

Das Spiel geht über 5 Runden zu je 5 Phasen. SP = Siegpunkte.

**1 - Rundenvorbereitung:**

- ◆ In der Spielerreihenfolge (bei Pontivy) für "nächste Runde" wählt jeder Spieler 1 Kahn zur Nutzung in aktueller Runde. Reihenfolge-Marker auf ein freies Feld für die Reihenfolge der "laufenden Runde" setzen (obere Reihe).
- ◆ Entsprechend der gewählten Reihenfolge nimmt er sich die passende Kahn-Karte (I .. IV) und erhält darauf genannte Ingenieure und Münzen.
- ◆ Ab Runde 2 gibt es aus dem allg. Vorrat:  
Einkommen für eigene Arbeiter in Häfen gemäß Hafen-Plättchen dort:  
Materialien - Arbeiter - Ausrüstungskarten - Ingenieure - Siegpunkte
- ◆ Markt in Brest mit Ingenieuren und Materialien auffüllen:  
Auf die vorgedruckten 7 Ingenieure kommt je 1 Ingenieurs-Plättchen.  
Auf jedes der 4 Material-Felder stapelt man 3 passende Materialien.
- ◆ 1 Produktions-Karte ziehen und genannte Materialien auf den Markt von Quimper legen. Ggf. mit x3/x5-Plättchen Materialmenge vergrößern.
- ◆ Ab Runde 2:  
Alle Plätze des Baufelds mit Plättchen vom jew. Bauteilstapel auffüllen.  
Aktuelle Wetterkarte ablegen. Wetterkarte der nächsten Runde kommt dorthin. Auf dem Wetterkarten-Stapel die nächste Karte aufdecken.
- ◆ Alle Dinge, die einem Spieler gehören, sind auf oder neben seiner Lagerhaus-Karte abzulegen.

**2 - Materialbeschaffung:**

- ◆ In Reihenfolge der Nummern auf den Kähnen belädt jeder Spieler den oberen Kahn auf seiner Karte, indem er die entsprechende Anzahl an Scheiben EINES beliebigen Materials vom Markt in Quimper nimmt.
- ◆ In selber Weise geht es mit dem 2. und 3. Kahn weiter bis alle Kähne beladen sind oder das Material in Quimper ausgegangen ist.
- ◆ Kann ein Kahn nicht vollständig beladen werden, bleiben alle Felder des unkompletten Kahns leer.
- ◆ Man darf auf mehreren seiner Kähne das gleiche Material laden.

**3 - Aktionen:**

- ◆ In Spielerreihenfolge MUSS man genau eine Aktion wählen.
- ◆ Danach kann jeder Spieler reihum immer eine weitere beliebige Aktion wählen. Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.  
*(Diese ergänzende Regel findet sich auf Seite 28 oben in Fettschrift).*

◆ **Aktion BAUEN:** *Kahn Nr. 3: 1 Ingenieur weniger beim Bauen, aber mind. 1*

... Man nimmt 1 Bauteil aus dem Baufeld des Spielplans und gibt die darauf geforderten Materialien aus seinen Kähnen und/oder seinem Lagerhaus in den Vorrat.  
Es gibt nun Belohnungen (siehe auch Grafik auf Spielplan), abhängig von der Anzahl der gezahlten Materialien.

... Das Bauteil mit Fensterseite oben auf unterstes freies Stockwerk eines gewünschten Leuchtturms legen.

... Anzahl Ingenieure gemäß Wetterkarte auf Leuchtturmtafel einsetzen. Angaben stammen von der Übersichtskarte, die jeder Spieler besitzt. Manche Leuchttürme fordern noch Materialien dazu.

... Zusätzlich verlangen weiße Leuchttürme 1 zusätzliches Material, rote Leuchttürme 2. Welche das sind, entnimmt man der Leuchtturmkarte.  
... Ab dem 1. Stock zahlt man generell 1 HOLZ extra.  
... Liegen Münzen auf der Leuchtturm-Tafel, nimmt man sich alle davon.

... So viele Arbeiter auf das Bauteil setzen, wie insgesamt Materialien ausgegeben wurden. Weniger Arbeiter frei? Alle setzen, die man hat.  
Ausgegebene Materialien = für Baufeldteil und für Leuchtturm

! Ist gerade STURM, verliert man 1 gerade eingesetzten Arbeiter in den allgemeinen Vorrat. Das gilt nur für weiße + rote Leuchttürme.

... ENTSCHEIDUNG über Verwendung der gerade eingesetzten Arbeiter:  
Je Arbeiter hat man die Wahl:

ENTWEDER Den Arbeiter in eig. Vorrat legen und 2 SP erhalten  
ODER Den Arbeiter stehen lassen für Leuchtturm-Wertung.

◆ **Aktion HANDELN:**

- ... In Brest oder Lorient kann man handeln.
- ... In einer Aktion kann man beide Städte nutzen.  
Man muss aber erst komplett den Handel in der einen Stadt erledigen, bevor man zur anderen wechselt.
- ... Man stellt in jede Stadt, die man besuchen will, 1 Arbeiter.
- ... Jede Tätigkeit in einer Stadt darf nur 1-mal pro Aktion erfolgen.  
Die Reihenfolge der Tätigkeiten in einer Stadt ist egal.

◆ **Aktion PASSEN:**

- ... Der Spieler beendet für sich die laufende Phase.
- ... Er setzt seinen Chip auf den niedrigsten freien Platz der Reihe für die nächste Runde bei Pontivy (untere Leiste dort).
- ... Er darf max. 3 Materialien genau 1 Sorte im Lagerhaus behalten, evtl. restliche Materialien kommen in den Vorrat.
- ... Die Kahn-Karte und alle Ingenieure legt er in den Vorrat zurück.
- ... Alle seine Arbeiter aus Brest und Lorient (nicht solche von Häfen und Leuchttürmen) kommen auf seine Lagerhaus-Karte.

4 - Leuchtturm-Wertung:

- ◆ Haben alle Spieler gepasst, müssen alle soeben GEBAUTEN Leuchttürme (also komplett gebaute) gewertet werden.
- ◆ Man beginnt bei dem nächsten bei Lorient liegenden Turm und macht dann im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Turm wird in allen 3 Schritten gewertet, bevor der nächste Turm in gleicher Weise gewertet wird.

**WERTUNGEN:**

1) Zunächst können beliebig viele Ausrüstungs-**KARTEN** eingesetzt werden.

- ◆ Wer die meisten Arbeiter auf dem zu wertenden Turm hat, beginnt.  
Patt: Der Beteiligte, dessen Arbeiter weiter unten stehen, ist eher dran.
- ◆ Alle Karten, die man ausspielen will, müssen auf einmal gespielt werden.
- ◆ Jede Karte erfordert die Rücknahme 1 Arbeiters auf die eigene Lagerhaus-Karte. Der Arbeiter muss von möglichst weit oben im Turm kommen.

Mögliche Karten sind: *Leuchttürme haben immer einen farbigen Rand*

INNENAUSSTATTUNG: 4 / 5 / 6 SP bei blauen / weißen / roten Türmen  
 PIER: 5 / 6 / 7 SP bei blauen / weißen / roten Türmen  
 NEBELHORN: 7 / 8 SP bei weißen / roten Türmen  
 SEILKRAN: 9 SP bei roten Türmen

- ! Nur die 1. Karte einer der o.a. Arten bringt ihre volle SP. Jede weitere an einem Turm gespielte Karte einer Art bringt pro bereits gespielter Karte an diesem Turm 1 SP weniger.

2) **HAFEN:** *Jeder Spieler kann genau 1 Arbeiter zu einem Hafen setzen.*

- ◆ Spielerreihenfolge wie zuvor anhand der verbliebenen Arbeiter auf dem Turm ermitteln, der gewertet wird.
- ◆ Jeder Spieler kann genau 1 Arbeiter vom Turm auf 1 Hafen versetzen, der im selben Gebiet wie der Arbeiter ist. Der Arbeiter muss aus dem obersten Stockwerk kommen, wo der Spieler Arbeiter stehen hat.
- ◆ Zahle Kosten: 1 Münze pro bereits vorhandenem Arbeiter im Hafen.
- ◆ Jeder Spieler darf max. 1 Arbeiter je Hafen platziert haben.
- ◆ Sobald 3 Leuchttürme in einem der 3 Gebiete gebaut wurden, verdoppelt sich das Einkommen der Arbeiter dort (das gibt es bei Rundenvorbereitung).

3) **MEHRHEITEN:**

- ◆ Mehrheiten (wie gehabt) an Arbeitern auf dem Turm ermitteln.  
Es gibt 3 / 5 / 7 SP für Mehrheit auf einem blauen / weißen / roten Turm.  
Außerdem gibt es je 1 SP für jeden Arbeiter auf dem Turm.
- ◆ Alle gespielten Ausrüstungs-Karten auf Ablagestapel legen.
- ◆ Ingenieure auf dem Turm kommen in den Vorrat zurück.
- ◆ Alle Arbeiter vom Turm in Lagerhäuser ihrer Besitzer geben.
- ◆ Alle Bauteil-Plättchen vom Turm zufällig unter ihre Stapel geben.
- ◆ Leuchtturm-Tafel umdrehen = GEBAUT.

5 - Ende der Runde:

- ◆ Prüft nach den Wertungen jeden UNGEBAUTEN Turm:
  - a. Sind Ingenieure auf dem Turm, werden sie in Vorrat gelegt. Andernfalls kommt immer 1 Münze auf die Turm-Tafel.
  - b. Wurde in einem Gebiet der 3. Turm gebaut, dreht man alle Hafen-Plättchen auf die Seite mit erhöhtem Einkommen.
- ◆ Der Markt in Quimper wird abgeräumt in allg. Vorrat\*.

**Spielende:** Entweder ist die 5. Runde vorüber oder alle Leuchttürme wurden gewertet.

Es gibt noch Extra-Punkte:

**1) Position der Spieler-Chips** auf der Reihenfolgeleiste bei Pontivy:

4 / 2 / 1 SP für die Plätze 1 bis 3.

**2) Punkte für jeden Arbeiter im Hafen:**

4 SP, wenn der Arbeiter allein im Hafen ist.

2 SP, wenn der Arbeiter in einem Hafen mit insges. 2 Arbeitern ist.

1 SP, wenn der Arbeiter in einem Hafen mit insges. 3 oder 4 Arbeitern ist.

**3) Punkte für Münzen:**

1 SP für je 3 Münzen

Materialien und Karten bringen keine SP, daher ggf. rechtzeitig in Lorient eintauschen.

Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl erzielte, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit Marker auf kleinerer Zahl der Spielerreihenfolge siegt.

Sonstige Hinweise:

Münzen + Ingenieure gelten als unlimitiert.

Hafenteile: Münzen auf einem Hafenteil haben immer Wert "1" , auch wenn eine andere Münzfarbe aufgedruckt ist\*.

\*gemäß Kommentar des Autors auf Boardgamegeek.com

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.01.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)