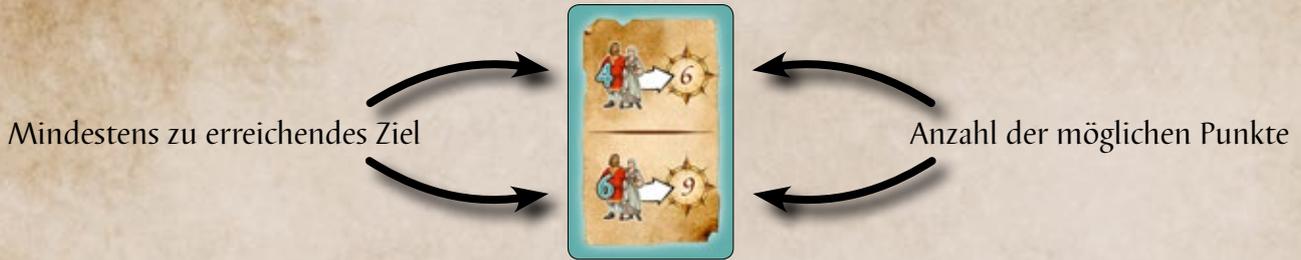


Die Zielkarten

Die Zielkarten sind nahezu gleich aufgebaut und können **nur** in der **Schlussphase** jeder Runde eingelöst werden. Dabei musst du **mindestens** das obere oder untere Ziel erfüllen, um Punkte zu erhalten. Nachdem du ein Ziel eingelöst hast, erhältst du die Punkte und legst die Zielkarte auf den Ablagestapel.



Diese Zielkarte gibt es für **jede** Ware **1-mal** (Holz, Stein, Metall, Gold).

Um eines dieser Ziele einzulösen, musst du **mindestens** die angegebene Anzahl an Waren in deinem Lager haben.

Achtung: Zielkarten mit Waren haben nur ein Ziel. Du musst die Waren **nicht** abgeben! **Gold** zählt hier **nicht** als Ware deiner Wahl.



Diese Zielkarte gibt es für **jedes** Symbol **1-mal** (Kapitän, Charterschiff, Ausbauten, Insel).

Um eines dieser Ziele einzulösen, musst du **mindestens** die angegebenen Symbole auf deinen **kleinen** und **großen Schiffen** haben.

Achtung: Charterschiffe, Kapitäne und Ausbauten zählen bei dieser Zielkarte **nicht**!



Um diese Zielkarte einzulösen, musst du **mindestens** 3 oder 4 **Marker** in einer oder mehreren Städten platziert haben.



Um diese Zielkarte einzulösen, musst du in 1 oder 2 **abgeschlossenen** Städten **mindestens** je 1 **Marker** platziert haben.



Für **kleine** und **große Schiffe** gibt es jeweils **eine** Zielkarte.

Symbol für kleine Schiffe

Symbol für große Schiffe

Um diese Zielkarten einzulösen, musst du **mindestens** die angegebene Anzahl **kleine** oder **große Schiffe** (je nach Zielkarte) besitzen.



Um diese Zielkarte einzulösen, musst du auf **1 beliebigen** Insel **mindestens** 6 oder 9 **Marker** platziert haben.



Um diese Zielkarte einzulösen, musst du auf **1** oder **2 abgeschlossenen Inseln** **mindestens** je 6 **Marker** platziert haben.

Beispiel: **Grün** hat 8 Marker in Newfoundland und 6 Marker in Prince Edward Island. Beide Inseln sind abgeschlossen. **Grün** erhält **13 Punkte** bei Einlösen der Zielkarte.



Um diese Zielkarte einzulösen, musst du insgesamt **mindestens** 10 oder 15 **Marker** auf einer oder mehreren Inseln platziert haben.

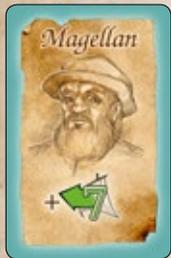
Die Kapitäne

Hast du den 2. Rahmenmarker (◻) erreicht, erhältst du einen Kapitän. Dieser bringt dir einen bestimmten Vorteil:



Columbus

Mit Christophorus Columbus darfst du während der Aktion **Entdecken** ein **weiteres**, deiner gezogenen **Inselplättchen**, legen. Dann stellst du einen Marker darauf und erhältst **beide Boni** auf dem Inselplättchen.



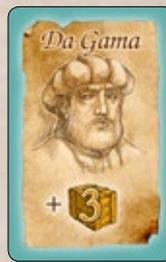
Magellan

Ferdinand Magellan spielst du in jeder **Planungsphase** zusammen mit 1 Schiff. Dadurch erhöht sich der **Segelwert** dieses Schiffes um 7.



Cortés

Sobald du Hernán Cortés für dich gewinnst, erhältst du **1 Gold**. Ab sofort bekommst du zu Beginn deiner **Landphase** **+1 Gold**.



Da Gama

Vasco da Gama spielst du in jeder **Planungsphase** zusammen mit 1 Schiff. Dieses Schiff erhält beim **Liefern** oder **Beladen** **+3 Kistensymbole**.



Drake

Hast du Sir Francis Drake für dich gewonnen, erhältst du eine zusätzliche Werft um dort **1 weiteres Schiffsplättchen** abzulegen.

Beispiel: **Grün** erhält **Drake** und legt diesen

an das Spielertableau an. In der **nächsten Landphase** baut er sich ein **kleines Schiff** und platziert es an **Drake**.



Die Ausbauten der Nationen

Jede Nation hat einen eigenen Ausbau, der dir einen anhaltenden Vorteil bietet. Je nachdem, welche Nation du spielst, hast du folgende Möglichkeiten:



Portugal: Hast du diese **Werft** ausgebaut, darfst du **1 weiteres Schiff** in deinem Hafen anlegen.



Spanien: Hast du die **Kolonialverwaltung** ausgebaut, darfst du beim **Siedeln** einen **zusätzlichen Marker** auf eines der beiden Felder eines bereits ausliegenden Inselplättchens legen. Dann wählst du nochmal **einen** der beiden Boni.



Frankreich: Hast du den **Zoll** ausgebaut, bekommst du zusätzlich 3 Punkte für jeden Auftrag, den du beim **Liefern** erfüllst.



Niederlande: Hast du das **Marineamt** ausgebaut, erhöhst du bei **jeder Aktion** (**Beladen**, **Siedeln**, **Liefern**, **Entdecken**) deinen **Segelwert** um 2.



England: Hast du den **Kolonialhafen** ausgebaut, darfst du beim **Beladen** eine **weitere 1x-Karte** behalten, wenn du **mindestens 2 Karten** ziehst.