

Das Spiel läuft über 5 Runden zu je 3 Phasen. Das Material gilt als unbegrenzt.

1) Ereignisse:

- ◆ Das aufgedeckte Ereignis-Kärtchen aktivieren:

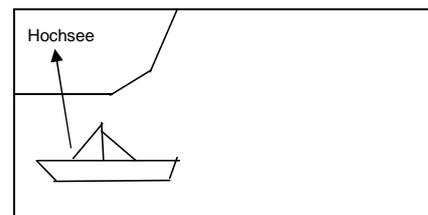
⇒ **Verkaufspreis** bei jeder Ware verändern.

⇒ Das angegebene **Wetter** gilt bis zum Rundenende und

betrifft nur Schiffe, die sich in die Hochsee begeben.

Schiffe, die sich zu Rundenbeginn auf Hochsee befinden,

sind nicht von Sturm oder Piraten betroffen.



Sturm: Fährt ein Schiff in die Hochsee, wird es beschädigt und seine Ladekapazität verringert sich um 1. Dazu legt man 1 Spielermarker auf eines der Ladefelder des Spielerbogens.

Piraten: Das erste Schiff, das in die Hochsee fährt, wird von Piraten angegriffen und erleidet 2 Schäden. Alle anderen Schiffe sind nicht betroffen.

Schlechter Fang: Fährt ein Schiff in die Hochsee, wird ein Salzfass vom Spielerbogen in den Vorrat zurückgelegt, ohne in Fisch umgewandelt zu werden.

- ◆ Das Ereignis rechts vom aktuellen Ereignis aufdecken = zur Info für Folgerunde.

2) Aktionen:

- ◆ In einer Anzahl variabler Durchgänge dürfen die Spieler in Zugfolge **je eine Aktion** ausführen oder passen. Im nächsten Durchgang darf der Passer wieder teilnehmen.

- ◆ Aktion ausführen:  Aktionskosten (0 - 10 Münzen) bezahlen gemäß aktueller Position des Aktionsanzeigers.
Aktionsanzeiger 1 Feld weiterziehen, max. auf Feld "10".

- ◆ Die Phase endet, wenn niemand mehr Aktionskosten für Aktionen bezahlen will. Zahlungen und Einnahmen zeigt man auf der Münzanzeige an.

- ◆ Erreicht man den Minusbereich bei den Münzen, muss man sofort 1 Münze Strafe zahlen. Jede Zahlung ist separat abzutragen.

- ◆ Steht man am Ende einer Runde im Minus, kostet das erneut 1 Münze (siehe Rundenende).

3) Ende der Runde:

Folgende Dinge werden abgehandelt:

Leuchtturm / Fierte:	Hat man Marker dort, darf man die Spezialeigenschaft nutzen.
Uhrenturm:	Wurde er genutzt, kommen die Marker darauf in Ursprungsposition.
Saline:	Produziert Salz in Höhe der Salinenanzeige ins Spieler-Warenlager.
Gasthaus:	Es bringt Miete.
Bank / Tresor:	Sie zahlen Zinsen aus.
Münzen negativ:	1 Münze Strafe zahlen, ausser man steht auf Feld "-22".
Aktionsanzeige:	Alle Anzeiger auf "0" nutzen.
Münz-Limit:	Limit überschritten: Münzanzeiger auf Limit senken.
Zugfolge neu:	Startspieler = der mit den wenigsten Münzen Zweiter = der mit den zweitwenigsten Münzen Patt: Wer im Stapel höher liegt, ist im Vorteil.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.01.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Diese KSR gilt für die
Partie zu viert.
Siehe Sonderregeln zu
zweit bzw. zu dritt.

Spielende:

- ◆ Nach 5 Runden bringen folgende Gebäude zusätzliche Münzen:
Notre-Dame, St. Maclou, Rathaus, Kirchenfenster, Leuchtturm.
- ◆ Jeder BONUS, der durch Gebäude entsteht, wird nach dem Berechnen der Münzen hinzuaddiert und fällt nicht unter das Münz-Limit.
- ◆ Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt.
Patt: Von den Beteiligten ist besser, wer mehr Gebäude hat.
Notre-Dame, Saline und Depot zählen als je 1 Gebäude.
Bei weiterem Patt gibt es einen geteilten Sieg.

Die Aktionen im Einzelnen mit Ortsangaben:

Stadt
Seefahrer
Hafen
Markt

- Stadt** ◆ Saline kaufen: Eigenen Marker +1 auf Salinanzeige weiterziehen.
- Stadt** ◆ Gebäude bauen: Einen eigenen Marker auf ein Gebäudefeld des Spielplanes setzen. Jeder Spieler darf jedes Gebäude nur 1x bauen.

Seefahrer

- ◆ Auf Fangfahrt gehen: 1 oder mehrere eigene Schiffe vom Hafen auf das Hochseefeld bewegen. Jedes Salz im Laderaum wird zu 1 Fass Fisch nach Wahl des Spielers. Das Salz kommt zurück in den Vorrat.

Seefahrer

- ◆ Nach Rouen fahren: 1 oder mehrere eigene Schiffe vom Hochseefeld in den Hafen von Rouen bewegen.

Hafen

- ◆ Schiffsbau: Bedingung ist, dass mind. 1 Werft und 1 Marineakademie gebaut wurden, d.h., mind. irgendein Spieler hat jeweils seinen Marker dort liegen. Der Spieler als Schiffsbauer baut 1 Schiff für Münzen, die an die jeweiligen Erbauer von Werft und Marineakademie gehen.
 ➔ Zweite Karavelle (Laderaum: 4) kostet je 3 Münzen an Werft / Akademie
 ➔ Große Karacke (Laderaum: 6) kostet je 4 Münzen an Werft / Akademie
 Hat der Erbauer eine Werft oder Akademie gebaut, spart er entsprech. Kosten. Sollte es 2 Werften und/oder Akademien geben, erhält jeder Erbauer abgerundet die Hälfte der Einnahmen.

Hafen

- ◆ Fässer umladen: Der Spieler kann zwischen Warenlager (Spielerbogen) und Schiffen im Hafen Fässer umladen. Kapazität im Warenlager ist (6 / 15 / 30). Ist die Kapazität am Ende des Umladens überschritten, gehen überzählige Fässer nach Auswahl des Spielers verloren.

Markt

- ◆ Fässer verkaufen: 1 Sorte Fässer am Markt verkaufen (vom Schiff und/oder Warenlager). Der Preis je Fass ergibt sich aus der Marktanzeige. Nach dem Verkauf sinkt der Preis je 8 angefangene verkaufte Fässer um 1. (zB: 9 verkaufte Fässer = Preis -2). Im Spiel zu zweit sinkt der Preis um 2.

Markt

- ◆ Fässer kaufen: 1 Sorte Fässer vom Markt kaufen und ins eigene Warenlager legen. Steht der Preis für Salz bei "0", zahlt man aber 1 Münze je Fass.