

Santa Cruz

Ein Spiel von Marcel-André Casasola Merkle
2-4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 45 Minuten

Material: 1 Spielplan, 28 Baukarten, 16 Wertungskarten, 54 Plättchen, 52 Gebäude,
22 Vogelchips, 4 Zählsteine, 8 50er-Stufen, 4 Übersichtskärtchen, 1 Spielregel

ABLAUF UND SPIELZIEL

Santa Cruz wird besiedelt. In zwei unabhängigen Durchgängen bauen die Spieler Häuser, Kirchen und Leuchttürme, erschließen Rohstoffe und sammeln damit Punkte. Wer nach dem 2. Durchgang die meisten Punkte hat, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. DURCHGANG

2. DURCHGANG

SPILENDE

VORBEREITUNG

1. GEBÄUDE NEHMEN

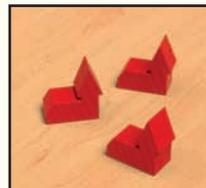
Jeder Spieler wählt eine Farbe aus ...



... und legt die Gebäude seiner Farbe als Vorrat vor sich ab:



2 Leuchttürme



3 Kirchen



8 Häuser

Die Gebäude der nicht gewählten Farben legen die Spieler in die Schachtel zurück.

2. PLÄTTCHEN AUSLEGEN

Der Spielplan wird ausgelegt.

Die Plättchen werden gut gemischt und verdeckt und zufällig auf den Feldern des Plans verteilt.

Dabei kommen die ...



Vulkanplättchen

auf die Vulkanfelder



Landplättchen

auf die Landfelder



Vulkan- und Landplättchen bleiben verdeckt.

Überzählige Plättchen kommen ungesehen zurück in die Schachtel.



Küstenplättchen

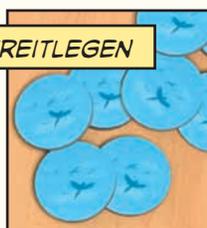
auf die Küstenfelder



Alle Küstenplättchen werden aufgedeckt.

3. VOGELCHIPS BEREITLEGEN

Die Vogelchips werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt.



4. 50ER-STUFEN AUSLEGEN

Die 50er-Stufen werden auf den Kompass gelegt.



VORBEREITUNG

5. WERTUNGSKARTEN VERTEILEN



Wertungskarten

Ein Spieler mischt die 16 Wertungskarten und verteilt an jeden Spieler verdeckt Karten. Wie viele...



... hängt von der Spieleranzahl ab:

2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
Jeder erhält 4 Karten.	Jeder erhält 3 Karten.	Jeder erhält 2 Karten.

Die überzähligen Karten legen die Spieler für den 2. Durchgang als verdeckten Stapel bereit. Dann nimmt jeder Spieler seine Wertungskarten auf die Hand und sieht sie sich an.

6. BAUKARTENSETS WÄHLEN



Baukarten



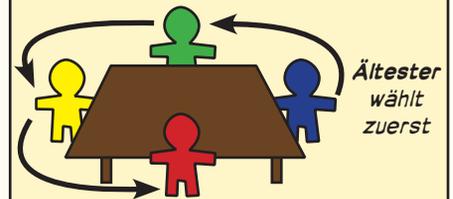
Ein Spieler sortiert die Baukarten anhand der Buchstaben in 4 Sets zu je 7 Karten:

SET A: FLUSS-SET	SET B: WEG-SET	SET C: SCHIFF-SET	SET D: AUSGEGLICHEN
1 Schiff 2 Wege 3 Flüsse 1 Doppelzug	1 Schiff 4 Wege 1 Fluss 1 Doppelzug	3 Schiffe 2 Wege 1 Fluss 1 Doppelzug	2 Schiffe 2 Wege 2 Flüsse 1 Doppelzug

Jeder Spieler wählt ein Set und nimmt es zu seinen Wertungskarten auf die Hand.*

Der älteste Spieler wählt zuerst.

Die anderen Spieler folgen reihum **gegen** den Uhrzeigersinn.



Ältester wählt zuerst

Daraus folgt: Bei 4 Spielern kann der Letzte nicht wählen, sondern muss das verbliebene Set nehmen. Bei weniger als 4 Spielern werden überzählige Sets in die Schachtel zurückgelegt.

7. STARTSPIELER BESTIMMEN



Zählstein

Der Spieler, der **als Letzter** ein Set genommen hat, wird Startspieler des 1. Durchgangs.

Die Spieler setzen ihre Zählsteine auf die Zählleiste:

STARTSPIELER	2. SPIELER	3. SPIELER	4. SPIELER
Setzt den Zählstein auf die 0.	Setzt den Zählstein auf die 1.	Setzt den Zählstein auf die 2.	Setzt den Zählstein auf die 3.

* Santa-Cruz-Neulingen empfehlen wir, die Sets zufällig zu verteilen. Startspieler des 1. Durchgangs ist dann der jüngste Spieler.

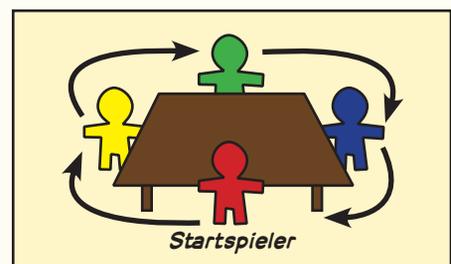
REIHENFOLGE

IM UHRZEIGERSINN

Die Spieler sind stets reihum am Zug.

Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Zug.

Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.



Startspieler

1. DURCHGANG



ÜBERBLICK

In jedem Durchgang besiedeln die Spieler die Inseln.

Mit ihrem 1. Zug erreichen sie die Inseln und landen an.

Ab dem 2. Zug müssen sie reihum immer eine Handkarte ausspielen.

Meist sind das Baukarten:
Die Schiffkarte,



die Flusskarte,



oder die Wegkarte.



Eine Baukarte spielen heißt, sie aus der Hand offen abzulegen und dann 1 Gebäude auf 1 Plättchen zu setzen (Bauen).



Dies bringt den Spielern Punkte, die nötig sind, um zu gewinnen.



Neben den Baukarten haben die Spieler auch Wertungskarten auf der Hand.



Eine Wertungskarte spielen heißt, sie aus der Hand offen abzulegen und die Karte zu werten.

Meist bringt dies mehreren Spielern Punkte.

Erst wenn alle Spieler alle Karten gespielt haben, endet der Durchgang.

ANLANDEN

Der Durchgang beginnt damit, dass reihum jeder Spieler an der Küste anlandet, *ohne* 1 Baukarte zu spielen.



Dies bedeutet:

Jeder Spieler setzt 1 Gebäude auf 1 freies Küstenplättchen seiner Wahl.

Dabei beachtet er die Regeln zum **Bauen** eines Gebäudes, die ab Seite 4 genauer erklärt werden.

KARTE AUSSPIELEN

Nach dem Anlanden geht es richtig los: Die Spieler spielen reihum jeweils immer genau 1 Karte. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Karten gespielt sind.

Der Spieler spielt ...

... *entweder* eine Baukarte seiner Wahl



Spielt er eine Baukarte, muss er **bauen**.
Genauer ab Seite 4.

... *oder* eine Wertungskarte seiner Wahl



Spielt er eine Wertungskarte, muss er **werten**.
Genauer ab Seite 6.

Die Spieler legen die Karten nach Bau- und Wertungskarten getrennt und offen vor sich aus, damit stets für alle sichtbar ist, welche Karten ein Spieler bereits gespielt hat.

ENDE DES DURCHGANGS

Der Durchgang endet, wenn alle Spieler alle Handkarten ausgespielt haben.



BAUEN

Bauen heißt, 1 Baukarte zu spielen und dann 1 Gebäude auf 1 Plättchen zu setzen:

Gebäude sind Leuchttürme, Kirchen und Häuser. Beim ersten Anlanden setzt der Spieler 1 Gebäude – ohne 1 Baukarte zu spielen – auf ein freies Küstenplättchen. Ansonsten muss der Spieler 1 Baukarte spielen, um zu bauen.



1. WO HIN BAUEN?



SCHIFFKARTE

Hat der Spieler eine **Schiffkarte** gespielt, setzt er 1 Gebäude ...

... auf ein freies Küstenplättchen seiner Wahl.



FLUSSKARTE

Gebäude des Spielers

Hat der Spieler eine **Flusskarte** gespielt, setzt er 1 Gebäude ...

... auf ein freies Plättchen seiner Wahl auf einem Fluss. Auf diesem Fluss muss bereits mindestens ein Gebäude des Spielers stehen.



WEGKARTE

Gebäude des Spielers

Hat der Spieler eine **Wegkarte** gespielt, setzt er 1 Gebäude ...

... auf ein freies Plättchen seiner Wahl, das über einen Weg **direkt** mit einem eigenen Gebäude verbunden ist.

2. WAS BAUEN?

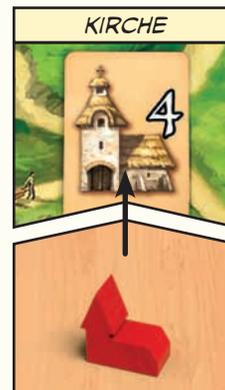
Auf jedem Plättchen ist aufgedruckt, welches Gebäude dort gebaut werden muss:

3. AUS DEM VORRAT SETZEN

Der Spieler muss ein passendes Gebäude im Vorrat haben. Er setzt es aus seinem Vorrat auf das gewählte Plättchen.



LEUCHTTURM



KIRCHE



HAUS

4. PUNKTE FÜR DAS BAUEN

Jedes Mal, wenn ein Spieler baut, erhält er dafür sofort Punkte.

Das bebaute Plättchen gibt an, wie viele Punkte der Spieler erhält.



Er trägt sie sofort auf der Zählleiste ab.



Die Punkte sind auf den Plättchen stets **rechts in der Mitte** abgebildet.



Die +3 im Bild links zeigt nicht die Punkte für das Bauen an, sondern ist der **Fischbonus**. Siehe auch Seite 6.

5. VOGELCHIP ZIEHEN

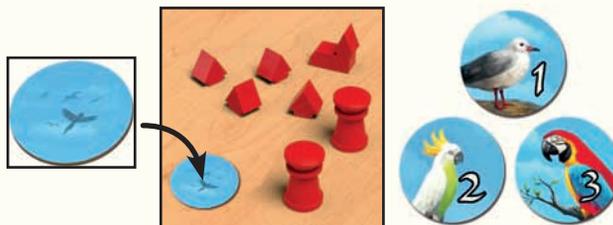
Auf manchen Plättchen ist ein Vogelchip aufgedruckt:



Nachdem der Spieler 1 Gebäude auf das Plättchen gesetzt und die Punkte für das Bauen auf der Zählleiste abgetragen hat, zieht er 1 Vogelchip vom Vorrat und sieht ihn sich geheim an.



Dann legt er ihn verdeckt vor sich ab. Die Spieler dürfen ihre eigenen Chips jederzeit ansehen.

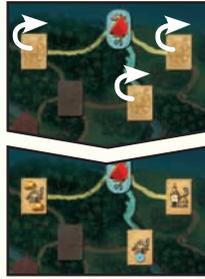


Bei Spielende bringt jeder Vogelchip 1, 2 oder 3 Extrapunkte. Siehe Seite 8: **SPIELEND**

BAUEN

6. PLÄTTCHEN AUFDECKEN

Nun deckt der Spieler alle Plättchen auf, die **direkt** über einen Weg oder einen Fluss an das Gebäude angrenzen, das er soeben gesetzt hat.



Wird das Aufdecken vergessen, darf es **jeder Spieler jederzeit** nachholen.

7. BAUEN ENDE

Damit endet das Bauen und der nächste Spieler ist am Zug.

Beispielhafter Ablauf:



Spieler Rot spielt 1 Schiffkarte aus. Er setzt 1 Leuchtturm auf 1 Küstenplättchen der kleinen Vulkaninsel.



Dafür erhält er 2 Punkte und 1 Vogelchip.



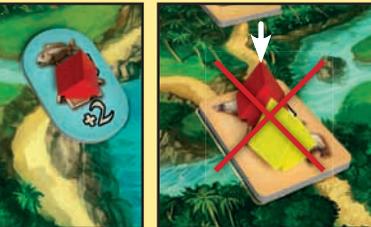
Dann deckt er das angrenzende Plättchen auf:



Damit endet sein Zug.

WEITERE REGELN, AUSNAHMEN UND SELTENE FÄLLE BEIM BAUEN:

BESETZTE PLÄTTCHEN



Es ist **nicht** erlaubt, auf Plättchen zu bauen, auf denen bereits ein Gebäude steht.

DAZUSETZEN

Der Spieler, der im aktuellen Durchgang als **Letzter am Zug** ist ...



... darf in diesem gesamten Durchgang **einmalig** 1 Gebäude auf ein von einem Mitspieler besetztes Plättchen dazusetzen, **anstatt** es wie üblich auf ein freies Plättchen zu setzen.

BAUEN NICHT MÖGLICH



Wenn möglich, **muss** der Spieler ein Gebäude setzen. Kann er dies nicht, endet sein Zug sofort nach dem Ausspielen der Baukarte.

Hinweis: Der Spieler darf auch eine Baukarte spielen, wenn er mit dieser nicht bauen kann.

Beispiel: Spieler Rot hat eine Flusskarte gespielt und ist nur am kurzen Fluss vertreten. Auf das einzige freie Plättchen kann er nicht setzen, weil er keine Kirche mehr im Vorrat hat. Er kann nicht bauen und sein Zug endet sofort.

VERDECKTE PLÄTTCHEN

Es kommt vor, dass ein Spieler ein Gebäude auf ein noch verdecktes Plättchen am Fluss setzen will.

In diesem Fall deckt er das gewählte Plättchen auf.



Er **muss** dann an dieser Stelle das auf dem Plättchen abgebildete Gebäude setzen.

Hat er kein passendes Gebäude im Vorrat, endet sein Zug sofort.

DOPPELZUG



Jeder Spieler hat einen Doppelzug, der es ihm erlaubt, 2x direkt hintereinander zu bauen.

Der Spieler baut, als hätte er **entweder** 2 Schiffkarten **oder** 2 Flusskarten **oder** 2 Wegkarten gespielt.



oder



oder



In diesem Fall führt der Spieler den Abschnitt **BAUEN** 2x direkt hintereinander komplett aus. Dabei ist kombinieren (z. B. 1x Schiff und 1x Fluss) nicht erlaubt.

Sonderfall bei 2x Fluss: Kann der Spieler das erste Gebäude nicht bauen, baut er das zweite (wenn möglich) trotzdem.

WERTEN



Werten heißt, eine Wertungskarte zu spielen und Punkte zu machen:

Wichtig: Jeder Spieler, der die Bedingungen der gespielten Wertungskarte erfüllt, erhält Punkte.

Der Spieler, der die Karte gespielt hat, trägt zuerst seine Punkte auf der Zählleiste ab. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

ROHSTOFFWERTUNGEN

Auf manchen Plättchen sind Rohstoffe (bzw. Tiere) aufgedruckt:

Hat ein Spieler hier ein Gebäude gebaut, bekommt er Punkte, wenn die passende Wertungskarte gespielt wird.



Beispiel: Rot hat 1 Haus auf einem Plättchen mit Holz und Gold, Blau auf einem Plättchen mit Holz.

Ein Spieler spielt die Holzwertung: Rot und Blau bekommen jeweils 6 Punkte.



Wie viele Punkte bringen die Rohstoffwertungen?

Es punkten **alle** Spieler, die **mindestens** auf einem Plättchen mit dem passenden Rohstoff ein Gebäude gebaut haben:



7 Punkte

für alle, die auf mind. 1 **Schaf** gebaut haben.



5 Punkte
+ Fischbonus*

für alle, die auf mind. 1 **Fisch** gebaut haben.



6 Punkte

für alle, die auf mind. 1 **Holz** gebaut haben.



7 Punkte

für alle, die auf mind. 1 **Zucker** gebaut haben.



6 Punkte

für alle, die auf mind. 1 **Gold** gebaut haben.



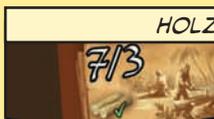
7 Punkte
+ Fischbonus*

für alle, die auf **Fisch** und **Schaf** gebaut haben.



7 Punkte

für alle, die auf **Holz** und **Zucker** gebaut haben.



3 Punkte

für alle, die auf **nur einen** der beiden Rohstoffe gebaut haben.



10 Punkte

für alle, die auf mind. 1 **Gold** gebaut haben.

MEHRERE ROHSTOFFE

Die Spieler erhalten auch dann nur die einfache Punktzahl, wenn ihre Gebäude mehrfach auf dem gleichen Rohstoff stehen.



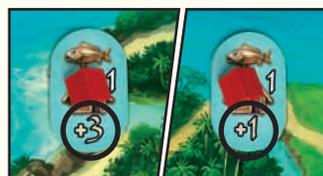
Ein Spieler spielt eine Goldwertung.

Spieler Blau bekommt für seine beiden Gold-Gebäude trotzdem nur 10 Punkte.

* FISCHBONUS



Immer wenn 1 Wertungskarte mit **Fisch** gespielt wird, erhält jeder Spieler für alle seine Gebäude auf Fischplättchen die dort mit + markierten **Extrapunkte**.



Spieler Rot bekommt 3 Punkte für die Schaf+Fischwertung (er hat keine Schafe) und insgesamt 4 Punkte Fischbonus extra.

GEBÄUDEWERTUNGEN

Wie viele Punkte bringen die Gebäudewertungen?



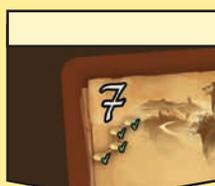
6 Punkte

für alle, die schon **mindestens** 4 Häuser gebaut haben.



6 Punkte

für alle, die schon **mindestens** 1 Haus, 1 Kirche und 1 Leuchtturm gebaut haben.



7 Punkte

für alle, die schon **mindestens** 4 zusammenhängende Gebäude gebaut haben.



Die Gebäude müssen direkt über **Wege** verbunden sein.

Abzweigungen sind erlaubt.

WERTEN

ORTS- UND VOGELWERTUNGEN

Wie viele Punkte bringen die Orts- und Vogelwertungen?

KÜSTE	FLUSS	VULKAN	VULKANAUSBRUCH*	VOGELCHIPS
3 Punkte	3 Punkte	3 Punkte	-2 Punkte	2 Punkte
pro Gebäude, das ein Spieler auf ein Küstenplättchen gebaut hat.	pro Gebäude, das ein Spieler am Fluss gebaut hat.	pro Gebäude, das ein Spieler auf ein Vulkanplättchen gebaut hat.	pro Gebäude, das ein Spieler auf ein Vulkanplättchen gebaut hat.	pro Vogelchip , den ein Spieler bisher gesammelt hat.
Rot: 6 Punkte Blau: 3 Punkte	Rot: 3 Punkte Blau: 3 Punkte	Rot: 3 Punkte Grün: 3 Punkte	Rot: -2 Punkte Grün: -2 Punkte	Der Spieler erhält: 6 Punkte

* VULKANAUSBRUCH



Bei einem Vulkanausbruch werden alle Gebäude auf Vulkanplättchen zerstört und vom Plan abgeräumt.



Zerstörte Gebäude kommen zunächst aus dem Spiel und können erst im 2. Durchgang wieder gebaut werden.

Die Vulkanplättchen sind nun wieder frei und bereits der nächste Spieler kann dort bauen.

PUNKTE ABTRAGEN

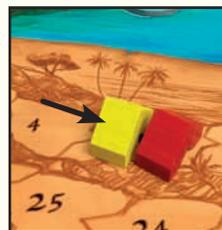
ZÄHLEISTE

Die Spieler tragen ihre Punkte mit ihren Zählsteinen auf der Leiste ab.



HINTEN ANSTELLEN

Kommt ein Zählstein auf ein Feld, auf dem bereits ein Stein steht ...



... wird er hinter alle dort stehenden Zählsteine auf dasselbe Feld gesetzt, so dass eine eindeutige Reihenfolge entsteht.

Achtung!
Hinten anstellen ist wichtig, damit keine Gleichstände entstehen.

50ER-STUFEN

Überschreitet ein Stein die 49, nimmt sich der Spieler eine 50er-Stufe vom Kompass ...



... schiebt sie unter seinen Zählstein und beginnt auf der Leiste wieder von vorn.

Rot hat 51 Punkte:
Der Zählstein steht wieder auf der 1.



Sonderfall Vulkanausbruch: Verliert ein Spieler durch einen Vulkanausbruch Punkte, zieht er auf der Zählleiste rückwärts. Kommt er dabei auf ein Feld, auf dem bereits ein Stein steht, stellt er sich ganz normal hinten an. Unterschreitet er die 0, gibt er eine 50er-Stufe ab und setzt seinen Stein auf den passenden Wert am Ende der Leiste.

Hinweis: Diese Seite müssen Sie erst dann lesen, wenn Sie den 1. Durchgang abgeschlossen haben.

2. DURCHGANG

Im 2. Durchgang wird Santa Cruz erneut besiedelt. Dabei können die Spieler von ihren Erfahrungen aus dem 1. Durchgang profitieren. Nun dürfen die Spieler entscheiden, mit welchen Karten sie in diesem Durchgang spielen möchten und welche Wege sie diesmal einschlagen.

ABRÄUMEN

Jeder nimmt alle Gebäude seiner Farbe zurück in seinen Vorrat. Auch eventuell vom Vulkan zerstörte.



Die Vogelchips bleiben verdeckt vor den Spielern liegen.



Die ausgespielten Karten bleiben sortiert und offen vor jedem Spieler liegen.

Auch die Plättchen bleiben so liegen wie sie sind.

1 NEUE WERTUNGSKARTE ZIEHEN

Jeder Spieler zieht 1 neue Wertungskarte vom Stapel und sieht sie sich geheim an.



Anschließend legt er sie für später verdeckt beiseite.



HANDKARTEN WÄHLEN

Jeder Spieler wählt nun die Karten aus, mit denen er den 2. Durchgang bestreiten will.



Der Spieler, der auf der Zählleiste hinten liegt, beginnt.

Im Beispiel ist das Spieler Grün.



Grün wählt ein Kartenset.

Er sucht eines der offenliegenden Kartensets (inkl. Wertungskarten) aus und nimmt es verdeckt auf die Hand.

Es folgt der Spieler mit dem vorletzten Platz auf der Wertungsleiste und so weiter ...



Rot wählt als Zweiter.

Es ist auch erlaubt, das eigene Set aus dem 1. Durchgang zu nehmen.



Blau wählt das eigene Set.

Der Spieler, der auf der Wertungsleiste vorne liegt, muss das verbliebene Kartenset nehmen.



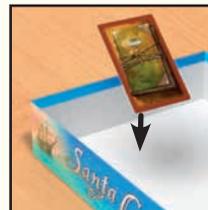
Gelb nimmt das verbliebene Set.

WERTUNGSKARTE ABWERFEN

Zusätzlich zu den eben gewählten Handkarten nehmen die Spieler nun auch die vorhin gezogene Wertungskarte auf die Hand.



Von seinen Handkarten nimmt anschließend jeder Spieler eine Wertungskarte seiner Wahl ...



... und legt sie in die Schachtel zurück, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

NEUER STARTSPIELER



Der Spieler, der auf der Wertungsleiste hinten liegt, wird Startspieler des 2. Durchgangs. Im Beispiel von oben ist das Spieler Grün.

Der weitere Ablauf entspricht dem 1. Durchgang. Siehe Seite 2: **1. DURCHGANG**

SPIELLENDE

Nachdem die Spieler den 2. Durchgang zu Ende gespielt haben, gibt es noch Punkte für die Vogelchips und der Sieger wird ermittelt.

PUNKTE FÜR VOGELCHIPS

Beginnend mit dem Spieler, der die letzte Karte gespielt hat, decken die Spieler reihum ihre Vogelchips auf und punkten.



Für jeden Chip erhält der Spieler je nach Aufdruck 1, 2 oder 3 Punkte, die er auf der Zählleiste abträgt.

SIEGER



Der Spieler, der nun vorne liegt, gewinnt.

In unserem Beispiel Spieler Grün.



© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
service@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de

Autor und Verlag bedanken sich bei unzähligen Testspielern, unter anderem bei Agnes Lison, Dominik Wagner, Lisa Brodner, Tobias Klüpfel, Martin Pittenauer, Familie Casasola, Barbara Schmick, Pascal Magalowski, Jakob Härter, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner und Dieter Hornung.

Grafik: Michael Menzel
3D-Illustrationen: Andreas Resch