



Río de la Plata

ERRATA UND FAQ, V 1.6 (ÄNDERUNGEN UND ERGÄNZUNGEN ZUR VORIGEN VERSION IN ROT)



SEITE 1/2

ERRATA

Die deutsche Spielregel entspricht wegen eines Produktionsfehlers leider einem älteren Versionsstand der Regeln, daher finden sich in ihr mehrere zu den übrigen Sprachfassungen abweichende Angaben und Fehler. Wir entschuldigen uns dafür. Die Angaben in dieser Errata beziehen sich auf die Erstaufflage der 4sprachigen Ausgabe des Spiels (ITA, DEU, FRA, ESP).

Seite 9 Die Angabe zur Spielerzahl muss lauten: 3 bis 5.

Seite 9 Das Spiel enthält 8 Spielerübersichten, 2 pro Sprache.

Seite 12 Auf der Abbildung unten links ist in der gedruckten Regel ein Straßenteil und die farbliche Unterlegung der Plaza Mayor verschoben.

STRASSEN

Die Straßen liefern einen Bonus, wenn sie einen Stadtteil mit der Plaza Mayor verbinden. Ein Stadtteil gilt als verbunden, wenn sein Zentrum (der schwarze Punkt) über Straßen mit der Plaza Mayor verbunden ist, wie hier gezeigt.

Es sollte eigentlich so aussehen:

Seite 13 Die Angaben zur Ladekapazität des Schiffes müssen lauten: (Spielerzahl mal 7): **21 bei drei** Spielern, **28 bei vier** Spielern und **35 bei fünf** Spielern.

Seite 13 Der Schlusssatz des ersten Absatzes bei der Spielerreihenfolge muss lauten: „Bei Gleichstand wird die umgekehrte Reihenfolge der am Gleichstand beteiligten Spieler genommen.“ Diese Regelung entspricht dem in der Regel erklärten Beispiel.

Seite 14 Bei der Erklärung der Siegpunkte für den Angreifer muss es lauten: Pro zerstörter Hütte erhält er 2 SP, 4 SP pro Haus, 6 SP pro **anderem kleinen** Gebäude, 12 SP für Kathedrale bzw. Palast.

Seite 15 Bei der Erklärung zum Einsatz der Kanonen muss es lauten: „Zu seiner gewetzten Zahl wird 6 addiert (~~5~~, wenn der Schütze den Kanonier besitzt).“ Der Klammeratz wäre zwar mit der Korrektur auf 5 faktisch richtig, die Fähigkeit des Kanoniers senkt aber nicht die Schwierigkeit, sondern erhöht das Würfelergebnis um 1, daher entfällt der Klammeratz einfach.

Handwerksanzeige

Das Ressourcen-Symbol in der Handwerksanzeige auf dem Spielplan ist weiß statt grau. Daher kann man es für eine Stein-Ressource halten, obwohl damit Holz/Stein gemeint ist; mit 1 Arbeiter und entweder 1 Holz oder 1 Stein bekommt man dort 1 Handelsware.



Feinde-Skala Auf der Feinde-Skala sind unten Boni für die Angreifer aufgedruckt. Drei Felder enthalten keine Ziffern, was aber nicht bedeutet, dass der Bonus dort immer „0“ beträgt.

Stattdessen gilt für das zweite und dritte leere Feld der Bonus des links daneben stehenden.



Als Beispiel für die oben stehende Situation würde gelten: Bei einem Wurf von 2 oder 3 kommt es zum Kampf mit den Piraten (blauer Chip), mit einem Bonus von +1. Bei 4, 5 oder 6 gibt es einen Kampf mit den Eingeborenen (violetter Chip) - der Bonus beträgt in diesem Fall +3. Die Skala sollte also besser so aussehen:



FAQ

SPIELPLAN UND ÜBERSICHT

Was bedeutet dieses Symbol ● in der Spielregel und auf den Übersichten? Graue Spielerchips?

Nein, es soll (Silber-)Münzen darstellen. Da die weißen Spielerchips in den tatsächlich ausgelieferten Spielen grau sind, kommt es leicht zur Verwechslung.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Wie laufen die Spielphasen genau ab?

Zuerst kommt die Einsetz-Phase: Der Startspieler setzt seine bis zu 5 Arbeiter ein, dann der nächste Spieler usw.

Wenn alle Spieler die Einsetz-Phase abgeschlossen haben, beginnt die zweite Phase, die Nutzungs-Phase: Der Startspieler nimmt seine Arbeiter, mit denen er etwas erzeugen will, wieder zurück.

Dann macht der zweite Spieler dies mit seinen Arbeitern usw.

Man kann diese Phase auch gleichzeitig spielen, um das Spiel zu beschleunigen.

Danach kommt das Rundenende und eventuelle Kämpfe: Man würfelt aus, ob sich ein Kampf ergibt, legt eine neue Spielerreihenfolge fest, wenn nötig, und aktualisiert das Jahr und die Feinde-Skala.

GEBÄUDE UND ARBEITERCHIPS

Wenn man seine Arbeiter platziert, kann man dann einfach z.B. gleich 4 seiner Arbeiter auf der Ackerbau-Anzeige einsetzen - oder 4 oder 5 auf der Handwerksanzeige?

Natürlich darf man das.

Wenn jemand an einem großen Gebäude arbeitet oder es vollendet, wann werden die Siegpunkte genau verteilt?

In der Nutzungsphase. Alle Dinge, die etwas einbringen, verändern oder erzeugen, passieren im wesentlichen in der Nutzungsphase. In der Einsetz-Phase wird, wie der Name sagt, lediglich „eingesetzt“.

Ist der Startbereich nur der große dunkle Rahmen im Stadtinneren oder auch der Bereich innerhalb des Rahmens (so dass man auch sofort an der Plaza Mayor bauen kann)?

Zu Beginn darf man nur auf diesem dunklen Streifen seine Arbeiter einsetzen. Später kann ein Spieler seine Arbeiter auch an eigene Gebäude angrenzend platzieren, wodurch sich die Stadt langsam von den ursprünglichen Gebäuden her ausbreitet.

Muss man in der Einsetz-Phase seine Arbeiter und gleichzeitig auch die benötigten Ressourcen auf dem Spielplan platzieren?

Nein, nur die Arbeiter. Für die mit Arbeitern auf dem Stadtplan geplanten Gebäude muss man eventuelle Ressourcen erst in der Nutzungs-Phase bezahlen.

Das ist deshalb wichtig, weil man damit den anderen Spielern keinen Hinweis auf seine Plannungen gibt. Außerdem kann man sich bis zur Nutzungs-Phase eventuell benötigte Ressourcen immer noch beschaffen.

Was passiert, wenn die Gebäudeplättchen aufgebraucht sind?

Gebäude sind begrenzt vorhanden. Man kann nie mehr bauen, als verfügbar sind.

Ist es möglich, ein Gebäude mit einem Arbeiter zu belegen, an das nur eine eigene Hütte grenzt, die man aber in derselben Nutzungs-Phase zu einem Haus umbauen wird?

Nein. Man darf seine Arbeiter nur auf Gebäude legen, an die ein bereits fertig gestelltes eigenes Haus angrenzt.

Wenn ein Spieler 3 Arbeiter auf eine Stelle des Stadtplans legt, dann einen davon nutzt, um ein Zimmermann-Plättchen zu bauen, kann er dann dieses Gebäude mit den beiden verbleibenden Arbeitern nutzen/aktivieren?

Dazu muss der Spieler ein Haus angrenzend zum Zimmermann haben und das Stadtviertel muss per Straße mit der Plaza Mayor verbunden sein. Gibt es keine Straßenverbindung, darf sich ja nur ein Arbeiter auf dem Gebäude befinden, daher muss der zweite Chip entfernt werden.

Hat der Spieler auch kein Haus angrenzend zum Zimmermann, müssen beide Arbeiterchips entfernt werden, denn ein angrenzendes Haus ist Voraussetzung, um Arbeiter auf Gebäuden zu platzieren.

Darf ich ein kleines Gebäude benutzen, das ein anderer Spieler errichtet hat?

Ja, Gebäude ohne Farbrand gehören keinem bestimmten Spieler.

Wenn auf einem kleinen Gebäude bereits der Arbeiterchip eines anderen Spielers liegt, kann ich es dann auch mit einem eigenen Arbeiter belegen, wenn das Stadtviertel dieses Gebäudes mit der Plaza Mayor verbunden ist?

Ja, Gebäude in Stadtvierteln, die per Straße mit der Plaza Mayor verbunden sind, dürfen zweimal genutzt/aktiviert werden.



Río de la Plata

ERRATA UND FAQ, V 1.6



SEITE 2/2

Muss man Arbeiter auf einem Gebäude immer wegnehmen, wenn man das Gebäude nutzen/aktivieren kann?

Nur, wenn man die Arbeiter wirklich nutzen will. Wenn man sich entscheidet, sie nicht zu nutzen, bleiben sie einfach auf dem Gebäude.

Kann man in der Nutzungsphase Arbeiter wieder zurück vom Spielplan nehmen, ohne etwas mit ihnen gemacht zu haben?

Nein, das ist verboten. Nur am Ende eines Kampfes ist das erlaubt.

Was passiert mit einem Arbeiter, der ein Gebäude aktiviert hat? Kommt der in den eigenen Vorrat zurück?

Alles funktioniert auf dieselbe Weise: In der Einsetz-Phase legt man die Arbeiter-Chips aus. In der Nutzungs-Phase kann man diese Chips nutzen. Wenn man sie benutzt (oder etwas mit ihnen aktiviert), nimmt man sie in seinen Vorrat zurück.

SCHIFF

Das Schiff kann 7 Ressourcen pro Spieler laden. Heißt das, dass ein Spieler nur maximal 7 Ressourcen aufs Schiff laden darf?

Nein, es handelt sich um die maximal mögliche Ladekapazität des Schiffes. Bei 4 Spielern sind das also gesamt 28 Ressourcen. Es ist daher theoretisch möglich, dass diese alle von einem einzigen Spieler kommen.

Wann erhält der Schiffseigner die Siegpunkte für die Verschiffung??

Wenn das Schiff zurückkehrt - und zwar in der Nutzungsphase dieser Runde.

BERUFE

Bekommen der Verteidiger Siegpunkte durch die beiden mit Mauern versehenen Stadtviertel links und rechts von der Plaza Mayor?

Nein, Nur Stadtviertel mit Mauern, die von den Spielern gebaut wurden, bringen diese Siegpunkte.

KAMPF

Wie genau funktioniert das mit der Feinde-Skala?

Man würfelt mit zwei Würfeln. Das Ergebnis vergleicht man mit dem Wert des jeweiligen Feldes der Chips auf der Skala. Liegt auf dem Feld mit diesem Wert oder rechts davon ein Chip? Dann ist das der Feind. Liegen beide Chips übereinander auf diesem Feld oder übereinander auf einem Feld rechts davon, kämpft man automatisch gegen die Piraten.

Den Chip des entsprechenden Feindes schiebt man um 4 Felder zurück, wenn nötig auch wieder auf die Startposition links vom Feld mit der „2“.

Was passiert, wenn man mehr violette Chips benötigt, als vorhanden sind?

Die violetten Chips (die Feinde) sind prinzipiell unbegrenzt. Falls nötig, muss man sich irgendeinen Ersatz nehmen.

Kann man in einem Kampf einen Chip über einen anderen Chip hinwegziehen? Oder über Gebäude anderer Spieler?

Es ist nicht möglich, eine Gruppe (einen oder mehrere Chips) auf eine andere Gruppe zu ziehen, ohne dass es zum Kampf kommt (wenn es sich um Verteidiger gegen Angreifer handelt) oder ohne dass es zu einem Zusammenschluss

kommt (wenn die Chips zur gleichen Seite gehören).

Es ist einem Verteidiger dagegen immer möglich, mit seinen Chips auf oder über ein leeres Gebäude eines Mitspielers zu ziehen.

Kann man in einem Kampf Chips bewegen, direkt nachdem sie gegen andere Chips oder Gebäude gekämpft haben?

Nein, erst in der nächsten Kampfrunde kann man die an einer Schlacht beteiligten Chips wieder bewegen oder vereinen oder opfern.

Kann der Angreifer in einem Kampf vom Süden her in die Stadt einmarschieren (über die Plaza Mayor)?

Nein, der gesamte Südwand ist bereits bei Spielbeginn durch (aufgedruckte) Mauern abgeriegelt.

Wenn der Angreifer ein paar Arbeiter auf dem Spielplan hat, zählen diese dann zur Verteidigung hinzu? Und darf er sie beim Kampf bewegen, um in offenes Gelände zu kommen?

Nein. Sie werden nicht mitgezählt. Und nein, er darf sie gar nicht bewegen. Gebäude, auf denen sie liegen, sind vor Angriffen sicher.

Nach dem Kampf: In den Regeln steht, dass man Verteidiger (die „überlebt“ haben), auf dem Spielplan stehen lassen kann. Kann ich dann eine Gruppe aus zwei Verteidiger-Chips, die in „freiem Gelände“ stehen, also nicht angrenzend zu anderen Gebäuden, dort stehen lassen und in der kommenden Nutzungs-Phase dort eine Hütte bauen? (Die Regel sagt ja nur, dass ich Arbeiter im Startbereich oder angrenzend zu eigenen Gebäuden platzieren muss, nicht, dass der Bau davon abhängt.)

Ja! Man kann sie dort stehen lassen und in der nächsten Runde als Arbeiter benutzen, also kann man auf diese Weise eine Hütte mitten im „Niemandland“ errichten.

Falls alle Spieler einmal Angreifer gewesen sein sollten, wer wird dann der nächste Angreifer?

Man entfernt die violetten Chips unter den Chips der Spielerreihenfolge und der nächste Angreifer beim nächsten Kampf wird der Spieler, der auf dem Spielerreihenfolge-Feld mit der höchsten Nummer steht.

SPIELTIPPS

Río de la Plata ist zwar durch seine Kombination von Arbeiter-Einsatz- und Kriegsspiel sehr ungewöhnlich, läuft aber in seinem Kern auf eine Mechanik hinaus: 5 Arbeiter so intelligent wie möglich einzusetzen. Das Problem sind die vielen, vielen Möglichkeiten, die man dazu hat. Im ersten Spiel und insbesondere den ersten Zügen tut man sich sehr schwer damit, worunter der Spielfluss leidet.

Ein weiteres Problem ist, dass Neulinge beim Aufbau der Stadt nicht an eine geeignete Verteidigungsstrategie denken, weil sie den Ablauf der Kämpfe nicht einschätzen können. Daher kann der erste Kampf ausgesprochen destruktiv ablaufen, was nicht selten zu großem Frust seitens der Spieler führt.

DAS SPIEL KENNENLERNEN

Beim Erlernen des Spiels gibt es drei Hürden zu überwinden:

1. Viele Siegpunkte erhält man erst bei Spielende. Ohne zu wissen, wie sie zustandekommen, kann man keine sinnvolle Strategie entwickeln. Um das Spiel zu erlernen, muss man daher zunächst ein komplette Partie spielen.

2. Ein Kampf unterbricht das Spiel. Wenn die Spieler nicht wissen, wie der Kampf abläuft, und sie sich beim Bau nicht auf die Verteidigung der Stadt konzentriert haben, kann der erste Kampf äußerst zerstörerisch sein.

3. Das erste Spiel dauert in Vollbesetzung üblicherweise 3 bis 4 Stunden.

Erfahrene Vielspieler werden mit diesen drei Punkten bereits im ersten Spiel gut zurechtkommen. Für weniger Erfahrene geben wir diesen Tipp:

Man sollte einfach beim ersten Spiel ohne Kämpfe spielen und das Spiel nach etwa 10 Jahren (Runden) enden lassen. Dabei kann man lernen, wie große Gebäude gebaut werden und die sonstigen Feinheiten des Aufbauspiels kennen lernen. Man beendet das Spiel, vergibt Siegpunkte und ermittelt den Gewinner, lässt aber alles aufgebaut stehen. Zum Abschluss spielt man nämlich noch einen Kampf exemplarisch durch.

Mit diesem Wissen wird man die Stadt im nächsten, „richtigen“ Spiel besser planen und die Spielphasen zügiger abhandeln können.

Eine Spieldauer von etwa 2 Stunden wird dann realistisch.

Den Spielablauf kann man beschleunigen: Erfahrene Spieler können die Nutzungsphase gleichzeitig abwickeln.

TIPPS ZUM KAMPF

- Die Lage der Gebäude ist äußerst wichtig. Bauen die Spieler nahe der Außengrenze der Stadt, werden diese Gebäude im ersten Kampf womöglich schnell zerstört. Ein guter Tipp ist es, sie mit Mauern zu schützen oder mit weniger teuren Gebäuden, wie z.B. einem „Wall aus Hütten“ als Schutz eines Steinmetzes.
- Als Angreifer ist es besser, mit vielen kleinen Gruppen in die Stadt zu marschieren als mit wenigen großen. Große Gruppen sind stärker, aber zu langsam. Ein 1-Chip-Angreifer ist schneller und kann sich während des Kampfes mit anderen Chips zusammenschließen.
- Es ist besser, sich aktiv als Verteidiger am Kampf zu beteiligen. Hält man sich aus den Kämpfen heraus, verzichtet man auf wertvolle Siegpunkte.
- Man sollte Fort und Kaserne bauen. Das Fort ist schnell gebaut, wenn sich die Spieler die Kosten teilen. Außerdem bekommt man viele Siegpunkte dadurch.

Berufe Bereits zu Beginn viele Siegpunkte zu machen ist wichtig, um Berufe zu erwerben. Man erhält sie recht schnell durch den Bau von Wällen, Straßen oder der Kaserne.