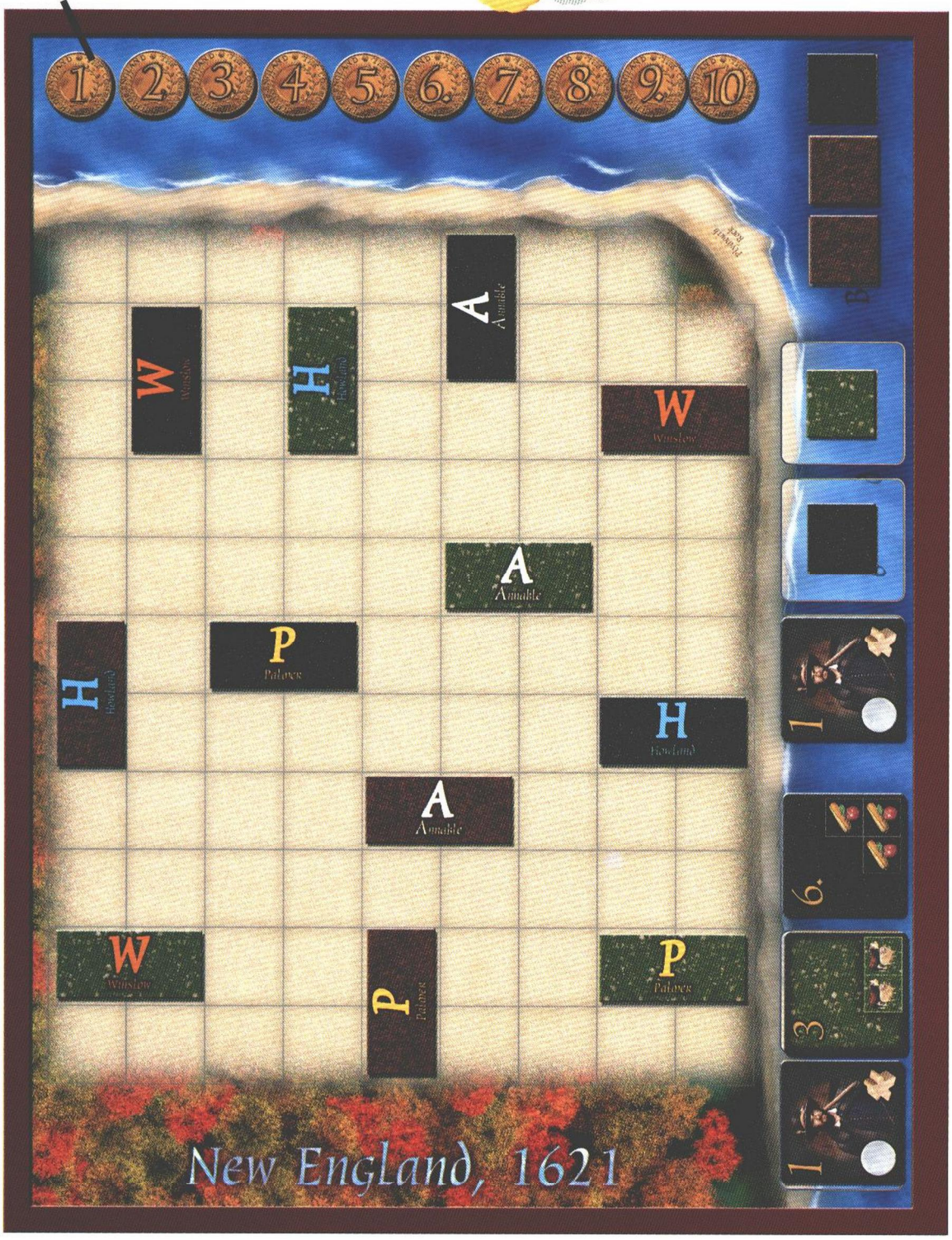
New England

Spielübersicht
Spielmaterial

10 Bietmarken

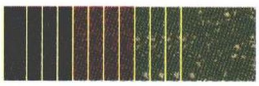
30 Chips zu 5 Shillings

30 Chips zu 1Shiling



Spielplan mit der für 4 Spieler empfohlenen Verteilung der 12 Startplättchen
Bei drei Spielern wird ohne Familie „Howland" gespielt

4 Familienkarten

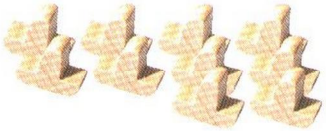


60 Geländeplättchen werden in den Stoffbeutel gelegt

58 Entwicklungskarten

13 Pilgerväter

11 Scheunen



10 Schiffe

4 Markierungssteine

1 Startspieler-Stein

3 Siegpunkt-Karten

1 Spielregel
1 Spielübersicht

Hinweise zum Spielmaterial

Bietmarken

Die Bietmarken tragen die Zahlen 1 bis 10.
Sie werden auf die zehn runden Felder am oberen Spielplanrand gelegt.
In Phase 3 kommt ein Spieler mit der höheren Bietmarke vor einem Spieler mit einer niedrigeren Bietmarke an die Reihe. Die Zahl auf der Marke ist zugleich der Preis, den der Spieler je Geländeplättchen oder Entwicklungskarte zahlt.

Das Gelände

Mit Hilfe der Startplättchen und der Geländeplättchen nehmen die Spieler freie Parzellen in Besitz.

Es gibt drei verschiedene Geländeformen.
Sie sind an der Farbe zu unterscheiden.
Für jedes Gelände gibt es eine spezifische Nutzungsart.

Ebene (rotbraun) - Siedlung
Wiese (grün) - Weide
Ackerland (schwarz) - Felder

Jeder Spieler besitzt immer nur eine zusammenhängende Fläche von jeder Geländeform, also zum Beispiel nur eine Wiese.
Wem ein Gelände gehört, kann man an dem Startplättchen erkennen. Es trägt auf beiden Seiten deutlich den Anfangsbuchstaben des Familiennamens in der Spielerfarbe.

Die einfarbige Vorderseite der Plättchen zeigt das Gelände im ungenutzten Zustand.
Die Rückseite zeigt das gleiche Gelände mit einer Abbildung. Diese Seite wird aufgedeckt, wenn das Gelände genutzt wird.

Startplättchen
Sie sind doppelt so groß wie die normalen Geländeplättchen.

Sie zählen als **1 Plättchen**, wenn eine Figur darauf gestellt wird. Sie bedecken aber **2 Parzellen**.
Beide Parzellen können deshalb nur gleichzeitig genutzt werden, um ein Feld, eine Weide oder eine Siedlung anzulegen.

Geländeplättchen
Sie sind halb so groß wie die Startplättchen und zeigen die gleichen Geländeformen.

Geländeplättchen dürfen nur auf Parzellen gelegt werden, die waagerecht oder senkrecht direkt an eigene Parzellen mit der gleichen Geländeform angrenzen.
Sie dürfen niemals waagerecht oder senkrecht an eine fremde Parzelle der gleichen Geländeform angrenzen.

Entwicklungskarten

Es gibt zwei Arten von Entwicklungskarten:

A. Karten, mit denen man Gelände nutzen kann.

B. Karten, mit denen man eine Figur aufstellt.

Die Zahl auf der Karte gibt an, wie viele Siegpunkte der Spieler bei Spielende für sie erhält.

A. Gelände nutzen
Siedlungen, Felder und Weiden können nur auf Parzellen mit der passenden Geländeform angelegt werden.
Der Spieler benötigt die auf der Karte angegebene Anzahl ungenutzter Parzellen. Sie müssen außerdem genau so angeordnet sein, wie es die Abbildung auf der Karte zeigt. Dabei darf die Karte auch gedreht werden.

Um zu zeigen, dass Parzellen genutzt werden, dreht man die Plättchen herum, so dass die Seite mit der Abbildung nach oben zeigt.

B. Eine Figur aufstellen
Eine Figur wird immer auf ein beliebiges eigenes, nicht genutztes Plättchen gestellt.
Auf jedem Plättchen darf nur 1 Figur stehen.
Wird eine Figur versetzt, spielt es keine Rolle, auf welcher Geländeform die Figur zuvor gestanden hat.

Erhält der Spieler sein Einkommen, bekommt er für jeden seiner **Pilgerväter** 1 Shilling zusätzlich.
Pilgerväter können versetzt werden.
Bei Spielende erhalten die Spieler mit den meisten Pilgervätern 4 zusätzliche Siegpunkte.

In jeder **Scheune** kann 1 Entwicklungskarte verdeckt gelagert werden. Dies erlaubt es dem Spieler eine Entwicklungskarte zu kaufen, die er nicht sofort ausführen kann oder will.
Eingelagerte Karten haben keine Funktion und bringen keine Siegpunkte. Man kann sie während des eigenen Zuges in Phase 3 aus der Scheune holen und ausführen.
Eine Scheune kann nicht versetzt werden.
Bei Spielende erhalten die Spieler mit den meisten Scheunen 3 zusätzliche Siegpunkte.

In Phase 3 dürfen die Spieler mit den meisten **Schiffen** in ihrem Zug ein zusätzliches Angebot aufdecken.
Ein Schiff darf nur auf ein Plättchen gesetzt werden, das direkt an das Meer grenzt.
Schiffe können versetzt werden.
Bei Spielende erhalten alle Spieler mit den meisten Schiffen 2 zusätzliche Siegpunkte.