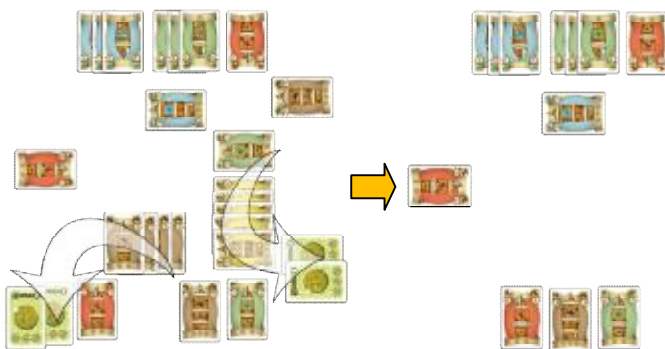


Da alle fünf Warensorten (3 Edelsteine, 6 Kaffeesäcke, 5 Stoffbahnen, 5 Antiquitäten und 3 Gewürzsäcke) angeboten werden, kann Spieler A die Aktion „Waren verkaufen“ wählen. Kaffee ist die beliebteste Ware und wird 2 zu 1 verkauft. Die 3 Edelsteine und die 3 Gewürze sind die beiden Warensorten mit den wenigsten Karten. Wegen des Gleichstands gibt es keine seltene Ware. Edelsteine, Gewürze, Stoffe und Antiquitäten sind gewöhnliche Waren (Verkauf 3 zu 1).

Spieler B entscheidet sich, seine Waren zu verkaufen. Spieler C ist auf Reisen und darf daher nicht verkaufen. Spieler D will nicht verkaufen.

Spieler A muss 4 Kaffeesäcke (beliebte Ware) für 2 Dublonen verkaufen. Er darf 1 Kaffeesack, 1 Edelstein und 1 Stoffbahn behalten.

Spieler B muss 6 gewöhnliche Waren verkaufen. Er verkauft 5 Antiquitäten und 1 Stoffbahn für 2 Dublonen. Er behält 1 Kaffeesack.



- Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist.
- Das Spiel endet vorzeitig, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal durchgespielt wird **und** alle Spieler befinden sich zu Hause.

Nun müssen die Spieler alle ihre Waren verkaufen, die sie noch auf dem Markt anbieten.

- Werden alle fünf Warensorten angeboten, wird der Wert der Warensorten wie bei der Aktion „Waren verkaufen“ bestimmt.
- Werden weniger Warensorten angeboten, gelten alle Waren als gewöhnliche Waren (1 Dublone für 3 Karten).

Anschließend müssen die Spieler alle restlichen Karten verkaufen, die sie noch auf dem Markt anbieten und die sie noch auf der Hand haben. Für jeweils 4 beliebige Karten erhält der Spieler 1 Dublone.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Dublonen!

Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt derjenige, der noch die meisten unverkauften Karten auf der Hand und / oder dem Markt hat.

Variante für 5 bis 8 Spieler

Für diese Variante benötigen Sie zwei vollständige „Amerigo“-Kartenspiele. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel für 2 bis 4 Spieler mit folgenden Änderungen:

- Zu Spielbeginn werden beide Spiele zusammen gemischt.
- Am Anfang erhalten:
 - der erste und der zweite Spieler je 4 Karten,
 - der dritte und der vierte Spieler je 5 Karten,
 - der fünfte und der sechste Spieler je 6 Karten,
 - der siebte und der achte Spieler je 7 Karten.
- Das Spiel endet auch, wenn der Nachziehstapel zum zweiten Mal durchgespielt wird **und** sich alle Spieler, bis auf einen, zu Hause befinden.

Autor: Din Li

Entwicklung: Luigi Ferrini, Domenico Di Giorgio

Illustration und Grafik Design: Alberto Bontempi

Art Director: Roberta Barletta

Regelbearbeitung: Roberto Corbelli, Luigi Ferrini

Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer

© MMVIII daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italien

Alle Rechte vorbehalten.

Sonderfall

Falls der Spieler keine der vier Aktionen wählen kann, zieht er 1 Karte vom Stapel. Damit endet sein Zug.

Dieser Fall tritt beispielsweise dann ein, wenn der Spieler zu Beginn seines Zuges weder eine Karte auf der Hand noch Dublonen auf seinem Punktestapel hat und er auch keine Waren verkaufen kann.

Spielende

Wenn der Nachziehstapel das erste Mal aufgebraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und legen die Karten als neuen Nachziehstapel bereit.