

<p>Alle eigenen Schiffe dürfen Segeln, Phase I: je eine Region Phase II: je 2 Regionen Phase III: je 3 Regionen</p> <p>Unerforschtes Gewässer: 1 Schiff geht verloren + Entdecker nehmen + Prämie kassieren (Geldwert billigste Kolonie)</p> <p>Neue Gebäude kaufen, Preis steht in der Tabelle.</p> <p>Notwendige Arbeiter: 3 pro Faktorei 4 pro Werft 5 pro Kirche</p>	<p>Arbeiter anwerben: je Kirche 1 Arbeiter für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II 300 in Phase III (Anzahl in Arbeiterleiste markieren)</p> <p>Für jede der drei Wartensorten entscheiden: Entweder eigene Faktoreien einetzen oder Waren aus den eigenen Kolonien verkaufen</p> <p>Gewinn laut Preistabelle (danach Preise anpassen)</p>	<p>Alle eigenen Schiffe dürfen Segeln, Phase I: je eine Region Phase II: je 2 Regionen Phase III: je 3 Regionen</p> <p>Unerforschtes Gewässer: 1 Schiff geht verloren + Entdecker nehmen + Prämie kassieren (Geldwert billigste Kolonie)</p> <p>Neue Gebäude kaufen, Preis steht in der Tabelle.</p> <p>Notwendige Arbeiter: 3 pro Faktorei 4 pro Werft 5 pro Kirche</p>	<p>Arbeiter anwerben: je Kirche 1 Arbeiter für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II 300 in Phase III (Anzahl in Arbeiterleiste markieren)</p> <p>Für jede der drei Wartensorten entscheiden: Entweder eigene Faktoreien einetzen oder Waren aus den eigenen Kolonien verkaufen</p> <p>Gewinn laut Preistabelle (danach Preise anpassen)</p>
<p>Spielzug: Auf dem Rondell bis zu 3 Felder vorrücken (für mehr Felder entsprechend Schiffe abgeben) und entsprechende Aktion ausführen.</p> <p>Navegador: Extra Segelzug vor dem eigentlichen Zug (Karte nach rechts weitergeben)</p> <p>Schiffe bauen: je Werft 1 Schiff für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II, 300 in Phase III (alle in Portugal einsetzen)</p> <p>1 Arbeiter abgeben um 1 Privileg zu erwerben Prämie: entsprechende Münze der Spielerablage x Anzahl Errungenschaften</p>	<p>Für jede neue Kolonie sind 2 Arbeiter und 1 Schiff in der Seeregion notwendig.</p> <p>Prämie: Geldwert der Kolonie</p>	<p>Spielzug: Auf dem Rondell bis zu 3 Felder vorrücken (für mehr Felder entsprechend Schiffe abgeben) und entsprechende Aktion ausführen.</p> <p>Navegador: Extra Segelzug vor dem eigentlichen Zug (Karte nach rechts weitergeben)</p> <p>Schiffe bauen: je Werft 1 Schiff für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II, 300 in Phase III (alle in Portugal einsetzen)</p> <p>1 Arbeiter abgeben um 1 Privileg zu erwerben Prämie: entsprechende Münze der Spielerablage x Anzahl Errungenschaften</p>	<p>Für jede neue Kolonie sind 2 Arbeiter und 1 Schiff in der Seeregion notwendig.</p> <p>Prämie: Geldwert der Kolonie</p>
<p>Alle eigenen Schiffe dürfen Segeln, Phase I: je eine Region Phase II: je 2 Regionen Phase III: je 3 Regionen</p> <p>Unerforschtes Gewässer: 1 Schiff geht verloren + Entdecker nehmen + Prämie kassieren (Geldwert billigste Kolonie)</p> <p>Neue Gebäude kaufen, Preis steht in der Tabelle.</p> <p>Notwendige Arbeiter: 3 pro Faktorei 4 pro Werft 5 pro Kirche</p>	<p>Arbeiter anwerben: je Kirche 1 Arbeiter für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II 300 in Phase III (Anzahl in Arbeiterleiste markieren)</p> <p>Für jede der drei Wartensorten entscheiden: Entweder eigene Faktoreien einetzen oder Waren aus den eigenen Kolonien verkaufen</p> <p>Gewinn laut Preistabelle (danach Preise anpassen)</p>	<p>Alle eigenen Schiffe dürfen Segeln, Phase I: je eine Region Phase II: je 2 Regionen Phase III: je 3 Regionen</p> <p>Unerforschtes Gewässer: 1 Schiff geht verloren + Entdecker nehmen + Prämie kassieren (Geldwert billigste Kolonie)</p> <p>Neue Gebäude kaufen, Preis steht in der Tabelle.</p> <p>Notwendige Arbeiter: 3 pro Faktorei 4 pro Werft 5 pro Kirche</p>	<p>Arbeiter anwerben: je Kirche 1 Arbeiter für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II 300 in Phase III (Anzahl in Arbeiterleiste markieren)</p> <p>Für jede der drei Wartensorten entscheiden: Entweder eigene Faktoreien einetzen oder Waren aus den eigenen Kolonien verkaufen</p> <p>Gewinn laut Preistabelle (danach Preise anpassen)</p>
<p>Spielzug: Auf dem Rondell bis zu 3 Felder vorrücken (für mehr Felder entsprechend Schiffe abgeben) und entsprechende Aktion ausführen.</p> <p>Navegador: Extra Segelzug vor dem eigentlichen Zug (Karte nach rechts weitergeben)</p> <p>Schiffe bauen: je Werft 1 Schiff für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II, 300 in Phase III (alle in Portugal einsetzen)</p> <p>1 Arbeiter abgeben um 1 Privileg zu erwerben Prämie: entsprechende Münze der Spielerablage x Anzahl Errungenschaften</p>	<p>Für jede neue Kolonie sind 2 Arbeiter und 1 Schiff in der Seeregion notwendig.</p> <p>Prämie: Geldwert der Kolonie</p>	<p>Spielzug: Auf dem Rondell bis zu 3 Felder vorrücken (für mehr Felder entsprechend Schiffe abgeben) und entsprechende Aktion ausführen.</p> <p>Navegador: Extra Segelzug vor dem eigentlichen Zug (Karte nach rechts weitergeben)</p> <p>Schiffe bauen: je Werft 1 Schiff für 50, weitere für 100 in Phase I, 200 in Phase II, 300 in Phase III (alle in Portugal einsetzen)</p> <p>1 Arbeiter abgeben um 1 Privileg zu erwerben Prämie: entsprechende Münze der Spielerablage x Anzahl Errungenschaften</p>	<p>Für jede neue Kolonie sind 2 Arbeiter und 1 Schiff in der Seeregion notwendig.</p> <p>Prämie: Geldwert der Kolonie</p>