

# SANTIAGO



Alter: 10+  
Anzahl der Spieler: 2 - 5 Spieler  
Spieldauer: 60 Minuten

**SPIELANLEITUNG**

## IN DER VERPACKUNG ENTHALTEN:



- Spielfeld



- 3 Palmen



- 72 Geldscheine (je 24 Stück: 1 Escudo, 2 Escudos, 5 Escudos)



- 45 Feldkarten (je 9 Stück: Banane, Kokosnuss, Wassermelone, Trauben, Paprika)



- Spielfigur Wasserquelle



- 110 Arbeiter  
(je 22 Stück in 5 Farben)



- 15 blaue Kanäle



- 5 Kanäle der Spieler (je 1 Stück in 5 Farben)



- Kanalbauer
- Spielanleitung



## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Landwirten, die Bananen, Paprika, Wassermelonen, Trauben und Kokosnüsse anbauen. Aber nichts wächst ohne Wasser. Jeder Spieler versucht, das Wasser an seine Felder zu leiten. Nicht bewässerte Felder vertrocknen und bringen dem Eigentümer keine Einnahmen mehr. Vergrößere deine Felder, bewässere sie und verdiene Escudos! Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## SPIELVORBEREITUNG



- A** Lege **das Spielfeld** in die Mitte des Tisches.
- B** Stelle **die Figur Wasserquelle** auf das Spielfeld.

**Die Wasserquelle** muss auf einer Kreuzung von dicken Linien stehen. Je näher die Wasserquelle am Spielrand platziert wird, umso schwieriger wird das Spiel. Daher solltest du für das erste Spiel die Wasserquelle auf einer der Kreuzungen in der Mitte des Spielfeldes platzieren.



- C** Stelle **die 3 Palmen** auf verschiedene quadratische Felder des Spielfeldes. Die Felder dürfen sich nicht berühren, weder an den Rändern noch an den Ecken. Keines der Felder darf auch an der Wasserquelle anliegen.
- D** **Die Feldkarten** legst du verdeckt auf den Tisch (mit dem Bild nach unten) und mischst sie gut durch. Danach stapelst du sie auf und legst sie verdeckt neben das Spielfeld.
- bei drei Spielern braucht ihr **4 Stapel mit je 11 Karten** \*,

- bei vier Spielern braucht ihr **4** Stapel mit je **11** Karten \*,
- bei fünf Spielern braucht ihr **5** Stapel mit je **9** Karten.

*\*Wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt, bleibt ein Stapel mit Feldkarten übrig, den legst du zurück in die Verpackung. Bevor du die Karten zurücklegst, zeige sie deinen Mitspielern, damit alle wissen, welche Karten nicht im Spiel sind.*

- E** Jeder Spieler erhält **1 blauen Kanal**.
- F** Die übrigen **blauen Kanäle** platzierst du neben dem Spielfeld.
  - bei drei Spielern bleiben **11** blaue Kanäle,
  - bei vier Spielern bleiben **11** blaue Kanäle,
  - bei fünf Spielern bleiben **9** blaue Kanäle.
- G** Jeder Spieler erhält **1 Kanal** in seiner Farbe (die restlichen Kanäle der Spieler kommen zurück in die Verpackung).
- H** Jeder Spieler erhält **22 Arbeiter** in seiner Farbe (die restlichen Arbeiter kommen zurück in die Verpackung).
- I** Jeder Spieler erhält **10 Escudos** (diese können sich beliebig zusammensetzen). Vor dem Spiel entscheidet ihr gemeinsam, ob während des Spiels das Geld für alle sichtbar sein oder lieber für die übrigen Spieler verdeckt liegen soll.
- J** Die restlichen Escudos legt ihr sortiert nach ihrer Wertigkeit neben das Spielfeld. Das ist die Bank. Während des Spiels kann jeder Spieler sein Geld bei der Bank eintauschen.
- K** Der Spieler, der zuletzt sein Feld oder seinen Garten bewirtschaftet hat (oder der älteste Spieler) erhält den Kanalbauer. Er legt diese Karte vor sich hin.

Weiter unten befinden sich allgemeine Hinweise zur Bewässerung und zu den Feldern. Hast du dich einmal damit vertraut gemacht, beherrscht du schnell die Spielregeln im weiteren Teil der Anleitung.

## BAU DER BEWÄSSERUNGSKANÄLE

Die von den Spielern erbauten Kanäle bilden das Bewässerungsnetz der Felder. Der Bau erfolgt nach diesen Regeln:

- Der erste Kanal, der auf dem Spielfeld platziert wird, **muss an der Quelle anliegen**.
- Der Bau der Kanäle erfolgt ausschließlich **auf den dicken Linien auf dem Spielfeld**.
- Jeder Kanal muss **zwischen den sich kreuzenden** dicken Linien gebaut werden.
- Jeder neu hinzukommende Kanal **muss an dem bestehenden Kanalsystem anliegen**.
- Das Kanalnetz kann sich **in jede Richtung** ausbreiten.



## EIN FELD ANLEGEN

In jeder Runde erhältst du eine Feldkarte und platzierst diese auf dem Spielfeld, nach diesen Grundregeln:

- Die Feldkarte muss sofort auf **ein freies Spielfeld** gelegt werden.
- Nachdem das Feld angelegt wurde, platzierst du darauf **Arbeiter**: so viele, wie auf der Feldkarte dargestellt werden.



Auf diesem Feld platzierst du 1 Arbeiter.



Auf diesem Feld platzierst du 2 Arbeiter.

- Das Feld kann, muss aber nicht, an ein anderes bereits auf dem Spielfeld liegendes Feld angelegt werden.
- Das Feld kann, muss aber nicht, an einem auf dem Spielfeld gebauten Bewässerungskanal anliegen (obwohl es sich für gewöhnlich lohnt, an einen Kanal anzulegen).
- Das Feld kann auf einem Feld mit **einer Palme** platziert werden. In diesem Fall wird die Palme auf die Feldkarte gestellt.

## AUSTROCKNEN EINES FELDES

Die Arbeiter auf den Feldern bestellen diese und sorgen dafür, dass es eine reiche Ernte gibt. Wird das Feld aber nicht bewässert, wächst nichts und die Arbeiter gehen fort.

- Liegt das Feld wenigstens an einer Seite an einem Kanal an, gilt es bis zum Ende des Spiels als **bewässert**.
- Jede Runde verlieren die Felder ohne Bewässerung **je 1 Arbeiter** (diese werden zurück in die Verpackung gelegt).
- Nachdem der letzte Arbeiter vom Feld genommen wurde, wird das Feld **neutral**, d. h. es gehört zu keinem Spieler.
- Ein nicht bewässertes neutrales Feld **trocknet aus**. Die Karte wird umgedreht (mit der Abbildung der vertrockneten Erde nach oben).
- Auf einem solchen Feld wächst bis zum Ende des Spiels nichts mehr (eine Bewässerung hilft hier nichts).



*Wird dieses Feld nicht mehr bewässert, geht der darauf stehende Arbeiter des Spielers **Rot** weg.*



*Nachdem der Arbeiter gegangen ist, wird das Feld neutral (es gehört nicht mehr dem Spieler **Rot**). Wird es nicht bewässert, trocknet es aus.*



*Ein nicht bewässertes neutrales Feld trocknet aus, die Karte wird umgedreht. Bis zum Ende des Spiels bleibt das Feld ausgetrocknet.*

## FELD VERGRÖßERN

- Alle Felder mit gleichen Früchten oder Gemüse, die aneinander anliegen, bilden ein größeres Feld.
- Auf den Karten, die ein größeres Feld bilden, können sich die Arbeiter **anderer Spieler** befinden.
- Die **Bewässerungskanäle, die durch** sie hindurchlaufen, teilen die Felder nicht in kleinere Teile.
- **Palmen**, die auf einem größeren Feld platziert werden, teilen dieses nicht in kleinere Teile.
- **Ausgetrocknete Felder** teilen ein großes Feld in kleinere Teile.

Das Beispiel zeigt:

- ein großes Feld mit Wassermelonen (es besteht aus 3 Teilen),
- ein großes Feld mit Bananen (es besteht aus 4 Teilen),
- zwei einzelne Felder mit Trauben (sie sind nicht miteinander verbunden),
- ein großes Feld mit Paprika (es besteht aus 2 Teilen),
- ein einzelnes Feld mit Paprika,
- ein einzelnes vertrocknetes Feld.

Wenn anstelle des vertrockneten Feldes ein

Paprikafeld liegen würde, entstünde ein großes Feld mit Paprika, bestehend aus 4 Teilen.



## PUNKTE SAMMELN

Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler Punkte für die Felder. Je größer die Felder und je mehr Arbeiter sich darauf befinden, desto mehr Punkte erhältst du

**Punkte = Feldgröße x Anzahl der Arbeiter des Spielers.**

Zusätzliche Punkte erhältst du für **Palmen**, die auf deinen Feldern wachsen: **Die Palme zählt als ein zusätzlicher Arbeiter des Spielers, der wenigstens einen Arbeiter auf dem Feld mit der Palme stehen hat.**

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

### Beispiele für Punktezahlung:



Für das Anbauen von Wassermelonen erhält der Spieler **Rot 6 Punkte** (3-teiliges Feld x 2 Arbeiter) und **Spieler Grün 3 Punkte** (3-teiliges Feld x 1 Arbeiter). In diesem Fall erhält der Spieler keinen zusätzlichen Punkt, denn das Feld gehört zu keinem Spieler (auf dem Feld mit der Palme steht kein Arbeiter). Der Spieler **Braun** erhält **1 Punkt** (1-teiliges Feld x 1 Arbeiter).



Wenn auf dem Feld mit der Palme ein Arbeiter von Spieler **Grün** stehen würde, würde dieser **9 Punkte** erhalten, denn **die Palme zählt als ein zusätzlicher Arbeiter** des Spielers, der das Feld mit der Palme besitzt (also 3-teiliges Feld x 3 Arbeiter).



Spieler **Rot** steht auf einem Feld mit einer Palme, für den Anbau des Bananenfeldes erhält er demnach **12 Punkte** (4-teiliges Feld x 3 Arbeiter), Spieler **Grün** erhält ebenfalls **12 Punkte** (4-teiliges Feld x 3 Arbeiter), und der Spieler **Braun** **8 Punkte** (4-teiliges Feld x 2 Arbeiter).

Spieler **Rot** erhält **1 Punkt** für den Anbau von Trauben (1-teiliges Feld x 1 Arbeiter).



## SPIELVERLAUF

Je nach Anzahl der Spieler dauert das Spiel:

- 3 – 4 Spieler: **11 Runden** (denn in jedem Stapel befinden sich 11 Karten),
- 5 Spieler: **9 Runden** (denn in jedem Stapel befinden sich 9 Karten).

Jede Runde besteht aus **7 Phasen**.

**Phase 1.** Auktion

**Phase 2.** Wahl des neuen Kanalbauers

**Phase 3.** Feld anlegen

**Phase 4.** Kanalbau

**Phase 5.** Bau eines zusätzlichen Kanals

**Phase 6.** Dürre

**Phase 7.** Escudos Auszahlung

### PHASE 1. AUKTION

Dafür **deckst du die Feldkarten - je 1 von jedem Stapel auf** (diese legst du in die lateinamerikanische Siedlung auf dem Spielfeld).



Danach beginnt die **Auktion**. Der Gewinner der Auktion kann sich als erster eines der ausgelegten Felder nehmen.

- Dabei beginnt die Reihenfolge der Bieter mit dem Spieler, der links neben dem Kanalbauer sitzt. Jeder Spieler gibt der Reihe nach den Betrag an, den er bereit ist zu zahlen, und legt diesen vor sich hin. Du kannst auch passen (du nennst keinen Betrag und legst keine Escudos aus).
- Die Beträge dürfen sich nicht gleichen - der Betrag muss **niedriger** oder **höher** sein.
- Jeder Spieler kann **einmal** bieten! Hat jeder sein Gebot abgegeben (oder darauf verzichtet), ist die Auktion beendet.

## PHASE 2. WAHL EINES NEUEN KANALBAUERS

Ist die Auktion beendet, wird der Spieler zum Kanalbauer, der **als erstes gepasst hat**. Hat bei der Auktion keiner gepasst, wird der Spieler mit dem **geringsten Gebot** Kanalbauer. Dieser Spieler nimmt die Karte mit dem Kanalbauer vom bisherigen Eigentümer und legt sie vor sich hin.

## PHASE 3. FELD ANLEGEN

In dieser Phase legen die Spieler ihre Felder an und senden ihre Arbeiter aus. Das erfolgt in der Reihe der Gebote, beginnend beim höchsten bis zum niedrigsten. Der Spieler mit dem **höchsten Gebot** bei der Auktion, führt als erster die folgenden Aktionen durch:

- Er gibt den bei der Auktion gebotenen Betrag der Bank.
- Er wählt sich **1 Feld** aus den neben den Stapeln liegenden Karten aus.
- Das Feld legt er auf ein beliebiges Quadrat auf dem Spielfeld (wenn darauf eine Palme steht, stellt er diese auf sein Feld).
- Auf das Feld platziert er seine Arbeiter (so viele, wie auf der Feldkarte dargestellt werden).

Nach dem Gewinner der Auktion führen die anderen Spieler entsprechend ihres Gebots **alle** diese Aktionen durch.

- Der Spieler, der **gepasst** hat, nimmt sich als Letzter seine Feldkarte. Haben mehrere Spieler gepasst, so ergibt sich die Reihenfolge wie folgt:
  - als erster beginnt derjenige, der als letzter passen musste,
  - als zweiter ist derjenige an der Reihe, der als vorletzter passen musste usw.
- Jeder Spieler, der bei der Auktion **passen** musste, stellt auf sein Feld **1 Arbeiter weniger**:
  - sind auf der Feldkarte 2 Arbeiter abgebildet, stellt der Spieler 1 Feldarbeiter darauf.
  - ist auf der Feldkarte 1 Arbeiter abgebildet, stellt der Spieler keinen Arbeiter darauf (in diesem Fall bleibt das Feld neutral, es gehört keinem Spieler).
- **Spielt ihr zu dritt**, bleibt immer 1 Feldkarte übrig, die von keinem der Spieler aufgenommen wurde (denn es sind 3 Spieler und 4 Feldkarten liegen aus). Die letzte Feldkarte legt der Sieger der Auktion auf das Spielfeld:
  - diese Feldkarte muss wenigstens mit einer Seite an 1 Feldkarte anliegen, die noch nicht vertrocknet ist (ist das nicht möglich, wird die Feldkarte an ein bereits vertrocknetes Feld angelegt).
  - der Spieler stellt auf diese Feldkarte keine Arbeiter darauf, es bleibt **neutral**.



## PHASE 4. KANALBAU

Nachdem die Felder angelegt wurden, versucht jeder Spieler, diese zu bewässern: Die Stelle, an der der Kanal gebaut wird, sucht sich der Spieler aus, der die Karte des Kanalbauers vor sich liegen hat. Die übrigen Spieler können aber seine Entscheidung beeinflussen - sie versuchen ihn zu überzeugen, das Wasser entlang ihrer Felder zu führen.

- Der Spieler links vom Kanalbauer schlägt ihm zuerst eine mögliche Wasserführung vor. Danach geben die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Vorschläge ab.
  - Der Spieler legt den Kanal in seiner Farbe an eine der vorgeschlagenen Stellen.
  - Um den Kanalbauer von seinem Vorschlag zu überzeugen, kann der Spieler ihm eine beliebige Summe **Escudos** anbieten. Diese legt er vor sich hin.
  - **Mehrere Spieler** können dem Kanalbauer **die gleiche Stelle** für den Bau des Kanals vorschlagen und ihre finanziellen Angebote für den Kanalbauer **zusammenfassen**.
  - Es muss aber dem Kanalbauer kein Vorschlag unterbreitet und es müssen ihm keine Escudos angeboten werden.
- Der Kanalbauer hat nun folgende Möglichkeiten:
  - Er **akzeptiert** einen der Vorschläge (es muss nicht der Vorschlag mit dem höchsten Escudos-Einsatz sein!). In diesem Fall nimmt der Kanalbauer den ihm angebotenen Betrag (die Beträge der anderen Spieler gehen an sie zurück), er nimmt **1 blauen Kanal** von dem neben dem Spielfeld liegenden Stapel und legt ihn an die vorgeschlagene Stelle. Alle Kanäle in den Farben der Spieler gehen zurück an die jeweiligen Spieler.  
ODER
  - Er **akzeptiert keinen** Vorschlag und baut den Kanal an einer ganz anderen Stelle. In diesem Fall nimmt der Kanalbauer keinen der ihm angebotenen Beträge (die Beträge gehen an die Spieler zurück), er nimmt **1 blauen Kanal** von dem neben dem Spielfeld liegenden Stapel und legt ihn an die von ihm ausgewählte Stelle. Danach **zahlt er an die Bank einen Betrag um 1 Escudo mehr, als das höchste Angebot eines der Spieler**.

**Achtung!** Hat **keiner der Spieler** dem Kanalbauer einen Vorschlag zur Bewässerung unterbreitet, kann dieser den Kanal an einer beliebigen Stelle bauen und bezahlt dafür **1 Escudo**. Er kann aber auch auf den Bau eines Kanals verzichten. In diesem Fall geht der 1 blaue Kanal zurück in die Verpackung.

## PHASE 5. BAU EINES ZUSÄTZLICHEN KANALS

Nachdem Bau des Kanals durch den Kanalbauer hat **1 Spieler** die Möglichkeit, einen **zusätzlichen** Kanal zu errichten. Dazu nutzt er den blauen Kanal, den er hat.

- Jeder Spieler wird nun gefragt, ob er einen zusätzlichen Kanal bauen möchte, beginnend bei dem links neben dem Kanalbauer sitzenden Spieler.
  - Möchte der Spieler in diesem Moment nicht seinen blauen Kanal nutzen, geht die Frage im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter (der letzte, dem die Frage gestellt werden kann, ist der Kanalbauer).

- Möchte ein Spieler einen zusätzlichen Kanal errichten, legt er seinen blauen Kanal an die ausgewählte Stelle.

**Achtung!** Der Kanal kann nur so platziert werden, wie es die Regeln für den Kanalbau vorgeben:

- er muss mit dem bestehenden Kanalnetz verbunden sein,
- er muss auf einer dicken Linie auf dem Spielfeld liegen (zwischen den Kreuzungen).

Für den Bau eines zusätzlichen Kanals zahlt der Spieler keine Escudos und bekommt auch keine Escudos

- In einer Runde darf nur **1 zusätzlicher Kanal** gebaut werden. Wenn sich also ein Mitspieler dafür entscheidet, wird kein weiterer Spieler mehr gefragt, ob er bauen möchte.
- Nach dem Bau eines zusätzlichen Kanals endet Phase 5.

Jeder Spieler hat 1 blauen Kanal, somit kann er während des Spiels auch nur 1 zusätzlichen Kanal bauen. Daher ist es wichtig, sich gut zu überlegen, wann man die Möglichkeit nutzt.

## PHASE 6. DÜRRE

In dieser Phase prüfen die Spieler, welche der Felder nicht bewässert werden.

- Jedes Feld, das nicht wenigstens mit einer Seite der Karte an einem Kanal anliegt, **gilt als nicht bewässert**.
- Von jedem nicht bewässerten Feld **geht 1 Arbeiter** fort (diese werden zurück in die Verpackung gelegt).
  - Stehen zu Beginn der Phase 2 Arbeiter auf dem Feld, so **gehört** das Feld nach Weggang des einen Arbeiters **immer noch dem Spieler**.
  - Stehen zu Beginn der Phase 1 Arbeiter auf dem Feld, so **wird** das Feld nach dessen Weggang **neutral**. Ein solches Feld kann von keinem anderen Spieler übernommen werden.
  - Steht zu Beginn dieser Phase auf einem nicht bewässerten Feld kein Arbeiter (das Feld ist bereits neutral), **vertrocknet das Feld!** Die Karte muss umgedreht werden (mit der Abbildung der vertrockneten Erde nach oben). Bis zum Ende des Spiels wächst nun nichts mehr auf dem Feld.

In der letzten Runde vertrocknen alle Felder, die nicht bewässert wurden (die Karten werden umgedreht). Dabei spielt es keine Rolle, ob sich darauf Arbeiter befinden oder nicht (die Arbeiter kommen in die Verpackung).

## PHASE 7. ESCUDOS AUSZAHLUNG

Am Ende der Runde, also in Phase 7, erhält jeder Spieler von der Bank **3 Escudos**.

In der letzten Runde wird Phase 7 ausgelassen – keiner der Spieler erhält eine Auszahlung von der Bank.

## DIE LETZTE RUNDE

Merke dir, dass **in der letzten Runde**:

- **die Phase 6** etwas anders verläuft, als in den vorherigen Runden: alle nicht bewässerten Felder vertrocknen, dabei spielt es keine Rolle, ob sich darauf Arbeiter befinden oder nicht.
- **Phase 7** wird ausgelassen: die Spieler erhalten keine Auszahlung von der Bank.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet mit Beendigung der Runde, bei der die letzten Feldkarten und die blauen Kanäle aufgebraucht wurden.

- bei 3 oder 4 Spielern: nach Ende der **11. Runde**,
- bei 5 Spielern: nach Ende der **9. Runde**.

Das Punkte zählen erfolgt nach folgenden Regeln:

- **Die Spieler zählen ihre Escudos.** Diese Anzahl rücken die Spielfiguren auf dem Zählfeld vor (siehe: Zählfeld).
- **Jeder Spieler sammelt Punkte für die Felder, auf denen sich seine Arbeiter befinden** (siehe: *Punkte sammeln* auf Seite 6). Die Anzahl der so gesammelten Punkte markiert jeder Spieler auf dem Zählfeld.

**Es gewinnt der Spieler, mit den meisten Punkten.** Habt ihr einen Gleichstand, wird der Sieg geteilt.

### ZÄHLFELD

Die Anzahl der gesammelten Punkte markiert jeder Spieler auf dem Zählfeld. Um die gesammelten Punkte auf dem Zählfeld zu markieren, nimmst du die Spielfiguren deiner Arbeiter (während des Spiels nicht genutzt oder zurück in der Verpackung gelandet).

### Beispiel 1

*Spieler Rot hat am Ende des Spiels 8 Escudos – die Anzahl markiert er auf dem Zählfeld, indem er einen Arbeiter auf das Feld „8“ stellt. Dann erzielt er 9 Punkte für eines seiner Felder. In Summe erreicht er 17 Punkte, auf dem Zählfeld markiert er die Summe, indem er auf dem Zählfeld „10“, einen Arbeiter platziert und einen zweiten auf dem Zählfeld „7“. Auf diese Weise werden die Punkte für die einzelnen Felder zusammengerechnet.*



## Beispiel 2

Dieses Zählfeld zeigt die Ergebnisse von 3 Spielern: Spieler **Rot** hat 141 Punkte erzielt, Spieler **Braun** – 139, und Spieler **Grün** – insgesamt 98.



Am besten werden die Punkte für alle Spieler einzeln zusammengezählt: Zuerst zählst du die Punkte von Spieler A und markierst diese auf dem Zählfeld und nimmst seine Arbeiter von den Feldern. Dann zählst du die Punkte von Spieler B zusammen und so weiter. So vermeidest du Chaos auf dem Spielfeld.



## ... KURZANLEITUNG ...

### SPIELVORBEREITUNG

- **Wasserquelle** stellst du auf eine beliebige Kreuzung auf dem Spielfeld.
- **3 Palmen** verteilst du auf verschiedene quadratische Felder des Spielfeldes.
- **Feldkarten** stapelst du (verdeckt mit der Abbildung nach unten):
  - **Spiel mit 3 und 4 Spielern: 4 Stapel mit je 11 Karten,**
  - **Spiel mit 5 und 4 Spielern: 5 Stapel mit je 9 Karten.**
- Jedem Spieler gibst du **1 blauen Kanal**.
- Die übrigen **blauen Kanäle** platzierst du neben dem Spielfeld.
  - **Spiel mit 3 und 4 Spielern: 11 blaue Kanäle,**
  - **Spiel mit 5 und 4 Spielern: 9 Kanäle.**
- Jedem Spieler gibst du **1 Kanal in seiner Farbe**.
- Jedem Spieler gibst du **22 Arbeiter** in seiner Farbe.
- Jedem Spieler gibst du **10 Escudos**. Die restlichen Geldscheine sind die Bank.
- Den **Kanalbauer** gibst du dem Spieler, der zuletzt sein Feld oder seinen Garten bewirtschaftet hat.

## SPIELVERLAUF

### Phase 1. Auktion

- Decke die jeweils oberste Feldkarte von jedem Stapel auf.
- Auktion: beginnend bei dem linken Spieler, neben dem Spieler mit dem Kanalbauer, bietet jeder Spieler eine beliebige Summe (muss sich von den anderen Spielern unterscheiden). Die Spieler legen die Escudos vor sich hin. Jeder Spieler kann **nur einmal** bieten.
- Die Spieler können auch passen (sie geben keinen Betrag an).

### Phase 2. Wahl des neuen Kanalbauers

- Kanalbauer in dieser Runde wird der Spieler, der **zuerst gepasst hat**. Hat keiner gepasst, wird der Spieler mit dem **geringsten Gebot** Kanalbauer.

### Phase 3. Feld anlegen.

- In Reihenfolge der Gebote (**vom höchsten zum niedrigsten**) führen die Spieler folgende Aktionen durch:
  - Sie geben den bei der Auktion gebotenen Betrag der Bank.
  - Sie nehmen **1 Feldkarte**, legen sie auf das Spielfeld und setzen ihre **Arbeiter** darauf.
- Der Spieler, der bei der Aktion **gepasst** hat, nimmt sich **als letzter** die Feldkarte. Haben mehrere Spieler gepasst, nimmt der Spieler, der bei der Auktion als letzter gepasst hat, zuerst eine Feldkarte, dann der Spieler, der als vorletzter passen musste usw. Jeder Spieler, der bei der Auktion passen musste, stellt auf sein Feld **1 Arbeiter weniger**.
- Spielt ihr zu **dritt**, bleibt 1 Feldkarte übrig. Diese wird vom **Gewinner der Auktion** auf das Spielfeld gelegt. Er legt diese an eine beliebige Feldkarte an, die noch nicht vertrocknet ist. Er stellt aber keine seiner Arbeiter darauf - dieses Feld ist **neutral**.

### Phase 4. Kanalbau

- Beginnend bei dem links neben dem Kanalbauer sitzenden Spieler, unterbreitet jeder Spieler der Reihe nach seinen Vorschlag:
  - Er legt den **Kanal in seiner Farbe** an die Stelle, an der seiner Meinung nach der Kanal gebaut werden sollte.
  - Seinen Vorschlag kann der Spieler mit einer beliebigen Summe an **Escudos** für den Kanalbauer untermauern. Den vorgeschlagenen Betrag legt er vor sich aus.
  - **Mehrere Spieler** können dem Kanalbauer **die gleiche Stelle** für den Bau des Kanals anbieten und ihre finanziellen Angebote für den Kanalbauer **zusammenfassen**.
  - Der Spieler kann passen: er unterbreitet dem Kanalbauer keinen Vorschlag und bietet ihm keine Escudos an.
- Kanalbauer:
  - Er akzeptiert einen der Vorschläge (es muss nicht der Vorschlag mit dem höchsten Escudos-Einsatz sein). Er nimmt die ihm gebotene Summe und legt den blauen Kanal an die vorgeschlagene Stelle.  
ODER
  - Er sucht sich eine andere Stelle aus. Er legt den blauen Kanal hin und bezahlt der Bank **1 Escudo mehr** als das höchste Angebot der Spieler.

### Phase 5. Bau eines zusätzlichen Kanals

- Jeder Spieler entscheidet nun, ob er seinen **blauen Kanal** nutzen möchte, beginnend bei dem links neben dem Kanalbauer sitzenden Spieler.
  - Möchte der Spieler seinen blauen Kanal gerade nicht einsetzen, entscheidet sich der nächste Spieler usw.
  - Entscheidet sich einer der Spieler für den Bau eines zusätzlichen Kanals, legt er diesen an die Stelle, die er bewässern möchte.
- **Achtung!** In jeder Runde kann nur **1 Spieler** einen zusätzlichen Kanal bauen.

### Phase 6. Dürre

- Nimm **1 Arbeiter** von den Feldern weg, die nicht bewässert werden. Steht auf einem der Felder bereits kein Arbeiter mehr, drehst du die Karte um - das Feld vertrocknet.
- **Achtung!** Während der **letzten Runde** vertrocknen alle nicht bewässerten Felder.

### Phase 7. Escudos Auszahlung

- Am Ende der Runde erhält jeder Spieler von der Bank **3 Escudos**.
- **Achtung!** Während der **letzten Runde** wird diese Phase ausgelassen.



## ENDE DES SPIELS

- Die Spieler zählen ihre Escudos. Die Anzahl markieren die Spielfiguren auf dem Zählfeld.
- Jeder Spieler sammelt Punkte für die Felder, auf denen sich seine Arbeiter befinden. Die Anzahl der so gesammelten Punkte markiert jeder Spieler auf dem Zählfeld.



## VARIANTE FÜR 2 PERSONEN



So könnt ihr spielen, wenn ihr nur zu zweit seid. Alle Elemente und Spielregeln, die hier nicht erwähnt werden, bleiben so wie in der Standardspielversion.

### SPIELVORBEREITUNG

Lege die Teile wie bei der Standardversion aus, mit folgenden Änderungen:

- B** Stelle **die Figur Wasserquelle** auf das Spielfeld. Zusätzlich legt der älteste Spieler **einen blauen Bewässerungskanal** unmittelbar an die Quelle an.
- D** Lege von jeder Frucht oder jedem Gemüse der Feldkarten **3 Karten** (2 mit zwei abgebildeten Arbeitern, 1 mit einem abgebildeten Arbeiter) in die Verpackung **zurück**. Die **übrigen Feldkarten** legst du verdeckt auf den Tisch (mit dem Bild nach unten) und mischst sie gut durch. **Danach stapelst du sie auf und legst sie verdeckt neben das Spielfeld.**
- Spielt ihr zu zweit: 3 Stapel mit je **10** Karten.

**F** Die nicht verbrauchten blauen Kanäle legst du neben das Spielfeld.

• Spielt ihr zu zweit: **10** blaue Kanäle.

**H** Außer den **22 Arbeitern** gibst du jedem Spieler **22 Figuren** in einer der nicht genutzten Farben - die brauchst du bei der Auktion.

**I** Jedem Spieler gibst du **5 Escudos**.

## SPIELVERLAUF

Spielt ihr zu zweit, geht das Spiel **10 Runden** (denn in jedem Stapel befinden sich 10 Feldkarten).

Ähnlich wie bei den Spielen mit mehr Spielern, besteht jede Runde aus 7 Phasen.

### PHASE 1. AUKTION

Legt je **1 Feldkarte von den Stapeln** aus.

Danach beginnt **die Auktion**. Der Gewinner der Auktion kann sich als erster eine der ausgelegten Feldkarten nehmen.



- Aus dem Pool der zusätzlich zu Beginn des Spiels verteilten Figuren wählen die Spieler **gleichzeitig** die Anzahl der Figuren aus, die der Summe an Escudos entsprechen, die der Spieler bereit ist zu zahlen. Dies sollte verdeckt geschehen, also am besten mit der einen Hand die Figuren **verdecken** und mit der anderen die Anzahl der Figuren nehmen.
- Die verschlossenen Fäuste, mit den Figuren darin, streckt ihr aus. Dann zählt ihr bis drei und öffnet die Fäuste und zeigt euch gegenseitig die Auktionsergebnisse.
- Die Anzahl der Figuren muss der vorhandenen Menge an Escudos entsprechen, d. h. der Spieler kann nicht mehr bieten (also in die Hand nehmen) als er tatsächlich an Geld zur Verfügung hat.
- **Bei Gleichstand**, wenn die Spieler die gleiche Anzahl an Figuren in ihren Händen halten, gewinnt derjenige die Auktion, der die Karte des Kanalbauers vor sich liegen hat.
- Der Spieler kann auch passen, in dem Fall zeigt er bei Auflösung der Auktion die leere Hand.
- Nach der Auktion geben die beiden Spieler die Summe entsprechend der Anzahl der Figuren, die sie während der Auktion gezeigt haben, an die Bank (passt einer der Spieler, gibt er nichts der Bank).

### PHASE 2. WAHL EINES NEUEN KANALBAUERS

Kanalbauer wird der Spieler, der die Auktion verloren hat (er hatte weniger Figuren in der Hand oder hatte bei Gleichstand nicht die Karte des Kanalbauers vor sich liegen). Der Spieler nimmt die Karte mit dem Kanalbauer vom bisherigen Eigentümer und legt

sie vor sich hin. Außer dass er einen Kanal bauen kann, kann er möglicherweise bei Gleichstand in der nächsten Runde gewinnen.

### PHASE 3. FELD ANLEGEN

In dieser Phase legen die Spieler ihre Felder an und senden ihre Arbeiter aus. Der Sieger der Auktion beginnt als erster mit folgenden Aktionen:

- Er wählt sich **1 Feld** aus den neben den Stapeln liegenden Karten aus.
- Das Feld legt er auf ein beliebiges Quadrat auf dem Spielfeld (wenn darauf eine Palme steht, stellt er diese auf sein Feld).
- Auf das Feld stellt er seine **Arbeiter** (so viele, wie auf der Feldkarte dargestellt werden).

Danach führt der **zweite Spieler** diese Aktionen durch. Hat er bei der Auktion **passen müssen**, stellt er auf sein Feld **1 Arbeiter weniger**, genauso wie in der Standardvariante auch.

Die **letzte Feldkarte** legt **der Sieger der Auktion** auf das Spielfeld:

- diese Feldkarte muss wenigstens mit einer Seite an 1 Feldkarte anliegen, die noch nicht vertrocknet ist (ist das nicht möglich, wird die Feldkarte an ein bereits vertrocknetes Feld angelegt).
- Der Spieler **stellt** auf dieses Feld **keine** seiner Arbeiter.

### PHASE 4. KANALBAU

Die Stelle, an der der Kanal gebaut wird, sucht sich der **Spieler aus, der die Karte des Kanalbauers vor sich liegen hat**. Der Mitspieler kann seine Entscheidung beeinflussen, wie in der Standardvariante der Spiels.

### PHASE 5. BAU EINES ZUSÄTZLICHEN KANALS

Nach Fertigstellung des Kanals durch den Kanalbauer, kann der Mitspieler einen zusätzlichen Kanal unter den gleichen Bedingungen wie im Standardspiel errichten.

### PHASE 6. DÜRRE UND PHASE 7. ESCUDOS AUSZAHLUNG

Beide Phasen verlaufen wie in der Standardvariante des Spiels.

Autoren: Claudia Hely, Roman Pelek

Bilder: Tomek Larek

Produktionsleiter: Jarosław Basalyga, Adam Bukowski

Bearbeitung der Spielvariante für 2 Spieler: Adam Bukowski, Patryk Gęsiak, Paulina Kortas, Michał Szweczyk

Korrektur: Anita Rejch

Technische Gestaltung: Grzegorz Traczykowski

Grafische Gestaltung und DTP: Cezary Szulc, Jan Tomaszewicz, Tatsiana Korbut

Übersetzung ins Deutsche: Regina Stülpner



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)