

ARMADA

3

REGEL FÜR
4 SPIELER

Ein Spiel von Philippe des Pallières
und Patrice Pillet

Inmitten einer Inselgruppe, die mehreren Piratenbanden als Schlupfwinkel dient, befindet sich eine große, unerforschte Insel, die erbittert von wilden Eingeborenen verteidigt wird. In den dunklen Tavernen geht das Gerücht um, dass es sich bei dieser Insel um ein wahres Paradies mit unbegrenzten Goldvorkommen handeln soll. Deswegen wird die Insel in den Tavernen auch El Dorado genannt. Jeder Pirat, der sich mit Stolz als solcher bezeichnet, kann der Verlockung von unerschöpflichen Goldquellen nicht widerstehen und wird seine Männer auf die Reise schicken. Mit Hilfe der Goldschätze kann jeder Pirat Herr über die gesamte Inselgruppe werden.



Inhalt

In der Schachtel von Armada finden Sie:

- 300 viereckige Spielsteine aus Plastik: Je 50 Spielsteine in den Farben Rot, Türkis, Orange und Blau für *die verschiedenen Piratenbanden*, 50 goldfarbene Spielsteine für die Reichtümer der Insel, in Zukunft Gold genannt. 50 braune Spielsteine (ohne Loch in der Mitte) für die Eingeborenen.
- 150 Spielsteine aus Plastik: je 30 runde Spielsteine in den Farben Rot, Türkis, Orange, Blau und Braun. Dies sind die Fahnen der verschiedenen Banden und Eingeborenen. Damit wird die Kontrolle über die Felder angezeigt.
- 8 Schiffe aus Metall mit 2 Masten
- 55 Karten
- 3 sechsseitige Spezialwürfel: 1 gelber Würfel, im folgenden *Goldwürfel* genannt, 1 brauner Würfel, im folgenden *Eingeborenenvürfel* genannt, 1 weißer Würfel, im folgenden *Kampfwürfel* genannt.
- 1 Spielplan: Auf diesem finden Sie die unerforschte Insel El Dorado mit ihren beiden kleinen Nachbarinseln in der Mitte des Spielbretts. Diese drei Inseln bestehen aus 24 *Gebieten*, von denen 5 einen *Handelsposten* enthalten: Der zentrale Handelsposten und die Handelsposten des Nordens, Südens, Westens und Ostens. Wenn in der Regel von El Dorado die Rede ist, sind diese drei Inseln gemeint. In den Spielplanecken befinden sich die 4 Provinzen der Piraten. Jede Provinz besteht aus 7 Gebieten, die auf 3 Inseln aufgeteilt sind. Die Gebiete sind mit der Farbe der Piraten gekennzeichnet, die die Gebiete zu Beginn der Partie kontrollieren (es ist nicht notwendig, zu Beginn der Partie Fahnen auf diese Gebiete zu legen). In 3 dieser Gebiete gibt es eine Stadt (Vogelansicht einer mittelalterlichen Stadt mit einem farbigen Kreis der entsprechenden Piratenbande).
- Das Meer: unterteilt in Meeres- und Küstenfelder. Meeresfelder, die an *Landgebiete* grenzen, werden Küstenfelder genannt; *die anderen Meeresfelder*.

Südens, Westens und Ostens. Wenn in der Regel von El Dorado die Rede ist, sind diese drei Inseln gemeint. In den Spielplanecken befinden sich die 4 Provinzen der Piraten. Jede Provinz besteht aus 7 Gebieten, die auf 3 Inseln aufgeteilt sind. Die Gebiete sind mit der Farbe der Piraten gekennzeichnet, die die Gebiete zu Beginn der Partie kontrollieren (es ist nicht notwendig, zu Beginn der Partie Fahnen auf diese Gebiete zu legen). In 3 dieser Gebiete gibt es eine Stadt (Vogelansicht einer mittelalterlichen Stadt mit einem farbigen Kreis der entsprechenden Piratenbande).

• Das Meer: unterteilt in Meeres- und Küstenfelder. Meeresfelder, die an *Landgebiete* grenzen, werden Küstenfelder genannt; *die anderen Meeresfelder*.

Spielziel

Sie wollen die Kontrolle über die gesamte Inselgruppe erringen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen:

- Kontrolle über eine Provinz (mindestens 4 ihrer Gebiete müssen kontrolliert werden) **und** Kontrolle über 3 beliebige Handelsposten von El Dorado (darunter der zentrale Handelsposten).
- Kontrolle über eine Provinz (mindestens 4 ihrer Gebiete müssen kontrolliert werden) **und** Kontrolle über 4 Städte in den Provinzen Ihrer Gegner.

Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, eine der beiden Siegbedingungen für zwei Runden in Folge zu erfüllen. Wenn es einem Spieler im Verlauf der Partie gelingt, eine der beiden Siegbedingungen zu erfüllen, teilt er dies den Gegenspielern mit und legt die Karte "Erfüllte Siegbedingung" offen vor sich aus. Wenn am Ende der nächsten Runde derselbe Spieler immer noch eine der beiden Siegbedingungen erfüllt, dreht er die Karte um und zeigt damit an, dass er das Spiel gewonnen hat.

Spielbeginn

Farbverteilung und Spielerreihenfolge

Die Farben werden per Zufall verteilt. Im Verlauf der Partie gilt immer die gleiche Spielerreihenfolge: Erst spielt Türkis, dann Rot, dann Blau und schließlich Orange.



Setzen der Piraten

Die Spieler setzen in Spielerreihenfolge 18 Spielsteine "Piraten" in ihrer Farbe und 2 Schiffe auf die Felder ihrer Provinzen. Die Schiffe müssen auf eine Stadt gesetzt werden (pro Stadt maximal 1 Schiff). Die Piraten können beliebig auf die Felder der eigenen Provinz verteilt werden.



Spielablauf

Die Spieler nutzen in Spielerreihenfolge eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten, um ihre Aktionen durchzuführen.

Aktionspunkte

Während seines Zuges hat jeder Spieler 10 Aktionspunkte zu seiner freien Verfügung. Er kann in beliebiger Reihenfolge verschiedene Aktionen durchführen bis er die 10 Aktionspunkte aufgebraucht hat. Er muss dabei nicht alle 10 Aktionspunkte verbrauchen. Er kann keine Aktionspunkte für folgende Runden aufsparen. Nicht verbrauchte Aktionspunkte sind verloren.

Folgende Aktionen kosten je einen Aktionspunkt:

- Wassern eines Schiffes.
- Bewegen von Piraten:
 - in ein angrenzendes Feld.
 - von einem Landfeld auf ein Schiff in einem angrenzenden Küstenfeld (Beladen).
 - von einem Schiff in einem Küstenfeld in ein angrenzendes Landfeld (Entladen).
 - von einem Schiff auf ein anderes Schiff (beide in zueinander angrenzenden Meeres- oder Küstenfeldern) (Umladen).
- Bewegung eines Schiffes um ein Feld.
- Erkunden eines Feldes (Wurf mit Gold- und Eingeborenenwürfel)
- Kampf (Wurf mit Kampfwürfel).
- Versenken eines Schiffes.
- Umwandeln von Gold und Anheuern von Piraten (pro Spielstein Gold ein Aktionspunkt).

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Karte "Aktionspunkte". Mit Hilfe eines Spielsteins hält der Spieler jeden verbrauchten Aktionspunkt auf der Leiste fest und weiß somit immer, wie viele Aktionspunkte ihm verbleiben.

Eine einfache Sache: Teilen Sie den anderen Spielern deutlich mit, wie Sie Ihre Aktionspunkte verbrauchen: 1. ich wassere mein Schiff. 2. ich belade mein Schiff. 3-4. ich bewege es. 5. ich erforsche. 6. ich kämpfe. 7. ich kämpfe noch einmal. 8. ich lande. 9. ich gebe mit Gold an Bord. 10. Ich bewege mein Schiff.

Die Piraten

Mit den Piraten kontrollieren und verteidigen die Spieler Ihre Felder, erkunden sie die Felder von El Dorado, kämpfen sie zu Land und zu Wasser und transportieren Gold.

• Maximale Anzahl von Piratenspielsteinen

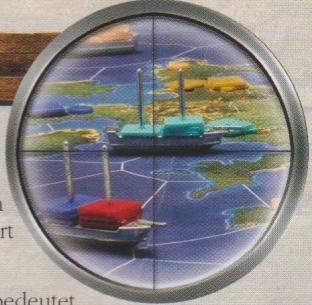
Für jede Farbe gibt es 50 Spielsteine Piraten, die sich gleichzeitig auf dem Spielplan befinden können. Werden einmal Piraten eliminiert, können sie durch die Umwandlung von Gold wieder ins Spiel gebracht werden.

• Bewegen von Piraten

Das Bewegen eines Piraten (oder einer Gruppe von Piraten im selben Feld) in ein angrenzendes Feld kostet einen Aktionspunkt. Piraten, die nicht auf einem Schiff sind, können nur Landfelder betreten. Das Zielfeld darf nicht von gegnerischen Piraten oder Eingeborenen besetzt sein. Ein Pirat oder eine Gruppe von Piraten kann beliebig viel Gold mit sich führen. Legen Sie transportiertes Gold einfach in das gleiche Feld wie die Piraten.

Die Schiffe

Die Schiffe sind der wichtigste Bestandteil der Streitmacht der Spieler. Mit den Schiffen können Raubzüge in weit entfernte Regionen unternommen, Piraten und Gold transportiert werden.



• Wassern. Wassern bedeutet, dass ein Schiff auf eines der Küstenfelder platziert wird, das sich angrenzend zu der Stadt befindet, in welcher das Schiff in der vorhergehenden Runde platziert wurde. Diese Aktion kostet 1 Aktionspunkt.

• Beladen. Wenn sich ein Schiff in einem Küstenfeld befindet, kann es mit Gold und Piraten beladen werden, die sich in einem zu diesem Küstenfeld angrenzenden Landfeld befinden. Die Spielsteine werden auf die Masten gereiht. Auf einem Schiff können sich maximal 10 Spielsteine Gold und/oder Piraten befinden. Auf einem Schiff können sich nie Piraten verschiedener Farben befinden. Das Beladen eines Schiffes kostet 1 Aktionspunkt - unabhängig davon wie viele Spielsteine geladen werden.

• Bewegen eines Schiffes. Um ein Schiff bewegen zu können, muss sich mindestens ein Spielstein Pirat auf diesem Schiff (die Mannschaft) befinden. Schiffe können nur Meeresfelder und Küstenfelder betreten. Die Bewegung um ein Feld kostet 1 Aktionspunkt. Schiffe können nie Felder betreten, in denen sich bereits ein anderes Schiff (eigenes oder feindliches) befindet.

• Umladen. Wenn sich zwei Schiffe in angrenzenden Meeres bzw. Küstenfelder befinden, können Piraten und Gold zwischen den beiden Schiffen umgeladen werden. Die Aktion des Umladens kostet 1 Aktionspunkt.

• Entladen. Wenn sich das Schiff in einem Küstenfeld befindet, können beliebig viele Piraten und Gold in ein an das Küstenfeld angrenzendes Landfeld entladen werden. Dies kostet 1 Aktionspunkt.

Wie Felder erkundet und erobert werden

Erkunden von El Dorado

In den Feldern von El Dorado entdecken die Spieler Gold - stoßen dabei aber auch auf Eingeborene, die erst besiegt werden müssen, um an das Gold zu kommen. Wie viel Gold und wie viele Eingeborene sich in einem Feld befinden, können die Spieler nur herausfinden, indem sie das Feld zuerst erkunden.

Bedingung für das Erkunden

Um ein Feld von El Dorado zu erkunden, muss der Spieler einen oder mehrere Piraten zur Verfügung haben, die sich:



- auf einem Schiff in einem angrenzenden Küstenfeld
- auf einem angrenzenden Feld von El Dorado, das von dem Spieler kontrolliert wird und somit schon erkundet wurde befinden.

Eine Bewegung in das Feld ist nur dann notwendig, wenn der Spieler das erkundete Feld auch erobern will. Wenn ein Feld einmal erkundet wurde, kann es kein zweites Mal erkundet werden.

Ermitteln des Erkundungsergebnisses

Ein Feld wird erkundet, indem einmal mit dem "Goldwürfel" und einmal mit dem "Eingeborenenwürfel" gewürfelt wird. Der Spieler, dessen Piraten das Feld erkunden, würfelt gleichzeitig mit diesen beiden Würfeln. Diese Aktion kostet einen Aktionspunkt. Die auf den Würfeln abgebildete Zahl von Barren und Lanzen gibt an, wie viel Gold (goldfarbene Spielsteine) und Eingeborene (braune Spielsteine) sich in dem Feld befinden. Jeder Würfel besitzt auch ein Blankoergebnis. In diesem Fall gibt es entweder kein Gold oder keine Eingeborenen in dem Feld.



Anmerkungen: Der zentrale Handelsposten auf El Dorado ist schwer zugänglich, besitzt aber eine strategische Bedeutung. Die Ergebnisse des Goldwürfels und des "Eingeborenenwürfels" werden mit 2 multipliziert.

Sobald gewürfelt wurde und das Gold und die Eingeborenen auf das Feld gelegt werden, legen die Spieler ebenfalls ein braunes Fähnchen auf das Feld, um anzudeuten, dass das Feld von den Eingeborenen kontrolliert wird und es kein zweites Mal erkundet werden kann. In Zukunft liegt in dem Feld entweder immer das Fähnchen der Eingeborenen oder das eines Spielers.

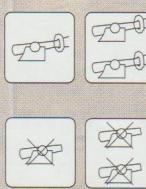
Übernahme eines unbesetzten Feldes

Mit eigenen Piraten kann man in unbesetzte Felder ziehen, um deren Kontrolle zu übernehmen. Dies kostet einen Aktionspunkt. Nur Felder, die weder von gegnerischen Piraten noch von Eingeborenen besetzt sind, können übernommen werden (eventuell muss das Feld vorher durch einen Angriff erst von feindlichen Spielsteinen befreit werden). Der Spieler zieht mit einem oder mehreren Piraten in das Feld und legt sein Fähnchen in das Feld, um anzudeuten, dass er nun dieses Feld kontrolliert. Befindet sich in dem Feld ein Fähnchen eines Gegners oder der Eingeborenen, wird es vom Spielplan genommen. Das eigene Fähnchen bleibt in diesem Feld, auch wenn die eigenen Piraten das Feld wieder verlassen. Es wird erst dann entfernt, wenn das Feld von einem Gegenspieler übernommen wird.

Anmerkungen: Um ein Feld von El Dorado zu übernehmen, muss es bereits erkundet worden sein. Zu Beginn der Partie kontrolliert jeder Spieler die Felder seiner Provinz, ohne dass ein Fähnchen in seiner Farbe in die Felder der Provinz gelegt werden müssen, sie sind in der Farbe des Spieler gekennzeichnet.

Angriff

Um ein angrenzendes von feindlichen Piraten oder Eingeborenen besetztes Feld zu attackieren, muss der angreifende Spieler mindestens zwei eigene Piraten und einen Aktionspunkt zur Verfügung haben. Beide Piraten müssen sich in demselben Feld oder auf dem gleichen Schiff befinden, von dem aus das feindliche Feld angegriffen wird. Für jeden Angriff würfelt der Angreifer einmal. Ein Angriff kostet einen Aktionspunkt.



- Zeigt das Würfelergebnis eine oder zwei schießende Kanonen, werden entsprechend viele Verteidiger vom Spielplan entfernt.
- Zeigt das Würfelergebnis das durchgestrichene Symbol einer oder zweier Kanonen, werden entsprechend viele Angreifer vom Spielplan entfernt.

Der Angreifer erringt den Sieg, wenn es ihm gelingt, durch einen oder mehrere Angriffe, alle Verteidiger zu eliminieren. Jeder Angriff/Würfelwurf kostet einen Aktionspunkt.

Ein erfolgreich durchgeföhrter Angriff

Gold, das sich auf einem Schiff oder in einem Feld befindet, bleibt dort liegen. Es gehört dem Spieler, der die Kontrolle über das Feld oder das Schiff übernimmt. In das Feld oder auf das Schiff zu ziehen kostet einen Aktionspunkt. Wenn das Schiff auf einem Landfeld ist (weil es nicht gewassert wurde) kann der Spieler, der die Kontrolle über das Feld übernimmt, das Schiff übernehmen. Er kann das Schiff aber auch selbst versenken (kostet ihn einen Aktionspunkt).

Anmerkung: Um ein eigenes Schiff zu versenken (um es vor der Übernahme eines Gegners zu bewahren), benötigt der Spieler einen eigenen Pirat in einem zu dem Schiff angrenzenden Feld. Diese Aktion kostet einen Aktionspunkt.

Anheuern von Piraten

Gold kann auf El Dorado gefunden werden. Mit Gold kann man neue Piraten anheuern.

Bedingungen

Piraten können nur mit Gold angeheuert werden, wenn sich das Gold in einer Stadt oder in einem Handelsposten des Spielers befindet. Bevor also Gold in Piraten umgewandelt werden kann, muss es dorthin transportiert werden. Es müssen zwei Städte in der Provinz kontrolliert werden, wenn in einer der Städte dieser Provinz Gold in Piraten umgewandelt werden soll. Auf El Dorado kann ein Spieler nur dann Gold in Piraten umwandeln, wenn er mindestens drei Handelsposten von El Dorado kontrolliert. Wenn Piraten bewegt werden (über Land oder auf Schiffen), können sie Gold transportieren. Jeder Pirat kann beliebig viel Gold transportieren und der Transport kostet keinen Aktionspunkt.

Die Umwandlung von Gold in Piraten kostet 1 Aktionspunkt. Durch ein Gold können 4 Piraten angeheuert werden. Die Piraten werden auf das Feld der Stadt oder des Handelspostens gelegt, in dem sie angeheuert wurden.



Optionale Regeln

Anheuern von Piraten

Diese Regel sollte nur dann angewandt werden, wenn sich die Spieler über ihre Verwendung einig sind. Diese Regel bereichert das Spiel durch zusätzliche taktische Möglichkeiten. Ein Spieler, der eine bestimmte Anzahl von Feldern kontrolliert, kann dadurch Piraten anheuern. Dies kann jeder Spieler nur einmal pro Spielzug durchführen.

Wenn ein Spieler Piraten anheuert, erhält er

- einen Piraten für jede Provinz, die er kontrolliert. Eine Provinz kontrolliert ein Spieler dann, wenn er mindestens vier Felder einer Provinz besitzt. Der neue Pirat wird auf eines der vom Spieler kontrollierten Felder der Provinz platziert.
- einen Piraten für je 4 Felder, die der Spieler von El Dorado kontrolliert. Der oder die Piraten werden auf Feldern von El Dorado platziert, die der Spieler kontrolliert.

Das Anheuern von Piraten kostet einen Aktionspunkt - unabhängig davon, wie viele Piraten und an welchem Ort sie angeheuert werden.

Diese Möglichkeit Piraten anzuheuern gilt zusätzlich zu der Möglichkeit Piraten mit Gold anzuheuern.

Beispiel:

Der Spieler mit den türkisfarbenen Piraten besitzt

- 5 Felder in seiner Startprovinz
- 2 Felder der blauen Provinz
- 9 Felder von El Dorado

Er kann 3 Piraten anheuern. Einen muss er in ein Feld seiner Startprovinz setzen, zwei auf ein oder zwei Felder von El Dorado. In die Felder der blauen Provinz darf er nichts setzen. Das Anheuern dieser 3 Piraten kostet ihm 1 Aktionspunkt.

Aktionskarten

Dem Spiel liegen 50 Aktionskarten bei. Über deren Einsatz müssen sich die Spieler vor Beginn der Partie einigen. Damit wird das Spiel etwas abwechslungsreicher und weniger planbar. Zu Beginn der Partie zieht jeder Spieler verdeckt zwei Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Talon neben den Spielplan gelegt. Im Verlauf der Partie können die Spieler für je 2 Gold und 2 Aktionspunkte eine zusätzliche Aktionskarte kaufen. Spieler ziehen die oberste Karte des Tals, wenn



Ein Spiel von Philippe des Pallières und Patrice Pillet.

© 1986, 1991, 2002 Jeux Descartes
Illustrationen: Frank Diou

Verantwortlich für die Reihe: Henri Balzcesak
Verantwortlich für die deutsche Ausgabe: Uwe Walentin
Graphische Gestaltung: NEXUS/Guillaume Rohmer

sie eine zusätzliche Karte kaufen. Die Karten werden während des Zuges der Spieler eingesetzt (es sei denn, es ist anders auf der Karte angegeben). Das Ausspielen einer Karte kostet keinen Aktionspunkt.

Anmerkung: Wenn ein Spieler, während er die Karte "Überfall" einsetzt, eine Siegbedingung erfüllt und er anschließend während seines Zuges immer noch eine Siegbedingung erfüllt, gewinnt die Partie. Die Karten "Neue Angriffswaffen" und "Neue Verteidigungswaffen" können nur dann von einem Spieler eingesetzt werden, wenn der Spieler an dem Kampf beteiligt ist.

Regel für zwei Spieler

Das Spiel zu zweit ist etwas dynamischer und in der Regel sind die Spieler etwas angriffs lustiger. Allerdings verzeiht das Spiel zu zweit keine Fehler, da diese meist sofort vom einzigen Gegenspieler ausgenutzt werden.

Die Spieler spielen ihre Farben abwechselnd gemäß der Reihenfolge "Türkis-Rot-Blau-Orange" mit je 10 Aktionspunkten, führen also zwei "unabhängige" Piratenbanden.

Startaufstellung

Ein Spieler übernimmt die blauen und die türkisen Piraten, der andere Spieler führt die roten und orangenen. Für jede Farbe nehmen die Spieler je 18 Piraten und zwei Schiffe.

Spielziel

Um zu gewinnen, muss ein Spieler mit einer seiner Farben für zwei Runden in Folge eine der Siegbedingungen erfüllen. Die Siegbedingungen sind dieselben wie bei der Partie mit 4 Spielern.

Regel für 3 Spieler

Die Farben werden per Zufall bestimmt.

Startaufstellung

Ein Spieler verteilt in der leeren Provinz folgendermaßen Spielsteine in der Farbe, die von keinem Spieler repräsentiert wird:

- 3 Piraten in jeder Stadt.
- 1 Pirat in jedem anderen Feld dieser Provinz.

Diese Piraten verhalten sich wie Eingeborene, das heißt, sie verteidigen sich nur. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 15 Piraten und zwei Schiffe. Der Spieler, dessen Provinz am weitesten von der neutralen Provinz entfernt ist, erhält 5 zusätzliche Piraten.

Spielziel

Die Siegbedingungen sind mit denen der Partie für 4 Spieler identisch.

Ein Spiel von Eurogames
herausgegeben von Jeux Descartes
Deutschland, Schützenstr. 38,
78462 Konstanz
www.descartes-editeur.com

Mehr Info zu unserem
Spiel finden Sie unter: www.armada3.com

