

ALMIRANTE (ADMIRAL)

Grundaktion

1. Der Spieler verschiebt ein entdecktes Ressourcenplättchen seiner Wahl vom Erkundungsbereich der Neuen Welt auf den Markt und steigt um eine Position auf der Seehandelszählleiste auf. Falls auf dem Markt zum Zeitpunkt des Verschiebens kein weiteres Plättchen derselben Ressource liegt, erhält er außerdem ± 2 .

Hinweis: Wenn es auf dem Markt keine freien Felder gibt, muss der Admiral das neue Plättchen auf ein beliebiges Feld des Marktbereichs legen und das dort befindliche Plättchen auf den Überschuss-Stapel verschieben.

2. Der Spieler steigt auf der Seehandelszählleiste um zwei Positionen auf und erhält ± 1 .

CARDENAL (KARDINAL)

Passive Aktion

Wird aktiviert, wenn ein beliebiger anderer Spieler eine *Bulle* kauft. Der Spieler mit dem Kardinal erhält für jede *Bulle*, die erworben wird, ± 1 .

Grundaktion

1. Der Spieler verschiebt (spendet) eine Ressource vom Markt oder vom Überschuss-Stapel in den Kirchen-Bereich (siehe 4.5 **Kirche**) und erhält ± 1 . Falls verfügbar, kann er außerdem eine Fensterrose benutzen, wodurch er zusätzliche Punkte erhält, deren Höhe von der verschobenen Ressource abhängt (± 1 bei Silber oder Pflanzen, ± 2 bei Gold oder Edelsteinen). Falls er die Zählleiste der Spenden an die Kirche durch das Ausführen dieser Aktion vollständig besetzt, erhält er zusätzlich ± 2 .

2. Der Spieler erhält eine kostenlose *Bulle*.

COMERCIANTE (HÄNDLER)

Grundaktion

1. Der Spieler entfernt das oberste Plättchen des *Überschuss*-Stapels oder das Plättchen auf dem ersten Feld des *Marktes* aus dem Spiel und erhält ± 4 . Für jede andere Ressource der gleichen Sorte, die sich auf dem *Markt* befindet, verringert sich dieser Ertrag jeweils um 1.

2. Der Spieler erwirbt RP: ± 1 , ± 2 oder ± 3 , indem er entsprechend ± 2 , ± 3 oder ± 4 bezahlt.

CONDESTABLE (FELDHERR)

Passive Aktion

Wird aktiviert, wenn die Krone in der Phase *Ende der Runde* einen Sieg im Krieg in Europa erzielt. Der Spieler erhält ± 1 , wenn Spanien in dieser Runde den Krieg gewinnt.

Grundaktion

1. Der Spieler führt eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn beim Bieten mit Regimenten der höchste Grad an Kriegslust erreicht worden ist, darf er ein beliebiges Regiment eines anderen Spielers auf der Zählleiste der Europäischen Kriege gegen ein einsatzbereites Regiment aus seinem persönlichen Vorrat auswechseln. Das entfernte Regiment wird in ermüdetem Zustand zurück in den persönlichen Vorrat seines Besitzers gelegt.
- Wenn beim Bieten mit Regimenten der höchste Grad an Kriegslust nicht erreicht worden ist, darf er eines seiner einsatzbereiten Regimenter oder ein einsatzberechtigtes Regiment eines anderen Spielers auf dem ersten freien Feld der Zählleiste der Europäischen Kriege platzieren.

2. Der Spieler erhält ein kostenloses Regiment seiner Spielerfarbe (nach seiner Wahl einsatzbereit oder ermüdet) aus dem Vorrat.

CONQUISTADOR (EROBERER)

Grundaktion

1. Der Spieler deckt das nächste unerforschte Plättchen im Erkundungsbereich der *Neuen Welt* auf. Abhängig vom Plättchen erhält der Spieler unterschiedliche Vorteile:

- Wenn es eine Ressource ist, erhält er ± 2 .
- Wenn es Ureinwohner sind, darf er sofort eine *Bulle* abgeben, oder ± 1 bezahlen und ein Regiment in den ermüdeten Zustand versetzen, um die Ureinwohner gefangen zu nehmen.
- Wenn es ein Kolonie-Plättchen ist, wird es auf das erste freie Feld auf dem Kolonien-

Bereich der Neuen Welt gelegt. Danach hat der Spieler die Möglichkeit, für ± 1 ein Haus aus dem persönlichen Vorrat in diese neu entdeckte Kolonie zu bauen.

2. Der Spieler kann ein erforschtes Ressourcenplättchen seiner Wahl aus der *Neuen Welt* oben auf den *Überschuss*-Stapel legen und erhält dafür ± 2 .

PIRATA (PIRAT)

Grundaktion

1. Der Spieler wählt einen anderen Spieler und verringert dessen Position auf der *Seehandelszählleiste* um 1. Der aktive Spieler erhält ± 2 .

2. Der Spieler greift eine Kolonie in der *Neuen Welt* an und darf eine angrenzende Ressource aus dem Spiel entfernen. Jeder Spieler, der mindestens ein Haus in dieser Kolonie hat, muss entweder ein Regiment in seinem persönlichen Vorrat in den ermüdeten Zustand versetzen oder ± 1 bezahlen. Angegriffene Spieler, die weder über einsatzbereite Regimenter noch über Dukaten verfügen, verlieren ± 1 . Der aktive Spieler erhält ± 2 .

Hinweis: Wenn der Spieler keine der beiden Grundaktionen ausführen kann, erhält er trotzdem ± 2 .

REY (KÖNIG)

Passive Aktion

Wird aktiviert, indem der Charakter für das Ausführen seiner Aktion gewählt wird. Der Spieler platziert seinen Marker auf die erste Position des *Adelsrangs*.

Grundaktion

1. Abhängig von der aktuellen Vermögensstufe der Krone erhält der Spieler folgende RP: ± 3 , wenn die Krone 6 Dukaten besitzt; bei einem Vermögen von 4 oder 5 Dukaten bekommt der Spieler ± 2 , bei 2 oder 3 nur ± 1 .

2. Die anderen Spieler erhalten eine Strafe. Sie verlieren entweder ± 1 oder müssen ± 1 an den allgemeinen Vorrat zahlen. Das *Vermögen der Krone* erhöht sich um ± 2 aus dem allgemeinen Vorrat.

SECRETARIO DE ESTADO (STAATSEKRETÄR)

Passive Aktion

Wird aktiviert, indem der Charakter für das Ausführen seiner Aktion gewählt wird. Wenn keiner der anderen Spieler den König gewählt hat (weil der Spieler, der den Staatssekretär spielt, diesen besitzt oder weil der König einer der übriggebliebenen Charaktere ist), erhält der Spieler $\frac{1}{2}$.

Grundaktion

1. Der Spieler bezahlt $\frac{1}{1}$ aus seinem eigenen Vorrat und $\frac{1}{1}$ aus dem *Vermögen der Krone*. Dafür erhält er (falls verfügbar) entweder eine *Fensterrosenkarte*, ein Haus seiner Spielerfarbe vom Vorrat oder eine Karte zu *Magellans Reise*.

2. Der Spieler erwirbt für $\frac{2}{2}$ ein Anwesen (falls verfügbar).

VIRREY (VIZEKÖNIG)

Passive Aktion

Wird aktiviert, indem der Charakter für das Ausführen seiner Aktion gewählt wird. Der Spieler erhält für jede Kolonie, in der er mindestens ein Haus besitzt, $\frac{1}{1}$.

Grundaktion

1. Der Spieler bezahlt $\frac{1}{1}$ aus seinem eigenen Vorrat und $\frac{1}{1}$ aus dem *Vermögen der Krone* und platziert ein Haus aus seinem persönlichen Vorrat auf ein freies Feld einer beliebigen Kolonie im Kolonien-Bereich der *Neuen Welt*.

2. Der Spieler opfert eine *Bulle* oder bezahlt $\frac{1}{1}$ aus seinem eigenen Vorrat und $\frac{1}{1}$ aus dem *Vermögen der Krone* und versetzt ein Regiment in den ermüdeten Zustand, um ein entdecktes Ureinwohner-Plättchen in der *Neuen Welt* gefangen zu nehmen.

BANQUERO (BANKIER)

Passive Aktion

Wird aktiviert, wenn ein beliebiger Spieler die Aktion *ein Darlehen bitten* ausführt. Die allgemeine Aktion *um ein Darlehen bitten* wird durch den Einsatz nicht blockiert. Wenn ein anderer Spieler diese Aktion benutzt, erhält der Spieler, der den Bankier hat, außerdem $\frac{1}{1}$.

Grundaktion

1. Der Spieler kann dem *Vermögen der Krone* eine beliebige Anzahl eigener Dukaten spenden. Für jeden gespendeten Dukaten erhält er $\frac{1}{1}$. Die Obergrenze von 6 Dukaten des *Vermögens der Krone* kann auf diesem Wege nicht überschritten werden.

2. Der Spieler erhält für jedes Gold- und für jedes Silberplättchen auf dem Markt jeweils $\frac{1}{1}$.

INQUISIDOR (INQUISITOR)

Passive Aktion

Wird immer dann aktiviert, wenn eine Ressource durch die Aktion eines Charakters von der *Neuen Welt* auf den Markt oder den *Überschuss* verschoben wird, oder wenn ein Ureinwohner gefangen genommen wird. Der Spieler erhält $\frac{1}{1}$.

Grundaktion

1. Der Spieler darf maximal drei seiner eigenen aktiven *Fensterrosen* umdrehen. Er erhält $\frac{1}{1}$ für jede *Fensterrose*, die auf diese Weise verbraucht wird. Außerdem müssen die anderen Spieler jeweils 1 ihrer eigenen Dukaten auf ein *Kirchenfeld* ihrer Wahl legen, auf dem sich kein Ressourcenplättchen befindet. Dadurch ist es möglich, Münzen auf den *Kirchenfeldern* zu stapeln. Wenn ein Spieler keine Dukaten platzieren kann, verliert er $\frac{1}{1}$.

Hinweis: Wenn der Kirche eine neue Ressource gespendet und diese auf ein Feld gelegt wird, welches Dukaten enthält, bekommt der Spender diese Dukaten.

2. Der Spieler darf bis zu drei seiner eigenen verbrauchten *Fensterrosen* aktivieren. Für jede *Fensterrose*, die er auf diese Weise aktiviert, erhält er $\frac{1}{1}$.

PRÍNCIPE (PRINZ)

Passive Aktion

Wird aktiviert, indem der Charakter für das Ausführen seiner Aktion gewählt wird. Der Spieler steigt um eine Position auf dem *Adelsrang* auf.

Grundaktion

1. Die anderen Spieler dürfen $\frac{1}{1}$ bezahlen und erhalten dafür $\frac{1}{1}$. Der aktive Spieler erhält $\frac{1}{2}$ und erhöht das *Vermögen der*

Krone um $\frac{2}{2}$ aus dem allgemeinen Vorrat.

2. Der Spieler erhält $\frac{1}{1}$ für jede Ressource, die gerade als Spende auf den *Kirchenfeldern* liegt.

REINA (KÖNIGIN)

Passive Aktion

Wird aktiviert, wenn der aktive Spieler von einem anderen Spieler auf dem *Adelsrang* überholt wird. Der aktive Spieler erhält $\frac{1}{1}$.

Grundaktion

1. Abhängig von seiner Position auf dem *Adelsrang* erhält der Spieler folgende RP: $\frac{1}{2}$ auf der ersten, $\frac{1}{1}$ auf der zweiten, $\frac{2}{2}$ auf der dritten und $\frac{1}{1}$ auf der vierten Position.

2. Der Spieler darf eine der Grundaktionen des Charakters nutzen, der bei Rundenbeginn beiseitegelegt wurde. **Hinweis:** Der Spieler der Königin darf die Karte dieses Charakters jederzeit umdrehen, um sich dessen Aktionen anzusehen.

Rundenüberblick

Rundenbeginn

- 1- Rundenmarker vorrücken
- 2- Kolonien produzieren Ressourcen
- 3- Spielerreihenfolge-Karten werden verteilt
- 4- Dukaten und RP verteilen (*Adelsrang*, *Anwesen*, *Seehandel*)
- 5- Regimenter bereitstellen (1 Dukaten bezahlen)
- 6- Kriegslust ermitteln
- 7- Charaktere wählen
- 8- Bullen kaufen (3 Dukaten bezahlen)
- 9- Auktion von Regimenten und Krieg

Aktionen

- 1- Aktionsphasen spielen

Rundenende

- 1- Ergebnis der Europäischen Kriege
- 2- Plündern der Kolonien durch Ureinwohner
- 3- Ressourcen der Neuen Welt auf den Markt verschieben
- 4- Veränderung des Vermögens der Krone