



Peer Sylvester

SINGAPORE

Artwork: Alexandre Roche

Sir Raffles bekam 1861 den Auftrag einen Handelsposten für die Ostindienkompanie auf der Insel Singapur aufzubauen. Da die Insel größtenteils aus Wald und Sumpf besteht, war das keine leichte Aufgabe. Er löste es mit einem genialen Kniff: Er schenkte Händlern Grundstücke, welche diese erschließen mussten. Und da die Händler nun einmal schon ein Stück Land erschlossen hatten, nutzten sie es auch gleich für sich – so entstand aus einem kleinen Handelsposten nach und nach eine große Metropole. Doch auch die Kriminalität blühte – insbesondere der Opiumhandel. Viele Syndikate teilten illegale Geschäfte und Glücksspiel unter sich auf. Raffles versuchte hier mit vielen Razzien die Oberhand zu behalten. Die Spieler nehmen nun die Rolle der Händler ein: Sie erschließen Grundstücke, bauen Geschäfte und versuchen durch den Handel mit Ziegel, Tuch und Tee erfolgreich zu werden. Und wenn sich ein illegales Geschäft anbietet, sind sie auch nicht immer abgeneigt...



SPIELMATERIAL



Startplan



6 Landschaftsplättchen mit je 6 Grundstücken



Siegpunktleiste und 4 Siegpunktmarker (1 für jeden Spieler)



42 Gebäudeplättchen



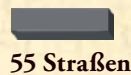
56 Flaggensteine (Grundstücksmarker) 14 für jeden Spieler



8 farbige Pöppel – sie repräsentieren die Arbeiter (2 für jeden Spieler)

Funktion

Ära, in der das Gebäude ins Spiel kommt



1 Schwarze Hütte



Raffles-Stein



26 Silbermünzen £1
22 Goldmünzen £5

- 80 Güter: Je 20 Würfel in 4 Farben
- Tee (grün), Opium (gelb), Stoffe (blau), Ziegel (rot)



4 Sichtschrime

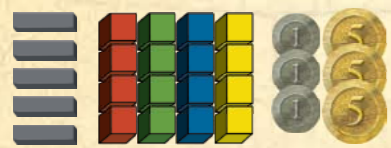


16 Schwarze und 2 weiße Chips

SPIELAUFBAU

Der Startplan wird in die Mitte gelegt (siehe Bild). Daran angelegt werden die Landschaftsplättchen und zwar so, dass alle Zahlen in dieselbe Richtung zeigen. An das blaue Wasser darf nicht direkt angelegt werden. Die Landschaftsplättchen sind jeweils benachbart zueinander oder zum Startplan. Es darf keine Lücken geben.

Die Gebäude werden nach den römischen Zahlen auf deren Vorderseite sortiert und in ihrem zugehörigen Stapel gemischt. Dann werden die Stapel zu einem Stapel vereinigt. Der Dreierstapel kommt ganz nach unten, darauf der Zweierstapel und darauf der Einserstapel. Es wird so gestapelt, dass die oberste Karte immer zu sehen ist (also ein offener, kein verdeckter Stapel). Der dadurch gebildete Gebäudestapel wird bereit gelegt.



Das Gold und die Güter werden bereit gelegt.



Die schwarzen und weißen Chips kommen in den Beutel.



Jeder Spieler erhält £5, einen Arbeiter und einen Satz Flaggensteine. Der zweite Arbeiter wird erst einmal beiseitegelegt. Er kommt erst später ins Spiel.

Die Spieler legen ihren Siegpunktmarker in zufälliger Reihenfolge auf das Feld 5 der Siegpunkteleiste. Der Spieler, dessen Stein zuunterst liegt, bekommt den Raffles-Stein. Er ist der Startspieler der ersten Runde.



STARTRUNDE

Vom Gebäudestapel werden so viele Plättchen genommen, wie Spieler teilnehmen. Diese Plättchen werden in einer Reihe auf den Tisch gelegt.

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, gibt es eine kurze Startrunde: Für jeden Spieler wird ein Gebäudeplättchen vom Stapel gezogen. Beginnend bei dem Spieler, der rechts vom Spieler mit dem Raffles-Stein sitzt, wählen alle Spieler gegen den Uhrzeigersinn ein Gebäude aus den ausgelegten aus, platzieren es auf einem Bauplatz, der an die Startgebäude oder

an ein bereits von einem anderen Spieler errichtetes Gebäude angrenzt, und zahlen den auf dem Landplättchen aufgedruckten Preis an die Bank. Sie markieren das Gebäude mit einem Flaggenstein. Sie verbinden das neu errichtete Gebäude mit einer Straße mit einem Nachbargebäude. Hat jeder Spieler sein Startgebäude platziert, beginnt das eigentliche Spiel.

SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft Rundenweise ab. Jede Runde durchläuft folgende Phasen:

1 Ermittlung des Raffles Spielers:

In jeder Runde wird zuerst der Raffles-Spieler ermittelt: Der Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten zurück liegt, bekommt den Raffles-Stein. Bei Gleichstand bekommt der Spieler den Stein, dessen Stein auf der Siegpunkteleiste zuunterst liegt.

2 Gebäudeplättchen aufdecken

Der Raffles-Spieler nimmt ein Gebäudeplättchen mehr vom Stapel als Spieler teilnehmen. Liegt noch ein Plättchen aus der Vorrunde bereit, nimmt er nur so viele Plättchen auf wie Spieler teilnehmen. Er legt die genommenen Gebäudeplättchen nebeneinander auf den Tisch.

3 Verteilung der Bauplätze

Der Raffles-Spieler nimmt dann von jedem Spieler (inkl. sich selbst) einen Flaggenstein und legt diese auf je ein freies Bauplatzfeld. Die Bauplätze müssen jeweils neben bereits errichteten Gebäuden oder den Startgebäuden liegen.

4 Spieleraktionen

Nun geht das Spiel reihum, es beginnt der Rafflesspieler. Wer an der Reihe ist, wählt ein freies Gebäude aus der Auswahl, platziert das auf dem Bauplatz, auf dem sein Flaggenstein liegt und zahlt den entsprechenden Preis an die Bank. Er platziert seinen Flaggenstein auf dem Gebäude. Dann nimmt er eine Straße und verbindet das Gebäude mit einem Nachbargebäude.

- Sonderregel 1:** Hat der Zugspieler nicht genug Geld, um den Bauplatz zu bezahlen, muss er auf der Siegpunkteleiste zurückgehen. Er bekommt für jedes Feld, das er zurücksetzt £2. Er kann soweit zurückgehen, wie er für das Begleichen der Kosten benötigt. Sollte der absolute Sonderfall eintreten, dass ein Spieler weder Geld noch Siegpunkte hat, bekommt der Spieler das Baufeld umsonst.
- Sonderregel 2:** Wer ein illegales (dunkles) Gebäude baut, muss einen Chip aus dem Beutel ziehen (siehe „illegale Gebäude“ weiter unten).
- Sonderregel 3:** Der letzte Spieler kann das oberste Gebäude vom Stapel für 1 £ kaufen. Er nimmt dann kein Gebäude aus der Auswahl. Diese Option hat nur der letzte Spieler.

Hat der Spieler sein Gebäude platziert, kann er seinen Arbeiter bewegen. Der Spieler darf seinen Arbeiter bis zu drei Schritte bewegen und bis zu drei Aktionen durchführen. Ist noch kein Arbeiter auf dem Plan, zählt das Einsetzen des Arbeiters auf ein beliebiges Feld ebenfalls als Schritt.

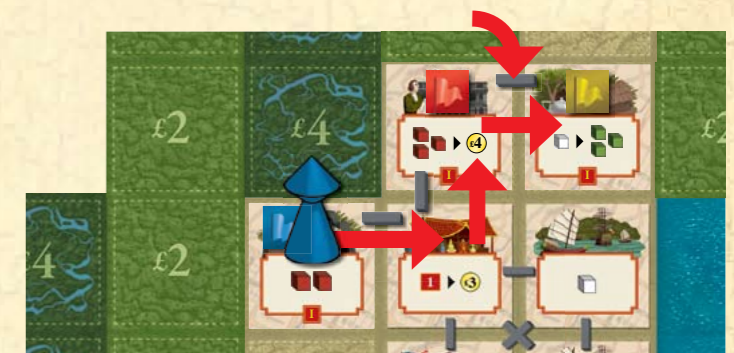
Bewegt werden darf ein Arbeiter immer nur entlang der Straßen. Der Spieler darf in seinem Zug aber beliebig viele neue Straßen platzieren. Jede Straße kostet £1.

Als Aktion gilt das Nutzen der Eigenschaften des Gebäudes. Jedes Spieler darf jedes Gebäude pro Zug nur einmal nutzen. Wird ein fremdes Gebäude genutzt, bekommt der Besitzer einen Siegpunkt. Für das Nutzen eigener Gebäude oder der Startgebäude werden keine Siegpunkte vergeben. Es kann das Gebäude genutzt werden, auf dem der Spieler seinen Zug beginnt.

Am Ende einer Runde wird auf das nicht gewählte Gebäudeplättchen die schwarze Hütte platziert. Wird das Gebäude in der Folgerunde erneut nicht gewählt, wird es aus dem Spiel genommen.

Hat der letzte Spieler ein Gebäude vom Stapel gewählt, so entscheidet er, welches der beiden verbleibenden Gebäude die schwarze Hütte bekommt. Das andere wird sofort aus dem Spiel genommen.

Kein möglicher Bauplatz Möglicher Bauplatz Grundstückskosten



Beispielzug:

- 1 Der blaue Spieler startet seinen Zug in der Ziegelei und nimmt dort 2 Ziegel (1. Aktion)
- 2 Anschließend bewegt er seine Figur auf das Pfandhaus, wo er 1 Siegpunkt in £3 umwandeln könnte. Er tut dies nicht, sondern bewegt seine Figur zum Baumeister. Diesen nutzt er, um 3 Ziegel in £4 umzuwandeln. (2. Aktion, Rot bekommt einen Siegpunkt).
- 3 Blau baut eine Straße (kostet £1) und bewegt seinen Arbeiter zum Teehaus. Das erlaubt ihm, ein beliebiges Gut in 3 Tee umzuwandeln. Er wandelt 1 Opium (gelb) um. Dies war seine 3. Aktion und gelb bekommt einen Siegpunkt. Blau hat nun keine Aktionen und keine Schritte mehr zur Verfügung.



ANHANG

Übersicht über die Gebäudeplättchen. Die Gebäudefunktion tritt nur in Kraft, wenn der Spieler in seinem Zug die jeweilige Aktion durchführt.

Immer wenn ein Spieler Siegpunkte bekommt oder verliert, setzt er entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor oder zurück. Steht dort bereits ein Stein, wird der neue Spieler oben auf den Stein gesetzt.

Landet ein Spieler auf einem ein Feld mit einem Siegel oder überquert das Siegel, so bekommt der Spieler £5. Setzt der Spieler dann später zurück und überquert der Spieler so ein Siegel rückwärts, so dreht der Spieler seinen Siegpunktmarker auf die Seite mit dem Punkt, zum Zeichen, dass er diesen Bonus bereits kassiert hat. Der Stein wird wieder auf die punktfreie Seite gedreht, wenn der Spieler das Siegel erneut vorwärts überschreitet. Für jedes Siegel kann der Spieler also nur einmal £5 kassieren.



Das letzte Siegel ist bei der Nr. 60. Erzielt ein Spieler mehr Siegpunkte, beginnt er bei der Punkteleiste zwar von vorne, erhält aber kein Geld mehr.

SONSTIGE REGELN

Geheimhaltung: Geld und Rohstoffe dürfen verdeckt hinter dem Sichtschirm gehalten werden. Nur bei einer Razzia (siehe unten) müssen die Spieler ihre Opiumwürfel (gelb) vorzeigen.

Startgebäude: Die Startgebäude gelten als alle miteinander verbunden. Außerdem ist es so, als würden sie auf einem gemeinsamen Feld stehen – egal auf welches konkrete Startgebäude eine Straße führt, von dem anderen Gebäude können alle 4 Startgebäude betreten werden. Dennoch kostet es einen Schritt von einem Startgebäude auf ein anderes zu wechseln.

Gebäudeaktionen: -Siehe auch den Anhang am Ende der Regel-. in Pfeil bedeutet, dass das Entsprechende (Rohstoffe, Gold oder Siegpunkte) in etwas anderes umgewandelt werden kann. Bei einem Doppelpfeil kann in beide Richtungen getauscht werden. Weiße Würfel stehen für beliebige Rohstoffe, schwarze Würfel für beliebige gleichfarbige Rohstoffe. Geld ist durch gelbe Münzen gekennzeichnet, Siegpunkte durch das rote Siegpunkt-Symbol. Ist kein Pfeil auf einer Karte zu sehen, bekommt man einfach das Entsprechende, ohne etwas abgeben zu müssen.

Dunkle (Illegale) Gebäude: Wer ein illegales Gebäude nutzt, muss einen Chip aus dem Beutel ziehen. Wer eines baut ebenfalls. Schwarze Chips legt der Spieler vor sich ab. Wird aber ein weißer Chip gezogen, kommt es zur Razzia. Alle Spieler decken ihre Opiumwürfel auf. Der Spieler, der die größte Summe aus schwarzen Chips und Opium-Würfel (gelb) vor sich liegen hat, muss pro Chip und Opiumwürfel £1 bezahlen. Hat er nicht genug Bargeld, so muss er zu diesem Zweck Siegpunkte gegen Geld tauschen (1 Siegpunkt entspricht £2). Seine schwarzen Chips wandern wieder in den Beutel, außerdem muss er die Hälfte (aufgerundet) seines Opiums abgeben. Bei einem Gleichstand müssen alle entsprechenden Spieler bezahlen.

Neue Helfer: Dieses Gebäude kann ein Spieler nur einmal nutzen. Er bekommt seinen zweiten Helfer, den er überall einsetzen kann. Der Spieler kann nach wie vor nur 3 Schritte gehen und drei Aktionen nutzen, er kann sie aber beliebig unter den beiden Helfern aufteilen. Nutzt ein Spieler dieses Gebäude und hat keinen Schritt mehr frei, so stellt er die Figur vor sich hin. Er muss sie in seinem nächsten Zug auf den Spielplan bringen.

Gericht: Erlaubt es dem Spieler bis zu drei schwarze Chips zurück in den Beutel zu werfen.

SPIELENDENDE UND GEWINNER

Das Spiel endet sofort, wenn zu Beginn einer Runde nicht mehr genügend Gebäude für die Spieler ausgelegt werden können. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand der Spieler, der weiter unten auf der Siegpunkteleiste steht.

I



Baumeister
Tausche 3 Ziegel gegen £4.



Kontor
Tausche 1 Ziegel und 1 Stoff gegen 2 gleiche Güter.



Markt
Tausche ein beliebiges Gut gegen 2 Ziegel und 1 Stoff oder umgekehrt 2 Ziegel und 1 Stoff gegen ein beliebiges Gut.



Ziegelei
Nimm 2 Ziegel.



Teetransport
Tausche 4 Tee gegen £8.



Teehaus
Tausche ein beliebiges Gut gegen 3 Tee.



Weberei
Nimm 2 Stoffe.



Textiltransport
Tausche 3 Stoffe gegen £4.



Syndikat
Nimm £2.



Syndikat
Tausche 4 beliebige Güter gegen £6 oder umgekehrt £6 gegen 4 beliebige Güter.



Opiumschmuggel
Nimm 2 Opium.



Opiumhöhle
Tausche ein beliebiges Gut gegen 3 Opium oder umgekehrt 3 Opium gegen ein beliebiges Gut.



Kartentische
Tausche 2 Opium gegen 2 Ziegel, 1 Tee und 1 Stoff.



Schwarzmarkt
Tausche 2 beliebige Güter gegen £4.

II



Ostindien Company
Tausche 3 gleiche Güter und £5 gegen 9 Siegpunkte.



Gericht
Lege bis zu 3 schwarze Chips zurück in den Beutel.



Kontor
Tausche 2 Ziegel und 2 Stoffe gegen £10 oder umgekehrt £10 gegen 2 Ziegel und 2 Stoffe.



Straßenküche
Tausche £2 gegen 2 Siegpunkte.



Textilmanufaktur
Tausche 2 Ziegel gegen 4 Stoffe.



Teetransport
Tausche 4 Tee gegen 4 Gold und 4 Siegpunkte.



Ziegelei
Tausche ein beliebiges Gut gegen 4 Ziegel.



Ziegelei
Nimm 3 Ziegel.



Neue Helfer
Nimm den zweiten Arbeiter.



Raffles Plan
Du kannst deinen Arbeiter um bis zu 5 weitere Schritte bewegen.



Hafen
Nimm ein Opium und ein Tee.



Syndikat
Tausche 3 Opium gegen £8 und 1 Ziegel.



Opiumschmuggel
Nimm 3 Opium.



Spielkasino
Tausche 1 Opium gegen £4 oder umgekehrt £4 gegen 1 Opium.



Ostindien Company
Tausche 3 gleiche Güter und £5 gegen 12 Siegpunkte.



Ostindien Company
Tausche 5 beliebige Güter und £5 gegen 10 Siegpunkte.



Bank
Tausche £5 gegen 5 Siegpunkte.



Weberei
Nimm 3 Stoffe.



Teetransport
Tausche 3 Tee und £8 gegen 18 Siegpunkte.



Raffles Plan
Setze einen Helfer auf ein beliebiges Gebäude.



Hafen
Nimm 1 Ziegel, 1 Tee und 1 Opium.



Hafen
Tausche 2 beliebige Güter gegen £3.



Hafen
Tausche 3 beliebige Güter und £5 gegen 9 Siegpunkte.



Syndikat
Nimm £5.



Syndikat
Tausche 3 Opium und £10 gegen 21 Siegpunkte.



Schwarzmarkt
Tausche 2 gleiche Güter gegen 4 beliebige Güter.



Textilhandel
Tausche 5 Ziegel und £10 gegen 25 Siegpunkte.



Steinmetz
Tausche 5 Ziegel und £10 gegen 25 Siegpunkte.

Autor: Peer Sylvester - Graphik: alexandre-roche.com - Entwicklung: Jonny de Vries
Deutsche Regel: Peer Sylvester - Projekt Manager: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com