

UC-1 I **Spieler startet Spiel**

Hauptakteure:

Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Host-Spieler startet das Spiel und richtet Multiplayer-Netzwerkspiel ein.
2. Client-Spieler startet das Spiel und tritt dem Multiplayer-Netzwerkspiel bei.
3. System baut Serverbindung zwischen Mitspieler auf
4. Spieler konfiguriert das Spiel (wählt Spielerfarbe und je 2 beliebige Bau- und Rohstoffsteine aus)
5. System initialisiert das Spiel [UC-2].

Nachbedingungen

Alle Spieler sind miteinander verbunden und das Spiel wurde erfolgreich initialisiert.

Extensions

- *. Netzwerk wird unterbrochen
- *. Spieler beteiligt sich nicht mehr am Spiel

Bemerkungen

- Die Spieler müssen sich einigen ob alle mit demselben oder alle mit individuellen Plantagenplänen spielen
- Spieler müssen sich einigen ob sie mit verdeckter 5 Personenkarte spielen

UC-2 I Spiel wird initialisiert

Hauptakteure

System

Vorbedingungen

Alle Spieler haben sich erfolgreich angemeldet und die Netzwerkverbindung steht.

Ablauf

1. Spielplan und Plantagepläne werden angelegt
2. Gebäude, Schiff-, Gesetzeskarten werden bereitgestellt
3. Allgemeiner Vorrat für Rohstoffe, Waren, Bausteine und Geld wird angelegt
4. Markt wird mit Rohstoffen, Waren aus dem allgemeinen Vorrat belegt
5. Startkapital, Roh- und Baustoffsteine werden auf die Spieler verteilt
6. Host-Spieler wird (automatische) als Startspieler bestimmt.

Nachbedingungen

Extensions

- *. Netzwerk wird unterbrochen
- *. Spieler beteiligt sich nicht mehr am Spiel

Bemerkungen

keine

UC-3 I Spielrunde durchspielen

Hauptakteure

Spieler

Vorbedingungen

- Spiel wurde erfolgreich initialisiert
- Netzwerkverbindung steht.

Ablauf

1. Phase I (Gesetzesvorschläge) wird durchgespielt [UC-3.1]
2. Phase II (Aktionsphase) wird durchgespielt [UC-3.2]
3. Phase III (Parlamentsphase) wird durchgespielt [UC-3.3]
4. Phase IV (Gesetzesphase) wird durchgespielt [UC-3.4]
5. Phase V (Ende einer Runde) [UC-3.5]

Nachbedingungen

Alle 5 Personenkarten wurden gespielt

Extensions

- *. Netzwerk wird unterbrochen
- *. Spieler beteiligt sich nicht mehr am Spiel

Bemerkungen

- Wenn nötig wird die 5 Personenkarte zu Beginn der Runde bestimmt
- Es werden 6 Spielrunden gespielt

UC-3.1 | Phase I (Gesetzesvorschläge) wird gespielt

Hauptakteure

System

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Von jeder Gesetzesgruppe wird eine Karte aufgedeckt und angezeigt
2. (Spieler bestätigen dass sie die Gesetzkarten gesehen haben.)

Nachbedingungen

Alle Spieler haben die Gesetze bestätigt

Extension

keine

Bemerkungen

Keine

UC-3.2 | Phase II (Aktionsphase) wird gespielt

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Spieler muss an der Reihe sein

Ablauf

1. Beginnend beim Startspieler spielt jeder Mitspieler eine Personenkarte seiner Wahl aus, die da wären:
 - Spieler spielt Arbeiterkarte [UC-3.2.1]
 - Spieler spielt Händlerkarte [UC-3.2.2]
 - Spieler spielt Architektenkarte [UC-3.2.3]

- Spieler spielt Vorarbeiterkarte [UC-3.2.4]
- Spieler spielt Bürgermeisterkarte [UC-3.2.5]

2. Der Spieler mit den meisten Stimmen auf der vierten Personenkarte wird Startspieler.

Nachbedingungen

- Spieler hat seine gespielte Karte in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung
- Jeder Spieler hat vier Karten gespielt.

Extensions

1a. Spieler hat Karte bereits gespielt: Spieler kann die Karte nicht mehr wählen

2a. Mehrere Spieler haben die höchste Anzahl Stimmen: Spieler der unmittelbar dem Startspieler folgt wird nächster Startspieler.

Bemerkungen

Spieler darf die bereits gewählte 5-te Personenkarte nicht spielen, falls dies zu Beginn des Spiels vereinbart wurde.

UC-3.2.1 | Spieler spielt Arbeiterkarte

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Ablauf

1. Spieler verschiebt bei Bedarf seine Spielfigur auf der Plantagenkarte und Felder in der Reihe und Spalte der Spielfigur werden aktiviert
2. Spieler nutzt aktivierte Felder [3.2.1.1]

Nachbedingungen

- Felder in Reihe und Spalte der Spielfigur sind aktiviert
- Spielfigur darf in dieser Runde nicht mehr auf dem Plantageplan bewegt werden.

Extensions

keine

Bemerkungen

keine

UC-3.2.1.1 | Spieler nutzt aktivierte Felder

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. System: Spieler erhält für jedes aktivierte Baustofffeld einen entsprechenden Baustein aus dem allgemeinen Vorrat in seinen Vorhof.
2. Spieler wählt max. zwei aktivierte Rohstofffelder aus und erhält entsprechende Rohstoffsteine aus dem allgemeinen Vorrat in seinem Vorhof.
3. Spieler nutzt zusätzlich aktiviertes Rohstofffeld durch Abgabe eines Wassersteins und erhält einen entsprechenden Rohstoffstein in seinen Vorhof.

Nachbedingungen

keine

Extensions

- 1a. Keine Baustoffsteine im allgemeinen Vorrat vorhanden: Spieler bekommt keine Baustoffsteine
- 2a. Es gilt das Dürregesetz: Spieler darf nur ein aktiviertes Rohstofffeld auswählen und nutzen
- 2b. Auf dem ausgewählten aktivierten Rohstofffeld steht ein Gebäude: Spieler darf diese Feld nicht nutzen und wird aufgefordert ein anderes Feld zu wählen.
- 2c. Spieler versucht mehr als 2 aktivierte Rohstofffelder zu aktivieren: Spieler kann nur 2 Rohstofffelder nutzen bzw. auswählen.
- 2d. Keine Rohstoffsteine im allgemeinen Lager mehr vorhanden: Spieler bekommen keine Rohstoffsteine

Bemerkungen

Entsprechende Rohstoffe müssen im allgemeinen Lager vorhanden sein

UC-3.2.2 I Spieler spielt Händlerkarte

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Ablauf

1. Spieler entscheidet sich für eine von zwei alternativen Einsatzmöglichkeiten
 - 1.1. Spieler tätigt beliebig viele Transaktionen, die der Händlerin zur Verfügung stehen
 - 1.1.1. Spieler kauft beliebig viele Handelsgüter auf dem Markt zu dem jeweils angegebenen Preis und legt diese in den Vorhof ab.
 - 1.1.2. Spieler verkauft beliebig viele Handelsgüter auf dem Markt zu dem jeweils angegebenen Preis.
 - 1.2. Spieler entscheidet sich für einen von zwei kostenlosen Gewinnen:
 - 1.2.1. Spieler bekommt einen beliebigen Baustoff vom allgemeinen Vorrat und der Markierungsstein wird für diese Option gesetzt.
 - 1.2.2. Spieler bekommt eine Einheit des momentan auf dem Markt billigsten Rohstoffs und der Markierungsstein wird für diese Option gesetzt.

Nachbedingungen

keine

Extension

- 1.1.1a. Vom Spieler gewähltes Handelsgut ist am Markt nicht mehr vorhanden: Spieler erhält die Wahl entweder den Kauf zurückzunehmen und eine andere Transaktion durchzuführen oder das Handelsgut für 7 Pesos vom allgemeinen Vorrat zu kaufen, falls vorhanden.
- 1.1.1b. Spieler hat nicht genügend Geld: Spieler wird aufgefordert eine andere Transaktion durchzuführen oder den Spielzug zu beenden
- 1.1.2a. Markt ist voll: Spieler erhält die Wahl entweder den Verkauf zurückzuziehen und eine andere Transaktion durchführen oder die Rohstoffsteine (je 1 Pesos) und die Warensteine (je 3 Pesos) an den allgemeinen Vorrat zu verkaufen.
- 1.1.2b. Kein Geld mehr im allgemeinen Vorrat: Spieler darf Handelsgut nicht verkaufen.
- 1.2.1a. Markierungsstein ist für diese Option bereits gesetzt: Spieler hat die Wahl, entweder die andere Option (1.2.2) zu wählen oder zurück zur ersten Alternativen zurückzukehren.

1.2.1b. Allgemeiner Vorrat ist leer: Spieler hat die Wahl zwischen der zweiten Option (1.2.2) oder „keinen kostenlosen Gewinn erhalten“. Wurde die zweite Option bereits durch einen anderen Spieler genutzt, so erhält der Spieler keinen kostenlosen Gewinn

1.2.2a. Markierungsstein ist für diese Option bereits gesetzt: Spieler hat die Wahl zwischen der zweiten Option (1.2.1) oder „keinen kostenlosen Gewinn erhalten“. Wurde die zweite Option (1.2.1) bereits von einem anderen Spieler genutzt, so erhält der Spieler keinen kostenlosen Gewinn.

1.2.2b. Markt ist leer: Diese Option ist vom Spieler gar nicht wählbar.

Bemerkungen

- zu 1.1.1a : Für den Kauf vom allgemeinen Vorrat darf keine entsprechende Einheit auf dem Markt verfügbar sein.
- zu 1.1.2a: Für den Verkauf am allgemeinen Vorrat müssen die entsprechenden Einheiten auf dem Markt voll sein.
- Zu verkaufende Handelsgüter müssen im Lager oder Vorhof vorhanden sein

UC-3.2.3 I Spieler spielt Architektenkarte

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Spieler entscheidet sich für eine von zwei alternativen Einsatzmöglichkeiten:

1.1. Spieler baut Gebäude

1.1.1. Spieler wählt Gebäude aus dem Vorrat aus und gibt entsprechende Baustoffe an den allgemeinen Vorrat ab.

1.1.2. Spieler wählt ein unbebautes Plantagefeld aus, auf dem das Gebäude gebaut wird.

1.2. Spieler verzichtet auf den Bau des Gebäudes

1.2.1. Markierungsstein wird gesetzt

1.2.2. Spieler erhält Spielpunkte

Nachbedingungen

Felder in Reihe und Spalte der Spielfigur sind aktiviert

Extensions

1.1a. Es gilt das Baugesetz: dem Spieler werden zusätzlich 2 Pesos für den Bau des Gebäudes abgezogen

1.1.1a. Spieler hat nicht genügend Baustoffe für den Bau des ausgewählten Gebäudes: Der Spieler wird aufgefordert eine anderes Gebäude zu wählen oder auf den Bau zu verzichten (siehe 1.2)

1.1.2a. Ausgewähltes Plantagefeld besitzt bereits ein Gebäude: Spieler wird aufgefordert das Gebäude auf ein anderes Feld zu platzieren.

1.2.1a. Falls alle Markierungssteine bereits gesetzt sind: Es wird kein Markierungsstein gesetzt

1.2.2a. Es ist bereits ein Markierungsstein gesetzt: Spieler erhält nur noch 1 Siegespunkt

1.2.2b. Es sind bereits zwei Markierungssteine gesetzt: Spieler erhält keine Siegespunkte.

Bemerkungen

keine

UC-3.2.4 I Spieler spielt Vorarbeiterkarte

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Spieler wählt eine der zwei alternativen Einsatzmöglichkeiten der Karte aus.

1.1. Spieler nutzt in beliebiger Reihenfolge alle Gebäude die durch die Spielfigur aktiviert sind

1.2. Spieler nutzt ein beliebiges Gebäude

Nachbedingungen

Felder in Reihe und Spalte der Spielfigur sind aktiviert

Extensions

keine

Bemerkungen

Nur diejenigen Gebäude, die durch die Spielfigur aktiviert sind, können vom Spieler genutzt werden.

UC-3.2.4.1 | Spieler nutzt Funktion der Gebäude

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Das zu nutzende Gebäude muss bereits gebaut sein (bzw. auf Plantagefeld des Spielers vorhanden sein).

Ablauf

1. Spieler wählt Gebäude, das er nutzen will.
2. Die zur Nutzung der Funktion des Gebäudes erforderlichen Baustoffe und Handelsgüter werden von Vorhof oder Lager des Spielers an den allgemeinen Vorrat abgegeben.
3. Spieler erhält Gegenwert der Nutzung des Gebäudes.

Nachbedingungen

keine

Extension

1a. Spieler hat nicht genügend Roh- oder Baustoffe um das Gebäude zu nutzen: Das Gebäude kann vom Spieler nicht ausgewählt werden.

Bemerkungen

Erhaltene Siegpunkte werden gutgeschrieben, Waren, Bau- und Rohstoffe kommen in den Vorhof.

UC-3.2.5 I Spieler spielt die Bürgermeisterkarte

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Spieler wählt zwischen zwei alternativen Einsatzmöglichkeiten
 - 1.1. Spieler beliefert ein Schiff im Hafen mit (beliebig vielen) Handelsgüter aus seinem Vorhof oder Lager [UC-3.2.5.1]
 - 1.2. Spieler verzichten auf das beladen eines Schiffes, erhält 4 Siegpunkte und der Markierungsstein wird entsprechend gesetzt.

Nachbedingungen

keine

Extensions

- 1.1a. Es gilt das Hafengesetz: Voll beladenes verlässt den Hafen und alle andere Schiffe rücken nach.
- 1.1b. Alle Schiffe sind voll: Spieler kann kein Schiff auswählen, Spieler verzichtet automatisch auf das beladen eines Schiffes.
- 1.2a. Erster Markierungsstein ist bereits gesetzt: Spieler erhält 2 Siegpunkte und der Markierungsstein wird entsprechend gesetzt.
- 1.2b. Zweiter Markierungsstein ist bereits gesetzt: Spieler erhält keine Siegpunkte

Bemerkungen

keine

UC-3.2.5.1 | Spieler beliefert Schiff

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Mindestens ein Schiff mit freiem Platz vorhanden

Ablauf

1. Spieler wählt ein Schiff im Hafen aus das er beladen möchte.
2. Spieler wählt Handelsgüter die er auf das Schiff verfrachten möchte.
3. Spieler erhält pro Handelsgut die er auf das Schiff lädt entsprechende Siegespunkte gutgeschrieben.

Nachbedingungen

Ein wurde max. ein Schiff beladen also max. 5 Handelsgüter auf das Schiff verladen

Extensions

- 1a Ausgewähltes Schiff ist voll: Spieler wird aufgefordert ein anderes Schiff zu wählen.
- 2a Ausgewähltes Schiff kann nicht mit dem Handelsgut beladen werden: Wahl eines anderen Handelsgutes oder Aktion wird abgebrochen.

Bemerkungen

keine

UC-3.3 | Phase III (Parlamentsphase) wird gespielt

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Stimmen aus der 5. Personenkarten werden je Spieler ermittelt und entsprechend gutgeschrieben.
2. Spieler wählt Anzahl Stimmen die er kaufen möchte. Pro Stimme gibt der Spieler eine Geldeinheit an den allgemeinen Vorrat ab.
3. Spieler mit Stimmenmehrheit wird ermittelt.
4. Spieler mit Stimmenmehrheit wählt 2 von 4 Gesetzten aus den jeweiligen Gesetzesgruppen aus.

Nachbedingungen

Zwei neue Gesetze wurden verabschiedet

Extensions

- 1a. Spieler der das Rathaus besitzt und es mit dem Vorarbeiter genutzt hat erhält 2 zusätzliche Stimmen gutgeschrieben.
- 2a. Es gilt das Korruptionsgesetz: Spieler können keine Stimmen kaufen. Es wird direkt die Stimmenmehrheit ermittelt.
- 3a. Mehrere Spieler besitzen die Stimmenmehrheit: Spieler können erneut Stimmen kaufen (siehe Punkt 2). Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Startspieler bzw. derjenige Spieler der unmittelbar nach dem Startspieler folgt.
- 4a. Auf ein Gesetz besteht ein Veto: Gesetz darf nicht gewählt werden.
- 4b. Ein Gesetz der selben Kategorie ist bereits in Kraft: altes Gesetz wird durch neu gewähltes Gesetz ersetzt.

Bemerkungen

Koalitionen sind nicht gestattet

UC-3.4 | Phase 4 (Gesetzesphase) wird durchgeführt

Hauptakteure

System

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Beschlossene Gesetze werden umgesetzt
 - 1.1. Steuergesetze werden umgesetzt [UC-3.4.1]
 - 1.2. Abgabegesetze werden umgesetzt [UC 3.4.2]
 - 1.3. extra Spielpunkte für die Spieler die Steuer- und Abgabegesetz erfüllt haben werden Gutgeschrieben.
 - 1.4. Subventionsgesetze werden umgesetzt [UC-3.4.3]
 - 1.5. Sonstige Gesetze werden umgesetzt [UC-3.4.4]

Nachbedingungen

keine

Extension

keine

Bemerkungen

keine

UC-3.4.1 | Steuergesetz tritt in Kraft

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Spieler welche die Steuer zahlen können und wollen erhalten Siegespunkte (Bezahlung der Steuern ist nicht Pflicht!)
2. Das für die Steuer bezahlte Geld fließt in den allgemeinen Vorrat.

Nachbedingungen

keine

Extension

keine

Bemerkungen

- Spieler die zahlen wollen müssen den gesamten Betrag besitzen
- Erste Runde ist die Steuer 2 Pesos, in den späteren Runden kann je nach Gesetz die Steuer zwischen einem und 5 Pesos sein.

UC-3.4.2 | Abgabegesetz tritt in Kraft

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

keine

Ablauf

1. Spieler die Bau- und Rohstoffe abgeben können und wollen erhalten Siegespunkte.
2. Die Bau-/Rohstoffe die abgegeben werden fließen in den allgemeinen Vorrat.

Nachbedingungen

keine

Ausnahmen

keine

Bemerkungen

- Spieler die zahlen wollen, müssen die gesamten Abgaben besitzen
- In der ersten Runde ist die Abgabe eine Zitrusfrucht. Später kann sich dies durch ein neues Gesetz ändern.

UC-3.4.3 I Subventionsgesetz tritt in Kraft

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Entsprechendes Gesetz muss in der Parlamentsphase verabschiedet worden sein.

Ablauf

Erfüllt ein Spieler die Subventionsbedingung erhält er Siegespunkte

Nachbedingungen

keine

Ausnahmen

keine

Bemerkungen

Subventionsbedingungen - Einen Siegpunkt für:

- jedes eigene Gebäude
- jedes eigene unbebaute Baustofffeld
- jedes eigene unbebaute Rohstofffeld
- jeden eigenen Wasserstein (max. 7 Siegespunkte)
- jede eigene Stimme im Parlament (nur Stimmen auf der Karte zählen)
- jeweils 3 eigene Pesos (max. 7 Siegespunkte)

UC-3.4.4 I Sonstige Gesetze treten in Kraft

Hauptakteure

(aktueller) Spieler

Vorbedingungen

Ablauf

hier kein Ablauf, nur die Definition der entsprechenden Gesetze:

- Marktgesetz 1: Verknappung der Rohstoffe: 2 mal Zitrusfrüchte, Tabak und Zuckerrohr kommen vom Markt.
- Marktgesetz 2: Erhöhung des Angebotes: 2 mal Zitrusfrüchte, Tabak und Zuckerrohr kommen auf den Markt.
- Dürregesetz: Wird die Arbeiterkarte gespielt, darf der Spieler nur noch ein aktiviertes Rohstofffeld nutzen.
- Baugesetz: Wird die Architektenkarte gespielt, muss der Spieler für den Bau eines Gebäudes 2 Pesos mehr bezahlen.
- Hafengesetz: Wird der Bürgermeister gespielt (oder Kontore) und damit ein Schiff voll beladen muss es den Hafen sofort verlassen. Alle verbleibenden Schiffe rücken sofort nach.
- Korruptionsgesetz: Betrifft die Parlamentsphase. Es verbietet Stimmen zu kaufen und es gilt nur der Wert der Personenkarte.

Nachbedingungen

Als Nachbedingung kann immer kontrolliert werden, ob die Regel des aktuell gültigen Gesetzes eingehalten wurde.

Ausnahmen

keine

Bemerkungen

Dürregesetz, Baugesetz und Hafengesetz wirken ausschliesslich beim Einsatz bestimmter Personenkarten.

UC-3.5 I Phase V (Ende der Runde) wird durchgeführt

Hauptakteure

System

Vorbedingungen

Alle Personenkarten wurden gespielt

Ablauf

1. Rohstoffe im Vorhof kommen in den allgemeinen Vorrat
2. Markierungssteine auf dem Spielfeld werden entfernt
3. Voll beladene Schiffe verlassen den Hafen und die beladenen Waren kommen in den allgemeinen Vorrat
4. Schiffe rücken nach

Nachbedingungen

- Keine vollen Schiffe im Hafen
- Kein Spieler hat Rohstoffe im Vorhof
- Alle Markierungssteine auf dem Spielplan sind entfernt

Ausnahmen

keine

Bemerkungen

Hafen 3 wird immer neu besetzt

UC-4 I Spielende

Hauptakteure

System

Vorbedingungen

Es wurden 6 Runden gespielt.

Ablauf

1. Siegespunkte für Gebäude werden verteilt
2. Spieler mit den meisten Siegespunkten wird Sieger

Nachbedingungen

Ein Gewinner steht fest

Extensions

2a. Mehrere Spieler haben gleich viele Punkte: Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.

Bemerkungen

Was passiert wenn mehrere gleich viele Punkte und Geld haben.