

ÜBERSICHT URWALDPLÄTTCHEN



PLANTAGE



Einzelplantage

Doppelplantage



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht (Einzelplantage) beziehungsweise 2 Cacaofrüchte (Doppelplantage) aus dem Vorrat nehmen. Er legt sie einzeln auf jeweils 1 freien Lagerplatz auf seinem Dorf-Tableau. Jeder Spieler hat 5 Lagerplätze und darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Cacaofrüchte lagern. Überzählige Früchte, die er erhalten würde, verfallen.

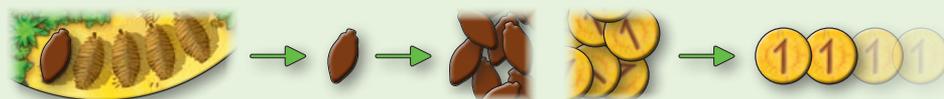
MARKT



Verkaufspreis 2

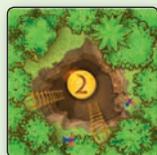
Verkaufspreis 3

Verkaufspreis 4



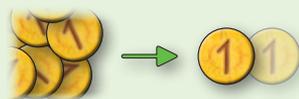
Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht aus seinem Lager für den auf dem Markt angegebenen Preis verkaufen. Die Cacaofrucht legt er zurück in den Vorrat und nimmt sich anschließend 2, 3 oder 4 Gold aus der Bank.

GOLDGRUBE



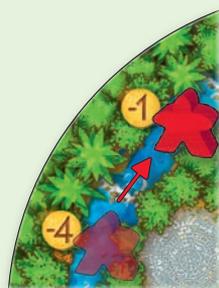
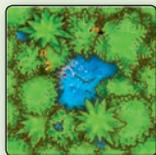
Wert 1

Wert 2



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite den angegebenen Wert, also 1 oder 2 Gold, aus der Bank nehmen.

WASSER



Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite den Wasserträger auf seinem Dorf-Tableau um 1 Wasserfeld im Uhrzeigersinn vorwärtsbewegen. Erreicht der Wasserträger das Wasserfeld mit dem Wert „16“, bleibt er dort stehen und weitere Schritte verfallen.

Bei Spielende zählt der Spieler den Wert des Wasserfelds auf dem sein Wasserträger steht zu seinen Goldmünzen dazu. Steht der Wasserträger noch auf einem Feld mit negativem Wert, muss er den entsprechenden Betrag abziehen.

SONNENKULTSTÄTTE



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Sonnenstein aus dem Vorrat nehmen. Er legt ihn auf jeweils 1 freien Sonnenkultplatz auf seinem Dorftableau. Jeder Spieler hat 3 Sonnenkultplätze und darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Sonnensteine besitzen. Überzählige Sonnensteine, die er erhalten würde, verfallen.

Sonnensteine können gegen Ende des Spiels zum Überbauen **eigener** Arbeiterplättchen eingesetzt werden. Für jeden nicht eingesetzten Sonnenstein erhält der Spieler bei Spielende 1 Gold aus der Bank.

ÜBERBAUEN

Wenn gegen Ende des Spiels der Urwald-Nachziehstapel aufgebraucht ist und keine Urwaldplättchen mehr in der Urwald-Auslage liegen, darf der Spieler ab sofort ein **eigenes** Arbeiterplättchen überbauen, anstatt wie gewohnt anzulegen. Dazu muss der Spieler 1 Sonnenstein in den Vorrat zurücklegen. Er wählt 1 Arbeiterplättchen aus seiner Hand und legt es **auf** ein **eigenes** bereits in einem vorherigen Zug angelegtes Arbeiterplättchen. Anschließend führt er die Aktionen der angrenzenden Urwaldplättchen für die aktivierten Arbeiter aus. Besitzt der Spieler keinen Sonnenstein, muss er wie gewohnt anlegen.

Wichtig: Jedes Arbeiterplättchen darf nur **einmal** überbaut werden.



Beispiel:

Spieler Rot kommt an die Reihe. Der Urwald-Nachziehstapel ist aufgebraucht und die Urwald-Auslage ist leer. Er darf nun überbauen und legt 1 Sonnenstein von einem seiner Sonnenkultplätze zurück in den Vorrat. Anschließend überbaut er 1 eigenes Arbeiterplättchen.

Er legt das neue Arbeiterplättchen auf das in einem vorherigen Zug angelegte und führt die Aktionen der umliegenden Urwaldplättchen aus. Zunächst nimmt er 2 Cacaofrüchte für den Arbeiter an der Doppelplantage und legt sie in sein Lager. Danach verkauft er die beiden Cacaofrüchte auf dem Markt für $2 \times 4 = 8$ Gold. Zuletzt rückt er seinen Wasserträger um 1 Feld vorwärts.

TEMPEL



Die Tempel haben während des Spiels keinen unmittelbaren Effekt. Erst bei Spielende werden die Tempel einzeln nacheinander gewertet. Der Spieler, der die meisten Arbeiter angrenzend zu dem jeweiligen Tempel besitzt, erhält 6 Gold aus der Bank. Der Spieler mit den zweitmeisten angrenzenden Arbeitern erhält 3 Gold.

Bei Gleichstand um den ersten Platz werden 6 Gold gleichmäßig unter den beteiligten Spieler aufgeteilt und gegebenenfalls abgerundet. In diesem Fall wird kein Gold für den zweiten Platz vergeben.

Bei einem eindeutigen ersten Platz und Gleichstand um Platz zwei werden 3 Gold gleichmäßig unter den beteiligten Spielern aufgeteilt und gegebenenfalls abgerundet.

Achtung: Wurden an den Tempel angrenzende Arbeiterplättchen überbaut, zählen jeweils nur die obersten Arbeiterplättchen für die Wertung.

Hinweis: Besitzt nur 1 Spieler Arbeiter angrenzend zu dem Tempel, erhält er wie gewohnt 6 Gold aus der Bank. Das Gold für den zweiten Platz wird nicht vergeben. Ein Spieler muss mindestens 1 Arbeiter angrenzend zu dem Tempel besitzen, um bei der Wertung berücksichtigt zu werden.



Beispiel:

Spieler Gelb und Spieler Rot haben jeweils 2 Arbeiter an diesem Tempel und teilen sich 6 Gold für den ersten Platz. Jeder von ihnen erhält 3 Gold aus der Bank.

Spieler Violett hat auch 1 Arbeiter an diesem Tempel. Er geht jedoch leer aus, da der zweite Platz in diesem Fall nicht vergeben wird.