

New Haven

SPIELZUSAMMENFASSUNG

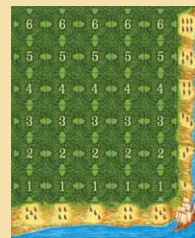
„New Haven“ ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Jeder Spieler versucht, ein Dorf in Neu England zu bauen, welches zum Ende des Spiels die meisten Kolonisten anzieht. Rohstoffe werden gesammelt und benutzt, um Händler und Handwerker anzulocken und Annehmlichkeiten für das Dorf zu schaffen. Das Dorf, das schließlich die meisten Kolonisten anzieht, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

Doppelseitiger Spielplan (A und B)



4 Dorftafeln, pro Spieler eine



4 Teichplättchen
(Nur in Verbindung mit Seite B)



60 Ernteplättchen
Jedes Plättchen zeigt 4 Quadrate
mit insgesamt 2 oder 3 verschiedenen Rohstoffen



144 Gebäude

6 Gebäude in vier Farben, von 1 bis 6 nummeriert
Die Rückseite jedes Gebäudes zeigt entweder eine Weide, einen Steinbruch,
Wald oder ein Weizenfeld



4 Sichtschirme



4 Rohstoffmarker

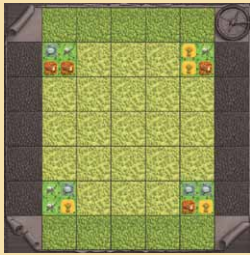


1 Stoffbeutel

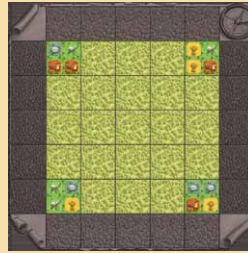


SPIELAUFBAU

- Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Für das erste Spiel sollten die Spieler Seite A benutzen.
- In einem 4-Personen-Spiel wird der gesamte Spielplan benutzt.



In einem 3-Personen-Spiel werden der helle, mittlere 5 x 5 Spielplanbereich benutzt und die oberen und unteren grünen Felder.



In einem 2-Personen-Spiel wird nur der helle, mittlere 5 x 5 Spielplanbereich benutzt.

- Die vier Rohstoffmarker werden auf Feld 0 der Rohstoffleiste des Spielplans gesetzt.
- Jeder Spieler nimmt eine Dorftafel. Diese Tafel stellt das individuelle Dorf dar, welches der Spieler aufzubauen versucht. Die einzelnen Felder sind mit Zahlen versehen, welche die Kosten nennen, um ein Gebäude auf diesem Feld zu bauen. Die Figuren am seitlichen und unteren Rand zeigen Kolonisten (die schließlich gewertet werden), welche ins Dorf des Spielers kommen, wenn sie eine Reihe oder Spalte vollständig bebaut haben.
- Die **60** Ernteplättchen werden verdeckt und gründlich gemischt; sie bilden den Vorrat, von dem gezogen wird.
- Alle **144** Gebäudeplättchen kommen in den Beutel, um später zufällig daraus gezogen zu werden. Es werden **fünf** Gebäude gezogen und auf die fünf runden Felder an der Seite des Spielplans gelegt, sie bilden den anfänglichen offenen Fundus. Die Kosten jedes Gebäudes sind auf der linken Plättchenseite angegeben, der dafür nötige Rohstoffe auf der rechten.
- Jeder Spieler nimmt einen Sichtschirm und zieht verdeckt **sechs** Gebäudeplättchen aus dem Beutel sowie **zwei** Ernteplättchen aus dem Vorrat und legt alle diese Plättchen hinter seinen Sichtschirm. Die Ernte- und Gebäudeplättchen jedes Spielers sind nur ihm selbst bekannt und nicht der Öffentlichkeit zugänglich.
- Jeder Spieler erhält ein verdecktes Ernteplättchen aus dem Vorrat und legt es als „LIEFERUNG“ neben seine Dorftafel. *Dieses Plättchen darf erst angesehen werden, NACHDEM es gespielt wurde.* Dieses Plättchen bietet die Gelegenheit, dass jeder Spieler ein Mal im gesamten Spiel 4 gleiche Rohstoffe erhalten und vorübergehend ignorieren kann, was tatsächlich auf dem Plättchen abgebildet ist.

Spielbereich für Ernteplättchen

Rohstoffleiste



Verfügbare Gebäude

SPIELÜBERSICHT

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Dann geht das Spiel immer weiter reihum im Uhrzeigersinn, bis nur noch ein Feld des Spielplans frei ist. Das Spiel endet, sobald nur noch ein Feld des Spielplans frei ist. Alle Spieler führen gleich viele Spielzüge aus.

Der aktive Spieler beginnt jeden seiner Spielzüge, indem er eins seiner Ernteplättchen nimmt und es auf den Spielplan legt. Damit wird ein Vorrat an Rohstoffen geschaffen. Die Menge der verfügbaren Rohstoffe wird angezeigt, indem die entsprechenden Rohstoffmarker auf der Rohstoffleiste vorgesetzt werden. Dann baut der aktive Spieler Gebäude in seinem Dorf, wofür er die entsprechenden Rohstoffe benutzt. Nachdem der aktive Spieler seinen Spielzug beendet hat, haben alle anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn Gelegenheit, noch übrige Rohstoffe zu nutzen, um ihrerseits Gebäude in ihrem eigenen Dorf zu bauen.

Nachdem alle Spieler Gelegenheit hatten, Gebäude zu bauen oder zu passen, zieht der aktive Spieler neue Gebäude aus dem Beutel, abhängig von der endgültigen Position der Rohstoffmarker. Anschließend werden alle Rohstoffmarker auf null zurückgesetzt und der Spieler zieht ein neues Ernteplättchen als Ersatz für das, das er gerade gespielt hatte. Der Fundus offener Gebäude wird aufgefüllt und das Spiel wird mit dem linken Nachbarn des Spielers fortgesetzt, der nun seinen Spielzug ausführt.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

1: Ein Ernteplättchen spielen

Der Spieler wählt eins der Ernteplättchen hinter seinem Sichtschirm und legt es auf ein BELIEBIGES Feld des Spielplans. Die Farben und Symbole des Ernteplättchens müssen nicht zu bereits liegenden, angrenzenden Ernteplättchen passen. Auch muss das neue Ernteplättchen nicht an ein bereits liegendes Ernteplättchen angelegt werden. Das Plättchen muss lediglich innerhalb des der Spieleranzahl entsprechenden Bereiches gelegt werden, also innerhalb des 5 x 5 Felder großen Bereiches bei 2 Spielern, innerhalb des 5 x 7 Felder großen Bereiches bei 3 Spielern und auf dem gesamten Spielbereich bei 4 Spielern.

***Spielen des LIEFERUNGSPLÄTTCHENS:** Anstatt ein Ernteplättchen wie üblich zu spielen, kann der Spieler sein LIEFERUNGSPLÄTTCHEN verdeckt auf den Spielplan legen. Das bedeutet, dass der Spieler eine Rohstofflieferung von außerhalb erhält. Dieses Plättchen gilt vorübergehend als Joker und stellt vier gleiche Quadrate eines Rohstoffes nach Wahl des Spielers dar. Nachdem der Spieler seinen Spielzug beendet hat, wird das Plättchen aufgedeckt und stellt nun die sichtbaren Rohstoffe dar.*

2: Ermittlung der erhaltenen Rohstoffe

Die Menge der erhaltenen Rohstoffe wird nun für jede auf dem gerade gespielten Ernteplättchen sichtbare Farbe berechnet. Jede Farbe des Plättchens ist so viel wert, wie es Quadrate dieser Farbe auf dem Plättchen gibt plus die Anzahl gleichfarbiger Quadrate, die eine ununterbrochene Kette bilden, ausgehend von dem gespielten Plättchen. Solche Ketten können nur orthogonal über die Seiten der Plättchen verlaufen, nie diagonal über die Ecken. Der Rohstoffmarker dieser Farbe wird auf der Rohstoffleiste des Spielplans auf den so berechneten Wert gesetzt. Da es auf jedem Ernteplättchen 1, 2 oder 3 Farben gibt, bleibt immer mindestens ein Rohstoffmarker auf null.

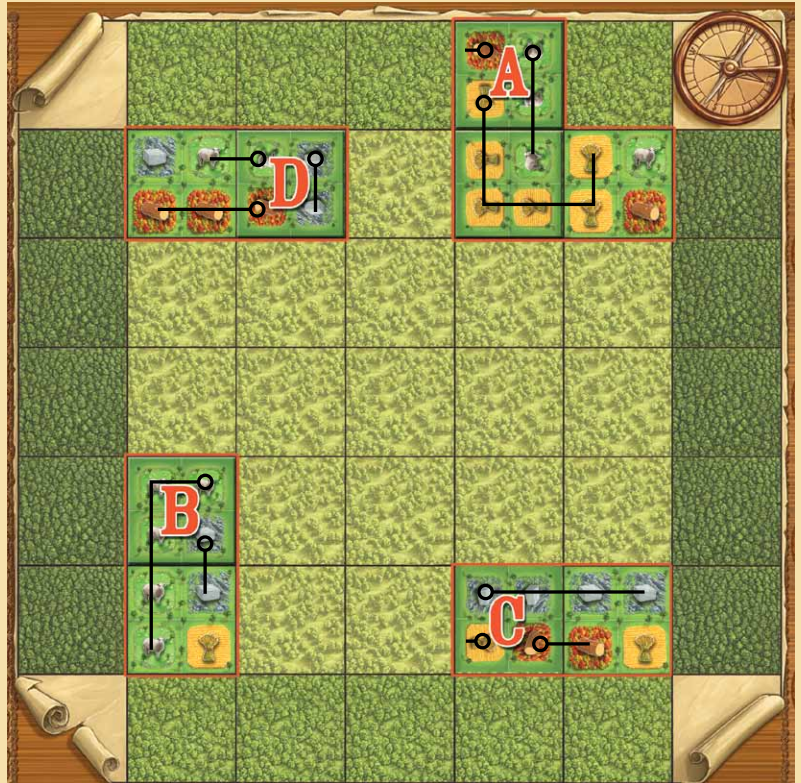
Vier Beispiele für das Spielen eines Ernteplättchens und die Berechnung der erhaltenen Rohstoffe in einem 3-Personen-Spiel.

A - 6 Weizen, 3 Schaf, 1 Holz

B - 5 Schaf, 2 Stein

C - 4 Stein, 2 Holz, 1 Weizen

D - 2 Schaf, 3 Holz, 2 Stein



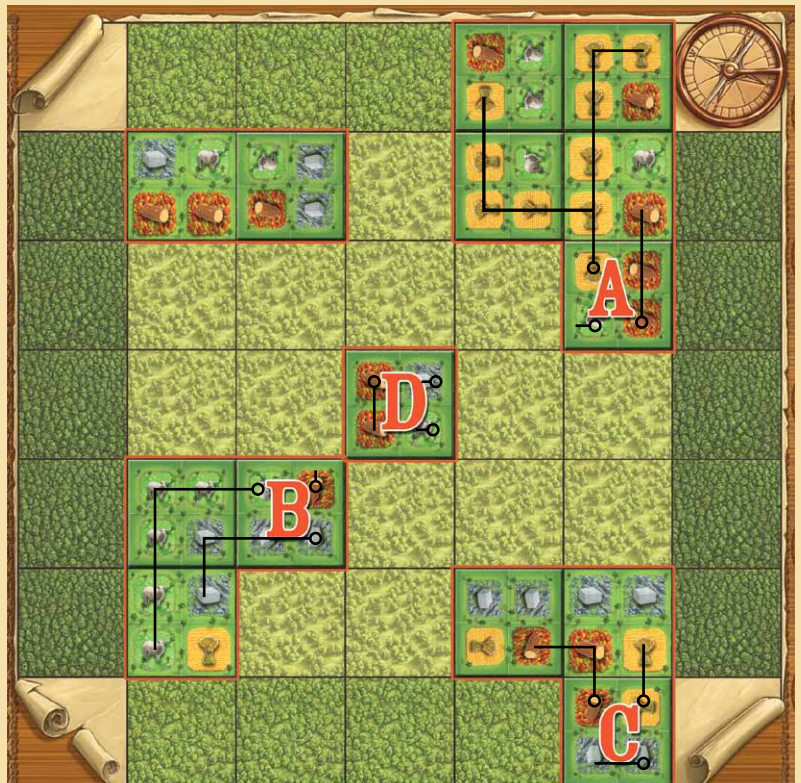
Vier weitere Beispiele für das Spielen eines Ernteplättchens und die Berechnung der erhaltenen Rohstoffe in demselben 3-Personen-Spiel zu etwas späterem Zeitpunkt.

A - 10 Weizen, 3 Holz, 1 Schaf

B - 4 Stein, 6 Schaf, 1 Holz

C - 2 Weizen, 3 Holz, 2 Stein

D - 2 Holz, 1 Stein, 1 Schaf



3: Das eigene Dorf bauen

Jedes Gebäude hinter dem eigenen Sichtschirm ist eine mögliche Bereicherung für das eigene Dorf. Der aktive Spieler kann so viele dieser Gebäude bauen, wie er möchte und es sich leisten kann.

Ein Gebäude kann nur gebaut werden, wenn die dafür nötige noch verfügbare Rohstoffmenge gleich der Zahl auf dem Baufeld der Dorftafel ist oder diese übertrifft. Für jedes gebaute Gebäude wird der entsprechende Rohstoffmarker um so viele Felder zurückgezogen, wie die Zahl auf dem Baufeld angibt.

Für den Bau von Gebäuden gelten folgende Regeln:

- Auf jedem Baufeld kann nur ein Gebäude gebaut werden.
- Das erste Gebäude einer bestimmten Farbe kann auf ein beliebiges freies Baufeld des eigenen Dorfes gebaut werden, ohne Rücksicht auf die Farben eventuell angrenzender Gebäude.
- Falls die Farbe des neu gebauten Gebäudes bereits auf der Dorftafel vorhanden ist, muss das neue Gebäude benachbart zu einem Gebäude dieser Farbe gebaut werden. Gebäude gelten nur orthogonal als benachbart, nicht diagonal. Das bedeutet, dass alle Gebäude einer bestimmten Farbe als Teil einer einzigen großen Kette in diesem Dorf miteinander verbunden sind.
- Gebäude können nur *offen* auf einem Feld gebaut werden, wenn die Zahl des Feldes gleich der Zahl auf dem Gebäudeplättchen ist.
- Gebäude können *verdeckt* auf einem Feld mit beliebiger Zahl gebaut werden, wobei die Zahl auf dem Gebäudeplättchen keine Rolle spielt.

Beispiel (A) - Auf dieser Dorftafel kann ein Steingebäude nur auf die Felder 4, 5 oder 6 benachbart zu dem schon vorhandenen Steingebäude gebaut werden.



Hinweis – es ist absolut erlaubt, Gebäude von zwei, drei oder sogar vier Farben in derselben Reihe oder Spalte zu bauen.

4: Den Reichtum teilen

Es wird häufig vorkommen, dass der aktive Spieler nicht alle Rohstoffe nutzen kann, die durch sein Ernteplättchen produziert wurden. Reihum im Uhrzeigersinn haben nun alle anderen Spieler ein Mal Gelegenheit, Gebäude mit den noch übrigen Rohstoffen zu bauen.

Beginnend mit dem linken Nachbarn des aktiven Spielers kann jeder Spieler Gebäude in seinem eigenen Dorf bauen oder passen. Für den Bau gelten dieselben Regeln wie oben unter „Das eigene Dorf bauen“ beschrieben. In Reihenfolge haben alle anderen Spieler ein Mal Gelegenheit, zu bauen oder zu passen.

5: Gebäude nachziehen

Nachdem alle anderen Spieler gebaut oder gepasst haben, zieht der aktive Spieler Gebäude nach. Er muss genau ein Gebäude ziehen für jeden Rohstoffmarker, der auf Feld null (0) der Rohstoffleiste steht.

Das erste Gebäude **muss** der Spieler aus den fünf offen auf dem Spielplan liegenden Gebäuden nehmen. Für jedes weitere Gebäude hat er die Wahl für eins der offenen Gebäude aus dem Fundus des Spielplans oder für ein zufällig aus dem Beutel gezogenes. Nachdem der Spieler die entsprechende Anzahl Gebäude nachgezogen hat, ergänzt er den Fundus der offen auf dem Spielplan liegenden Gebäude auf fünf.

6: Ende des Spielzuges

Der aktive Spieler setzt alle Rohstoffmarker auf Feld null der Rohstoffleiste zurück. Dann zieht er ein neues Ernteplättchen als Ersatz für das zu Beginn seines Spielzuges gespielte Plättchen. Sein linker Nachbar ist nun an der Reihe und führt seinen Spielzug aus. **AUSNAHME:** Falls der Spieler sein **LIEFERUNGSPLÄTTCHEN** gespielt hatte, zieht er kein neues Ernteplättchen. Stattdessen dreht er nun das Lieferungsplättchen von links nach rechts auf die andere Seite, sodass es nun offen liegt. Es stellt nun nicht mehr 4 gleiche Rohstoffe einer Sorte dar, sondern genau die Rohstoffe, die darauf sichtbar sind

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet sofort, sobald nach dem Ende eines Spielzuges nur noch genau ein Feld des Spielplans frei ist.

Die Schlusswertung findet nun statt.

Die Schlusswertung basiert auf der Anzahl Siedler, die jeder Spieler in sein Dorf hat ziehen können. Jeder Spieler erhält Punkte für jede Reihe und jede Spalte, die vollständig mit Gebäuden bebaut ist. Der Wert jeder Reihe bzw. Spalte ist gleich der Anzahl der rechts davon bzw. darunter abgebildeten Siedler. Aber **AUFGEPASST!** Der Wert einer Reihe oder Spalte wird **verdoppelt, falls jedes Gebäude der Reihe bzw. Spalte offen liegend gebaut wurde!** Alle Gebäude, die ein Spieler noch hinter seinem Sichtschirm liegen hat, sind nichts wert, können aber noch als Gleichstandsbrecher dienen.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger. Im Falle eines Gleichstandes für den Spielsieg ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, der die wenigsten freien Baufelder auf seiner Dorftafel hat. Herrscht auch dabei ein Gleichstand, gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige das Spiel, der die wenigsten Gebäude übrig hat. Falls auch dann noch kein Spielsieger feststeht, teilen sich die am letzten Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel:

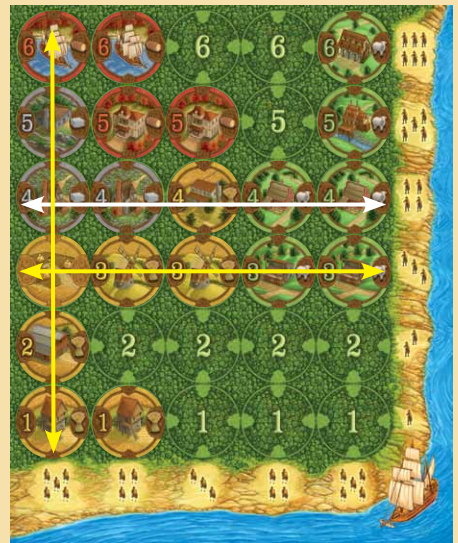
In diesem Dorf sind zwei Reihen und eine Spalte vollständig bebaut worden. Dafür gibt es jeweils so viele Punkte, wie Kolonisten daran stehen. Da alle Gebäude offen liegend gebaut wurden, werden die Punkte außerdem verdoppelt: $(2 \times 3) + (2 \times 4) = 14$ für die beiden Reihen und $2 \times 5 = 10$ für die Spalte; insgesamt erhält der Spieler also 24 Punkte.



Falls ein Weizengebäude als verdecktes Weizenfeld in der zweiten Spalte gebaut worden wäre, wäre dadurch die Gesamtwertung um 4 Punkte erhöht worden.



Falls das 3-er Weizengebäude in der ersten Spalte ein Weizengebäude mit anderer Zahl wäre, das dann als verdecktes Weizenfeld hätte gebaut werden müssen, würden weder die Spalte noch die Reihe doppelt gewertet, wodurch der Spieler insgesamt 8 Punkte weniger hätte.



SPIELTIPPS

Mehr Gebäude zu ziehen bringt größere Flexibilität und verbessert die Chancen, die im eigenen Spielzug produzierten Rohstoffe besser ausnutzen zu können. Es kann vorteilhaft sein, die Mengen ein bisschen kleiner zu halten, sodass der Rohstoffmarker genau auf null gesetzt werden kann. Dadurch erhält man ein weiteres Gebäude und es bleibt nichts für die anderen Spieler übrig.

Da die anderen Spieler die noch übrigen Rohstoffe nutzen können, sind kleinere Gebiete manchmal besser als größere. Manchmal ist es klug, größere Gebiete vor weiterer Ausdehnung abzublocken, es sei denn, man plant, noch mehr Gebäude von dieser Farbe in seinem Dorf zu bauen.

Man sollte sehr gut abwägen, ob es sich lohnt, die letzten paar Rohstoffe aufzubauchen, die einem ein anderer Spieler in seinem Spielzug überlassen hat. Ist der eigene Vorteil durch den Bau von Gebäuden so viel wert wie der Vorteil, den der andere Spieler durch das zusätzliche Nachziehen eines weiteren Gebäudes hat?

SPIELREGELN FÜR SPIELPLAN B

Eine etwas andere Herausforderung stellt der Spielplan B dar. Die Regeln bleiben gleich, mit folgenden Ausnahmen. Zu Spielbeginn:



1. Die vier Teichplättchen werden zusammen mit 4 beliebigen Ernteplättchen gemischt. Diese Plättchen werden offen auf die Spielplanfelder mit Siedlungen gelegt. Die Teichplättchen mit 3+ bzw. 4 werden wieder vom Spielplan genommen, wenn nicht so viele Spieler teilnehmen. Während des Spiels können Teichplättchen nicht für die Ausbreitung der Ernteplättchen genutzt werden; Ernteplättchen können nicht durch Teiche hindurch miteinander verbunden werden. Teiche sind einfach nur Hindernisse, um die Verbindung von Ernteplättchen zu unterbinden.



2. Aus dem Beutel werden zufällig Gebäude gezogen und auf jede Lichtung des Spielplans wird ein offenes Gebäude gelegt.

Wenn ein Spieler während des Spiels ein Ernteplättchen auf ein offen ausliegendes Gebäudeplättchen setzt, nimmt er sich das Gebäudeplättchen sofort und legt es hinter seinen Sichtschirm.

VARIANTEN

Sanierung (verzeiht Spielfehler leichter)

Wenn ein Spieler ein Gebäude auf seiner Dorftafel baut, kann er ein neues Gebäude auf ein bereits gebautes bauen, als wäre das Feld leer. Die üblichen Bauregeln für benachbarte Gebäude gelten unverändert. Eine bestehende Gebäudegruppe gleicher Farbe kann durch Überbauen in zwei Gruppen aufgeteilt werden, aber alle neuen Gebäude müssen weiterhin benachbart zu einem bereits gebauten Gebäude derselben Farbe gebaut werden.

Diese Variante ermöglicht es, ein verdeckt gebautes Gebäude durch ein offen gebautes Gebäude derselben Farbe zu ersetzen, ein Gebäude durch ein Gebäude einer anderen Farbe zu ersetzen oder von einer Farbe aus weiterzubauen, die nach den üblichen Regeln abgeschnitten wäre.

Sorgfältig geplante Ernte (anspruchsvoller, besonders bei 2 oder 3 Spielern)

In einem 2-Personen-Spiel werden vor Spielbeginn zwei Sätze 6-er Gebäude aller vier Farben aus dem Spiel genommen (insgesamt 48 Stück). In einem 3-Personen-Spiel wird vor Spielbeginn ein Satz 6-er Gebäude aller vier Farben entfernt (insgesamt 24 Stück). Jeder Spieler nimmt zu Spielbeginn drei Ernteplättchen. Es gelten die normalen Spielregeln für Spielplanseite A, wobei jeder Spieler in seinem Spielzug nun die Wahl aus drei Ernteplättchen hat.

Nur für erfahrene Spieler empfohlen. Diese Variante gibt den Spielern mehr Kontrolle und Vorausschau über die Plättchen, die sie für zukünftige Spielzüge zur Verfügung haben. Bei weniger Spielern sorgt außerdem die Entnahme überzähliger Plättchen für geringere Streuung und macht das Spiel planbarer. Das wird erkaufte durch etwas längere Vorbereitungszeit und längere Zeit für Überlegungen während der Spielzüge.

Spielautoren: Brian Leet und Kevin Worden

Entwicklung: Frank DiLorenzo

Regelbearbeitung: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Illustrationen: Dennis Lohausen

Grafische Gestaltung: Dennis Lohausen, Jenn Vargas

Besonderer Dank an unsere Familien für ihre Unterstützung, an unsere Freunde und Autorenkollegen, besonders an:

Rebecca Campbell Leet, Kirstin Worden,

Neil und Annick Carr, Kreig und Jen Pinkham,

Joe Isaacs und Bob Menzel.

Copyright 2013 R&R Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten