



Szenario „**Gute Jobs - schlechte Jobs mit Eisberg**“ von ? aufbereite „DIE SPIELER“ für 5 - 6 Spieler

Sonderfeld – Eisberg



Spielidee:

Vier Inseln - 2 attraktive ertragsreiche und 2 weniger ergiebige Inseln, erfordern Handelsrouten um erfolgreich zu werden. Die Handelsrouten können durch das Eisbergfeld gestört werden.

Benötigt wird: Basisspiel, Seefahrer und die Erweiterung für 6 Personen

1 Sonderfelder „Eisberg“ (*Druckvorlage ziehe unten*)

Spielaufbau: 5 bis 6 Spieler

Siehe Spielplan siehe weiter unten, natürlich auch ohne Eisbergfeld zu spielen.

Das Eisbergfeld befindet sich im Zentrum der Insel, als Zahlenchip ist eine 5 oder 9 zu empfehlen.

Gründungsphase:

Jeder baut 2 Siedlungen auf zwei verschiedenen Inseln. Eine Landsiedlung mit einer Straße und eine Küstensiedlung mit einem Schiff an der Küste.

Die Erde ist rund:

Und zwar komplett rund. Sie können über alle Kanten hinaus segeln und auf der gegenüberliegenden Seite wieder hinein. Alle Schiffe zählen zur längsten Handelsroute.

Siegpunkte:

Jeder Mitspieler bekommt für das Erreichen jeder „Neue Insel“ je einen Siegpunkt, also maximal 2 Siegpunkte.

Spielende: 12 Punkte

Eisberg Regeln:

Der Eisberg ist ein Seefeld, kein Landfeld.

Lege ein Zahlenplättchen auf das Eisbergfeld. Wenn diese Zahl während des Spiels gewürfelt wird, nehmen Sie sofort einen der beiden Würfel und würfeln erneut, um festzustellen, in welche Richtung sich der Eisberg „verschiebt“.

Die Seiten der Eisbergkacheln sind mit 1- 6 markiert.

Wenn sich der Eisberg in Richtung Ihres Schiffes verschiebt, wird es zerstört.

Nehmen Sie es vom Spielfeld und legen Sie es wieder in Ihren Vorrat.

Es kann später zu den normalen Kosten wiederaufgebaut werden.

Eisberge wirken sich nicht auf Straßen, Städte oder Siedlungen aus. Der Pirat kann nicht auf den Eisberg gelegt werden. Da es sich um ein Seefeld handelt, der Räuber natürlich auch nicht.

Was ist, wenn...

Geschlossene Handelsroute: Was passiert, wenn Ihre geschlossene Handelsroute in zwei Teile geteilt wird? Dann haben Sie jetzt einfach zwei offene Handelswege.

Offene Handelsroute: Aber was passiert, wenn Ihre offene Handelsroute in zwei Teile geteilt wird?

In diesem Fall, „rutschen“ alle Schiffe um ein Feld in Richtung ihres Heimathafens zurück.

Auf diese Weise bleiben keine Schiffe mitten im "Nirgendwo" gestrandet die nicht an ein Stück Land gebunden.

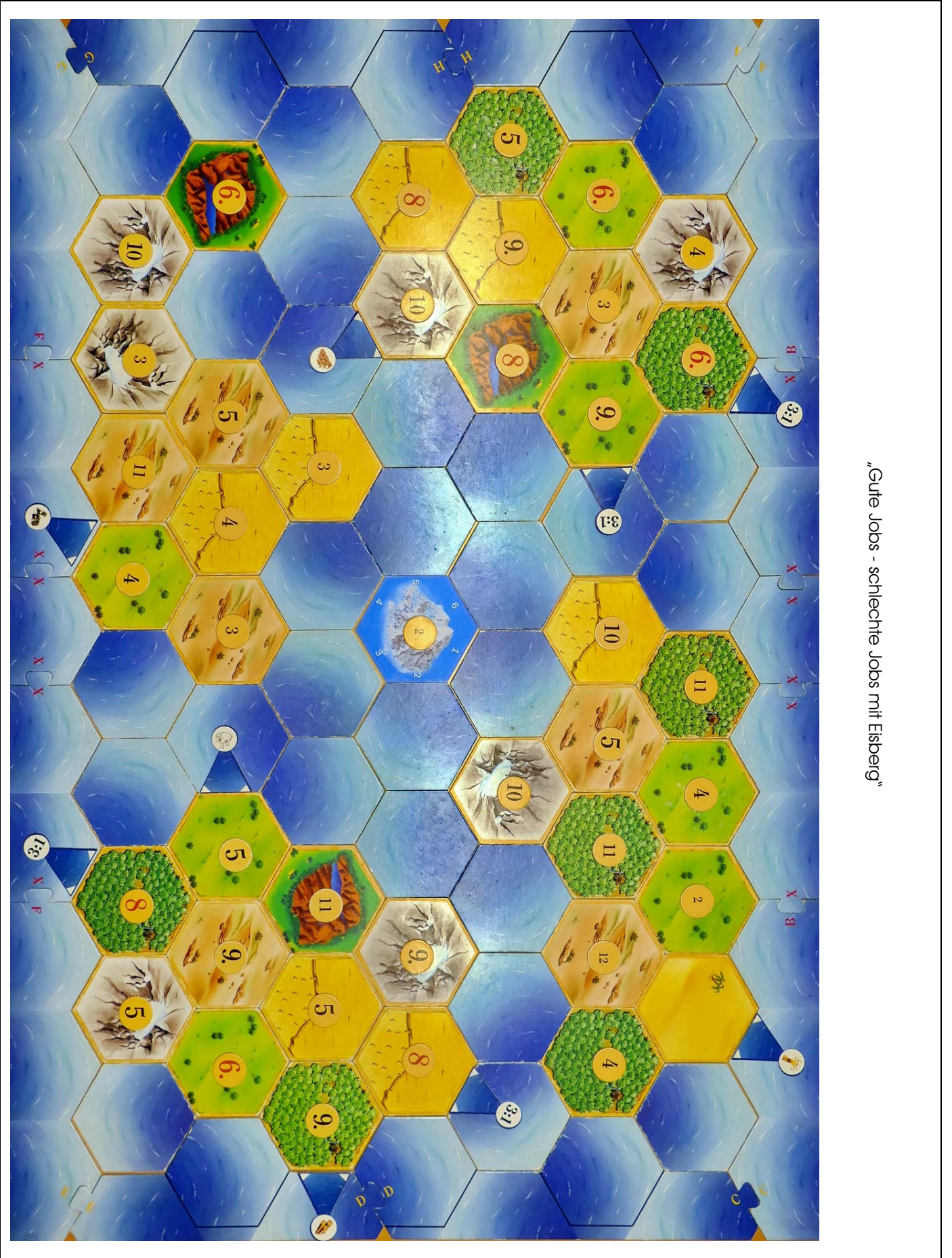
Wann wird ein Schiff tatsächlich versenkt:

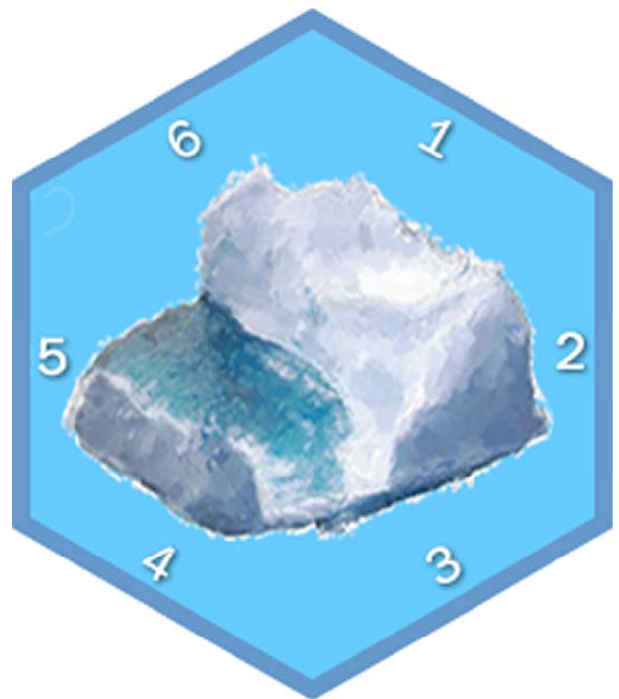
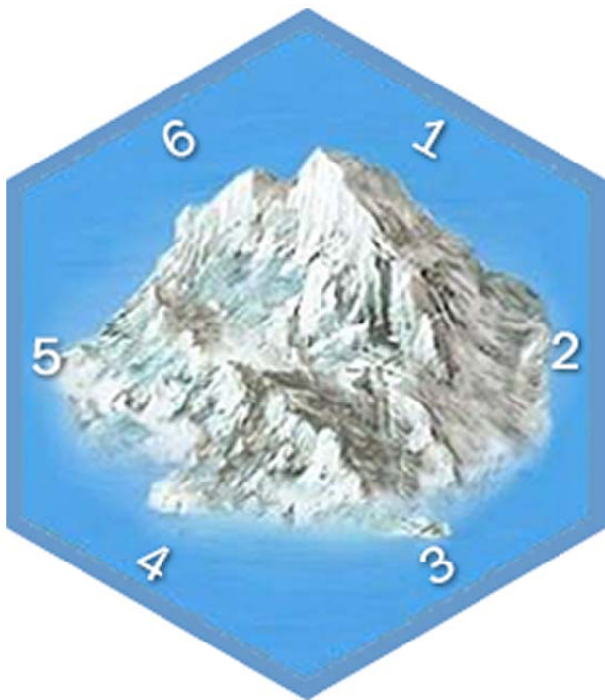
Erst wenn der Eisberg, in Richtung Zahlenwert, das Schiff tatsächlich wegschiebt.

Wo kommt die Spielidee her:

Wissen wir nicht mehr... irgendwo aus dem Web
Aufbereitet von „DIE SPIELER“ Jan. 2021 gst

„Gute Jobs - schlechte Jobs mit Eisberg“





PDF-Ausdruck in der richtigen Größe!

In den Druckoptionen des PDF-Programms

- Anpassen an die Seitengröße
- Keine (auswählen)

Dann wird die richtige Größe gedruckt.